KATOLÍCKA UNIVERZITA
V RUŽOMBERKU
formujúca myseľ i srdce

KATOLÍCKA UNIVERZITA V RUŽOMBERKU

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Patrícia Biarincová

Kto vie nech učí

Vzdelávací materiál

IX.

Projekt „Kto vie, nech učí“ sa realizuje vďaka podpore z Európskeho sociálneho fondu a Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci Operačného programu Ľudské zdroje.

Kód projektu: 312011AKK9 Kód výzvy: OPLZ-PO1/2019/DOP/1.3.1-01

EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja

OPERAČNÝ PROGRAM ĽUDSKÉ ZDROJE

MINISTERSTVO ŠKOLSTVA, VEDY, VÝSKUMU A ŠPORTU SLOVENSKEJ REPUBLIKY

www.esf.gov.sk www.minedu.gov.sk www.ludskezdroje.gov.sk www.ku.sk

Katolícka univerzita v Ružomberku
Pedagogická fakulta

PaedDr. Mgr. art. Patricia Biarincová, PhD.

KTO VIE, NECH UČÍ

Vzdelávací materiál IX.

Vzdelávací materiál je výstupom projektu „**Kto vie, nech učí“**

Operačný program: Ľudské zdroje
Spolufinancovaný fondom: Európsky sociálny fond
Prioritná os: Vzdelávanie
Kód výzvy: OPLZ-PO1/2019/DOP/1.3.1-01; 312011AKK9

Investičná priorita: Zlepšenie kvality, efektívnosti a prístupu k terciárnemu ekvivalentnému vzdelávaniu s cieľom zvýšiť počet študujúcich a úroveň vzdelania, najmä v prípade znevýhodnených skupín.

Špecifický cieľ: Zvýšiť kvalitu VŠ vzdelávania a rozvoj ľudských zdrojov v oblasti výskumu a vývoja s cieľom dosiahnuť prepojenie VŠ vzdelávania s potrebami trhu práce.

Hlavný cieľ: Účinnejšie prepojiť teoretické vzdelávanie na akademickej pôde a praktické vzdelávanie v cvičných školách a cvičných školských zariadeniach u študentov Pedagogickej (PF) a Filozofickej fakulty (FF) Katolíckej univerzity (KU) v Ružomberku a dosiahnuť tak skvalitnenie prípravy budúcich pedagógov a odborných pracovníkov.

Podaktivita č. 3: Tvorba podporných metodických a vzdelávacích materiálov

VERBUM – vydavateľstvo Katolíckej univerzity v Ružomberku

Hrabovská cesta 1, 034 01 Ružomberok

2023

ISBN 978-80-561-1045-4

EURÓPSKA ÚNIA
Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja

OPERAČNÝ PROGRAM ĽUDSKÉ ZDROJE

MINISTERSTVO ŠKOLSTVA, VEDY, VÝSKUMU A ŠPORTU SLOVENSKEJ REPUBLIKY

METODICKÝ MATERIÁL K VYBRANÝM OKRUHOM PROBLEMATIKY Z VÝTVARNEJ EDUKÁCIE

Obsah

ÚVOD ... 3

1 ÚVOD DO PROBLEMATIKY VÝTVARNEJ EDUKÁCIE ... 4

1.2 Riešenie tvorivých úloh vo výtvarnej edukácii ... 5

2 MOTIVAČNÉ STIMULY VO VYTVARNEJ EDUKÁCII ... 7

2.1 Motivačné stimuly v múzeách a galériách ... 8

3 INTERAKTÍVNE VZŤAHY U ŽIAKA NA HODINÁCH VÝTVARNEJ VÝCHOVY ... 10

4 VNÍMANIE. ZMYSLOVÉ RECEPTORY VO VÝTVARNEJ VÝCHOVE ... 13

4.1 KOŽNÉ RECEPTORY − dotyk, hmat, teplo, chlad, bolesť, pohyb, vibrácia, poloha .. 13

4.2 ČUCHOVÉ RECEPTORY – zápachy a vône ... 14

4.3 CHUŤOVÉ RECEPTORY– sladkosť, slanosť, kyslosť, horkosť, umami ... 15

4.4 SLUCHOVÉ RECEPTORY – intenzita, kvalita, rytmus, farba tónu, intenzita tónu, tempo, rytmus, akord, melódia ... 15

4.5 ZRAKOVÉ RECEPTORY − akomodácia, adaptácia, asimilácia ... 16

4.6 CHUŤOVÉ + ČUCHOVÉ CVIČENIE: Ornament na zjedenie. Eat art ... 17

4.7 CHUŤOVÉ + ČUCHOVÉ CVIČENIE: Parta na zjedenie. Eat art ... 18

4.8 SLUCHOVÉ CVIČENIE: Vizualizácia hudobnej skladby. Kresba, dripping ... 19

4.9 HMATVÉ CVIČENIE: Vizualizácia emócií. Objekt ... 21

5 MÉDIÁ A TECHNICKÉ PROCESY VO VÝTVARNEJ EDUKÁCII ... 23

5.1 Médium papier ... 24

5.2 MÉDIUM PAPIER CVIČENIE: Maľba dymom ... 25

6 VÝTVARNÉ A UMELECKÉ STRATÉGIE ORIENTOVANÉ NA AKČNÉ UMENIE ... 27

6.1 Land art&folk art – príklad východiska pre aktivitu ... 29

ZÁVER ... 34

BIBLIOGRAFIA ... 35

Príloha – Pracovný list Akčné umenie medzi nami ... 37

ÚVOD

Vzdelávacie materiály sme pripravili v súlade s potrebami, vzdelávacími cieľmi a metódami vyučovania, ktoré sa aplikujú na hodinám výtvarnej edukácie. Do vzdelávacích materiálov sme vybrali tri konkrétne okruhy problematiky z metodických radov výtvarnej výchovy ISCED 2, ktoré sú v školskej edukácii menej preferované, respektíve málo sa s tematikou pracuje na hodinách výtvarnej výchovy.

Vybrané metodické rady:

1. Podnety rôznych oblastí poznávania sveta.
2. Podnety výtvarného umenia / médiá, štýly, procesy, techniky, techniky, témy.
3. Podnety výtvarného umenia.

Edukačný materiál približuje možnosti ako sa na témy pozerať, ako ich uchopiť a ako s nimi pracovať na hodinách výtvarnej výchovy. Našou ambíciou bolo vytvoriť vzdelávacie/metodické materiály, ktoré implementujú do vzdelávania v oblasti výtvarnej výchovy inovatívne postupy a spôsoby vyučovania, ktoré prispejú k pochopenie vizuálnej kultúry a výtvarného umenia, ktoré uľahčia a zefektívnia vzdelávanie žiakov, žiakov so zdravotným znevýhodnením, žiakov zo sociálne znevýhodneného prostredia a žiakov so špecifickým intelektovým alebo umeleckým nadaním so zámerom rozvíjať ich tvorivosť, fantáziu, samostatnosť a vyššie kognitívne schopnosti.

1 ÚVOD DO PROBLEMATIKY VÝTVARNEJ EDUKÁCIE

Edukačné procesy vo výtvarnej výchove pokladáme za tvorivo-činnostné procesy. Tvorené sú z niekoľkých zložiek:

- z vyjadrovacej zložky,
- z interpretačnej zložky,
- z výchovnej zložky,
- zo vzdelávacej zložky.

Tieto zložky sa vzájomne prelínajú. Východiskami edukačných procesov vo výtvarnej výchove sú témy, námety, zážitkové procesy a reflexie diel výtvarného umenia.

V rámci predmetu výtvarná výchova je prioritne dôležitá snaha vytvoriť žiakom také podmienky, ktoré nasmerujú žiaka k navodeniu a postupnému vytvoreniu pozitívneho vzťahu k výtvarnému umeniu a vizuálnej kultúre.

Pozitívny vzťah k výtvarnému umeniu a vizuálnej kultúre je možné vytvárať na základe:

- tvorivého/kreatívneho myslenia,
- prostredníctvom rozvoja teoretického a praktického poznania žiakov,
- prostredníctvom ovládania a nadobúdania schopností,
- prostredníctvom aktívnych praktických tvorivých činnosti.

Výtvarná výchova je integrujúci predmet. Práve prostredníctvom výtvarných činností žiak poznáva svet, vizualizuje svoje myšlienky, prostredníctvom výtvarného jazyka spoznáva a interpretuje okolitý svet. Výtvarný jazyk a teda aj výtvarný prejav je dôležitým nástrojom sebavyjadrenia.

Výtvarný prejav môžeme zaradiť k expresívnym prejavom človeka. Ako komplexný fenomén je spojený so všetkými dimenziami psychiky a s grafomotorickými schopnosťami človeka. Objavuje sa v mnohých zmyslami vnímateľných podobách, ktoré zahŕňajú rôzne plošné i priestorové, intermediálne, akčné alebo konceptuálne formy. Výtvarný prejav môže byť realizovaný v rôznych výtvarných médiách, materiáloch tradičných i netradičných – od kresby, maľby, sochárstva, priestorovej tvorby, cez rôzne akčné prejavy pracujúce nielen s obrazom a hmotou, ale aj s pohybom, zvukom, telom, krajinou a ďalšími skutočnosťami, až po nové médiá, intermédiá a rôznorodé formy súčasných digitálnych prejavov.

V školskej praxi počas vzdelávania na hodinách výtvarnej výchovy dochádza k interaktívnym vzťahom a to medzi žiakom a rôznymi druhmi tém, výtvarnými formami a médiami. Tento proces prebieha na základe tvorivých činností napríklad formou tvorivého operovania – manipulovania, modifikovania, kombinovania, experimentovania s rôznymi témami, médiami,

formami, ktoré cez aktívnu činnosť v konečnom výsledku z výtvarného hľadiska vykazujú znaky invenčnosti po stránke formálnej či obsahovej.

Počas tvorivých výtvarných činností sa aktivujú u človeka/tvorcu k psychické a motorické procesy. V mentálnej rovine ľudského prežívania sa jedná o vnemy, emócie, predstavy, fantáziu, motiváciu, myslenie atď. Štofko uvádza, že: *„Psychomotorický proces je intencionálne zameranou tvorivou činnosťou. Intencionalita dodáva psychomotorickému procesu zmysluplné smerovanie k nejakému konečnému tvorivému cieľu"* (Štofko, 2010, s.43). V behaviorálnej rovine správania je to konanie, rečový prejav, výraz emócií. V rovine motorickej sa jedná o vedomý alebo nevedomý pohyb ruky v súčinnosti s celým telom, ktorý prebieha v nejakom priestore a čase. Tento proces sa deje v časopriestore, kde ruka priamo, alebo nepriamo zanecháva zakódované stopy po činnosti/aktivite v plošnej alebo priestorovej podobe prostredníctvom reálneho alebo virtuálneho produktu/artefaktu.

Výsledkom výtvarnej tvorby je zväčša jedinečný, neopakovateľný zmyslovo-kognitívny výsledok, ktorý vzniká na základe procesu tvorby a funguje ako špecifický komunikát (Šobáňová, Jiroutová, 2021). Po tvorivej aktivite nasleduje reflexia, proces konfrontácie žiaka so sebou samým a s okolitým svetom. Proces konfrontácie/spätnej väzby, dáva autorom možnosti komunikovať s adresátom (Kováčová, 2020). Pri reflexii dochádza k činnosti, kedy autor/žiak analyzuje, syntetizuje, sumarizuje svoj výtvarný proces a výsledný artefakt. Takýto proces konfrontácie u žiakov by mal pôsobiť tak, aby následne vznikol opätovný podnet pre ďalšie/následné tvorivé aktivity/činnosti.

1.2 Riešenie tvorivých úloh vo výtvarnej edukácii

Riešenie tvorivých úloh vo výtvarnej edukácii má preukázateľný rozvíjajúci význam. Pri riešení tvorivých úloh sa od žiaka vyžaduje tvorivý prístup spôsobom, ktorý je smerovaný k aktívnym poznávacím činnostiam – ako hľadanie, experimentovanie, objavovanie či bádanie. Tvorivé úlohy sú charakteristické niečím novým a neznámym, obsahujú nejasnosti a istý spôsob prekvapenia, nie sú pri nich stanovené všetky podmienky riešenia, preto riešenie tvorivých úloh vyžaduje tvorivý prístup. Výsledkom takýchto úloh sú nové, netradičné, zároveň tvorivé a nekonvenčné produkty (Lokšová, Lokša, 2006). Zvládnutie tvorivých úloh/problémov a otázok je jedným zo spôsobov akým sa žiaci učia pracovať s rôznymi výtvarnými technikami, médiami a výrazovými prostriedkami výtvarného jazyka. To ich spätne vedie:

- k poznaniu,
- chápaniu,
- vytvoreniu si vlastného názoru,
- používaniu výtvarného jazyka,

- porozumeniu obsahu výtvarného/vizuálneho umenia,
- k rozvoju talentu a kreativity,
- udržiavaniu a rozvoju imaginácie,
- pochopeniu výtvarného diela a schopnosti interpretovať ho.

Učenie a pochopenie umenia žiakom je podmienené správnou interaktívnou komunikáciou medzi učiteľom a žiakom. Interaktívna komunikácia prebieha na základe konštruktívneho – vzájomne motivujúceho/podnetného a iniciujúceho dialógu, ktorý by mal vyústiť do stimulácie žiaka k tvorivej činnosti. V školskom prostredí je najčastejšie hlavným iniciátorom dialógu učiteľ. Učiteľ pritom používa rôzne motivačné a aktivizujúce metódy, aktivizujúce otázky, názorné ukážky, obrazové zvukové ukážky, čuchové hmatové a chuťové podnety atď.

2 MOTIVAČNÉ STIMULY VO VYTVARNEJ EDUKÁCII

Aj vo výtvarnej edukácií sú veľmi podstatné **motivačné stimuly**. Cieľom motivácie vo výtvarnej edukácií je vyvolať záujem žiakov o tému a tiež vyvolať potrebu aktivizácie do tvorivej činnosti. Aj pri výtvarnej činnosti a pri procesoch výtvarnej tvorby hrá vonkajšia a vnútorná motivácia významnú úlohu. Dôležitá je aj tvorivá atmosféra a klíma v triede, voľný výber pri riešení úloh či voľný výber pri voľbe výtvarných technik a v neposlednom rade pozornosť a sústredenosť pri vykonávanej činnosti. Je preukázateľné, že k vyššej tvorivosti u žiakov dochádza na základe vnútornej motivácie k výkonu. Žiak, ktorý je vhodne motivovaný k činnosti, vykonáva činnosť ochotne a s radosťou.

Pri výtvarných aktivitách pedagóg nenásilne motivuje žiakov počas celého procesu vyučovania a to rôznymi verbálnymi alebo demonštračnými metódami, ktoré následne vplývajú na žiakove:

- pocity,
- vnemy,
- asociácie,
- imaginácie,
- emócie,
- logické myslenie,
- konvergentné myslenie,
- intuitívne myslenie,
- divergentné myslenie.

Pedagóg v rámci výtvarnej edukácie môže motivovať žiakov k výtvarným aktivitám rôznymi spôsobmi napr.: momentom prekvapenia, humorom, hrou, položením nečakanej otázky, pojmovou mapou, zvláštnou informáciou, ukážkou, akciou, demonštráciou, živým textom, zvukovým materiálom, statickým alebo kinetickým demonštračným materiálom, či premietaním video snímok/záznamov o umení.

Medzi podstatné/dôležité spôsoby motivácie a zároveň spôsoby edukácie v rámci výtvarnej výchovy zaraďujeme osobné/reálne návštevy galérií, múzeí, výstav alebo architektonických pamiatok a aj virtuálne návštevy galérií a múzeí. Výchova k umeniu a výchova umením napomáha žiakom spoznávať a pochopiť umenie, jeho rôzne štýly, smery a umelecké stratégie.

2.1 Motivačné stimuly v múzeách a galériách

Múzejnou edukáciou a galerijnou edukáciou rozumieme procesy riadeného učenia a učenia sa na pôde múzeí a galérií. Múzejná a galerijná edukácia môže mať podobu autoedukácie, keď sa jedinec samovzdeláva, alebo heteroedukácie, keď učenie sa prebieha pôsobením inej osoby. V tomto prípade ide o intencionálne formatívne pôsobenie edukátora (lektora, galerijného pedagóga, animátora) na edukanta (návštevníka). Podstatou tohto procesu je poskytnutie pomoci pri porozumení múzejným či galerijným exponátom, ako aj pri porozumení samotného média, múzea, galérie. Táto riadená heteroedukácia môže prebiehať priamo (živým, bezprostredným kontaktom účastníkov edukačného procesu v rámci programov a aktivít), alebo nepriamo, keď edukátor nie je priamo prítomný, avšak proces učenia sa ovplyvňuje rôznymi materiálnymi didaktickými prostriedkami: napríklad prostredníctvom textových, obrazotextových materiálov v tlačenej alebo elektronickej podobe, prostredníctvom reálnych predmetov – učebných pomôcok určených na obohatenie zmyslového vnímania.

Výtvarné umenie vo vzájomne činnom vzťahu s výtvarnou edukáciou, výtvarnými aktivitami, voľnočasovými aktivitami ponúka priestor pre výchovno-vzdelávaciu aktivitu a to vo viacerých rovinách:

- slúži ako prostriedok poznávania a komunikácie,
- poznávaním artefaktov a umeleckých foriem vznikajú podmienky pre rozvoj a formovanie osobnosti jedinca,
- rozvíja vizuálne vnímanie a celkovú kultivovanosť,
- je zdrojom duchovného poznania a rozvoja v emočnej oblasti,
- je súčasťou socializácie a rozširovania si výtvarného a všeobecného obzoru (Biarincová, 2020).

Vzťah výchovy a umenia prebieha v dvoch rovinách:

- výchova k umeniu,
- výchova umením.

Výchova k umeniu sa zameriava na kontakty s umením a na proces jeho vzniku a vývoja, na kontakt s umelcami a umeleckými dielami. Snaží sa o prirodzené vytváranie záujmu a vzťahu k umeniu, rozvoju vkusu a tiež rozvíjanie jedincových schopností. Je napojená na výtvarné umenie, ktoré tvorí zdroj duchovného poznania a kultivácie, rozvíja prioritne esteticko-výtvarnú identitu výtvarnej výchovy. Cieľom výchovy k umeniu je rozvíjanie človeka schopného samostatnej interpretácie umeleckých diel.

Výchova umením sa podieľa na komplexnom formovaní a rozvíjaní osobnosti prostredníctvom umenia. Zameriava sa na procesy poznávania, kde jedinec je tvorca a vnímateľ výtvarného prejavu. Jej cieľom je naplniť estetické potreby osobnosti po stránke estetickej, sociálnej, kognitívnej. Pri výchove umením zohráva dôležitú úlohu kvalita videnia, ktorá podmieňuje výtvarnú tvorivosť detí. Prvoradá je stimulácia a rozvoj vnímania, ďalej znalosť výtvarných pojmov, následná skúsenosť s výtvarnými výrazovými prostriedkami vo vlastnom výtvarnom procese (Biarincová, 2021).

3 INTERAKTÍVNE VZŤAHY U ŽIAKA NA HODINÁCH VÝTVARNEJ VÝCHOVY

V školskej praxi dochádza počas vzdelávania na hodinách výtvarnej výchovy k **interaktívnym vzťahom a to medzi žiakom a rôznymi druhmi tém, výtvarnými formami a médiami.** Tento proces prebieha na základe tvorivých činností formou tvorivého operovania − manipulovania, modifikovania, kombinovania, atď. − s rôznymi témami, médiami, formami, ktoré cez invenčnú činnosť v konečnom výsledku z výtvarného hľadiska vykazujú znaky inovačnosti po stránke formálnej či obsahovej.

Počas tvorivých činností dochádza k psychickým a motorickým procesom. V mentálnej rovine ľudského prežívania sa jedná o – vnemy, emócie, predstavy, fantáziu, motiváciu, myslenie atď. Štofko uvádza, že: *„Psychomotorický proces je intencionálne zameranou tvorivou činnosťou. Intencionalita dodáva psychomotorickému procesu zmysluplné smerovanie k nejakému konečnému tvorivému cieľu"* (Štofko, 2010, s.43). V behaviorálnej rovine správania je to konanie, rečový prejav, výraz emócií. V rovine motorickej sa jedná o vedomý alebo nevedomý pohyb ruky v súčinnosti s celým telom, ktorý prebieha v nejakom priestore a čase. Tento proces sa deje v časopriestore, kde ruka priamo, alebo nepriamo zanecháva zakódované stopy po činnosti/aktivite v plošnej alebo priestorovej podobe prostredníctvom reálneho alebo virtuálneho produktu/artefaktu.

Pri konvergentnom spôsobe práce je intencionalita presne daná, pri divergentnom spôsobe v tvorivom procese autor/žiak hľadá najlepšie možné riešenie, prostredníctvom akcie. Postupným hľadaním, experimentovaním a aplikovaním konvenčných a nekonvenčných postupov autor smeruje ku konečnej podobe tvorivého produktu/artefaktu.

Podľa Štofka (2010) celostný psychomotorický proces možno rozdeliť na tri parciálne procesy:

- mentálne procesy a stavy – vnímanie, emócie, predstavy, fantázia, jazyk, myslenie,
- technické procesy – štruktúra, textúra, faktúra,
- formálne procesy – transpozično-transformačné, analyticko-syntetické, synkreticko-imaginatívne.

Mentálna stránka procesov:

- rozvoj senzomotorického vnímania – zrakové, sluchové, čuchové, hmatové, chuťové a asociatívne
- rozvoj cítenia – pozitívne, negatívne, komické emócie....
- rozvoj fantázie – fantazijne operácie s farbou, priestorom, tvarom, textúrou, kompozíciou, motívom, mýtus, rozprávka, balada, príbeh....
- rozvoj myslenia divergentného a konvergentného – analýza, syntéza, dedukcia, indukcia, porovnávanie, triedenie, radenie, poznávanie súvislostí, variovanie...

Formálna stránka procesov:

- prenos a preštrukturovanie – napodobenie, prisvojenie, obmena, improvizácia, automatizmus, deformovanie....
- analyticko-syntetické metódy – rozoberanie, spájanie, usporiadanie, výstavba častí, rôzne kroky technologického postupu....
- synkretické metódy − obrazotvornosť, hravosť, humor, združovanie predstáv, expresívnosť, fantazijné pomenovávania....

Technologické postupy:

- telo – manuálne zručnosti (ovládanie motoriky, gestiky, súlad mentálneho riadenia a manipulácie, ovládanie nástrojov)
- materiál
- médium
- technologický postup, jednotlivé kroky.

V procese tvorivých činností/aktivít prichádza k tvorivému operovaniu (manipulovaniu, transformovaniu, kombinovaniu, redefinovaniu atď.) s rôznymi médiami, témami a formami, ktoré prebieha cez invenčnú činnosť/aktivitu.

Každý výtvarný produkt alebo umelecká aktivita/akcia kódujú určitý mentálny, technický a formálny proces. Výtvarný produkt teda nesie v sebe isté informácie, ktoré sú zakódované a stávajú sa podnetom pre vznik rôznych asociácií, imaginatívnych obrazov, emócií a synestézií, ktoré ovplyvňujú konečné reflexívne myslenie percipientov.

Umenie považujeme za špecifický prostriedok dorozumenia, kedy sa komunikácia vzťahuje na špecifický predmet o ktorom sa komunikuje a špecifické informácie, ktoré sú umením prenášané (Kulka, 2008). Aby sme mohli komunikovať prostredníctvom umeleckej komunikácie je potrebné aby vznikol artefakt o ktorom máme komunikovať. Aby umelecké dielo vzniklo, musí mať svoju príčinu zdroj/podnet/koncepciu.

Po vzniku artefaktu, ktorý má ambíciu komunikovať, pokračuje proces smerom k recepcii čiže prijímaniu diela recipientmi. Príjemcovia môžu mať rôzne dôvody a rôznu motiváciu k tomu, aby sa rozhodli vnímať umelecké dielo. Vždy je však potrebný receptívny zámer, ktorý je nevyhnutný pre estetické vnímanie. Priebeh vnímania umeleckého diela má jednotlivé fázy. Pri vnímaní výtvarného diela v estetickom ponímaní sa nejedná len o recepciu zmyslový obraz ale aj o kognitívne spracovanie, prežívanie a hodnotenie umeleckého diela. Prvá fáza je teda fázou motivácie. V druhej fáze recepcie dochádza k vnímaniu, percepcii diela a k jeho dekódovaniu. Príjemca sa zameriava na tvary, farby, línie v spojitosti so vzťahmi v kompozícii, začína dekódovať čiže odkodovávať správu, ktorú do diela vložil umelec.

Dekódovanie prebieha na základe poznania ikonografického i formálneho jazyka výtvarného umenia (podobne ako pri čítaní literárneho textu, rozumieme mu, len ak je napísaný v nám známom jazyku). V ďalšej fáze procesu dochádza k reflexii, t. j. k uvažovaniu o diele čiže responzii znovuprežívaniu umeleckého diela. Všetky tieto procesy vrcholia v interpretácii, pod čím rozumieme vo verbálnom jazyku sformulovaný umelecký zážitok (Gero, 2004).

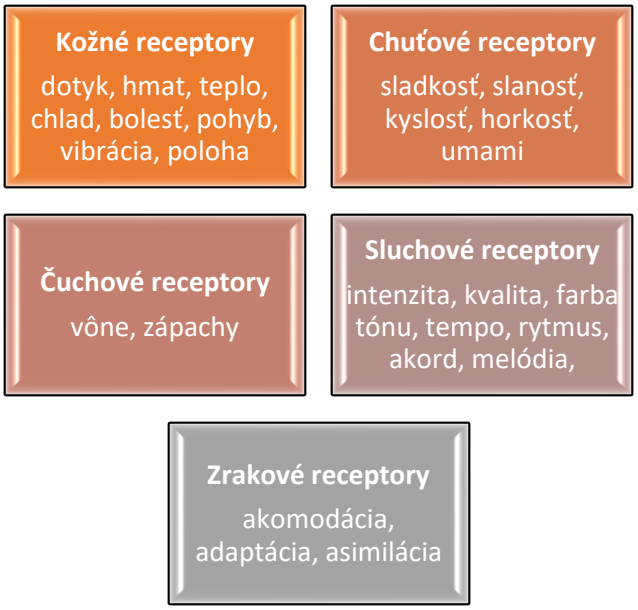
4 VNÍMANIE. ZMYSLOVÉ RECEPTORY VO VÝTVARNEJ VÝCHOVE

Pri vnímaní zohrávajú významu úlohu existujúce skúseností a individuálne špecifiká vnímania jednotlivca, ktoré nadobudol počas života. Môžeme tvrdiť, že prostredie, v ktorom sa nachádzame, determinuje spôsob, ale i obsah vnímania. Preto individuálne odlišnosti nášho senzorického a kognitívneho aparátu, osobitosť osobnej histórie a jedinečnosť časopriestorovej lokalizácie navodzujú otázku subjektivity, resp. objektivity vnímania a problém individuálnych odlišností alebo univerzality percepcií (Démuth, 2013).

V 20. storočí sa jednoznačne objavilo aj umenie nezobrazujúce – abstraktné, ktoré disponuje mnohými formami a je zásadne diferencované (Bergerová, 2019). Umenie 20. storočia začalo využívať a aplikovať v rámci rozšíreného výtvarného jazyka obohatenú typológiu vyjadrovacích a výrazových možností. Najmä v rámci jazyka autorských výtvarných stratégií, intermédií a multimédií sa okrem zrakového vnímania začali zapájať aj iné zmysly, pocity a vnemy – sluchový, čuchový, chuťový a rôzne druhy kožného vnímania.

Vo výtvarnej edukácii môžeme považovať za kľúčové akékoľvek vnímanie/percipovanie. Medzi umelecké tendencie, ktoré pracujú s rôznymi zmyslami patria napríklad: procesuálne umenie, zvukové umenie, akčné umenie, eat-art, behaviorálne umenie atď.

Tabuľka č.1 Štruktúra zmyslových receptorov



Tabuľka spracovaná podľa Štofko (2010)

4.1 KOŽNÉ RECEPTORY – dotyk, hmat, teplo, chlad, bolesť, pohyb, vibrácia, poloha

V koži, resp. pod pokožkou sa nachádzajú viaceré chemické, mechanické a teplotné receptory. Ide najmä o receptory dotyku, tlaku, tepla, chladu, ale i bolesti a pod. Z uvedeného vyplýva, že

hmat predstavuje skôr komplex pocitov ako jednotný hmatový vnem. Preto nehovoríme o receptoroch hmatu, ale skôr o receptoroch jednotlivých hmatových pocitov (Démuth, 2013). Kožné receptory využívajú rôzne umelecké stratégie a smery, ktoré vznikli v priebehu 20. storočia. Napríklad v body-arte a v behaviorálnom umení sa využívajú aj ďalšie zmysly, teda popri klasických hmatových/dotykových vnemov je spektrum obohatené aj o iné zmyslové receptory. V školskej praxi na hodinách výtvarnej výchovy v ZŠ a ZUŠ v rámci motivácie/prostredníctvom motivačných akcií/ sa dajú využiť skoro všetky zo spomínaných kožných receptorov. Žiaci na základe rôznych hmatových cvičení spoznávajú materiály, ich vlastnosti a možnosti aplikácie vo výtvarnej činnosti. Prostredníctvom kožných receptorov nadobúdajú schopnosti a cit pre materiál. Dokážu ho rozpoznať a popísať jeho taktilné vlastnosti.

HMATOVÉ CVIČENIA/UKÁŽKY: pomôžu žiakom pri selektovaní materiálov a pri určení možnosti ich použitia/využitia pri tvorivej činnosti. Rôzne druhy materiálov môžu svojimi vlastnosťami pomôcť aj pri vzniku asociácií, synestézií a nových konotačných/emocionálnych dôsledkov a asociácií/významov. Kožné receptory v rámci výtvarnej činnosti v školskej praxi patria k pomerne využívaným spôsobom kontaktu s materiálom. Prostredníctvom hmatových ukážok nastáva rozvoj synestitických a asociačných predstáv – napríklad dotýkaním sa rôznych materiálov a predmetov s otvorenými a zatvorenými očami, zabaľovanie sa do rôznych materiálov, vnímanie mäkkosti, drsnosti, tvrdosti, hrejivosti, príjemnosti, nepríjemnosti, vlhkosti atď.

4.2 ČUCHOVÉ RECEPTORY – zápachy a vône

Čuch patrí fylogeneticky k najstarším zmyslom, ktorými disponujeme. Väčšina čuchových podnetov je bezprostredne spätá s najstaršími časťami mozgu (rinecefalom), a preto čuchové pociťovanie predstavuje jednu z najjednoduchších a najkratších ciest do mozgu a v značnej miere sa uskutočňuje bez zámernej kontroly či cieleného uvedomovania. Pri čuchu možno cítiť pachové podnety i zo vzdialených objektov prostredníctvom inhalácie ich pachových stôp (Démuth, 2013).

Zápachy a vône sa vo výtvarnom umení 20.storočia objavujú najmä v kontexte procesuálneho umenia /arte povera, eat-art, rôzne objekty z organických materiálov atď./

ČUCHOVÉ CVIČENIA/UKÁŽKY: sú zamerané na rozpoznanie rôznych prírodných a umelých vôni a zápachov. Čuchové receptory si v školskej praxi žiaci môžu precvičiť napríklad pri organických objektoch, ktoré sú vytvárané z jedla napríklad: z ovocia, zeleniny, sladkostí, cestovín, korenín atď. Aplikované čuchové podnety sú súčasťou procesu zámerného

vplývania na čuchové receptory žiaka. Toto zámerné vplývanie na vnímanie pôsobí aj na rozvoj synestetických a asociačných predstáv, ktoré žiak môže následne využívať aj vo svojej výtvarnej tvorbe.

4.3 CHUŤOVÉ RECEPTORY– sladkosť, slanosť, kyslosť, horkosť, umami

Podobne ako čuch, aj chuť deteguje kvality objektu prostredníctvom analýzy chemickej štruktúry skúmaného predmetu. Konzumovanie a ochutnávanie je aktívne na základe chuťových receptorov, ktoré sa nachádzajú v ústnej dutine, na jazyku, na mäkkom podnebí, na hornej strane hltana a čiastočne na zadnej strane hrtanovej príklopky (Démuth, 2013). Vo výtvarnom umení 20.storočia sa objavujú chuťové receptory ako súčasť percipovania umenia najmä v súvislosti s výtvarným/výrazovým jazykom/prostriedkom pri umeleckej stratégii Daniela Spoerriho pri eat-arte.

CHUŤOVÉ CVIČENIA/UKÁŽKY: konzumovanie a ochutnávanie rôznych druhov potravín – sladkých, slaných, horkých, sladkokyslých, ktoré pôsobia na rozvoj chuťových receptorov a zároveň vytvárajú chuťové synestetické a asociačné predstavy. V školskej praxi môžu žiaci vytvárať z potravín rôzne reliéfy, výtvarné produkty plošné a aj plastické, ktoré sú určené na konzumovanie. Proces konzumácie môže byť koncipovaný ako akčné umenie, alebo procesuálne umenie.

4.4 SLUCHOVÉ RECEPTORY – intenzita, kvalita, rytmus, farba tónu, intenzita tónu, tempo, rytmus, akord, melódia

Podobne ako zrak tak aj sluch nám umožňuje spoznávať veci bez priameho kontaktu. Sluch druhým najinformačnejším kanálom využívajúcim veľmi podobnú formu šírenia sa informácií ako zrak – vlnovo-korpuskulárny prenos signálu (Démuth, 2013). Zvuk nadobudol v umení 20. storočia významnú pozíciu v kontexte intermediálneho a multimediálneho umenia, kde okrem pravidelných opakujúcich sa tónov sa stali aj nepravidelne zvuky – hluk, rev, hrmot alebo škrekot. Hudba môže mať motivačný ale aj expozičný stimul. Hudobná skladba sa môže stať abstrakto-expresívnou inspiráciou pre výtvarnú tvorbu, pre interpretáciu hudobného diela do výtvarnej podoby napríklad formou kresby, maľby, grafiky, pohybovej či objektovej formy alebo inej podoby.

Pri výtvarnej tvorbe môže okrem tónov/hlukov hudobnej skladby byť inšpiračným podnetom pre aktivitu napríklad hudobný rytmus, melódia, akord, tempo alebo nástrojová polyfónia. Dôležité je aby si žiaci uvedomili na základe práce s hudobnými ukážkami podobnosť vo výrazových prostriedkoch – blízkosť výtvarného a hudobného jazyka.

SLUCHOVÉ CVIČENIA/UKÁŽKY: v školskej praxi môžu žiaci vytvárať záznam zvuku, melódie napríklad vo vizuálnej podobe formou experimentálnej poézie či grafickej partitúry.

Môžu tvoriť záznamy rytmu, harmónie alebo disharmónie abstraktným či expresívnym spôsobom. Akčným prístupom môžu vytvárať aj pomocou počítača rôzne mixy zvukov z prírody, civilizácie, hudobných skladieb, tónov či hlukov. Rozvoj sluchových, asociačných a synestetických predstáv môžeme navodiť aj prostredníctvom rôznych výtvarných záznamov, úloh, cvičení, akcií.

4.5 ZRAKOVÉ RECEPTORY − akomodácia, adaptácia, asimilácia

Najviac informácií o prostredí v ktorom sa nachádzame a podnetoch v ňom čerpáme prostredníctvom videnia. Videnie nám umožňuje získavať naraz relatívne veľké množstvo relevantných informácií. Vďaka zrakovým receptorom sme schopní vnímať aj výtvarné umenie. Na základe poznania základných vyjadrovacích a výrazových prostriedkov, vedomostí z oblasti výstavby kompozície, ktoré sú súčasťou nejakej formy výtvarného diela vieme prijímať a dekódovať informácie, ktoré do diela vložil autor. Ako uvádza Štofko *„Zrakové vnímanie v sebe obsahuje dve roviny vnímania: 1. senzo-motorickú rovinu (zrak prostr. nej rozlišuje figúru od pozadia) a 2. sémanticko-operačnú rovinu (zrak ňou chápe významy a významové vzťahy medzi jednotlivými objektmi). V dejinách umenia sa vytvorilo mnoho spôsobov vizuálneho znázorňovania sveta (mimetické, symbolické, kubistické, abstraktné atď.). V klasickom umení je zrakové vnímanie spojené v prvom rade s mimetickým zobrazovaním (šerosvit, temnosvit, vzdušná perspektíva, deskriptívna geometria, optické klamy). V modernom umení 19. a 20. stor. dominuje zrakové vnímanie napr. v impresionizme, svetelnom umení, op-arte, maľbe farebných polí, maľbe ostrých hrán, konkrétnom umení alebo v minimalizme. V týchto umeniach prevažujú také vizuálne prostriedky, ako je svetlo a tieň, farebná plocha, tvar, priestor, ktoré sú spojené s rôznymi vizuálnymi kvalitami (tón, sýtosť a svetlosť, svetelný a farebný dojem z okamihu, farebná adícia, simultánny kontrast, farebný valér, monochromatickosť, polychromatickosť, achromatickosť, mihotavý efekt, farebná vibrácia, rôzne optické klamy, úbežníková perspektíva, axonometria, spirituálny účInok farby, symbolický účInok farby atď.). Pre PVV sa stal zrak dominantným vnemom. Všetky spomínané aspekty zrakového vnímania sa vo vekovo primeranej forme dajú využiť aj v školskej praxi vyučovania PVV na 1. a 2. stup. ZŠ"* (Štofko, 2010, s.46).

ZRAKOVÉ CVIČENIA/UKÁŽKY: v školskej praxi žiaci najviac využívajú zrak, pracujú s vizuálnymi podnetmi, ktoré nachádzajú v knihách, časopisoch, na internete, premietaním obrázkov, ukážkami výtvarných diel, ukážkami výtvarných objektov, ukážkami rôznych typov a druhov výtvarných materiálov a výtvarných nástrojov, ukážkami rôznych predmetov/objektov, rastlín, živočíchov, prácou s textom/záznamom na tabuli a v neposlednom rade vyučovaním, ktoré prebieha v múzeu/galérii atď. Zrakové cvičenia môžeme skombinovať

s rôznymi receptormi vnímania ako napríklad chuťovými, hmatovými či sluchovými. Používaním a aktiváciou viacerých receptorov vnímania, ktoré môžeme naštartovať aj prostredníctvom rôznych výtvarných záznamov, úloh, cvičení, akcií zameraných na proces vnímania dokážu žiaci hlbšie percipovať a následne aj produkovať výtvarné artefakty.

V texte uvádzame konkrétne úlohy/aktivity, pre žiakov, ktoré súvisia s využívaním a zapájaním zmyslových receptorov vo výtvarnej výchove. Vytvorili sme reálne príklady/ úlohy, východiskom ktorých sú konkrétni umelci, umelecké stratégie, prístupy a rôzne médiá, ktoré sú nositeľmi znakov, informácii a myšlienok. Úlohy sú koncipované tak, aby žiaci pracovali s netradičnými materiálmi a s atypickými vyjadrovacími a výrazovými postupmi.
Našim zámerom bolo vytvorenie návrhov aktivít, ktoré svojou formou a použitým materiálom reflektujú na umelecké potreby žiakov a zároveň podnecujú fantáziu, kreativitu a kultivujú zmyslové receptory.

4.6 CHUŤOVÉ + ČUCHOVÉ CVIČENIE: Ornament na zjedenie. Eat art

Úloha/cvičenie v ktorom si žiaci môžu precvičiť chuťove a čuchové receptory.
Východisko: Daniel Spoeri – eat art + tradičná ľudová výšivka
Eat art je špecifický výtvarný prístup zameraný na produkciu „chutných artefaktov“ určených na konzumáciu. Tento umelecký postoj je vtipným neodadadaistickým prístupom, žartovným umeleckým zveličením a zároveň aj neodadaistickým potvrdením antiumeleckej tézy synkretizácie umenia a života.
Tradičná ľudová výšivka vo vidieckom prostredí bola významnou zložkou ľudového odevu, charakterizovala jeho vzhľad, charakter či funkciu. Výšivkou sa zdobili súčiastky odevu ženského, dievčenského, detského a mužského.
Materiál a pomôcky: predlohy výšiviek z rôznych regiónov, potravinový materiál (ovocie, zelenina, cestoviny, cukríky, syry, syrové nite.....).
Spôsob/proces realizácie: Podstatou akcie je spojenie umeleckej stratégie eat art a tradičnej ľudovej výšivky do formy ornamentu na zjedenie. Aktivita prebieha formou interpretácie vybraného ľudového ornamentu do formy eat artu. Vybraný ornament žiaci zoštylizovali v predošlých úlohách. Upravili podľa potreby, do pásov alebo do štvorcov, ktoré vytvoria akýsi dezén, raport vzorov. Následne vybrané rôzne druhy potravín, ktoré si pripravili (narezaním na menšie časti) a ukladaním na predkreslený vzor tvoria ornament/artefakt na zjedenie. Po ukončení fázy ukladania a vytvárania ornamentu a po fotografickej dokumentácii, prichádza ďalšia fáza akcie konzumácia vytvoreného diela.

Táto akcia/úloha je zameraná na umelecký postoj s neodadadaistickým prístupom. Eat art žartovným umeleckým zveličením a neodadaistickým prístupom prináša umenie do bežného života. „Vážne umenie“ sa transformuje do „umenia na zjedenie“. Žiaci si pri práci uvedomujú, že nie len umelecké materiály môžu vytvárať umenie ale aj materiály, ktoré nachádzame v bežnom živote sú vhodné ako prostriedok pre vyjadrenie umeleckého zámeru či umeleckej myšlienky. Konzumovanie, ochutnávanie a rozpoznanie rôznych prírodných a umelých vôni a zápachov prostredníctvom čuchových a chuťových receptorov vytvárajú u žiakov chuťové a čuchové synestetické a asociačné predstavy, ktoré sa im spájajú napríklad s chuťou konkrétneho jedla či s jeho vôňou.

V školskej praxi môžu žiaci vytvárať z potravín rôzne reliéfy, organické objekty, výtvarné produkty plošné a aj plastické, ktoré sú z ovocia, zeleniny, sladkostí, cestovín, korenín atď. a sú prioritne určené na konzumovanie. Proces konzumácie sprevádza zároveň aj proces rôznych vôni a zápachov. Takáto aktivita môže byť koncipovaná ako akčné umenie, alebo procesuálne umenie.

Obr. č.1 Tvorba eat-artovej kompozície vytvorenej podľa predlohy ľudovej výšivky.

4.7 CHUŤOVÉ + ČUCHOVÉ CVIČENIE: Parta na zjedenie. Eat art

Úloha/cvičenie v ktorom si žiaci môžu precvičiť chuťove a čuchové receptory.

Východisko: Daniel Spoeri − eat art + tradičná ľudová parta

Tradičná ľudová parta, vo vidieckom prostredí bola významnou zložkou prevažne slávnostného svadobného ľudového odevu. Parta – bohato zdobená čelenka, ktorú nosili mladé dievčatá, slobodné ženy počas významných príležitostí. Parta bola zhotovená z lepenkového

pásu stočeného do polkruhu, ktorý bol obtočený textilom. Textil bol následne dotváraný prišívaním korálikov, stúh, kvetov a čipiek.

Materiál a pomôcky: predlohy party, venčeky, čelenky z rôznych regiónov, potravinový materiál (ovocie, zelenina, cestoviny, cukríky.....).

Spôsob/proces realizácie: Podstatou akcie je spojenie umeleckej stratégie eat art a tradičnej ľudovej party do formy objektu na zjedenie. Aktivita prebieha formou interpretácie vybranej ozdobnej súčasti ľudového kroja do formy eat artu. Ukladaním, napichovaním, montážou jednotlivých segmentov z potravín tvoria partu/artefakt organický objekt na zjedenie. Po ukončení fázy tvorby, po fotografickej dokumentácii, prichádza ďalšia fáza akcie konzumácia vytvoreného diela kedy môžu žiaci zapojiť svoje chuťové nie len čuchové orgány.

Obr. č.2 Tvorba eat-artovej kompozície Parta na zjedenie, vytvorenej podľa predlohy ľudovej party.

4.8 SLUCHOVÉ CVIČENIE: Vizualizácia hudobnej skladby. Kresba, dripping

Úloha/cvičenie v ktorom si žiaci môžu precvičiť sluchové receptory. Výtvarné a hudobné umenie často pracuje s identickými výrazovými prostriedkami. Synkretizmus výrazových prostriedkov v hudobnej a výtvarnej oblasti sa javí ako jeden z inšpiratívnych zdrojov pre tvorbu výtvarných produktov.

Východisko: rôzne druhy hudobných skladieb + Pollock – dripping + kresba

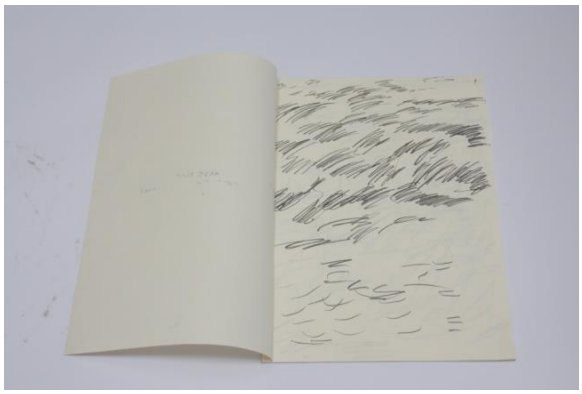
Jakson Polok autor akčnej maľby, autorskej techniky dripping. Pri akčnej maľbe sa v rámci procesu maľovania, ktorý sa deje na báze improvizácie využíva náhoda. Dôležitá je akčnosť gesta tvorcu a jeho schopnosť sebavyjadrenia. Podstatnou črtou akčnej maľby je záznam, ktorý je tvorený rôznymi kaligrafickými a škvrnovými stopami, ktoré odrážajú na ploche obrazu len zápis aktuálneho biorytmu ruky a tela maliara.

Materiál a pomôcky: farby, papier, ceruzky, hudobný záznam, mp3 prehrávače, mobily, notebooky.

Spôsob/proces realizácie: Podstatou cvičenia je na základe interpretácie počutej hudobnej skladby pri použití multimediálnych médií vytvoriť zvukový zápis formou kresby alebo maľby. Žiaci vytvárajú kompozície inšpirované hudobným dielom, tvoria zápis/vizualizácia hudobného diela výtvarnými výrazovými prostriedkami na základe rytmu, kontrastu, harmónie disharmónie, pohybu – dynamiky a napätia. Výsledný produkt má formou kompozície s využitím línie, bodu, tvaru, farby a povrchu materiálu.

Táto akcia/úloha je zameraná na tvorbu vizuálneho záznamu, na vytváranie kompozícií, pri ktorých dochádza k precvičovaniu sluchových receptorov. Pri počúvaní hudobnej skladby je potrebné vytvoriť autentický záznam, zápis, ktorý je realizovaný výtvarným jazykom. V rámci výtvarného jazyka žiaci pracujú s výrazom, štýlom, rytmom, emóciami, dynamikou, gradáciou, pohybom, napätím či kontrastom.

Pri počúvaní hudobných skladieb žiak používa sluchové receptory, ktoré pri počúvaní hudobných skladieb a rozpoznaní/identifikovaní rôznych tónov, melódií, akordov majú vplyv na vytváranie synestetických a asociačných predstav, nálad či pocitov, ktoré žiak následne vizualizuje alebo verbálne popisuje. Zápis/akčná maľba zvukov a vnemov ktoré boli zaznamenané farbou a líniou podnecujú a rozvíjajú u žiakov sebavyjadrenie, abstraktné myslenie, tvorbu abstraktných obrazov, produkciu rôznych asociácií zvukov, hluku, spevu, hudby, podnecujú k spontánnemu záznamu, skúmaniu odtieňov a tónov farieb, dešifrovaniu kakofónie alebo harmónie zvukov (Bergerová, 2022).



Obr. č.3 - 5 Tvorba vizuálnej kompozície, záznamu hudobnej interpretácie.

4.9 HMATVÉ CVIČENIE: Vizualizácia emócií. Objekt

Úloha/cvičenie v ktorom si žiaci môžu precvičiť hmatové receptory. Hmatové cvičenia, respektíve práca s rôznorodým materiálom môže na základe svojich vlastností prispieť k vzniku rôznych asociácií, synestézií a nových konotačných/emocionálnych dôsledkov a asociácií/významov. Prostredníctvom hmatových ukážok/cvičení dochádza teda k synestitickým a asociačným predstavám – napríklad dotýkaním sa rôznych materiálov a predmetov s otvorenými alebo zatvorenými očami, kedy žiaci percipujú povrchy materiálov. Výtvarné umenie pracuje s rôznymi výrazovými materiálmi, prostriedkami a médiami. Niektoré klasické výrazové prostriedky/materiály nedokážu interpretovať obsah danej myšlienky autora diela na požadovanej úrovni, preto autor siaha po výrazových prostriedkoch, ktoré nie sú klasické ale sú nové, nezvyčajné, alternatívne a netradičné.

Východisko: objekt – krabičky na zmyslové/hmatové asociácie

Objekt je nové umelecké médium 20. storočia, ktoré má viac podôb. Autori, ktorí pracujú s týmto médiom používajú rôzne typy materiálov, ktoré spájajú do celku/artefaktu. Objekt môže byť vytvorený spájaním alebo hromadením rôznorodého materiálu. Môže byť vytvorený privlastneným prírodným umeleckým, profánnym alebo industriálnym produktom, respektíve konceptuálnym návrhom následne vytvoreným z materiálov.

Materiál a pomôcky: rôzny netradičný a tradičný materiál

Spôsob/proces realizácie: Podstatou cvičenia/úlohy je vytvoriť objekt napríklad krabičky do ktorých si môžu žiaci odložiť svoje myšlienky, pocity, nálady, asociácie. Pracujú s pojmami ktoré je potrebné transformovať do vizuálnej hmatateľnej podoby. Žiaci vytvárajú objekty, tvoria vizualizácie pojmov alebo myšlienok prostredníctvom výtvarných výrazových

prostriedkov a materiálov heterogénneho charakteru na základe práce s formou, tvarom, hmotou, použitím kontrastu, dynamiky, statiky, napätia. Pri práci sa sústredia prioritne na to, aby objekty boli vytvárané s dôrazom na hmatové akcenty, objekty by mali byť vytvárané z rôznorodých materiálov a rôznorodých povrchov. Pri dotyku by mali vyvolávať asociácie, rôzne emočné a konotačné efekty.

Obr. č.6 Objekt – vizualizácia myšlienok do kompozície z rôznorodých materiálov.

5 MÉDIÁ A TECHNICKÉ PROCESY VO VÝTVARNEJ EDUKÁCII

Výtvarná tvorba je spojená so samotným procesom tvorby, ktorý smeruje ku konečnému výtvarnému produktu/artefaktu. Ten je postavený na koncepte/myšlienke, ktorú sa autor snaží transformovať do vizuálnej podoby. Aby myšlienka mohla nadobudnúť hmotnú respektíve virtuálnu podobu je potrebné ju vizualizovať/transformovať do nejakého konkrétneho média pomocou technického/technologického procesu/metódy/metodického postupu, takýmto spôsobom dať výtvarnému produktu jedinečný umelecký výraz.

Prostredníctvom výtvarného produktu sa snaží autor komunikovať. Každá komunikácia potrebuje k prenosu informácií jazyk. Vo výtvarnej oblasti sa uskutočňuje komunikácia prostredníctvom umelého vizuálneho jazyka, ktorý nazývame výtvarným jazykom.

Výtvarný jazyk disponuje:

- základnými stavebnými prvkami – línia, škvrna, hmota.
- Ich podoba závisí od druhu výtvarného umenia, materiálu/média a techniky umeleckého diela.
- Základné stavebné prvky môžu vstupovať do ďalších vzťahov v rámci umeleckého diela (spájajú sa s tvarom, farbou, materiálom).
- Ďalšími segmentami vyskytujúcimi sa v systéme výtvarného jazyka sú základné vyjadrovacie prvky – tvar, farba, svetlo, materiál.
- Základné vyjadrovacie prvky majú schopnosť meniť svoje kvality a prispôsobiť sa iným prvkom (flexia – ohybnosť) a tiež vstupujú do vzťahov zo základnými stavebnými prvkami (Škvrna má tvar, farbu...atď.). Základné vyjadrovacie prvky vstupujú do kvalitatívnych vzťahov, ktoré rozpoznávame tvarové, svetelné, farebné a v súvislosti s materiálom aj povrchové.
- Ovládaním výtvarného jazyka sa žiakom otvára cesta k porozumeniu a komunikácií v rôznych umeleckých médiách a tiež ku kreatívnemu, tvorivému vyjadrovaniu prostredníctvom umenia.

Pod pojmom **„médium“** sa v umení označuje vyjadrovací prostriedok určitého umeleckého druhu, komunikačný a informačný prostriedok, sprostredkujúci činiteľ/prostriedok, hmota alebo jav slúžiaci na prenos alebo záznam informácie, nosič informácie, konkrétny umelecký materiál, ktorý umelec používa na vytvorenie umeleckého diela alebo sa používa na popísanie konkrétneho druhu umenia. Napríklad maľba, kresba, tlač, socha, grafika, plastika, telo, enviroment, inštalácia, akcia, maľba, kresba, video, fotografia je médium, ale aj papier, textil, koláž, asambláž ďalšie iné. Každá kategória umeleckých diel je v podstate vlastným médiom.

Sochári môžu napríklad ako médium použiť kov, drevo, hlinu, kameň, bronz alebo mramor. Tvorcovia grafiky môžu na opísanie svojho média použiť slová ako drevoryt, linoryt, lept, rytie a litografia. Médiom môže byť čokoľvek. Umelci, ktorí používajú viac médií v jednom umeleckom diele, to zvyčajne nazývajú „zmiešané médiá“.

Pri tvorbe výtvarného produktu autor pracuje s konkrétnym médiom. Každé médium si vyžaduje pri práci s nim istý technický postup, respektíve technický proces, ktorý konečnému výtvarnému produktu dodá výraz/rukopis, určí jeho formu, vzhľad, tvar atď. Každý technický proces je teda spojený s nejakým médiom.

V nasledujúcom texte uvedieme vybrané médiá, materiály, technické a formálne varianty a technické postupy, ktoré sa používajú v školskej výtvarnej edukácii pri konkrétnom médiu. Niektoré druhy médií sú vo výtvarnom edukačnom procese zastúpené často, iné sa vyskytujú zriedkavo, sporadicky. Mohli by sme ich teda rozdeliť na médiá často aplikované, zriedkavo aplikované.

Medzi často aplikované média môžeme zaradiť napríklad: médium kresba, médium maľba, médium papier, médium grafika, médium plastika, médium koláž, médium fotografia, médium počítač.

Medzi menej často aplikované média môžeme zaradiť napríklad: médium akcie, médium videa, médium inštalácie, médium asambláže, médium environmentu, médium skulptúry, médium objektu, médium textilu, médium recyklovateľných materiálov/plastov.

5.1 Médium papier

Médium papier pozná ľudstvo už okolo dvoch tisícročí. Papier môžeme považovať za jeden z podstatných elementov pri globálnom rozvoji civilizácie a kultúry sveta. Napriek tomu sa jeho hodnota v umeleckej oblasti docenila až v 20. storočí, kedy papier nadobudol v umeleckom ponímaní rovnocennú pozíciu voči ostatným výtvarným médiám. Vo výtvarnom umení bol papier rovnako ako aj v iných oblastiach života považovaný len za sprostredkovateľa, uchovávateľa informácií a významov. V umení plnil funkciu prvotného záznamu myšlienky, nápadu, skice alebo podkladu, podložky, na ktorej bola kreslená kresba či tlačená grafika. Slúžil k potrebám a účelom vyšších umeleckých žánrov. Tejto pozície ho zbavili až avantgardné smery 20. storočia, ktoré priniesli novú interpretáciu a pozíciu tohto materiálu cez autorské prvé autorské techniky ako koláž a dekoláž. Úplne nový pohľad na využitie média papiera priniesli v 60. a 70. rokov dvadsiateho storočia až konceptuálne tendencie a umelecké stratégie ako napríklad paketáž či land art. Tieto prístupy a stratégie radikálne zmenili celé chápanie povahy a zmyslu umeleckého diela. Eliminovali dominantnosť estetického vnímania na úkor idey, ktorá

sa divákovi prezentovala formálnym konceptom (Geržová,1999; Štofko, 2007; Morganová, 2009).

Spektrum možnosti ako pracovať s médiom papier je pomerne široké. Od využitia plošných aktivít, záznamov cez objektové, či priam akčné paketáže. Najčastejšie pri práci s papierom používame okrem kresliarskych techník aj techniky strihania, trhania, slepotlače, vodotlače, lepenia, krčenia, muchláže a skladania. Pri skladaní techniky origami, kirigami.

Okrem tvorby záznamu, skice, môžeme papier rôznym náradím a nástrojmi deštruovať. Pod deštrukciou papiera: chápeme rozvrat, rozklad či skazu, v prípade papiera ňou rozumieme zmenu jeho povrchu alebo tvaru spôsobenú určitým zásahom, vzniká tak perforovanie, pálenie, strihanie, trhanie, krčenie, rolovanie.

Pri práci s papierom môžeme použiť vrstvenie, kedy navrstvením lepením/skladaním jednotlivých plôch na seba vzniká tretí rozmer, čiže z plochy tvoríme trojrozmerný objekt. Objekt môžeme tvoriť aj spôsobom práce s ručným papierom, kedy pri formovaní/modelovaní priestorového objektu z plochy do priestoru používame hmotu rozomletého papiera čiže využívame sekundárne možnosti technológii a recyklujeme papier, ktorý prešiel istým procesom natrhania, rozmočenia a rozomletia.

Objekty môžeme vytvárať aj prostredníctvom umeleckej stratégie paketáž, alebo aj starou japomskou technikou skladania papiera origami.

Medzi menej známe kreatívne metódy práce s médiom papier zaraďujeme aj pyrografiu. Jedná sa o takzvané písanie ohňom. Táto technika popálenia, respektíve pálenia povrchu papiera je pomerne stará. Fumáž je kresba na papier tvorená dymom z ohňa sviečky ktorá zanecháva jemné stopy na papieri.

5.2 MÉDIUM PAPIER CVIČENIE: Maľba dymom

Východisko: živly − oheň, médium papier. Wolfgang Paalen: autor techniky fumáž − umeleckého média, ktoré je vytvárané zadymovaním papiera dymom alebo sadzami z horiacej sviečky. Táto technika vytvárania zadymenej faktúry podnecuje a vyvoláva evokáciu rôznych asociácií, medzi iným aj symboliku života a smrti.

Materiál a pomôcky: papier, sviečka, farby, pastelky

Spôsob/proces realizácie: sviečku spájame s ohňom, ktorý je jedným zo živlov, je zdrojom tepla a svetla. Bol a je nenahraditeľným prvkom väčšiny rituálnych úkonov a mýtických predstáv. Žiaci aktivitu realizujú v triede. Podstatou akcie je zachytenie atmosféry/nálady v ktorej sa žiaci momentálne nachádzajú. Prvým krokom akcie je postupný proces zadymovania papiera, ktorý si žiaci pridŕžajú tesne nad plameňom sviečky, s papierom pomaly pohybujú do rôznych smerov. Oheň, dym a pohyb papierom postupne vytvorí zadymenú faktúru. Takto

vznikne maľba ohňom. Maľbu ohňom môžeme chápať ako výsledný proces aktivity, artefakt je hotový, alebo je možné na fumáži ďalej pokračovať dotvárať ju použitím kresliarskych techník, ceruzka, pastelky, uhlík, tuš alebo použitím farieb tempera, akvarel.

Táto úloha je zameraná na vnemy, ktoré prichádzajú pri skúmaní svojho vnútra, momentálnej mentálnej nálady či psychického rozpoloženia. Akčná maľba fumáž je výsledkom procesu maľby a vnímania vlastných vnemov, ktoré boli zaznamenané dymom, farbou a líniou. Pri tejto úlohe ide o istý druh relaxácie a následnej psychohygieny, zbavovania sa negatívnej energie. Proces zadymovania uvádza aktérov/žiakov do istej pozície aktérov, ktorí vykonávajú magický obrad. Automatické opakovanie pohybov pri práci so sviečkou, navodzuje stav sústredenia a následne aj upokojenia emócií. Proces zadymovania a následného vytvárania abstraktnej maľby dymom vedie k podnetom, pri ktorých žiaci musia uplatniť abstraktné myslenie, čo postupne vedie k tvorbe abstraktných obrazov a produkcii rôznych asociácií.

Obr. č. 6 Fumáž dotvorená kresbou

6 VÝTVARNÉ A UMELECKÉ STRATÉGIE ORIENTOVANÉ NA AKČNÉ UMENIE

V priestore výtvarnej edukácie sa ponúkajú početné možnosti implementácie rôznych umeleckých stratégii, ktoré sú svojou podstatou orientované na akciu/akčné umenie.

V rámci akčného umenia vyjadrujúceho sa plošne ide najmä o akčnú gestickú maľbu **dripping**/ expresívnu abstrakciu – kvapkanie, liatie alebo striekanie farby na plochu vodorovne položeného plátna, kde akčný proces tvorby je často uchopený tak, že sám autor prípadne divák sa stáva súčasťou výsledného diela – happeningu. **Happening** má charakter organizovanej udalosti, ktorá sa odohráva na hranici výtvarného umenia, divadla a hudby (Geržová, 1999). Takáto forma akcie je charakteristická svojou dejovosťou, očakávaním a následnou recepciou. Tento druh action art sa vyznačuje spontánnosťou, zároveň svojou podstatou výtvarnej akcie nie realistickým nie klasických foriem kompozícii a kompozičných vzťahovo je vhodný pre žiakov staršieho školského veku u ktorých stagnuje klasická maľba z dôvodu krízy detského výtvarného prejavu.

V oblasti aplikácie intermediálneho umenia do edukačného procesu pre žiakov staršieho školského veku môžeme efektívne využiť interdisciplinárne súvislostí, ktoré svojou hybridnou povahou umožňujú prepájať prvky hudby, divadla, filmu a poézie. V súčasnosti intermédium zhŕňa dve hlavné kategórie: statické intermédiá – najmä inštaláciu, objekt, site-specific art, environment/prostredie, všetky kinetické formy objektov a inštalácií a tzv. akčné intermédiá – performance, event, happening, vrátane ich dokumentácie. Z nových médií **video**. Pojem nové médiá, umenie nových médií, resp. mediálne umenie sa transformoval z pojmu multimédium. Nové médiá vychádzajú z bázy techniky a technológií (ide najmä o elektronické, v súčasnosti digitálne médiá), zároveň integrujú prvok interaktivity a nové spôsoby mediálnej komunikácie (Štofko, 2007).

V rámci akčného umenia sa môžeme zamerať aj na **inscenovanú fotografiu**, ktorá je obvykle režírovaná podľa konkrétneho scenára, môže sa odvíjať od divadelno-tanečných prvkov, až po interpretácie či parafrázovania rôznych umeleckých artefaktov.

V rámci priestorového vyjadrenia sa môžeme sústrediť na umelecké stratégie ako land-art, body-art či paketáž. **Paketáž** je spojená s mystériom tajomstva. Pri tejto stratégii ide o premenu papiera z plochy na priestor na báze výtvarnej akcie spôsobom ozvláštnenia bežných objektov, zakrytím prírodných útvarov či architektúry ale aj zabalením/paketážou osoby či dieťaťa. Táto stratégia umožňuje oslobodiť sa od stereotypov a ponúka deťom možnosť k autentickej výpovedi pri action art.

Body-art ako akčná umelecká stratégia zahrňuje širokú škálu aktivít v súvislosti s ľudským telom, s prvkami výtvarnými, divadelnými, pantomímou, hudbou, horeným slovom a pod. Od

namáčaním prstov do farieb alebo polievaním tela farbou, maľovaním tváre, rúk, odtláčaním alebo obkresľovaním tela, častí tela na zvislú alebo vodorovnú plochu až po využitie tela ako živého výtvarného subjektu (Biarincová, 2020). Táto stratégia vytvára priestor pre akciu a zážitok, umožňuje aktívne pracovať s telom vo vzťahu s pohybom, priestorom, časom, rôznymi materiálmi, ale aj so samým sebou.

Stratégia **land-art** umožňuje realizáciu výtvarných prác priamo v krajine. Žiaci prichádzajú do otvoreného kontaktu s prostredím, krajinou, prírodou. Priamo v teréne môžu použiť výtvarné stratégie doplnenia, privlastnenia, manipulovania, prípadne premodelovania častí v krajine, ktoré nie je možné uplatniť v interiéry. V exteriéry žiaci pracujú s lokálnym materiálom, čiže s prírodninami ktoré sa nachádzajú dostupnom okolí. Miestna ponuka krajinných zdrojov im určuje možnosti prirodzeného výberu, čo žiakom v podstate umožňuje vytvoriť si istý prieskum krajiny, materiálov a následne priamo v teréne reagovať výtvarnou akciou (Biarincová, 2020).

Ďalšou možnosťou ako pracovať s priestorom/prostredím v tomto prípade mestským je stratégia **street art**. Street art zahrňuje celú škálu umeleckých prejavov na verejnom priestranstve ako napríklad divadlo, tanec, hudobné predstavenie, happeningy, živé sochy a rôzne performácie. Spoločnou črtou všetkých umeleckých verzií umenia ulíc je to, že sú prístupné širokej verejnosti mimo ustáleného miesta prezentácie umenia. Sme toho názoru, že pre obdobie staršieho školského veku (11-15 rokov) je forma street artu príťažlivá a zároveň aj blízka tak ako im je blízka forma súčasnej vizuálnej komunikácie. Na základe realizovaných vlastných ideových názorov transformovaných do vizuálnej podoby môžu žiaci participovať pri spoluutváraní urbánne prostredia mesta svojským a osobitým spôsobom aplikáciou princípov vychádzajúcich z akčného umenia.

Pre akčnú tvorbu je charakteristický proces, doba, počas ktorej prebieha akcia. Akčná tvorba zahrnuje fázy, ktoré tvoria istý priebeh deja. Jednotlivé fázy na seba postupne nadväzujú algoritmom rádom typickým pre akčnú tvorbu (Biarincová, 2020).

AKCIA → REAKCIA → REALIZÁCIA → DOKUMENTÁCIA → VYTVÁRANIE ALTERNATÍV

AKCIA/REAKCIA pripravujeme, plánujeme, realizujeme, hodnotíme, diskutujeme, vykonávame vopred naplánovanú činnosť, ktorá má určitý postup a smeruje k tvorbe artefaktu/umeleckého produktu. Výsledok procesu akcie je vo forme nehmotnej, vo forme konceptu, vo forme hmotnej (texty, inšpirácie, nápady).

REALIZÁCIA realizujeme naplánovanú akciu, ktorú sme si stanovili, smerujeme svojim činom/aktivitou k tvorbe produktu z akcie/realizácie →výsledok procesu je vo forme hmotnej,

respektíve vo forme procesu, ktorý je zaznamenávaný (výsledkom realizácie nemusí byť vždy korektný produkt, môže sa ním byť samotný proces akcie).

DOKUMENTÁCIA počas akcie zaznamenávame proces aktivity formou fotodokumentácie alebo filmovej dokumentácie.

VYTVÁRANIE ALTERNATÍV pri realizácii na základe činnosti dospievame k alternatívam, ktoré sú pokračovaním, alebo iným smerovaním realizovaného zámeru/akcie.

V rámci aktivít vychádzajúcich z umeleckých stratégii orientovaných na akciu/action art plánujeme a realizujeme aktivity, ktoré prebiehajú v interiéri alebo v exteriéri.

6.1 Land art&folk art – príklad východiska pre aktivitu

V nasledujúcom texte uvádzame prototyp, jednu z možností ako koncepčne uchopiť východiská a prístupy pri tvorbe akčného modelu. Charakteristiku akčných modelov popisuje Kováčová (2020, s. 221) nasledovne: *„zámerom akčného umenia ako súčasti situačno-art-akčných modelov je priblížiť udalosť alebo príbeh, ktorý má predpokladaný začiatok a koniec, ale nemusí byť v celosti „vypovedaný.“ Táto skutočnosť závisí od samotných protagonistov, od ich prežívania, skúseností a individuálnej obrazotvornosti a podobne.* V našom návrhu východísk pre konkrétnu aktivitu sme spojili ľudovú kultúru s akčným umením v duchu Land art & Folk art & Action art. Východiská, ktoré tvoria podstatu aktivít/akcie sme zvolili na základe okruhu a metodického radu. Prioritne v tomto art-akčnom modely nás zaujíma, ako dokážu žiaci pracovať s tradičným ľudovým umením v rámci výtvarných aktivít/tvorby, ako ju dokážu uchopiť ako inšpiračný zdroj, ako ju vedia transformovať, respektíve redefinovať do novej podoby v kontexte rôznych výtvarných problémov. Spojenie Folk artu s Land artom nie je náhodné. Land art ako aj tradičné umenie majú konkrétne spoločné východiská a charakteristiky.

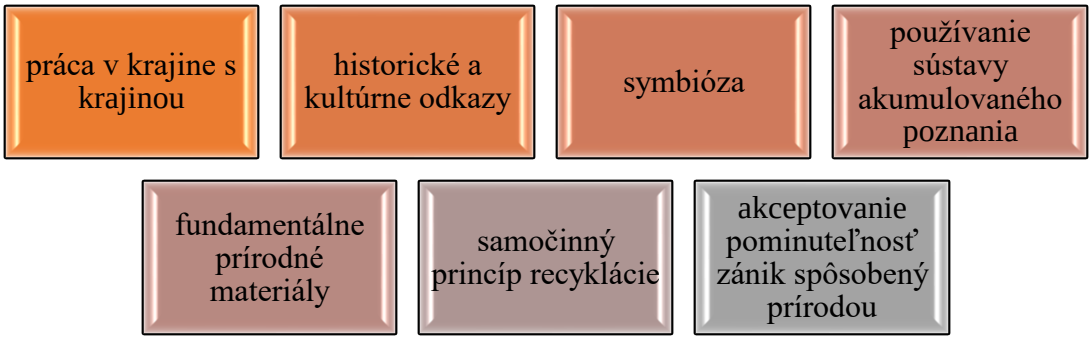
Prístupy Land artu reflektujú civilizačno-prírodné prepojenia, zameriavajú sa na vzťah človeka k prírode/krajine. Ľudové umenie bolo úzko prepojené s prírodou, prostredím, krajinou a všestrannými potrebami, ktoré poskytla príroda, prírodne zdroje a materiály (Biarincová, 2021).

Podstatné východiská pre tvorbu aktivít v našom koncepte Land art& Folk art:

- umenie v krajine, earth art i land art → environmentálne umenie sa zameriava na vzťah človeka k prírode/krajine,
- earth art i land art sa zameriava na vytvorenie jedného organického celku→ na prírodnú realitu so zásahom človeka,
- ľudová kultúra je súčasťou našej identity a histórie,

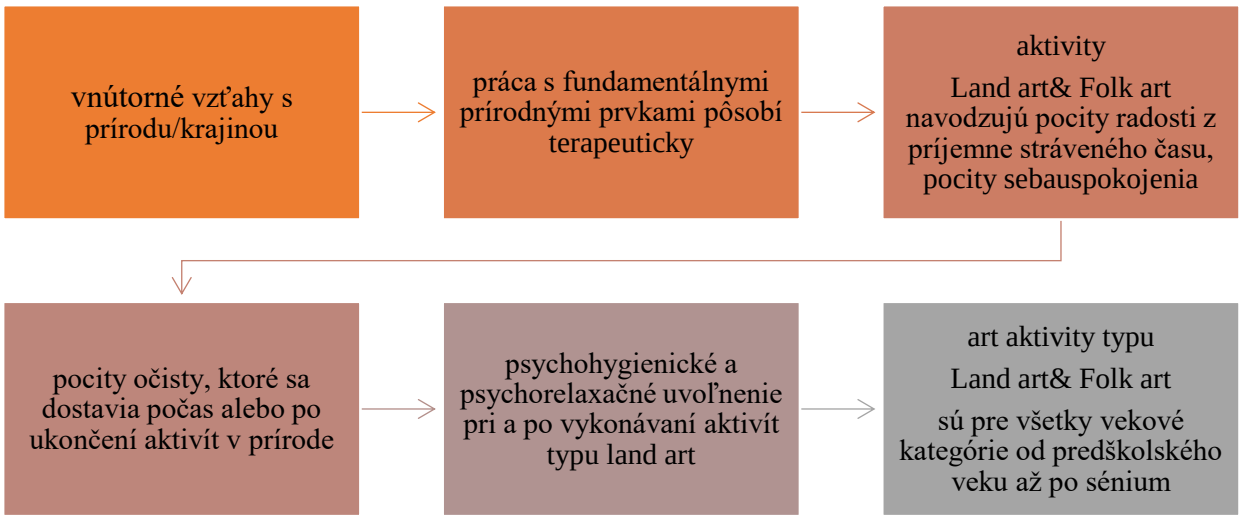
- obsahuje sústavu akumulovaného poznania, správania, vzorov materiálnych a nemateriálnych produktov ľudskej činnosti prenášaných z generácie na generáciu,
- obsahuje databázu vzorov, produktov duchovnej a materiálnej povahy,
- prenášaním vzorov materiálnych a nemateriálnych produktov vznikli a boli uchované historické artefakty, ktoré dnes môžeme študovať a ďalej aktualizovať,
- recyklovaním a redefinovaním prenášaných vzorov materiálnych a nemateriálnych produktov vytvárame nové produkty, ktoré v sebe nesú odkaz histórie.

Schéma 1 Spoločné charakteristiky pre Land art& Folk art východiská pre tvorbu výtvarnej aktivity



Zdroj: vlastné spracovanie

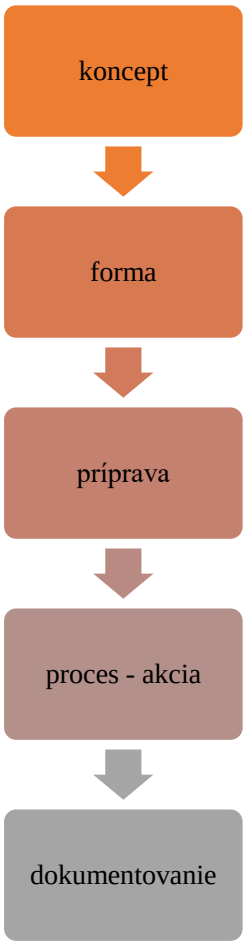
Schéma 2: Spoločné charakteristiky pre Land art& Folk art z hľadiska aktivít a funkcií umenia



Zdroj: vlastné spracovanie

Pri výtvarných činnostiach/aktivitách dochádza medzi subjektom (aktérom) a rôznymi druhmi médií, tém, štýlov a foriem k vzájomnej interakcii.

Schéma 3: Proces/fázy vzniku a priebehu modelu Land art& Folk art& Art action z hľadiska aktivít



Zdroj: vlastné spracovanie

V procese tvorivých činností/aktivít prichádza k tvorivému operovaniu (manipulovaniu, transformovaniu, kombinovaniu, redefinovaniu atď.) s rôznymi médiami, témami a formami, ktoré prebieha cez invenčnú činnosť/aktivitu.

Každý výtvarný produkt alebo umelecká aktivita/akcia kódujú určitý mentálny, technický a formálny proces. Výtvarný produkt teda nesie v sebe isté informácie, ktoré sú zakódované a stávajú sa podnetom pre vznik rôznych asociácií, imaginatívnych obrazov, emócií a synestézií, ktoré ovplyvňujú konečné reflexívne myslenie percipientov.

V texte uvádzané a popisované výtvarné stratégie, ktoré sú svojou podstatou orientované na akciu/akčné činnosti nie sú v takej miere používané a aplikované pre obdobie staršieho školského veku v rámci pedagogického procesu ako by ich bolo možné uplatniť. Vybrané a nami konkretizované umelecké stratégie sú pomerne ľahko aplikovateľné vo vzdelávacom procese. Pri selekcii možností medzi plošnými a plastickými výtvarnými disciplínami sme sa

vo väčšej miere zamerali a orientovali na priestorové/plastické druhy aktivít. Žiakom tento typ činností pomáha kultivovať vzťah k materiálu, povrchu a priestoru, umožňuje tiež zdokonaľovať schopnosti spojené s hmatom a jemnou motorikou. A čo je veľmi sympatické v období puberty/období detskej výtvarnej krízy práve plastické techniky a činnosti spojené s akčným umením podporujú záujem o výtvarné vyjadrovanie, teda čiastočne kompenzujú stagnujúce kresliarske a maliarske aktivity .

Za významné pozitívum spojenia dvoch prístupov považujeme schopnosti ozvláštnenia tradičných a klasických foriem vyučovacieho procesu a vlastnosti, ktoré umožňujú nenásilnou formou získavať vedomosti a praktické zručnosti. Tieto postupy/stratégie prinášajú po obsahovej a formálnej stránke zážitkovú formu vyučovania (vyvolávajú pozitívne pocity), podnecujú a podporujú aktívnu účasť pri výtvarnej/umeleckej tvorbe, rozvíjajú a iniciujú tvorivosť a kreatívne idey.

Obr. Štylizované ľudové ornamenty textilu, z prírodnín, lístia, študenti KU. Práca v krajine art acton, tvorba zoštylizovaných ľudových ornamentov, ktoré boli v teréne transformované do výslednej podoby systémom umeleckej stratégie land art.

Obr. č. 7 - 10 Štylizované ľudové ornamenty z prírodnín, kameňa, lístia, farby, kôry stromu študenti KU. Práca v krajine art acton, tvorba zoštylizovaných ľudových ornamentov, ktoré boli v teréne transformované do výslednej podoby systémom umeleckej stratégie land art.

ZÁVER

Významnú úlohu pri výtvarných činnostiach zohráva nie len motivácia ale aj samotný proces tvorby. V procese tvorby výtvarného artefaktu sa žiaci učia, nadobúdajú vedomosti, zručnosti ale aj skúmajú, hľadajú, riešia, komponujú, experimentujú, objavujú, tvoria nové originálne výtvarné produkty. Prostredníctvom tém, úloh a cvičení, ktoré žiaci realizujú sa žiaci učia vyjadrovať výtvarným vizuálnym jazykom – čiže komunikovať s okolitým svetom. Všetky tieto činnosti by mali prebiehať v tvorivej a podnetnej atmosfére.

Na hodinách výtvarnej edukácii by sme sa mali my, výtvarní pedagógovia, snažiť aby hodiny výtvarnej výchovy neprebiehali šablónovite. Ak chceme, aby žiaci "objavili" umenie, (výrazne pomôže edukácia absolvovaná v múzeách a galériách), je potrebné, aby sme im ho sprostredkovali zaujímavým, pútavým a tvorivým spôsobom, aktívne a tvorivo ich motivovali a zoznámili s možnosťami, ktoré umenie ponúka, so žiakmi pracovali s umeleckými prostriedkami a spôsobmi, ktoré sú nevšedné, zaujímavé a "neokukané". Na hodinách výtvarnej výchovy by sme nemali zabúdať, že výtvarná tvorba/činnosť by mala byť koncipovaná tak, aby umožnila žiakom prejaviť v plnej miere svoj individuálny svojbytný prejav, ktorý je súčasťou ich osobnosti, verbálnej, neverbálnej a vizuálnej komunikácie so svetom.

Ako prílohu prikladáme pracovný list *Akčné umenie medzi nami* pre žiakov 2. stupňa ZŠ pre predmet výtvarná výchova, ktorý vypracovala študentka z Katedry výtvarnej výchovy. Pracovný list je vhodný pre fixačnú časť hodiny.

BIBLIOGRAFIA

BERGEROVÁ, X. (2019): *Metamorfózy farby a techniky maľby*. In: O výtvarnej výchove. Univerzita Komenského v Bratislave: Bratislava: ISBN 978-80-223-4757-0, s. 9-26

BERGEROVÁ,X. Od civilizácie k umeniu. In: *Disputationes scientificae*. Katolícka univerzita v Ružomberku. VERBUM - vydavateľstvo KU. Roč. 22, č. 2 (2022). ISSN 1335-9185. s. 15-22

BIARINCOVÁ, P. (2020): *Art acion v tvorbe človeka počas životnej cesty.* Verbum: Ružomberok. ISBN 978-80-561-0787-4

BIARINCOVÁ, P. (2021): *Akčnosť vo vzdelávaní – výzva pre každého človeka 4. Obdobie staršieho školského veku.* Verbum: Ružomberok. ISBN 978-80-561-0923-6

BIARINCOVÁ, P. (2021): *Ozveny histórie – tradičná ľudová kultúra inak.* Verbum: Ružomberok. ISBN 978-80-561-0848-2

BIARINCOVÁ, P. (2021): *Art action ve spojení s tradiční lidovou kulturou a land artem* In: QUAERE 2021 recenzovaný sborník příspěvků interdisciplinární mezinárodní vědecké konference doktorandů a odborných asistentů, Hradec Králové 28.6.2021 - 30.6.2021– 1. vyd. – Roč. 11. – Hradec Králové: Magnanimitas akademické sdružení, 2021. – ISBN 978-80-87952-34-4, s. 657-665 [online]

DÉMUTH, A. (2013): Teórie percepcie. Filozofická fakulta Trnavskej univerzity: Trnava. ISBN 978-80-8082-579-9

GERO, Š. (2004). *Interpretácia výtvarného diela*. In : ŠUPŠÁKOVÁ, B. a kol.2004. *Vizuálna kultúra a umenie v škole*. Bratislava : Digit,2004. s.35-66. ISBN 80-968441-1-3

GERŽOVÁ, J. a kol. (1999): *Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia.* Bratislava: PROFIL, 1999. ISBN 80- 968283-0-4 10

MORGANOVÁ, P., (1999): *Akční umění* . Olomouc: Nakladatelství J. Vaci 2009. ISBN 978-80-9041-49-1-4

KOVÁČOVÁ, B. (2020): *Priestor pre akčné umenie - akčné umenie v priestore.* In: Pedagogica actualis XI.: spoločnosť a výchova. 1. vyd. Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave: Trnava ISBN 978-80-572-0045-1, s. 217-224

KULKA, J. (2008). *Psychologie umění.* Praha: Grada. 2008. ISBN 9788024723297

LOKŠA, J. -LOKŠOVÁ, I. (2006). *Pozornost, motiva ce, relaxace a tvořivostdětíve škole*. Praha: Portál, 2006. ISBN 9788073671761

ŠOBÁŇOVÁ,P., JIROUTOVÁ,J. (2021): *Vliv nových médií na klasické narativy výtvarné výchovy*.[online] [cit. 2022-5-27] Dostupné na https://www.kuv.upol.cz/post/vliv-

nov%C3%BDch-m%C3%A9di%C3%AD-na-klasick%C3%A9-narativy-v%C3%BDtvarn%C3%A9-v%C3%BDchovy.

ŠTOFKO, M. (2007). *Od abstrakcie po živé umenie* (Slovník pojmov moderného a postmoderného umenia. Bratislava: Slovart, 2007

ŠTOFKO, M. (2010). *Psychodidaktika procesuálnej výtvarnej výchovy.* Veda: Bratislava. ISBN 978-80-224- 1110-31.

Príloha – Pracovný list Akčné umenie medzi nami

Pracovný list - Akčné umenie medzi nami

1. Na základe skúseností z hodín výtvarnej výchovy napíš čo ti napadne pod pojmom **akčné umenie:**

_____

_____

_____

_____

2. Ponocou línie priraď správne techniku zo zoznamu k obrázku:

1. Body art
2. Video art
3. Dripping
4. Street art
5. Incenovaná fotografia

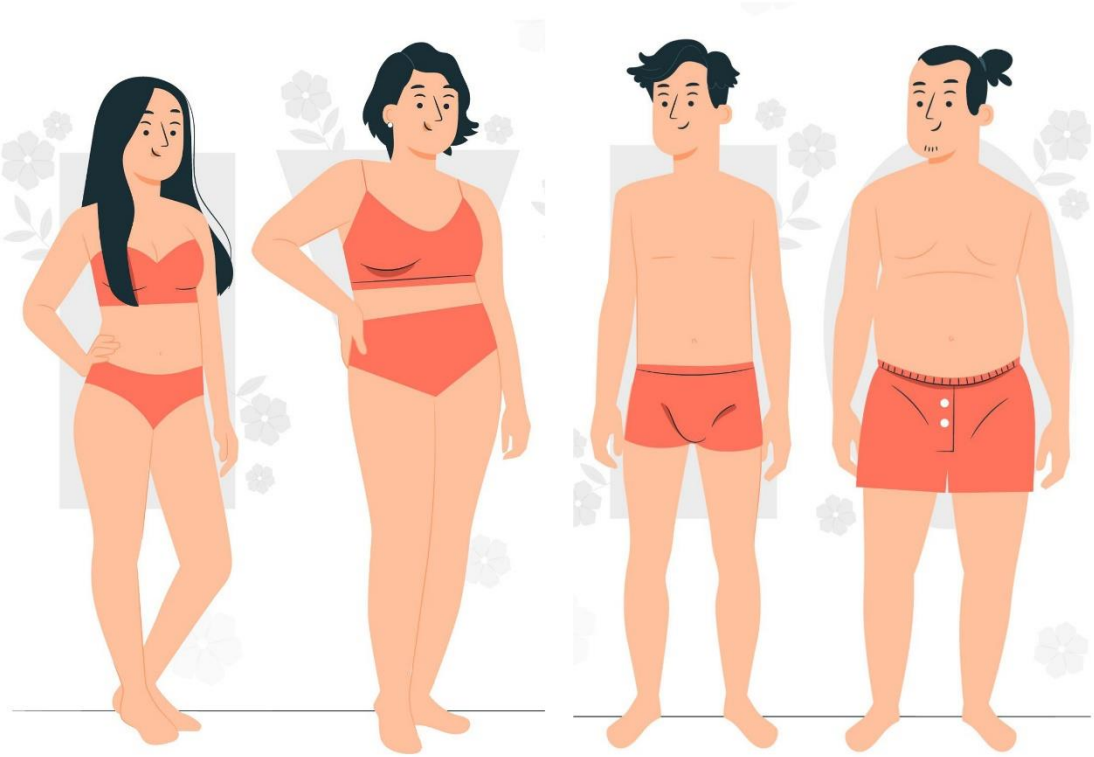
1. 2. 3. 4. 5.

3. Ako nazývame spoluprácu dvoch alebo viacerých autorov pri tvorbe jedného diela?

_____

4. Vymysli vlastné umelecké dielo, ktoré by si definoval ako akčné umenie. V diele musí byť zapojená fotografia.

5. Vytvor vlastný **body-art**. Pomocou ľubovolnej techniky dokresli postavičkám na telo obrázky. Môžeš sa inšpirovať v zvieracej ríši.



6. Skús vysvetliť, čo znamená slovo “intermédiá”:

7. Zober si ceruzku alebo pero a so zavretými očami nakresli vo vyhradenom mieste ľubovolnú kresbu. Papier si potom vymeň so spolužiakom/spolusediacim. Dotvor dielo na papieri, ktorý sa k tebe dostal podľa seba a vráť ho pôvodnému majiteľovi. Napíš, čo vo svojom diele vidíš alebo čo ti pripomína.

8. Do obrázku vyššie vkresli sochu/objekt, ktorý by si na dané miesto ako umelec umiestnil. Môže sa jednať o land art alebo site-specific. Výber je na tebe :) V skratke napíš, ktorú formu akčného umenia si zvolil a čo ju charakterizuje:

_____

_____

_____

9. Zakrúžkuj správnu odpoveď.

Marina Abramović je:

a) Kritička súčasného výtvarného umenia
b) vynálezkyňa novej formy videoumenia
c) súčasná vizuálna umelkyňa
d) manželka a múza Jeffa Koonsa

Banksy je:

a) súčasný vizuálny umelec
b) výtvarná technika, ktore nosný faktor pri tvorbe je fŕkanie farby
c) Tvorba diela v prostredí banky

10. Naznač perom alebo fixkou, čo by si spravil s predmetom na obrázku, keby si použil techniku “paketáž”:

11. Napíš 3 príklady, kde všade môžeme v súčasnosti nájsť akčné umenie:

_____

_____

_____

12. Urob čiaru perom a spoj rovnaké techniky akčného umena.

13. Do vyznačenej plochy nakresli ľubovoľný obrázok, avšak nemôžeš použiť klasické predmety na kresbu (pero, ceruzu, pastelky, fixky...). Skús nájsť niečo čo zanechá stopu. Môžeš aj poškodiť papier, ale tak, aby sa dal na konci hodiny odovzdať.

14. Na záver vyrieš tajničku :)

E	M	T	C	P	T	J	F	S	H
V	X	B	P	A	K	E	T	Á	Ž
G	N	I	N	E	P	P	A	H	N
X	T	R	A	T	E	N	Q	P	Z
Q	D	N	B	O	D	Y	A	R	T
B	W	A	I	C	Á	M	I	N	A
F	S	O	U	N	D	A	R	T	S
G	N	I	P	P	I	R	D	E	R
I	T	N	E	V	E	H	S	E	R
L	A	N	D	A	R	T	T	V	N

Happening
Soundart
Animácia
Dripping
Paketáž
Landart
Bodyart
Netart
Event

ISBN 978-80-561-1045-4