

21. 10. 2013

SPECIFIKA DĚTSKÉHO VÝTVARNÉHO PROJEVU

SPECIFICKÉ PROJEVY DVP

1. Projevy naivního realismu.
2. Projevy intelektuálního realismu.
3. Projevy zosobňujícího dynamismu.
4. Projevy fyziologických faktorů.
5. Automatismus.

PROJEVY NAIVNÍHO REALISMU

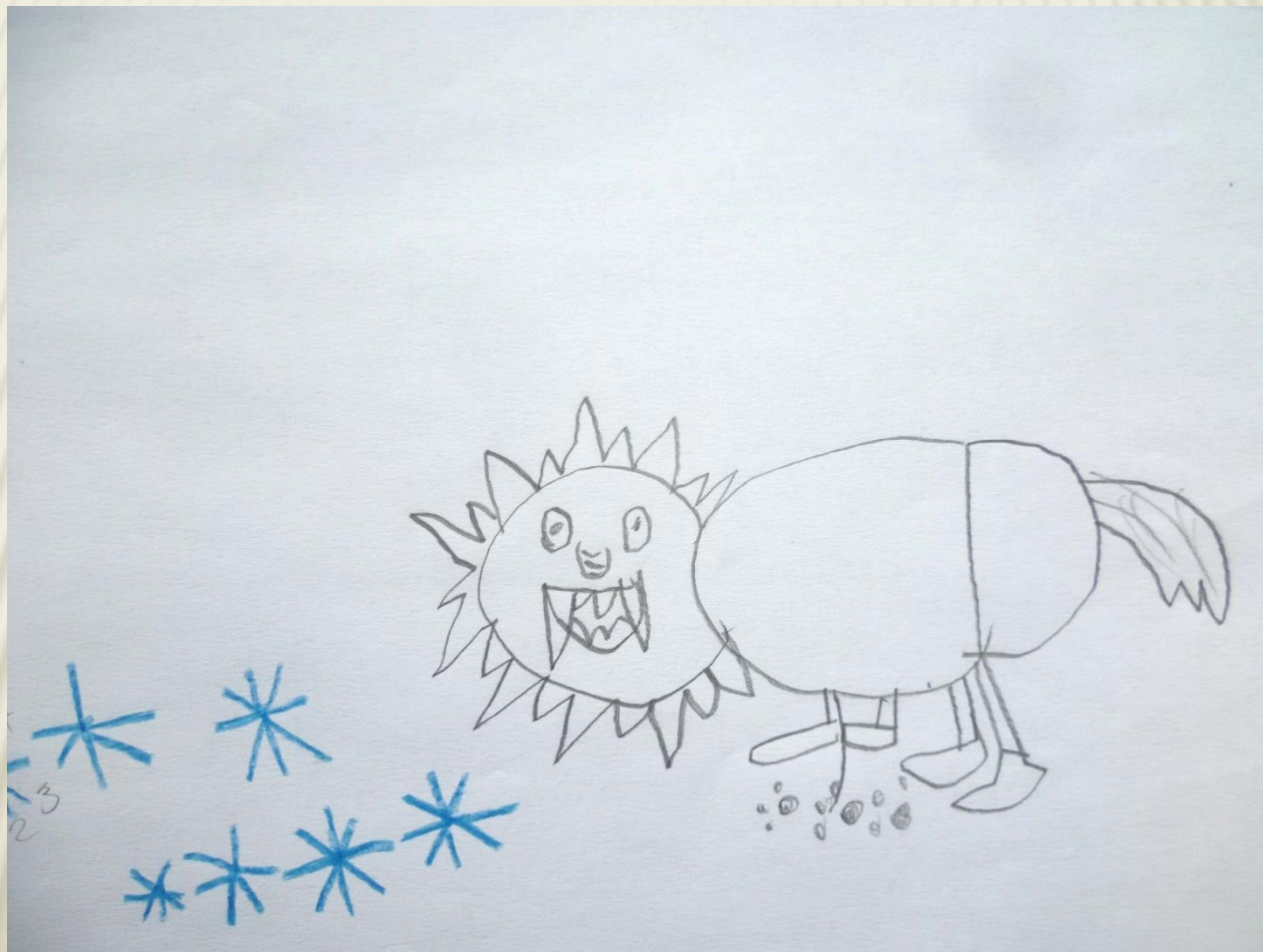
- Jednoduchost, definitivnost a úspornost kresebných a malířských tahů, „zkratkovitost“.
- Zobrazení *z nejtypičtějšího pohledu* (skládání různých úhlů pohledu do jednoho).
 - *smíšený profil* – u lidí, zvířat
 - *sklápění (orthoskopie)* – v krajině
- Zobrazení *důsledně vedle sebe* i za cenu různých deformací.

ZOBRAZOVÁNÍ VEDLE SEBE

RUKA SE ZMRZLINOU NAD HLAVOU



UKÁZKA SMÍŠENÉHO PROFILU HLAVA LVA ZEPŘEDU, TĚLO ZBOKU



UKÁZKA SMÍŠENÉHO PROFILU HLAVA RYGRA ZEPŘEDU, TĚLO Z BOKU



UKÁZKA SMÍŠENÉHO PROFILU DĚVČÁTKO CELÉ ZEPŘEDU KROMĚ BOT (ZBOKU)



UKÁZKA SKLÁPĚNÍ

ŽÁBA ZEPŘEDU, RYBNÍK SHORA



UKÁZKA SKLÁPĚNÍ KABINY ZEPŘEDU, KOLOTOČ SHORA



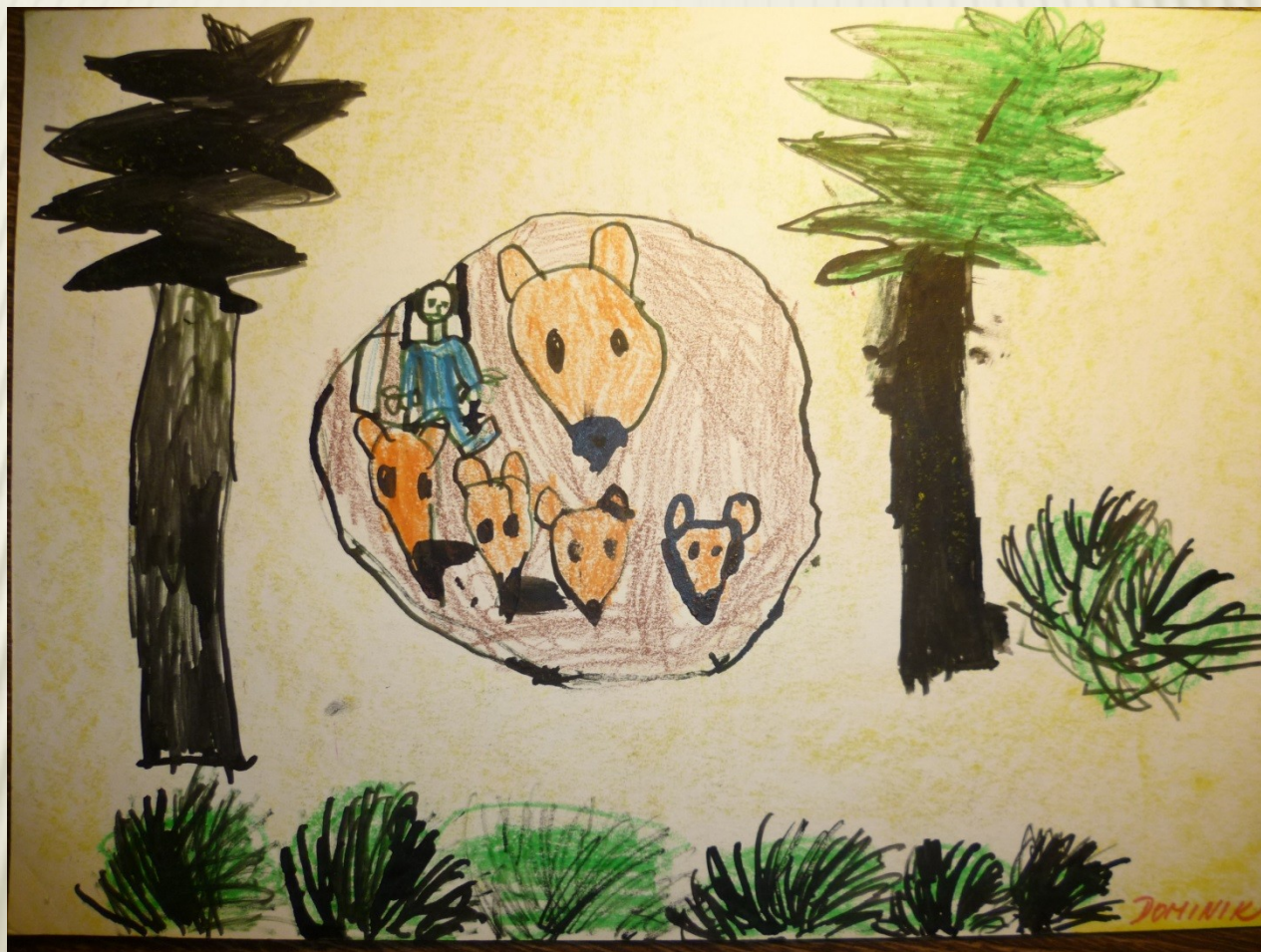
UKÁZKA SKLÁPĚNÍ

KRAJINA ZEPŘEDU, CESTA SHORA



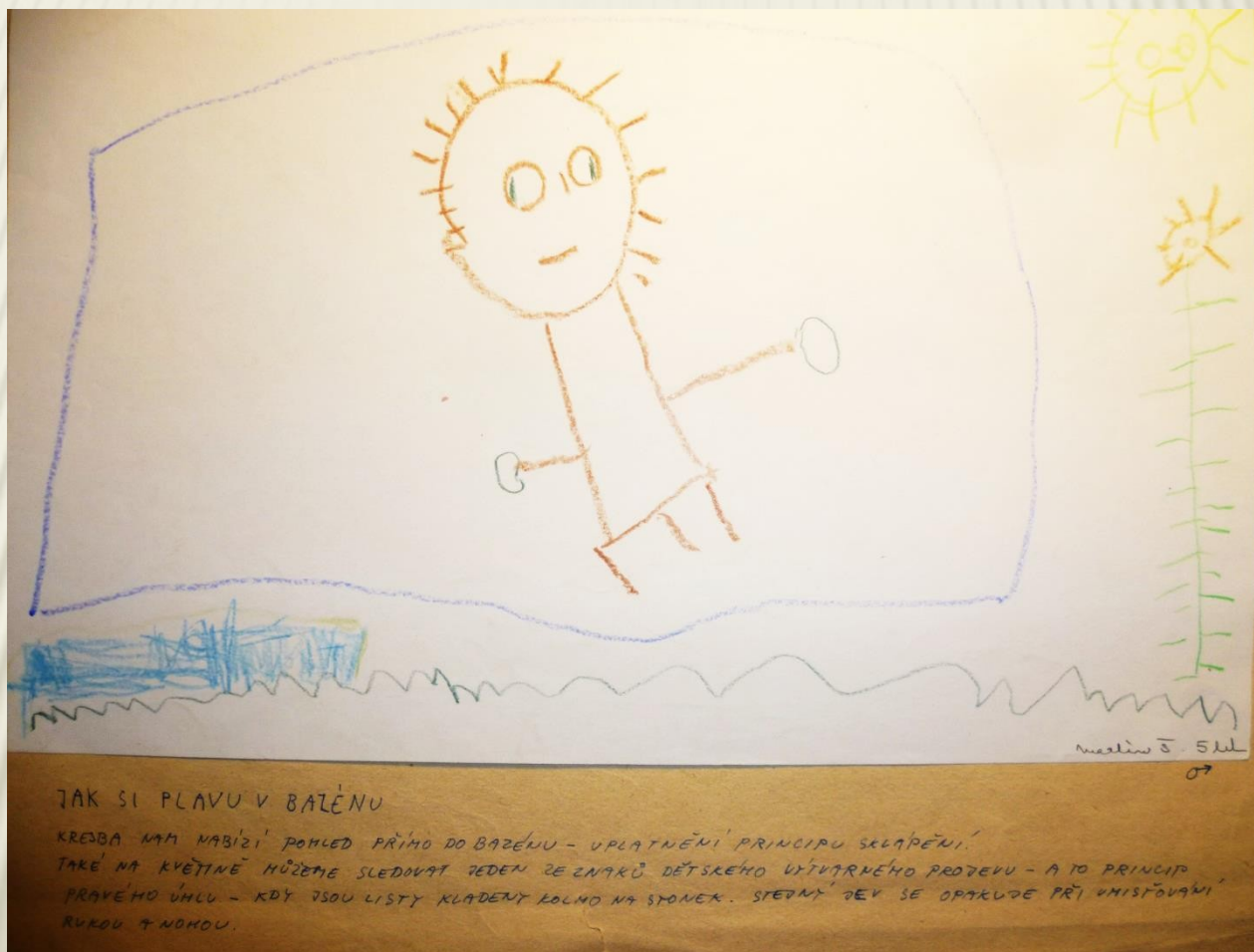
UKÁZKA SKLÁPĚNÍ

KRAJINA ZEPŘEDU, NORA SHORA



UKÁZKA SKLÁPĚNÍ

KRAJINA ZEPŘEDU, BAZÉN S PLAVCEM SHORA



PROJEVY INTELEKTUÁLNÍHO REALISMU

- *Funkčnost, funkční detail* – zvýšený zájem o konkrétní detail či skutečnost.
- *Nepoměrnost v proporcích* – velikost objektů podle významu, či podle aktuálních potřeb.
- *Transparence* (průhlednost věcí, lidí i zvířat) – dítě zachycuje i to, co je běžnému pohledu skryto (život v domě za zdí, řidiče i náklad v autech, části plavců pod vodou).
- *Výtvarné vyprávění* – více časových úseků děje, epizod na jednom zobrazení.

UKÁZKA FUNKČNÍHO DETAILU - PRSTY



UKÁZKA FUNKČNÍHO DETAILU HNÍZDO NA STROMĚ, MAŠLE



UKÁZKA FUNKČNÍHO DETAILU

STOPKY NA STROMĚ



UKÁZKA FUNKČNÍHO DETAILU

SUK NA STROMĚ, JABLKA, JAZYK



UKÁZKA FUNKČNÍHO DETAILU

SVALY U KULTURISTY



UKÁZKA NEPOMĚRNOSTI V PROPORCÍCH POSTAVA VS. DVEŘE



UKÁZKA TRANSPARENCE ŘIDIČ V AUTĚ, ČERTI POD ZEMÍ



UKÁZKA TRANSPARENCE ŘIDIČ V TRAKTORU



UKÁZKY VÝTVARNÉHO VYPRÁVĚNÍ Z DIDAKTIKY VÝTVARNÉ VÝCHOVY (HAZUKOVÁ & ŠAMŠULA, 2005)



Obr. 114 CH (5;8): „Otesánek snědl děvečku s jetelem, potkal sedláka se senem, potom s ní pasáka s prasaty, ovčáka s jehňaty a pak ho babička kopne a Otesánek umře.“ Kresba špejlí a tuší, A3. Výtvarné vyprávění, smíšený profil, vyjádření prostorovosti a děje znázorněním vinoucí se cesty, velmi pokročilý grafický typ listnatého stromu, malé postavy v siluetách mohou být důsledkem „obrácené perspektivy“.



Obr. 112 CH (6;3): „Robot Emil“. Kresba tužkou, A5. Výtvarné vyprávění na základě sledování pohádky v TV. Typická postava robota v kresbě znázorněna ve třech různých situacích děje.

PROJEVY ZOSOBŇUJÍCÍHO DYNAMISMU

- *Personifikace* – přisuzování lidských schopností, ale i vlastností neživým věcem (slunce, vítr, mraky s tváří).
- *Antropomorfismus* – polidšťování jiných živých tvorů, než jsou lidé (lidská tvář u zvířat, postoj zvířat na dvou zadních nohách).

UKÁZKA PERSONIFIKACE



UKÁZKA PERSONIFIKACE

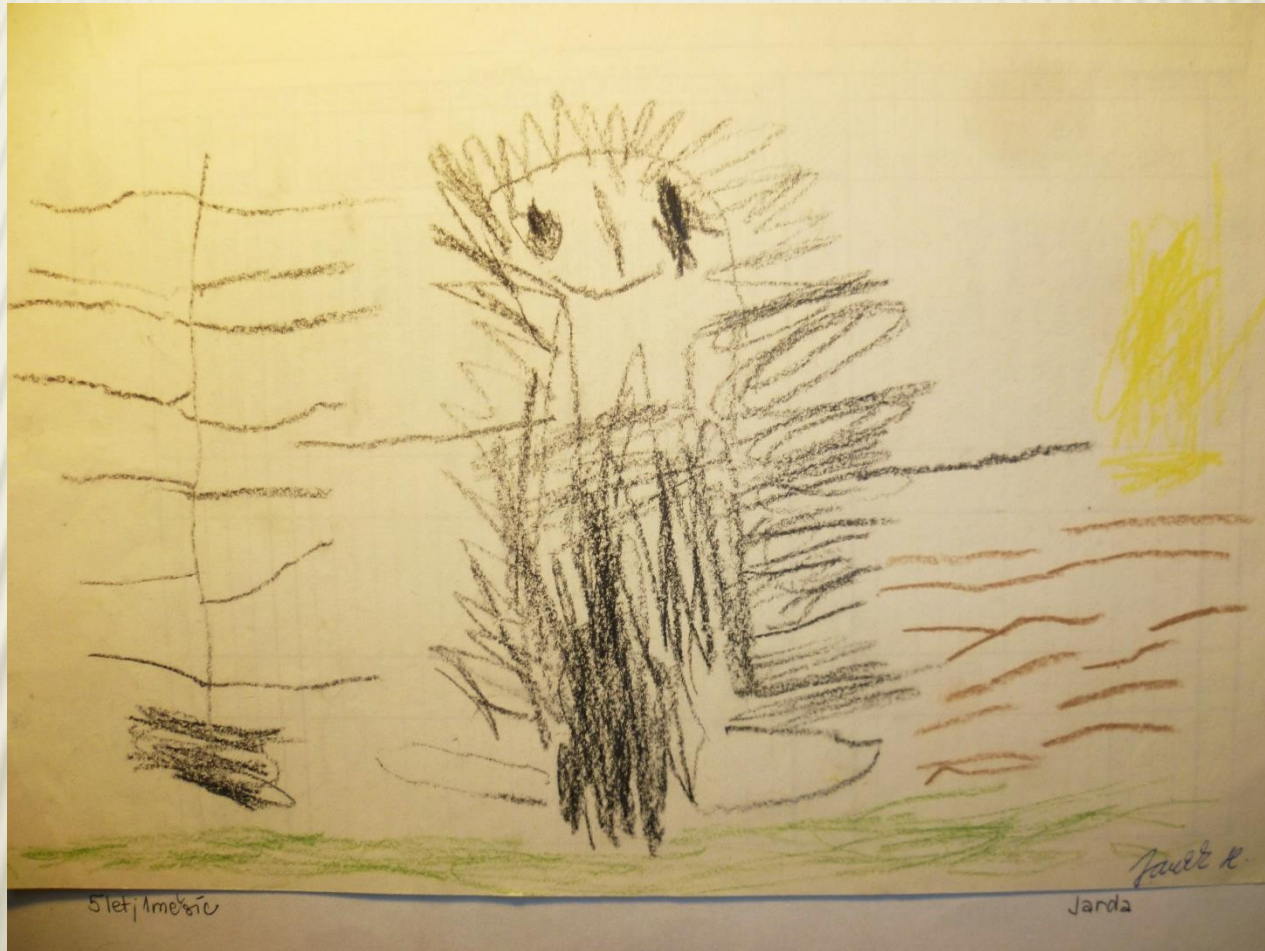


UKÁZKA ANTROPOMORFISMU ~~LIDSKÝ POSTOJ I VLASTNOSTI – NESE KOŠÍK~~



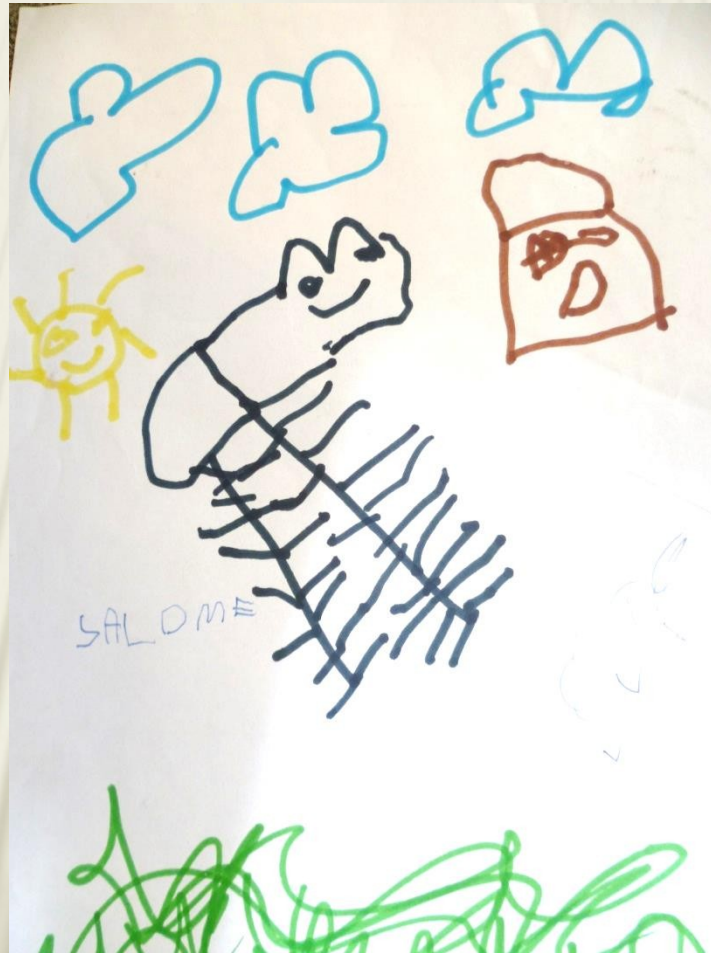
UKÁZKA ANTROPOMORFISMU

LIDSKÁ TVÁŘ I POSTOJ



UKÁZKA ANTROPOMORFISMU

LIDSKÁ TVÁŘ, TĚLO VŠAK UŽ ZVÍŘECÍ



PROJEVY FYZIOLOGICKÉHO PŮVODU

- *Grafoidismus* – souvisí s rozvojem budoucího písma a pohybem k tomu fyziologicky daným
 - a) „*naklánění*“ – kreslení forem ve směru budoucího písma
 - b) „*zakulacování*“ ostrých a pravých úhlů, jeden přechází v druhý podobně jako v písmu.
- *R-princip* – dva setkávající se směry důsledně odlišeny pravým úhlem i tam, kde to není na místě (komín na střeše,...).

UKÁZKA R – PRINCIPU U KOMÍNU



UKÁZKA R- PRINCIPU U VĚTVÍ STROMU



UKÁZKA R-PRINCIPU U TRPASLÍKA



UKÁZKA GRAFOIDISMU

NAKLONĚNÍ SNĚHULÁKA VPRAVO



UKÁZKA GRAFOIDISMU NAKLÁNĚNÍ DOLEVA



UKÁZKA GRAFOIDISMU ZAKULACENÍ STŘECHY



AUTOMATISMUS

Dříve označován za brzdu kreslířského vývoje, za rutinérství. K dětskému výt. projevu však neodmyslitelně patří.

1/ zobrazovací automatismus

2/ nepravý ornament

ZOBRAZOVACÍ AUTOMATISMUS 1

1A) *Zmnožení detailu obrazu*, zdůvodnění:

libost z rytmizace motorické činnosti

zanechávající viditelnou stopu (viz mohutný kouř z komína, množství vlasů, prstů,...),

pocit radosti z něčeho právě vytvořeného (třešně i mimo strom),

potřeba ztvárnit intenzivní zážitek (mnoho kol vyjadřující rychlý pohyb).

UKÁZKA ZOBRAZOVACÍHO AUTOMATISMU

MOHUTNÝ KOUŘ Z KOMÍNA





ZOBRAZOVACÍ AUTOMATISMUS 2

1B) Opakování naprosto shodné formy zobrazení
v celé výtvarné práci bez výraznější obměny,
např. mnoho postav či objektů vypadajících
buď zcela nebo téměř stejně.

Zdůvodnění:

fyzická (motorická), psychická únava.





ZOBRAZOVACÍ AUTOMATISMUS 3

1C) Prosazování nacvičeného obrazového typu

i tam, kde jeho přítomnost není na místě, nelogické spojování znaků, které k sobě nepatří (např. anděl nad polem, kde lidé sbírají brambory).

Zdůvodnění: dítěti chybí nápad, co nakreslit do volné plochy, nebo se snaží do zadání vtěsnat i svůj námět.

UKÁZKA ZOBRAZOVACÍHO AUTOMATISMU (KVĚTINY) I TAM, KDE TO NENÍ NA MÍSTĚ, A NEPRAVÉHO ORNAMENTU (KŘÍŽE)



NEPRAVÝ ORNAMENT

Nadměrná zdobnost – dítě zdobí cokoliv (šaty, panáka, zem, oblohu, střechu atd.), míra zdobnosti převažuje nad obsahem.

Zdůvodnění:

- obsah pro dítě není natolik důležitý jako symboly, tvary, barvy a hra s nimi (introvertní typ kreslíře),
- děti mohou chybět další nápady v obsahu,
- dítě chce nahradit pro něho složité a nezachytitelné tvary, např. zobrazení sochařské a reliéfní výzdoby starých budov.

NEPRAVÝ ORNAMENT U FASÁDY HRADU



UKÁZKA NEPRAVÉHO ORNAMENTU SRDÍČKA VE VOLNÉM PROSTORU



POUŽITÁ LITERATURA

Hazuková, H., Šamšula, P. (2005). *Didaktika výtvarné výchovy I.*, s. 87-91. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta.