

Emoce ukryté ve starých chrámech

Mgr. Daniela Pernesová

Metodika pro 2. stupeň ZŠ

Architektura může posloužit jako učebnice historie. Vidět tvarosloví gotického konstrukčního řešení na vlastní oči a dozvědět se o středověku v autentické středověké stavbě je mnohem účinnější než získávání informací z učebnice či pomocí multimédií. Pokud se navíc k výuce v autentickém prostředí připojí metody zážitkové pedagogiky, může se stát výuka historie nejen příjemnou zábavou pro žáky i pedagogy, ale podpoří trvalé uchování znalostí formou vzpomínek a vytvoření asociací.

Cílem metodiky je inspirovat pedagogy k využití kulturního dědictví ve výuce.

I. STŘEDOVĚK

Obsah klasických vzdělávacích programů (v galerii, muzeu, při zážitkové exkurzi) se skládá z rychlého zopakování znalostí z výuky (např. skupinovým brainstormingem), úvodní motivační aktivity, shrnutí v ní získaných informací a zařazení do kontextu tématu, hlavní aktivity, jejího shrnutí a závěrečného shrnutí a zopakování nově získaných znalostí.

Ideální úvodní aktivita během exkurze je taková, která žáky donutí pozorně prohlédnout stavbu.

Architekti při budování gotických chrámů vymysleli tehdy zcela průlomové řešení konstrukce a statiky stavby. To umožnilo efektivní prosvětlení interiéru chrámu, které nebylo před obdobím gotiky vídané. Díky zalití chrámu světlem tónovaným barevnými vitrážemi měl tehdejší návštěvník pocit, že se nachází ve vyšším světě. Efekt podporoval rozlehlý a vysoký prostor chrámu ozdobený barevnou sochařskou výzdobou. Církev tak získala nástroj, jak nenásilnou formou působit na emoce věřících.

Po získání těchto vstupních informací je možné žáky rozdělit na skupiny a nechat je odhalit tajemství průlomového konstrukčního řešení. Pomůckami mohou být papír a psací potřeby pro případné poznámky.

Princip konstrukčního řešení:

- 1) zaklenutí velkých prostor umožnila křížová žebrová klenba – klenba, jejíž hrany jsou zesíleny lomenými kamennými žebry s nosnou funkcí. (Křížová žebrová klenba byla vyvinuta už na konci románského období.)
- 2) aby zdi vydržely tlak působený lomenou klenbou, byl vyvinut vnější opěrný systém

3) kombinace těchto dvou konstrukčních prvků umožnila stavět do výšky a zdivo redukovat na minimum

Jelikož interiér gotických chrámů byl vystavěn tak, aby podpořil emocionální působení na návštěvníky, atmosféra tajemna přímo vybízí k odhalování ukrytých tajemství. Toho lze využít k předání dalších znalostí v hlavní aktivitě.

V současnosti jsou populární šifrovací a únikové hry. Na jejich principu lze připravit sérii na sebe navazujících šifer a rébusů postupně odhalující nějaké informace. Odhalit se takto dá například zajímavost z historie daného chrámu, místa, obce, ale například i zajímavost o středověku či část školní látky.

Moderní technologie nám navíc umožňují připravit hru téměř bez rekvizit, například s využitím QR kódů. Existuje spousta on-line generátorů QR kódů, díky kterým lze uschovat nejrůznější obsah na webovou stránku. K tomu mohou skvěle posloužit stránky školy. Školní webmaster dokáže velmi jednoduše vytvořit skryté záložky školních stránek, které lze zobrazit pouze po načtení daných QR kódů. Na tomto principu je vytvořená šifrovací hra v expozici umělecké litiny v Muzeu Blanenska. Jeden z QR kódů návštěvníky expozice zavede například na tuto ukrytou záložku muzejního webu: <https://www.muzeum-blanenska.cz/clanky/detail/ztraceno-v-prekladu.htm>

Tato muzejní hra funguje pomocí QR kódů umístěných v různých částech expozice. Návštěvník při zakoupení vstupenky obdrží vizitku fiktivní společnosti HFS Group, která tímto způsobem pátrá po tajemstvích svého předka (majitele zámku). Na vizitce je QR kód, prázdná křížovka a popis uschování jednotlivých kódů v expozici. QR kód odkazuje na záložku webu s úvodními informacemi, a po vyplnění křížovky návštěvník získá cílový webový odkaz s hledaným tajemstvím.

Po domluvě s farností, které daný chrám přísluší, lze QR kódy vytištěné na malé čtverce papíru ukryt na různá místa v chrámu a jeho okolí. Žáci ke hře potřebují pouze chytrý telefon s aplikací na čtení QR kódů a mobilními daty, aby si mohli načíst webové záložky s informacemi. Ty nemusejí být pouze ve formě textu, ale i obrázku nebo videa. Luštění je ideální ve skupinkách o 4 až 5 žácích, přičemž skupince stačí jeden chytrý telefon. Kromě telefonu se může hodit i papír a tužka.

U podobných her je ovšem nutné počítat s různým tempem luštění a tím větší časovou náročností aktivity. Pro luštění ve velkém kolektivu je lepší vytvořit hru tak, aby nezáleželo na pořadí luštěných šifer. Díky tomu se každá skupinka může vydat luštit jinou šifru a nebudou vznikat „fronty“.

II. BAROKO

V baroku kostely přestaly sloužit pouze k meditaci, a prohloubily svou snahu vzdělávat věřící. K tomuto účelu bylo vynalezeno několik řešení na podporu sugestyvity, podmanivosti a působivosti. Z barokní architektury číší snaha o velkolepost. Dělí se ovšem na dvě rozdílné tendence – na baroko radikální a klasicizující. První ze jmenovaných je známé také pod názvem *dynamické*

baroko. Pro toto barokní odvětví je typický dynamicky formovaný prostor, malířský iluzionismus otevírající zdánlivé prostory, a práce se světelnými efekty. *Baroko klasicizující* není natolik zajímavé jako jeho dynamický protějšek. Oproti baroku radikálnímu přináší zklidnění. Rozvinulo se především ve Francii.

Velmi působivé jsou chrámy Jana Blažeje Santiniho. Santini se ale ve vizuálním řešení inspiroval gotickým tvaroslovím, takže se nejedná o čistě barokní sloh. <https://www.santini.cz/cz/>

Na rozdíl od gotických chrámů, kterých je u nás jen hrstka, barokní kostel nalezneme téměř v každé obci. Bohužel ne každý je učebnicovým příkladem dynamického baroka. Vzdělávacímu účelu ovšem může dobře posloužit i nejbližší barokní kostelík. V tomto případě se cílem vzdělávací exkurze stává vedle získání kulturních a historických znalostí také osvojení si regionální historie a nabytí pocitu sounáležitosti k rodnému městu, případně regionu.

Aktivitou nezávislou na vizuálním řešení architektury kostela je tvorba schránky s informacemi. Využívá znalostí z občanské nauky a cílí na všeobecný rozhled.

Při rekonstrukcích kostelů občas dojde k nálezům schránky s vloženými informacemi o stavbě a dalších souvislostech, v mírně přeneseném slova smyslu „vzkazu dalším generacím“.

Takovouto schránku je snadné vytvořit i se žáky. Jako obal může posloužit malá krabička či tubus, a jako doplňkový materiál pro tvorbu náplně například mince, fotografie, denní tisk, apod.

Samotná tvořivá činnost je skupinová, každá ze skupin si může vybrat či vylosovat téma, které zpracuje a vloží do schránky: aktuální informace o obci, aktuální společenská a politická situace a další. Aby měla aktivita pro žáky hlubší význam, mohou zapečetěnou schránku předat místnímu duchovnímu, který ji v kostele skutečně uloží.

Stejně jako na středověké téma lze vytvořit šifrovací hru také na téma barokní a regionální. Kostel bývá jednou z nejstarších staveb v obci, takže se odkryté informace v tomto případě mohou vztahovat k regionální historii.

Při návštěvě některé z typických staveb dynamického baroka se otevírá několik dalších možností k aktivnímu zapojení žáků. Podobně jako se v gotice snažili odhalit konstrukční řešení, mohou v barokním interiéru hledat příklady záměrné působivosti. Měli by se ovšem pokusit dívat očima člověka 17. století. Jmenovat mohou práci se světlem, zlacení, dramatické postoje soch, iluzivní stropní malby a mnoho dalšího.

Činností, která by mohla žáky opravdu potrápiti, je pokus o překreslení části iluzivní malby do víka krabice. Podmínkou je, aby přecházela z vnitřní strany okraje na samotné víko. Prvky architektury by přitom měly pomocí perspektivy opticky ladně přecházet z té „skutečné“ do té iluzivní. Nakolik se jim iluze daří, mohou žáci zkoušet tak, že si krabici podrží v natažené ruce nad hlavou. Žáci by se

před samostatnou prací měli seznámit se zákonitostmi perspektivy. Ideální je perspektivu probrat a prakticky vyzkoušet už ve škole v hodině výtvarné výchovy.

Cílem aktivity není povedené výtvarné dílo, ale zjištění, jak obtížné je iluzivní malbu vytvořit. Její tvůrci navíc pracovali z lešení, ze kterého si nemohli správnost perspektivního zobrazení dostatečně ověřit. Potřebnými pomůckami jsou víko krabice (při skupinové tvorbě alespoň jedno do skupiny), tužky, případně pastelky, progressa nebo fixy. V případě zájmu si mohou žáci stropní malbu vyfotit a práci dokončit ve výuce výtvarné výchovy.

Zážitková exkurze otevírá i spoustu dalších možností ke kreativní vzdělávací činnosti, předpokladem je pouze tvořivost pedagoga.