



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Ateliér arteterapie

Bakalářská práce

TÉMA MEDÚZY VE ZPRACOVÁNÍ STUDENTŮ ARTETERAPIE

Vypracoval: Mgr. et Mgr. Ondřej Alexandr Kronika
Vedoucí práce: PhDr. et PaedDr. Yvona Mazehóová, Ph.D.

České Budějovice 2017

Peter Paul Rubens: Hlava Medúzy



„Daleko na západě,“ řekl král, „tam, kde už začíná věčná noc, žijí tři sestry Gorgony. Jsou obludné, křídlaté a místo vlasů mají hady. Dvě jsou nesmrtelné a třetí je smrtelná. Smrtelná Gorgona se jmenuje Medusa. Kdo se Gorgonám podívá do nehybné, ohryznuté tváře, zkamení...

Eduard Petiška; Staré řecké báje a pověsti

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

Datum

podpis

*Na tomto místě děkuji vedoucí práce paní doktorce Yvoně Mazehóové za nové pohledy na
téma, rady a podněty a především za čas, který této práci věnovala.*

*Dále chci poděkovat kolegům spolužákům a absolventům z ateliéru arteterapie za ochotu a
pomoc při realizaci výzkumu.*

Díky patří také rodině a přátelům za podporu, trpělivost, pomoc...

Obsah

I. Úvod	9
II. Teoretická část	11
1. Vymezení základních pojmů	11
1.1 Pohádka	11
1.2 Mýtus	12
1.3 Symbol	13
2. Pohádka a mýtus v psychologii	14
2.1 Vztah symbolu a osobnosti	14
2.1.1 Psychoanalytický pohled	14
2.1.2 Pohled hlubinně psychologický	15
2.2 Psychologická práce s příběhy	17
2.2.1 Průniky psychoanalýzy, pohádek a mýtů	17
2.2.2 Průniky hlubinné psychologie, pohádek a mýtů	19
2.3 Interpretace příběhů	20
2.3.1 Psychoanalytický pohled na příběhy	20
2.3.1.1 Oidipovský komplex	20
2.3.1.2 Realita a slast	21
2.3.1.3 Separační úzkost	21
2.3.1.4 Porážka	22
2.3.1.5 Nezávislost	22
2.3.2 Hlubinně psychologický pohled na příběhy	23
2.3.2.1 Archetyp hrdiny	24
2.3.2.2 Archetyp animy	24
2.3.2.3 Archetyp anima	25
2.3.2.4 Archetyp stínu	25

Obsah

3. Arteterapie a interpretace	27
3.1 Rožnovská arteterapie	27
3.2 Interpretace	28
3.3 Interpretace v Rožnovské arteterapii	30
3.4 Témata Rožnovské arteterapie	31
4. Medúza	33
4.1 Symbol Medúzy v sociokulturním kontextu	33
4.2 Psychoanalytická symbolika Medúzy	36
4.3 Rožnovská interpretace Medúzy	37
III. Praktická část	41
5. Metodologie	41
5.1. Výzkumné cíle a otázky	41
5.2. Výzkumný design a metoda	42
5.3. Charakteristika a sběr výzkumných dat	43
5.4 Etické aspekty výzkumu	44
6. Výsledky výzkumu	45
6.1 Vyobrazená fáze příběhu	45
6.1.1 Svedení Medúzy	45
6.1.2 prokletí / přeměna Medúzy	46
6.1.3 Samotná Medúza	48
6.1.4 Medúza útočící na protivníka	49
6.1.5 Perseus se blíží k Medúze	51
6.1.6 Perseus útočí na Medúzu	52
6.1.7 Smrt Medúzy	54
6.1.8 Perseus s uťatou hlavou	55
6.1.9 Záchrana Andromedy	57
6.1.10 Zkamenění Perseova nepřítele	58
6.1.11 Kvantitativní sumář výsledků	59

Obsah

6.2. Vyobrazení Medúzy jako postavy	60
6.2.1 Medúza před proměnou	60
6.2.2 Medúza během proměny	62
6.2.3 Medúza po proměně	63
6.2.3.1 Medúza jako příšera	64
6.2.3.2 Medúzy obtížné k bližšímu výtvarnému rozboru	66
6.2.3.3 Medúzy; nestvůry lidských rysů	68
6.3 Vyobrazení dalších postav mýtu	70
6.3.1 Perseus	70
6.3.2 Kamenní lidé	72
6.3.3 Pegas	74
6.3.4 Aténa	75
6.3.5 Poseidon	76
6.3.6 Andromeda	78
6.3.7 Chrýsáór	79
6.3.8 Mořská obluda	80
6.3.9 Fínneus / Polydektés	81
6.3.10 Kvantitativní sumář výsledků	82
6.4. Souhrnný závěr výsledků	84
6.4.1 Výtvarně zpracované fáze příběhu o Medúze	84
6.4.2 Možné charakteristiky výtvarně zpracované Medúzy jako postavy	84
6.4.3 Další postavy v mýtu	86
 IV. Diskuze a reflexe	 88
 V. Závěr	 92

Obsah

Seznamy	93
A. Seznam knižních zdrojů	93
B. Seznam časopisových zdrojů	98
C. Seznam elektronických zdrojů	99
D. Seznam ústních sdělení	100
E. Seznam tabulek	101
F. Seznam grafů	102
G. Seznam obrázků	103
H. Seznam příloh	106

I. Úvod

Téma Medúzy ve zpracování studentů arteterapie; nejen název této práce ale také pojmy, které spojuje výuka Ateliéru arteterapie Pedagogické fakulty JČU. Zdejší výuka a následná analytická a interpretační práce s výtvarnými artefakty zohledňuje témata pohádek a mýtů.

A jedním z témat, jemuž se při výuce arteterapie studenti ateliéru věnují, je také téma mýtu o Medúze. Bakalářská práce ve stanovených cílech ukazuje možné podoby arteterapeutické práce s výtvarnými artefakty malovanými na téma Medúzy a přináší vhled do interpretačních postupů tak, jak je lze uplatnit právě při práci s namalovanými akvarely na motivy zmiňovaného mýtu.

Do výzkumného vzorku přispělo celkem 47 současných studentů či absolventů studia arteterapie a to celkem 64mi akvarely na téma Medúzy. S nimi bakalářská práce nakládá ve stylu smíšeného výzkumu, který v sobě kloubí prvky kvalitativních i kvantitativních šetření.

Z kvantitativního rozměru výzkumu vyplývají otázky typu „jak často...“. Práce nabízí odpovědi jak často je ve vzorku vyobrazená která fáze mýtu, jaké další postavy z příběhu (vedle samotné Medúzy) dostávají v akvarelech prostor a konečně jakých atributů nabývá Medúza při výtvarném ztvárnění.

Kvalitativní rozměr výzkumu lze spatřovat v tzv. interpretačních potenciálech, které ve shodě s psychologickou a arteterapeutickou symbolikou, nabízí možnosti, jak v praxi pracovat s klientem za pomoci výtvarného ztvárnění mýtu o Medúze.

Práce se rovněž opírá o teoretické pilíře. Text otevírají obecné kapitoly přibližující významy pojmů jako mýtus, pohádka a symbol.

Následuje kapitola věnovaná psychologii, resp. psychologickým výkladům pohádek a mýtů z pohledu klasické psychoanalýzy a hlubinné psychologie. Prostor zde mají i základní pojmy těchto psychologických směrů, např. jejich názory na strukturu osobnosti.

Třetí kapitola se věnuje přímo arteterapii. Opět od obecných definic přechází k přístupu, který je vyučován v Ateliéru arteterapie na Jihočeské univerzitě a cílí přímo na interpretační práci s výtvarnou produkcí klienta.

Poslední listy v teoretické části patří přímo tématu Medúzy. Nechybí zasazení mýtu do sociokulturního kontextu a nejrůznější symbolické výklady. Akcentovaný je psychoanalytický pohled na téma Medúzy a samozřejmě způsoby interpretační práce s tématem přímo v Ateliéru arteterapie. Kapitola také odkazuje do příloh práce, kde je představený mýtus o Medúze včetně možných variací.

II. Teoretická část

1. Vymezení základních pojmů

Pro arteterapeutickou práci vyučovanou v Ateliéru arteterapie Pedagogické fakulty Jihočeské univerzity a stejně tak pro potenciál výzkumu této práce jsou klíčové pojmy jako **mýtus** a **pohádka**. Výjevy z takovýchto příběhů bývají plodnými náměty pro výtvarné ztvárnění, se kterým lze arteterapeuticky pracovat za užití **symbolů**.

Pohádka, mýtus a symbol budou pojmy, kterým se práce bude věnovat více; právě v této kapitole.

1.1 Pohádka

Napříč odbornou literaturou a vědními obory se lze setkat s celou řadou definic pohádek. Třeba slovník české literatury od počátků do současnosti (2005) představuje pohádkou jako příběh zformovaný lidovou slovesností, který si postupně předávaly celé generace a to tak dlouho a intenzivně, že nakonec zaujal nějakého folkloristu k tomu, aby jej zaznamenal (Chaloupka, 2005).

Karpatský (2001) o pohádce píše jako o žánru lidové slovesnosti, který je zpravidla zaznamenaný prózou, má vymyšlený děj a hrdinu, který oplývá moudrostí, poctivostí, inteligencí a dalšími kladnými vlastnostmi. Takový hrdina musí projít těžkými zkouškami, které vždy překoná a získá za to odměnu (Karpatský, 2001).

Na hrdinu coby zosobnění dobrých vlastností navazuje Tomanova (1992) definice. Právě podle něj jsou pro pohádku zcela určující postavy zastupující výlučně dobro či zlo a to beze změny po celou dobu příběhu. Dalšími rysy pohádky pak může být nezachytitelnost v čase a prostoru (Toman, 1992).

Proč by pohádka neměla být ukotvená v čase, vysvětluje Černoušek (1990). Jednak je to proto, že pohádka v sobě nese odpovědi na potřeby dětí a právě dětské potřeby se napříč časem nemění. Jako příklad lze uvést potřebu lásky, důvěry ve svět ale třeba také potřebu rodinných vztahů (vůči matce, otci, sourozencům). Pohádky také dětem umožňují lépe se vyznat ve světě i v sobě samém (Černoušek, 1990).

Zpravidla by měly obsahovat morální pravdu a srozumitelně dětským posluchačům/čtenářům tlumočit etický pohled na zlo a dobro (Černoušek, 1990).

Pohádkové příběhy zrcadlí životní události, které jsou pro správný dětský vývoj klíčové. Takové prvky v pohádkách jsou dětem předkládány nezřídka za užití symbolů a obrazů, které mají jasnou emocionalitu. Srozumitelné emoční obsahy v pohádkách umožňují dětem rozvíjet vlastní prožitky, mohou mít katarzní účinek, dávají dětem zažít emoce jako radost anebo napětí a vedle emocionálního vývoje podporují pohádkové příběhy i představivost, zvědavost (Černoušek, 1990).

1.2 Mýtus

Stejně jako v případě pohádky se také u mýtu lze setkat s celou řadou definic. Slovník literární teorie (Vlašín, et al., 1977) píše o příběhu, který předkládá historii bohů, vysvětluje vznik člověka, příčinu jeho povahy i způsob, jakým vznikl svět. Od toho se odvíjí hlavní funkce mýtu, kterou lze spatřovat v předání výkladu toho, jak funguje svět a na jakých pilířích stojí společnost a jak by se měl člověk chovat, aby tyto pilíře nenarušil. Ke správnému mýtu lze vztáhnout náboženská a magická témata a svoje obsahy v něm najdou i vědy jako filosofie, etika, právo (Vlašín, et al., 1977).

O mýtech lze říct, že jsou tak staré jako lidstvo samo. Alespoň to tvrdí Campbell (2000), podle něhož bylo lidské fungování odjakživa utvářeno mytologiemi. Mytologické myšlení je navíc stejné napříč historií i kulturami; všude ve světě se právě z mýtů odvíjela morálka a náboženství (Campbell, 2000).

Lidskou potřebu mytologie Campbell (2000) spatřuje ve vědomí lidské smrtelnosti, ale také v lidské potřebě zachovat ve společnosti řád. Ten zůstane zajištěn, když lidé napříč svým životem vyzrají, naučí se překonávat životní překážky a plnit vývojové úkoly. I k tomu mají být mýty nápomocné (Campbell, 2000).

S výše vypsányými definicemi se shoduje i Edingerovo (2007) prohlášení, že mýty nejsou jenom prastarými příběhy z minulých dob. Představují především věrný odraz věčných dramát, které se opakují v životech všech lidí a ve všem, co lidé kolem sebe vidí (Edinger, 2007).

Mýty lze chápat i jako významný předmět zájmu psychologie a také v oblasti psychologie lze najít definice. Kerényi a Jung (1995) uvažují nad přirovnáním mýtu k odrazu předvědomé duše. Mýtické příběhy představují mimovolné výpovědi o nevědomých psychických událostech a obsazích (Kerényi, Jung, 1995).

V Jungiánském pojetí mýtu nicméně nelze chápat prastaré mytické příběhy jen jako důsledky, případně projevy lidských vlastností a zkušeností. Lze o nich uvažovat také jako o příčinách lidského chování a chápání světa. Obsahují pravzorce chování a životních situací, které se ukrývají v každém člověku a předurčují způsoby lidského jednání a prožívání (Jung, 1970).

Podle Junga (1997) mýty pocházejí z kolektivního nevědomí a představují tak vzorce a zkušenosti, které jsou vlastní všem lidem, a každý se s nimi může sžít. Tyto prapůvodní či archetypální obsahy nemusejí být sami o sobě u člověka znatelné, každý je jimi přesto ovlivňován a jedná s nimi v souladu (Jung, 1977).

1.3 Symbol

Rovněž se symbolem se lze potkat v celé řadě oborů lidské činnosti, od umění a estetiky, přes humanitní obory jako teologie, filosofie nebo lingvistika či sémantika, až po přírodní vědy. V těchto veškerých směrech má ale symbol jasný a společný rys a ten je, že je zástupným objektem. Lze ho chápat jako něco, co se ukazuje namísto něčeho dalšího. Pro tento původní objekt / věc / osobu je symbol potom zástupným a reprezentačním objektem (Stachová, 1992).

Definici konkretizuje Otto ve svém slovníku (1906), podle něhož lze symbol vnímat jako značku nějaké věci, která ale s oním původním objektem nemusí mít přímou souvislost. Symbol se může stát symbolem něčeho i na základě společné domluvy. Symbol může představovat také konkrétní vyobrazení něčeho abstraktního (Otto, 1906).

Blíže psychologické vědě je symbol obraz nějakého obsahu, ne zřídka intrapsychického (Jung, 2000). To, co takový osobní symbol u člověka zastupuje, nemusí být a (jak ukáže následující kapitola) nebývá zvědoměno. Pravý symbol není možné nikdy rozklíčovat úplně. Část symbolu, má podle Jacobi (1993) racionální a může být vyložena lidskému vědomí, kdežto iracionální aspekt symbolu má nevědomý charakter a bývá také označován jako přímý směr k duši a podstatě člověka. Důležité je o symbolu také říct, že v něm rezonuje celý

intrapsychický svět člověka a že se vztahuje jak k vědomí, tak k nevědomí a ke všem psychickým funkcím a vlastnostem (Jacobi, 1993).

2. Pohádka a mýtus v psychologii

S ohledem na výzkumné zaměření práce rozpracuje následující kapitola vztah pohádkových a mytických příběhů a psychologie. Vedle uvedení příkladů, jaké potenciály a **význam má** takový **příběh pro vybrané psychologické směry**, nabídne i psychodynamický a hlubinně psychologický pohled na pojmy jako **osobnost**, **nevědomí** a **symbol**.

2.1 Vztah symbolu a osobnosti

Protože se lze zamýšlet nad paralelou mezi psychologickou prací se symboly v mýtech a pohádkách a tím, jak se symboly a symbolizací pracuje lidská osobnost, mají v této práci svoje místo i následující odstavce. Ty se věnují pojmům „osobnost“, „symbol“ a jejich vztahům optikou klasické psychoanalýzy a hlubinné psychologie.

2.1.1 Psychoanalitický pohled

Osobnost je podle Freuda (in Hyhlík, Nakonečný, 1973) determinována fyziologickými vlivy a každý člověk je ovládán principy dvojího druhu; principem slasti a principem pudů, nebo též principem reality. Mezi těmito dochází ke konfliktům zejm. proto, že v sociokulturním kontextu je člověk nucený potlačovat pudy zejm. sexuálního a agresivního charakteru, které jsou ale pro osobnost ve freudiánském pojetí klíčové. Lidé s ohledem na princip reality své slastné pudy potlačují, jsou frustrováni, což bývá původem neuróz (Hyhlík, Nakonečný, 1973).

Dle Freuda je osobnost utvářena třemi dynamickými složkami. První je *id / ono*, které představuje veškeré primitivní potřeby a nutnost jejich ukojení, bez ohledu na následky či reakce z okolního světa. Právě okolí více zohledňuje složka *ego*, které podle Freuda dostává člověka do kontaktu s realitou, ve které pro osobnost slouží i jako průvodce. Třetí složkou je *superego*. To lze chápat jako vymezení vůči pudovým potřebám *id*. *Superego* zohledňuje a zrcadlí názory a morální požadavky společnosti a těmi je také zároveň utvářeno (Appignanesi, Zarate, 2004).

Osobnost ve freudiánském pojetí také prostupuje vrstvami vědomí. V nejhlubší, nevědomé vrstvě se nacházejí vytěsněné či potlačené myšlenky, strachy a touhy, které sice determinují lidské chování, nicméně nejsou ve vědomém záběru člověka. Obsahy a procesy ve vrstvě předvědomé aktuálně také nejsou v úrovni vědomí, lze si je ovšem v případě potřeby vybavit a člověk si je jich vědom. Vědomá úroveň pak reprezentuje takové psychické obsahy, kterých si je člověk vědom (Hartl, Hartlová, 2000).

Nevědomí ve freudiánském pojetí lze chápat jako úložiště neuvědomovaných příčin psychických onemocnění a neuróz. V tomto konceptu je možné na nevědomí nazírat jako na „skladiště“ psychických obsahů a procesů, díky jejichž působení nabývá lidské nevědomí na významu. Determinace lidského počínání má tak ve Freudově pojetí své kořeny právě v nevědomých pudech a to zejména v pudu sexuálním (Jung, 1999).

Protože je ale nemálo nevědomých obsahů pro společnost i pro ego vlastního jedince nepřijatelné, dochází k jejich symbolizaci. Právě Freud totiž ve svém učení chápe symbol jako obsah se sexuálním či pudovým obsahem proměněný do přijatelné podoby. Tuto proměnu zajišťují ego obranné mechanismy. Symbol v sobě uchovává i původní význam psychického obsahu, ten je však dobře skryt a zakódován. K jeho objevení psychoanalýza užívá např. výklad snů, v nichž se symboly projevují (Stachová, 1992).

Psychoanalytické snažení o interpretaci prvotních významů symbolu dává pojmu „symbol“ význam projikované infantilní pudovosti (Stachová, 1992). Ve freudiánském pojetí se tak ze symbolu stává symptom. Jeho možná mnohovýznamnost bývá redukována a podstata symbolu samého nabývá téměř vždy infantilních či fyziologických charakterů (Freud, 2003).

Jak již bylo zmíněno, pudová přání se mohou realizovat ve fantaziích ať již přímo, anebo přetvořená prostřednictvím symbolizace (Jacobi, 1993).

2.1.2 Pohled hlubinně psychologický

Jung osobnost chápal jako autonomní systém, o kterém hovořil jako o „*psyché*“. Podobně jako Freud, upozorňoval na dynamickou podstatu osobnosti, hovořil o ní jako o interagující soustavě energií (Drapela 1997, Nakonečný, 2009).

Ve shodě s Freudem hovoří i Jung o libidózní podstatě osobnosti. Na rozdíl od Freuda ale Jung libido chápe jako životní energii také bez sexuálního akcentu. Libido jako takové pro Junga představuje dynamičnost a sílu, které se vyvíjí z napětí mezi tělesnem a duševnem. Libido je tedy pro Junga pojem více obecný (Drapela, 1997, Nakonečný, 2009).

Psyché, jak o ni Jung hovořil, utváří 4 základní komponenty, které Jung pojmenoval jako vědomé já, bytostné já, osobní nevědomí a kolektivní nevědomí (Drapela, 1997). V těchto čtyřech kategoriích lze vyznačovat dva rozměry a tedy rozměr nevědomí (osobní nevědomí, kolektivní nevědomí, částečně bytostné já) a rozměr, který je uvědomován (vědomé já, částečně bytostné já) (Nakonečný, 2009).

Vědomé já, neboli ego je podle Junga (in Nakonečný, 2009) centrem uvědomování si člověka. Zahrnuje zřetel vůči sobě samému i okolní realitě. V souvislosti s egem hovoří Jung rovněž o funkcích lidské psyché, k nimž lze řadit myšlení, cítění, čítí a intuici (Nakonečný, 2009).

Bytostné já se nachází na pomezí vědomí a nevědomí a koncentruje se v něm duševní život člověka. Lze jej chápat v nadřazené pozici vůči osobnosti a zároveň jako určitý komplex veškerých psychických fenoménů (Sharp, 2005). Samotný Jung (1994) o této komponentě psyché hovoří jako o středu psyché, ale zároveň jako o objektu, který zahrnuje jak vědomí, tak nevědomí (Jung, 1994).

Individuální nevědomí v Jungově pojetí lze přirovnat k Freudově definici. Jung o této komponentě hovoří jako o místě, kde se soustřeďují obsahy, které byly vytěsněny z vědomí. Tyto obsahy jsou individuální, a tedy pro každého člověka jiné (Říčan, 2007).

Kolektivní nevědomí zahrnuje výše zmíněné osobní nevědomí, zbytek tvoří psychické obsahy složené z praobrazů neboli archetypů. Ty lze chápat jako myšlenky anebo paměťové stopy, které mají svůj původ v pradávce minulosti, která sahá za naši individuální historii. Kolektivní nevědomí se tedy dotýká minulosti nejenom našich lidských předků, ale například i zvířat. Kolektivní nevědomí je možné uchopit jako transosobní paměť lidského druhu, která není vlastní jednotlivcům, ale celé lidské společnosti (Nakonečný, 2009). S archetypy je možné se setkávat v mýtech a legendách, magii i náboženství, v umění, fantasii i snech a to napříč historií i sociokulturními spektry (Borecký, 2003).

V určitém aspektu se jak Jung, tak Freud staví shodně k pojmu symbol. Oba tento pojem chápou jako nositele obsahů z nevědomí do vědomí (Stachová, 1992). Zatímco Freud symbol používal k interpretacím individuálního charakteru a chápal jej jako symptom, u Junga se lze setkat s více konstruktivním pohledem. Symbol je v hlubinné psychologii chápán jako výraz něčeho, co není na subjektivní úrovni známé. Jungův přístup se k symbolu nevztahuje jako k symptomu pudových procesů, ale jako k reprodukci určité celistvé skutečnosti, kterou vědomí jedince dosud nezpracovalo či neuchopilo (Jung, 1997a).

Pro Junga má symbol specifický vztah právě ke kolektivnímu nevědomí. Přesněji ke zmiňovaným praobrazům, archetypům, které se promítají do vědomých psychických obsahů, ale i do různých forem lidské činnosti (např. umění) (Stachová, 1992, Sharp 2005).

Osobnost člověka dle Junga vytváří symboly docela samovolně, což lze vidět právě v lidských touhách, představách, snech i v umění. Každá funkce psychiky oplývá a pracuje s vlastními symboly. V Jungově symbolice lze kolektivní nevědomí připodobnit k oceánu, osobní nevědomí lze reprezentovat stínem a psyché jako takovou je možné znázornit např. mandalou (Stachová, 1992). Symboly se v životě každého jedince ukazují zejm. v klíčových situacích a životních etapách (dospívání, stáří, nemoc, důležitá rozhodnutí) (Borecký, 2003).

2.2 Psychologická práce s příběhy

Tak, jako se v psychologii různí pohledy na výše představené pojmy, existuje i víc způsobů, jak s příběhy jako jsou pohádky a mýty v psychologii pracovat. Příští řádky představí opět pohledy vybraných psychologických směrů.

2.2.1 Průniky psychoanalýzy, pohádek a mýtů

Mýtus i pohádka mohou být pro psychoanalýzu zajímavé z pohledu obranných mechanismů. Obranné mechanismy lze chápat jako nástroje, které používá psychická komponenta Ega za účelem sebeochrany a redukce vnitřních úzkostí (Sadock, Sadock, 2007).

Jejich působení je typické v tom, že v určité míře zkreslují realitu, sebenazírání i vlastní lidské projevy. K funkcím obranných mechanismů lze přiřadit také blokaci přímých projevů lidské psychiky, které mají agresivní či sexuální podtext (Sadock, Sadock, 2007). Obranné mechanismy mají za svůj cíl chránit naše sebepojetí a projevují se nevědomě, což má svoje klady i zápory. Nespornou výhodou je ochrana před pocíťovanou úzkostí. K rizikům

obránných mechanismů lze přiřadit způsob, jakým úzkost redukuje; mohou totiž chránit maladaptivní psychické obsahy a nežádoucí strategie chování, čímž způsoby, jakým lidské Ego funguje „zapouzdřují“ a činí ho více rigidním (Mentzos, 2012).

Obranné mechanismy tak mohou přispět ke vzniku neurotických symptomů. V důsledku jejich působení může být pro člověka nesnadné sebezprosažení, nebo ventilace agrese. Důležité je zmínit, že obranné mechanismy problémy neřeší, ale zmírňují napětí, které je doprovází (Mentzos, 2012).

Mýty a pohádky oslovují obranné mechanismy. Lze přemýšlet o příběhu a jeho oslovení mechanismů jako jsou **projekce** a **identifikace**.

Projekce ochraňuje ego před vlastními charakterovými rysy, které člověk vnímá jako nežádoucí a nechce si je přiznat. Mechanismus projekce vlastní nežádoucí vlastnosti připisuje druhým osobám a to v mnohdy přehnané míře (Praško, 2009).

Identifikace je složitějším a zralejším obranným mechanismem. Její projevy lze stručně charakterizovat tak, že člověk si pro redukci vlastní úzkosti, či naopak pro zvýšení svého sebehodnocení začne přisvojovat chování, hodnoty a názory jiných lidí, které vnímá jako žádoucí (Cramer, 2006)

Příběhy nabízejí možnost identifikace se vzory v mýtech i pohádkách, kde je také dost prostoru právě pro projekce (v příbězích lze najít postavy, které jsou zhuštěním či zosobněním jedné jediné vlastnosti, ať již kladné či záporné).

Pro pohádky a mýty může být z psychoanalytického pohledu užitečné také členění lidské psychiky na id, ego a superego.

Konkrétně superego, které se projevuje skrz pocity viny či hamby a je s ním spojováno svědomí a mravnost, se podle Drapely (1997) utváří identifikací s rodinou a dalšími důležitými vzory, které nabízí společnost. Patří sem náboženství, ale právě i pohádky a mýty (Drapela, 1997).

Podle Černouška (1996) se v pohádkových příbězích také často odráží téma Oidipovského komplexu (Černoušek, 1996). Ten lze vidět ve specifickém chování u dětí mezi třetím a pátým rokem života. K projevům komplexu patří zvýšená náklonnost k rodiči opačného pohlaví, kterého chce mít dítě jen pro sebe. Z druhého rodiče se tak v očích dítěte stává sok a je pro něj předmětem žárlivosti a nenávisti (Laplanche, Pontalis, 1996, Neu, 1991) a zároveň pocituje vinu za své prožívání. Objevuje se také strach z potrestání, i z toho, že se na jeho pocity přijde. V pozdějším vývoji je část pocitů vytěsněna mimo vědomí člověka a projeví se znovu v pubertálním věku. Pokud je komplex úspěšně zpracován, dítě přejímá pohlavní vzory chování od rodiče stejného pohlaví a rodič opačného pohlaví se stává ideálem pro hledání partnera v dalším životě (Černoušek, 1996).

2.2.2 Průniky hlubinné psychologie, pohádek a mýtů

V hlubinně psychologickém pohledu lze mýty a pohádky vztahovat k životnímu příběhu jednotlivého člověka.

Posluchač nebo čtenář se může identifikovat s hlavními postavami děje a porovnat své životní situace s tím, co který příběh svým protagonistům předkládá. Identifikace člověka s příběhem může napomoci osobnímu růstu a překonání vlastních potíží, což jde dle Kastové (1996) ruku v ruce (Kastová 1996).

Osobní rovinu příběhů vyzdvihuje také Dieckmann (1997). Mýty i pohádky mají svůj původ v archetypech, užitečné mohou být právě i pro jednotlivé a konkrétní lidské příběhy. Vývoj pohádky jako příběhu lze vztáhnout k vývoji lidského růstu, který směřuje k individuaci (Dieckmann, 1997).

Individuační proces je důležitý fenoménem v hlubinné psychologii. Jung (1997b) individuační proces chápe jako cestu člověka směřující k vlastní celistvosti. Člověk se tímto procesem stává tím, kým doopravdy je. Stručně lze do individuace zahrnout sjednocení protikladů ve vlastní psychice, uvědomění nevědomého. Individuaci předchází zvědomění vlastního já, k čemuž dochází cirká do 40ti let života. Vlastní proces individuace přichází následně, ego se srovnává s bytostným já a dochází tak k naplnění veškeré aktivity psychického dění uvnitř člověka (Jung, 1997b).

Na lidský vývoj působí archetypy a stejně jako se hrdina v pohádkách potýká s problémy, mohou obtíže nastat také při cestě za individuací. Jung (1997b) zmiňuje příklad, když se při dosahování individuace vyčerpají zásoby energie a nastává problém takzvaného uvíznutí. Ten se objevuje v pohádkových příbězích jako motiv kouzelného kořenu na otevírání zavřeného brány nebo motiv zvířete, které pomůže najít skrytou cestou (Jung, 1997b).

Vedle toho, že pohádky a mýty, mohou zrcadlit životní vývoj jednotlivce, je možné příběhy také vztáhnout ke kolektivnímu nevědomí. Von Franz (1998) zmiňuje silnou charakteristiku pohádek. Podle ní jsou příběhy tím nejjasnějším výrazem kolektivního nevědomí. Pohádky ukazují archetypy v té nejjednodušší a nejpřesnější formě, a proto lze v pohádkách vidět objektivní základ psychický, který je vlastní všem lidem (von Franz, 1998).

Odras universálních projevů lidské psychiky v pohádkách je pro von Franz (1998) natolik zásadní, že dokonce přímo odmítá „personalistické pohledy“ a připodobňování pohádek k životním příběhům jednotlivců. Úkolem člověka je z hlubinně psychologického procesu dospět k individuaci, zvědomit archetypy a začlenit je do svého vědomí a celý tento proces lze srovnat k vývoji pohádkového příběhu (von Franz, 1998).

2.3 Interpretace příběhů

Představené psychologické směry psychoanalýzy a hlubinné psychologie rozvíjí tato kapitola o další rozměr klíčový pro výzkumné zaměření práce a tedy o psychologické výklady mytických a pohádkových příběhů.

2.3.1 Psychoanalytický pohled na příběhy

O celé řadě momentů, které jsou v lidském životě klíčové z pohledu psychoanalýzy, se rozepisuje Bettelheim (2000). Ve své knize *Za tajemstvím pohádek* je dává do kontextu s pohádkami. Vybraná témata přiblíží následující odstavce.

2.3.1.1 Oidipovský komplex

Touha po matce a vnímání otce jako soka představuje pro chlapce úzkost, kterou může redukovat fantasijní naplnění potřeby, tak jak to nabízí celá řada pohádek.

Objekt touhy, tedy matka, je přenesen do pohádkových postav princezen, k nimž se hlavní hrdina, tedy chlapec nemůže dostat kvůli zlým postavám (jako třeba černokněžník anebo

drak). Tyto antagonisty musí hrdina porazit. Chlapec v realitě tedy nebojuje s otcem, ale sžívá se s bojem hrdiny a vítězstvím nad nepřítelem. Pro dítě může být také uspokojivá myšlenka, že ženská postava (princezna) je se svým současným protějškem (antagonistou) nedobrovolně a z vlastní vůle by raději dala přednost hrdinovi, kterého upřednostní hned, jak k tomu dostane možnost. Díky pohádce se může chlapec s antipatiemi k otci vypořádat nepřímo. Nejde totiž o otce, který mu brání ve vztahu s matkou ale o zlou postavu v pohádce, která ve svém zajetí drží princeznu (Bettelheim, 2000) a k takové postavě lze chovat antipatie bez studu a úzkosti.

2.3.1.2 Realita a slast

Realita a slast jsou principy, na kterých fungují komponenty lidské psychiky. Id se řídí principem slasti, chce mít slast tady a teď bez ohledu na důsledky. Ego musí své potřeby podřídit realitě a spokojit se s tím, co je přístupné.

Fungování takových principů se dle Bettelheima (2000) pěkně odráží v pohádce o třech prasátkách. První prasátka se chovají na základě svého id. Chtějí uspokojit svou touhu slasti (úmysl si hrát) co nejdříve a tak odbudou stavbu svých příbytků. Třetí prasátko funguje podle principu reality. Slast si odřekne a vynaloží úsilí ke stavbě lepšího příbytku. Na scénu přichází vlk, který symbolizuje nebezpečí a rizika (Bettelheim, 2000).

Pohádka děti učí, jak se může vymstít lenost a netrpělivost, ale také zlehčování nebezpečí a rizik. Třetí prase, které je zosobňuje pílí a také schopnost předvídat a odříct si libé požitky, má značit příslib, že rozumné chování a odříkání je žádoucí. A protože jde o nejstarší ze všech tří zvířat, akcentuje pohádka také vývoj. Pohádka předkládá nejdříve nepříliš šťastné osudy prvních dvou „nezralých“ prasat a příběh je završen příběhem třetího prasete, které vyzrává nad vlkem a přinese pohádce šťastný konec (Bettelheim, 2000).

Díky všem třem prasatům dítě vidí různé stupně lidského vývoje, které od principu slasti (prvních dvou prasat) vede k principu reality (chování třetího prasete), které vyzraje nad nebezpečím tím, že začne fungovat právě podle principu reality (Bettelheim, 2000).

2.3.1.3 Separační úzkost

Bettelheim (2000) zmiňuje další pro psychologii významné téma a tedy separační úzkost, s níž se v určité míře setká každé dítě. Strach z opuštění se objevuje v mnoha příbězích. A pohádky přináší útěchu, že dítě nikdy nebude samo a že pokud se samota objeví, jde vždy jen

o dočasný stav, který nakonec definitivně skončí prohlášením typu „žili šťastně až do smrti“. V tomto ohledu nesou pohádky i další poselství pro reálný život, a tedy, že jedním z jeho cílů je najít si protějšek a žít ve vztahu dvou lidí (Bettelheim, 2000).

2.3.1.4 Porážka

Pohádky také ukazují, jak pracovat s neúspěchem. Hrdina příběhů často čelí překážkám a zkouškám, které zvládne překonat až na několikátý pokus. Důležitá informace pro život je zde v tom, že nelze očekávat úspěch hned, a že to, co by člověk chtěl, nemusí přijít ani snadno, ani rychle (Bettelheim, 2000).

Bez morálního poučení pohádky předkládají způsob běhu života, ve kterém je zakoušení neúspěchu něco, co je běžné, a s čím je třeba počítat (Bettelheim, 2000).

2.3.1.5 Nezávislost

Dosáhnutí nezávislosti, kterou člověk získá osamostatněním se od rodičů je další z témat, které dle Bettelheima (2000) často ukazují pohádky.

Symbolem nezávislosti může být království, které hrdina příběhu získá. Jako vládce je postava příběhu nezávislá a království, které je odměnou, znamená vlastní samostatnost a protože jde o odměnu na samém konci příběhu, lze v tom spatřovat paralelu s jedním z životních cílů. Tím je právě správný vývoj směrem k ovládnutí sebe sama a vytvoření autonomie vůči okolí (Bettelheim, 2000).

Rodičovskou separaci Bettelheim (2000) ukazuje na pohádce o dvou bratřech. Motiv známý i z jiných příběhů ukazuje dva sourozence. Zatímco jeden zůstává s rodiči, druhého čeká cesta do světa plná nástrah. Sourozenci mohou být ve spojení prostřednictvím kouzel a v případě, že se jeden dostane do nesnází, druhý se mu vydá na pomoc. Příběhy podobných motivů mohou symbolizovat dvě protichůdné tendence; zůstat připoutaný k minulosti (rodičům) a vyvíjet se do budoucna, dosáhnout nezávislosti a dospět (Bettelheim, 2000).

2.3.2 Hlubinně psychologický pohled na příběhy

Von Franz (1998), která pohádky vnímá jako zrcadlo pro individuální proces, předkládá i návod, jak s příběhy interpretačně pracovat (von Franz, 1998).

Prvním krokem je zaměření se na **expozici**; která spočívá v základním zorientování se v příběhu. Údaje kdy a kde se pohádka odehrává, vytvářejí podhoubí pro pohádkovou zápletku nebo také vznik problému. A stejně důležitý krok je i sčítání postav, které se objevují na začátku příběhu a postav, které došly až na jeho konec. Tyto dvě skupiny doporučuje porovnat a zaměřit se na rozdíly v počtu, ale také v pohlaví postav. S pojmenovaným výchozím problémem, se lze zaměřit na **peripetii**, tedy způsob jak se problémové téma v příběhu vyvíjí, zda vyvrcholí tragédií anebo šťastným koncem. Končený dopad, ať už tragický anebo pozitivní označuje jako **lysis** (von Franz, 1998).

Z popisu lze vyzdvihnout pět pilířů, z nichž lze pohádkové příběhy interpretovat:

1. **Sčítání a porovnání postav** na začátku a konci
2. **Expozice**; určení místa a času pro pohádku
3. **Problém**; pohádková zápleтка
4. **Peripetie**; jak se zápleтка vyvíjí
5. **Lysis**; jakým způsobem příběh končí

Jelikož von Franz (2008) neuznává osobní rovinu v interpretaci pohádek. Upozorňuje na to, jak je výkladová práce pohádkových příběhů složitá a do určité míry neuchopitelná právě proto, že pohádkové příběhy odrážejí universální funkce lidské psychiky, které chápe jako kolektivní zkušenost celého lidstva vyjádřenou prostřednictvím archetypů (von Franz, 2008).

V mýtech i pohádkách se lze rovněž zaměřit přímo na samotné archetypy, jak ukážou následné dílčí kapitoly.

2.3.2.1 Archetyp hrdiny

Archetyp hrdiny lze v jungiánském pojetí psychiky ztotožnit s bytostným já a působení tohoto archetypu je možné spojovat utvářením jáského komplexu (Stein, Corbett, 2006). Podle von Franz (1998) archetyp hrdiny odráží kontakt individuálního vědomí s kolektivním nevědomím. Hrdina, který je v nás, usměrňuje chování i prožívání a při správném působení tohoto archetypu se člověk dostává do souladu s kolektivním nevědomím (von Franz, 1998).

V pohádkách je cílem hrdinů objevení rovnováhy, vítězství nad nevědomím. Hrdinové nad nevědomím zvítězí tak, že dosáhnou většího kontaktu s vlastním bytostným já (von Franz, 1998).

Projevy hrdinů v pohádkových příbězích mohou nabýt nejrůznějších podob. Zpravidla nechybí souboj se zápornou postavou (drak, zlý čaroděj) a se záchranou princezny, či celé země. Obtížné situace, které pohádkový příběh hrdinovi nabídne, symbolizují prvotní střet vědomí a nevědomí. Komplikace a prvotní neúspěchy odkazující na nebezpečí, které v sobě lidské nevědomí má a hrdinovo vítězství nad zlem je odrazem konečného souladu mezi vědomými a nevědomými složkami psychiky (Stein, Corbett, 2006).

2.3.2.2 Archetyp animy

Anima představuje potenciální ženskost, která vyvěrá z nevědomí každého muže. Podoba animy se u mužů formuje jeho zkušenostmi s opačným pohlavím, ale třeba také z generových předsudků nebo sociokulturních očekávání od žen (Muller, Muller, 2006).

O animě je možné uvažovat jako o archetypu života a představuje také potenciál lidské tvořivosti, most mezi vědomím a vnitřním světem člověka. Napříč životem funguje projekce animy žen v mužově životě; zprvu jde o matku, později o další klíčové ženy.

Častý motiv pohádek, kdy se hrdina vypravuje za záchranou ženy anebo při svém dobrodružství ženu získá, lze metaforicky překlopit také do vztahu, který má každý muž sám se sebou. Tak jako hrdina směřuje k princezně, má muž ve svém vlastním životě objevovat jistou ženskost. A konečný pohádkový výrok „žili šťastně až do smrti“ je možnou symbolizací štěstí, které vzniká z toho, když v sobě člověk sladí mužské i ženské komponenty (von Franz, 1998).

Pohádky mohou také varovat před riziky spojovanými s animou; jde třeba o její potlačování anebo naopak její nekritické přijímání (von Franz, 1998), což se v pohádkách a mýtech spojuje třeba s vábením víl a nymf anebo s očarováním ze strany kouzelníků.

Anima se v příbězích často ukazuje v roli panen a dívek na vdávání, promítá se ale také do postav královen a čarodějnic.

2.3.2.3 Archetyp anima

Animus představuje opak animy a lze jej uchopit jako archetypální mužství, které působí v nevědomí žen (Muller, Muller, 2006). Tím ale podobnost končí. Zatímco anima má potenciál tvořivosti a života, animus může být naopak destruktivní až smrtící, je mu vlastní nebezpečí a také určitá primitivnost (von Franz, 1998).

Animus se může v pohádkách ukázat třeba jako odporná obluda či pudová bytost. Příkladem může být třeba příběh kráska a zvíře (von Franz, 1998). A zamýšlet se lze třeba i nad spojením anima a minotaura nebo také příběhem zvoník u matky boží.

Silně vyvinutý animus se u žen může projevit racionálně břitkou přímostí nebo dokonce agresí a druhým extrémem je naopak ochromení, odtržení od reality a dávání přednosti svým vnitřním světům a fantasiím (von Franz, 1998).

V pohádkách lze vidět působící animus u pyšné princezny a dalších ženských postav, které jsou zlomyslné a trápí své mužské protějšky. Příkladem mohou být také příběhy, kdy princezny ukládají svým nápadníkům nesplnitelné zkoušky a úkoly a de facto je posílají na smrt (von Franz, 1998).

2.3.2.4 Archetyp stínu

Stíny je možné chápat jako takové psychické obsahy, které odporují vlastním postojům a mnohdy i sociokulturnímu očekávání a jako takové zůstávají mimo záběr vědomí (Starý, 1990). Jung (1997c) také vidí rozdíl mezi stíny osobními a kolektivními (Jung, 1997c). Osobní stín většinou představuje protiklad toho, jací bychom chtěli být a jak bychom se chtěli prezentovat v očích okolí (Hopcke, 1994). Osobní stín pak přechází do stínů kolektivních, které v sobě ukrývají vědomí, že jsou věci, na které člověk s vlastními zdroji jednoduše

nestačí (Jung 1997c) a vedle vědomí limitů patří do obsahu takového archetypu ještě bezmocnost a neschopnost, které jsou pro člověka rovněž zúskostňující (Jung, 2003).

Kolektivní stín lze v pohádkách připodobnit ke stínu hrdiny; ten se v příbězích může objevit jako nadpřirozená postava, pomocník či průvodce, který hrdinu obdaří kouzelnou mocí anebo čarodějnými předměty. Stín na sebe v příbězích může vzít také postavu čaroděje anebo zvířete. Jak ukazují tyto příklady; stínové obsahy nemusejí být vždy jen na škodu. Mohou také ukázat cestu při řešení problému anebo při řešení složité situace (Stein, Corbett, 2006).

Von Franz (1998) píše ještě o specifiku ženského stínu, který se dobře ukazuje v příbězích o dvou sestrách, kdy jedna je hodná a druhá zlá, což ke konci pohádky té první přinese odměnu a druhé trest. Ženský stín na sebe může vzít podobu zlé nevlastní matky, která hrdince škodí a ukládá jí nejrůznější obtížné úkoly (Franz, 1998).

3. Arteterapie a interpretace

Práce je psaná pro studijní obor arteterapie a ve výzkumu cílí právě na jedno z praktických využití této disciplíny. Úvod kapitoly představí vybrané definice oboru.

3.1 Rožnovská arteterapie

Rožnovská arteterapie je směr, který akcentuje výuka ateliéru arteterapie Pedagogické fakulty Jihočeské Univerzity.

Rožnovskou arteterapii je možné zahrnout mezi expresivní terapie, které pracují s psychologii výrazu, konkrétně s klientovým sebevyjádřením za užití výtvarných technik. Vedle léčebného působení tomuto oboru nelze upřít ani diagnostický rozměr (Lhotová, 2010).

Zakladatelem Rožnovské arteterapie je doktor Milan Kyzour starší a obor stojí na několika pilířích; jednak vychází z předpokladu, že výtvarné dílo je odrazem smyslové zkušenosti autora. Vychází ale také z psychoanalytické práce se sny, protože sen, obdobně jako namalovaný obraz, může symbolizovat vytěsněné a nevědomé obsahy psychiky (Kyzour, nedat.). Rožnovská arteterapie dále pracuje s ontogenezí dětské kresby a se souvislostí s kognitivním vývojem (Zeman, 2014).

Rožnovská škola zrcadlí myšlenky několika psychoterapeutických směrů. Primárně lze o její výuce přemýšlet v kontextu projektivně dynamických směrů. Zohlednit lze ale také behaviorální potenciál. Ten se odráží zejména v přesvědčení, že při změně výtvarného projevu se mohou měnit také symptomy klienta (Lhotová, 2010).

Edukativní působení v oboru může mít podobu zásahů do výtvarné činnosti. Metodickými pokyny arteterapeut směřuje klienta a jeho tvorbu žádoucím směrem; například může jít o lepší práci s propozicí postav, s kompozicí obrazu, užívání doplňkových barev anebo o rozvolňování stereotypních prvků v malbě (Zeman, 2014).

V Rožnovské arteterapii lze pracovat psychoanalyticky, ale také fenomenologicky. Vhodný postup lze zvolit jednak podle typu klienta, ale také na základě výběru terapeuta. Jelikož v sobě obor kloubí vícero myšlenek i filosofií, je možné ho označit také za obor eklektický (Lhotová, 2010).

V samotném procesu terapie vstupuje do vztahu klient-terapeut výtvarný artefakt, který je dalším prostředkem pro komunikaci a lze z něj interpretovat současný psychický stav, ale také dávno žité zkušenosti a osvojené strategie fungování (Kyzour, 2013). Rožnovská škola se ve své práci soustředí na schopnost klientova sebezírání a za pomoci výtvarného vedení lze také cvičit zdravější způsoby projevů v malbě a také řídit abreakce vnitřních tenzí (Lhotová, 2010).

Výtvarné techniky, s nimiž Rožnovská škola pracuje, jsou primárně akvarely a koláže; ty zde fungují jako projekční plátno. Klienti při tvorbě artefaktů usilují o zachycení konkrétní reality a předmětem zájmu pak bývají chybné úkony a určitá zkreslení. Na obrazech nebo kolážích se objevuje rozdíl vůči realitě, který lze chápat jako obdobu rozporu v tom, jak klient vnímá okolní svět a v tom, jaký okolní svět doopravdy je (Zeman, 2014).

Cvičným prostředím a také prostorem pro terapeutickou práci se v Rožnovské škole stává právě obraz, který nejenom že vypovídá o psychických intenzitách klienta, dává ale také možnost jejich diagnostikování a objevení souvislostí, které by jinak zůstaly skryté kvůli psychickým obranám (Slavík, 2001). Diagnostickému rozměru Rožnovské arteterapie se věnuje interpretační práce s artefakty.

3.2 Interpretace

Analytická práce s obrazy má podobu interpretací, v nichž je akcentovaný rozbor klienta. Nutno ovšem říct, že taková analýza není cílem arteterapie. Má klientovi umožnit vhled do vlastní psychiky a zvědomit kontexty vlastní historie i současného života. Jako taková, má interpretace podobu rozhovoru, který je vedený nad obrazy a vyvstává ze čtení výtvarně ztvárněných symbolů a způsobů výtvarné práce (Lhotová, 2010).

V obecné rovině je možné jakékoliv interpretace chápat jako živý proces. Dynamická práce se uskutečňuje výlučně v kontextech větších celků (Eco, 2005), ve vztahu k terapeutické, či přímo arteterapeutické interpretaci je proto nutno zohledňovat klienta, jeho zakázku, dosavadní žité zkušenosti a (v případě arteterapie) výtvarnou produkci (Zeman, 2014). Kontext je pro interpretaci naprosto klíčový. Vyvstávají z něj předměty interpretace, směr celého interpretačního procesu a také její cíle; jednodušeji řečeno „co“ se bude interpretovat „jak“ a „proč“ (Eco, 2005).

Interpretace má být vždy konkrétní a vždy musí cílit na konkrétní zdroje neboli předměty interpretování. Z nich se následně vyzdvihují konkrétní jevy, s nimiž se dále pracuje. Interpretace není statická, ale průběžná činnost s pravidly a opěrnými body. Všechno, čím se interpretace zabývá a co z interpretačních výkladů vyvstává, je nutno někde dohledat a respektovat (Eco, 2005).

V arteterapii jsou předmětem interpretace artefakty, díla, která lze připodobnit ke vzpomínkám. Stejně jako vzpomínky se k obrazům a další tvorbě vážou také emoce. Do výtvarné produkce bývají rovněž vkládány také instinktivní touhy z nevědomí klientů (Lhotová, 2010).

Arteterapeut se při interpretační práci snaží analyzovat výtvarný projev, ale také samotný proces tvorby klienta. V obojím se snaží vidět mentální obsahy klienta, jako jeho vzpomínky a fantasie. Terapeutická práce se směřuje tak, aby si klient zmiňované obsahy uvědomil. Identifikace vnitřních tenzí vede k uvolnění a odreagování. Artefakty jsou rovněž cvičným polem pro naplnění fantasií, což má obdobný účín, zejména pokud se díky interpretační práci celý proces pojmenuje a zvědomí. V takových případech jde vedle sebe ruku v ruce terapie stojící na interpretační diagnostice, ale také na abreakci klienta.

Vedle výtvarné produkce je v arteterapeutické interpretaci důležitá rovněž osoba arteterapeuta. Nelze jej chápat jako „vševědoucího vykladače“, tím spíš, že každým dalším dialogem a analýzou obrazů se arteterapeut (v ideálním případě) sám učí, a rozšiřuje vlastní náhledy na řešené problematiku, na klienta ale také sám na sebe (Slavík, 2001).

Ačkoliv sám není autorem výtvarného díla, může jeho prostřednictvím nahlédnout do vlastních dosud nepoznaných obsahů a artefakt se tak může stát prostorem rovněž pro terapeutovo poznání a prožitky (Slavík, 2001).

Vhled do vlastních intrapsychických obsahů arteterapeutovi (opět v ideálním případě) umožní další posun a vývoj v sobě samém. Interpretace má proto terapeutický potenciál nejen pro analyzovaného klienta ale rovněž pro osobu interpretujícího. Arteterapeut během interpretací může paradoxně zjistit více sám o sobě, než o autorovi obrazu (Liebmann, 2005). Nutno ale říct, že pro terapii je vždy primární autor artefaktu, tedy klient (Slavík, 2001).

3.3 Interpretace v Rožnovské arteterapii

K interpretaci v Rožnovské arteterapii dochází během rozhovoru mezi arteterapeutem a zadavatelem zakázky. Hovoří se výlučně nad výtvarnou produkcí a klíčování klientových témat probíhá verbálně a na rozumové úrovni tak, aby klient dospěl k porozumění probíraných témat a ke schopnosti reflektovat sám sebe (Lhotová, 2010).

Slavík (in Lhotová, 2010) dává interpretaci do souvislosti s odhalováním stop v životním příběhu klienta. Výtvarnou produkci neinterpretuje pouze samotný arteterapeut. Ptá se i na klientův pohled na věc a jeho vlastní soudy a analýzy. Oba úhly pohledu se při interpretační práci porovnávají a vyvstává z nich pochopení zásadních témat pro terapii (Lhotová, 2010).

Interpretovat lze z jednoho jediného artefaktu. S ohledem na zmiňovaný význam kontextu je ale nosnější, pokud může arteterapeut pracovat s větším množstvím klientovy produkce. Lze díky tomu hodnotit výtvarný vývoj a vůbec posun v arteterapeutickém působení, např. se lze zaměřit, jak se mění malovaná témata, a které náměty a symboly se v obrazech opakují a které se naopak vytratily (Zeman, 2014).

Při interpretacích v Rožnovské škole se vybraná produkce hodnotí jako celek, hledí se na celkový dojem a barevnost. Pozornosti by neměla ujít atmosféra výtvaru a úvaha, zda vyobrazení takového typu odpovídá malovanému námětu. (Mazehová, Perout, 2015).

U konkrétních obrazů či koláží je možné přemýšlet nad tím, které téma klient upřednostnil, ale také, jakou fázi příběhu si pro namalování vybral. Pro interpretační dialog se také zjišťuje, jaký dojem má z vlastního obrazu autor a v případě skupinové terapie se lze ptát také přihlízejících (Mazehová, Perout, 2015).

Od obecných postřehů se přechází k jednotlivostem; arteterapeut hledí na kompozici, zdařilost vyobrazení postav a stromů, zda a jakým způsobem se v obrazech a kolážích opakují prvky. Důležité jsou také barvy; které v obrazech dominují, a které zde schází (Mazehová, Perout, 2015).

Pro interpretaci jsou nosné tzv. chybné úkony, např. když autor v obraze vynechá něco co je pro motiv zásadní, když se během dialogu přijde na to, že vyobrazená postava by ve

skutečnosti mohla být ještě někým dalším, než autor prvotně zamýšlel, anebo pokud se určité motivy opakují či neodpovídají kontextům (Mazehóová, Perout, 2015).

Lhotová (2010) proces interpretace přirovnává k práci s textem. Analýzu artefaktu je možné připodobnit ke čtení a chápání významu psaných slov. Podle Slavíka (in (Lhotová, 2010)) je pro pochopení čteného textu zásadní moment, kdy se čtenář oprostí od významu jednotlivých písmen a začíná vnímat smysl a obsah psaného sdělení. Začíná tak chápat, co mu text sděluje bez ohledu na jednotliviny (Lhotová, 2010) a stejně tak při analýzách obrazů, mají jednotlivé symboly a barvy nabývat klíčových smyslů a obsahů až pospolu, v rámci chápání kontextů klientovy tvorby (Mazehóová, Perout, 2015).

3.4 Témata Rožnovské arteterapie

Rožnovští arteterapeuté svým klientům a Ateliér arteterapie PF JČU svým studentům předkládají sadu námětů k výtvarnému ztvárnění (opět jde především o tvorbu akvarelů a koláží).

Za dobu fungování Rožnovské školy se tato témata ukázala jako účinná pro zjišťování klientova sebepojetí a lze z nich interpretovat také autorovu aktuální situaci a mezilidské vztahy, dále jeho vztah k realitě, k autoritám anebo nakolik klient užívá abstraktního myšlení (Kyzour, 2013).

V sadě „rožnovských témat“ patří téma *Loutkové divadlo* a sada známých pohádek. Například *Šípková Růženka*, *Perníková chaloupka*, *Ledová královna* a *Mořská panna*.

Další část témat představují motivy, s nimiž se dá pracovat v kontextech klientových vztahů a životní situace. Maluje se *Matka a dítě*, *Matčin svět*, *Otcův svět* a *Já, partner a jeden z rodičů*.

Sadu rožnovských témat doplňují mýty. Patří mezi ně *Adam a Eva*, které je nosné také proto, že v sobě kloubí psychologický test postavy a také test stromu. Klienti malují také motivy *Svatá rodina* a *Medúza*.

Z výčtu základních témat je patrné, že jak pohádky, tak mýty mají v Rožnovské škole své zastoupení a interpretační práce s akvarely a s kolážemi se může odvíjet od psychologických postupů, nastíněných zejm. v kapitole 2.

„Mytologická témata jsou obecně něčím, co nás zajímá. Máme je v té základní sadě zadávaných témat k výtvarnému zpracování obsažené z důvodu hledání archetypů a archetypálních obsahů. Tyto obsahy lze následně využít při interpretační práci.“ (Perout, 2017).

4. Medúza

Motiv Medúzy je ústředním tématem výzkumu bakalářské práce. Ta se zabývá akvarely studentů Rožnovské arteterapie. Místo zde proto má „rožnovský“ pohled na tento Mýtus, včetně možných symbolických výkladů.

Kapitole o arteterapeutickém a interpretačním potenciálu mýtu Medúzy předchází vhléd do psychoanalytické symboliky Medúzy, a stejně tak i zasazení motivu Medúzy do sociokulturních kontextů.

Na kapitolu navazuje také příloha I, ve které je pro úplnost představen celý příběh Medúzy tak, jak ho líčí různé variace mýtu.

4.1 Symbol Medúzy v sociokulturním kontextu

Poměrně komplexní pohled na mýtus Medúzy nabízí text Lukavec (2010) „*Medúza - sexy netvor a ženský hněv*“

Lukavec (2010) uvádí, že: „...*příběh má pestré recepční dějiny: pro staré Řeky Medúza reprezentovala často tvář bojovníka zachváceného bojovým šílenstvím. U **Hésioda** a u **Homéra** Medúza vystupuje jako stráž hlídající hranici mezi světem živých a podsvětím. Později přibýly četné alegorické výklady, chápající Persea jako symbol lidství a Athénu jako symbol moudrosti, která ničí tři Gorgony představující tři formy děsu zachvacující člověka. Ve středověku přibyla interpretace, podle níž je Medúza symbolem poraženého hříchu a smrti...*“ (Lukavec, 2010).

Prohru, pokoření a smrt v tématu Medúzy akcentuje mj. také hermeneutik a jungián Rudolf Starý (1994), který vyzdvihuje štít Atény, který podle něj znamená schopnost reflektivního myšlení a chápe jej dokonce jako předzvěst učení věci o sobě, které představil Immanuel Kant.

Kantova filosofická myšlenka spočívá v tom, že žádný objekt nelze poznat ani vnímat takový, jaký opravdu je. Vždy lze poznat pouze to, jak se věci jeví. Žádný člověk tedy nedokáže poznat samotnou podstatu věci a vždy musí pracovat pouze s tím, co vidí a jak sám vnímá (Starý, 1994).

Také Medúzin děs lze chápat jako neuchopitelný. Ostatně s ním je možné spojit mýtem líčenou neporazitelnost nestvůry. Vítězství za použití štítu vykládá Starý (1994) ve shodě s antickou zásadou „oko za oko, zub za zub“. Méně obrazně řečeno, Perseus bojoval reflexí a proti Medúzině hrůze se bránil její vlastní zbraní, tedy stejnou hrůzou (Starý, 1994). Také filosof a sociolog Caillois (1998) píše o tom, že Perseus zrcadlem oplatil Medúze uhrančivý zrak, který proti němu vrhla (Caillois, 1998).

Caillois (1998) celý příběh přirovnává k přechodovému pubertálnímu rituálu. Jako příklad uvádí častou podobu iniciačních obřadů u nativních kultur, ve kterých se mladík vydává na nebezpečnou výpravu, aby za pomoci zbraní od svých vychovatelů získal masku, díky níž se stane dospělým mužem. Nebezpečná cesta je v Cailloisově výkladu cestou, kterou podnikl Perseus, zbraně pak mohou být výbavou od Atény a dalších bohů a získaná maska není ničím jiným než hlavou Gorgony (Caillois, 1998).

Svoje tvrzení Caillois navíc podkládá antropologickým pohledem na významy masek. Mnohé primitivní kultury totiž věří, že pokud speciální masku zkusí získat nezasvěcený, nebo pokud na ni jen pohlédne, zemře (Caillois, 1998).

Caillois (in Lukavec, 2010) také vysvětluje, „že výrobě masek (a dalších rituálních předmětů) nesmějí být pod trestem smrti přítomné ženy (a děti) – Medúzina hlava se tak stává prostředkem strašení žen. V této souvislosti stojí za pozornost, že obraz Hlava Medúzy (1618) od **Petra Pavla Rubense** byl už v 17. století zakrýván, i když podle Petra Tomáška, kurátora oddělení starého umění Moravské galerie v Brně, kde je nyní obraz umístěn, není vždy zřejmé, zda byl důvodem „nevhodný“ obsah, nebo ochrana vzácného obrazu. Právě v Brně pak byl ještě v 19. století obraz zakryt rouškou z důvodu ohleduplnosti k ženské části publika.“ (Lukavec, 2010).

Obr. č. 1: Peter Paul Rubens: Hlava Medúzy



zdroj: < <http://kultura.idnes.cz/> >

Spisovatel a badatel Graves, který se zabýval řeckými mýty, je podle Lukavce (2010) přesvědčený, že: „...mýtus o Medúse uchovává vzpomínku na konec matriarchátu a příchod patriarchátu. V podobném duchu, i když bez odkazů ke Gravesovi, dnes právě feministky vyzvedají obraz Medúzy, i jejím prostřednictvím chtějí vyjádřit to, co je na ženách jedinečné a „co bylo potlačováno kulturou vytvořenou v patriarchálním řádu“. Ženy mají radostně přitakat svému údajnému vykleštění.“ (Lukavec, 2010).

O feministický kontext téma Medúzy prohlubují Valentis a Devane (1994), podle nichž je Medúza spojována s ženskou agresí a to dokonce na nevědomé úrovni. Zmiňují šetření, ve kterém se ptali žen, jak si představují podobu ženského hněvu a častou odpovědí, byla právě osobě Medúzy, přestože mnohé z dotazovaných si nepamatovaly děj zmiňovaného mýtu (Valentis, Davene, 1994).

„Profesorka gender studies a religionistiky Emily Culpepper napsala v tomto duchu knihu Starověké Gorgony. Tvář pro soudobý ženský hněv, v níž píše, že obraz Medúzy a jejích sester Gorgon rychle přijala dlouhá řada feministek, které v ní vidí tvář pro jejich vlastní hněv.“ (Lukavec, 2010).

4.2 Psychoanalytická symbolika Medúzy

Psychoanalytické symbolice mýtu Medúzy se věnuje Freudova publikace „*Das Medusenhaupt*“, tedy Medúzina hlava, kterou Freud vnímal jako symbolizovaný strach z kastrace (Freud, 1940). Kastrální úzkost, neboli strach ze ztráty vlastního penisu, se váže k Oidpovskému komplexu a v dětské mysli je spojovaný s objevem a následným popřením matčiny sexuality. Chlapec, který se ve falickém období do vlastní matky zamiluje, své pocity popírá, aby za ně nebyl potrestán nejděsivějším způsobem, který si dovede představit, tedy právě kastraci (Freud, 1997a).

Samotný akt stětí Medúzy je Freudem (1940) přirovnáván opět ke kastraci a děs, který Medúza vyvolávala u svých obětí, má být symbolem kastrální úzkosti chlapců ve falickém období, kteří nejenom, že objevili matčinu sexualitu. Zároveň ale také zjišťují, že ženy nemají penis (Freud, 1940).

Samotnou hrůzu, kterou Medúza vyvolává lze také spojovat s kastrální úzkostí. „*Projevuje se prý „tehdy, když chlapec, který dosud v tuto hrozbu nevěřil, spatří ženské genitálie. Pravděpodobně již plně vyvinuté, obklopené ochlupením, v podstatě matčiny*“. Podle Freuda tedy hlava Medúzy, nahrazující ženské genitálie, odděluje jejich hrůzu vzbuzující účinek od jejich účinku vyvolávajícího slast.“ (Lukavec, 2010).

Freud se také vyjádřil k symbolickému významu živých hadů, které má Medúza namísto vlasů. Podle něj jde o symbol penisu, který má zmírnit kastrální úzkost (Freud, 1997b).

Ve svém pojednání o Medúze se Freud vyjádřil také k momentu, kdy Perseus odevzdal hlavu Medúzy bohyni Aténě a ta se jí ozbrojila proti svým nepřítelům. Hlava Medúzy je dle Freuda tradičním symbolem hrůzy, který kontrastuje při vyobrazení jinak panenské bohyně Atény (Freud, 1940).

Aténa „vyzbrojena“ Medúzinou hlavou se dle Freuda stala obrazem nedosažitelné ženy, která odpuzuje sexuální tužby tak, že u sebe nosí (symbolicky řečeno) genitálie své vlastní matky (Freud, 1940). V takové exhibici lze spatřit apotropaický rozměr; Medúzina hlava je pro celé Řecko symbolem, jemuž se přisuzuje magická moc, zejména taková, která zastrahuje a odrazuje zlé síly (Caillois, 1998).

Blackledge (2005) vyzdvihuje symbolický význam ženských genitálií, kterým byla odjakživa prisuzována magická moc. Žena, která z vlastní vůle ukáže světu svojí vagínu, dovede od sebe odhánět zlo. V primitivních kulturách se věřilo, že pohled na ženské pohlavní orgány dokáže zahnat kletbu, zastrašit démony a zlé duchy, ale dokonce i divoká zvířata a bojovníky ze zneprátelených kmenů a vůbec každého, kdo měl nedobré úmysly nebo představoval hrozbu (Blackledge, 2005).

Z Medúziny utřáté hlavy, kterou si Aténa připevnila na svůj štít, se podobným způsobem stává ochranný prvek, který brání před zlými silami (Caillois, 1998) a funguje zde Freudem (1940) zmiňované převrácení v opak. Děsivá a zlá Medúza se mění v ochranu proti všemu zlému (Caillois, 1998, Freud, 1940).

Ochrannou funkci symbolu Medúzy a její hlavy lze vypořádat napříč antickou kulturou, kam neoddiskutovatelně patří. Vyobrazení Medúziny hlavy objevuje se jako dekor na nejrozličnějších stavbách, tak na osobních amuletech nebo dokonce i na brnění (Nettleship, 1894).

Psychoanalytik Fenichel (1946) se zamýšlel nad podobností pohanské Meluzíny s antickou Medúzou, která rovněž zapadá do Freudova pojetí. Také on vnímá Medúzinu hlavu jako kastrální fantasii a symbol ženské sexuality, která je ovšem obávaná a v žádném případě žádoucí (Fenichel, 1946)

4.3 Rožnovská interpretace Medúzy

Jak už bylo zmíněno, Medúza patří k motivům, které Rožnovská škola nabízí k malbě a k následné arteterapeutické interpretaci. K tématu Medúzy tak rožnovská škola disponuje výklady, od kterých se může odvíjet interpretační a analytická práce s obrazem.

V rozhovoru pořázeném pro účely práce doktor Evžen Perout (2017) prozradil, že téma Medúzy motivům zadávaným v rožnovské arteterapii původně nepatřilo.

„Co si vybavuji, tak to téma v té základní řadě nebylo. Je to něco, co vzniklo v procesu a z nějakého důvodu. Předpokládám, že to bylo v době, kdy zde nějakým způsobem byla více akcentovaná psychoanalýza nebo klasicky pojaté psychologické přístupy, které na ta mytologická témata reagovala.“ (Perout, 2017)

Samotná postava Medúzy může být spojována s temným silným proudem, s negativním odrazem archetypu animy. A v mytické postavě se také odráží nekonvenční ženské chování. Zkrátka, když žena nedělá to, co se od ní očekává (Zeman, 2014).

Animální ženskost lze vidět také v prvotním popisu Medúzy, kterou mýtus zpočátku líčil jako divokou, krásnou nebo nespoutanou ženu. Když se ovšem taková „divoká kráska“ rozčílí, dostane tvář ohyzdné Medúzy. Medúzinu ohyzdnost lze tedy také spojovat s ženským stínem (Zeman, 2014).

Medúza se podle mýtů také smála divokým a neovladatelným smíchem, což je něco, co v patriarchálních kulturách nemusí být u žen tolerováno a snaží se takové projevy u žen tlumit. Potlačování ženských projevů může být ekvivalentem Perseova vítězství nad Medúzou. Symbolicky zde patriarchát vítězí a krotí matriarchát (Zeman, 2014).

Vedle postavy samotné se lze zaměřit i na další mýtické momenty. Třeba na zrcadlo, které Perseus získal od bohyně Atény a kterým Medúzu porazil. To může mít symbolický význam reflexe. Přímé konfrontaci s nebezpečím lze čelit právě schopností reflexe (Zeman, 2014).

A interpretovat lze také proces zkamenění, kterým Medúza usmrcovala své nepřátele. Kdo na ni pohlédl, změnil se v kámen. V psychoanalytickém výkladu může jít o symbol kastrální úzkosti. Pohled na Medúzu je ochromující jako pohled na vaginu dentatu (Zeman, 2014).

Postavě Medúzy lze tedy připsat symbolické obsahy spojované s negativní či dokonce ohrožující ženskostí.

„...mě na tom zaujalo, nebo si to s tím příběhem alespoň spojuji, že tam byla nějaká ošklivost v tváři té hlavní hrdinky, takže vždycky nás, nebo mě osobně, zajímají ty identifikace s nějakou negativní podobou, která, předpokládám, souvisí s raným dětským štěpením, kdy děti neodkážou spojit pozitivní a negativní vlastnosti v jedné osobě a maminku si štěpí na dobrou a zlou, na dvě, a předpokládám, že nějakým způsobem to ovlivňuje i tvorbu. Třeba předškolní děti dobře malují čarodějnice, tak si myslím, že tam to dobře funguje a celý tento proces může samozřejmě pokračovat také u dospělého člověka.

...ten obsah toho příběhu je dost dramatický a umožňuje tedy, předpokládám, vyrovnat se s nějakou negativní představou, která se váže nejvíc k nějaké obecně ženské a následně mateřské představě.“ (Perout, 2017)

Psychoanalytické a také leckteré ze sociokulturních výkladů nastíněných v předešlých kapitolách přikládají Medúze negativní konotace, což může představovat riziko, také pro arteterapeutickou práci. Prvek agrese v sobě ale ukrývá rovněž abreaktivní potenciál.

„To téma samo o sobě obsahuje destruktivní prvek, takže je vždycky dobré zvážit, do jaké míry je tato záležitost účelná.“

V terapeutickém malování je ta destruktivní fáze, stejně jako akční a dynamické fáze, záměrně zařazovaná jako abreaktivní. Nicméně tou abreakcí to nemá končit a autor by měl být nějakým způsobem vedený k dalšímu řešení.

Může se zdát, že někteří autoři až příliš ulpívají třeba na tom destruktivním momentu, příliš se nechávají ovládnout tím procesem ničení. Ukazuje se, že jde zřejmě o emočně silně obsazenou problematiku a je potom dobré nějakým způsobem přimět autora k tomu, aby to téma nějakým kultivovaným způsobem dokončil, aby nezůstalo jenom u té čisté destruktivní podoby. V tom vnímám metodická rovina při malování v ateliéru nebo doma.“ (Perout, 2017)

Smysl arteterapeutických činností (nejen interpretačních, ale především výtvarných) lze u tématu Medúzy spatřovat v práci s klientovou agresí a případě i s nevyřešenými konflikty s lidmi z jeho života.

„Se symbolikou tohoto příběhu lze interpretačně pracovat zvlášť. Jde o něco, co určitě může u autora vést k přehodnocení poměru vztahu k někomu, kdo je personifikovaný a osobně obsazený v souvislosti s tím tématem.“ (Perout, 2017)

Během výuky interpretací v Ateliéru arteterapie PF JČU se také často ukazuje, že akvarel Medúzy nepatří k oblíbeným motivům. Studenti si téma často nechávají „až na poslední chvíli“ a během analýz bývají vymalované Medúzy ztotožňovány s negativními ženami ze studentova života, s nimiž autoři nemají vyřešené konflikty.

Terapeutickým momentem a také prostorem pro abreakci v tomto tématu bývá výtvarný pokyn vykreslit moment stětí Medúzy. Červená barva krve může s ohledem na svou symboliku dát průchod emocím, asertivitě či přímo agresi ke klíčové osobě, jíž Medúza ve výtvarné produkci klienta může zastupovat. Červená značí také energii, která k vyřešení konfliktu může scházet.

Potenciál abreakce lze vnímat v momentu náhody, který nabízí technika akvarelu a v neřízených „cákancích“ a skvrnách.

Moment stětí může ve cvičném pojetí obrazu klientovi ukázat, jak by se cítil, pokud by se problém pokusil vyřešit také v reálném životě.

Jak ostatně ukáže výzkum práce, akt stětí Medúzy a další agresivní momenty nejsou jedinými motivy, které mohou klienti při výtvarném ztvárnění mýtu namalovat. Evžen Perout (2017) se zamýšlí rovněž na potenciály takových artefaktů.

„...ono to celé může být nedestruktivně zpracované. Někdo to téma například pojme tak, že ani tu destruktivní scénu, myslím tím tu drastickou scénu toho stíhání, výtvarně neztvární a může zvolit jinou fázi příběhu. Svým způsobem se tak může této ožehavé problematice vyhnout a nemusí ji v obraze řešit. A způsob malování tomu může odpovídat.

Obraz pak může být vytvořený zapouzdřujícím způsobem malování. Záleží ovšem na stylu, který si autor u tohoto tématu zvolí.

Člověk by předpokládal, že půjde o expresivní, dynamickou záležitost, ale třeba to tak ani být nemusí. To už je záležitost konkrétního provedení.“ (Perout, 2017).

III. Praktická část

5. Metodologie

5.1 Výzkumné cíle a otázky

Výzkum této bakalářské práce se věnuje akvarelům zachycujícím téma Medúzy. Konkrétně má přinést vhled do arteterapeutické práce s tímto mýtem jednak po stránce výtvarné, ale místo ve výzkumu má také potenciál arteterapeutických interpretací.

Prvním cílem je tedy **prezentace způsobů zpracování Medúzy v technice akvarelu**, pro jehož naplnění byly stanoveny výzkumné otázky:

Výzkumná otázka č. 1: Jaké fáze příběhu o Medúze bývají při arteterapeutickém zadání znázorněny?

Výzkumná otázka č. 2: Jaké charakteristiky má namalovaná postava Medúzy při arteterapeutickém zadání.

Výzkumná otázka č. 3: Jaké další postavy se při arteterapeutickém zpracování mýtu o Medúze mohou v obraze objevit?

Na zodpovězení stanovených otázek a splnění prvního cíle volně navazuje cíl druhý, který lze zformulovat jako **představení možných využití tématu Medúzy při arteterapeutické interpretační práci**.

Splnění prvního cíle práce je uchopeno kvantitativně. Výsledky práce nabídnou v číslech fáze mýtu, způsoby jakým lze namalovat postavu Medúzy a četnost výskytu dalších postav, které se v příběhu objevují.

Tato „číselná“ zjištění provází nabídka úvah a otázek, které lze zužitkovat při analytické práci s akvarelem. Interpretační potenciály vycházejí z analýzy dat a odvíjí se od způsobů vyučovaných v Ateliéru arteterapie PF JČU a stejně tak z praktických zkušeností autora, získaných během studia. Interpretační potenciály mají kvalitativní charakter. Jejich výčet usiluje o splnění druhého výzkumného cíle a jejich výklad lze (alespoň částečně) metodologicky ukotvit v metodě kvalitativní analýzy dat.

Protože se v práci kloubí kvalitativní i kvantitativní prvky výzkumu, byl pro splnění cílů vybrán integrativní design a výzkumná metoda analýzy dat.

5.2 Výzkumný design a metoda

Integrativní, resp. smíšený výzkum kombinuje prvky kvalitativních a kvantitativních šetření. Z obou přístupů může přebírat techniky, metody a také paradigmaty a vše společně užít na míru jedné studie (Hendl, 2008). A právě i v této práci posloužily ke splnění výzkumných cílů jak analytické metody kvantitativního charakteru, tak interpretační postupy užívané v kvalitativních výzkumech.

K výzkumným zjištěním byla užita metoda analýzy dat. Metoda je dle Scherera (in Schulz, et al. 1998) jednou z možností, jak v sociálně vědních oborech provádět kvantitativně orientovaný výzkum (Schulz, et. al. 1998). Disman (2006) obsahovou analýzu řadí také k metodám kvalitativním, která umožňuje zkoumat jak obsah, tak formu sdělení (Disman, 2006).

Tato práce přináší výsledky kvalitativních i kvantitativních analýz. Nabízí kvantitativní popis a nově vzniklé kategorie sesbíraných akvarelů, které ukazují třeba to, kolikrát se ve výzkumném vzorku objevuje moment stětí Medúzy a kolikrát postava Poseidona apod.

S těmito kvantitativními kategoriemi se následně pracuje kvalitativním způsobem; interpretuje se obsahová stránka obrazů. Konkrétně se optikou arteterapeutické interpretační práce hledají

souvislosti a přemýšlí se o možném využití vyobrazeného pro další analytickou a terapeutickou práci s obrazem.¹

Takový postup lze na metodologickém poli chápat jako tzv. „**smíšený model**“ integrativního výzkumu, který dle Hendla (2008) používá kvalitativních i kvantitativních designů postupně uvnitř jednotlivých fází výzkumného šetření. Smíšený model se také drží tradiční chronologie postupu; od stanovených cílů se přechází ke sbírání dat a ty se nakonec dočkají analýz a interpretací (Hendl, 2008).

5.3 Charakteristika a sběr výzkumných dat

Data pro výzkumné šetření jsou výtvarné artefakty, konkrétně **64 akvarelů** na téma mýtu Medúzy. Ve snaze zodpovědět výzkumné otázky, se v práci pracuje s 64-ti artefakty od **47-mi studentů či absolventů** ateliéru arteterapie PF JČU.

Sběr dat probíhal nenáhodně. Podmínkou pro zařazení díla do výzkumu totiž bylo, aby autoři akvarelů studovali v Ateliéru arteterapie na PF JČU. Studium v ateliéru totiž zaručuje u respondentů vlastnictví akvarelu Medúzy (zpracování mýtu je povinnou součástí výuky).

Účast na výzkumu byla zcela dobrovolná. Respondenti byli osloveni, zda by pro potřeby této práce neposkytli své artefakty k ofocení. O možnosti zapojení se do výzkumu se studenti dozvěděli prostřednictvím komunit přímo během výuky, absolventi následně formou hromadných mailů anebo přes sociální síť facebook.

¹ Jak je patrné ve výzkumných zjištěních, každá kategorie obrazů nabízí tzv. **interpretační potenciály**. Zde je na místě zdůraznit, že zkoumané skupiny představují různé množství akvarelů od různých autorů. S ohledem na kapacitu práce a množství artefaktů výzkum nezjišťoval od autorů bližší a pro arteterapeutickou interpretační práci zcela klíčové informace.

S ohledem a důležitost kontextu a osobní historie autora, která u kvantitativně vytvořených kategorií schází, **nelze tyto interpretační potenciály vnímat jako výstup konkrétní arteterapeutické práce s konkrétním klientem** (autorem zkoumaného artefaktu).

Interpretační potenciály se drží **obecnější roviny**, mají formu hypotéz a otázek a ve shodě s naplněním výzkumného cíle č. II nabízí úvahy, jakými způsoby lze při arteterapeutické práci z tématu Medúzy obecně „těžit“.

Sběr dat probíhal v rozmezí měsíců září až listopad 2016 a spočíval ve vyfocení akvarelu Medúzy. U každého z artefaktů došlo k zaznamenání charakteristik autora; údajů typu věk a pohlaví autora, zda je autor absolventem či studentem ateliéru a pokud se od jednoho respondenta sešlo více Medúz, došlo také ke chronologickému očíslování.

Nejvíce respondentů, celkem **19** se zapojilo z prvního ročníku studia. Akvarely pro výzkum poskytlo dále **14** studentů druhého ročníku, **5** studentů třetího a osm respondentů je z tzv. „převisu“. Jde tedy o studenty, kteří překročili standardní dobu studia a v ateliéru pobývají čtvrtým a pátým rokem. Do výzkumu se zapojil také jeden absolvent.

Z celkových 47-mi autorů převažují ženy (**41** respondentek) nad mužskými respondenty (těch je **6**).

Nejvíce respondentů (celkem **34**) poskytlo pro potřeby výzkumu pouze **jeden artefakt**. Dalšíh **9** autorů nabídlo **dvě zpracovaná témata** a od **4** autorů se sešly vždy **tři obrazy**.

Číselné zpracování údajů v tabulkách nabízí příloha č. II.

5.4 Etické aspekty výzkumu

Všech 47 autorů propůjčilo své obrazy k výzkumu práce zcela dobrovolně. Každý byl obeznámen s cíli a se zaměřením práce a ujištěn o tom, že mimo výzkumné účely nebude jejich ofocená tvorba nijak dál šířena. Každý z autorů byl také ujištěn o anonymitě, tedy že v práci nebudou zveřejněna jejich jména.

Všichni také zcela dobrovolně uvedli údaje zveřejněné v předchozí kapitole (5.3.) a v příloženém katalogu artefaktů, tedy věk a také to, v jakém ročníku studia se nachází, případně zdali jsou již absolventy ateliéru.

6. Výsledky výzkumu

Výsledky výzkumu nabídnou tři samostatné dílčí kapitoly. Každá se snaží zodpovědět jednu ze stanovených výzkumných otázek práce a naplnit tak oba stanovené cíle empirického šetření.

6.1 Vyobrazená fáze příběhu

Celá tato dílčí kapitola přináší výsledky potřebné ke zodpovězení první výzkumné otázky, která zní: „*Jaké fáze příběhu o Medúze bývají při arteterapeutickém zadání znázorněny?*“

Na sesbíraných 64-ti artefaktech je možné vypočítat deset fází / klíčových událostí mýtu o Medúze;

6.1.1 Svedení Medúzy

Celkem 2 respondenti (3,1%) si vybrali počátek příběhu, ve kterém Poseidon svedl Medúzu. V obou případech je vyobrazena milostná scéna v Aténině chrámu.

V přiloženém katalogu jde o artefakty č.: 3; 46.

obrázek č. 2: svedení Medúzy – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Při analytické práci s obrazem lze samozřejmě zohlednit fázi příběhu a tato je jedna z prvních. Je tedy možné přemýšlet nad tím, že autor **akcentuje spíše než hlavní děj, jeho spouštěč**, případně to, co bylo na počátku?

V tomto případě se jedná o **milostný akt**- navíc **zakázaný** milostný akt, na jehož pozadí je **nevěra**, a který je také **potrestán**, což jsou témata, která by mohla rezonovat v životní historii autora.

Interpretačním potenciálům vztahové roviny- konkrétně jednotlivým postavám se věnují příslušné kapitoly 6.2 (kapitola cílená přímo na osobu Medúzy) a 6.3.4 a 6.3.5 (části věnované Aténě a Poseidonovi), kde se přemýšlí nad tématy jako **Oidipovský / Elektřin komplex**. A rozvádí se zde také téma **autorit** nebo symbolika **trojzubce**.

V případě obou zkoumaných artefaktů dochází k mileneckému aktu mezi Poseidonem a Medúzou uvnitř chrámu, tedy v **interiéru**, který lze vykládat jako vnitřní svět autora. Bylo by tedy možné přemýšlet také nad tím, že témata jako nevěra, trest, či milostný akt se **odehrávají pouze v myšlenkové rovině?**

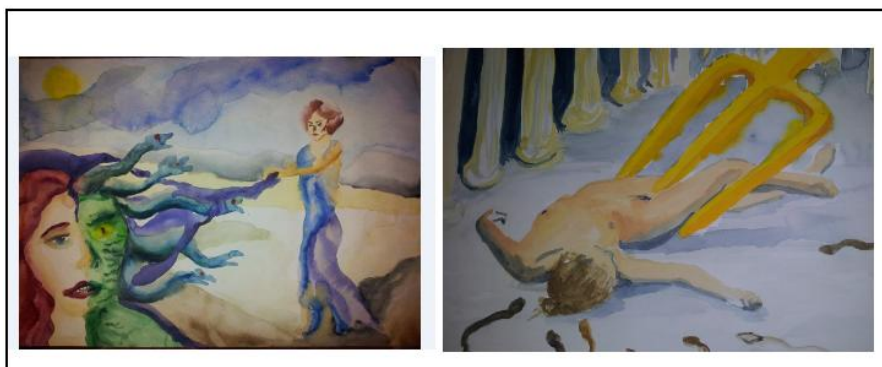
6.1.2 prokletí / přeměna Medúzy

Moment, kdy je Medúza za hřích svedení proměněna v nestvůru, vyobrazili respondenti celkem 3x (4,7%).

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 4; 25; 37.

V akvarelech je vykonavatelkou trestu bohyně Aténa (celkem 2x), jedenkrát je boží zásah za hřích znázorněn trojzubcem (symbolem Poseidona?).

obrázek č. 3: prokletí / proměna Medúzy – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Zatímco milenecký akt vyobrazený v předešlé kategorii je pouhou předzvěstí trestu, tedy proměny Medúzy, u těchto kategorií je přeměna vyobrazena přímo.

Otázky pro interpretační práci by mohly znít: **Kdo byl potrestán? Za co? A jakým způsobem?** S ohledem na artefakt číslo 25 by další otázka mohla znít: **Kdo trestal?**

Mýtus (a zbylé dva artefakty 4; 37) jasně hovoří o tom, že Medúzu proklela Aténa. Ve zmiňovaném artefaktu 25, ale na padlou Medúzu (předzvěst proměny?) míří trojzubec. Je tedy možné, že by **zde trestal Poseidon?**

Symbolikou trojzubce se bude následně zabývat ještě kapitola 6.2.1. (Medúza před proměnou). Další úvaha u tohoto obrazu se týká **sloučení dvou motivů**; trojzubec míří Medúze do klína. Mohlo by tedy jít o **symbolizaci milostného aktu** (a v takovém případě by artefakt patřil do předchozí skupiny „svedení Medúzy“)?

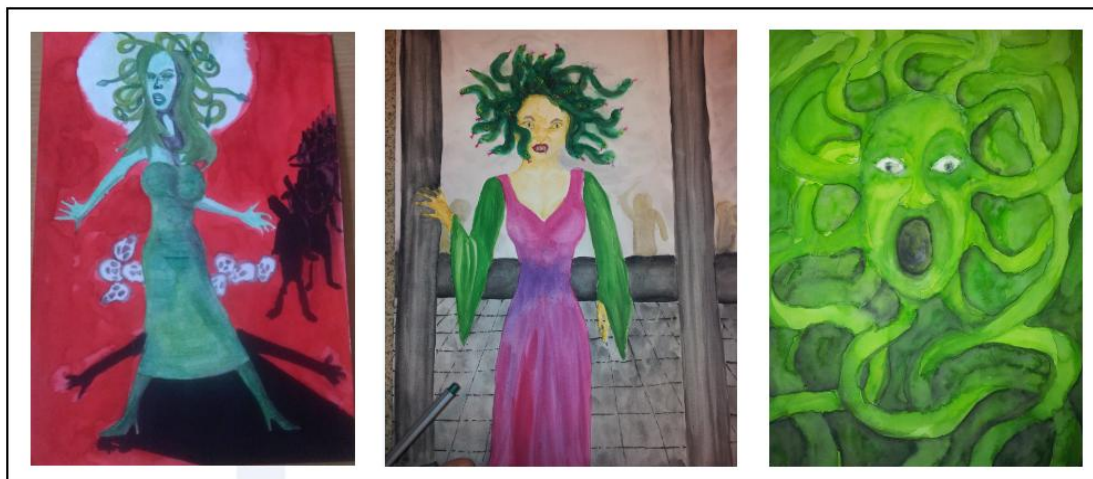
Zároveň ale dívka vypadá jako sražená k zemi a již se k ní sbíhají hadi. Jako by se trest za poměr s Poseidonem odehrával již v průběhu mileneckého aktu. Šlo by tedy přemýšlet o **předbívání událostí? Tvorbě katastrofického scénáře?** Medúza se miluje s Poseidonem, ale autor již ví, co bude následovat a do obrazu to otiskne?

6.1.3 Samotná Medúza

Poměrně častým námětem byla samotná Medúza, ať již zasazená do kontextu příběhu (Medúza sama v jeskyni, v chrámu), nebo Medúza jako portrét, „plakátové“ vyobrazení, kde nešlo výjev přiřadit do příběhu jako takového. Protože šlo ale vždy o Medúzu živou a již proměněnou, chronologicky jsou tyto obrázky zařazeny ještě před setkáním s Perseem. Výjev samotné Medúzy se v sesbíraném materiálu objevil celkem 14x (21,9 %), tedy v necelé třetině sesbíraného materiálu.

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 11; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 35; 38; 41; 48; 53; 54; 64.

obrázek č. 4: samotná Medúza – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál;

Možnosti jak s výjevem samotné Medúzy pracovat nabízí již teoretická kapitola 4.4 a výzkum se postavě Medúzy velmi podrobně věnuje v následující kapitole 6.2 (Vyobrazení Medúzy jako postavy).

Analytickou využitelnost tématu lze ale cílit opět také na **chronologii děje** příběhu. Jak už zaznělo, proměněná Medúza, která je při životě, dějově spadá mezi Aténino prokletí a stětí ze strany Persea. V této fázi je Medúza na vrcholu, neohrožená a zdánlivě neporazitelná. V obrazech ještě **chybí protivník, který by se nestvůře postavil**. Nabízí se tedy úvaha, **zda třeba v životě autora neřádí takto nepokořená „Medúza“?**

Plně se zde projevuje potenciál negativní, či „naštvané“ ženské energie, ryzí a nespoutané animy. Šlo by tedy s autorem podrobněji pracovat právě v těchto oblastech? Jaké negativní ženy v jeho životě nebyly pokořeny / usměrněny? Jak se projevovaly, příp. jakých strategií se od nich autor dočkal? Zodpovězené charakteristiky lze samozřejmě také vztáhnout k autoru samotnému, k jeho vlastní animě, zejm. pokud by se jednalo o autorku.

6.1.4 Medúza útočící na protivníka

Jedinkrát (1,6%) se v sesbíraných materiálech objevil akvarel znárodňující Medúzu, jak proměnila v kámen jednoho ze svých protivníků.

V příloženém katalogu jde o artefakt č.: 18.

obrázek č. 5: Medúza útočící na protivníka – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

I když pouze jediný obraz v celém výzkumném vzorku nabízí zajímavý moment. Na scéně není hrdina Perseus ale **některý** z jeho nešťastných **předchůdců**.

Obecně se napříč obrazy vyskytují sochy a padlí nepřátelé Medúzy vícekrát a podrobně je tento moment mýtu zachycen a rozpracován v kapitole 6.3 (Vyobrazení dalších postav mýtu),

kde se interpretačních potenciálů dočká celá skupina obrazů se zkamenělými postavami. Více prostoru má zde mj. symbolika „**zkamenění**“, nebo **šedivé barvy**.

Artefakt č. 18 je nicméně jediný, který zachycuje **přímou interakci Medúzy** a jednoho z jejích protivníků a celá tato kapitola navíc hledí na mýtus a zpracované akvarely chronologicky.

Pořád se tedy nacházíme ve fázi příběhu, kdy je Medúza plně při síle a u moci, a navíc je zde **zachycen moment, kdy svou moc používá**.

Schopnost měnit vše živé v kámen může Freudiánskou optikou a také podle kapitoly 4. odkazovat ke **kastrační úzkosti** (opět více rozvedeno v kapitole 6.3., u významů kamenných lidí).

Pro autory takto ztvárněných akvarelů by se nabízely otázky typu, **co nejhoršího může Medúza provést? Komu? A kdo by si takový osud zasloužil?** Samozřejmě by bylo zajímavé **obsadit kamenného protivníka** a ptát se **proč neobstál? V čem byl nevyhovující?** A odpovědi směřovat k tomu, zda by se **někdo takový nevyskytoval přímo v životě autora?**

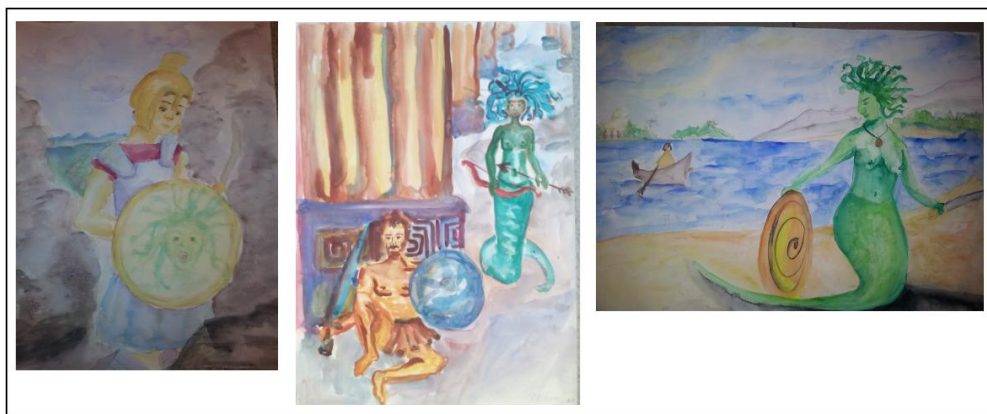
Další otázka cílí přímo na artefakt č. 18 a zaměřuje se na poměr **postav**. Kamenný protivník je o poznání menší než Medúza. Panuje zde **nepoměr** (sil?). Nabízí se také úvaha, zda by takto „zmenšeně vyobrazený protivník“ nemohl **zastupovat nějaké dítě?** A co teprve **vlastní autorovo dětství**, pokud se přihlédne na topografii obrazu a identifikační místo...

6.1.5 Perseus se blíží k Medúze

Skoro celá třetina sesbíraného materiálu patří námětu, kterak se Perseus blíží k Medúze (přichází k ní do chrámu, připravuje se na útok, hledí na ni skrz zrcadlo). Takové momenty jsou namalovány na 14ti akvarelech (21,9 %).

V přiloženém katalogu jde o artefakty č.: 1; 2; 9; 10; 13; 28; 34; 39; 42; 44; 52; 55; 60; 63.

obrázek č. 6: Perseus se blíží k Medúze – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál

Na scéně mýtu se poprvé objevuje Perseus, hlavní mužský aktér, kterého lze ztotožnit s **archetypem hrdiny**, příp. s **animem autora**, tak jak je o tom podrobněji psáno v kapitole 6.3. (Vyobrazení dalších postav mýtu), kde má postava Persea samostatný prostor.

V kontextu příběhu a také v kontextu těchto vybraných akvarelů je Perseus **znázorněný před rozhodující bitvou**. Ke konfliktu s Medúzou ještě nedošlo, a příběh se tak **nachází** ještě před pomyslným **vyvrcholením**.

Takový moment znázorňuje „ticho před bouří“, **nese v sobě určitou gradaci**, z pohledu vývoje příběhu snad i **napětí**, ale **také přípravu na to, co se má stát**, k čemu má dojít; ke stětí Medúzy.

Opět by bylo možné hledat analogii v životě autora (zejm. pokud by se i další témata na akvarelech **nacházela** ve stavu před klíčovou scénou). **Schyluje se k něčemu? K rozhodujícímu střetu?**

Autor takto vyobrazeného mýtu by mohl **akcentovat přípravu** (Perseus na artefaktech v této skupině často číhá, čeká na vhodný moment). S pohledu chronologie příběhu lze sáhnout také po otázkách, **v čem je dobré být připraven**, nebo naopak, čemu může **příprava uškodit**?

Chce se vůbec některým z takto vyobrazených Perseů zaútočit? Neotálí? Co konkrétně takto namalování Perseové dělají a nač čekají? Co bude signálem pro jejich útok? Nemohou jej promeškat? I takové otázky mohou padnout, pokud se tedy zohlední fáze příběhu.

6.1.6 Perseus útočí na Medúzu

Celkem 6x (9,4 %) se v sesbíraných artefaktech objevil námět konečného souboje mezi Medúzou a Perseem. Jde o obrazy, kde je Medúza ještě naživu a kde dochází k přímé interakci mezi oběma vyobrazenými postavami. Většinou je vidět, jak proti sobě bojují.

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 14; 15; 17; 29; 32; 33.

obrázek č. 7: Perseus útočí na Medúzu – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Co mají obrazy v této skupině společné? **Klíčový souboj, kterým příběh vrcholí.** Z vlastního souboje lze vyvolat témata **agrese** či **otevřené konfrontace**.

Pokud se budeme držet analogií fáze obrazu = fáze života, může se analytická práce opřít o otázku, **zda k nějakému otevřenému konfliktu právě nedochází v autorově životě?**

Skupina obrazů také nabízí **konfrontaci muže a ženy**. I když je známé, kdo v souboji nakonec vyhrál, nabízí se ještě úvaha o určité **rovnováze mužského a ženského principu**, které jsou v takovém vyobrazení tématu akcentovány rovným dílem. V obrazech předchozích skupin je dominantní žena / Medúza, v těch následných je již hlavním hráčem a vždy vyobrazenou postavou muž, tedy Perseus.

Protože na obrazech v této skupině boj ještě probíhá, lze se také zaměřit na to, zda by právě takto vyobrazený Perseus **měl šanci Medúzu setnout**, či naopak, zda by nevyhrála Medúza (přesto že vyhrát nemá) a neučinila z hrdiny další kamennou oběť.

Třeba v obrazech 17 a 29 má Perseus jasně navrch. Medúza nejen že **nemá zbraň**, ale **ani se nebání**, jakoby **čekala, až přijde osudová rána**. Na místo ženské divokosti, která je pro téma vlastní, Medúza **pasivně přijímá** smrtelné zranění. V obraze č. 17 se dokonce modlí. Může se nabídnout **mučednická smrt**? Stylizování se do **mučednické role**? Jistě by stálo za to u autorů podobně ztvárněných medúz hledat ať již v osobní historii anebo dalších akvarelech scénáře podobného typu; **kde se očekávala divokost, agresivní obrana anebo souboj** a namísto toho přišlo **odevzdání, zranitelnost anebo přijetí rány**?

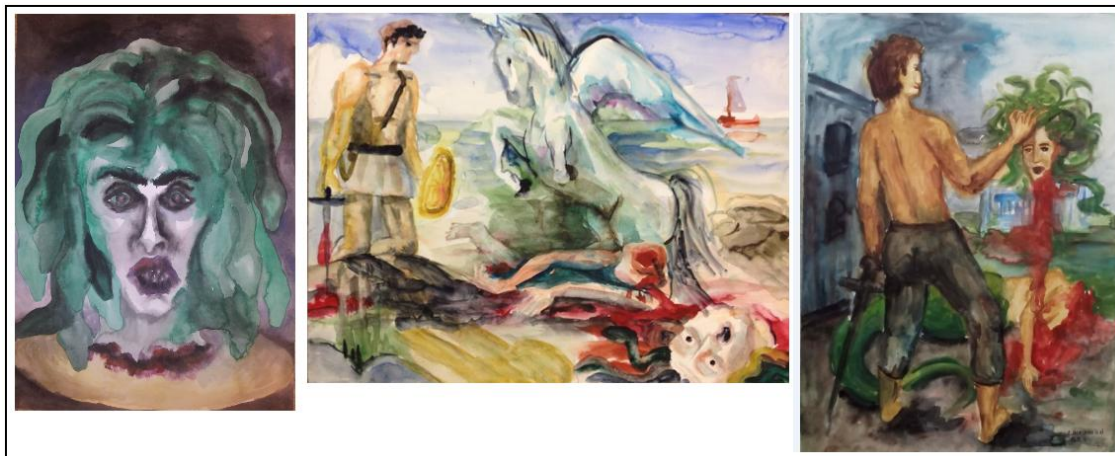
A další otázky; **Jak si proti sobě oba protivníci stojí? Kdo má větší šanci a kdo by asi vyhrál?** To jsou další možné otázky pro analytickou práci s namalovaným soubojem Persea a Medúzy...

6.1.7 Smrt Medúzy

Velké zastoupení v analyzovaných akvarelech měl také moment Medúziny smrti. Ve zkoumaném souboru se smrt Medúzy objevila celkem 14x (21,9 %).

V přiloženém katalogu jde o artefakty č.: 6; 8; 27; 31; 36; 40; 43; 50; 51; 56; 57; 58; 61; 62.

obrázek č. 8: smrt Medúzy – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Výzkumný vzorek nabízí vícero momentů; nalezneme v něm obrazy znázorňující přímo Perseovo vítězství, ale také třeba jen motiv Medúzina opuštěného těla, či useknuté hlavy.

Samotný **akt stětí** může symbolizovat pokoření nespoutané animy. Podle kapitoly 4 může stětí odkazovat na vítězstvím patriarchální společnosti nad nespoutanou ženskostí.

Klientům, kteří **řeší konflikt s ženou**, či s ženskou autoritou (stejně jako autorita má i Medúza má díky svým schopnostem určitým způsobem na vrch) se při interpretačních sezeních může doporučit, ať příště namalují moment stětí Medúzy jako **nácvik vlastní obrany**. Přinejmenším **práce s červenou** (krví), která je i ve zkoumaném vzorku hojněji zastoupená, dává **prostor k abreakci**.

Hned ve čtyřech artefaktech (č.: 40; 57; 58; 62) je spolu se smrtí Medúzy znázorněno zrození Pegasa a v jednom případě také zrod obra Chrysáóra. Je tedy odhaleno, co se ukrývá uvnitř Medúzy. V kontextu obra Chrysáóra, **tedy muže ukrytého v ženě**, by šlo přemýšlet v jungiánských nuancích jako „o ženě posedlé animem“. Také kůň Pegas může jako zvíře

(byť bájně), reprezentovat **vnitřní pudové síly**. Potenciálům samotných postav Pegasa a Chrýsára se věnují příslušné pasáže v kapitole 6.3.

Při interpretační práci s takto vyobrazeným mýtem se také nabízí metaforická práce s pořekadlem „ztrácet hlavu“. **Kdo v případě kterého autora a obrazu tedy ztratil hlavu? Proč? A kvůli komu?**

6.1.8 Perseus s uťatou hlavou

Relativně často byl vykreslený i motiv vítězného Persea, kterak má v rukou uťatou hlavu Medúzy. V sesbíraném materiálu se námět objevil 7x (10,9 %). V drtivé většině je možné v obrazech vidět typické vyobrazení hrdiny / vítěze, jak hlavu nestvůry drží nad sebou (takový postoj se nakonec objevoval i v předchozí kategorii „Medúzina smrt, kdy mytický hrdina stojí nad zabitým tělem Medúzy). Ve zkoumaném souboru ale nechyběl třeba obrázek, jak Perseus cestuje s useknutou hlavou schovanou v pytlí.

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 5; 7; 12; 16; 26; 30; 59.

obrázek č. 9: Perseus s uťatou hlavou – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

V této skupině obrazů je dominujícím prvek nikoliv Medúza, ale **Perseus, hlavní aktér, bojovník, hrdina a muž**. Vytěžitelnost postavy nabízí kapitola 6.3, (pasáž, která se věnuje přímo této postavě).

Je zde často zachycen Perseův úspěch. Hlava Medúzy jako symbol hrdinova vítězství a může vést k úvahám, **jak** takový Perseus (potažmo autor) **zachází s vlastním úspěchem**? Ve skupině najdeme obrazy, skutečně archetypálního vyobrazení (např. artefakty č.7; 12). Hlava Medúzy je **heroicky exponována**, zdvižena k nebesům. Vítězství je okázalé. Jinde (č. 59) se může Perseus jevit zamyšleně. **Jako by přemítal, co s hlavou Medúzy udělá**, a na dalším obraze (č.16) má hlavu sbalenou a **je na cestách**... Zastřešující otázka pro obdobné myšlenky by mohla znít, **jak si tedy s hlavou Medúzy poradí?**

K rozboru se nabízejí i další atributy, než pouze Medúzina hlava. Na zmíněném obraze 16 nese Perseus hlavu v **pytli**, což je rozpracováno v kapitole 6.2.3 (Medúza po proměně, ve skupině, která nese název „Medúzy obtížné k bližšímu rozboru“) a dívat se lze i na to, **co dalšího potvrzuje** (nebo naopak vyvrací) **Perseovu hrdinskost**... akvarely 12; 5; 16 byť od různých autorů vyobrazují Persea v **červeném plášti** a přemýšlet lze také o zrcadlovém štítu a také o Perseových zbraních, opět více rozpracovaných v kapitole 6.3. (odstavce věnované postavě Persea)

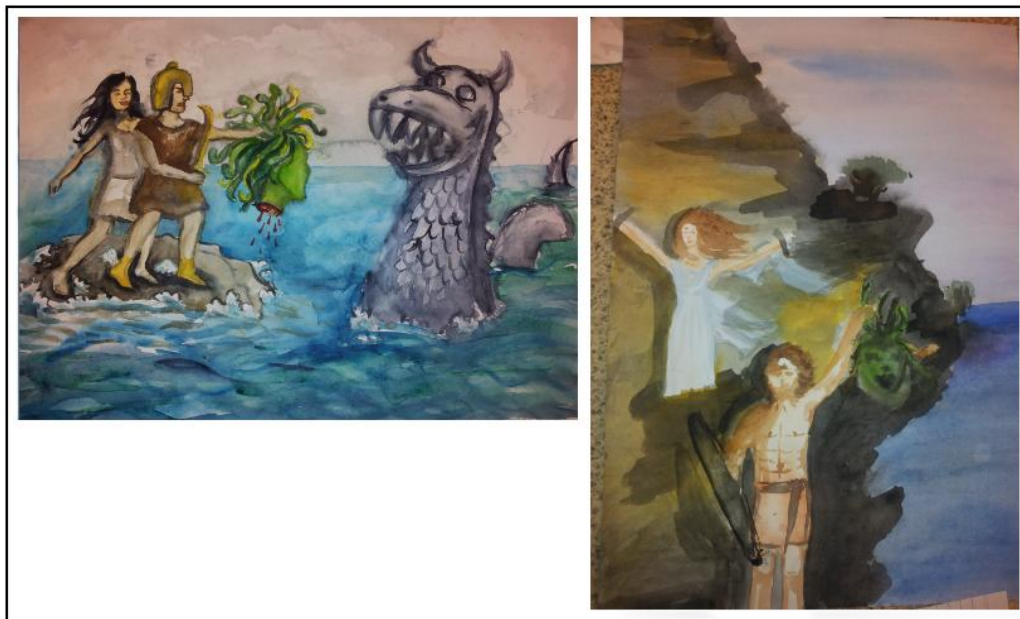
V této části děje a v těch, které po momentu stětí Medúzy následují, již samotná postava **Medúzy nevystupuje sama za sebe** (je „jen“ Perseovou zbraní) a rovněž jako objekt výtvarného znázornění, je zde **zcela minimalizována**. Úvahy, které se týkají právě minimalizace postavy Medúzy, jsou pro analytickou práci s obrazem více rozvedeny opět v kapitole 6.2.3.

6.1.9 Záchrana Andromedy

V sesbíraném materiálu se 2x (3,1%) objevil motiv záchrany princezny Andromedy před mořskou příšerou. V jednom z obrazů je mořská obluda coby dominantní prvek.

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 45; 49.

obrázek č. 10: záchrana Andromedy – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Z chronologického pohledu se příběh dostává do fáze, kdy je hlavním hráčem Perseus a Medúza je již pouhým nástrojem. Nicméně, pokud bychom stavěli na myšlence, že právě Medúza má být hlavní aktér a autor akvarelu přesto zvolil takovéto ztvárnění, bylo by vhodné uvažovat nad rčením „**účel svědčí prostředky?**“

Z obávaného tématu je zde právě takový **prostředek**. Ze zlé Medúzy zbývá jen hlava, která slouží dobrým úmyslům a dalšímu ději. **Temný silný proud ženských energií je zkultivován do společensky přijatelné formy** (je v této souvislosti možné přemýšlet nad obranným mechanismem sublimace?) ;

Na scénu přichází **další postavy**; ať již antagonisté; jako třeba **mořská příšera** vyobrazená na artefaktu č. 45, anebo kladné postavy, jako je princezna **Andromeda** (artefakty 45, 47). O tom, jak tyto postavy interpretačně „vytěžit“ opět pojednává kapitola 6.3 (Vyobrazení dalších postav mýtu).

6.1.10 Zkamenění Perseova nepřítele

Ve zkoumaném souboru se 1x (1,6%) objevil výjev, kterak Perseus používá hlavu Medúzy jako zbraň proti svému nepříteli. Podle různých verzí mýtů by se mohlo jednat buď o Finnea, který se ucházel o Andromedu a na Persea zaútočil při jeho a Andromedině svatbě. Perseus ale také hlavu použil proti králi Polydektovi, který uchvátil jeho matku a Persea pro Medúzinu hlavu poslal v naději, že se ho tak zbaví.

V příloženém katalogu jde o artefakt č.: 47.

obrázek č. 11: zkamenění Perseova nepřítele – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

V této, stejně jako v předešlé skupině, se příběh posouvá ke konci. Nacházíme se již **za vyvrcholením** příběhu. Když ne za vyvrcholením příběhu mýtu, tak zcela jistě za vyvrcholením příběhu Medúzy, která i zde funguje již pouhým nástrojem Persea.

Budeme li při interpretační práci nadále akcentovat také právě chronologii děje, lze přemýšlet o tom, že tak jako na papíře, se i v životě autora **téma Medúzy schyluje** spíše již **ke konci**? Anebo o **vyřešení**, či **uzavření tématu** autor ve svém životě **alespoň přemýšlí**?

Artefakt č. 47, který jako jediný tuto skupinu zastupuje, nabízí k analytickým úvahám samotný objekt **hlavy Medúzy**, o kterém již bylo psáno v předchozích skupinách (Perseus s uťatou hlavou). Dále lze **rozebrat postavy Persea a jeho nepřítele**.

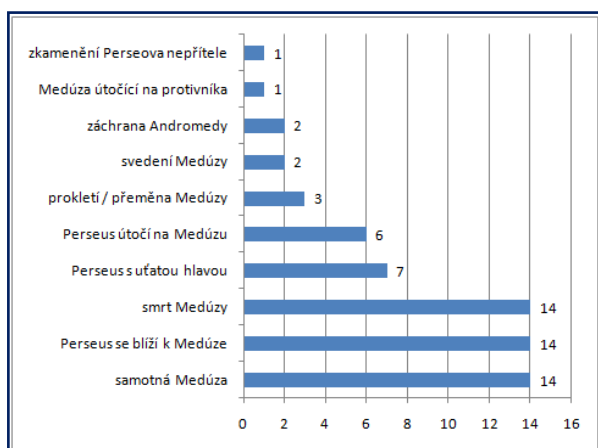
Z pohledu vyobrazených postav a jejich obsahů nabízí interpretační potenciály kapitola 6.3 (Vyobrazení dalších postav mýtu; konkrétně poslední skupina v kapitole s názvem „Fínneus / Polydektés“).

U konkrétního artefaktu č. 47 se dá přemýšlet i nad obsazením postav s ohledem na jejich topografické umístění. **Pesreus je na straně „ty“**, kdežto Medúzou paralyzovaný nepřítel se **nachází na identifikačním místě**. (A samotná hlava Medúzy je přímo ve středu, coby centrální téma). Při práci s tímto konkrétním artefaktem by se tedy nechalo ptát, **kdo je ve skutečnosti paralyzován a kým?** Byl by autor spíše v roli Persea? Nebo v roli jeho protivníka? (U protivníka jsou vedle poloviny kamenného těla zajímavé i „točivé“ momenty kolem jeho hlavy)...

6.1.11 Kvantitativní sumář výsledků

V souhrnném grafu č. 1, lze vidět, že nejčastěji zpracovávané motivy byly „samotná Medúza“, „Perseus se blíží k Medúze“ a „smrt Medúzy“. Naopak vzácněji se vyskytují momenty příběhu jako „zkamenění Perseova nepřítele“, „Medúza útočící na protivníka“. Četnost motivů lze pozorovat také v tabulce č. 1.

graf č.1: Četnost vyobrazených fází příběhu



zdroj: vlastní výzkum, N = 64

tabulka č. 1:

Zobrazené Fáze příběhu o Medúze ve zkoumaném souboru a jejich četnost		
vyobrazené fáze příběhu	Počet akvarelů	
	vyjádřeno číselně	vyjádřeno procenty
svedení Medúzy	2	3,13%
prokletí / přeměna Medúzy	3	4,69%
samotná Medúza Medúza	14	21,88%
Medúza útočící na protivníka	1	1,56%
Perseus se blíží k Medúze	14	21,88%
Perseus útočí na Medúzu	6	9,38%
smrt Medúzy	14	21,88%
Perseus s uťatou hlavou	7	10,94%
záchrana Andromedy	2	3,13%
zkamenění Perseova nepřítele	1	1,56%
celkem	64	100%

zdroj: vlastní výzkum

6.2 Vyobrazení Medúzy jako postavy

Následující kapitola se snaží odpovědět výzkumnou otázkou č. 2: „*Jaké charakteristiky má namalovaná postava Medúzy při arteterapeutickém zadání?*“

Výzkumná otázka se soustředí přímo na samotnou osobu Medúzy v jednotlivých obrazech a také na její charakteristiky, kterými autoři tuto mytickou postavu ženu ztvárnili.

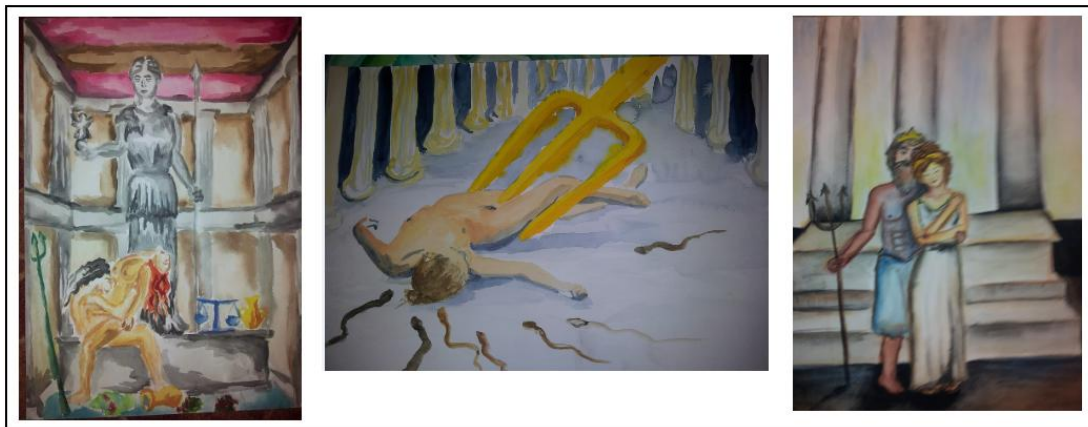
S ohledem na chronologii děje, která byla popsána v předchozí kapitole, lze vyobrazenou postavu Medúzy na sesbíraných obrazech vidět jednak před proměnou, tedy jako lidskou bytost, dále při procesu prokletí, kdy se z lidské ženy stává nestvůra a samozřejmě nechybí Medúza vyobrazená po proměně, kdy už vypadá jako příšera. U poslední početnější skupiny je možné zkoumat, jak se autoři popasovali se ztvárněním „zrůdnosti“ mytické postavy.

6.2.1 Medúza před proměnou

Celkem 3x (4,69 %) se v sesbíraném materiálu objevila Medúza vyobrazená ještě jako člověk.

V přiloženém katalogu jde o artefakty č.: 3; 25; 40.

obrázek č. 12: Medúza před proměnou – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Nad vyobrazením tohoto typu se lze zamyslet, proč autor namísto ztělesnění ženské hrůzy, namaluje dívku, která je sexuálně žádoucí? Figuruje zde záměna? Obranný mechanismus **převrácení v opak**? „Po jungiánsku“ je také možné pracovat se stínem Medúziny obludnosti; čím je ošklivější navenek, tím krásnější je uvnitř, anebo obráceně...

Volí autor zobrazení atraktivní dívky jako formu úniku (neochota namalovat obludnou Medúzu), anebo je mu bližší počáteční fáze příběhu; akcentuje to, co **bylo na samém začátku**, co bylo **příčinnou**?

Na všech třech obrazech lze totiž vypožorovat **sexuální význam**; na dvou z nich je dívka nahá, jedenkrát přímo souloží. Dvakrát je také v přítomnosti svého milence Poseidona a ve třetím obraze je Poseidon symbolicky zastoupen velikým trojzubcem, který jí míří na klín.

Symbol trojzubce je zastoupený na všech třech artefaktech (trojzubec = falus?) Interpretace se lze zamýšlet nad dynamikou čísla tři; trojzubec má tři hroty, ve znázorněné fázi příběhu figuruje něco jako milenecký trojúhelník (Aténa X Medúza X Poseidon). V jednom z obrazů (v katalogu jde o artefakt č. 46) je trojka znázorněna ještě třemi sloupy nad vyobrazenou dvojicí.

O **nahotě** (zejm. u artefaktu č. 25) Medúzy lze vedle významu sexuálního uvažovat také o **obnaženosti** (absenci obran), **zranitelnosti** (dívka se nemůže bránit záměru a trestu bohů). U oblečené Medúzy se lze zamyslet nad **barvou šatů**, která je zde bílo šedá. Šedá jako odstup (vůči Poseidonovi = odpovídá to verzi, kdy byla svedena proti své vůli) bílá jako manipulace (s milencem své bohyně = odpovídá verzi, kdy Medúza Poseidona své bohyni „přebrala“).

6.2.2 Medúza během proměny

Ve zkoumaném souboru se 2x (3,1%) objevila Medúza přímo v průběhu proměny; tedy na půl jako člověk a napůl jako nestvůra.

V příloženém katalogu jde o artefakt č.: 4; 37.

obrázek č. 13: Medúza během proměny – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Zobrazení takového typu Medúzy jako postavy, může evokovat otázky „rozštěpu“ anebo téma „ženy dvou tváří.“ Nabízí se také charakteristika typu „ani tak – ani tak“ a vše jmenované lze zastřešit tématem **integrace jednoho rozdvojeného celku** / nebo spíše problémem s integrací? Která část Medúzy je „ta opravdová“? Jak na sebe obě části reagují?

Další téma může být **progres**. Je zde zachycený moment, kdy Medúza již přestává být člověkem, ale ještě není nestvůrou. Hovořit by se tak dalo o **přechodovém období, vývoji**, či snad nějaké **mezifázi** ve vývoji.

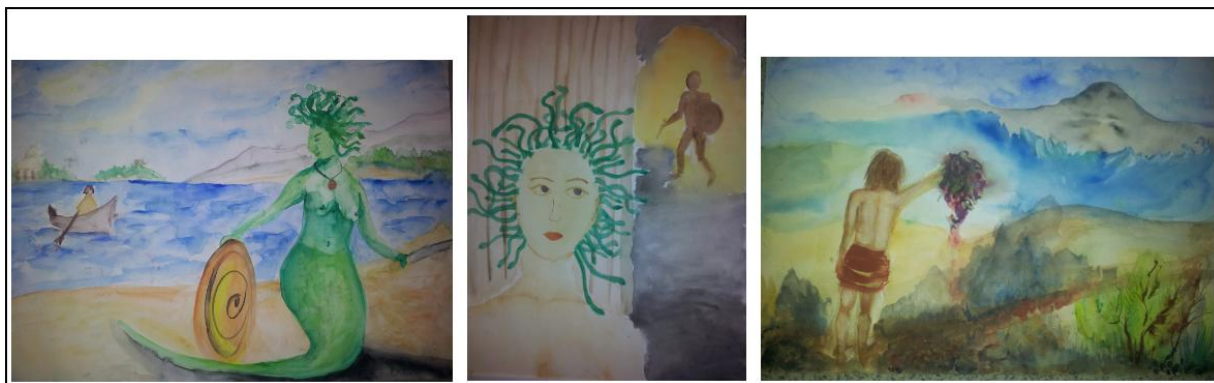
K přemýšlení se nabízí se také téma **změny nálad a obecně projevů**. Medúza coby nestvůra může být tou více pudovou, zatímco lidská podoba by mohla ztělesňovat **společensky přijatelnou masku**. Obrazy s proměnou Medúzy mohou představovat **okamžiky**, kdy je „vlk vypuštěn z řetězu“ a **kdy se na povrch dostává ta pravá pudovost a ženská energie** Medúzy.

6.2.3 Medúza po proměně

Medúzu, již jako proměněnou obludu, malovala drtivá většina respondentů. Takto ztvárněných artefaktů je ve vzorku 59 (92%)

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 1; 2; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23; 24; 26; 27; 28; 29; 30; 31; 32; 33; 34; 35; 36; 38; 39; 41; 42; 43; 44; 45; 46; 47; 48; 49; 50; 51; 52; 53; 54; 55; 56; 57; 58; 59; 60; 61; 62; 63; 64.

obrázek č. 14: Medúza po proměně – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

V následném hledání podobných prvků bylo možné obrazy rozřadit do tří kategorií.

V nejpočetnější skupině se sešly obrazy s „klasickým“ vyobrazením Medúzy jako příšery (dílní kapitola 6.2.3.1 Medúza jako příšera).

Mezi artefakty bylo několik obrazů, kdy nebyla postava Medúzy vyobrazená dostatečně, aby ji šlo analyzovat (dílní kapitola 6.2.3.2 Medúzy obtížné k bližšímu výtvarnému rozboru). S ohledem na kontext příběhové linie, nebo na to málo co z Medúzy na obraze bylo vidět, šlo vždy také o vyobrazení Medúzy, která již prošla proměnou v nestvůru.

Překvapením byl určitý počet obrazů, kdy Medúza přestože, již šlo o vyobrazení po prokletí, nebyla vůbec děsivá a vypadala dál spíš jako člověk (dílní kapitola 6.2.3.4 Medúzy; nestvůry lidských rysů).

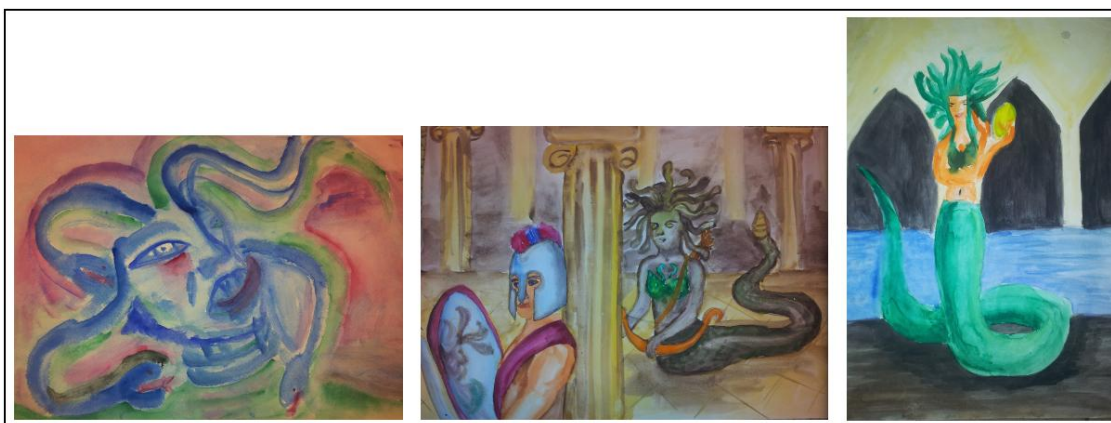
Protože jde dohromady o početný vzorek, dočkají se všechny tři kategorie početnějších analýz samostatně.

6.2.3.1 Medúza jako příšera

Ze všech sesbíraných artefaktů představuje největší skupina Medúzu jako proměněnou nestvůru, kterou lze podrobit dalšímu rozboru (tato podmínka vylučuje obrazy v následující kategorii č. 2), a která pozbývá lidských rysů (vylučuje obrazy z kategorie č. 3). Celkově se v této skupině sešlo 42 obrazů (65,6%).

V přiloženém katalogu jde o artefakty č.: 2; 9; 10; 13; 15; 18; 19; 20; 21; 23; 24; 26; 28; 29; 31; 32; 33; 34; 35; 38; 39; 40; 41; 42; 43; 44; 45; 47; 49; 50; 51; 54; 55; 56; 57; 59; 60; 61; 62; 63; 64.

obrázek č. 15: Medúza jako příšera – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Na zkoumaném vzorku se lze zaměřit na **barvu kůže** a spojit významy barev s tím, co má Medúza představovat. V drtivém případě (27 obrazů ze 42) je Medúza namalovaná **zeleně**. **Hnědou** barvu kůže zvolili autoři dalších 5ti obrazů. Celkem 4x se objevila **modrá** Medúza, vždy po dvou obrazech autoři namalovali kůži Medúze **fialovou** anebo **tělovou** / lidskou. 1x se také objevila Medúza **šedivá**.

Také se lze podívat na to, zda má Medúza nohy, což byla nejméně častá varianta. Ve skupině se **Medúzy s nohama objevili 5x**. Dalších **16 obrazů ukazuje Medúzu v „tradičním“ pojetí s hadím ocasem**, který má namísto nohou od pasů dolů.

Překvapivé bylo množství obrazů, u kterých **nebylo poznat**, zda by Medúza měla nohy anebo ocas. Takových artefaktů se ve skupině sešlo 21 (z celkových 42 obrazů ve skupině, jde o

přesnou polovinu). Autoři buď malovali pouze uťatou hlavu (např. v rukou Persea, či ležící na zemi)

U dalších obrazů, kde nešlo poznat, zda má Medúza nohy nebo ocas, se autoři dost často se uchýlovali také k „portrétovému zobrazení“. O portrétech bez pozadí, lze přemýšlet jako o **objektech bez kontextu**, na který ostatně ani nezbývalo v obrazech příliš místa, jelikož hlava Medúzy často **vyplnila** nejen **centrální kompozici**, ale také **celý formát obrazu**. Je zde možné přemýšlet o principu „lavoru“ a obejití tématu? Explicitním **vyplněním místa na obraze jediným objektem**, tedy hlavou Medúzy?

Objevilo se také ztvárnění Medúzy jako busty, která byla buď za něčím schovaná, anebo se do obrazu jednoduše „nevešla“ (trup v prvním plánu atd...). Zde by šlo uvažovat o tendencích autora Medúzu „**odzbrojit**“, **zbavit jí jejích atributů** (ocasu), případně minimalizovat nepříjemné téma podobně jako v následující skupině obrazů (skupina 2: Medúzy obtížné k bližšímu rozboru), kde je tato myšlenka víc rozvedena.

Další prvky na postavě Medúzy, které si v těchto odstavcích zaslouží prostor k rozboru, zodpovídají otázku, **čím dalším může být Medúza nebezpečná?** Podívat se lze na **oči**, které dávaly schopnost měnit vše živé v kámen. Ze 42 vyobrazených Medúz / příšer mělo 7 očí **červené**, dalších 6 pak **žluté**. Celkem 2x se objevili oči **zelené**, a zajímavým případem je artefakt č. 14, kde má Medúza oči **zavázané**.

Další prvky agrese jsou třeba **zuby**, které jsou na akcentované na 6-ti obrazech, a další 3 artefakty nabízejí pohled na Medúzu s **drápy**, či se s **krvavenýma rukama**.

Nebezpečí Medúzy může také spočívat ve **zbraních**, které se na obrazech také objevovaly, byť v mešní míře. Celkem 4x autoři Medúzu vybavili **luky a šípy**, 3x se Medúza brání **mečem a štítem**. Jedna Medúza měla **samotný štít** a jedna také **oštěp**. Na artefaktech 38 s 39 leží vedle Medúziny uťaté hlavy také meč a štít. Zde by se ale nechalo ptát, zda zbraně patřily Medúze, případně proč je zde Perseus zanechal.

Nad tématem vyzbrojené Medúzy je možné položit otázku, **proč má autor potřebu vybavit Medúzu dalšími zbraněmi**, když má svou strašlivou schopnost měnit lidi v kámen? Může jít

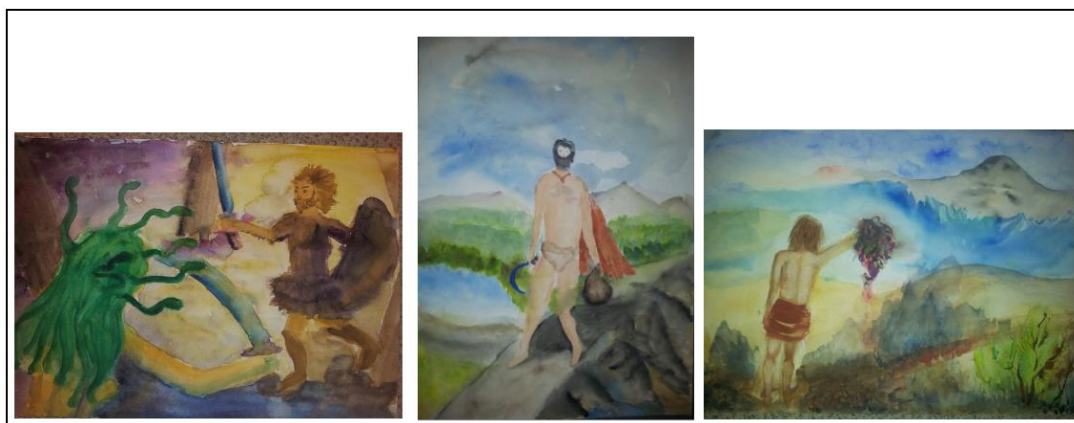
o **potřebu jistoty, zbraň v záloze?** Případně neochotu spolehnout se pouze na ničivou schopnost měnit lidi v kámen?

6.2.3.2 Medúzy obtížné k bližšímu výtvarnému rozboru

Z celkového vzorku šedesáti čtyř obrazů, bylo vybráno celkem 7 obrazů (10, 9 %), kde je postava Medúzy znázorněna zcela minimálně, zkrátka tak, že jí lze obtížně analyzovat pro potřeby práce (šlo o hlavní kritérium pro přiřazení do této kategorie)

V přiloženém katalogu jde o artefakty č.: 5; 7; 8; 14; 16; 21; 30.

obrázek č. 16: Medúzy obtížné k bližšímu rozboru – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Co lze vypovědět o obrazu, když hlavní aktér (Medúza) a charakteristiky s ní spojené (obludnost, hrůza) jsou **upozaděny**, případně na obraze schází téměř docela? Lze uvažovat o úniku před tématem, ale také nad snahou **minimalizovat** to, co je pro autora zúzkostňující?

Na všech pěti akvarelech je Medúza upozaděna většinou kvantitativně (**v obraze je pouze v malé části**, třeba jen již utátá hlava Medúzy – a nikde není tělo), ale také kvalitativně, kdy postava vyplňuje obraz, ale je **obrácená zády**, takže si lze jenom domýšlet, jestli je skutečně tak strašná (v případě artefaktu č. 14 nelze ani poznat, zda má ocas).

V případě obrácení se k divákovi zády je nutno zohlednit interakce s dalšími postavami (ve jmenovaném případě č. 14. jde o boj s Perseem), vylučuje to ovšem autorovu **neochotu**, či **bezradnost** se ztvárněním postavy? Nebo šlo jen o náhodu? Obecně lze o postavách

obrácených zády přemýšlet jako o postavách, které nejsou v kontaktu s divákem, o to víc ale **mohou být v kontextu a interakcích obrazu**, což může být naopak žádoucí. A co otázky typu „**Postavit hrůzu k sobě zády?**“ opět možné převrácení v opak, když se nemohu já k hrůze obrátit zády, obrátím zády hrůzu?

U **kvantitativní minimalizace** (obrazy s malými a neanalyzovatelnými hlavami Medúz), lze opět přemýšlet o úmyslu autora **zmenšit nepříjemné téma** tak, jak je to jen možné. Lze ale také uvažovat o **výtvarném úniku**, bezradností se ztvárněním těla Medúzy, za čímž ovšem také mohou stát **vnitřní obrany a bloky**.

I zde se totiž často (alespoň na vysbíraném vzorku) ukazuje fenomén obrácení zády, tj. od diváka. Z Medúzy je na obrázku nejenom málo, ale to co autor namaloval, je **obrácené od diváka** (třeba i s celým Perseem).

Takové ztvárnění může **evokovat reakci na mýtus**- na to, co Medúza představovala, a co se svými oběťmi dovedla. V čem spočívala její hrůza? Ve tvářích? V očích? Ve schopnosti zkamenět... Mohou tyto vědomosti stimulovat autora k tomu, aby se těmto prvkům na obraze vyhnul?

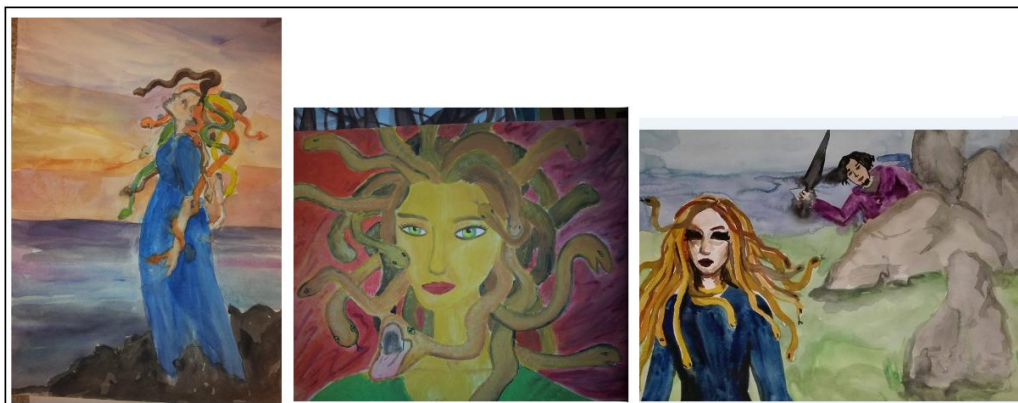
Zajímavým případem je potom artefakt č. 16, kdy se nad obrazem dá uvažovat jako „O Medúze bez Medúzy“, uťatá hlava je zde totiž navíc ještě v pytli. Nabízí se použít přirovnání „**kupovat zajíce v pytli**“, ve kterém skutečně může být cokoliv. Další možné otázky k autorovi by se mohly ubírat podobným směrem. **Co by nesl, kdyby nešlo o Medúzu?** A v hrubé symbolice psychoanalýzy lze o výjevu uvažovat jako o „pytli navlečeném na hadovi / hadech“. K čemu je taková ochrana dobrá? Aby „něco neprosáklo?“ Nakonec i mýtus sám vypráví o speciální brašně, která byla schopná uschovat hlavu Medúzy (ochránit ji nebo jejího majitele)...

6.2.3.3 Medúzy; nestvůry lidských rysů

Také 12 obrazů (18,8 %) v této kategorii znázorňuje Medúzu jako proměněnou nestvůru. Všechny artefakty byly ale nápadné tím, že vyobrazená Medúza nebyla vůbec děsivá. Autoři ji ponechali překvapivě mnoho lidských rysů; jediné co bylo vždy spolehlivým ukazatelem toho, že již došlo k prokletí a přeměně, byli hadi namísto vlasů.

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 1; 6; 11; 13; 17; 23; 27; 36; 48; 52; 53; 58

obrázek č. 17: Medúzy; nestvůry lidských rysů – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál

V této skupině byla průvodním jevem, který by ukazoval na „polidštění“ anebo skutečnost, že k proměně Medúzy nedošlo, lidská postava. Obrazy ve skupině, kde Medúza byla vyobrazená celá, **měla vždy nohy a chyběl jí ocas**. Z 12-ti obrazů „polidštěných Medúz“ šlo o celou polovinu (v příloženém katalogu jde o artefakty č. 6; 11; 27; 36; 52; 58). V druhé půlce obrazů není Medúza namalovaná celá, nelze proto určit, zda by měla nohy či ocas.

Dalším prvkem, kterým jsou Medúzy „lidské“, je **barva kůže**; ta se podobala lidské kůži v 11-ti případech (jedinou výjimkou je artefakt č. 48, kde má Medúza plet' fialovo-šedou).

Podstatným jevem, který ostatně dal vzniknout této kategorii a nachází se u všech 12-ti obrazů, je lidská tvář. Na několika obrazech se Medúza jeví jako **vyloženě atraktivní**, jindy jsou patrné **vrásky** a obličej by šel přiřadit ke **starším ženám**.

Jak přemýšlet o autorově záměru, nenamalovat Medúzu příšernou a přesto již ve fázi, kdy již měla vystupovat jako nestvůra? Možná, že stejně jako u předchozí skupiny (Medúzy obtížné k bližšímu rozboru) je nepříjemné **téma** natolik **zúskotňující**, že se mu autor téměř **zcela vyhne** (z Medúzy nechá jen co nejméně a to třeba i ukryje do pytle) se zde respondenti se „strašností“ Medúzy popasovali tak, že ji polidštili... Lze z toho vyvodit **sklony k nošení růžových brýlí / přikrášlování nepříjemného**? Nebo přímo **neschopnost** popasovat se přímo se zúskotňovaným tématem?

Anebo naopak, co jestli autoři hrůzu ukrytou v mýtu již **personifikovali a přiřadili ji** přímo **k nějaké bytosti / ženě, ze svého reálného života**? V takovém případě by se nechalo ptát, **komu by Medúza byla podobná**, nebo více přímo **kdo je to**?

Polidštění Medúz jde na obrazech ruku v ruce s oblečením, které se zdá být výraznější vůči Medúzám z jiných skupin. Mohlo by se jít cestou barevné symboliky. Další možná otázka tedy je, **do jakých barev se lidské Medúzy odívají?**

Nešlo si nevšimnout, že v této kategorii bylo několik „lidských Medúz“ namalováno přímo během aktu stětí. Protože stále vypadají lidsky, mohlo by se autorů ptát, kdo byl ve skutečnosti popraven / sťatý? **Jakou ženu** v autorově okolí **by bylo dobré připravit o hlavu**? Anebo naopak, v kontextu s Perseem, **kteřá žena kvůli nějakému muži ztratila hlavu**?

A co **hadi v hlavě**? Překvapivým zjištěním může být, že když už téměř nic děsivého z Medúzy na obraze nezůstane, hadi namísto vlasů jsou vyobrazení vždy. Může tak jít o **nejzákladnější charakteristický rys** ve vyobrazení Medúzy.

Vedle Freudianského výkladu hadů namísto vlasů Medúzy, lze o tomto tématu uvažovat i jinak. Vlasy symbolizují **sexualitu, nespoutanost**. Hadi coby **symbol falusu** také. Když se ale objeví na hlavě ženy? Lze uvažovat o **záměně**? Mužské sexualitě na ženské hlavě? Anebo jinak; je Medúza žena, která **má plnou hlavu „hadů“**?

Na každý pád si sexualita Medúzy **žije svým vlastním životem**. Navíc je **jedovatá**, takže další možná témata jsou nasnadě. **Nezdravá** či dokonce **jedovatá** nebo **otrávená sexualita** představují další kontexty, nad kterými lze přemýšlet. A zřejmě podstatnými, když hadi se na hlavách Medúzy objevují i v těchto „polidštěných ztvárněních“...

6.3 Vyobrazení dalších postav mýtu

Příští odstavce reagují na výzkumnou otázku č. 3: „Jaké další postavy se při arteterapeutickém zpracování mýtu o Medúze mohou v obraze objevit?“

Ve výzkumném souboru 64 artefaktů se kromě Medúzy samotné (ta se v nějakém formě / podobě objevila na každém akvarelu) na obrazech objevilo dalších devět aktérů;

6.3.1 Perseus

Vyobrazené postavě Medúzy zdatně sekundoval Perseus, který se objevil na 42 obrazech (zastoupení měl ze 65,5%).

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 1; 2; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 12; 13; 14; 15; 16; 17; 26; 27; 28; 29; 30; 31; 32; 33; 34; 35; 36 39; 40; 42; 43; 44; 49; 52; 55; 57; 58; 59; 60; 61; 62; 63.

Na některých obrazech jde jasně o osobu Persea (zejm. vyobrazení, kde Medúzu stíná nebo kde již je s useknutou hlavou Medúzy). U dalších obrazů, kde se bojovník k Medúze teprve blíží, by se nechalo přemýšlet také o některém s Perseových předchůdců, kteří v boji s Medúzou neuspěli a zkameněli. Zde by byla nutná konzultace s autorem, nicméně v tomto výzkumu je i s těmito postavami pracováno jako s osobou Persea.

obrázek č. 18: Perseus – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Častý výskyt Persea ve zkoumané produkci nemusí být zase až takové překvapení. Nakonec se lze zamyslet nakolik je mýtus o Medúze spíš právě mýtem o Perseovi? Příběh postihuje jeho dětství a popisuje i řadu událostí po Medúzině smrti.

O postavě je možné přemýšlet jako o **archetypu hrdiny**. A zůstaneme-li u jungiánské terminologie, může také představovat **animus** autora. Je vhodné se v takovém případě zaměřit na **maskulinitu hrdiny**? Nakolik je Perseus / animus autora maskulinní? Případně se lze ještě zamyslet, **co** takový hrdina **na obraze právě dělá**? Co je pro autora ono „hrdinské“? Bojuje s Medúzou? Chrání Andromedu? Pózuje s uťatou hlavou Medúzy? Může způsob vyobrazeného Persea poodhalit, **jak s hrdinstvím pracuje autor a jak o něm uvažuje**?

Dále lze pracovat s **interakcí postav** Perseus / Medúza. Jak si proti sobě stojí? Jaký je například poměr ve **velikosti** postav, **ubránil by se** takto vyobrazený Perseus takto vyobrazené Medúze? A s **čím je proti ní vybaven**?

Mohou obrazy, kde Perseus s Medúzou bojuje, sloužit jako projekční plátno pro řešení **genderových konfliktů**? Jak muži v životě autorů (nebo samotní autoři) řeší konflikty se ženami?

Už kapitola 6.1 nabízí počet artefaktů, kde se Perseus k Medúze **jen přibližuje** (14x), kolikrát na ni přímo **útočí** (6x) a kde je již vyobrazený s **uťatou hlavou** (7x). Kdo se na tyto akvarely podívá, najde verze, kde se Perseus skrývá, krčí se, nebo číhá.

V dalších jde zbraní přímo do útoku a jinde spíš než útočí, se vyloženě brání kouzelným štítem. Pracovat lze i se zbraněmi. **S čím jde Perseus do boje**? Na 23 akvarelech autoři Persea vyzbrojili **mečem i štítem**. Na čtyřech má **pouze štít** a na třech **jenom meč**. Jsou i dva artefakty, kde má spíš než meč **jakýsi srp** (šavli?). Opět i u těchto témat lze přemýšlet, zda by si Perseus vystačil pouze s mečem a třeba psychoanalyticky lze pracovat i s tím, zda je Perseův „meč“ dostačující?

Pracovat lze také se **symbolikou štítu**, který v příběhu neskýtá jenom **obranu**, ale je také **zrcadlem** a hrdinovi dává **jiný pohled na věc**. Dokonce pohled tak důležitý, že díky němu nejen přežije, ale je schopen zvítězit v boji s nestvůrou. Lze pracovat s touto pravdou ukrytou

ve starověkém mýtu? Že vítězství nad „stvůrou“ spočívá v objevení jiného pohledu? V nastavení zrcadla?

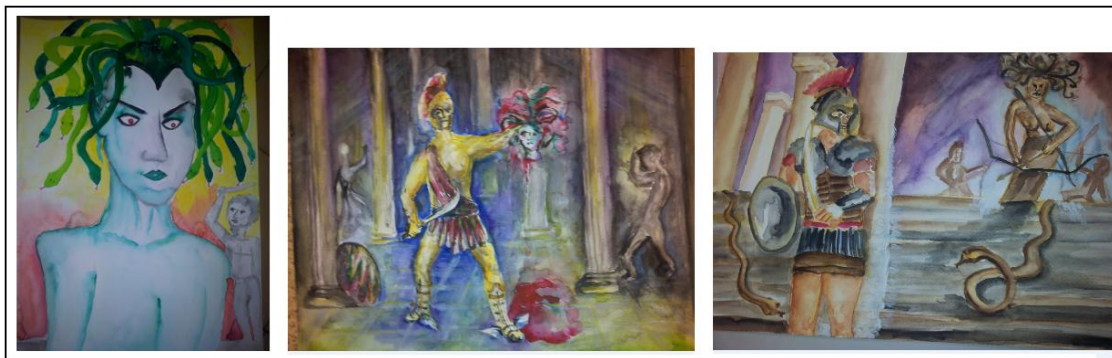
Nicméně se jeví jako důležitá **spolupráce zbraní**. Jak může zvítězit Perseus, pokud má jenom štít a chybí mu sečná zbraň? Nebo naopak jak nad Medúzou vyzraje jenom s mečem a bez štítu, který mu v souboji víceméně **propůjčuje zrak**? Je tedy bez něj **slepý**? Je možné tyto otázky vnímat jako vhodné pro interpretační práci zejm. u autorů, kteří Persea nevybavili oběma zbraněmi?

6.3.2 Kamenní lidé

Tato kategorie představuje jako jediná obecný okruh postav namísto jedné konkrétní. Výskyt padlých protivníků Medúzy je možné vnímat jako významný po stránce kvantitativní (kamenní lidé se objevili na 7-mi obrazech, tj. výskyt ve 10,9 %) a vytěžit jej lze i interpretačně.

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 6; 15; 18; 28; 38; 41; 43

obrázek č. 19: kamenní lidé – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Zkamenění může podle kapitoly 4 odkazovat na **kastrační úzkost**. Z freudiánského pohledu může Medúza představovat vagínu dentatu a zkamenění může být **symbolickým vyjádřením ztráty penisu**.

Nad kamennými postavami lze nicméně přemýšlet také s ohledem na příběh. I v jiných mýtech a pohádkách se před hlavním hrdinou objevují jeho předchůdci, kteří ve svém úkolu

(poražení příšery, záchrany princezny) neuspěli. V kombinaci s Perseem coby „pravým hrdinou“ je možné uvažovat o „**nesprávných hrdinech**“. V něčem museli **být slabí, z nějakého důvodu selhali**. A přesto byli natolik významní, aby je autor ve svém díle zobrazil.

S živým Perseem na obraze, dotvářejí kamenní lidé skutečnost, že před rozhodujícím bojem s Medúzou bylo vybojováno několik **marných bitev**. Co ale obrazy, na kterých Perseus schází? Ze sedmi akvarelů s kamennými lidmi, se objevili hned tři (artefakty č. 18; 38; 41), kde dominuje Medúza a společnost jí dělají pouze její vlastní oběti. Může takový akvarel odkazovat k tomu, že **hrdina se v životě autora ještě neobjevil**? Že překážka, či zúzkostňující téma (Medúza) v životě Medúzy zatím **odolává autorovým strategiím**? Mohly by tedy kamenní lidé symbolizovat **neúspěšné šance**?

Na kamenné osoby lze nazírat také Rožnovskou symbolikou. Černobílé postavy a siluety **mohou znázorňovat minulé, „mrtvé“ vztahy**. Doslovně „**černobílé**“ vztahy, kde **odumřela nebo nikdy nevznikla emotivita**.

Mohou být tedy kamenní lidé **odrazem významných minulých vztahů autora**? Nebo vztahů aktuálních ale **emočně nehlubokých**? A co vztahů, které se týkají symbolického významu Medúzy jako postavy a toho, co představuje?

U kamenných lidí lze cílit také na **barevnost**. Jako typicky **kamenně šedí** se na obrazech objevují kamenní lidé 3x. Šedá značí **kultivovanou bez-emočnost, společenskou uhlazenost, nepřístupnost**. Mohly právě tyto vlastnosti v boji proti Medúze selhat? Další tři obrazy znázorňují sochy v **šedo-hnědé**, ne-li přímo v **hnědé barvě**. Zde lze uvažovat o **autoritě, otcovství, řádu** a opět v kombinaci s Medúzou a symbolem poražených hrdinů také o neúčinnosti těchto pojmů. Zajímavá se může jevit úvaha **konfliktu temné ženskosti** (Medúza) s **autoritou otcovského typu** (kamenné sochy), která v tomto případě z konfliktu vychází jako poražená...

Ve výzkumném vzorku se také objevil případ (artefakt č. 38), kdy jsou kamenní lidé vyjádření jako **černé siluety**. **Silueta** na obraze může korespondovat s významem černobílé postavy, je zde patrná její **plochosť**, chybí jí **hloubka**. Nechalo by se také přemýšlet o **stylizaci; zjednodušení** na to, co je pro vyobrazenou postavu tím nejvýznamnějším. Třeba že jí **chybí**

třetí rozměr, anebo že je **černá**. Černá značí **odpor**, **destruktivitu** a odkazovat může i **k pubertě** a možnému **regresu**. Opět i tyto významy lze dávat do kontextu s Medúzou a uvažovat o nich jako o možných zbraních autora, které se vůči postavě Medúzy jeví jako nefunkční, nevhodné (a proto nad ní nemohly zvítězit).

6.3.3 Pegas

Postava Pegasa se na sesbíraných akvarelech objevila celkem 4x (6,3%).

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 40; 57; 58; 62

obrázek č. 20: Pegas – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Všechny čtyři obrazy zachycují Pegasa v momentě **zrození**, kterak vylétává z Medúzina st'atého krku. Nabízí se zde myšlenka polarit života a smrti. Smrt Medúzy zde značí zrození Pegasa, ale za tímto konkrétním příkladem lze objevit obecnější **mechanismus věčnosti**. Každý odchod je návratem, každé loučení vítáním a nic vlastně definitivně nezaniká. Životní energie Medúzy nezaniká, jen na sebe bere novou podobu. Interpretačním tématem by tedy mohla být **transformace**?

Lze se zamyslet i nad barevností. Pegas je na obrazech ztvárněný 2x modře, 1x bíle a 1x jsou vidět pouze jeho křídla, vyvedená hnědou barvou. Modrá vypovídající o **dobré vůli**, může tvořit kontrast se zlem Medúzy. A skutečně- Pegas je v řeckých mýtech vykreslen jako vesměs **dobrá bytost**, která pomáhá.

Symbolický význam pomoci je možné vztáhnout obecně ke koním. Ti v mýtech a pohádkách mohou **plnit roli pomocníka**. A co teprve kůň vybavený křídly?

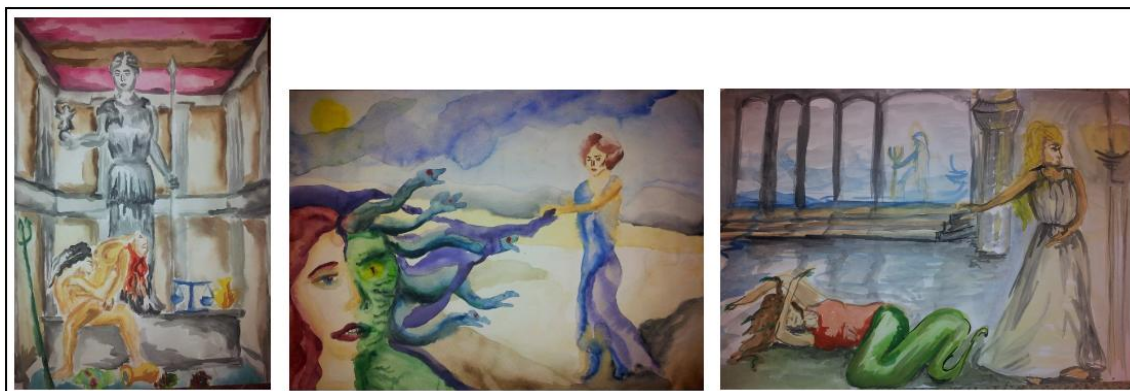
Je možné připodobnit **Pegasa** k jiné mytické postavě; andělu (o obou se dá uvažovat jako o poslech bohů), oba mohou znázorňovat **čistotu** i **určitou odosobnělost** (symbolizovanou také v bílé barvě), oba jsou díky křídlům **méně v kontaktu se vším zemským**, nemusí se „špinit“ reálným světem (opět lze uvažovat o významu bílé, ne-emoční, neosobní barvy).

6.3.4 Aténa

Bohyně Aténa má ve výzkumném vzorku také svoje zastoupení. Objevila se 3x (4,7%).

V přiloženém katalogu jde o artefakty č.: 3; 4; 37

obrázek č. 21: Aténa – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

S ohledem na Mýtus si lze bohyni spojit s **ženskou autoritou**, jejíž vliv je pro příběh i hlavní postavy poměrně zásadní. Významný je aspekt **trestu** vůči Medúze (který je přímo vyobrazen v artefaktech 4; 37), i **pomoci** vůči Perseovi.

S ohledem na úvahy již rozvedené v kapitole 6.2.2 Medúza během proměny (které se týká artefaktu č. 4) je možné o Aténě přemýšlet, jako o **dynamizujícím prvku**, který ukončuje staré (původní podobu Medúzy) a umožňuje přerod v nové. Její zásah umožňuje transformaci postavy.

Kontext příběhu, ale také artefakt č. 3 nabízí téma **milostného trojúhelníku**. Aténa je zavržena Poseidonem. V jiné verzi je Poseidon odláknán Medúzou. Nicméně bohyně ze vztahu vychází jako **podvedená, zrazená žena**. Navíc jako **žena**, která byla **v právu** (ona měla vztah

s Poseidonem; další zajímavý postřeh je, že právě Aténa byla **bohyní práva**). Pozici Atény v této vztahové triádě může podtrhnout její vyobrazení jako sochy (artefakt č. 3), příp. šedých šatů splývajících s pozadím (artefakt č. 37).

Ve shodě s definicemi šedé a soch popsaných v předchozí analýze kamenných lidí, může Aténa představovat **minulost, nějaký „mrtvý“ / emočně plochý vztah**.

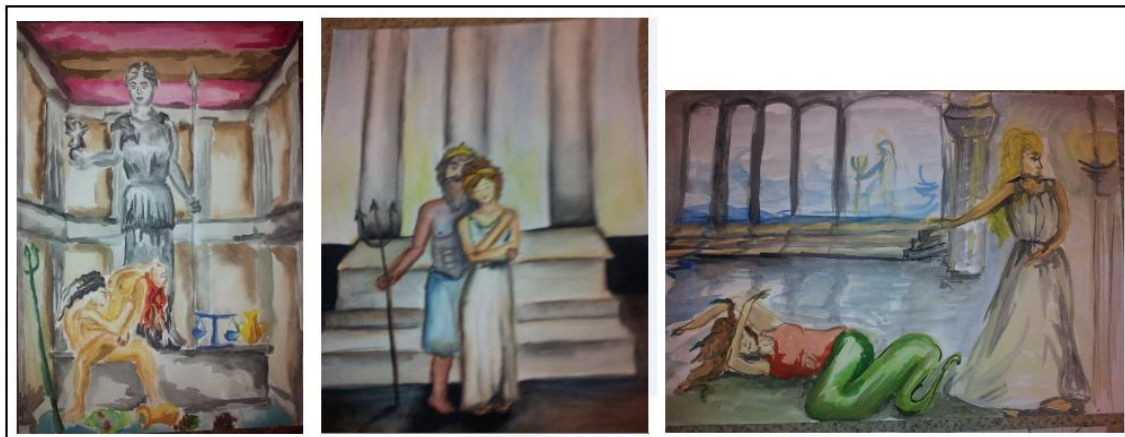
Na milostný trojúhelník se lze podívat také **analytickou optikou**. Aténa a Poseidon jsou oproti Medúze „vyšší“ / mocnější bytosti a mohou tak představovat **rodiče**. Přesto Medúza svádí / je svedena Poseidonem a následně potrestána Aténou. V takových vztahových konstelacích lze objevit **podobnost s Oidipovským / Elektřiným komplexem**.

6.3.5 Poseidon

Také postavu Poseidona lze v sesbíraných artefaktech objevit celkem 3x (4,7%).

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 3; 37; 46

obrázek č. 22: Poseidon – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Byť zdánlivě okrajová, je postava Poseidona pro příběh o Medúze klíčovou. Vedle Persea, patří bůh moří k další významné mužské postavě, a tak jako lze o Perseovi přemýšlet jako o archetypu hrdiny. Vyobrazený Poseidon může představovat **archetyp svůdce**.

Jungiánským pohledem může Poseidon **symbolizovat „animus“ autora**. V takovém případě se nabízí úvaha, zda namísto hrdinských činů, které představuje Perseus, jsou pro autora namalovaných Poseidonů důležitější vlastnosti spojované s **chtíčem, svedením**, ale třeba i s **nevěrou**. Společným jmenovatelem je **sexualita, pudovost** a na tu by mohla odkazovat také symbolika vody. Perseus je vládcem moří, **toho co je v hlubinách** a převedeno do symboliky arteterapeutické, je možné v kontextu s vodou přemýšlet právě o psychodynamických silách, kam **sexualita zcela jistě patří**.

Téma svedení může být pro interpretační práci nosné i s ohledem na variabilitu legendy. Jedna verze praví, že to Medúza byla tou, kdo svedl Poseidona, v další verzi to bylo naopak. Pro autora akvarelu s Poseidonem by tedy mohla být nosná otázka **„kdo koho ve skutečnosti svedl“?**

Stejně jako v případě Atény lze také u Poseidona pracovat s tématem **elektrina komplexu**.

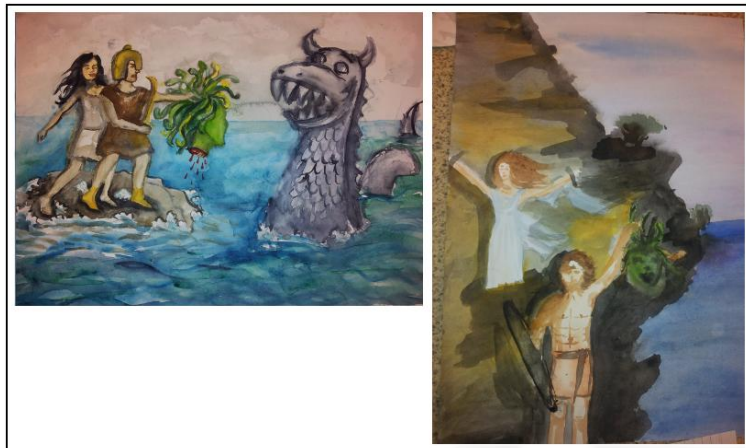
Za povšimnutí může stát **symbol trojzubce**. Na všech třech sesbíraných artefaktech s Poseidonem, je trojzubec vyobrazen a možné potenciály pro interpretační práci již zmiňuje kapitola 6.2.1 (Medúza před proměnou).

6.3.6 Andromeda

Mýtus o Medúze také nabízí postavu princezny Andromedy a i ona se na zkoumaných akvarelech objevila a to celkem 2x (3,1 %).

V příloženém katalogu jde o artefakty č.: 45; 49

obrázek č. 23: Andromeda – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

U princezny Andromedy, resp. u autorů, kteří se ji v mýtu o Medúze rozhodli znázornit, lze přemýšlet o principu **převrácení v opak**. Hlavní postava mýtu je strašlivou nestvůrou, znárodňuje negativní potenciál ženské energie. Někteří autoři ale ženství v mýtu věnují raději **archetypální princezně**, která je **kladná** postava příběhu, je obětována nestvůře a musí být zachráněna hrdinou. Uvažovat lze tak o **archetypu Panny**.

Na obou akvarelech je vedle princezny znázorněný také Perseus a právě i utřátá hlava Medúzy. Nabízí se myšlenka vycházející z kapitoly 4.4. Mužský hrdina pokořil negativní ženskou energii a díky svému vítězství teď má teď k dispozici **submisivní ženskost** (na jednom z obrazů je Andromeda přímo připoutána ke skále), která je de facto vydána na milost tomu, zda ji Perseus zachrání.

Na akvarely lze hledět také opačným pohledem. Vedle Persea se v obrazech vyskytují jak negativní ženská energie (hlava Medúzy) která je setnutá / pokořená, tak i kladná ženskost v podání Andromedy. Mohla by přítomnost obou prvků odkazovat k **individuaci**? Tím spíš že Andromeda se chronologicky vyskytuje až v **pozdních fázích příběhu**. Bylo tedy třeba

mnohé odžít, než princezna přišla na scénu a stejně tak individuace přichází až po letech životních zkušeností...

6.3.7 Chrýsáór

Obr Chrýsáór se objevil na jediném z posbíraných artefaktů (1,6 %)

V přiloženém katalogu jde o artefakt č.: 62.

obrázek č. 24: Chrýsáór – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

S ohledem na skromný výskyt a kontext, v jakém je Chrýsáór vyobrazen, lze uvažovat o podobných interpretačních významech, jako má Pegas, v jehož kapitole byly úvahy rozepsány podrobně. Řeč je o tématu provázání **zániku a zrození**, ale i v případě tohoto akvarelu také o významech **modré barvy** postavy.

U Pegasa a stejně tak u Chrýsáóra lze v kontextu jejich zrození přemýšlet i nad tím, **co se ukrývá v Medúze. Co vyjde na povrch** po jejím pokoření? A co ten obsah (osobní význam obra / okřídleného koně) pro autora znamená?

S odkazem na kapitoly 4 se nabízí také úvaha o **maximalizované mužnosti** (obr = zveličení), která se může projevit až po potlačení ženské negativní energie (stětí Medúzy). Úvahu lze rozvinout ještě o další rozměr Obr, tedy muž ukrytý v ženě / v Medúze, může představovat

potenciál pro otázky, **zda významné ženy** v autorově životě (navíc takové, k nimž může mít autor negativní konotace) **nedisponovaly mužskými vlastnostmi**.

V jedné bytosti (Medúze) se tedy **kloubí mužské** (uvnitř skryté) **i ženské principy**, což je živnou půdou pro **téma animus / anima autora**.

Obr může také **odkazovat na rodiče**. V dětském pohledu jsou dospělí velcí a mohou se jevit jako obři. Lze tak na mýtickou postavu obra nazírat jako na symbolizovanou postavu rodiče? A šlo by se tedy ptát, jakou povahu a **jaké vlastnosti má** vyobrazený **Chrýsáór** a odpovědi následně **vztáhnout k autorovým rodičům**, příp. otcí?

6.3.8 Mořská obluda

1x (1,6 %) se na sesbíraných obraze objevila také mořská obluda.

V příloženém katalogu jde o artefakt č.: 45.

obrázek č. 25: mořská obluda – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Nestvůra ohrožující Andromedu obývá v příběhu o Medúze hlubiny. Je dokonce tak nebezpečná, že ji nelze porazit obvyklými způsoby. Zabít se ji podařilo jen díky Medúzině schopnosti měnit živé v kámen. V kontextu s hlubinami by šlo uvažovat o **nevědomí autora** a nestvůra by pak mohla představovat **pudové síly, které jsou ohrožující a které je nutno zkrotit**.

Při takovémto vyobrazení mýtu se nabízí úvahy, jaké intrapsychické obsahy v životě autora „vyplouly“ na povrch? Z jakého důvodu a jakými strategiemi (strategie zosobněné děsivou hlavou Medúzy) je bylo nutno zkrotit?

V případě akvarelu č. 45 je **obluda již zkamenělá**, takže lze k výše zmíněnému vztáhnout charakteristiky vypsane v části, která se věnuje kamenným lidem. Je tak možné uvažovat, proč je nevědomá pudovost, případně nějaký její děsivý aspekt (ztělesnění obludy) vyobrazen šedivě? Může jít o **snahu emoční distance autora k této vlastní části psychiky?**

6.3.9 Fínneus / Polydektés

Postava Perseova soka se ve výzkumném souboru objevila také 1x (1,6 %)

V příloženém katalogu jde o artefakt č.: 47.

obrázek č. 26: Fínneus / Polydektés – ukázka vyobrazeného námětu



zdroj: vlastní výzkum

Interpretační potenciál:

Bez upřesnění od autora nelze říct, **kteou postavu má znázorňovat muž, který pod pohledem Medúzy zkamení**, což by zřejmě bylo důležitou otázkou pro autora obrazu.

V obecné rovině **vidíme muže** (Fínnea / Polydekta), **který je poražen děsivými ženskými strategiemi** (hlavou Medúzy a její schopnosti měnit v kámen). V rozšířeném rámci zde **proti**

sobě stojí dva muži. Jeden (Perseus), který **používá** tyto **ženské strategie** (hlavu Medúzy) **jako nástroj proti druhému muži**. Obě myšlenky by bylo možné formulovat do otázek a hledat analogie v životním příběhu autora.

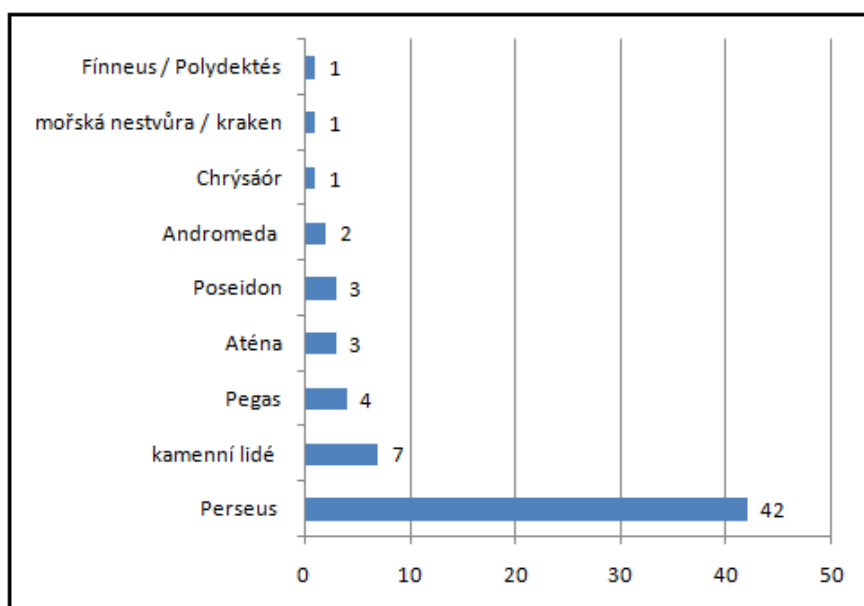
Dvě verze mýtu hovoří o tom, že Perseus použil hlavu proti dvěma různým mužům. Jedním z nich byl Polydektés, tedy Perseův **otčím**. Šlo by tedy **otázku zacílit na mužskou autoritu** z autorova života? Na vztah autora k otci, případně k nevlastnímu otci, pokud takového měl?

Další verze mýtu popisuje, jak Perseus používá Medúzinu hlavu proti Fínneovi, který se ucházel o Andromedinu ruku a vystoupil proti Perseovi při jeho a Andromedině svatbě. Z tohoto pohledu by bylo možné cílit na **soka autora** v partnerských vztazích, zejména pokud by se jednalo o muže. Pokud by autorkou byla žena, mohl by být zajímavým tématem **milostný trojúhelník a způsob, jakým jeden muž zvítězil nad druhým** a zasloužil se tak o Andromedinu (autorčinu) ruku?

6.3.10 Kvantitativní sumář výsledků

Souhrnný graf č. 2, ukazuje, že nejčastěji se vedle Medúzy (ta byla zobrazená na všech 64 akvarelech a její zastoupení je tedy stoprocentní) nejčastěji v obrazech objevuje Perseus, dále kamenní lidé, v menší míře Aténa, Poseidon, nebo Pegas. Ve dvou obrazech lze najít Andromedu a Chrýsáór, mořská nestvůra a Perseův sok (Fínneus či Polydektés) se objevili vždy v jednom. Výskyt postav vyčíslila také tabulka č. 2.

graf č. 2: Četnost výskytu dalších postav z příběhu o Medúze ve zkoumaném souboru artefaktů.



zdroj: vlastní výzkum

tabulka č. 2:

Četnost výskytu dalších postav z příběhu o Medúze ve zkoumaném souboru artefaktů		
vyobrazené fáze příběhu	Počet akvarelů	
	vyjádřeno číselně	vyjádřeno procenty *
Perseus	42	65,63%
kamenní lidé	7	10,94%
Pegas	4	6,25%
Aténa	3	4,69%
Poseidon	3	4,69%
Andromeda	2	3,13%
Chrýsáór	1	1,56%
mořská nestvůra	1	1,56%
Fínneus / Polydektés	1	1,56%
* vůči celkovému počtu zkoumaných artefaktů tj. 64 akvarelům		

zdroj: vlastní výzkum

6.4. Souhrnný závěr výsledků

Shrnutí empirických výsledků je rozčleněno do tří subkapitol tak, aby uvedené údaje přímo přinášely odpovědi na stanovené výzkumné otázky.

6.4.1 Výtvarně zpracované fáze příběhu o Medúze

Níže shrnuté výsledky umožňují zodpovědět výzkumnou otázku číslo jedna: „**Jaké fáze příběhu o Medúze bývají při arteterapeutickém zadání znázorněny?**“

Ve výzkumném vzorku lze vyzorovat počáteční témata příběhu (ještě před samotným prokletím Medúzy), až po části zcela závěrečné (líčící osudy Persea po zabití Medúzy).

Nejpočetnější byly hned tři fáze příběhu- 14 x se ve výzkumném vzorku objevila samotná Medúza, již jako nestvůra (chronologicky lze takový výjev zařadit někam mezi Aténino prokletí od porážky a smrt z rukou Persea). Stejně častý byl i výjev předcházející souboji mezi Medúzou a Perseem, vyobrazující začátek jejich souboje, příchod Persea k Medúze apod... A 14 x byl vyobrazený samotný akt stětí Medúzy, případně jiné formy její smrti.

Oblíbeným námětem mezi respondenty byl dále Perseus s uťatou hlavou Medúzy; téma se objevilo 7x a 6x byl namalovaný samotný boj, interakce mezi Medúzou a Perseem.

Prokletí Medúzy za milenecký vztah s Poseidonem se mezi obrazy objevilo 3x, 2x autoři namalovali milostný vztah Poseidona a Medúzy. A další dva obrazy líčily záchranu princezny Andromedy Perseem, vyzbrojeným uťatou hlavou Medúzy.

Jeden autor zvolil námět Medúzy, jak mění v kámen některého z Perseových předchůdců a jedenkrát je zaznamenán moment, kdy Perseus používá uťatou hlavu nestvůry proti svému nepříteli.

6.4.2 Možné charakteristiky výtvarně zpracované Medúzy jako postavy

Níže vypsaná zjištění umožňují zodpovědět výzkumnou otázku číslo 2: „**Jaké charakteristiky má namalovaná postava Medúzy při arteterapeutickém zadání?**“

V sesbíraném vzorku je vzácně (3 ze 64) možné setkat se jednak s Medúzou ještě před proměnou v nestvůru. Tehdy je vyobrazená jako dívka / milenka. Akcentovaný je akt s Poseidonem, případně trest za jejich milenecký vztah.

Dvě zastoupení mezi obrazy měl i samotný průběh proměny z dívky v nestvůru, kde je Medúza vyobrazená „půl na půl“ a přemýšlet by nad takovým to zobrazením šlo v kontextech trestu, rozštěpu, ale i posunu, nebo vývoji (alespoň s ohledem na příběh a osud Medúzy).

Na většině obrazů (59 ze 64) je Medúza namalovaná již jako proměněná nestvůra. Početné množství artefaktů je umožnilo roztrždit do následujících kategorií. Skupina „Medúzy obtížné k bližšímu rozboru“, představuje 7 obrazů, na kterých je samotná postava Medúzy buď obrácená zády k divákovi anebo je na akvarelu zcela minimalizována (uťatá hlava bez těla a jasnějších rysů, případně také otočená zády k divákovi). U těchto případů je možné přemýšlet nad snahou autora upozadit či minimalizovat téma ženské negativity.

Dalších 12 obrazů představuje kategorii „Medúzy; nestvůry lidských rysů“. Autoři těchto obrazů sice ztvárnili Medúzu již jako nestvůru, ponechali jí ale překvapivě velké množství lidských rysů. Z takových Medúz nejde strach, nemají ocas, připomínají obyčejnou ženu (někdy navíc i atraktivní), která má „pouze“ hady na místo vlasů. Interpretační potenciály u těchto akvarelů se mohou opírat například o polidštění nepříjemného, což může také usnadnit přiřazení postavy Medúzy ke konkrétní osobě z autorova života.

Zbylých 42 obrazů představuje Medúzu v tom „tradičním pojetí“ děsivé stvůry. Akvarely v kategorii „Medúza jako příšera“ nabízí pohled na ztvárnění Medúzy s ocasem namísto nohou, ale také s nestvůrou, které nohy zůstaly. A překvapivě množství obrazů, ukazuje Medúzu tak, že není možné zjistit, zda má anebo nemá ocas (portrétní vyobrazení, Medúza jako busta apod). Obrazy umožňují zjišťovat takové atributy mytické postavy jako je její barva kůže (často zelená, hnědá, modrá...), barva očí (červené, žluté, zelené), ale i další prvky jako jsou zuby, drápy anebo zbraně, které autoři Medúze přimalovali (luky, meče, štíty, oštěpy).

6.4.3 Další postavy v mýtu

Zjištění představená v této subkapitole přinášejí odpovědi na výzkumnou otázku číslo tři: **„Jaké další postavy se při arteterapeutickém zpracování mýtu o Medúze mohou v obraze objevit?“**

Z celé kapitoly 6.3. je patrné, že akvarelové zpracování mýtu o Medúze nabízí celou škálu postav vyskytujících se v příběhu. Vedle samotné hlavní aktérky Medúzy, byl nejčastěji vyobrazen také Perseus (celkem 42x), jehož interpretačním potenciálem může být mj. archetyp hrdiny a dále způsoby a úspěšnosti strategií využívaných při konfliktech.

Druhé nejčastěji vyobrazené postavy znázorňují Peresovi předchůdce a Medúziny oběti, tzv. „kamenné lidi“, kteří se v akvarelech objevili 7x a pracovat s nimi lze na základě významů šedé barvy, zploštělosti a při interpretační práci lze sáhnout také po tématu kastrální úzkosti.

Postava Pegasa se objevila 4x, vždy během zrodu tohoto okřídleného koně, který vyskakuje ze zabité Medúzy. Potenciálem pro interpretační práci může být třeba symbol koně jako pomocníka a nabízí se i myšlenka, co je pod povrchem / co je ukryto v ženském těle a co se projeví po pokoření takové ženy.

Celkem 3x se v obrazech objevily postavy Atény a Poseidona. Jejich vztah je narušen mileneckým aktem Poseidona s Medúzou. Lze tedy mimo jiné pracovat třeba s tématem mileneckého trojúhelníku, ale nabízí se myšlenky odkazující k Odipiovskému příp. Elektřinu komplexu.

Celkem 2x můžeme v akvarelech nalézt princeznu Andromedu, jejíž interpretační potenciál lze objevit třeba v archetypu panny. Uvažovat lze ale také o autorově neochotě věnovat se tématu děsivé Medúzy a namísto ní namalovat kladnou Andromedu.

Jedenkrát se objevil také obr Chrýsáór, o němž lze přemýšlet v podobných kontextech jako o koni Pegasovi. Dále lze pracovat s psychosexuálním laděním autora, tedy nakolik je akcentovaný animus, či anima a nabízí se ještě téma rodičů s ohledem na jeden z možných symbolických významů obra jako rodiče.

V jednom akvarelu se objevila další z negativních postav- mořská obluda. S ohledem na mořský původ, je možné pracovat s intrapsychickými obsahy autora, které fungují na nevědomé úrovni a které nejsou vnímány pozitivně.

Poslední postavou, která se ve výzkumném vzorku objevila, je Perseův nepřítel. S ohledem na to, zda se jedná o Fínnea či Polydekta je možné pracovat se vztahem autora a jeho soka, případně se vztahem autora a jeho rodiče.

IV. Diskuze a reflexe

Osobní snahou při realizaci tohoto výzkumu (a rovněž tedy nevyřčený cíl práce) bylo vyzdvihnout vazby mezi mýtem Medúzy a Rožnovskou školou arteterapie. Nicméně je třeba hned z kraje zdůraznit, že výstupy práce není záhodno zobecňovat, a to i přes skutečnost, že empirická část (s ohledem na kvantitativní rozměr) disponuje s větším počtem výzkumného materiálu.

Početní analýzy nemají přinášet tvrzení, jaká představa o postavě a mýtu Medúzy je ve většinové populaci dominantní a které motivy a části příběhu se v malbě vyskytují spíše zřídka. Na to je soubor 64 akvarelů přeci jen malým vzorkem a rovněž studenti arteterapie představují specifickou kohortu osob a mohou být s tématem obeznámeni více do hloubky. Jistě se lze domnívat, že paleta možných klientů rožnovské arteterapie je mnohem bohatší a ani na ně nelze aplikovat početní závěry typu „*která Medúza převažuje*“ nebo „*jak často, se může objevit v akvarelu postava Atény*“.

Pokud mají být výstupy práce užitečné - a řeč je teď stále o výstupech kvantitativních (tedy číselných rozborech) - lze přínos práce spatřovat v ukázce variability vyobrazování mýtu o Medúze. Výzkumný vzorek je dostatečně bohatý na to, aby představil kromě obvyklých ztvárnění mýtu i méně časté motivy. Arteterapeut, který se vydá do terénu právě s tímto mýtem, může být díky výsledkům bakalářské práce dopředu vybaven možnými podobami výtvarného ztvárnění příběhu o Medúze.

Pracovně pojmenované „interpretační potenciály“, na které lze hledět spíše jako na kvalitativní aspekt výzkumu, mají také svoje limity. Ty byly nastíněny hned v úvodu metodologické části (kapitola 5.2, str. 42).

Pro ukotvení akvarelu v životním kontextu klienta / autora by každý obrázek musel být spojen s podrobnější anamnézou, což s ohledem na počet zkoumaných artefaktů a rozsah stránek bakalářské práce nelze dost dobře provést. Obecné teze a myšlenky týkající se interpretací mohou arteterapeutům posloužit jako „odrazový můstek“ pro opravdovou interpretaci s klientem.

Na práci a její výsledky by se rovněž nechalo navázat při dalším výzkumném šetření. Pravdou totiž je, že právě kvůli rozsahu stránek nebyly realizovány další analýzy akvarelů, s nimiž výzkum původně počítal.

Na výzkumná zjištění by třeba mohl nasedat další kvalitativní výzkum, který by mohl mít formu (např. polostrukturovaných) interview autory. Nosná by jistě byla zjištění, co pro kterého autora osobně mýtus Medúzy znamenal před tím, než se dozvěděl o jeho potenciálech ve výuce (a v této fázi se nacházeli všichni studenti, protože Medúzu museli malovat již v prvním ročníku jako podmínku k zápočtu, kdežto o symbolických kontextech se dozvídali až následně).

Rozhovor by následně mohl zjišťovat, zda se zpětně po namalování (i vícero akvarelů na toto téma) postoj autora k mýtu nezměnil a případně by mohl kazuistickou formou zjišťovat i klíčové interpretace respondentů, které se točili právě okolo akvarelu Medúzy (jistě by se mezi 47mi studenty ateliéru našel někdo, kdo si takovou interpretací prošel).

Souvislosti a kauzality, které by z takových rozhovorů vzešly za pomoci kódování, by jistě mohly být obohacením problematiky a třeba by se materiálu sešlo tolik, že by bylo možné vytvořit ještě zakotvenou teorii.

Také po kvantitativní stránce by šlo ve výzkumu pokračovat. Jedna z výzkumných otázek, na kterou už v bakalářské práci nezůstalo místo, měla zjišťovat dominantní barevnost akvarelu jako celku (podobně jako práce zjišťovala barevnost Medúzy jako postavy) a zajímavé by jistě bylo i zaměřit se na to, zda příliš často nějaká barva v akvarelech o Medúze naopak zcela neschází.

Další nerealizovaná výzkumná otázka měla zjišťovat kontext obrazu, nebo také jeho pozadí. Jak často jsou výjevy znázorněny v interiérech, kdy se objevuje antická architektura jako třeba sloupy, chrámy, rozvaliny chrámů (zajímavá může být symbolika zlomených sloupů, nad nimiž Medúza vládne). Další z interiérů byly spíše přírodního typu a ukazovaly Medúzy jako obyvatelky slují a jeskynní (opět i zde se lze zamyslet nad symbolikou jeskyně, zejm. jeskyně, která se díky krápníkům jeví jako „pořádně zubatá“, protože i takové vyobrazení se ve výzkumném vzorku objevilo).

Ač se výzkum tímto směrem nakonec neubíral, nešlo si nevšimnout povahy exteriérů. Často se totiž objevoval prvek vody (Medúza na břehu jezera atp.) a to napříč různými respondenty a rovněž přes skutečnost, že podle častější verze mýtů žila Medúza na konci světa, na poušti anebo v pustině. Kde se tedy voda v představách autorů u tohoto tématu vzala?

Objevil se dokonce namalovaný Perseus, který místo okřídlených sandálů, připlouval k Medúze na loďce.

Ohledně analýz exteriérů by se nechaly zkoumat také rožnovské zásady. Kompozice, dominanty, tři plány, úhlopříčky, vzdušná a lineární perspektiva atp. I když v takovém případě by bylo spíše vhodné srovnávat Medúzu v kontextu osobní tvorby jednotlivců.

Zajímavý by mohl být rovněž srovnávací výzkum typu jaké postavy a fáze mýtu akcentují muži oproti ženám. Kolikrát muž-respondent namaloval Medúzu samotnou bez hrdinského archetypu Persea, který je mužskou figurou příběhu? A zda se naopak ženy nestaví k tématu jinak? Komparace by mohla být zohledněna rovněž také u kvalitativních rozhovorů.

Výzkumný zájem si jistě zaslouží také ti respondenti, kteří poskytli více jak jeden artefakt. Nebylo jich sice moc, jejich příspěvek nicméně umožňuje zkoumat pro arteterapii klíčové téma posunu. Při sběru více akvarelů od jednoho autora se navíc objevila zajímavá skutečnost, a to ve věci vyobrazení fáze mýtu. Respondenti, kteří Medúzu malovali 2x nebo 3x (celkem jich bylo 13) ve své druhé verzi malovali často (celkem 6x) stejný výjev jako na prvním akvarelu.

Pokud se objevila změna ve fázi mýtu, byla to změna dopředu (např. v prvním akvarelu Perseus Medúzu stíná a v druhém už drží její hlavu), takovému posunu v před došlo v pěti ze 13ti příkladů a pouze 2x šli autoři s dějem pozpátku. A navíc tyto dva jediné případy se ukázaly u respondentů, kteří poskytly hned tři akvarely (časový skok v příběhu na zpět se v obou případech navíc konal až ve třetí verzi).

Jde jistě o malý vzorek, aby z něj šlo cokoli vyvozovat, nicméně úvaha, zda jde ruku v ruce s výtvarným posunem také posun příběhu při opakovaném ztvárnění, také stojí za pozornost...

Respondenti, kteří poskytli více akvarelů, mohou být v této reflektivní diskuzi také ukázkou určitého limitu celého výzkumu. Mohou totiž zkreslit výsledek už jenom tím, že mají tendenci malovat stejné výjevy. Pěkně to lze vidět u výzkumné otázky č. 3, která se zabývá četností výskytu dalších postav mýtů. Například jedna respondentka poskytla hned tři akvarely a ve dvou z nich měla namalovaného koně Pegase, který se celkově objevil jenom 4x. Pokud tedy má autor ve zvyku opakovaně ztvárňovat mýtus stejným způsobem (a čísla v předchozím odstavci to potvrzují) mohl by větší počet obrazů od jednoho autora zkreslit početní analýzu, pokud by taková analýza usilovala o určení množstevních norem pro mýtus.

Dalším možným limitem je otázka reliability, tedy otázka, podle jakých klíčů byly obrazy tříděny do kategorií (zejm. ve snaze zodpovědět výzkumnou otázku č. 1 s vyobrazenou fází příběhu). U některých obrazů je totiž spekulativní, jakou fází příběhu vlastně zachycují (např. zda voják útočící na Medúzu je Perseus, nebo některý z jeho nešťastných předchůdců).

Každá kategorie nabízí nicméně číselné kódy přiřazených akvarelů, a pokud by mělo dojít na re-testovou metodu ověření reliability, lze to díky očíslovaným akvarelům a přiloženému katalogu provést.

Je škoda, že výzkumných prací, které by se věnovaly Rožnovské škole, je zatím málo a nepodařilo se mi tak vystopovat žádnou další, která by se tématu Medúzy v kontextu arteterapie věnovala. Nelze proto výstupy tohoto výzkumu porovnat a dát do souvislosti s dalším empirickým šetřením, což může být vnímáno také jako nedostatek této práce. Tím spíš, že tato diskuze v metodologickém pojetí tedy diskuzí zřejmě není a prostor těchto listů posloužil spíše jako místo pro text, „který se nevešel jinam“.

Nicméně pokud by se někdo v budoucnu chtěl tématem Medúzy v rámci Rožnovské arteterapie nadále výzkumně zabývat, upřímně věřím, že mu předchozí odstavce (a stejně tak výsledky výzkumu a vůbec celá práce) bude nějakým způsobem k užítku.

V. Závěr

Empirické šetření práce přineslo odpovědi pro výzkumné otázky a výsledky slouží k naplnění obou stanovených cílů práce.

Zpracování tématu Medúzy v technice akvarelu z rukou studentů a absolventů ateliéru arteterapie PF JČU je možné rozčlenit podle fáze mýtu, podle postav, které se na obrazech objevují a podrobně lze zkoumat i samotnou postavu Medúzy.

Z fází mýtu autoři zobrazují klíčové momenty. V chronologickém sledu se ve výzkumném vzorku objevily následující: svedení Medúzy, prokletí Medúzy, samotná Medúza jako postava, Medúza, která útočí na svého protivníka, Perseus blížící se k Medúze, souboj Medúzy a Persea, Medúzina smrt (potažmo její uťatá hlava), Perseus s uťatou hlavou, záchrana princezny Andromedy a také použití hlavy Medúzy proti některému z Perseových nepřátel (ať už jde o mořskou obludu, Fínnea či Polydékta).

Analyzovány a tříděny byly také obrazy z pohledu vyobrazení Medúzy. Ta se objevuje ještě buď jako lidská dívka; zachyceno je také prokletí a proměna Medúzy v nestvůru a největší počet akvarelů s Medúzou nabízí tradiční vyobrazení příšery s hady na hlavě. V této velké kategorii práce akvarely ještě nadále třídí; na Medúzy, které mají překvapivě lidské rysy, dále na takové, které jsou tak minimalizované či vyobrazené způsobem, jež znemožňuje bližší rozbor a nechybí ani analytický pohled na zbytek artefaktů, které vyobrazují tradičnější podoby Medúzy jako postavy.

Práce se věnuje rovněž výskytům dalších postav v akvarelech. Nechybí Poseidon, Aténa, zkamenělí sokové a nepřátelé Medúzy, samozřejmě Perseus, kůň Pegas a obr Chrýsáor, princezna Andromeda a mořská obluda ale také Perseův nepřítel Fínneus nebo Polydektés.

Obrazy roztříděné do kategorií lze kvantifikovat a každá ze skupin nabízí úvahy a hypotézy pro arteterapeutickou interpretační práci s výtvarně zpracovaným mýtem Medúzy.

Seznamy

A. Seznam knižních zdrojů

1. APPIGNANESI, R., ZARATE, O. (2004): *Freud*. Praha: Portál.
2. BAHNÍK, V. (1974): *Slovník antické kultury*. Praha: Svoboda.
3. BETTELHEIM, B. (2000): *Za tajemstvím pohádek*. Praha: NLN.
4. BLACKLEDGE, C. (2005): *Vagina. Otevírání Pandořiny skříňky*. Praha: Triton.
5. BORECKÝ, V. (2003): *Porozumění symbolu*. Praha: Triton.
6. CAILLOIS, R. (1998): *Hry a lidé. Maska a závrat'*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
7. CAMPBELL, J. (1998): *Mýty*. Praha: Pragma.
8. CRAMER, P. (2006): *Protecting The Self: Defense Mechanisms In Action*. New York, London: The Guilford Press.
9. ČERNOUŠEK, M. (1990): *Děti a svět pohádek*. Praha: Albatros.
10. ČERNOUŠEK, M. (1996): *Sigmund Freud - dobyvatel nevědomí*. Praha: Paseka.
11. DRAPELA, V. (1997): *Přehled teorií osobnosti*. Praha: Portál.
12. ECO, U. (2005): *Meze interpretace*. Praha: Karolinum.
13. EDINGER, F. E. (2007): *Věčná dramata*, Brno: Emitos.
14. FENICHEL, O. (1946): *The Psychoanalytic Theory of Neurosis*. New York: Norton.

A. Seznam knižních zdrojů

15. von FRANZ, M. L. (2008): *Animus a anima v pohádkách*. Brno: Emitos.
16. von FRANZ, M. L. (1998): *Psychologický výklad pohádek*. Praha: Portál.
17. FREUD, S. (1940) *Medusa's Head* In FREUD, S. (1955): In *The Complete Psychological Works of Sigmund Freud* London: Hogarth.
18. FREUD, S. (1997a): *Sebrané spisy Sigmunda Freuda, nová řada přednášek k úvodu do psychoanalýzy*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství.
19. FREUD, S. (1997b): *Sexuality and the Psychology of Love*. New York: Touchstone.
20. FREUD, S. (2003). *Výklad snů*. Pelhřimov: Nová tiskárna.
21. HARTL, P., HARTLOVÁ, H. (2000): *Psychologický slovník*. Praha: Portál.
22. HENDL, J. (2008): *Kvalitativní výzkum: základní teorie, metody a aplikace*. Praha: Portál.
23. HOPCKE, R. (1994): *Průvodce po sebraných spisech C. G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
24. HYHLÍK, F., NAKONEČNÝ, M. (1973): *Malá encyklopedie současné psychologie*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství.
25. CHALOUPKA, O. (2005): *Průruční slovník české literatury od počátků do současnosti*. Brno: Centa.
26. JACOBI, J. (1993): *Psychologie C. G. Junga*. Praha: Psychoanalytické nakladatelství.
27. JUNG, C. G. (1997b): *Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.

A. Seznam knižních zdrojů

28. JUNG, C. G. (1994): *Duše moderního člověka*. Brno: Atlantis.
29. JUNG, C. G. (2003): *Příspěvky k symbolice bytostného já*. Brno: Nakladatelství T. Janečka.
30. JUNG, C. G. (1970): *The Collected Works of C. G. Jung, Volume 14: Mysterium Coniunctionis*. New York: Princeton University Press.
31. JUNG, C. G. (1997c): *Výbor z díla II. Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
32. JUNG, C. G. (2000): *Výbor z díla VII. Symbol a libido*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
33. JUNG, C. G. (1997a): *Základní otázky analytické psychologie a psychoterapie v praxi (Výbor z díla I.)* Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
34. KARPATSKÝ, D. (2001): *Malý labyrint literatury*. Praha: Albatros.
35. KERÉNYI, K. (1998): *Mytologie Řeků II: příběhy heroů*. Praha: Oikomenh.
36. KERÉNYI, K. JUNG, C. G. (1995): *Věda o mytologii*, Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
37. LAPLANCHE, J., PONTALIS, J. B. (1996): *Psychoanalytický slovník*. Bratislava: Nakladatelství VEDA, 1996.
38. LIEBMANN, M. (2005): *Skupinová arteterapie - Nápady, témata a cvičení pro skupinovou výtvarnou práci*. Praha: Portál.

A. Seznam knižních zdrojů

39. LHOTOVÁ, M. (2010): *Proměny výtvarné tvorby v arteterapii*. České Budějovice: Jihočeská univerzita - Teologická fakulta.
40. MENONI, B. (2016): *Kings of Greek Mythology*. Raleigh: Lulu.com
41. MENTZOS, S. (2012): *Přehled psychodynamiky: funkce psychických poruch*. Praha: Portál.
42. MULLER, L., MULLER, A. (2006): *Slovník analytické psychologie*. Praha: Portál.
43. NAKONEČNÝ, M. (2009): *Psychologie osobnosti*. Praha: Academia.
44. NEU, J. (1991): *The Cambridge Companion to Freud*. New York: Cambridge University Press.
45. OTTO, J. (1906): *Ottův slovník naučný: Ilustrovaná encyklopedie obecných znalostí*. Praha: J. Otto.
46. OVIDIUS (1974): *Proměny*. Praha: Svoboda.
47. PRAŠKO, J. (2009): *Poruchy osobnosti*. Praha: Portál.
48. PETIŠKA, E. (1999): *Staré řecké báje a pověsti*. Praha: Albatros.
49. REICHEL, J. (2009): *Kapitoly metodologie sociálních výzkumů*. Praha: Grada.
50. ŘÍČAN, P. (2007): *Psychologie osobnosti*. Praha: Grada.
51. SADOCK, B. I., SADOCK, V. A. (2007): *Synopsis of Psychiatry. Behavioral Sciences / Clinical Psychiatry*. London: Lippincott Williams & Wilkins.

A. Seznam knižních zdrojů

52. SEYFFERT, O., NETTLESHIP, H., SANDYS, J. H. (1894): *A Dictionary of Classical Antiquities*. London: S. Sonnenschein and company.
53. SHARP, D. (2005): *Slovník základních pojmů psychologie C.G. Junga*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka.
54. SLAVÍK, J. (2001): *Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefaktiky 1. díl)*. Praha: Univerzita Karlova v Praze – Pedagogická fakulta.
55. STACHOVÁ, J. (1992): *Symbol v lidském vnímání, myšlení a vyjadřování*. Praha: Filozofický ústav ČSAV.
56. STARÝ, R. (1994): *Medúsa v novější době kamenné. Výbor z esejů 1976–1987*. Praha: Prostor.
57. STARÝ, R. (1990): *Potíže s hlubinnou psychologií*. Praha: Prostor.
58. STEIN, M., CORBETT, L. (2006): *Příběhy duše: Moderní jungiánský výklad pohádek I*. Brno: Emitos a Nakladatelství Tomáše Janečka.
59. TOMAN, J. (1992): *Vybrané kapitoly z teorie dětské literatury*. České Budějovice: Jihočeská univerzita - Pedagogická fakulta.
60. VALENTIS, M., DEVANE A., WEINSTEIN A. (1994): *Female rage: unlocking its secrets, claiming its power*. New York: Carol Southern Books.
61. VLAŠÍN, Š. et al. (1984): *Slovník literární teorie*. Praha: ČSAV, Československý spisovatel.
62. WILDMAN, S., CHRISTIAN, J. B. (1998). *Victorian Artist Dreamer*. New York: The Metropolitan Museum of Art.

B. Seznam časopisových zdrojů

1. de GIROLAMI CHENEY, L.: Edward Burne-Jones' "Andromeda". *Transformation of Historical and Mythological Sources*. 2004, roč. 49, č. 25, s. 217 – 218.
2. DIECKMANN, H.: The favourite fairy-tale of childhood. *Journal of Analytical Psychology*. 1997. roč. 16, č. 1, s 18-30.
3. KASTOVÁ, V.: The clinical use of fairy tales by a "classical" Jungian analyst. *Psychoanalytic-Review*. 1996. roč. 83, č. 4, s. 509-523.

C. Seznam elektronických zdrojů

1. BEYCROFT, B. *Rescue and Creation Myths: Expressions of Gender and Power in the Works of Burne-Jones. English and History of Art* [online]. © 2004. [cit. 10. 10. 2016].
Dostupné z:
< <http://www.victorianweb.org/painting/bj/paintings/byecroft12.html> >
2. GARCIA, B. *Medusa* [online]. © 2013. [cit. 10. 10. 2016].
Dostupné z:
< www.ancient.eu/Medusa/ >
3. KYZOUR, M. *Rožnovská interpretační arteterapie* [online]. (nedat). [cit. 20. 3. 2017].
Dostupné z:
< <http://www.arteterapie.wz.cz/arteterapie.html> >
4. LUKAVEC, J. *Medúza: sexy netvor a ženský hněv* [online]. © 2010. [cit. 2. 4. 2017].
Dostupné z:
< <http://www.iliteratura.cz/Clanek/27589/medusa-sexy-netvor-a-zensky-hnev> >
5. PONTIKIS, N. *Medusa, the Gorgon* [online]. © 1995 [cit. 2. 4. 2017].
Dostupné z:
< <http://beastsandcreatures.com/medusa.html> >
6. anon. *The story of Medusa and the Greek goddess Athena* [online]. (nedat). [cit. 2. 4. 2017].
Dostupné z:
< <http://myths.e2bn.org/mythsandlegends/userstory18970-the-story-of-medusa-and-the-greek-goddess-athena.html> >

D. Seznam ústních sdělení

1. BÉLATKOVÁ, M. *Starověká náboženství: Antika*. Přednáška pro 2. roč. bakalářského studia sociální a charitativní práce.
České Budějovice: TF JČU, 2010.
2. KYZOUR, M. *Výcvik v analýze výtvarného díla*. Přednáška pro 1. roč. bakalářského studia arteterapie.
České Budějovice: PF JČU, 2013.
3. MAZEHOVÁ, Y., PEROUT, E., *Interpretační (arte) postupy*. Přednáška pro 3. roč. bakalářského studia arteterapie.
České Budějovice: PF JČU, 2015.
4. PEROUT, E., *Téma Medúzy v Rožnovské arteterapii*. Rozhovor pořízený pro potřeby bakalářské práce „Téma Medúzy ve zpracování studentů arteterapie“
České Budějovice: PF JČU, 1. 4. 2017
rozhovor je uložený v osobním archivu autora
5. ZEMAN, S., *Základy arteterapeutické metodiky*. Přednáška pro 2. roč. bakalářského studia arteterapie.
České Budějovice: PF JČU, 2014.

E. Seznam tabulek

- Tabulka č. 1: Zobrazené Fáze příběhu o Medúze ve zkoumaném souboru a jejich četnost (str. 59).
- Tabulka č. 2: Četnost výskytu dalších postav z příběhu o Medúze ve zkoumaném souboru artefaktů (str. 83).
- Tabulka č. 3: Charakteristika respondentů – student / absolvent (příloha II).
- Tabulka č. 4: Charakteristika respondentů – muž / žena (příloha II).
- Tabulka č. 5: Poměr poskytnutých akvarelů od jednoho respondenta (příloha II).

F. Seznam grafů

- Graf č. 1: Četnost vyobrazených fází příběhu (str. 59).
- Graf č. 2: Četnost výskytu dalších postav z příběhu o Medúze ve zkoumaném souboru artefaktů (str. 83).

G. Seznam obrázků

- obrázek č. 1: Peter Paul Rubens: Hlava Medúzy [online]. © 2017. [cit. 5. 4. 2017]. (s. 2, 35).
zdroj:
< http://kultura.idnes.cz/foto.aspx?r=vytvarneum&c=A090805_175355_vytvarneum_jaz >
- obrázek č. 2: svedení Medúzy – ukázka vyobrazeného námětu (str. 45).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 3: prokletí / proměna Medúzy – ukázka vyobrazeného námětu (str. 47).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 4: samotná Medúza – ukázka vyobrazeného námětu (str. 48).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 5: Medúza útočící na protivníka – ukázka vyobrazeného námětu (str. 49).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 6: Perseus se blíží k Medúze – ukázka vyobrazeného námětu (str. 51).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 7: Perseus útočí na Medúzu – ukázka vyobrazeného námětu (str. 52).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 8: smrt Medúzy – ukázka vyobrazeného námětu (str. 54).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 9: Perseus s uťatou hlavou – ukázka vyobrazeného námětu (str. 55).
zdroj: vlastní výzkum

G. Seznam obrázků

- obrázek č. 10: záchrana Andromedy – ukázka vyobrazeného námětu (str. 57).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 11: zkamenění Perseova nepřítele – ukázka vyobrazeného námětu (str. 58).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 12: Medúza před proměnou – ukázka vyobrazeného námětu (str. 60).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 13: Medúza během proměny – ukázka vyobrazeného námětu (str. 62).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 14: Medúza po proměně – ukázka vyobrazeného námětu (str. 63).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 15: Medúza jako příšera – ukázka vyobrazeného námětu (str. 64).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 16: Medúzy obtížné k bližšímu výtvarnému rozboru – ukázka vyobrazeného námětu (str. 66).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 17: Medúzy; nestvůry lidských rysů – ukázka vyobrazeného námětu (str. 68).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 18: Perseus – ukázka vyobrazeného námětu (str. 70).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 19: kamenní lidé – ukázka vyobrazeného námětu (str. 72).
zdroj: vlastní výzkum

G. Seznam obrázků

- obrázek č. 20: Pegas – ukázka vyobrazeného námětu (str. 74).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 21: Aténa – ukázka vyobrazeného námětu (str. 75).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 22: Poseidon – ukázka vyobrazeného námětu (str. 76).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 23: Andromeda – ukázka vyobrazeného námětu (str. 78).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 24: Chrysáón – ukázka vyobrazeného námětu (str. 79).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 25: mořská obluda – ukázka vyobrazeného námětu (str. 80).
zdroj: vlastní výzkum
- obrázek č. 26: Fínneus / Polydektés – ukázka vyobrazeného námětu (str. 81).
zdroj: vlastní výzkum

H. Seznam příloh

- Příloha I: Shrnutí mýtu o Medúze
- Příloha II: Charakteristika respondentů a množství zkoumaných děl v poměru autor / počet akvarelů
- Příloha III: Katalog zkoumaných artefaktů

Přílohy:

Příloha I: Shrnutí mýtu o Medúze

Medúza byla jednou ze tří sester Gorgon, dcerou starořeckého boha Forkýna strážce moří a všech mořských příšer) a jeho sestry bohyně Kéty (bohyně, která byla od narození ošklivá stařena a měla zosobňovat všechny mořské hrůzy a děsy). (Bahník, 1974; Garcia, 2013)

Medúziny sestry Sthenó, a Euryalé byly nesmrtelné, Medúza jako jediná ze tří Gorgon byla smrtelná. Všechny tři sestry byly zosobněním ošklivosti a hrůz. Různé verze mýtů je líčí jako obludy s mosaznými drápy, s hady místo vlasů, velkými zuby a blýskavými očima (Bélatková, 2010).

Další mýtus doplňuje popis Gorgon o rozšklebené tváře, dále měly mít promáčkнутý nos, zvířecí uši, kovové pěsti, křídla a hadí tělo. Kdo se na Gorgony podíval, pro jejich šerednost zkameněl (Garcia, 2013).

Podle jedné verze mýtu byly Medúzy šeredné od narození (jako řada dalších nestvůr, které vzešly ze spojení Forkýna a Kéty). Další verze mluví o tom, že šlo původně o krásné dívky, které proměnily bohové za jejich ješitnost (Bélatková, 2010).

Medúza a její prokletí či proměna

V případě Medúzy, měla za proměnou v monstrum stát bohyně spravedlnosti, moudrosti a válek Aténa. Medúza jako smrtelnice žila v Aténách. Na jednu stranu byla laskavá, na druhou přesvědčená o své dokonalé kráse. A přesvědčovala o ní také všechny ostatní (Ovidius, 1974).

Jedna verze příběhu vypráví, že Medúza se chlubila mlynáři, že její pleť je bělejší než sníh, ševci tvrdila, že její vlasy jsou více zlaté než slunce, kováři povídala, že její oči jsou zelenější než hlubiny moře, a v ulicích města prohlašovala, že její rty jsou červenější než ta nejčervenější růže (The story of Medusa and the Greek goddess Athena, nedat.)

Jednou se vypravila s ostatními do Parthenonu, kde byla zosobněna bohyně Aténa v obrazech a sochách. Medúza pochválila každou sochu i každý obraz s tím, že umělci odvedli dobrou práci, nicméně pokud by vytvořili obraz či sochu podle ní, bylo by to nejkrásnější dílo ze

všech. Tím urazila bohyni, která se v chrámu zjevila a Medúzu za její ješitnost proměnila ve stvůru (The story of Medusa and the Greek goddess Athena, nedat.)

Další verze mluví o tom, že Medúza nebyla pouze krásná, ale i skromná. Nicméně se zalíbila bohu Poseidonovi (bůh a vládce moří), který měl být Aténiným milencem. Poseidon se snažil Medúzu svést, dívka s ním ale nechtěla nic mít a nakonec před ním utekla do Parthenonu, protože si myslela, že pod ochranou bohyně bude před Poseidonem v bezpečí. Nicméně Poseidon si pro dívku do chrámu přišel a svedl ji přímo na oltáři zasvěcenému Aténě. Bohyně pak za tuto urážku dívku proměnila (Pontikis, 1995).

V této verzi existuje ještě varianta, že Medúza byla od počátku kněžkou Atény, která žila v Parthenónu v počestnosti, ale zamilovala se do Poseidona. Na svůj slib celibátu zapomněla a proměna ve zrůdu přišla jako trest za to, že s Poseidonem zhřešila (Bélatková, 2010).

Existuje ještě verze mýtu, která kloubí aspekty předchozích verzí. Podle této varianty byla Medúza ješitná jako v prvním příběhu. Když ale v chrámu viděla všechny pocty věnované Aténě, rozhodla se dokázat bohyni, že navzdory všem sochám a obrazům je ona sama krásnější a úmyslně se proto nechala Poseidonem svést. Přivedla ho do chrámu a oddala se mu rovnou na Aténině oltáři, aby se bohyni vysmála. A trest na sebe nenechal dlouho čekat (Bélatková, 2010).

Aténa Medúzu proměnila v monstrum a prohlásila, že jediné čím dívka oplývá, je krása a že každá krása s časem zmizí, kdežto u Medúzy jako trest zmizí hned a ještě se navíc obrátí v pravý opak (de Girolami Cheney, 2004).

Bohyně přidala ještě varování, že každý, kdo se na ohyzdnost dívky podívá, navěky se změní v kámen a že i ona sama zkamení, pokud se někdy uvidí v zrcadle. Nakonec prohlásila, že neexistuje nikdo, kdo by jí dokázal zachránit a že v ohyzdné podobě zůstane až do své smrti (de Girolami Cheney, 2004)

S těmito slovy vykazala bohyně Medúzu ze svého města do nejzápadnější části světa, kde měla dožít v zapomnění.

Medúza a Perseus

Život Medúzy měl být zosobněním beznaděje a hněvu a z jejího utrpení ji vysvobodila až smrt, která přišla z rukou Persea.

Perseus byl synem nejvyššího boha Dia a princezny Danaé. Aby zlomil proroctví, které Danaéninu otci zvěstovalo smrt, rozhodl se král princeznu i novorozeného Persea umístit do dřevěné truhly a vhodit do moře. Oba nicméně přežili a dostali se na ostrov Serifos, kterému vládl král Polydektés (Garcia, 2013; Petiška, 1999).

Polydektés se do Danaé zamiloval a chtěl z ní udělat královnu. Danaé jej ale odmítala. Pokusil se vzít si jí i násilím, ale Perseus- tou dobou už mladý muž, se proti králi postavil (Ovidius, 1974; Petiška, 1999).

Polydektés se rozhodl Persea zbavit. Aby zpochybnil jeho božský původ, dal mu na první pohled nesplnitelný úkol. Prohlásil, že jen syn boha dokáže přinést hlavu Medúzy, a že Perseus je pouhým člověkem. Aby mu Perseus dokázal opak, rozhodl se, že hlavu Medúzy získá (Garcia, 2013; Petiška, 1999).

Putoval podle pověstí na západ. Nedokázal ale Medúzu objevit a nikdo nevěděl, kde jí hledat. Až se mu zjevila bohyně Aténa a navedla ho na správnou cestu (Ovidius, 1974; Petiška, 1999).

O tom, kde žije Medúza, měly vědět Nymfy (krásné nadpřirozené bytosti, které znaly jen tanec, zpěv a sex), a cestu k nymfám znaly zase jen tři Grácie (Garcia, 2013; Petiška, 1999). Šlo o obludné stařeny, mj. další dcery bohů Forkýna a Kéty a tedy Medúziny sestry.

Perseus se tedy musel vydat nejdřív ke Gráciím. Než ho k nim Aténa poslala, darovala mu štít lesklý jako zrcadlo a pověděla mu o schopnosti Medúzy měnit lidi v kámen. Aby ji mohl porazit, musel se na ni dívat právě skrz leštěnou plochu bohynina štítu (Petiška, 1999)..

Aténa navíc poslala Perseovi na pomoc i božského kováře Hefaista, který mu daroval speciální zahnutý meč schopný utnout Medúze hlavu (Petiška, 1999).

S božským vybavením se Perseus vydal do severní Afriky, kde žily Grácie- tři stařeny, které měli jen jedno oko a jeden zub, který si mezi sebou neustále půjčovaly. Grácie v Perseovi neviděly nepřítele a přivítaly ho. Perseus využil jejich důvěry a předstíral, že ho zajímá, jak funguje „půjčování“ jediného oka a zubu (Petiška, 1999).

Grácie důvěřivě hrdinovi oko i zub půjčily, načež jim Perseus, docela nehrdinsky pohrozil, že jim ani jedno nevrátí, pokud mu neřeknou, kde hledat Nymfy. Stařenám nezbylo, než cestu k vílám prozradit (Petiška, 1999). Jedna verze mýtu dodává, že aby nemohly Medúzu varovat, Perseus zub i oko hodil do studny a nechal stařeny slepé (Belátková, 2010).

Když se Perseus dostal k Nymfám. Byly nadšené, že je navštívil smrtelník a jeho společnost si i náležitě užily. Za to, že s nimi strávil čas, dostal Perseus od víl speciální mošnu na Medúzinu hlavu, kouzelnou přilbu, která jej uměla učinit neviditelným a okřídlené sandály, s nimiž se mohl dostat až do Medúzina doupěte (podle jiné verze, získal kouzlenou helmu od boha podsvětí Háda a sandály od posla bohů Herma). (Belátková, 2010).

Místo, kde žila Medúza a její dvě nesmrtelné sestry, poznal Perseus snadno podle pustiny, kde nebyl život, jen mnoho zkamenělých zvířat a lidí. Díky tomu, že Medúzu sledoval přes štít a také proto, že byl neviditelný, se dokázal k nestvůře přiblížit a useknout jí hlavu (Garcia, 2013). Jedna verze mýtu mluví o litém boji, další vypráví, že Perseus počkal, až Medúza usne a uťal jí hlavu ve spánku (Belátková, 2010).

Smrt Medúzy a její „děti“

Medúzina smrt znamenala život pro nemálo dalších bytostí.

Jakmile Perseus Medúzu zabil, z jejího těla vylétl kůň Pegasus (okřídlený kůň, který se zrodil z Medúziny krve) a vysvobodil se také obr Chrysáóor (který se zrodil z Medúzina krku, a později se stal otcem celé řady příšer z řecké mytologie mj. hydry, kerbera nebo sfingy). (Kerényi, 1998).

Obě bytosti jsou považovány za děti Medúzy a Poseidona, protože Medúza byla v době, kdy ji Aténa proklela s Poseidonem už těhotná (Pontikis, 1995).

Když Perseus letěl na okřídlených sandálech od Medúzina doupěte, prosákla krev z useknuté hlavy a dopadala na zem. V pouštích severozápadní Afriky ze z těchto kapek zrodily jedovaté zmije (později hadi bazilišci, kteří také uměli pohledem měnit lidi v kámen), a krev, která dopadla do Rudého moře, se proměnila v korály a mořské řasy (Ovidius, 1974).

V Lybijské poušti se z krve Medúzy zrodil drak / had Amphisbaen, který má jednu hlavu na krku a druhou na konci svého ocasu (Pontikis, 1995)

Medúzina hlava

Medúzině useknuté hlavě zůstala moc měnit lidi v kámen. Podle pověsti Perseus tuto moc použil třikrát; proti obru, proti mořské příšeře a proti králi (z různých verzí, mýtu vyplývá, že hlavu použil čtyřikrát, protože králové, které nechal zkamenět, byli dva).

Poprvé Perseus použil hlavu proti obru Atlasovi. Když prchal z doupěte Gorgon, odpočinul si v zahradě obehnané vysokou hradbou, kde rostl strom plný zlatých jablek a kde žil obr Atlas (Ovidius, 1974; Petiška 1997).

Perseus obra poprosil o azyl a možnost odpočinku a zaručil se mu svým polobožským původem. Jenomže nevěděl o obrově proroctví, které Atlasovi slibovalo smrt právě od syna Dijova (podle další verze proroctví obra varovalo jenom před tím, že Dijův syn přijde do jeho zahrady a sní všechna zlatá jablka). Atlas se rozhodl Persea vyhnat ze zahrady a zaútočil na něj. Aby se hrdina obrovi ubránil, vytáhl proti němu Medúzinu hlavu a proměnil ho v horu (kterou dnes známe jako pohoří Atlas). (Ovidius, 1974; Petiška 1997)

Podruhé Perseus hlavu použil proti mořské příšeře v aithiopském království (dnešní Etiopii). Vracel se tudy domů právě v době, kdy se tamní král, opět podle věštby, rozhodl obětovat svou dceru Andromedu mořské obludě, která zužovala zemi (de Girolami Cheney, 2004; Wildman, Christian, 1998)

Perseus se rozhodl Andromedu zachránit. S obludou nejprve bojoval mečem. Když ale zjistil, že ji nedokáže zabít, vytáhl na ni opět hlavu Medúzy. Příšera se proměnila v kámen, Andromeda byla zachráněna a král ji z vděčnosti učinil Perseovou manželkou (de Girolami Cheney, 2004; Wildman, Christian, 1998).

Po třetí se Perseus s Medúzinou hlavou bránil hned na své svatební hostině proti Fínneovi, který byl královým bratrem a který se o Andromedu dřív ucházel. Na Perseovu svatbu si přivedl spiklence a společně na Persea zaútočili. Tehdy Perseus vykřikl, ať se odvrátí všichni, kteří jsou jeho přátelé a s Medúzinou hlavou proměnil v kámen Fínnea i všechny jeho stoupence. (Ovidius, 1974).

Naposledy vytáhl Perseus hlavu Medúzy z mošny, když se vrátil domů, na ostrov Serifos, za matkou a králem Polydektem. Vrátil se právě včas, aby vysvobodil svou matku, kterou král věznil v Diově chrámu. Za násilnosti, kterých se na matce dopustil, nechal Perseus zkamenět i Polydekta (Menoni, 2016; Petiška, 1999).

Podle pověsti Perseus po té už hlavu Medúzy víckrát nepoužil. Odevzdal ji bohyni Aténě, která si ji připevnila na svůj štít aegis, kterým měla děsit své nepřátele. (de Girolami Cheney, 2004; Petiška, 1999).

Jiná verze mýtu praví, že hlava Medúzy je pohřbená pod náměstím v Aténách (Pontikis, 1995).

Bohyně Aténa později podarovala jednou kadeří / pramenem vlasů (tedy hadem?) jiného řeckého hrdinu Herkula. Kadeř měla mít stejný účinek jako hlava samotná a dovedla měnit živé bytosti v kámen. Herkules ji nechal princezně Sterope, aby s ní mohla chránit své domovské město Tegea (Menoni, 2016).

Příloha II: Charakteristika respondentů a množství zkoumaných děl v poměru autor / počet akvarelů

Tabulka č. 1:

Charakteristika respondentů - student / absolvent	
Vztah respondenta k Ateliéru arteterapie PF JCU	Počet respondentů
student I. ročníku	19
student II. ročníku	14
student III. ročníku	5
"převis" (IV, V. ročník)	8
absolvent ateliéru	1
Celkový počet respondentů	47

zdroj: vlastní výzkum

Tabulka č. 2:

Charakteristika respondentů - muž / žena	
Pohlaví	Počet respondentů
Muž	6
Žena	41
Celkový počet respondentů	47

zdroj: vlastní výzkum

Tabulka č. 3

Poměr poskytnutých akvarelů od jednoho respondenta	
Počet akvarelů od jednoho respondenta	Počet respondentů
1 namalovaná Medúza	34
2 namalované Medúzy	9
3 namalované Medúzy	4

zdroj: vlastní výzkum, N = 47

Příloha III: Katalog zkoumaných artefaktů

Artefakt č. 1



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka II. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 1; 2 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 2



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka II. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 1; 2 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 3



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 27 let

student IV. ročníku AA

poznámka: autor k výzkumu poskytl celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 3; 4 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 4



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 27 let

student IV. ročníku AA

poznámka: autor k výzkumu poskytl celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 3; 4 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 5



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 34 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 5; 7 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 6



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 6; 8 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 7



Údaje o autorce:

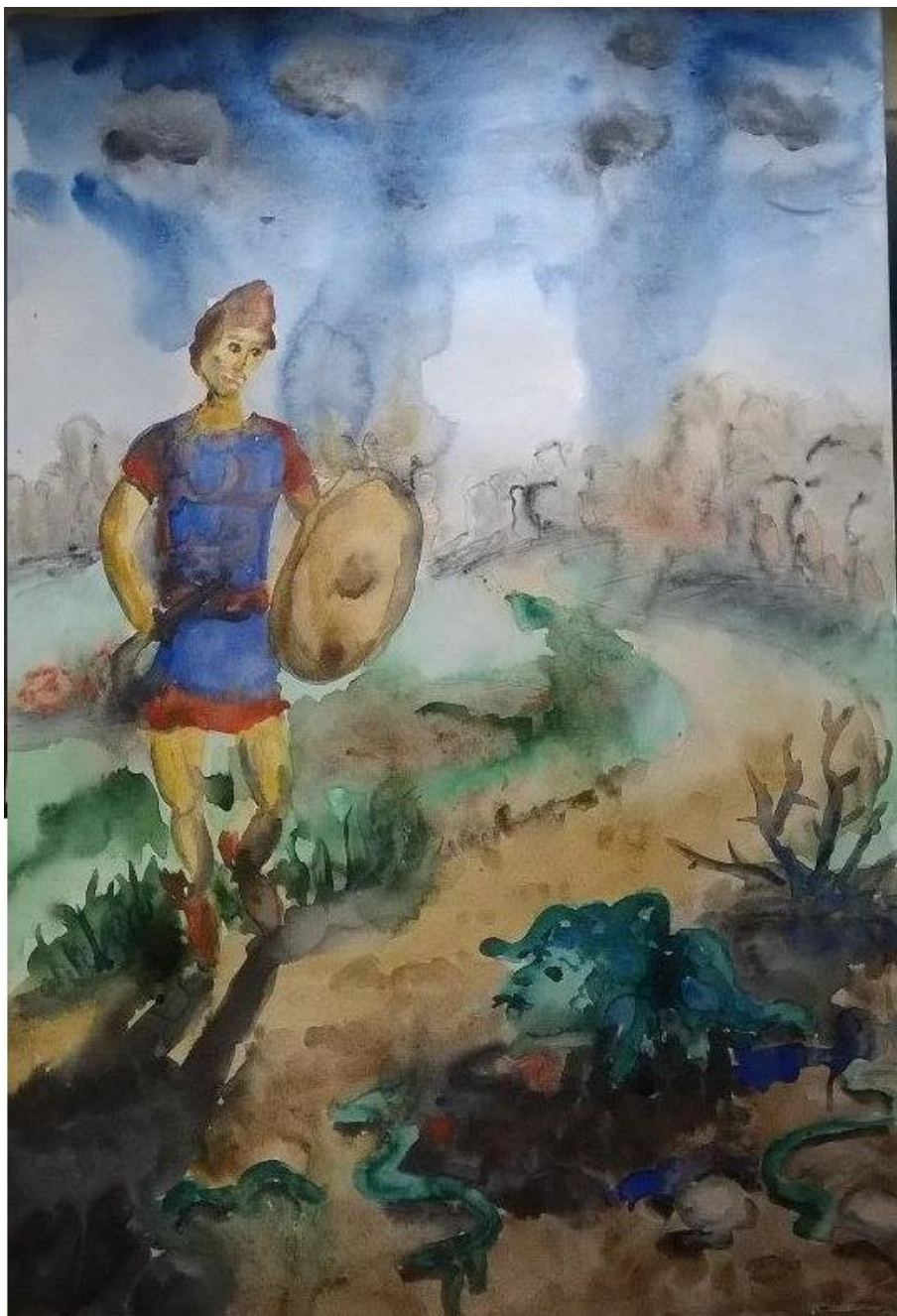
pohlaví: žena

věk: 34 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 5; 7 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 8



Údaje o autorce:

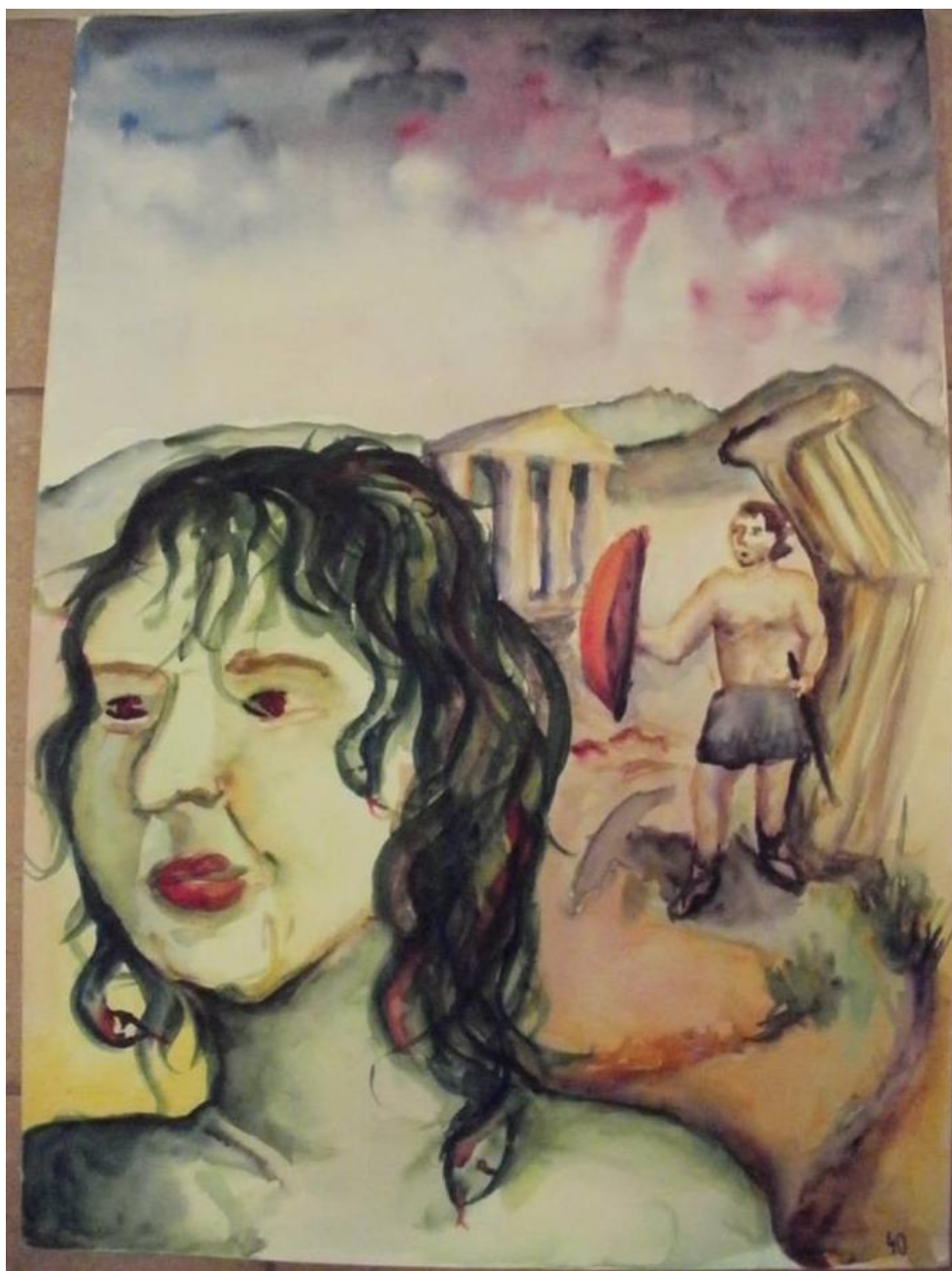
pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 6; 8 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 9



Údaje o autorce:

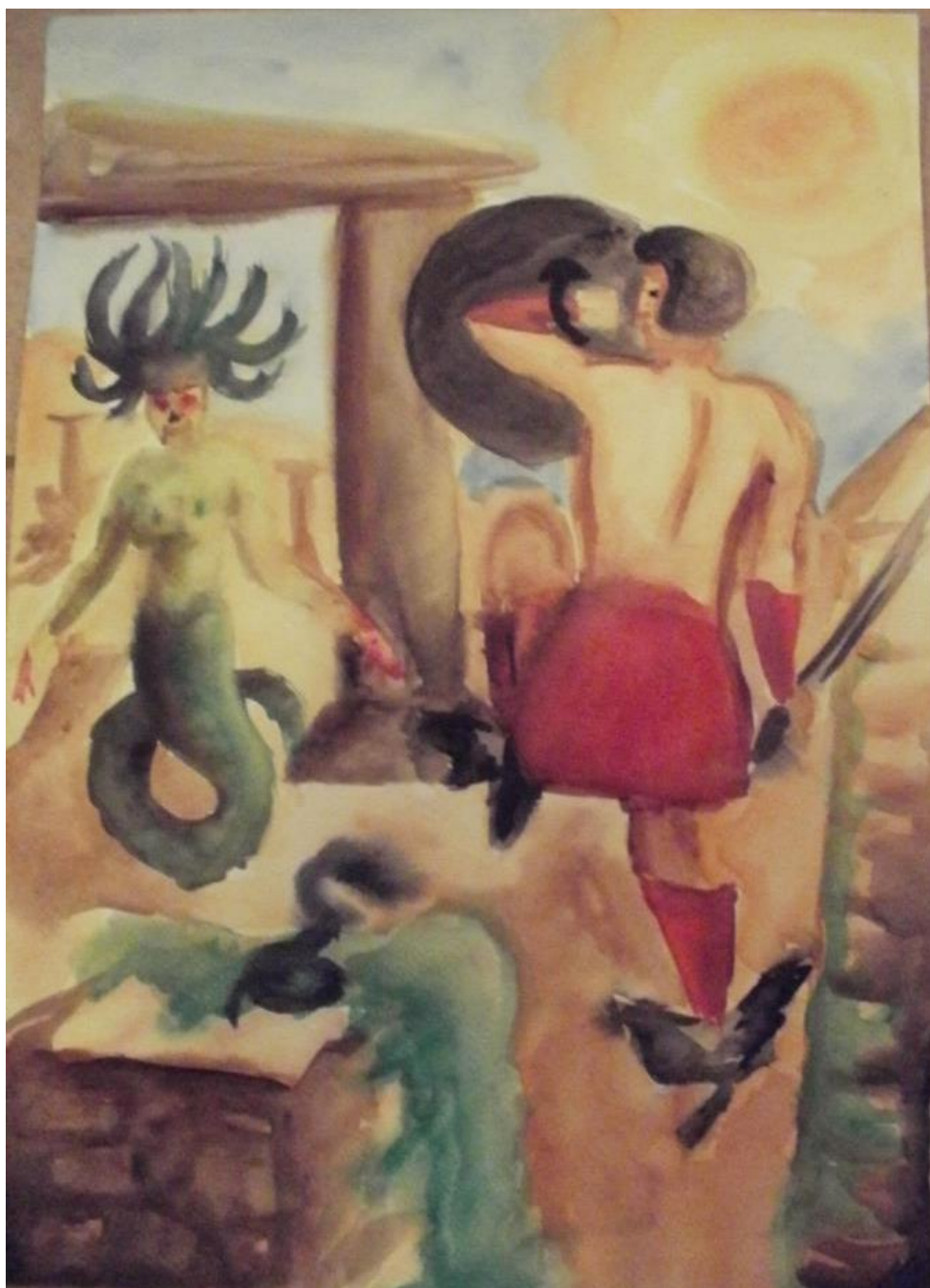
pohlaví: žena

věk: 22 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 9; 10 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 10



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 22 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 9; 10 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 11



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 25 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 12



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 25 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 13



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 27 let

studentka II. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 13; 14 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 14



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 27 let

studentka II. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 13; 14 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 15



Údaje o autorovi:

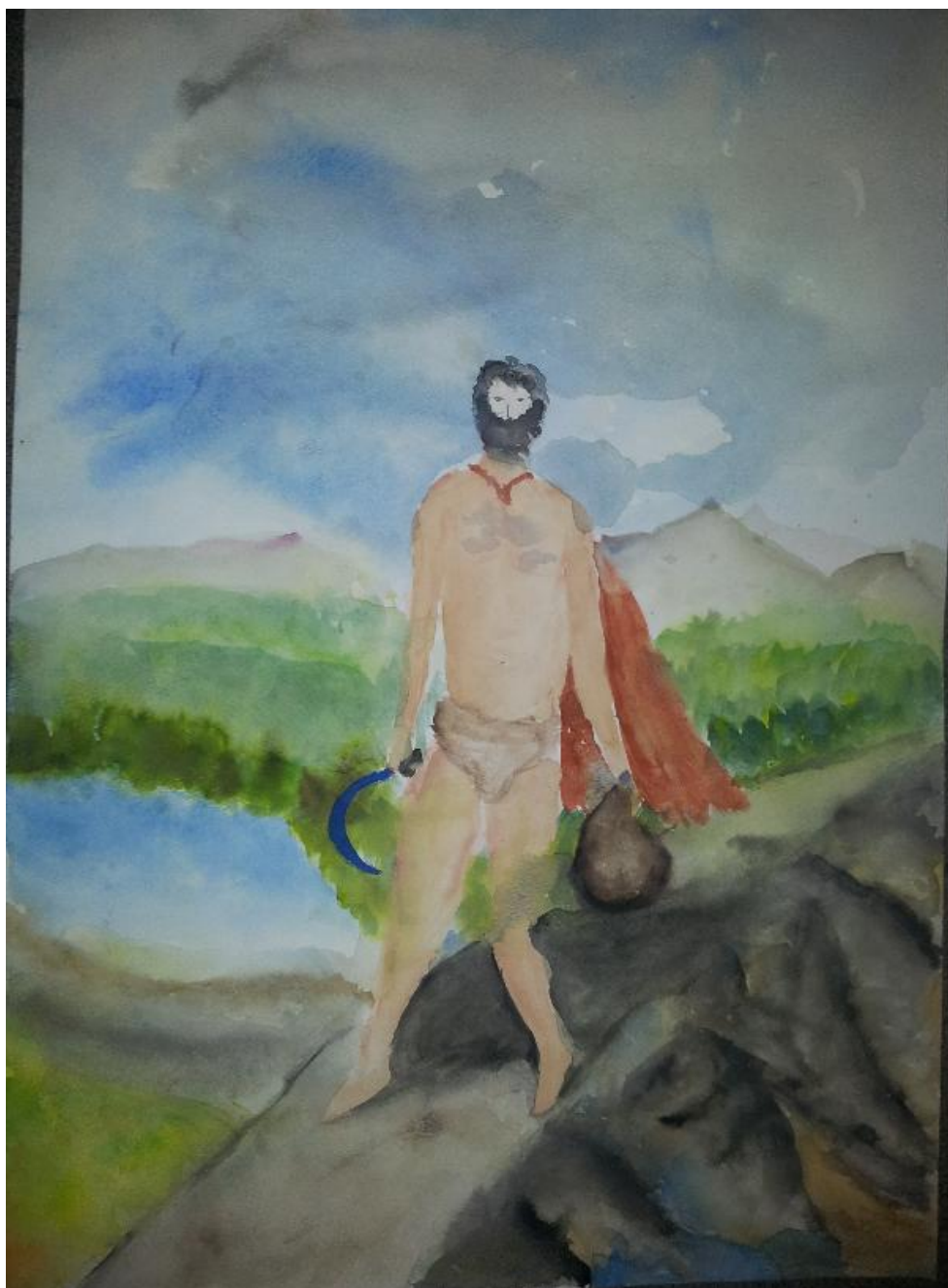
pohlaví: muž

věk: 31 let

studentka V. ročníku AA

poznámka: autor k výzkumu poskytl celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 15; 16; 17 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 16



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 31 let

studentka V. ročníku AA

poznámka: autor k výzkumu poskytl celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 15; 16; 17 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 17



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 31 let

studentka V. ročníku AA

poznámka: autor k výzkumu poskytl celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 15; 16; 17 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 18



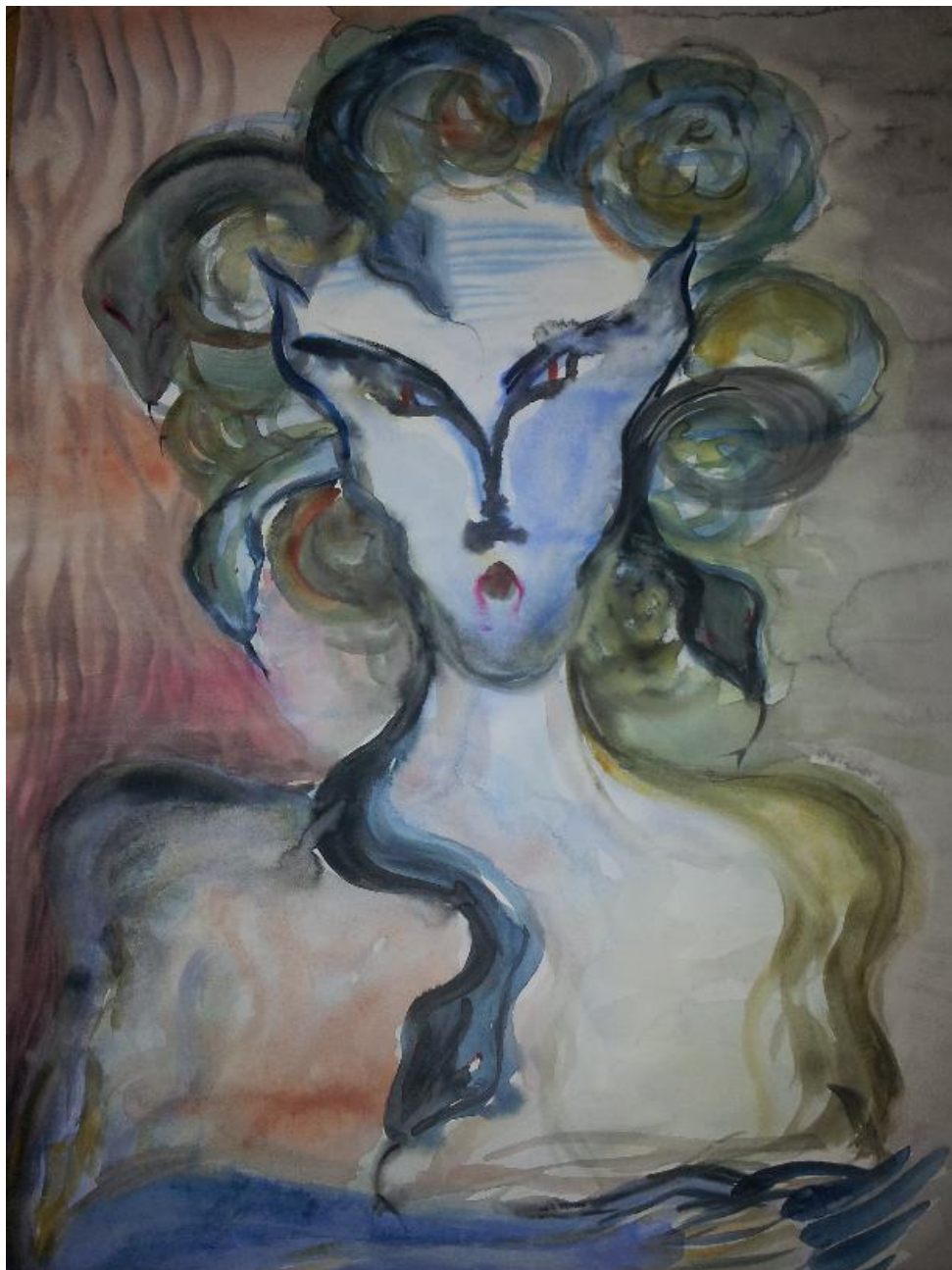
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 24 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 19



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 35 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 20



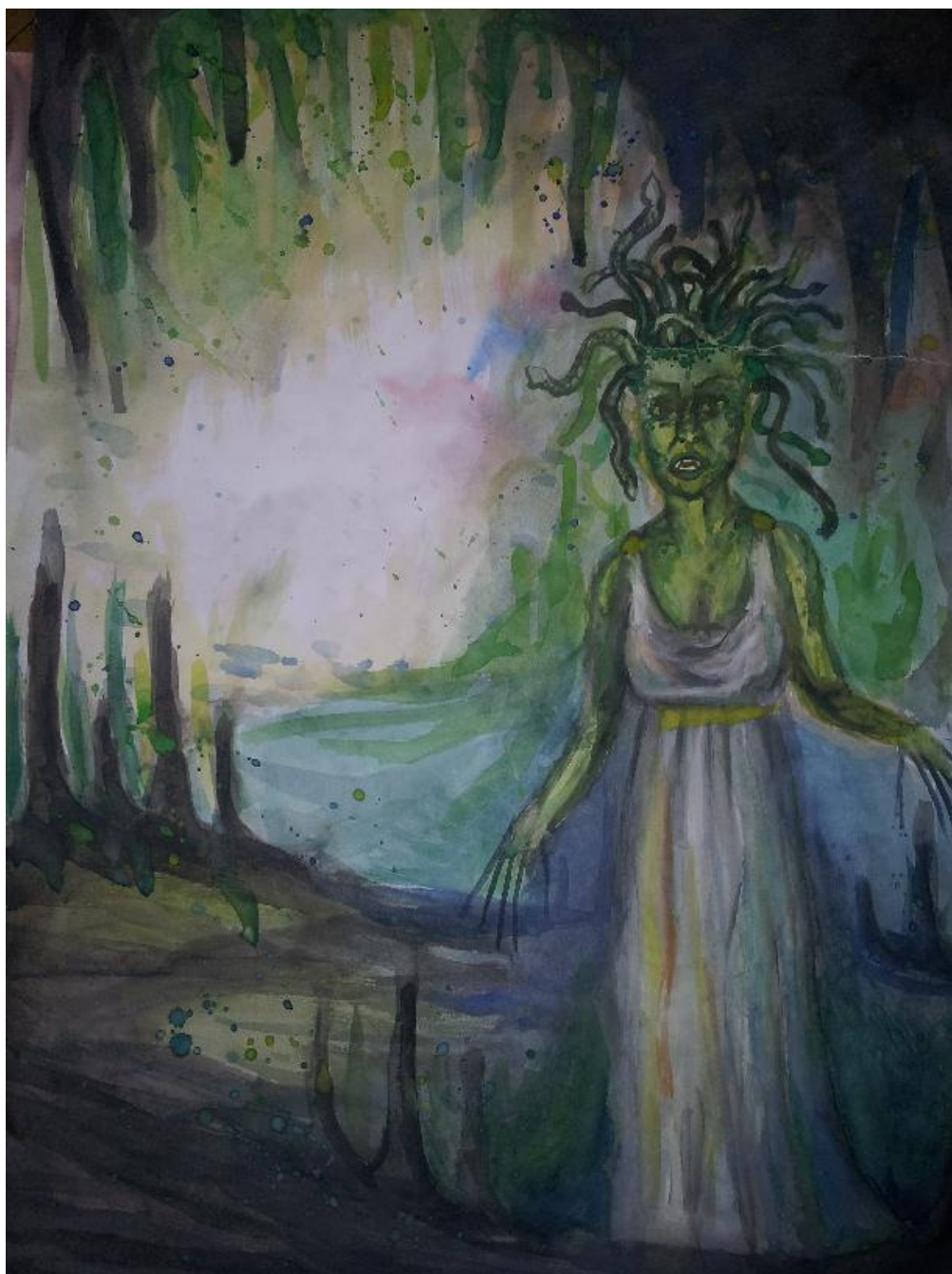
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 21



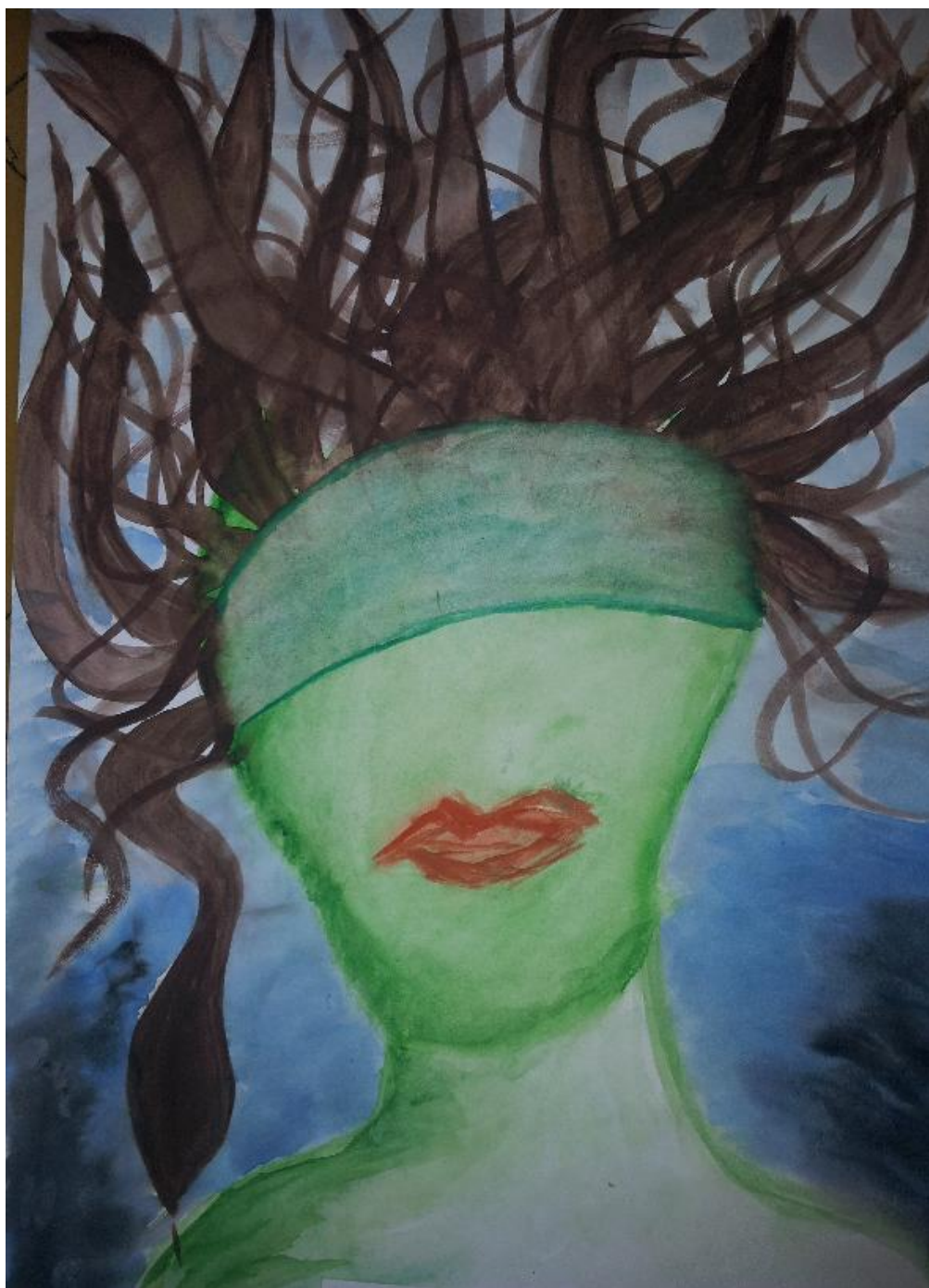
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 25 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 22



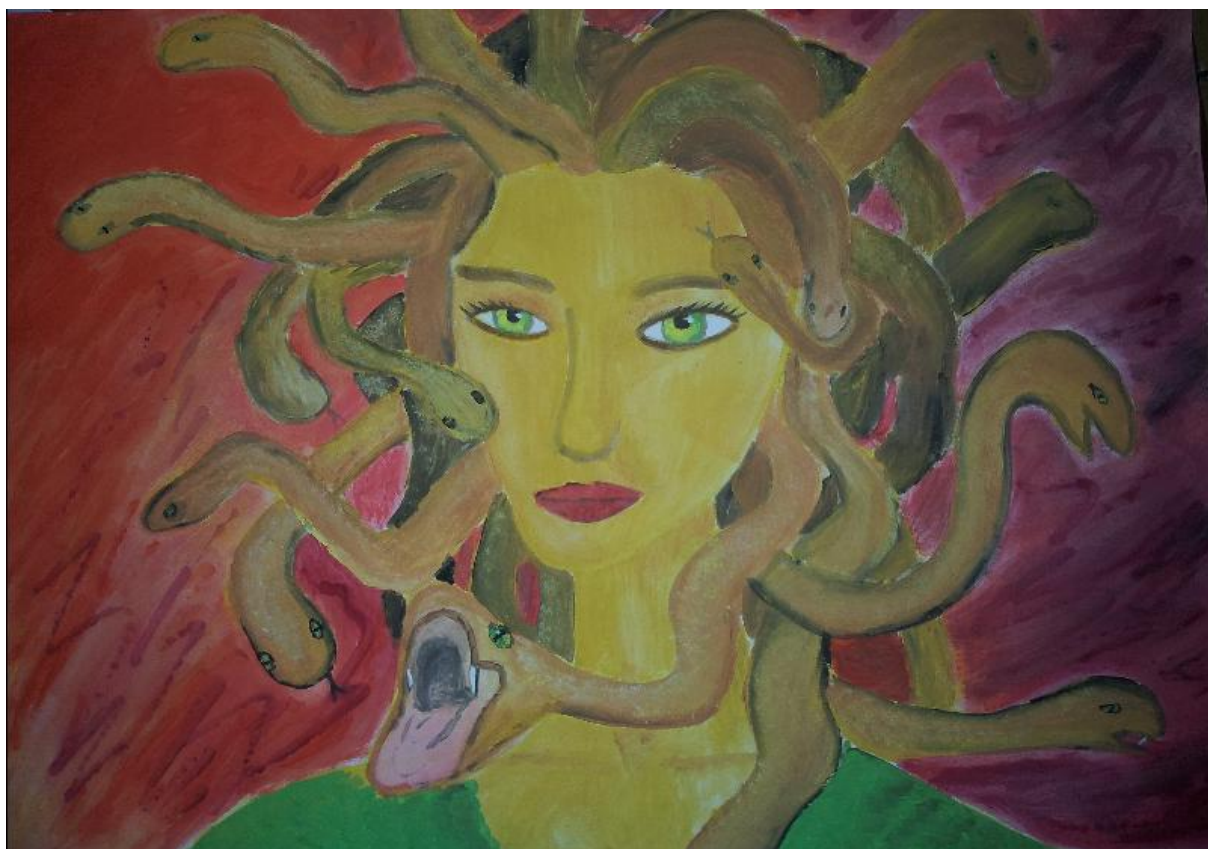
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 29 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 23



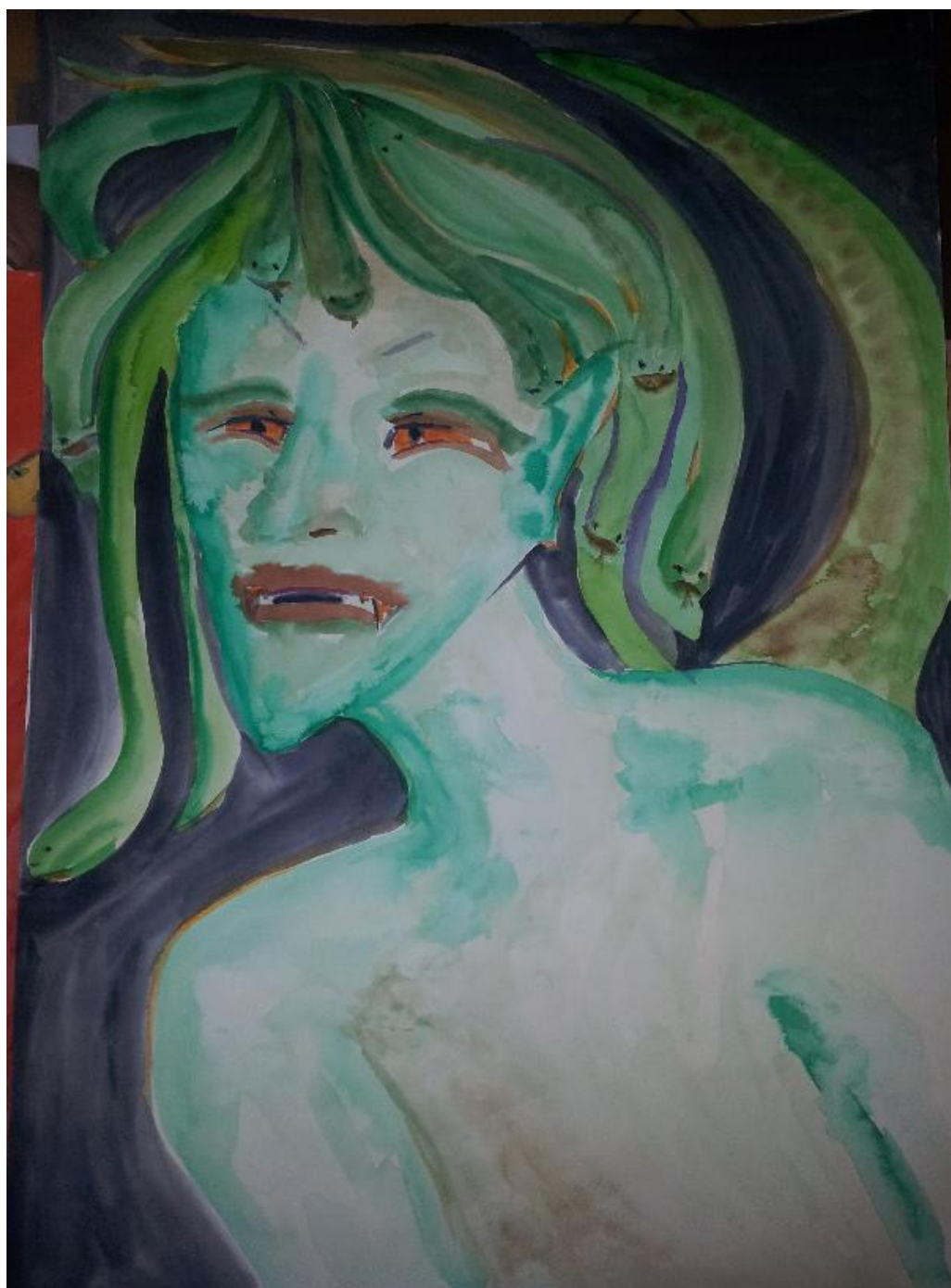
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 29 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 24



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 42 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 25



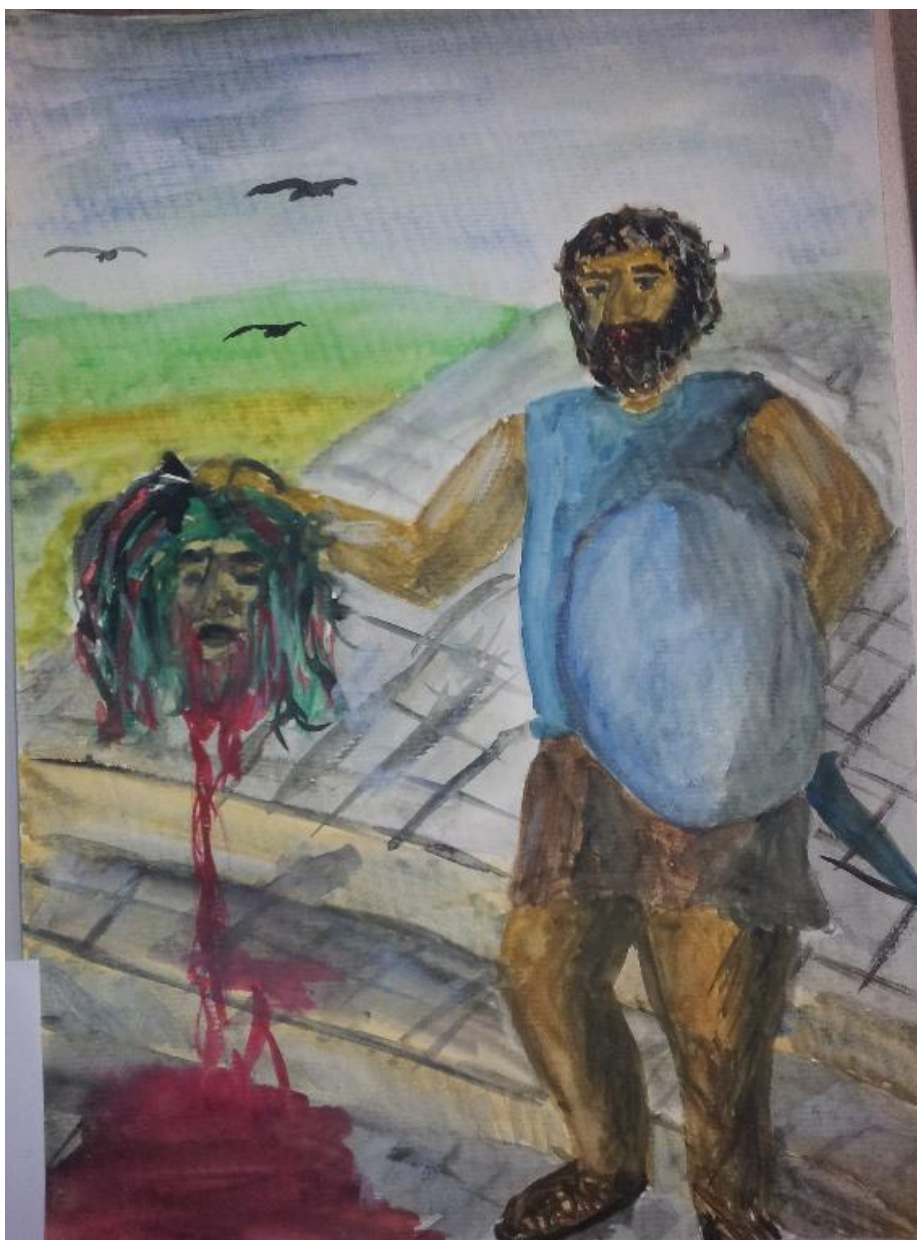
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 24 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 26



Údaje o autorovi:

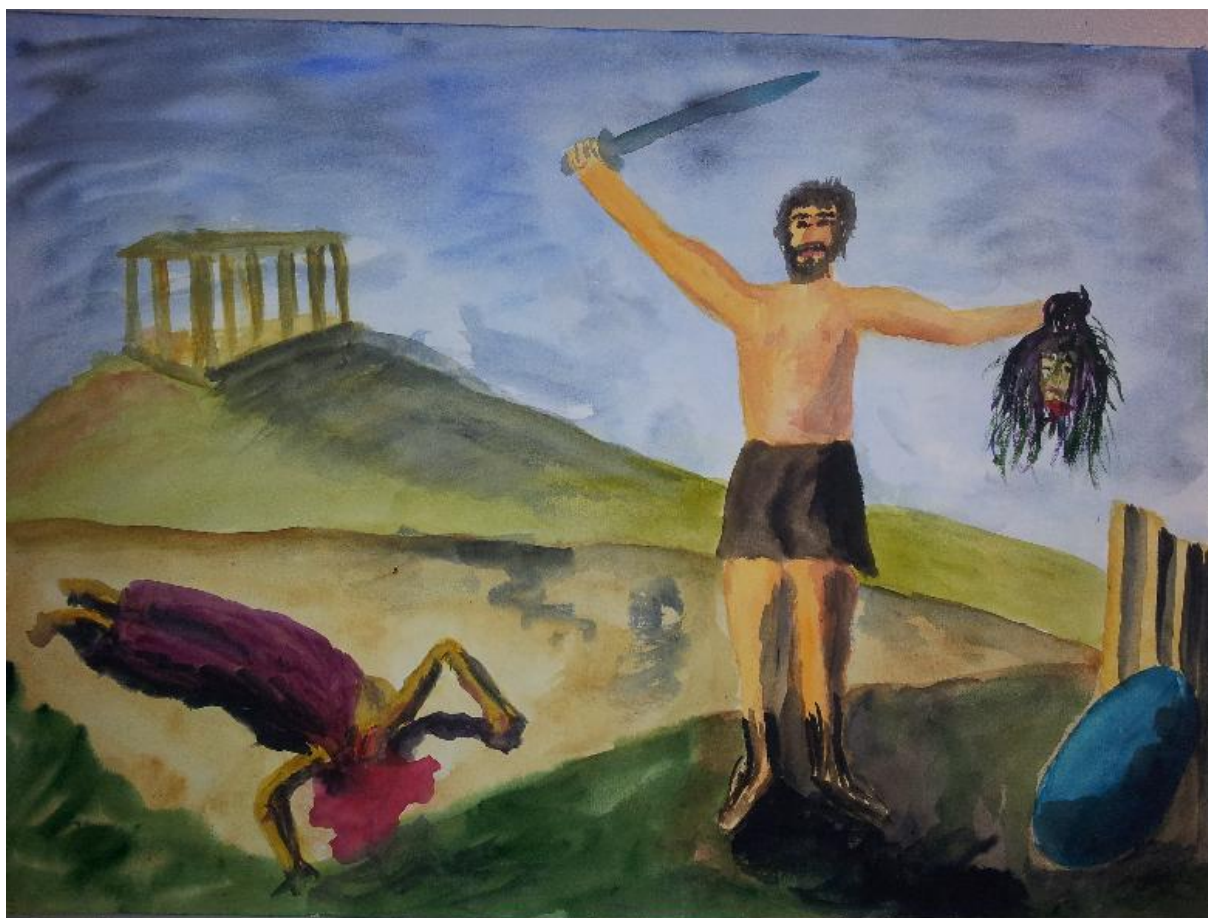
pohlaví: muž

věk: 47 let

student III. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 26; 27 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 27



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 47 let

student III. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 26; 27 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 28



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 35 let

student III. ročníku AA

Artefakt č. 29



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 45 let

student III. ročníku AA

Artefakt č. 30



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 47 let

studentka III. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 30; 31 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 31



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 47 let

studentka III. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 30; 31 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 32



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 25 let

studentka III. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 32; 33; 34 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 33



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 25 let

studentka III. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 32; 33; 34 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 34



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 25 let

studentka III. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 32; 33; 34 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 35



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 30 let

studentka III. ročníku AA

Artefakt č. 36



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 40 let

studentka III. ročníku AA

Artefakt č. 37



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 25 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 38



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 58 let

student II. ročníku AA

Artefakt č. 39



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 21 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 40



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 36 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 41



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 32 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 42



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 21 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 43



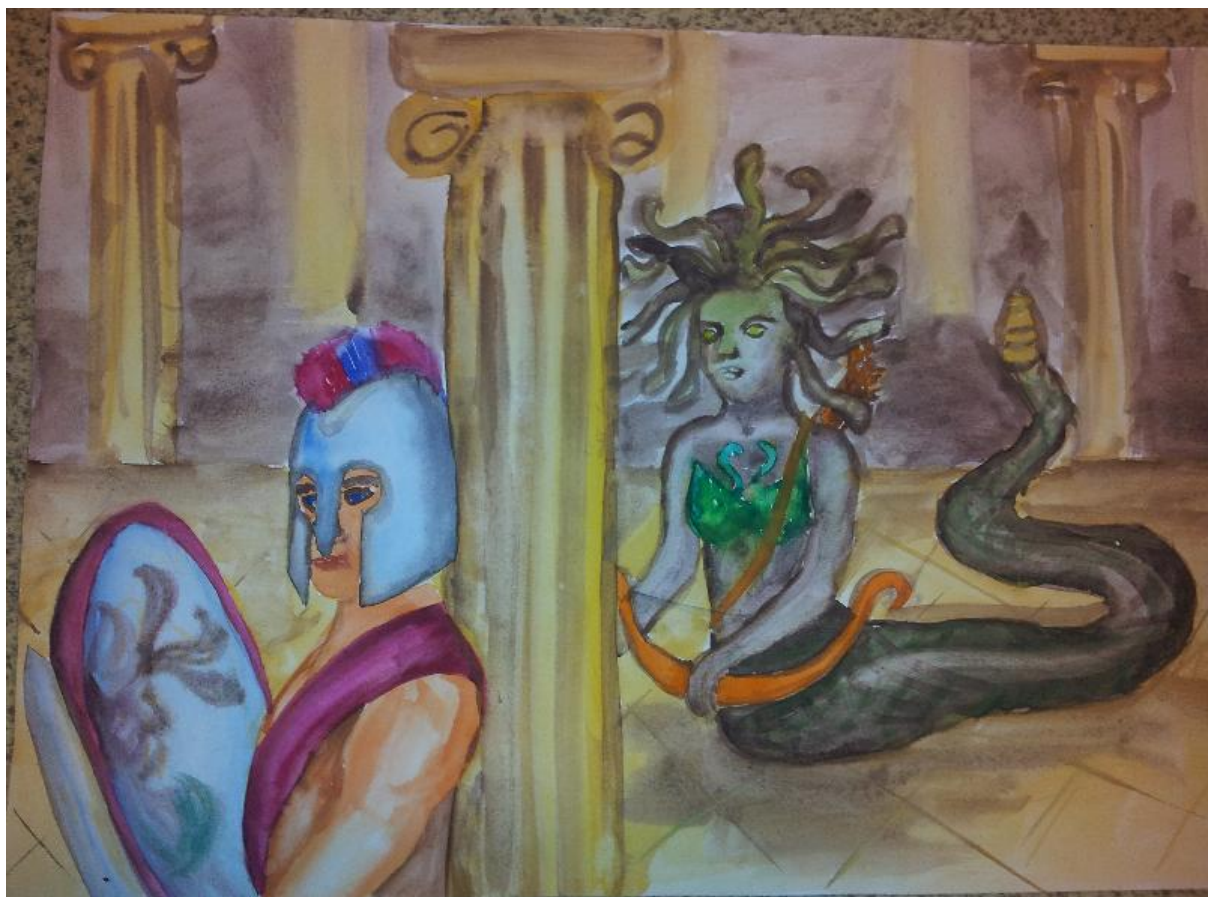
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 44



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 38 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 45



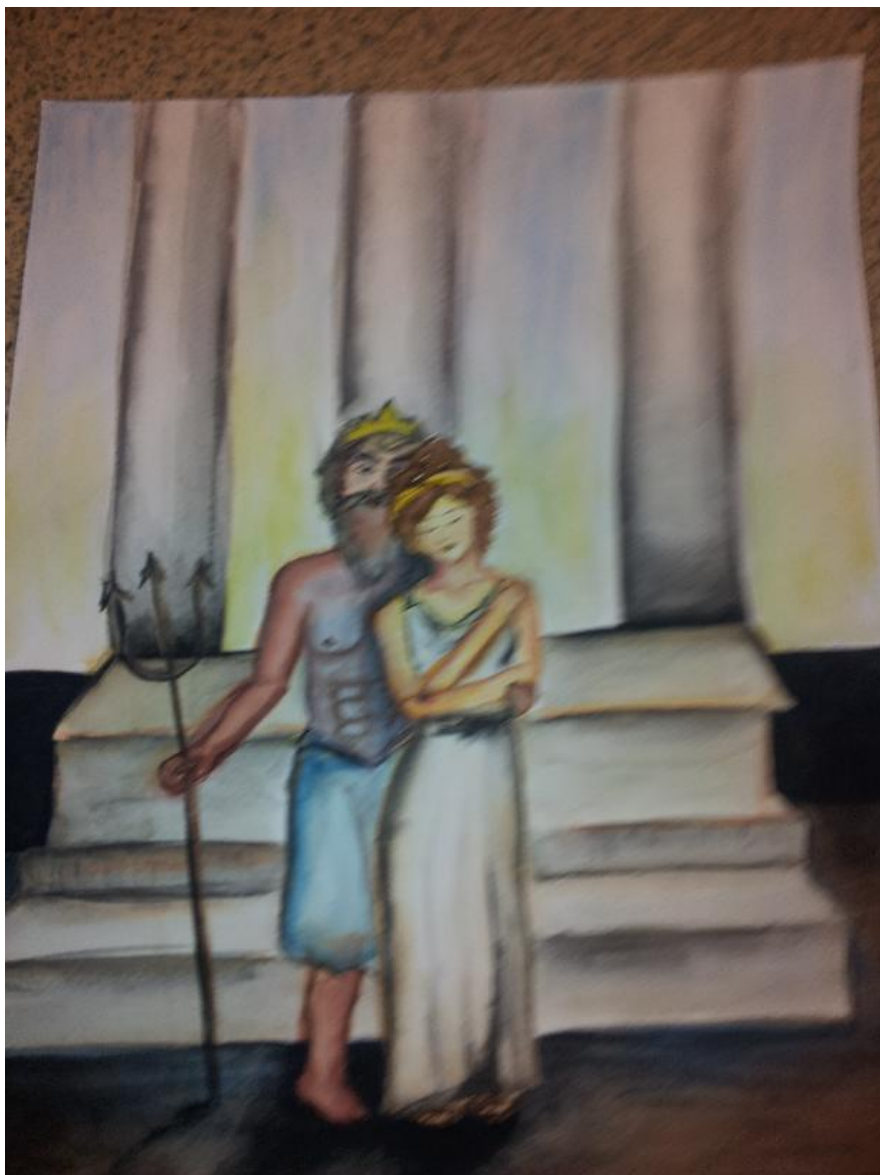
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 21 let

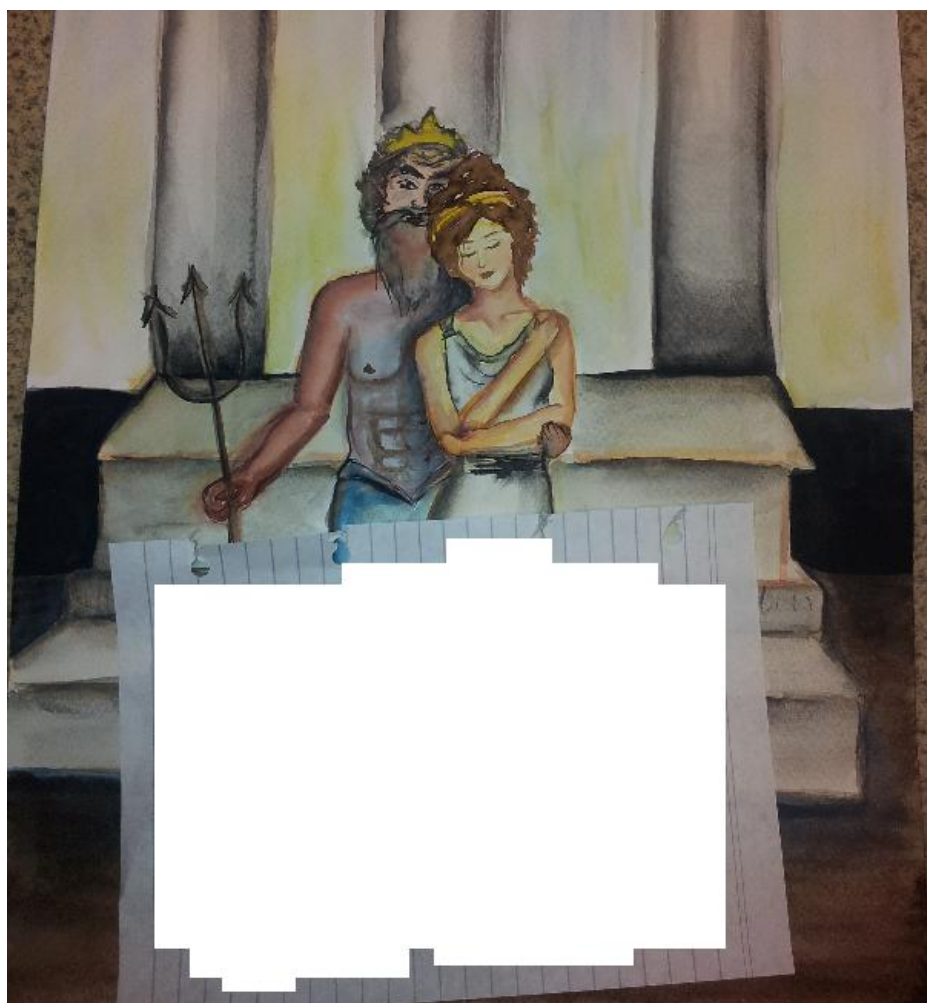
studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 46



(z důvodu chybné kvality je na dalším listě předložena ještě druhá verze artefaktu, focená kvůli identifikaci, část obrazu proto bohužel překrývá vybělený štítek s identifikačními údaji)

Artefakt č. 46



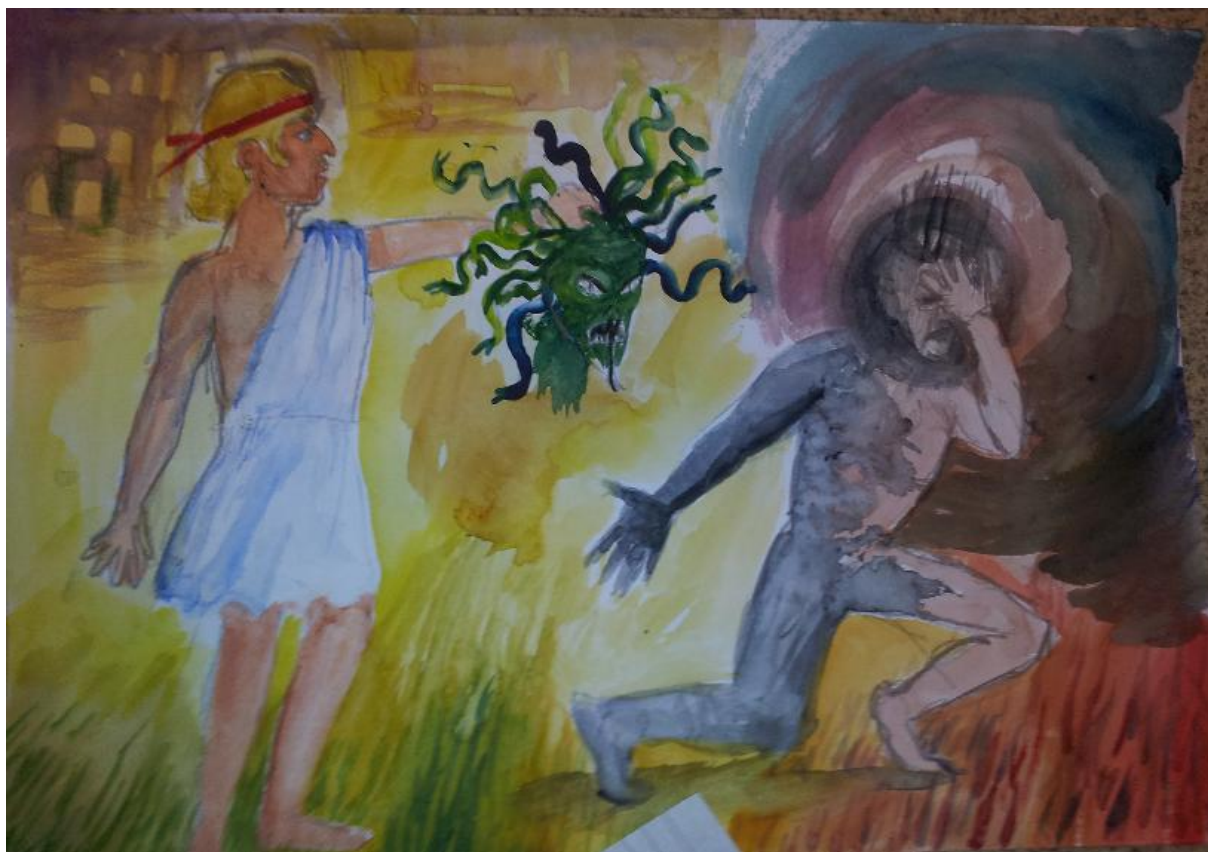
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 22 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 47



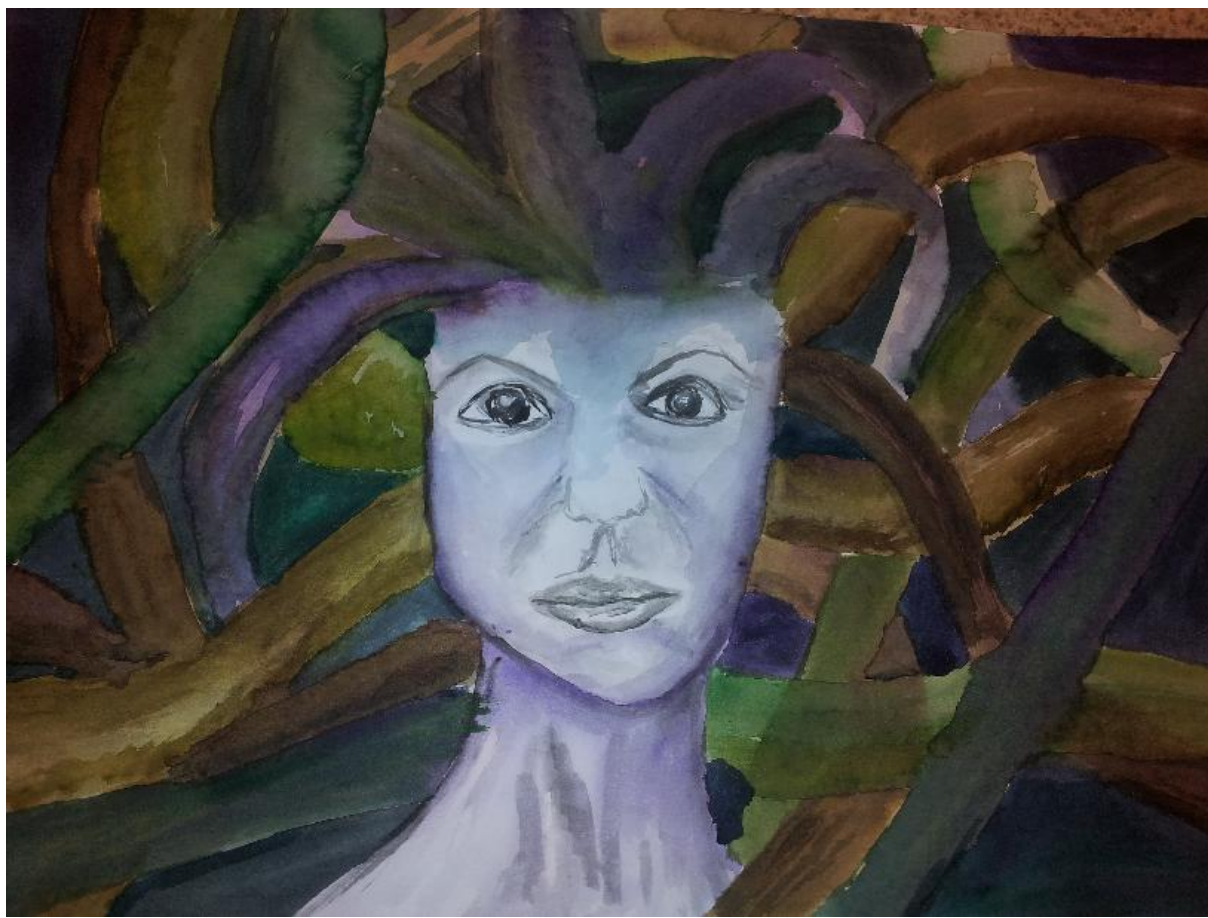
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 21 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 48



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 24 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 49



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 20 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 50



(z důvodu chybné kvality je na dalším listě předložena ještě druhá verze artefaktu, focená kvůli identifikaci, část obrazu proto bohužel překrývá vybělený štítek s identifikačními údaji)

Artefakt č. 50



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 24 let

studentka I. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 50; 51 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 51



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 24 let

studentka I. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 2 obrazy (jde o artefakty č. 50; 51 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 52



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 21 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 53



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 38 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 54



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 55



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 37 let

studentka I. ročníku AA

Artefakt č. 56



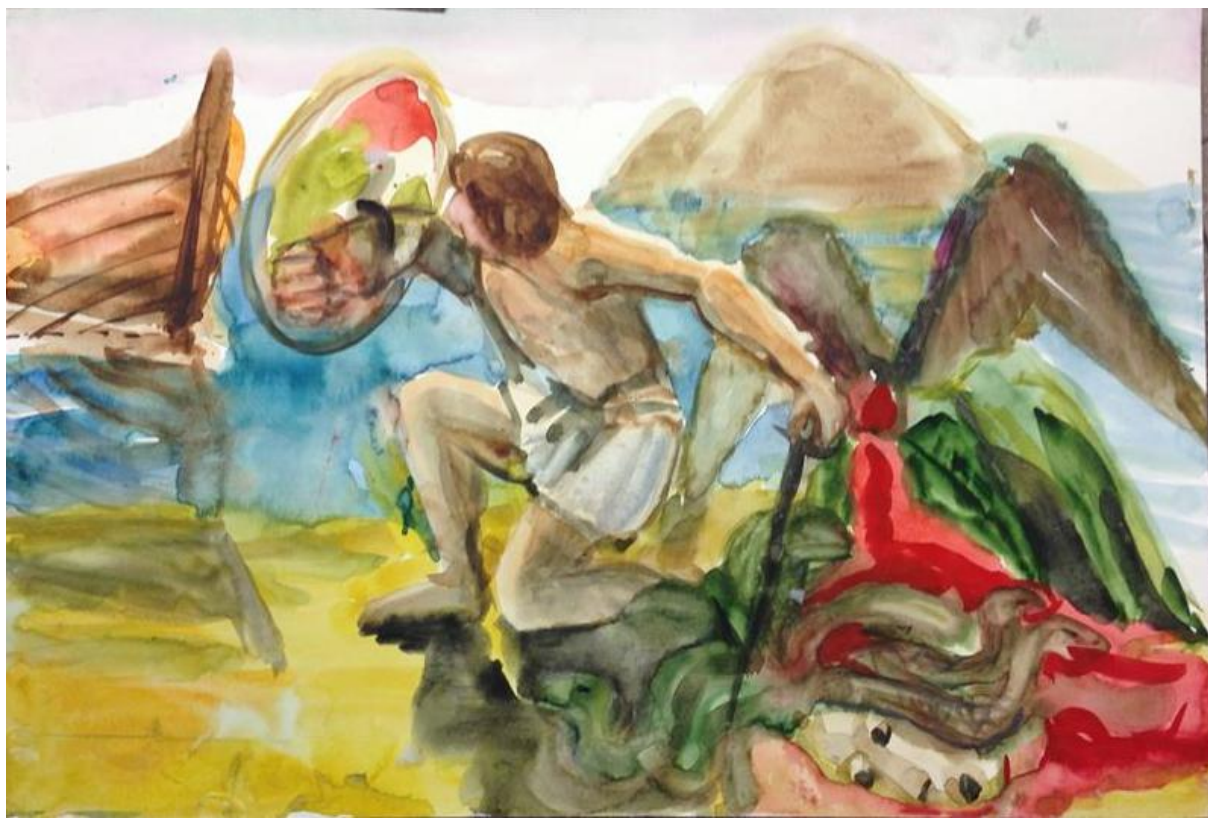
Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka II. ročníku AA

Artefakt č. 57



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 43 let

absolventka AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 57; 58; 59 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 58



Údaje o autorce:

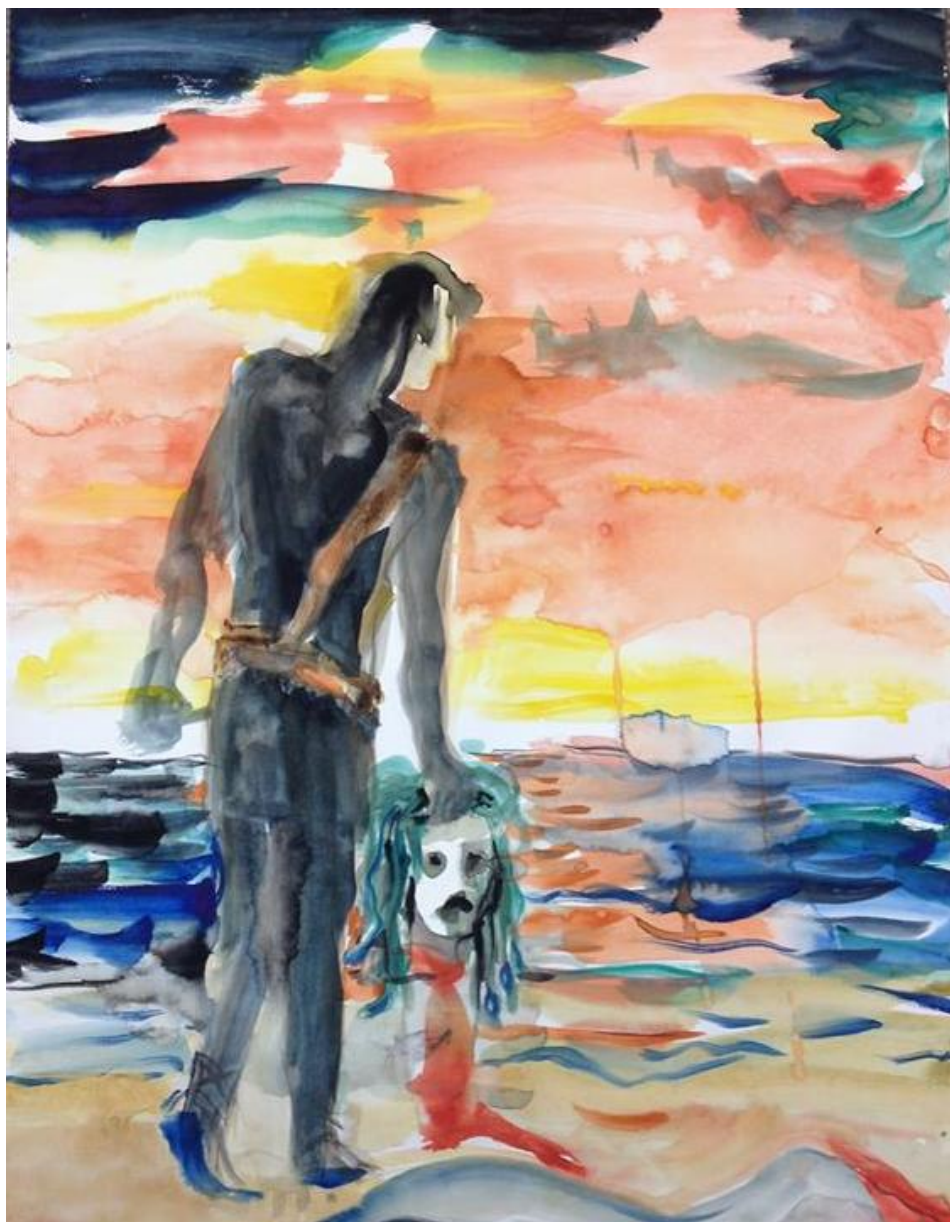
pohlaví: žena

věk: 43 let

absolventka AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 57; 58; 59 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 59



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 43 let

absolventka AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 57; 58; 59 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 60



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 60; 61; 62 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 61



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 60; 61; 62 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 62



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 23 let

studentka IV. ročníku AA

poznámka: autorka k výzkumu poskytla celkem 3 obrazy (jde o artefakty č. 60; 61; 62 a malovány byly ve stejném pořadí, v jakém jdou jejich čísla)

Artefakt č. 63



Údaje o autorovi:

pohlaví: muž

věk: 39 let

student I. ročníku AA

Artefakt č. 64



Údaje o autorce:

pohlaví: žena

věk: 58 let

student I. ročníku AA

Abstrakt

Abstrakt:

Práce se věnuje motivu Medúzy v tvorbě studentů arteterapie. Smíšený výzkum předkládá možnosti výtvarného ztvárnění tématu. Akcentuje vyobrazené postavy, fáze příběhu a variace ve ztvárnění Medúzy jako mýtické postavy. Výzkum nabízí také možnosti, jak s takto ztvárněnými motivy interpretačně pracovat. Teoretické zázemí má práce v tématech pohádky, mýtu a symbolu. Rovněž je uveden popis psychologických způsobů, jak s příběhy pracovat, nebo arteterapeutická východiska a způsoby práce Rožnovské školy. Také samotný mýtus Medúzy, jeho ukotvení v sociokulturních kontextech - včetně pohledu psychoanalýzy má svou kapitolu.

Klíčová slova:

Rožnovská arteterapie, interpretace, Medúza, mýtus, psychologické výklady mýtů a pohádek

Správné citování práce:

KRONIKA, Ondřej Alexandr: *Téma Medúzy ve zpracování studentů arteterapie*. České Budějovice, 2017. bakalářská práce (Bc.). JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH. Pedagogická fakulta.

Vedoucí práce: PhDr. et PaedDr. Yvona Mazehóová, Ph.D

Abstract

Abstract:

The thesis deals with the theme of Medusa in production of art therapy students. The mixed research presents possibilities of visual portrayal of this theme. It accentuates depicted figures, phases of the story and variations in portrayal of Medusa as a mythical figure. The research also offers possibilities, how to work with such depicted motives in the interpretation. My thesis has the theoretical base in the theme of the story, myth and symbol. Description of psychological ways how to work with stories or art therapeutic solutions and ways of work within Rožnov school are also mentioned. Also the myth of Medusa itself, it's anchorage in sociocultural contexts - including the psychoanalysis's point of view has it's own charter.

Keywords:

Rožnov art therapy, interpretation, Medusa, myth, psychological interpretation of myth and fairy tales

Correct quotation of the thesis:

KRONIKA, Ondřej Alexandr: *Theme of Medusa created by student of art therapy*. České Budějovice, 2017. bachelor thesis (Bc.). UNIVERSITY OF SOUTH BOHEMIA IN ČESKÉ BUDĚJOVICE. Faculty of education.

Supervisor: PhDr. et PaedDr. Yvona Mazehóová, Ph.D