

Studijní text k projektu

**Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy
učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci**

**Kresba mezi papírem a dotykovou obrazovkou
(průvodce studiem)**

Mgr. art. Ondřej Moučka

Milé studentky, milí studenti, tento studijní text si klade za cíl seznámit (budoucí) učitele výtvarné výchovy s technologickými možnostmi, které se v oblasti výtvarné tvorby – konkrétně kresby – nabízejí po rozšíření nových médií a mobilních zařízení. Během čtení textu se zamyslete nad tím, co pro Vás znamená pojem *kresba*, jak se pojetí této tradiční techniky mění v kontextu současného umění, jak můžeme na kresbu nahlížet a co všechno lze za kresbu považovat. Seznámíte se s různými mobilními aplikacemi a softwary, jež se dají ke kresbě využít, a s principy tvorby v těchto aplikacích. Uvedené příklady námětů Vám poskytnou podněty pro výuku s využitím digitální kresby, její kombinování s kresbou klasickou, dotváření fotografií nebo reprodukcí uměleckého díla, tvorbu jednoduchých animací, s cílem rozpoznat výhody a nevýhody digitální umělecké tvorby.

V úvodu textu se podíváme na definice pojmu kresba, na to, jaké místo kresba zaujímá v našem životě a jak se měnilo pojetí kresby v kontextu dějin umění. Připomeneme si ontogenezi dětského výtvarného projevu. Budeme se také věnovat základnímu výrazovému prostředku kresby – linii.

V druhé části textu si stručně představíme možnosti a vývoj zařízení pro digitální kresbu a blíže se seznámíme s jednoduchými a snadno dostupnými aplikacemi, které se dají využít ve výuce k jejímu oživení a rozšíření o další (nové) médium. Součástí budou i náměty a příklady vhodné pro praxi výtvarného pedagoga.

V závěru každé kapitoly najdete otázky a podněty k zamyšlení.

Na konci textu uvádím slovníček pojmů (slova psaná v textu velkými písmeny najdete vysvětlena ve slovníčku) a seznam doporučené literatury.

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Co je kresba?

Co se Vám vybaví pod pojmem kresba a jaké místo zaujímá v našem životě? Existuje nějaká univerzální jednotná definice slova kresba? Čím kresba byla, čím je dnes a čím vším může být? Jaké jsou charakteristické znaky kresby?

Kresba patří k základním lidským projevům, je nedílnou součástí života každého dítěte, u něhož se projevuje spontánním zanecháváním stop (tzv. mark-making process). Jde o proces předznamenávající psaní, o snahu zachytit okolní svět a svou zkušenost z ní, o snahu sdělit citový vztah ke skutečnosti nebo to, jak ji chápe. U většiny lidí se tento proces zanechávání stop do dospělosti redukuje na črtání či skicování. Kresba je považována za technickou dovednost, schopnost „renderovat“ viděnou skutečnost, je otázkou specializovanosti než univerzální dovednosti, jak tomu bylo v dětství. Přesto je kresba přítomna v mnoha rovinách našeho moderního života. Od reklamy přes architekturu, medicínu, vědu, plánování, mapy. (Fay, 2013, s. 6). Sociální sítě jsou plné vizuálních obsahů, z nichž mnohé mají kresebný charakter a někdy se dokonce hovoří i o tom, že ony sociální sítě nás propojují neviditelnou linkou, tedy kresbou.

Kresba je jednou ze základních forem lidského vyjádření už od pravěku, kdy se objevily první lineární znázornění zvířat a loveckých scén. Má společné kořeny s písmem v potřebě vyjádřit se. V raných východních civilizacích se kresba a písmo vyvinuly souběžně do umění kaligrafie, v západní kultuře se vyvinuly zvlášť, nicméně kresba hrála důležitou roli ve středověkých tapisériích, v návrzích fresek, skla a v knižní iluminaci. (Fay, 2013, s. 6)

Od dob renesance, kdy došlo k znovuoživení antického umění a znovuoživení ideálů krásy, byla kresba základním nástrojem sloužící k zachycení nápadu, k dokumentování světa, k řešení problémů. Kresba se stala základní technikou (někdy nazývána „matkou všech technik“), předchůdkyní finálního díla, přípravnou fází k vytvoření pozdější malby, sochy či stavby. Techniky kresby se vyučovaly také na akademiích. Byť byla kresba důležitým prvotním nástrojem, byly chápány jako v podstatě druhořadá technika, sloužící převážně jako přípravné stádium pro „plnohodnotná“ média.

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

To se začalo postupně měnit od 18. století, kdy byla kresba používána formou karikatury ke komentování probíhajících politických a společenských změn. S příchodem MODERNISMU a nástupu nových médií (fotografie, film) už není na kresbu a malbu kladen takový nárok v přesné reprezentaci světa a otevírá se tak prostor k inovaci a experimentování, tradiční umělecké formy začaly postupně směřovat k ABSTRAKCI.

Kresba hrála důležitou roli také v období AVANTGARD, kdy byla pro svou spontánnost a možnost okamžitě zaznamenávat aktuální psychické stavy využita k experimentům jako je AUTOMATICKÁ KRESBA nebo CADAVRE EXQUIS v období surrealismu. POSTMODERNA charakteristická interdisciplinarnitou přinesla další možnost experimentování s kresbou. Důraz přestává být kladen na kresbu jako na hotový produkt, ale na koncept, ideu, a také proces. Objevují se nové znaky – performativnost, narativita, dočasnost, textovost – a nové formy jako LAND ART, PERFORMANCE, SITE-SPECIFIC, KONCEPTUÁLNÍ UMĚNÍ. S tím souvisí i značný posun v pojetí kresby, která se osvobozuje z papíru, dostává se do prostoru, do pohybu, stává se objektem, instalací, záznamem pohybu, akce. (Fay, 2013, s. 7)

Další rozvoj technologií znamenal především rozvoj digitálních technologií, počítačů, videa a internetu, který přinesl i nové možnosti v oblasti kresby. To vše přispělo k znovuoživení zájmu o kresbu, která se stala svébytným médiem, vymanila se z pojetí techniky ve službách malby nebo sochy. V kontextu současného umění, které stírá hranice mezi jednotlivými disciplínami se teoretici vyhýbají jednotné definici kresby, hovoří spíše o neustále se vyvíjejícím médiu, adaptujícím se na nové formy, technologické výzvy, konceptuální přístupy. V souvislosti s kresbou se často hovoří právě o procesu zanechávání stop, o procesu myšlení, zkoumání (ať už je to zkoumání tužkou na papíře, vlastním tělem v prostoru, světelným paprskem – VIDEOMAPPING, zvukem...), kdy jsou tradiční charakteristiky kresby (skica, linie, záznam, zkoumání) viděny a používány novými způsoby.

K zamyšlení: Kde všude se ve svém životě setkáváte s kresbou, ať už tradičně pojatou, nebo s kresebnými prvky v novém pojetí? Jak si představíte trojrozměrný objekt, který by mohl být prostorovou kresbou? Z jakých materiálů by se daly jednoduché prostorové kresby realizovat v hodinách výtvarné výchovy?

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Kresba jako součást dětského světa

Jak už bylo řečeno, kresba se stává nedílnou součástí dětského života, oblíbenou činností, je zároveň důležitým nástrojem poznání dítěte (kresba odráží celkový vývoj jedince, psychické i jiné procesy, úroveň senzomotorických dovedností, emoční prožívání i kognitivní přístup a schopnost vizuální percepce). Kresba je také specifickým komunikačním prostředkem, kterým dítě sděluje mnohdy i to, co nedokáže nebo nechce říct slovy. Vyznačuje se především silným výrazem, spontánností, originalitou a nenapodobitelnou poetikou. Pro správnou iniciaci a motivaci k tvorbě je důležité porozumět charakteristickým znakům, respektovat autonomii a specifika ontogeneze dětského výtvarného projevu.

Rozlišujeme tři základní etapy vývoje dětského projevu: stádium spontánního výtvarného projevu, stádium tzv. krize dětského výtvarného projevu a stádium výtvarného projevu dospívajících. První etapa začíná nahodilými čaranicemi, které jsou především radostí ze stopy, jež zanechává pohyb paže s kreslicím nástrojem, zprvu jsou bezobsažné, později jsou dodatečně pojmenovávány. Následuje vytváření kreseb s úmyslem zobrazit motiv, kdy dítě chápe, že věci kolem lze ztvárnit a že je ostatní takto přijmou. Schopnost symbolizace vrcholí v předškolním věku, kdy se ustalují tzv. grafické typy (dle J. Uždila, čitelné a výstižné znázornění jevů, osob, věcí).

Hovoříme také o fázi naivního realismu (rané období, typická je deformace, R-PRINCIP), intelektuálního realismu (dítě kreslí to, co o daném objektu ví, co je pro něj důležité) a vizuálního realismu (kolem 7. – 8. roku, kreslí, co vidí, usiluje o optickou nápodobu zobrazovaného).

Specifika má také vývoj zobrazování lidské postavy – nejprve pozorujeme tzv. tvarové zárodky člověka, vycházející z kruhového pohybu zápěstím, s napojenými končetinami (schopnost úmyslně křížit čáry). Následuje stádium tzv. hlavonožce – ovál (hlava) s volně napojenými končetinami. Poslední fází je úplná figura, nejprve důsledně z čelního pohledu, později přichází na řadu i profil (je složitější kvůli chybějící osově souměrnosti).

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Kromě specifik zobrazování lidské figury má specifika i zobrazování prostoru, který bývá zprvu lineární, často vymezený čarou reprezentující zem a nebe, objevuje se transparence, rentgenové zobrazení, pravouhlé napojení, deformace, nepoměr v proporcích aj.

Přirozenou součástí vývoje je tzv. krize dětského výtvarného projevu. Chybí silný výraz z počátečních objevů, spontaneita, grafické typy se stávají vyprázdněnými schémata, což doprovází kritičnost k nedokonalosti, ztráta sebedůvěry či pocity zahanbení. Ve ztrátě zájmu o kresbu hrají roli i další nastupující zájmy a expanze často nekvalitních grafických typů přejatých z televize, reklam, sociálních sítí. Míra této krize závisí na výtvarné typologii dítěte a na působení okolí. Zkušený pedagog převádí od dětských znaků ke znakům dospívajícím bez přeceňování realistického zobrazování (ke kterému děti v období krize tíhnou, ale svůj projev kriticky zavrhnou jako nedokonalý) – tzv. metoda mostu. Například zaměření pozornosti jinam než na figury a portréty, alternativní způsoby vyjádření, příklady z různých epoch umění, výtvarné hry a etudy. Vhodným nástrojem je grafika, neboť její výrazové prostředky vyžadují redukci skutečnosti do podstatných rysů, oproštěné od detailů.

Digitální grafika a kresba mohou do jisté míry tradiční grafické techniky suplovat, avšak nikoli nahradit, měli bychom je používat spíše jako zpestření, oživení výuky. Současným dětem je práce na mobilních zařízeních blízka a snadno se v ní orientují, ale musíme dbát na to, abychom je motivovali k vlastnímu vyjádření, nikoli k přejímání oněch nekvalitních grafických typů, kterých jsou mobilní zařízení a sociální sítě plné. Přesto ale některé aplikace umožňují využívání grafických výrazových prostředků, jako je nadsázka, stylizace, kontrast, NEGATIVNÍ LINIE, texturální zpracování ploch aj. a podporují autentickou tvorbu.

Pro podrobnější studium dětského výtvarného projevu doporučuji studijní text Petry Šobáňové *Ontogeneze dětského výtvarného projevu a jeho význam pro výchovu a vývoj jedince* z roku 2014, kde najdete i seznam odborné literatury zabývající se dětským výtvarným projevem.

K zamyšlení: Pamatujete si na své dětské kresby? Jakých znaků byste si všímali při rozboru dětské kresby? Kreslíte v současnosti nebo vás tato záliba opustila? Myslíte si, že „umíte“ kreslit?

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Linie jako základ kresby

Existují kolem nás linie? Ani na tuto zdánlivě jednoduchou otázku není odpověď tak jednoznačná. Bezsporně se v každodenním životě můžeme setkat s určitými liniemi, ale když se nad tím hlouběji zamyslíme, jsou to spíše předměty a objekty, jež mají *lineární tvar*, než linie jako takové (kabely elektrického vedení, vlasy, větve stromů, cesta ubíhající na obzor...) nebo tenké plochy, kde se setkávají dva předměty, povrchy (spojnice rtů, vrásky kolem očí, spáry zdí, kotouček stínu pod hrníčkem položeným na stole...). Svět kolem nás je spíše tvořen plochami a objemy, a obrysové linie, které v kresbě používáme, vlastně neexistují. Je to prostředek, který jsme si vymysleli, abychom dokázali kresbou zachytit a vyjádřit, co vidíme, či jak to vidíme. Samotný proces kresby tedy vyžaduje abstrahovat z kresleného to podstatné, ať už kreslíme nějaký reálný objekt, nebo něco podle fantazie.

Linie je hlavním **výrazovým prostředkem** kresby a je tedy nositelkou výrazu, má sama o sobě výpovědí hodnotu. To je důležité si uvědomit pro práci s linií, prostřednictvím její stylizace můžeme posílit výraz výtvarného díla. Její charakter určuje výtvarné podání a volený nástroj a také zvolený nástroj a gesto ruky, která jej vede. Linie může být křehká, plynulá, proměnlivá, črtaná, expresivní, gestická až dramatická... Lze ji stylizovat do přerušované tečkované, čárkované, šrafované či geometrizované linie, která směřuje až k ornamentu.

Linie navíc tvoří kompozici, a to prostřednictvím tvaru, délky, směru, síly, počtu a vzájemné vzdálenosti. Vztahy mezi nimi evokují klid, vyváženost, nebo naopak pohyb, důraz aj. Jsou nositelkami výrazu, protože u většiny lidí vyvolávají podobné pocity, interpretujeme je obdobně, ale vliv hraje i citlivost, fantazie, zkušenosti. Horizontálu vnímáme většinou jako klid, rovinu, rovnováhu, pasivitu, apod., vertikálu jako pohyb vzhůru, důraz, diagonálu potom dynamicky, jako narušení rovnováhy, zprava doleva klesající, zatímco zleva doprava stoupající. Uzavřené linie (elipsa, zejména) mohou mít až meditační charakter. Rovnoběžky posilují výraz jednotlivé linie, různoběžky strhávají pozornost do průsečíku.

K zamyšlení: Podívejte se kolem sebe, kde všude vidíte linie a jak člení prostor kolem vás, jak na vás působí? Nakreslete si jednoduchý motiv a zkuste jeho linii v různých obměnách.

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Digitální kresba

Prudký rozvoj digitálních technologií zasáhl snad všechny oblasti našeho života, ne jinak tomu je tomu v umění a bezesporu také ve sféře vzdělávání. O užitečnosti i neužitečnosti nebo dokonce škodlivosti používání digitálních technologií a elektronických zařízení můžeme debatovat, ale fakt, že je používáme stále více a to už od raného dětství je nepopiratelný. Celá řada zařízení, softwarů a aplikací zasahuje i do oblíbené dětské činnosti – do kresby. Již v devadesátých letech se jistě někteří z Vás pokoušeli vytvořit obrázek v programu *Malování*. Od té doby se možnosti digitální kresby značně posunuly a dnes je už kostrbaté kreslení myší minulostí.

Se stále pokročilejší technikou se značně rozvinuly oblasti digitální grafiky a kresby (grafický design, animovaný film), kde se začaly využívat grafické tablety, propojené s počítačem přes usb kabel, které umožňují pokročilou úpravu fotografií, 3D modelování a kresbu. K tabletu je nezbytný STYLUS, kterým se na vymezenou kreslicí plochu kreslí, nebo se jím ovládá počítač. Dřívější modely šlo ovládat pouze stylusem, dnes některé reagují i na ovládání prsty (ovšem stylus s jemným hrotem je na kresbu pochopitelně přesnější). U těchto tabletů se neobejdete bez instalačního softwaru a používají se většinou k profesionálním programům z řady *Adobe*, *CorelDRAW* apod. (existují i programy volně ke stažení, které suplují tyto profesionální softwary – například *GIMP* a *Inkscape*). Nevýhodou, která někomu činí značné potíže, je, že kreslíte na desku tabletu, který máte pod rukou, ale kresba se zobrazuje na monitoru počítače, takže se neobjevuje „přímo pod rukama“, což vyžaduje jistou schopnost synchronizace a předvídavosti.

Dalším stupněm v evoluci digitální kresby byl proto počítač, jehož monitor se dal díky speciálnímu kloubu otočit a položit a dalo se kreslit přímo na monitor. Kresba tedy podobně jako na papíře vznikala přímo pod hrotem tužky. Tento typ počítačů je ale poměrně drahý, právě kvůli speciálnímu otočnému kloubu, jež umožňoval otočení monitoru. Bylo ale otázkou času, než se rozšíří dotykové displeje a s nimi i možnosti digitální kresby. Dnes existuje celá řada zdarma dostupných aplikací, které se dají instalovat na téměř jakýkoli chytrý telefon nebo tablet a v nichž se dá kreslit, některé poskytují pokročilé, téměř profesionální funkce. Jedinou

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

překážkou je, že kresba prstem není tak přesná, jako kresba stylusem. Existují ovšem i takové tablety a telefony, které touto vymožeností disponují. Například od výrobce *lenovo* jsou některé modely *ThinkPad* opatřeny výsuvnou dotykovou tužkou, jež umožňuje přesné ovládání a zároveň kreslení. Z nabídky značky *Samsung* je to řada tabletů a telefonů, jež mají v názvu slovo *Note*, které označuje přítomnost tzv. *S Penu*, což je název výrobce pro z těla telefonu/tabletu vyjímatelný tenký, velice přesný stylus s řadou možností usnadňující ovládání a vhodný pro velmi detailní kreslení. Tato řada *Note* navíc disponuje speciální vrstvou displeje, která snímá přítlak, tedy čára se při kreslení mění podle toho, jak na pero tlačíme. U tabletů od výrobce *Mac* má tuto funkci displeje řada se slovem *Pro* na konci názvu. Pero (*Apple Pencil*) není součástí, musíte si jej dokoupit zvlášť a nejde ani do těla tabletu zasunout, oproti *S Penu* *Samsungu* má rozměry asi jako běžná tužka (takže se drží trochu lépe, než tenký stylus) a má navíc jednu funkci – při jeho používání nereaguje tablet na prsty a ruku si můžete pohodlně opřít, aniž byste omylem něco spustili apod. Na většině těchto stylusů najdeme i hardwarové tlačítko, které po stisknutí například mění kreslicí nástroj z tužky na gumu nebo nabídne některou z přednastavených volitelných funkcí.

Přístroje opatřené stylusy jsou ovšem poněkud nákladné a je pochopitelné, že ne každý žák si je bude moct dovolit. Většina z nich už dnes ale disponuje telefony nebo tablety s dotykovým displejem, některé školy mají k zapůjčení tablety školní. Pokud nemáme to štěstí a nejedná se o některý z výše uvedených řad, řešením je univerzální stylus s jemným hrotem, který nám kresbu usnadní. Na trhu je dostupná celá řada dotykových tužek (často z jedné strany kuličkové pero, z druhé strany guma na ovládání displeje), ty ale někdy nejsou o moc přesnější než prst. Dále existují i dotyková pera dokoupitelná přímo k vybraným modelům tabletů, převážně k některým modelům *Acer* (podobně jako *Apple Pencil* k *iPadům*), i kvalitní univerzální pera s přesnými, 1.9 mm hroty (například *Microsoft Surface Pen* pro některé tablety s operačním systémem *Windows*, stylusy *Adonit* pro *Android* a *iOS* a další kapacitní displeje, stylusy *Wacom* – výrobce profesionálních grafických tabletů).

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Kresba a mobilní aplikace

Vývojářů, kteří navrhují a tvoří aplikace je celá řada a mnoho z nich myslí i na kreativitu, proto najdete na trhu mnoho aplikací určených přímo ke kreslení, naprostá většina je zdarma, některé jsou přímo od výrobců telefonů/tabletů a jsou dostupná pouze pro konkrétní značky, mnoho z nich je ale dostupné pro všechny operační systémy (Windows, Android, iOS).

Kresbu dokonce využívají i některé hry – například *Draw Something*, což je hra vyžadující připojení k internetu, kdy jeden kreslí jedno z nabídnutých slov, následně kresbu odešle spoluhráči, kterému se zobrazuje postup kresby a musí uhádnout, co se mu první hráč snaží nakreslit. Hra je ale anglicky a výběr slov je omezený a vyžaduje i znalost idiomů. Populární hra pracující s kresbou byla také hra *Crayon physics*, která má dnes řadu napodobenin. Úkolem hráče bylo dostat kuličku k hvězdičce za pomoci dokreslování různých objektů a zařízení, která fungovala na základě fyzikálních zákonů (setrvačná síla, kladkostroj, závaží...). V jednotlivých úrovních jste museli vymýšlet stále důmyslnější zařízení, abyste úkol splnili. Hra měla navíc vkusné, jednoduché prostředí připomínající dětské kresby voskovkou (crayon = voskovka, pozn. aut.).

Co se týče aplikací přímo na kreslení, výběr je poměrně slušný. Již několik let používám aplikaci *PicsArt Photo Studio*, která je primárně určená na úpravu fotek, ale má i funkci kreslení, kde si můžete vybrat, zda chcete kreslit do fotografie, nebo na prázdný „papír“ (v nabídce draw zvolíte buď *photo*, nebo *blank*). Ke kreslení si můžete vybrat celou řadu štětců, některé mají rovnoměrnou stopu, jiné reagují na přítlak (podporuje-li to váš telefon/tablet), můžete si u nich volit velikost stopy a její průhlednost (*opacity*). Velice oceňuji možnost „rýsovat“ geometrické obrazce, přes kruhy a elipsy, trojúhelníky a čtyřúhelníky až po speciální tvary jako je hvězda, mrak, komiksová bublina (přičemž si můžete vybrat mezi plným obrazcem – *fill* – nebo obrysem – *stroke* – u něhož volíte tloušťku linie), zvláště pak možnost rýsovat pouhé čáry (opět lze volit jejich tloušťku), takže si můžete jakýkoli objekt geometrizovat dle vlastní invence. Rovněž je důležitá práce ve vrstvách, které jsou průhledné, takže máte možnost vyexportovat i PNG bez pozadí (ALPHA). Vrstvy se dají různě přesouvat, duplikovat, slučovat, rotovat, můžete si je na chvíli skrýt, když se potřebujete soustředit jen na jednu. U starší

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

verze aplikace jste si při ukládání obrázku mohli vybrat, zde chcete obrázek uložit jako jpg nebo png, novější verze ukládá obrázky s vybarveným pozadím jako jpg a bez pozadí jako png. Můžete si uložit i rozpracovaný projekt (*draft*) a vrátit se k němu později. Chybí mi pouze možnost vybarvit určitý objekt nebo plochu barvou pomocí nástroje kbelík, ten funguje pouze na celou vrstvu. Ovšem dceřiná aplikace *PicsArt Color* určená přímo pro kreslení a malování tuto funkci už má. Obě mají možnost nastavit si velikost obrázku, u *PicsArt Photo Studio* je ta možnost u volby blank plátna hned na začátku, u *Coloru* se k tomu dostanete přes rozpracované projekty po té, co zvolíte návrat na start přímo z kreslení, což je poněkud zmatečné a nelogické.

Další velice dobrou aplikací na kreslení je *Medibang Paint*, vytvořená pro tvorbu komiksů, takže umožňuje rozdělit obraz do komiksových políček. Oproti *PicsArt* si navíc krom velikosti obrázku můžete nastavit také rozlišení a tím produkovat kvalitnější výstupy. Obsahuje řadu funkcí, se kterými se setkáváme u profesionálních softwarů, jako je například kouzelná hůlka, která umožňuje výběr ohraničené oblasti, přechody barev, pomocné linky. Přes uživatelský účet navíc můžete propojit mobilní aplikaci se stolním počítačem a zálohovat soubory do internetového (*cloudového*) úložiště.

Mezi další kreslicí aplikace patří například *Adobe Photoshop Sketch*, *SketchBook draw and paint*, *ibis paint X* aj. – stačí si projít obchod s aplikacemi, zadat slovo kreslení, kresba nebo draw, či stáhnout některou z uvedených a podobné aplikace vám budou nabídnuty.

Za zmínku stojí také možnost vytvoření jednoduché animace – gif (sled po sobě jdoucích rozpohybovaných obrázků) například pomocí aplikace *PicsArt Animator* nebo na portálech giphy.com a makeagif.com, kde můžete své kresby rozpohybovat. Po nahrání po sobě jdoucích podobných obrázků zvolíte rychlost, s jakou se budou střídát a vyexportujete gif, který se dá poslat v multimediální zprávě nebo sdílet na sociálních sítích.

K zamyšlení: V čem vidíte přínos rozšíření digitální kresby na běžně dostupná mobilní zařízení? Jaké vidíte ve srovnání s tradiční kresbou výhody a nevýhody?

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Příklady námětů pro kresbu na mobilních zařízeních

„Autoportrét jinak“ – AUTOPORTRÉT patří k tradičním uměleckým žánrům, který se objevoval už od středověku. Mnozí umělci kromě věrné podoby sebe sama usilovali i zachycení svých duševních pochodů, emocí (například Rembrandt). Často svůj autoportrét komponovali do mytologicky či nábožensky tematického díla (useknutá hlava Goliáše na Caravaggiově obraze David s hlavou Goliáše). Autoportrétem dnešní doby je selfie, které někteří pořizují několikrát denně v různých situacích. Sociální sítě jsou tak zaplavené fotkami, které jsou nekvalitní po stránce technologické (přední kamery telefonů a tabletů mají horší rozlišení), mnohdy i po stránce estetické. Mobilní kreslicí aplikace nám umožňují nekvalitní selfie povýšit na autentický autoportrét. Můžeme děti nechat inspirovat nějakým uměleckým stylem – masovost selfie nám evokuje POP ART, mohou ho tedy dokreslit v komiksovém stylu Roy Lichtensteina nebo v barevných variacích dle Andyho Warhola. Lze se také inspirovat kubismem a rozložit autoportrét na geometrické tvary, inspirovat se pointilismem a složit podobiznu z jednotlivých bodů, stylizovat se do plakátové tvorby Toulouse-Lautreca. Hotový autoportrét vytvořený digitální kresbou můžeme pomocí projektoru promítat na stěnu, před kterou se žáci postaví a promění tak sami sebe v projekční plátno pro video mapping, dojde tak ke zpětné sebeidentifikaci s autoportrétem, který vznikl z jejich fotky.

„Reinterpretace uměleckého díla“ – výtvarná výchova si klade za cíl nejen rozvíjet pro stránce praktické, technické, ale i po stránce teoretické, vést žáky k tomu, aby měli kulturní přehled a orientovali se v jednotlivých uměleckých etapách a směrech. Účinnější než hromadění vědomostí je často zkušenost, jež umělecké dílo zprostředkuje. Takovou zkušeností může být i reinterpretace uměleckého díla, kterému předchází konverzace nad dílem, kdy se žáci snaží pochopit autorův záměr, vysvětlit, jak na ně dílo působí a následně jej zpracují v kreslicí aplikaci a dají tak dílu nový (vlastní) smysl. Může jít o fotografii díla z navštívené výstavy, či z publikace o umění. Může jít například o fotku spolužáka stylizovanou do pozice vybrané sochy, následně dokreslenou v aplikaci na kreslení. Lze kombinovat starší díla s novějšími formami vyjádření. Mohou do díla dokreslovat další postavy nebo kompoziční prvky či zvýraznit některý významný prvek původního díla, nebo dílo uchopit po svém a zcela tak změnit jeho vyznění, nebo ho ironizovat (například obraz L.H.O.O.Q. Marcela Duchampa, což je da Vinciho Mona

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Lisa s dokreslenými vousy). Současnému umění je někdy těžké porozumět a orientovat se v něm, prozkoumání díla při procesu reinterpretace k tomu může přispět.

„Linie kolem nás“ – v tomto cvičení se žáci zaměří na linii jako hlavní výrazový prvek kresby, nejprve ve svém okolí budou hledat a zaznamenávat výrazné linie (stíny vržené oknem, větve stromů za oknem, architektonické členění rohu místnosti, ubíhající chodba apod.) – ať už skicou na papír, kdy by se jednalo o následné kombinování kresby tradiční a digitální, či za pomoci fotografie. Následně v aplikaci na kreslení tyto linie zvýrazní, vyberou si nějaký způsob stylizace (barevný, geometrizovaný, tečkovaná, čárkovaná linie aj.), vznikne tak dílo s reálnou předlohou, ale na pomezí lineární abstrakce. Nakonec mohou vybarvit náhodně vzniklé plochy a prvky, duplikovat vrstvu s kresbou, změnit její barvu, velikost nebo průhlednost a různě posouvat a kombinovat. Nezapomeňme, že méně je někdy více, u efektů a počítačové grafiky to platí dvojnásob, neb některá „vylepšení“ mohou vyznívat lacině a výsledné dílo potom působí přeplácaným dojmem.

Máme-li k dispozici jeden školní tablet a stylus, mohou žáci kreslit „štafetu“, kdy si například vylosují každý jiné zvíře a jejich úkolem je střídáním nakreslit křížence vylosovaných zvířat jako jeden celek, učí se tak koordinovat svoji práci ve prospěch celku a spolupracovat s ostatními, a také trpělivosti při čekání, až na ně přijde řada. Můžeme žákům také připravit „dokreslovánky“, kdy budou do rozpracovaného obrázku postupně dokreslovat další prvky.

Mobilní zařízení a aplikace jsou dnes běžnou součástí života převážně mladé generace. Pokud je budeme používat tak, aby nám sloužily pro naše účely, a ne abychom my byli jejich otroky, mohou být zajímavým zpestřením a oživením výtvarné výchovy i dalších předmětů a prostředkem jak se přiblížit současným dětem. Měli bychom je ale důrazně používat s mírou a pouze jako doplněk k dalším výtvarným technikám, které jsou naopak v digitální době zpestřením samy o sobě. Měli bychom vést žáky ke kritickému myšlení, aby uměli formulovat výhody a nevýhody digitální tvorby, aby ji nepřeceňovali.

Studijní text k projektu

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Slovníček pojmů

ABSTRAKCE – umění, které je nefigurativní, nezobrazující, používá geometrické obrazce nebo barevné skvrny a lyrické tvary.

ALPHA – průhlednost, v grafických editorech zobrazovaná jako šachovnice, průhledná vrstva, do které můžeme kreslit, umožňuje skládat kompozice z jednotlivých částí bez nutnosti nakreslit vše do jedné vrstvy.

AUTOMATICKÁ KRESBA – spontánní kresba nezatížená vědomou či estetickou kontrolou, typická pro období surrealismu, kdy měla sloužit jako prostředek k vyjádření nevědomí.

AUTOPORTRÉT – vlastní podobizna autora.

AVANTGARDA – inovativní, často experimentální umělecká hnutí první pol. 20. stol., která předběhla svou dobu (kubismus, dadaismus, konstruktivismus, futurismus aj.).

CADAVRE EXQUIS – výtvarná či slovní hříčka z období surrealismu, tvořená skupinou autorů, kdy každý postupně přidává slovo nebo část kresby aniž by věděl, co přidal předchozí autor.

LAND ART – umělecká forma, kt. vznikla v 60. letech, díla tvořena a situována v krajině, kt. dotváří, pracuje s přírodními materiály (půda, kámen, dřevo, voda, led).

LAYER – označení pro vrstvu v grafických editorech a aplikacích.

KONCEPTUÁLNÍ UMĚNÍ – umělecká forma, kt. vznikla v 60. letech, klade důraz na koncept na místo hmatatelného uměleckého díla, postkonceptuální přesahy pokračují v umění dodnes.

MODERNISMUS – též MODERNA, umělecké hnutí konce 19. a začátku 20. stol., vzpoura proti historizujícím tendencím, lineární progresse stylů a period, jako je kubismus, impresionismus, abstraktní expresionismus.

NEGATIVNÍ LINIE – se objevuje v grafice, při tisku z výšky, kdy linie, která se odryje se po nanesení barvou neotiskne, je tedy bílá v barevném poli, oproti kresbě tedy působí jako negativ.

PERFORMANCE – akční umění, vznik v 70. letech v USA, umělec vykonává před publikem akci, hlavním výrazovým prostředkem je jeho tělo, HAPPENING je se zapojením publika.

POP ART – umělecký směr 50. Let 20. Století, zobrazuje banální produkty masové výroby, kritizuje konzumní měšťáckou společnost.

POSTMODERNA – sociální, kulturní a ideové hnutí, pluralita názorů, interdisciplinarita, používá historické prvky v ironizujícím kontextu.

PNG – formát obrázku, který umožňuje vyexportovat obrázek bez pozadí, tzn. jen část s průhledným pozadím, bez nutnosti vyplnit celou plochu obrazu.

R-PRINCIP – pravoúhlé napojování končetin, ulic apod. v dětské kresbě.

SITE SPECIFIC – umění vznikající pro konkrétní prostředí, které dává smysl jen v tom daném prostředí a nainstalované jinde vyznělo by jinak, často dočasné.

STYLUS – elektronické dotykové pero, sloužící k přesnějšímu ovládání či kreslení, někdy mívá výměnné hroty

VIDEOMAPPING – forma vizuálního umění, která využívá projekci ve volném prostoru, na fasády budov či v interiéru, většinou jde o různé světelné obrazce a efekty, rozlišujeme 2D a 3D videomapping – u 2D pouze plošně promítá, u 3D se vytvoří virtuální model, který umožňuje prostorové promítání a rozsvěcení prvků

Studijní text k projektu

Podpůrné aktivity směřující ke zkvalitnění pregraduální přípravy učitelů na Univerzitě Palackého v Olomouci

Doporučená literatura:

CIKÁNOVÁ, Karla. Tužkou, štětcem nebo myší... Praha: Aventium, 1998

FAY, Brian, MORAN, Lisa, BIRNE, Sophie. WHAT IS_Drawing? Dublin: Irish Museum of Modern Art, 2013. ISBN: 978-1-907020-98-8

PODLIPSKÝ, Rudolf, VANČÁT, Jaroslav, UHL SKŘIVANOVÁ, Věra, ZIKMUNDOVÁ, Vladimíra & kol. *Tvořivost ve výtvarné výchově a její účinky na všeobecné vzdělávání*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni. 2017. ISBN 978-80-261-0728-6.

PŘÍKRYLOVÁ, Katarína, ed. *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2010. ISBN 978-80-7290-487-7.

ROESLOVÁ, Věra. *Linie, barva a tvar ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, Praha, 2004. ISBN 80-902267-5-2

ROESLOVÁ, Věra. *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: SARAH, 1996. ISBN 80-902267-1-X

SÝKOROVÁ, Lenka. *Postkonceptuální přesahy v české kresbě*. Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu, Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, 2015. ISBN: 978-80-7414-956-6

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Ontogeneze dětského výtvarného projevu a jeho význam pro výchovu a vývoj jedince*. Olomouc, 2014.

Internetové zdroje:

www.insea.cz – Česká sekce Mezinárodní společnosti pro vzdělávání uměním (INSEA), oborový portál VV, aktuality z oblasti výtvarného vzdělávání, přehled literatury a odborných časopisů, nabídka akreditovaných kurzů (včetně kurzu *Digitální kresba a postprodukce – využití ve výtvarné výchově* připravovaného na rok 2018)

<http://www.kuv.upol.cz/> - odborný recenzovaný časopis, který vydává Katedra výtvarné výchovy PdF UPOL

<http://pages.pedf.cuni.cz/vytvarnavychova/> - web tištěného periodika *Výtvarná výchova: časopis pro výtvarnou a obecně estetickou výchovu školní a mimoškolní*

<http://www.magazinex.org/sk/vsetky-cisla/> - odborná platforma zaměřená na současnou kresbu

<https://picsart.com/explore> - domovský portál aplikací PicsArt, který nabízí řadu mobilních aplikací na úpravu fotografií, kresbu, animaci či úpravu videa

<https://medibangpaint.com/en/pc/> - stolní verze aplikace Medibang Paint

<https://makeagif.com/> - web pro tvorbu gifů (pohyblivých obrázků)

<https://giphy.com/> - web pro tvorbu gifů (pohyblivých obrázků)