

Obsah

1	Místo pro setkání	10
1.1	Herní pole se zvláštními nároky	10
1.1.1	Úmluva a závazek	10
1.1.2	Herní pole a jeho svět	12
1.1.3	Kde jsme, kudy se ubíráme, kam směřujeme ...	13
1.2	Horizonty světa fikce	14
1.2.1	Fyzická skutečnost a smyslová evidence	16
1.2.2	Duševní realita	18
1.2.2.1	Duševní realita jako východisko pro poznávání	18
1.2.2.2	Střípek v paměti a potíže s neostrostí	19
1.2.2.3	Roz-poznání a potíže s neostrostí	21
1.2.2.3.1	Vzpomínka podobnosti	21
1.2.2.3.2	Moje a tvoje skutečnost	24
1.2.2.3.3	Jak uchopit vzpomínku?	25
1.2.2.4	Nevědomí	26
1.2.2.4.1	Na prahu vědomí	27
1.2.2.4.2	K čemu je nevědomí?	28
1.2.2.4.3	Netušená proměna	29
1.2.2.4.4	Zanořené vzpomínky	31
1.2.2.4.5	Symbolické příznaky, umělecké symboly a jejich interpretace	33
1.2.2.5	Mezi shodami a rozdílnostmi	36
1.2.2.6	Intuice	40
1.2.2.6.1	Inkubace	42
1.2.2.6.2	Primární a sekundární intuice	43
1.2.3	Projekce	44
1.2.3.1	Projekce – spatřovat „něco v něčem“	45
1.2.3.2	Závěrečná projekce ... ?	47
1.2.3.3	Jaká projekce, takový zážitek ...	48
1.2.4	Projekce, Já a ti druzí	50
1.2.4.1	Regrese – návrat do vlastní historie	50
1.2.4.2	Obraz Já – důsledek projekcí	52
1.2.4.3	Mrtvé metafory a přenos	54
1.2.4.4	Lateralizovaný přenos	57
1.2.4.4.1	Jak ne-zemřít pro svět ...	58
1.2.4.4.2	Tam a zase zpátky	61
1.2.5	Projekce a city	38

1.2.5.1	City a intelekt	63
1.2.5.2	City a citová bilance	64
1.2.5.3	Emoce rozumu?	66
1.2.6	Výraz a rozštěpený zážitek	68
1.2.6.1	Od rozštěpené projekce k výrazu	68
1.2.6.2	Výraz jako figura hry a jeho úloha při rozštěpení zážitku	72
1.2.6.2.1	Smyslová složka výrazu	72
1.2.6.2.2	Ideová složka výrazu	75
1.2.6.2.3	Souvztažnost smyslové a ideové složky výrazu	75
1.2.6.2.4	Kulturní podmíněnost smyslové a ideové složky výrazu.	76
1.2.6.3	Rozštěpení zážitku, vlastnost, role a <i>prop</i>	77
1.2.6.4	Pohyb na hranici a jeho reflektování	80
1.2.7	Výrazy a světa-tvorba	82
1.2.7.1	Uzel na kapesníku	82
1.2.7.1.1	Zacházení se souvislostmi a tvorba nového - myšlení, představitivost, fantazie	82
1.2.7.2	Souvislost vzájemných poukazů	83
1.2.7.3	Přirozený svět	87
1.2.7.4	Prodloužení přirozeného světa ve vědě a v umění	88
1.2.8	Fiktivní svět	89
1.2.8.1	Jedinečnost fiktivního světa	90
1.2.8.1.1	Fiktivní svět jako celek a jako řád	90
1.2.8.1.2	Verifikace a posuzování hodnot ve světech fikce	90
1.2.8.1.3	Jedinečnost zážitku a konflikt interpretací	90
1.2.8.1.4	Sebe-poznání a vzájemné přiblížení	91
1.2.8.1.5	Osvobození k poznání?	91
1.2.8.2	Vstup do fiktivního světa	92
1.2.8.3	Horizont fiktivního světa	93
1.2.8.4	Napříč vědomím	94
1.2.9	V nitru fikce čili cit pro hru	98
1.2.9.1	Začínáme u pravidel?	98
1.2.9.2	Položit se do hry	101
1.2.9.3	Kompetence hráče – cit pro hru	102
1.2.10	Správnost v kontextech světa hry	104
1.2.10.1	Změna jako východisko – alterace a variace	104
1.2.10.2	Posuzování v dialogu mezi lidmi	107
1.2.10.3	Překračování přípustného aneb normativní a kreativní chyby ..	109
1.2.10.4	Neúplnost světa	112
1.2.10.5	Věrohodnost fikce	115
1.2.11	Za hranice hry	117

2	Společné dílo	123
2.1	Situace a dílo	123
2.1.1	Tvůrčí událost	123
2.1.2	Záměr, nebo náhoda?	124
2.1.3	Na rozhraní situace a díla	125
2.1.4	Proces i výsledek	126
2.1.5	Rozměr a přehlednost díla	127
2.2	Celek a část aneb jak rozumět dílu a jak je soudit	127
2.2.1	O výběru a struktuře	128
2.2.2	Změny struktury	129
2.2.3	Změna – variace či alterace díla	130
2.2.4	Návraty k dílu a hermeneutický kruh	131
2.2.5	Tvorba a reflexe	133
3	Dílo ve výchově uměním	134
3.1	Pedagogické dílo a výchova uměním	134
3.1.1	Typické rysy pedagogického díla	113
3.1.2	Obsah pedagogického díla	135
3.1.2.1	Vymezení obsahu	135
3.1.2.2	Otevřené pojetí obsahu	136
3.2	Učivo a jeho tvorba	137
3.2.1	Učivo a svět oboru	137
3.2.2	Mezi světem oboru a světem žákovských zkušeností	140
3.2.3	Proměny poznání a učivo	142
3.3	Zkušenost žáka jako východisko učiva	144
3.3.1	Prekoncept	144
3.3.2	Koncept	146
3.3.2.1	Společné pole výkladu	147
3.3.2.2	Rozměr konceptu	148
3.3.2.3	Přístup ke konceptu	149
3.3.3	Koncept a prekoncept v pedagogice	152
3.3.4	Socio-kognitivní konflikt – spor prekonceptů?	152
3.4	Koncepty v uměleckém zážitku	155
3.4.1	Umělecký koncept jako ohnisko zážitku	155
3.4.1.1	Umělecký výraz, zážitek a koncept	155
3.4.1.2	Sdílení nesdělitelného	157
3.4.1.3	Od zážitku ke konceptu	158
3.4.2	Tematické okruhy uměleckých konceptů	159
3.4.2.1	Významové koncepty	160
3.4.2.2	Konstruktivní koncepty	164
3.4.2.3	Empatické koncepty	168

3.4.2.4	Prožitkové koncepty	169
3.4.3	Jak se dobírat uměleckého konceptu?	169
3.4.3.1	Téma pro dialog	170
3.4.3.2	Konceptualizace námětu	170
3.4.3.2.1	Námět a koncept	171
3.4.3.2.2	Od námětu ke konceptům	173
3.4.3.2.3	Vzdělávací motiv a reflektivní poznávání konceptu	175
3.4.3.2.4	Dekontextualizace a rekontextualizace	176
3.4.3.2.5	Neúplná konceptualizace	178
3.5	Učební úlohy	180
3.5.1	Učební úloha a učivo	180
3.5.1.1	Učební úloha – učivo v akci	180
3.5.1.2	Učební úlohy ve vztahu k mateřského oboru	181
3.5.2	Zadání učební úlohy	182
3.5.2.1	„Pustíme se do díla“	182
3.5.2.2	Motivace a zadání úlohy	184
3.5.2.2.1	Prvotní a pomocná motivace	185
3.5.2.2.2	Motivy	185
3.5.2.3	Úloha v dialogu	187
3.5.2.3.1	Srozumitelnost zadání	187
3.5.2.3.2	Jádro úlohy	188
3.5.2.3.3	Úloha a námět	190
3.5.2.3.4	Nestačí jen technika aneb <i>techné</i> a <i>areté</i>	191
3.5.2.4	Dialog jako nutnost, rozpor jako východisko	194
3.5.2.4.1	Mezi minulostí a budoucností	195
3.5.3	Interpretace učební úlohy	195
3.5.4	Zvládání učební úlohy	197
3.5.4.1	Doplnění „mezery“ a jeho stupně volnosti	197
3.5.4.2	Individuální a socio-kulturní stránka úlohy	198
3.5.4.2.1	Individuální a socio-kulturní verifikace výrazu	199
3.5.4.3	Učení jako hledání	201
3.5.5	Přidaná hodnota	201
3.6	Nejdůležitější složky a vztahy pedagogického díla	204
3.6.1	Základní složky a vztahy	204
3.6.2	Čím je zvláštní výchova uměním?	206

4 Artefietické dílo

4.1	Aranžování umělecké situace	212
4.1.1	Vstupní vymezení artefietického díla	212
4.1.2	Nahlédnutí do díla	213
4.1.3	Od námětu k výrazové hře	219

4.1.3.1	Námět zakládá výrazovou hru a její pravidla	219
4.1.3.1.1	Výrazová hra	220
4.1.3.1.2	Výrazová hra ve vztahu k jejím účastníkům	221
4.1.3.1.3	Pravidla výrazové hry	221
4.1.3.2	Vzdělávací motiv ve výrazové hře	223
4.1.4	Reflexe a reflektivní dialog	230
4.1.4.1	Reflexe v akci	230
4.1.4.2	Reflexe po akci	233
4.1.4.2.1	Expresivní interpretace	233
4.1.4.2.2	Reflektivní dialog	235
4.2	Výraz, komunikace a forma v artefietickém díle	237
4.2.1	Vyzývací komponenty	237
4.2.1.1	Interpretační úloha kontextu	239
4.2.2	Důrazy	240
4.2.3	Tři dimenze hry: výraz, komunikace, forma	241
4.2.3.1	Dimenze výrazové hry	241
4.2.3.1.1	Výraz	242
4.2.3.1.2	Komunikace	242
4.2.3.1.3	Forma	243
4.2.3.2	Dimenze výrazu	248
4.2.3.3	Dimenze komunikace	249
4.2.3.4	Dimenze formy	251
4.3	Konceptová analýza a hodnocení artefietického díla	252
4.3.1	Hermeneutická identita díla – východisko posuzování	252
4.3.1.1	Hermeneutická identita určuje artefietické dílo	253
4.3.2	Konceptová analýza	254
4.3.2.1	Myšlenkový obraz díla	254
4.3.2.2	Přípravný model díla	256
4.3.2.3	Dobrý tvar díla	258
4.3.2.4	Dobrý tvar artefietického díla a umění	260
4.3.2.4.1	Co je umění?	260
4.3.2.4.2	Kdy je umění?	262
4.3.2.5	Konceptová analýza a konceptualizace námětu	263
4.3.3	Krise díla – příležitost k poznání	264
4.3.4	Podoby krize a její reflektování	265
4.3.4.1	Oknem do krize a dveřmi z krize ven ...	266
5	Výběr tvůrčích aktivit využitých v artefietice (1993 – 2003)	271