

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

---

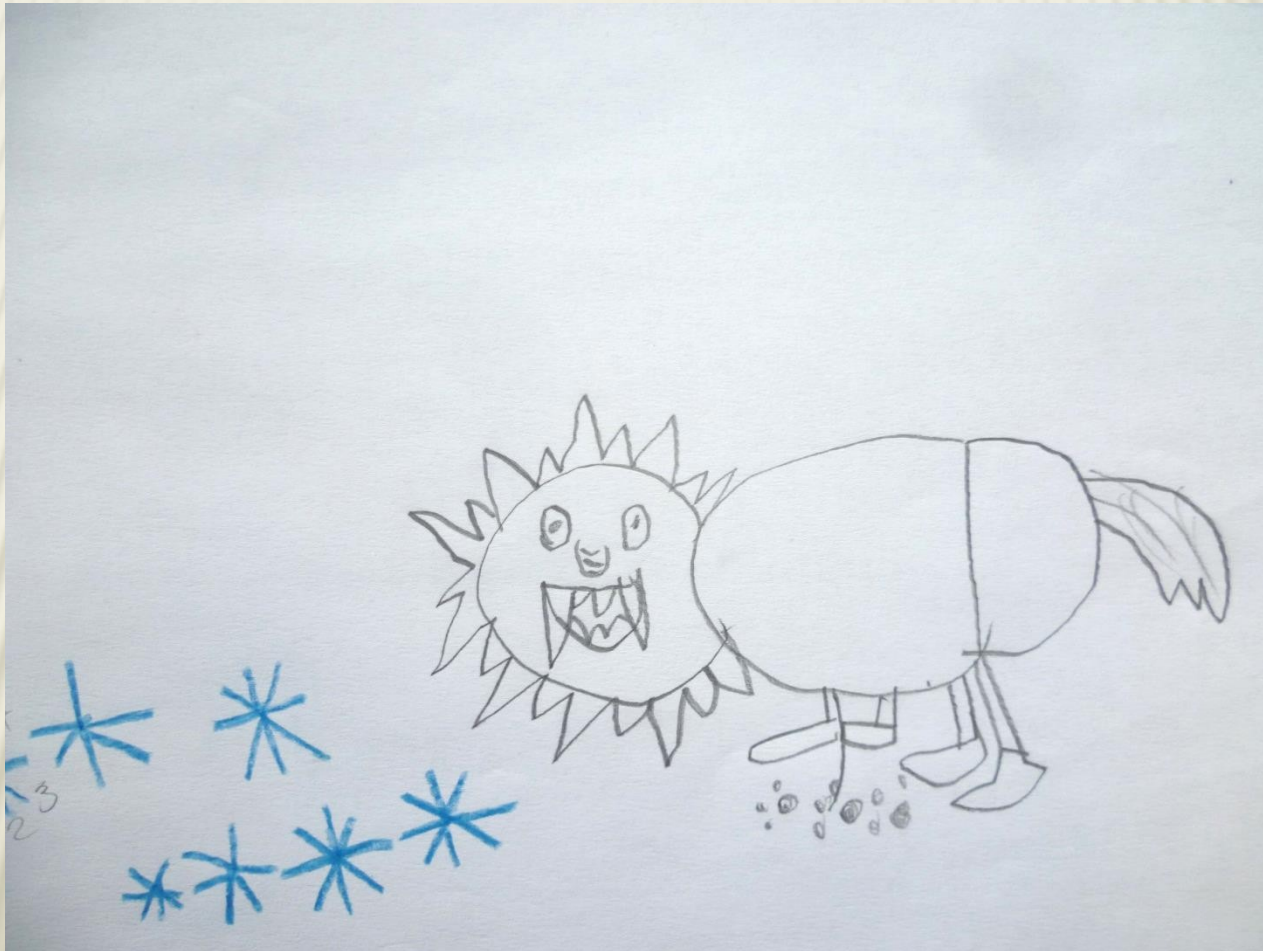
- Jednoduchost, definitivnost a úspornost kresebných a malířských tahů, „zkratkovitost“.
- Zobrazování z *nejtypičtějšího pohledu* (skládání různých úhlů pohledu do jednoho).
  - *smíšený profil* – u lidí, zvířat
  - *sklápění (orthoskopie)* – v krajině
- Zobrazování *důsledně vedle sebe* i za cenu různých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



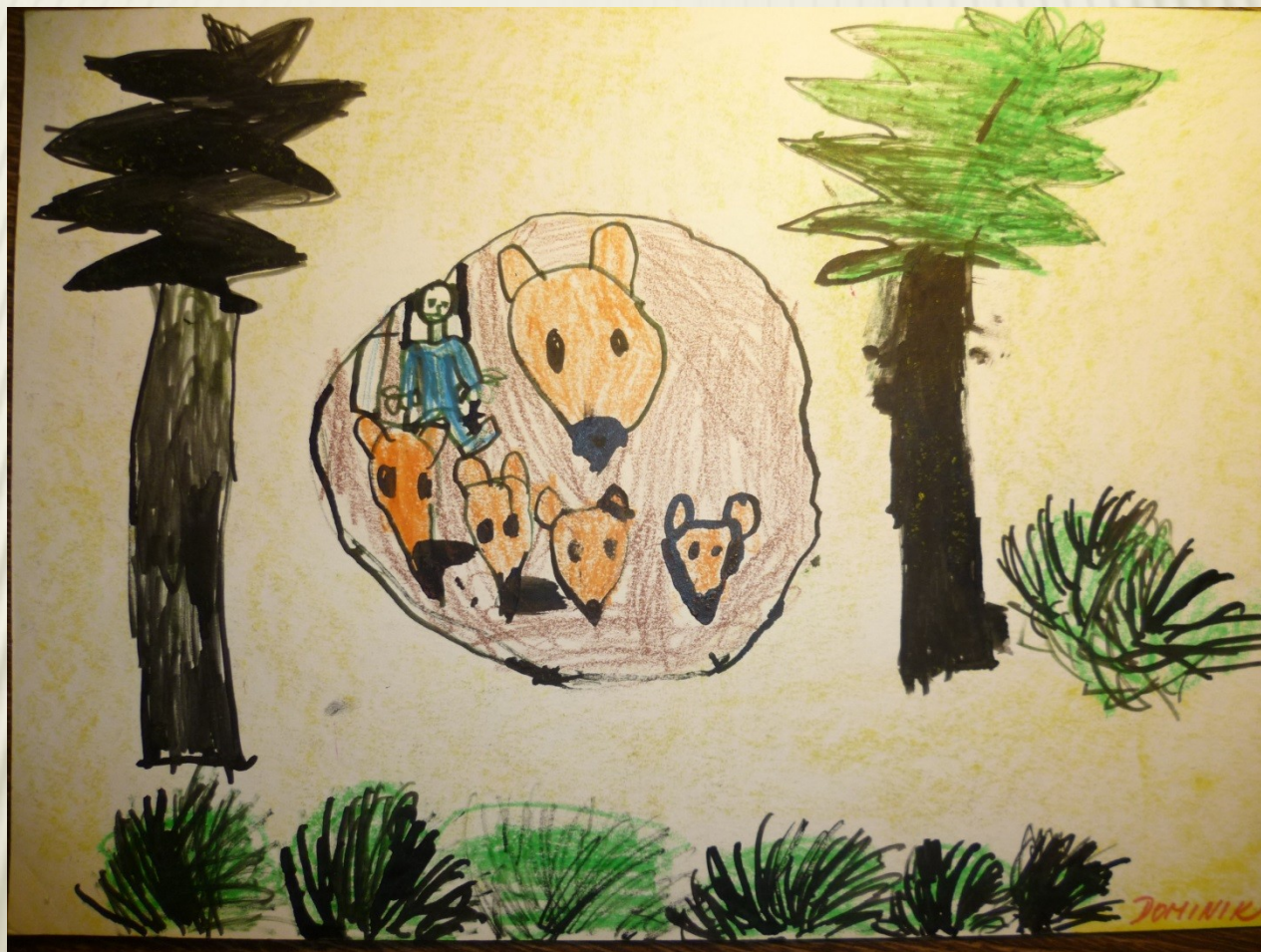
# UKÁZKA SKLÁPĚNÍ

## KRAJINA ZEPŘEDU, CESTA SHORA



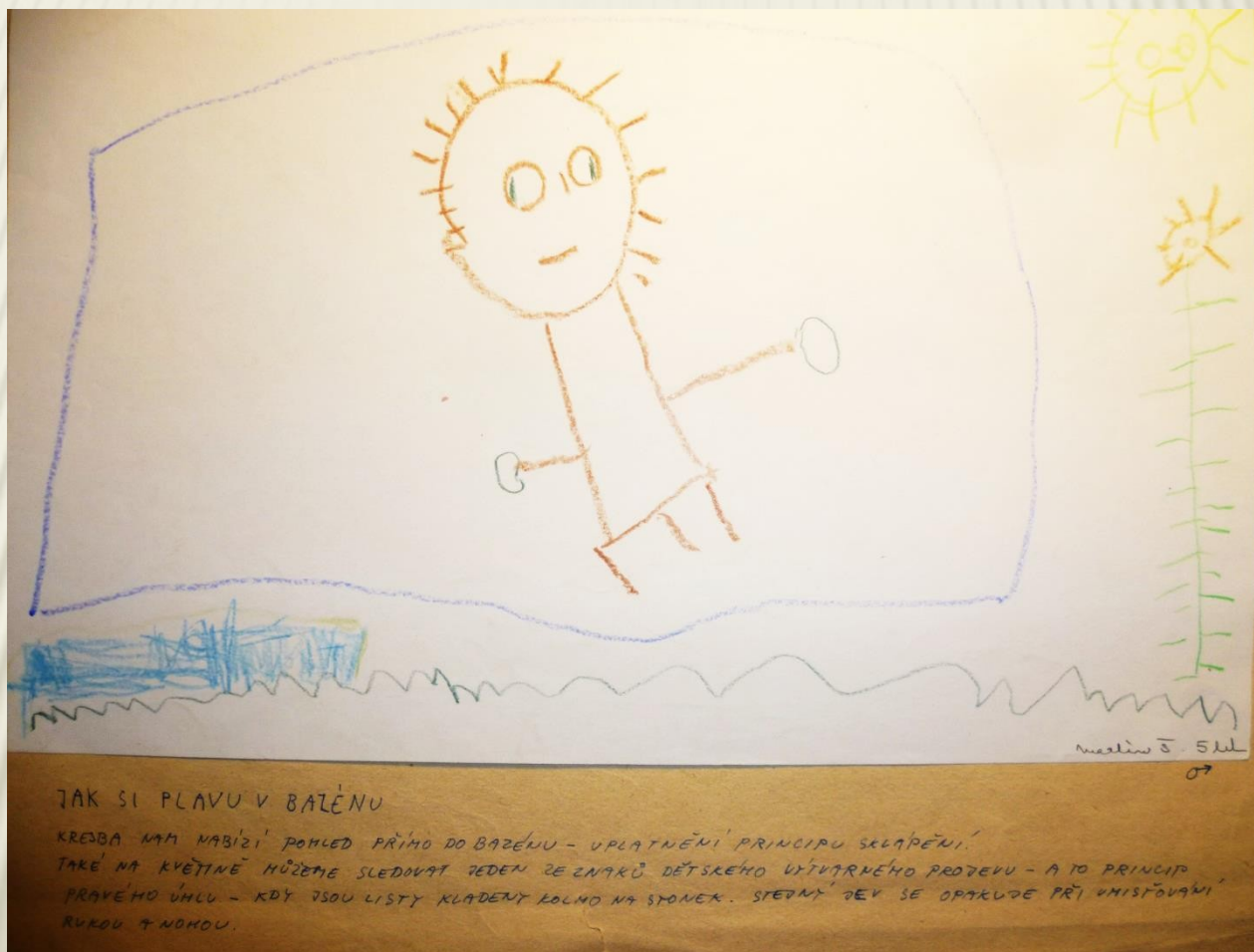
# UKÁZKA SKLÁPĚNÍ

## 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

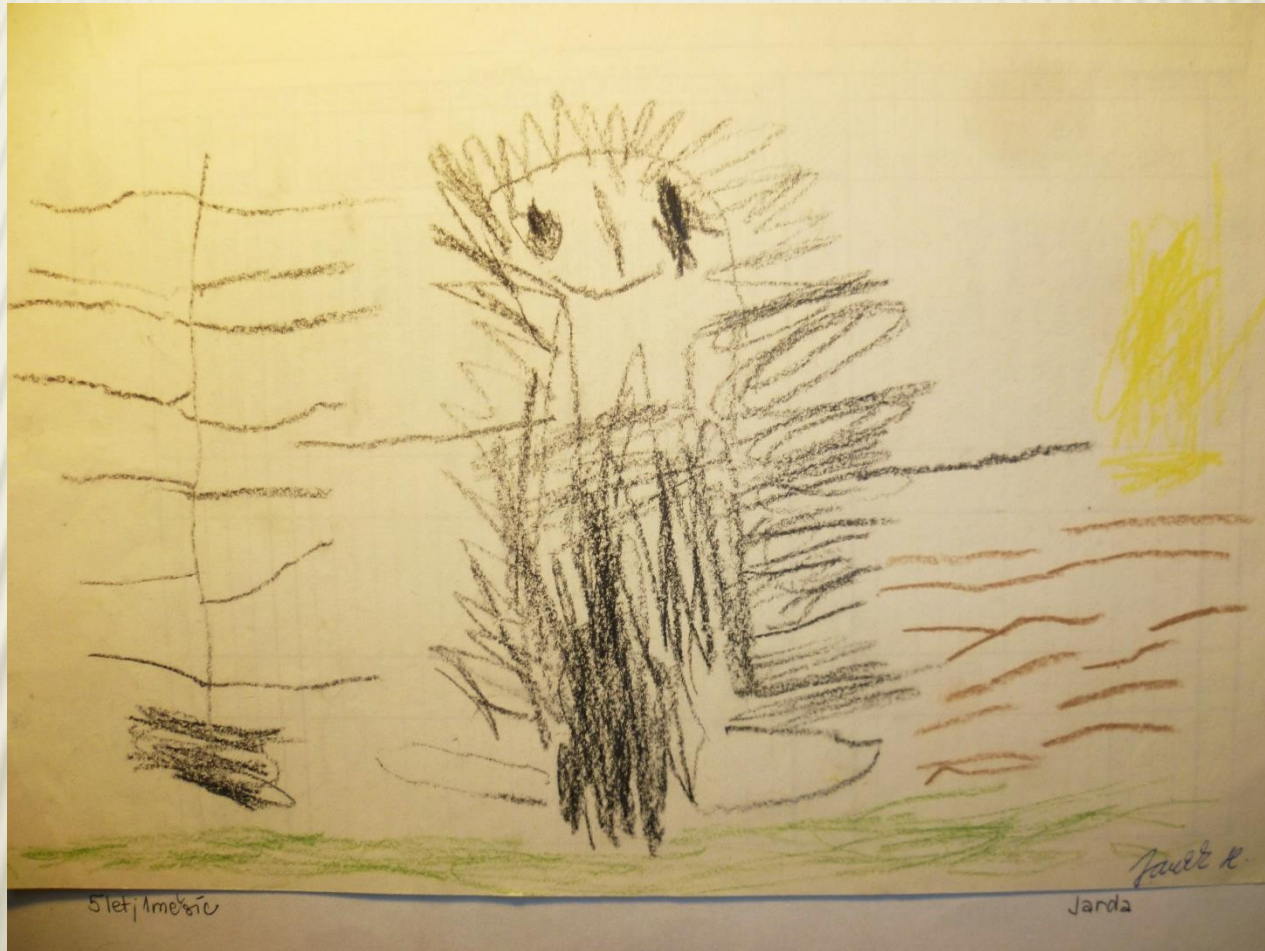


# UKÁZKA ANTROPOMORFISMU LIDSKÝ POSTOJ I VLASTNOSTI – NESE KOŠÍK



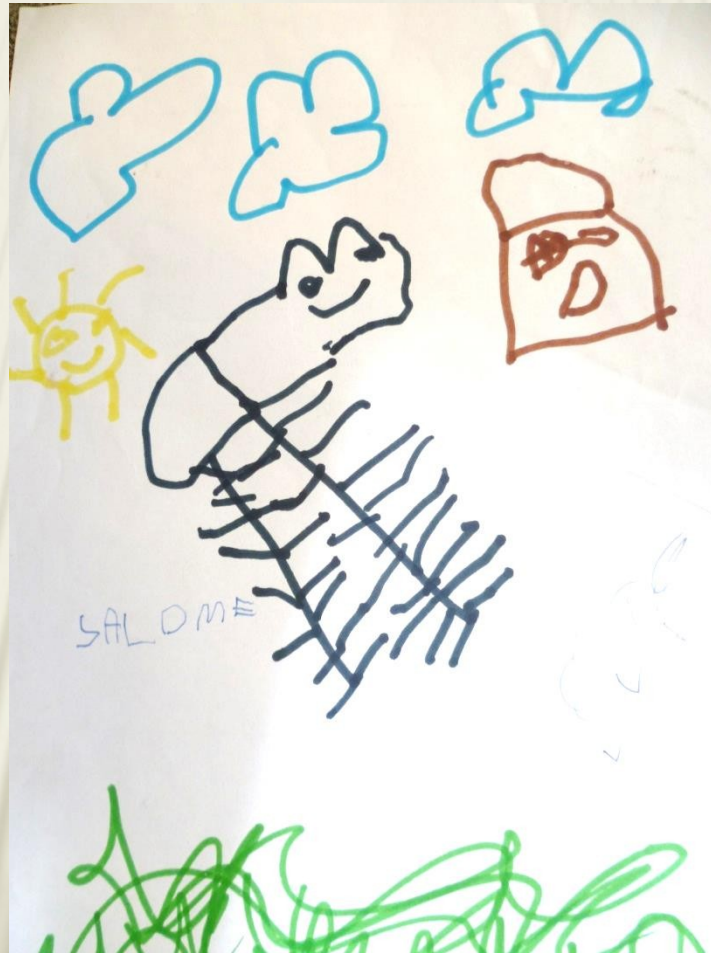
# UKÁZKA ANTROPOMORFISMU

## 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  
bud' 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

## SYMBOLY KOLEM SNĚHULÁKA

---



# 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.