

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Sborník příspěvků

Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií I

**Využití ICT a dalších
nových přístupů
ve výtvarné výchově**

OLOMOUČ 2012



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Oponenti:

Mgr. Petra Šobánková, PhD.

Mgr. Ing. Hana Vacková

Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií I

Sborník příspěvků ze stejnojmenné konference, která se uskutečnila v září 2011 na Katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. Sborník připravila Katedra výtvarné výchovy v rámci projektu Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií – využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově. Registrační číslo projektu: CZ.1.07/1.3.00/14.0016.

Domicil:

Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci

Umělecké centrum UP, Univerzitní 3–5, 771 00 Olomouc

http://kvv.upol.cz/PROJEKTY/vv_ve_svete_souc_um/

1. vydání

Eds. © Hana Myslivečková, Veronika Jurečková Mališová, 2012

ISBN 978-80-244-3089-8

Obsah:

1. Hana Myslivečková, Veronika Jurečková Mališová: „Prolegomena“ – otázky dalšího vzdělávání výtvarných pedagogů v oblasti informačních a komunikačních technologií, současného umění a nových přístupů ve výtvarné výchově	5
2. Olga Badalíková: Profilace uměnovědných disciplín na Katedře výtvarné výchovy Univerzity Palackého v Olomouci	13
3. Hana Babyrádová: Digitální technologie – umění – výchova a „kůže přírody“ ve „virtuální ruce“	19
4. Kateřina Dytrtová: Strategie a postupy médií jako téma	29
5. Petra Šobánková: Učitel výtvarné výchovy a internetové zdroje informací	37
6. Lenka Janská: Digitalizace děl světového kulturního dědictví a její dopad na výtvarnou výchovu.....	53
7. Jana Besmáková: Remytologizace v umění – filmový příběh a možnosti jeho využití ve výtvarné výchově	61
8. Lucie Tatarová: Bodyornament	69
9. Marta Svobodová: Kroky do neznáma	85
10. Michaela Johnová Čapková: Obrazem (ne)projdeš	95
11. Štěpánka Bielešová: Roland Barthes a muzejní pedagogika – možnosti fotografie v procesu animace výstavy	101
12. Jana Skořepová: Obrazová forma fotografie, její jazyk a interpretace	107

13. Kristýna Boháčová:	
Fantasy jako „most“	115
14. Petr Brožka:	
Pozice 3D technologie a její vizuality v aktuálním kulturním diskurzu	123
15. David Medek:	
3D technologie jako prostředek nebo cíl uměleckého díla	131
16. Jitka Kratochvílová:	
Veřejný prostor jako autentické prostředí tvorby – street art, Streetartové projekty ve výtvarné praxi	139
17. Ondřej Navrátil:	
Monitoring jako nástroj umělecké tvorby, ekologické výchovy a moderní technologie	147
18. Martin Raudenský:	
Autorská kniha ve výtvarné výchově	157

„Prolegomena“ – otázky dalšího vzdělávání výtvarných pedagogů v oblasti informačních a komunikačních technologií, současného umění a nových přístupů ve výtvarné výchově

Hana Myslivečková, Veronika Jurečková Mališová

Anotace: Příspěvek představuje projektu Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií – využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově, reg. č.: CZ.1.07/1.3.00/14.0016, který je spolufinancován v letech 2010- 2012 Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky. Řešitelským pracovištěm projektu, který je zaměřen na další aktualizaci studium výtvarných pedagogů z praxe, se stala Katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. V příspěvku jsou reflektovány dílčí postřehy, zjištění a dosavadní zkušenosti získané v období průběžné realizace projektu týkající se koncepčních, obsahových i obecnějších sociálních a motivačních faktorů..

Projekt Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií – využití ICT a dalších nových přístupů ve výtvarné výchově, reg. č.: CZ.1.07/1.3.00/14.0016, spolufinancovaný v letech 2010-2012 Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky vstoupil v září 2011 do druhého roku své existence. Je proto přirozené, že řešitelský tým Katedry výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci může představit dílčí postřehy a zkušenosti, které získal na základě jeho průběžné celoroční evaluace během prvního ročníku (běhu) výuky určené učitelům z praxe.

Projekt svou pozornost zacíлил k prohlubování odborné kvalifikace – k průběžnému vzdělávání výtvarných pedagogů, které je v souladu s Ustanovením § 10 vyhlášky MŠMT č. 317/2005 Sb. o dalším vzdělávání pedagogických pracovníků, akreditační komisi a kariérním systému pedagogických pracovníků. Reagoval na prudký rozvoj nových digitálních technologií (ICT – Information and Communication Technologies), které zaujímají stále výraznější pozici nejen v každodenním životě společnosti, ale i ve výtvarném umění. Vyšel z předpokladu, že poučení o nich musí

obsahovat i životaschopná příprava výtvarných pedagogů. Projekt také zohlednil zásadní proměny, které do systému vzdělávání přinesla kurikulární reforma. Studium je v každém běhu zakončeno kolokviem a absolventi obdrží Osvědčení o absolvování průběžného vzdělávání. Počítá se rovněž se skutečností, že k většině vyučovaných disciplín budou vydány studijní texty a prakticky zaměřené učební opory. Potěšující je, že partnerské spolupráce se ujal Muzeum umění Olomouc a firma Grapo s.r.o.

Konkrétní obsahové zaměření projektu bylo podloženo dlouholetým monitorováním požadavků našich absolventů zejména oboru učitelství výtvarné výchovy působících v pedagogické praxi a důležitou roli hrálo také vědomí, že oblast dalšího vzdělávání výtvarných pedagogů není na celostátní úrovni systematicky koncipována a organizována. Nabídka vzdělávacích programů, v nichž by si mohli učitelé doplňovat vzdělání, měla a má, podle našich zjištění, většinou charakter náhodných a úžeji specializovaných kurzů.

V oblasti dalšího vzdělávání výtvarných pedagogů zájemci nenacházeli komplexně koncipované studium, které by obsahovalo maximum inovativních aspektů výtvarné výchovy, o jaké se pokusil současný projekt. Dostávaly a stále se k nám dostávají signály, že zejména ti učitelé, kteří ukončili svá studia před masivním nástupem nových technologií, pociťují v této oblasti mnohdy značný handicap.¹ Od našich absolventů jsme se také dověděli o skutečnosti, že mnozí z nich by se alespoň na čas rádi vrátili do ateliérů a dílen a osvěžili svůj odborný pedagogický potenciál setkáním s novými výtvarnými úkoly a přístupy. Právě k těmto učitelům, kteří mají zájem se dále vzdělávat, směřovaly cíle našeho projektu. Po skončení prvního běhu výuky, která probíhala v loňském školním roce 2010/2011, se ukázalo, že projekt měl úspěch a že obcí výtvarných pedagogů byla naše nabídka jednoročního velkoryse koncipovaného aktualizací studia výtvarné výchovy pozitivně přijata.

Příznivě byla také hodnocena i skutečnost, že studium bylo realizováno na vysokoškolské půdě v prostorách Katedry výtvarné výchovy, které se nacházejí v rekonstruované budově bývalého jezuitského konviktu, dnes Uměleckého centra UP, to znamená ve vyhovujících podmínkách, v ateliérech

specializovaných např. na fotografii, grafický design, multimédia, textilní či keramickou tvorbu a také kov, objekt a šperk. Jednotlivé kurzy pak byly a jsou vedeny univerzitou garantovanými pedagogy a externími specialisty.

Při vědomí proměn významu, cílů a postavení výtvarné výchovy v rychle se měnícím kontextu současné edukace na základních a středních školách jsme pro naše jednoroční studium vybrali následující tematické okruhy:

- oblast nových médií, jejichž nástup byl velmi rychlý a jejichž inovace postupují mílovými skoky. Frekventantům studia jsme nabídli předměty: Grafický design, Digitální fotografie – teorie a praxe, Tvorba webových stránek, Intermediální tvorba, videoart, netart i poučení o 3D aplikacích v sochařství
- oblast proměn současného výtvarného umění (dříve dosti opomíjená sféra výuky, již se někteří výtvarní pedagogové raději dodnes vyhýbají), do níž byly zařazeny nejen přednášky věnované umění 20. století a současnosti se speciálním zaměřením na aktuální tendence, ale také na současnou architekturu a její kořeny ve 20. století, kontrasty avantgardního a tradičního přístupu, památkovou péči a péči o životní prostředí a trvale udržitelný rozvoj
- oblast didaktiky výtvarné výchovy, jejíž rámec se neustále rozšiřuje o nové disciplíny či přístupy jako Galerijní a muzejní pedagogika, Artefletika, Expresivní analýza výtvarného díla, Multimediální umělecko-pedagogické projekty a Současné psychologické trendy ve výtvarné výchově
- v neposlední řadě se nové výtvarné či technologické možnosti objevují také v klasických disciplínách praktického charakteru, v nichž jsou uplatňovány vedle těch tradičních také nové postupy a do kterých mnohdy zasahují nové, a to nejen digitální technologie. Sem patří nejen již výše zmíněné 3D aplikace v sochařství, ale i aktuální tendence v malbě, inovace v oboru keramiky, textilní a objektové tvorby či předmět Šperk jako objekt
- neopominutelným doplňkem výuky byl předmět Management vzdělávacích projektů a také praxe v partnerských institucích a doplňkové workshopy.

Protože jsme teprve v polovině řešení projektu, můžeme stručně přiblížit pouze některá dílčí zjištění. Je zřejmé, že definitivní závěry budeme moci učinit až po jeho ukončení v roce 2012.

Zájem: překvapil nás nebývalý zájem o naši nabídku, který ukázal, že

¹ Tyto naše informace však nekorespondují se zjištěním České školní inspekce, která zjišťovala úroveň ICT v základních školách v ČR v roce 2009. Z jejich zprávy vyplývá, že i začínající učitelé ICT příliš nevyužívají. Šetření bylo provedeno ve 14 předmětech, bohužel nikoli v předmětu výtvarná výchova. Melichárek Kamil a kol. Úroveň ICT v základních školách v ČR, Tematická zpráva, 16. 9. 2009, <http://www.csicr.cz/getattachment/a74c406a-74be-484e-a285-ea19c9cb0662> vyhledáno 15. 9. 2011.

mnoho učitelů výtvarné výchovy se chce dále vzdělávat a zvyšovat svou odbornou erudici. Do prvního ročníku jsme přijali 36 účastníků, pro druhý běh, který začal v září 2011, jsme počet museli navýšit na 41, přičemž cca 15 zájemců muselo být z kapacitních důvodů odmítnuto.

Regiony: kromě zájemců z Olomouckého kraje byl poměrně velký zájem o studium ze Zlínského kraje (Beskydsko) a Moravskoslezského kraje (Ostravsko), Slezska (např. Krnov, Javorník ve Slezsku, Vidnava). Mizivý zájem z Brna a okolí nejspíše naznačuje, že v tomto regionu existuje více vzdělávacích příležitostí. a konečně překvapivě projevili zájem i tři uchazeči z Prahy. Dozvěděli se o studiu náhodou, avšak nejsou cílovou skupinou projektu.

Struktura frekventantů: většina zájemců v prvním běhu studia byly ženy, jejichž věk byl v průměru 42 let, ve druhém, počínajícím běhu je opět naprostá převaha žen o něco mladších, jejich věk se pohybuje v průměru 40 let. Výpovědní hodnoty tohoto faktu budeme podrobněji zkoumat.

Motivace: můžeme uvést pouze několik postřehů, neboť důvody zájmu o toto studium budeme muset cíleně a podrobně dále zkoumat. Nedovedeme nyní konstatovat, zdali je zájem o nabízené studium motivován skutečností, že právě tyto ročníky cítí větší handicap, poněvadž absolvovaly vysokoškolskou přípravu v době, kdy mnoho z nabízených disciplín nebylo obsaženo ve studijních plánech, v době před nástupem digitálních technologií, a nebo jak významným důvodem je nedostatečná nabídka či kvalita jiných možností dalšího vzdělávání. Poněvadž se jedná převážně o ženy, ptáme se také, do jaké míry je podstatný fakt, že v této věkové skupině žen již uplynulo období, kdy svůj čas věnovaly především výchově dětí a péči o rodinu a proto neměly příležitost se s novými technologiemi a vývojem výtvarného oboru seznamovat. Pokračující průzkum by měl tyto otázky motivace objasnit.

Překážky: většina účastníků ročního kurzu se bohužel nedočkala větší podpory ze strany vedení škol. Ředitelé frekventantů studia vycházeli vstřícně v minimální míře, a to přesto, že studium je v obou bězích bezplatné. Narážíme tedy patrně opět na problém neexistujícího funkčního systému dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků – učitelé jsou sice nuceni ke zvyšování kvalifikace, avšak to se většinou neodráží v jejich profesionálním ohodnocení, v kariérním růstu. Ve školách existuje takzvaný Plán dalšího vzdělávání pedagogických pracovníků, na druhou stranu ale neexistují efektivní nástroje, které by umožňovaly a také si vynucovaly jeho naplňování. Pedagog se nemůže odvolat na tento dokument. Současně je třeba přiznat, že ředitelé školy mají v rukou mnohdy jen omezené nástroje,

kteří by jim umožňovaly nahradit chybějícího vyučujícího. Naráží na organizační a finanční problémy (mzdy za suplování jsou přímým dotačním titulem Ministerstva školství a těžko nahraditelné z jiných zdrojů). V praxi se ukazuje, že učitelé vyjíždějí na školení a semináře, které si sice sami vybrali, ale které jim musely být schváleny vedením. Samotné vedení školy pak vysílá učitele častěji na školení vynucená legislativou.

Vzhledem k výše uvedenému je třeba ocenit zájem i osobní nasazení frekventantů našeho studia, protože to si klade nemalé časové a finanční nároky. Roční studijní blok představuje deset dvoudenních soustředění (páteční a sobotní výuka znamená jeden pracovní den a jeden z osobního volna), k tomu je třeba připočítat finanční náklady na dopravu, ubytování a stravování. Přes tyto problémy, které museli jednotliví frekventanti překonat, jednoznačně zazněla potřeba i přání učitelů ZŠ i SŠ i ZUŠ scházet se na profesionální platformě i nadále, čerpat z univerzitního *know how*, vzájemně se inspirovat, doplňovat a prohlubovat si kvalifikaci.

Role vysokých škol: s výše uvedeným zjištěním souvisí i role a participace vysokých škol na dalším vzdělávání pedagogických pracovníků. Z dosavadních zkušeností usuzujeme, že dokud nebude, tak jako v jiných profesích, organizováno na oficiální celostátní úrovni a bude závislé pouze na nabídce celoživotního vzdělávání, systém fungovat nebude. Z vnějšího pohledu je zvláštní a těžko pochopitelná praxe, kdy si stát velice úzkostlivě hlídá profesní přípravu budoucích učitelů, ale jejich následné a celoživotní vzdělávání pak v praxi zajišťují převážně různé vzdělávací firmy. Další vzdělávání pedagogických pracovníků je ve vysokoškolské praxi chápáno jako jakýsi nadstandard a ne jako logické vyústění a pokračování vysokoškolského studia. Tuto skutečnost obzvláště v kontextu pedagogiky, v němž je potřeba celoživotního vzdělávání nezpochybnitelná, považujeme za alarmující.

Zpětná vazba: práce na projektu měla také neočekávaný přínos pro samotnou Katedru výtvarné výchovy a její pedagogy. Projekt přinesl větší kontakt vysokoškolských pedagogů s učiteli v praxi a přiblížil jim jejich aktuální situaci a problémy. Stejně tak bylo pro pedagogy KVV povzbudivé vyučovat motivované posluchače, kteří vědí, co chtějí, váží si nových informací, reagují na podněty vyučujících, vyjadřují své názory konstruktivně. Zvláště povzbudivý je tento fakt ve srovnání s mnohdy letargickými posluchači interního studia.

Jak jsme výše připomenuli, letos jsme zahájili druhý běh, který nekopíruje zcela ten první. Průběžné evaluace nám naznačily, v čem bychom mohli provést jistá zlepšení. Proto v některých předmětech došlo k posunu odborného

zaměření či ke změně hodinových dotací. U kázalo se, že hodinová dotace předmětů, v nichž se pracuje s novými médii, byla nastavena v prvním běhu nedostatečně. Potřeba větší časové dotace vyplynula z handicapu nezvládnutí počítače, kdy bylo potřeba věnovat více času ovládnutí nástroje a teprve pak mohli vyučující přistoupit k tvůrčí práci. Snažili jsme se také lépe provázat jednotlivé předměty. Jako první z nových médií byla zařazena Digitální fotografie, neboť její médium se pak objevuje ve všech ostatních disciplínách daného okruhu. Následuje Grafický design a pak až Intermediální tvorba, která mj. využívá prostředků prvních dvou disciplín. Některé potřeby jsme mohli uspokojit, avšak u některých to nebylo z důvodu nastavení projektu možné. Frekvenci projevovali také zájem o klasické grafické techniky, klasické sochařství, ale také o problémy vyslovené pedagogického či speciálně pedagogického charakteru, např. jak pracovat ve výtvarné výchově s problémovými žáky, hyperaktivními žáky (diagnóza ADHD a pod.).

A tak přesto, že ve výuce často zaznívalo: „více nových médií“, prokázali učitelé nejenom výše uvedenými požadavky citlivý smysl pro komplexitu výuky výtvarné výchovy, smysl pro potřebnou rovnováhu a vědomí, že kromě nových digitálních technologií zůstává ve výtvarné výchově stále důležitá potřeba pracovat s konkrétním materiálem, učit se v něm myslet a cítit jej.

on components of the project, discoveries and experiences gained to date in the period of ongoing realization of the project, concerning concept and content, as well as more general social and motivational factors.

SUMMARY

Myslivečková Hana – Jurečková Veronika

“Prolegomena” – Further Education of Art Education Teachers in the Areas of Information and Communications Technology and Other New Approaches to Art Education

This article is aimed at presenting the project Art Education in the World of Contemporary Art and Technology-Using ICT and Other New Approaches in Art Education, registration no. CZ.1.07/1.3.00/14.0016, which is being co-financed in the years 2010–2012 by the European Social Fund and the State Budget of the Czech Republic. It is conceived as an additional study programme to modernise Art Education in practice by the project headquarters, the Art Education Department of the Pedagogical Faculty of Palacký University in Olomouc, Czech Republic. In this contribution there are reflective insights

Profilace uměnovědných disciplín na Katedře výtvarné výchovy Univerzity Palackého v Olomouci

Olga Badalíková

Anotace: *Současná teorie umění sice akceptuje asimilaci nových vizuálních artefaktů do výkladového rámce klasických dějin umění, avšak tato cesta je součástí permanentního, neustále se zrychlujícího pohybu a zejména z hlediska metodologického, je obtížně uchopitelná. Právě vzájemná příznivá konstelace řady uměnovědných a společenskovedních disciplín umožňuje zřetelněji postihnout také rozšířenou vizualitu dneška. Výuka uměnovědných a příbuzných oborů na olomoucké katedře výtvarné výchovy je otevřeným procesem a věnuje pozornost rovněž vyhraněným aspektům vizuální teorie, které dříve stály mimo rámec uměnovědné disciplíny a jež otvírají dosavadní hranice oboru.*

Se stávajícím kulturně-společenským úsilím – nově a šířeji vnímat vizuální artefakt, se prohlubuje zájem o vizuální studia, případně vizuální kulturu jako široce koncipovaný obor. Tento mnohokrát diskutovaný pojem charakterizuje James D. Herbert ve své úvaze *Vizuální kultura, vizuální studia*. Předpokládá, že termín „vizuální kultura“ by měl zahrnovat všechny lidské produkty s výrazným vizuálním aspektem, včetně těch, které v kontextu sociální praxe nejsou označeny jako umění.¹ Upozorňuje, že vizuální studie se nachází někde mezi dějinami umění a antropologií² a jsou charakterizovány dematerializací, demokratizací a globalizací.³ Jejich specifikum nespočívá v tom, vidět to co je nám předkládáno. Jak uvádí Marita Sturken a Lisa Cartwright – jde také o to rozeznat, jak se věci mají a dešifrovat co se nám neukazuje, co nevidíme, protože to přesahuje hranice našeho zraku, kdy je něco mimo naše zorné pole, nebo nemáme prostředky k pochopení a uchopení toho, co máme přímo před očima.⁴

¹ T James D. Herbert, *Vizuálna kultúra / Vizuálne štúdiá*, in: Robert S. Nelson – Richard Shiff (edd.), *Kritické pojmy dějin umění*, Bratislava 2004, s. 511.

² Ibidem, s. 515.

³ Milan Kreuzzieger, *Vizuální kultura: mezi lokálním a globálním pohledem*, in: Roman Prah – Tomáš Winter (edd.), *Proměny dějin umění. Akta druhého sjezdu historiků umění*, Dolní Břežany 2007, s. 23.

⁴ Marita Sturken – Lisa Cartwright, *Studia vizuální kultury*, Praha 2009, s. 15.

Zdá se, že všudypřítomný pojem vizuální kultura dnes postupně nadstřešuje „pod-disciplíny“, mezi něž poklesl rovněž obor dějin umění, jakožto nahlédnutí pohled poněkud ztuhlé soukolí zasluhující zásadní renovace. Současná teorie umění sice akceptuje asimilaci nových vizuálních artefaktů⁵ do výkladového rámce klasických dějin umění, avšak i tato cesta je součástí permanentního, neustále se zrychlujícího pohybu a zejména z hlediska metodologického, je obtížně uchopitelná. Mnozí teoretikové také dospívají ke kritickému nahlížení na některé aspekty těchto tendencí vedoucí k jednostrannosti a povrchnosti. Mimo jiné James Elkins ve své studii *Sbohem vizuální kulturo*.⁶

V kontextu zmíněných skutečností je tedy zapotřebí uvažovat také o vlastním smyslu dějin umění, respektive uměnovědných disciplín v rámci výuky na vysokých školách s výtvarným zaměřením, kde preference stále inovovaných postupů ve všech oblastech vzdělávání je odvozená z vlastní podstaty jejich neklidné tvořivé existence. Lze doufat, že otázka nezni – zda zahrnout nebo nezahrnout tento obor do studijního programu – ale spíše jak zůstat v mantinelech klasických disciplín a zároveň naplnit očekávání studentů, po smysluplném výkladu v rámci současného světa vizuální kultury. Je také nutné zvážit, jak v době preferovaných přístupů, zjednodušeně nazývaných škola (a mnohdy i vysoká škola) hrou, operovat mezi křehkými uměleckými dušemi žijícími současností, s archaickými a přesto nezbytnými pojmy jako ostensorium, palimpsest, případně umění Nové říše Starého Egypta.

Na řadě vysokých škol se upouští od lineárního výkladu dějin umění. Je sice známou skutečností, že tyto dějiny lze prezentovat třeba na jediném artefaktu a to i po dobu několika semestrů. Avšak takovýto postup též předpokládá alespoň rámcovou orientaci posluchače v základním pojmosloví a v časových dimenzích. Některé katedry staví svou výuku na specifických liniích (ku příkladu zátiší, portrétní miniatura) či na aktuálně problémových tendencích jako (dekadence, gender, případně sociální kontext). Postupné rozkrývání dějinného vývoje a s ním související nutnost: obeznámit se s osobnostmi a díly, které tyto dějiny utvářely, se pak může z dnešního pohledu jevit jako počínání příliš pozitivistické a nadbytečné.

Není tomu tak. Je sice nepopíratelným faktem, že struktura chrono-

gie dějin umění, založená na specifikaci jednotlivých uměleckých stylů, má základ zejména v uměnovědě 19. století. V současnosti se však v mnoha rovinách rozvíjí u nás i v zahraničním odborném tisku diskurs o nových metodologických východiscích. Teoretikové věnují pozornost vyhraněným aspektům vizuální teorie které dříve stály mimo rámec uměnovědné disciplíny a otevírají dosavadní hranice oboru. S pojmem teorie a dějin umění spojuje Ladislav Kesner především *hlubokou a soustavnou reflexi nad jazykem, motivací, cílem a smyslem studia výtvarných děl a objektů. Nedílnou součástí problému teorie jsou i etické a morální otázky a tázání se po společenské funkci dějin umění, pokračující redefinování dějepisu umění jako vědecké disciplíny i společenské praxe*.⁷

Přesto pro poznání podstaty uměleckého směřování, myšlenkových návazností a širokého historického a společenského kontextu, tedy pro pochopení vlastního smyslu umění jako takového, je znalost dějinného vývoje zásadní. *Právě zkoumání styčných bodů a průsečíků zobrazování a vizualizace v umění a vědě přináší v posledních dvaceti letech některé z nejzajímavějších podob současné vizuální teorie a historie. Na druhou stranu vůbec není zřejmé že tyto skutečnosti jsou postačujícím důvodem pro to, aby se dějiny umění proměnily v disciplínu obrazu*.⁸ Pierre Bourdieu připomíná, že pro způsob uvažování o uměleckém díle je výchozí znalost historického kontextu.⁹ Jak bylo mnohokrát připomenuto – nelze izolovat současné umělecké dění od minulosti a nelze jej bez poznání této minulosti plně pochopit. Problémem zůstává, jak v rámci zrychleného výkladu, poodhalit ono velké dobrodružství, které se v množství faktografie ukrývá.

V souvislosti s aktuální otázkou rozvoje nových médií a obrazového světa vůbec, lze konstatovat, že pro výuku na uměleckých školách je vizuální oblast zcela zásadní. Zatím co studenti klasického oboru dějin umění se snadněji pohybují ve filosofických kontextech a dějinných souvislostech a bez problémů pracují s literaturou, studenti výtvarných oborů citlivě vnímají především

⁵ Ladislav Kesner, *Vizuální teorie. Současné anglo-americké myšlení o výtvarných dílech*, Jinočany 2005, s. 8.

⁸ Ibidem, s. 35.

⁹ „Kategorie, které jsou užívány k vnímání a hodnocení uměleckého díla, se tedy dvojím způsobem vážou na historický kontext. Jsou místně a časově spojeny s daným společenským univerzem a stávají se předmětem konkrétních užití, jež nesou pečť společenského statusu svých uživatelů, kteří v rámci svých estetických preferencí, těmito kategoriemi umožněných, uplatňují základní dispozice svého habitu.“ Viz: Pierre Bourdieu, *Historický původ čistého estetičtiny*, in: Tomáš Kulka – Denis Čiurpanov (edd.), *Co je umění?* Praha 2010, s. 336.

⁵ Mimo jiné sborník příspěvků ze semináře University College Cork: James Elkins (ed.), *Art History versus Aesthetics*, New York 2006; případně Elizabeth Mansfield (ed.), *Art History and its Institutions. Foundations of a discipline*, London 2002.

⁶ James Elkins, *Sbohem vizuální kulturo*, in: Marta Filipová – Matthew Rampley (edd.), *Možnosti vizuálních studií. Obrazy – texty – interpretace*, Brno 2007, s. 241-254.

vizuální vjemy. Jednak jimi posilují paměťové schopnosti, ale též navozují podprahové asociace a napomáhají k objevným výkladům a interpretacím. Pracovat s vjemem a doložit výuku obrazovým materiálem je tedy prvním předpokladem jejího přiblížení. Na tomto poli bylo za posledních dvacet let jistě mnoho vykonáno. Po diapozitivech a video nahrávkách následovaly diskety, CD romy a datavideo projektory. Do výuky je zapojen internet a studenti kvalifikovaně připravují v seminárních hodinách vlastní obrazové prezentace. Pro pochopení celé šíře mezioborových vazeb se však v rámci studia jeví jako zásadní – kvalitní celková koncepce výuky, vycházející z širokého diskursu. Její profil je samozřejmě nutno odvodit od odborného zaměření jednotlivých vyučujících, působících na příslušných katedrách.

V této souvislosti lze připomenout genezi výuky uměnovědných disciplín na Katedře výtvarné výchovy v Olomouci. Její mnohaletá příprava a postupná specifikace naznačuje promyšlenou a stále otevřenou cestu k příznivému modelu, zahrnujícímu řadu mezioborových oblastí. Chronologický výklad dějin umění s důrazem na charakteristiku, vzájemné vazby a vztah k filosofickému a dějinnému obrazu doby, tvoří rámec přípravy v bakalářském studiu. Na něj navazuje skupina disciplín, které v mnoha směrech vědomosti rozvíjí.

Výuka ikonografie křesťanského umění odkrývá základy evropské kulturní tradice a tvoří výchozí prostor pro pochopení úvodu do teorie umění, jež je zaměřen na historii výkladu základních pojmů a na uvedení širších souvislostí týkajících se smyslu umění v moderních interpretacích a přístupech. Zároveň se již v rané fázi studia studenti seznamují se Současným uměleckým provozem který nabízí vhled do chodu uměleckých institucí, ale též do organizace symposií a velkých kurátorských projektů. Sleduje otázky správy uměleckých památek, právní a etické aspekty nakládání s uměleckým dílem, orientaci v cenových hladinách, ale též ku příkladu pohyb uměleckých děl přes hranice.

Poznání struktury těchto institucí (muzeí, galerií, aukčních síní) v národním i mezinárodním měřítku, je nakročením k další disciplíně a to k Uměleckým sbírkám, které jsou věnovány vývoji sběratelství ve vazbě na slohové epochy a posléze sledují vznik a celkový chod velkých soukromých i veřejných uměleckých kolekcí v euro-americkém prostoru. Je přiblíženo jejich architektonické řešení, akviziční činnost, a způsoby prezentace. S Dějinami užitého umění jako se součástí dějin výtvarného umění, se pak studenti setkávají ve dvou semestrech zaměřených na významné oblasti uměleckořemeslné tvorby.

Souběžně lze navštěvovat další disciplíny, kupříkladu Úvod do sociologie

a kultury umění či Kulturní antropologii. Specifickým oblastem práce s uměleckým dílem je věnována Prezentace uměleckého díla, Metodologie umělecko-historického výzkumu nebo Obrazová analýza. Náplní posledně zmíněného speciálního semináře je aktivní uchopení a kritická analýza a interpretace projevů vizuální kultury a to jak historických tak i současných. Důraz je kladen na samostatné studentovo hodnotící stanovisko, jeho schopnost tyto projevy nejen formálně analyzovat, ale též (pokud se jedná o ty současné) začlenit do širších významových souvislostí vizuální komunikace a její sociální funkce.

Jak v průběhu celého studia tak zejména ve vyšších ročnících je kladen důraz na průběžné poznávání současného umění. Dějiny výtvarného umění 2. poloviny 20. století a počátku 3. tisíciletí sledují proměny světové výtvarné kultury se zvláštním zřetelem ke specifické situaci v našich zemích. Přibližují racionálně konstruktivní i existencionální proudy soudobé umělecké tvorby, včetně současných uměleckých trendů. Na výchozí výuku stávajícího uměleckého pohybu navazují Vybrané kapitoly z dějin umění 20. století a také přednášky speciálně věnované současné světové architektuře. Významná role v poznávání uměleckých projevů náleží Výtvarné didaktice, Arteterapii a dalším příbuzným oborům. Do budoucna je počítáno s otevřením přednášek z estetiky a psychologie umění.

Výuka uměnovědných a příbuzných oborů na olomoucké Katedře výtvarné výchovy je otevřeným procesem. Právě vzájemná příznivá konstalace řady uměnovědných a společenskovedních disciplín umožňuje zřetelněji postihnout také rozšířenou vizualitu dneška.

Nelze zodpovědně tvrdit že pouze tudy vede cesta. Linií a profilací je mnoho a jsou specifické v návaznosti na charakter studia a na vlastní poslání příslušného studijního oboru. Smyslem tohoto příspěvku je připomenout, že výuka dějin umění není rigidním, stagnujícím břemenem, ale že je, pružnou a komunikativní konstrukcí, otevírající mysl a že i ve světle nejnovějších technologií a vizuálních teorií zůstává nenahraditelným nositelem vědomí souvislosti.

SUMMARY

Badalíková Olga

The Profiling of Academic Art Disciplines at the Art Education Department of Palacký University in Olomouc

While contemporary art theory accepts the assimilation of new visual artefacts into the interpretative framework of accepted art history, this path however is a component of constant, evermore rapid movement, and especially from the methodological viewpoint, it is comprehended with difficulty. Actually the mutually favourable situation of the number of Art Education and Social Studies disciplines makes it even more possible to capture the extent of visibility today. The teaching of Art History, Theory and related fields at the Olomouc Art Education Department is an open process, devoting attention to distinctive aspects of visual theory which earlier were outside the frame of academy art disciplines, opening up the borders of the field.

Digitální technologie – umění – výchova a „kůže přírody“ ve „virtuální ruce“

Hana Babyrádová

Anotace: *Námětem příspěvku je téma popření rozporu mezi využíváním digitálních technologií a přirozeným projevem ve výtvarném umění a ve výtvarné výchově. Budou zde rozebrána teoretická východiska synkreze těla a přístroje a uvedeny praktické příklady.*

„Umění nás vlastně vrací k realitě.“ Ivan Mečl

V lidovém mudrosloví najdeme řadu přísloví, v nichž se objevuje slovo „kůže“: *Necítím se ve své kůži. Je mi tak, že bych vyskočil ze své kůže. Jít s kůží na trh.* Původní motivací k uchopení tématu a posléze i k vytvoření názvu tohoto textu byl Kandinského výrok: „*Umění je kůží přírody*“. Je všeobecně známo, že právě tento výrok se stal mottem modernismu. Modernisté totiž věřili, že umělecké dílo je vnitřně spjata s podstatou přírodní morfologie a často se ve svých úvahách o umění k této myšlence vztahovali. Postmoderna pak tento model založený na projekci „duše přírody“ do umělecké tvorby zamítla a nabídla model citačního eklekticismu, což znamenalo, že umělci přestali fungovat jako „médiá“ mezi světem přírodním a lidským (civilizačním) a čerpali spíše z kulturních hodnot již vytvořených. Postmodernisté zkoumali kulturní minulost a nejrůznějšími kombinacemi jejích fragmentů se snažili vytvářet díla nová. Jelikož se takto vztahovali k již existujícímu, přišly jim vhod jakékoliv technologie, které byly schopny minulé i současné zaznamenat, uložit – archivovat. a byly to zejména digitální technologie, které daly v historii největší průchod rekurzivně již stvořeného. Nejenom již vytvořená umělecká díla, ale i jednoduché vjemy – tedy vidění, slyšení, prožití je možno skrze nová média přesně zaznamenat a uložit – k záznamu je možno se opakovaně vracet a upravovat jej a neustále proměňovat. Estetická úprava zažitého může být tak sugestivní, že vzniká až jakási závislost na substituci reálného. Prostřednictvím nejnovějších technologií upravený záznam prožitého je povýšen zásahem umělce – je pozměněn, transformován do symbolické roviny. Divák je fascinován dokonalostí „nadobrazu reality“ – často se dokonce stává, že skutečná realita bez příkras pro něj ztrácí význam, je

vytěšňována sugestibilitou „dokonalejší ireality“. Řada současných umělců se ale právě na tento problém snaží reagovat, nejde jim pouze o využívání nových médií, ale poukazují také na jejich jednostrannost.

Digitální technologie v rukou umělců

Vstup digitálních technologií do umění znamenal především rozšíření prostředků ke zkoumání, přetváření i k adjustaci obrazu: „*Obraz je médium. Ale co vlastně je obraz? Zde zjevně nejde o čáry, linie, tvary a barvy jako médium, nýbrž jde právě o samu obraznost obrazu. A – jak to dokládají zejména dějiny moderního malířství – to, co je nejvlastnějším polem umělecké tvorby, je obrazovost obrazu sama: moderní či současné umělecké směry se od tradičních odlišují právě jiným chápáním obraznosti obrazu, k níž teď neodmyslitelně patří například i instalace, různé formy land-artu, anebo počítačové umění či video-art. Kdybychom tedy chtěli obraznost obrazu označovat jako médium, potom by platilo – dokonce dávno předtím, než tato heslo vyslovil Marshall McLuhan: medium is message.*¹

Tento příspěvek si klade za cíl, zabývat se nejenom obrazností, nýbrž zkoumat vztah obrazu k naší tělesnosti a dále se zde hodláme zabývat tím, jak i virtuální prostor tvořený pomocí digitálních technologií reflektuje naše tělo. Pokusíme se odpovědět na otázku, zda je v éře všeobecně převládajících digitálních technologií námět citlivosti našeho těla obaleného kůží skutečně ignorován, anebo zda tomu není právě naopak. V neposlední řadě se budeme zamýšlet nad tím, jak na danou situaci, vyznačující se digitalizací veřejného prostoru a umění, reaguje výchova.

Vstup digitálních technologií do umění znamená především vznik nových vyjadřovacích forem. Digitální technologie jsou v umění používány nejdříve spontánně – živelně, ale již od devadesátých let vznikají na uměleckých školách nové ateliéry zaměřující se výhradně na práci s novými technologiemi. Tyto ateliéry jsou zakládány umělci, kteří sami nejprve našli v digitálních technologiích zcela neobvyklé nástroje pro svoji vlastní tvorbu (Veronika Bromová, Petra Vargová, Frederico Diaz a další).

Mezi tzv. nové výtvarné formy založené výhradně na užití digitálních technologií, formy objevující se na scéně výtvarného umění v posledních dvaceti letech, patří *time-based media: videoart, audiovizuální performance*, velmi rozšířená *site specific instalace*. Posledně zmiňovaná forma výtvarného

vyjádření je četnými umělci vytvářena v tzv. immersivním prostředí, tj. V místě, do jehož prostoru je možno fyzicky vstupovat. Jiným v umění velmi frekventovaným postupem je remixování, spočívající v neustálém dynamickém kompletování fragmentů díla. U mělec stále recykluje již provedená díla nebo jejich části a uvádí určité datové informace do nových kontextů (rekontextualizace). Remixem je možno také označit situaci, kdy umělec kombinuje fyzické a digitální zdroje a podněty – tímto způsobem je vytvářena například digitální performance.

V současném výtvarném umění se najde celá řada příkladů prostupu digitálních technologií s tělesností a s reálně existujícím prostorem. Uveďme za všechny alespoň jeden příklad – dílo Petry Vargové. Tato umělkyně se zabývala už v době svých studií interaktivní sochou – pod názvem *Socha s lidským jádrem* (1994) instalovala průhledný objekt, do něhož diváci vstupovali a byli posléze fixováni polštáři, zvenku pak jiní mohli pozorovat jejich pohyby. Teprve později se ústředním zájmem Vargové stává právě zaznamenávání vnímání fyzického těla subjektem pomocí digitálních technologií, což se plně projevilo v instalacích *Monster* (1996, Bienále mladého umění v galerii u Kamenného zvonu), *Pets* (1996) a *Pahýly* (1999). V *Pahýlech* dokonce použila obraz své vlastní kůže (scann), převedla jej do 3D prostoru a tímto sugestivním technologicky poměrně složitým převodem obrazu povrchu vlastního těla – kůže vyvolala u diváků patrně až fyzicky se projevující pocity libosti a nelibosti. U vedený příklad právě tohoto díla Petry Vargové je pádným důkazem toho, že digitální technologie v rukou umělce neslouží k substituci tělesného ale naopak – k rozšířenému zkoumání tělesnosti. Po roce 2000 se dále věnuje transformaci tělesného do digitální podoby *Dead or Alive* (2001) a je výzvou nejenom pro aktivaci zraku diváka, ale zasahuje pozorovatele v celé jeho tělesné „nesmyslovosti“ s vnímáním sebe sama souvisí i dílo nazvané *Tajný příběh* (2006). V díle *Dead and alive* vystupuje výtvarnice jako aktérka bojové počítačové hry, což vytváří napětí mezi iluzívností prostředí v digitálně utvářených hrách a „realitou obrazu vlastní osoby“. Domnívám se, že právě dílo Petry Vargové může být pro výtvarnou výchovu inspirativní, a to zejména proto, že na nebezpečí jednostrannosti či propadu virtuálnímu světu nepřímo poukazuje.²

Umělci si tedy vytvářejí ateliéry nových médií a supermedií, jako například známý Frederico Diaz, který založil na pražské VŠUP multimediální laboratoř. Tento umělec vychází z akceptování předpokladu, že nové

¹ Miloslav Petříček, *Myslení obrazem*, Praha 2009, s. 14.

² Petra Vargová, <http://www.petravargova.org/>, vyhledáno 12. 12. 2011.

informační technologie vynalezené vědou mohou přímo ovlivňovat myšlení i city lidí, kteří se průběžně nacházejí i ve svém běžném životě stále více ve virtuálních prostředích a jsou jimi následně – pokud se ocitají zpět v reálném prostředí – ve svém vnímání a uvažování ovlivněni. Zatímco v běžném životě dochází k dichotomii mezi světem přirozeným a virtuálním, v umění vzniká mezi přirozeným světem a světem umělých médií těsný vztah a je to právě umění, které se stává prostorem uskutečnění interakce mezi oběma světy. Takto pak doslova „kůže fyzického těla“ prostupuje obrazně řečeno „kůží digitální technologie“, což ilustruje výše zmíněný příklad díla Petry Vargové snímající nejnovějšími přístroji vlastní kůži a prezentující obraz kůže tak, aby tento odstartoval další představy nebo dokonce fyzické pocity související s reálnými živými bytostmi – zvířaty. Předpona super před výrazem média (supermédia) v tomto smyslu signalizuje hloubkové prolnutí fyzického a virtuálního ve svobodně se utvářející interaktivitě uskutečňované během performance.

Je to tedy jakési supermédium, které se stává prostředkem propojení kůže těla s „kůží techniky“. Jestliže hovoříme o digitálním médiu ve vztahu k živému objektu, pak toto digitální médium povyšujeme v konečné fázi na prostředí. Do tohoto prostředí vstupuje umělec se svojí myšlenkou a posléze se v něm objevuje i divák se svým vlastním myšlenkovým potenciálem a v první řadě také jaksi „navíc“ se svou fyzis.

Digitální technologie jako nástroj výchovy

Symbióza tvorby s digitálními technologiemi byla ve výtvarné výchově akceptována velmi zvolna. Již od 90. let je veden v oblasti teorie výtvarné výchovy spor o preferenci činností materiálových spojených s psychofyzickou stimulací před aktivitami vykonávanými prostřednictvím počítačů. Teprve v závěru první dekády třetího tisíciletí dochází mezi teoretiky velmi pomalu k jakémusi konsensu ve smyslu nutné akceptace nových médií ve výtvarné tvorbě. Jinými slovy řečeno i ti nejzarytější zastánci duchovní a smyslové výchovy přiznávají, že digitální fotografie, video, internet se staly běžně užívanými prostředky komunikace mezi dětmi a mladými lidmi a že jejich užití k výtvarnému vyjádření je velmi motivující. Problém tedy už není postaven tak, že by nová média neměla být využívána k tvorbě, ale otázka zní spíše, jakým způsobem tato média ve výtvarné výchově zužitkovat tak, aby se v „rukou dětí“ nestala nástrojem pouhého rozmnožování komerčních sdělení. Je to obzvláště obtížné v době, kdy se i ve výtvarném umění velmi těžko hledá

hranice mezi prvoplánovou kritikou profánního světa médií – tedy jejich pouhým parafrázováním a reflexemi s vyšším duchovním přesahem.

Zajímavým příkladem symbolického ztvárnění kosmu digitálními technologiemi je dílo již zmíněné Petry Vargové – světelná instalace SKY (2003). Vargová simulovala pomocí počítačové generace různé podoby noční oblohy s hvězdami Na rozdíl od obvyklého užití počítačových technologií k zobrazování agresivity, rychlosti a hypervizuality zde Vargová nabídla prostor pro meditativní spočinutí – instalovala virtuální noční oblohu v létě v době horka a divák měl tak možnost v chladném prostoru galerii snít o kosmických dálkách a pohybech.³

S odstupem času by se dalo říci, že výtvarná výchova se pod tlakem všeobecného rozšiřování digitálních technologií octla pod vlivem několika „falešných mýtů“. Prvním takovým pseudomýtem byl všeobecný strach, že umělé vyjadřovací prostředky jako například grafické programy postupně zcela vytlačí tužky, úhly, rudky, štětce, barvy a hlínu ze školních ateliérů. Je sice pravdou, že vizuální inteligence – ve smyslu rozvinutosti oka a jeho pozorovacích, zaznamenávacích a hodnotících funkcí je přes počítačovou obrazovku stále více rozvíjena a že před počítačem v distanci od fyzických materiálů nelze pěstovat kinesteticko-haptické dovednosti. To vše je pouze relativní pravda. Chuť kreslit, malovat a modelovat zejména v raných ontogenetických fázích vývoje dítěte však počítače doposud nepotlačily. a je patrně zcela individuální záležitostí přístupu rodičů a učitelů k výchově dítěte, zda dovedou jak materiálovou a virtuální činnost skloubit. V souvislosti s výtvarnou výchovou je třeba si hlavně uvědomit, že nová média – digitální fotoaparáty, počítače, videokamery rozšiřují možnosti svobodného přístupu k obrazu (průkopníkem k tomu byla fotografie). Pouhá „manipulace“ s obrazem, jeho dekonstrukce, rozložení, přeskupování fragmentů, znovusestavování, přepisování, transparence vrstevnatosti atd. – to vše, co lze snadno prostřednictvím digitálních technologií s obrazem provádět, však neznamená automaticky, že jde o kreativitu nebo dokonce o umění. Dílo jako takové musí být nositelem nějakého sdělení, které přesahuje rámec běžné komunikace, profánního přeposílání informací, pouhé výměny názorů. Ve skutečném díle musí být obsaženo poselství a jeho tvůrce by měl být na sdělení tohoto poselství zainteresován. Ve výtvarném projevu dítěte nebo mladistvého sice nejde o vytváření děl většího přesahu, jak je tomu v umění, ale jde zde podobně

³ Petra Vargová, Eyeworks, katalog, <http://petravargova.org/pdf/katalog.pdf>, vyhledáno 20. 9. 2011.

jako je tomu v případě „velkého umění“ o sdělování niterně závažných obsahů. Podmínka obsahovosti sdělení by tedy měla být první podmínkou, za které může být jakýkoliv výtvarný projev, ať už je vytvořen přímo ve fyzickém materiálu nebo ať už vzniká ve virtuálním prostoru, vnímán jako plnohodnotné dílo. Je přirozené, že jestliže dnes výtvarníci běžně používají ke své práci digitální technologie, tak podobně i ve výtvarné výchově by měly být tyto technologie akceptovány a adekvátně používány.

Výtvarná výchova – „vlastní“ a „cizí“ kůže

Vraťme se znovu k příslovím. V předchozích úvahách jsme se snažili popřít pseudomýtus, že by digitální technologie snad měly představovat pro vychovatele a děti pouze „cizí kůži“ – něco, co je přejímáno, mechanicky používáno nebo dokonce napodobováno. Na druhé straně je ale pravdou, že uvažujeme-li doslova o vjemech a pocitech zaznamenávaných skrze fyzickou kůži, tak kromě některých experimentů výtvarných umělců (Woddy Vašulka, akce v devadesátých letech) jen stěží hledáme příklady toho, že bychom se mohli virtuálního světa obrazů bezprostředně dotknout nebo jej ochutnat jazykem. Realita je taková, že spolu se vzrůstající zainteresovaností na činnostech praktikovaných na počítači mizí naše schopnost psychomotorické koordinace pohybů, tělo ochabuje ve svých reflexích na fyzické podněty (někdy se dokonce stává, že fyzické reakce jsou ovlivněny virtuálními podněty), tělo se stává netečným, není schopno se regenerovat a relaxovat. To vše jsou negativní důsledky jednostranného zaměření na užívání digitálních technologií ve volném čase, otrockému propadnutí virtualitě, které je srovnáváno s drogovou závislostí. Srovnání s drogami je zde namístě, a to zejména z důvodu příbuznosti obou závislostí: drogově závislý podléhá jednostranně podobně jako člověk závislý na počítači „vizi uměle vytvořeného halucinativního světa“, kde dominuje vizualita jako taková. Vizualní vjemy, představy, fantazie jsou pro oba přednější než těžkopádná fyzická realita.

Je tedy pravdou, že nová média nabízejí snadno dostupné „oblékání se do cizí kůže“. Připomeňme například známý dětinský trik – změna identity ve virtuálním prostředí. U živatele internetu si vytvoří nové jméno (pseudonym), zkompile z několika fotografií novou podobu a vzápětí se začne vžívat do cizího těla i tím, že si vymyslí minulost, vyfabuluje příběh svého života a průběžně si vymýšlí i vlastní aktuální životní situace případně plánuje budoucnost. Komunikuje-li takto skryt za obrazovkou ve fyzické

„anonymitě“ s někým, kdo bere jeho vzkazy vážně, vzniká jakýsi hybrid reálného a smyšleného.

Na jedné straně *anonymita* a na druhé straně *identita* jsou pojmy často skloňované v humanitních vědách posledních let. Vztahovat se k těmto pojmům, vymezovat je, kontextualizovat a pokoušet se je definovat se stalo doslova módní záležitostí nejenom výtvarných kritiků a historiků, ale i sociologů, psychologů, antropologů, etnografů a zástupců dalších humanitních věd. Výtvarnou výchovu přirozeně zajímá, jak samotná výtvarná tvorba může ovlivnit hledání identity u dítěte nebo u teenagera a jakým způsobem se na osobní image podílí všudypřítomné vizuální ikony šířené prostřednictvím nejdokonalejších digitálních technologií.

V rámci současné výtvarné scény se stále více objevují umělci, kteří ve svých dílech záměrně dokonale digitálními technologiemi vytvořené obrazy popírají tím, že vytvářejí inverzní přístup stojící v kontrastu k dostupnosti vytváření obrazu pomocí digitálních technologií. Další umělec, u něhož není na první pohled jasné, jakou technikou pracuje, je Ross Jones. Tento muž kreslí obrazy, které jsou na první pohled zaměnitelné s digitalizovanými návrhy architektury. Ve srovnání s tím, jak je architektura prezentována v médiích, kde je většinou ukazována formou nepřetržitého sledu záběrů na celek i detail, vznikají Ross Jonesovy kresby v lineárně posloupném trpělivém soustředění. Ross Jones je příkladem osobnosti umělce, kterého dokonalost, ale na druhé straně odcizenost digitálních tisků fascinovala natolik, že se rozhodl konkurovat stroji doslova s tužkou v ruce.⁴ Na podobném principu – principu prolínání virtuálního a reálného je založeno i výše už zmíněné dílo akce Petry Vargové, ve které šlo o dosazování identické osoby do virtuálních a anonymních prostor. U mělkyně toto komentuje následovně: „*Ve videu Dead or Alive 2 jsem do slavné hry Sonny PlayStation2 umístila sama sebe a bojovala jsem s virtuálními postavami uprostřed reálného prostředí hry. Ve videu je zachován původní grafický design, kvality hry, zvuk i její původní název.*“⁵

⁴ Donna Howard, Estetické kvality úpadku, *Umělec*, 2, 2010, http://www.divus.cz/umelec/article_page.php?item=1588, vyhledáno 20. 9. 2011.

⁵ Palo Fabuš, Svět pohlacený technologií: kritika nových médií, *Umělec*, 1, 2009, http://www.divus.cz/umelec/article_page.php?item=1519, vyhledáno 20. 9. 2011.

Vhled do těla skrze „oko technologie“, aneb jak nekreslit už podle modelu

Ještě jedno přísloví jsme dosud neuvedli, a to přísloví Zalezlo mi to pod kůži. Obrazně by se tímto příslovím dala charakterizovat i současná situace a to přibližně takto: Oko technologie nám skutečně zalezlo pod kůži. Jak konkrétně s uvedením příkladů toto tvrzení vysvětlit a případně ilustrovat? Od doby, kdy jsme obklopeni novými technologiemi, se nemůžeme tvářit, že jimi nejsme ovlivněni. Pod kůží se nám dostávají jaksi samočinně. Zkuste si představit, že ve snaze vymanit se z jejich dosahu, prohlásíte, že nikdy nenafotíte digitálním fotoaparátem žádný snímek, že nic nebudete dělat na počítači, že neotevřete internet, že nebudete používat mobilní telefon. Rázem se octnete zcela mimo společnost, patrně s vámi bude rozvázan pracovní poměr, blízcí a známí s vámi přestanou komunikovat na dálku. s problémy budete ošetřeni u lékaře, pro spoustu sociálních institucí přestanete existovat. Technologie se nám dostaly nejenom pod kůži, ale takřka do žaludku. Princip všudypřítomného screeningu nám může být sice nemilý, ale jednoduše je tu. a tak například uchazeč o studium na výtvarně zaměřené škole může být poučen asi takto: Pro účely přijímacích řízení na školy výtvarného zaměření si tedy vezměte s sebou namísto pečlivě nakreslené sádrové hlavy, grafický záznam elektromagnetického vyšetření svého mozku, který jste upravili ve Photoshopu za účelem prolomení bariéry mezi vědou a uměním, ale i za účelem prokazování vašeho výtvarného talentu. Komise totiž proti takové prezentaci vašeho talentu nemůže nic namítat, neboť pokud by oponovala, prozradila by na sebe, že není zkrátka „in“.

Závěr – s počítačem a internetem ve vlastní anebo v cizí kůži?

Vymizí však idea preference mimetické schopnosti jako měřítko výtvarného talentu? Respekt ke schopnosti zobrazit viděné je starý jako lidstvo samo. Patrně nikdy nepřestane být předmětem obdivu. Jen módy napodobování světa se mění. Nová média jsou pouhým nástrojem, důležitý je spíše modus, do něhož je vložena autorova myšlenka. Návraty různých mediálně modifikovaných přístupů k zobrazování jsou součástí stále se proměňující současné umělecké scény. Je ovšem pravdou, že digitální technologie podminily i snadnost šíření informací skrze veřejná média a tím způsobily i vznik

„mediální gramatiky“. Lidé se více než sami sebou řídí tím, co vidí a slyší ve zprostředkovaných obrazech světa. Výtvarná výchova se tedy musí se všemi těmito vlivy vyrovnávat.

Ačkoliv digitální technologie doslova prostupují naší kůží – tzn., že jsme jimi ovlivňováni a zasahováni v našem rozhodování, přece jenom z pohledu ontologického, psychologického, pedagogického i filozofického je třeba zůstat ve své vlastní kůži. a pokud užíváme technologie k tomu, abychom se občas, řečeno obrazně, podívali i pod kůži svého těla nebo okolního přírodního a věcného světa, abychom rozšířili hranice vnímání a poznání, je třeba se z těchto senzorických a kognitivních exkurzí znovu do své vlastní kůže vracet.

SUMMARY

Babyrádová Hana

Digital Technology—Art—Education and “The Skin of Nature” on “Virtual Hands”

The subject of the article is the theme of the contradiction of the discrepancy between using digital technology and natural expression in fine art and in Art Education. Theoretic viewpoints on the syncretism of body and machine are explored, with practical examples given.

Strategie a postupy médií jako téma

Kateřina Dytrtová

Anotace: Článek rozebírá téma velmi často reflektované v soudobém umění. Sleduje to, jak se chová samotné médium, například video, fotografie, film. Nejedná se totiž o průhledné nosiče, jejich přenos je vždy druhem překladu, výběru a nikdy není toto médium průhledné nebo „nevinné“. Můžeme sledovat zajímavou transformaci významu do nových forem. Článek se zabývá utvářením nového významu, jestliže se na konkrétní tvorbě podílela také nová technologie. Například mohlo být sledováno chování filmových polí, mohlo být využito video. Článek si všímá takto vzniklých posunů. Proto je tato problematika velmi nosná z hlediska edukativní využitelnosti. Tyto postupy jsou vždy interdisciplinární a vždy výrazně pracují s kontextem.

Média se podílejí na všech aktivitách umělců, pedagogů, kurátorů, odborné i neodborné veřejnosti. Jen proto, že lze z různých důvodů současně technologie odmítat či nepoužívat, neznamená, že se přesto nepodílí latentní znalost jejich vlivu na našem rozhodování.

V textu bych se ráda dotkla problému, co vše se spolupodílí na významu tvorby, výtvarného díla nebo akce, ve snaze odhalit „průhlednost“ médií, nebo průhledně se stavící struktury, které se však na uvažování o tvorbě spolupodílí. Inspirací nám může být Barthesova, dnes už okřídlená věta, že „nulový rukopis neexistuje“.

Letošní animace, které jsem se studenty Katedry výtvarné kultury na Pedagogické fakultě Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem vedla, probíhaly i v galerii Futura v Praze a v Domě u Kamenného zvonu tamtéž. Mezi vybranými autory byla i Eva Jiřička. Je pro ni charakteristické konceptuální uvažování, kdy autorka osciluje na hraně různých žánrů a médií. Ve svých akcích vstupuje do myšlenkového prostoru druhých lidí různými dotazy nebo akcemi. Používá nejčastěji uměleckou formu site-specific videoperformance. Proto je volen veřejný prostor, v němž vznikají její umělecké intervence. U lice, nákupní centra, galerie, či příroda. Autorka vystavila video *Zasedací pořádek*. Sama ho komentuje slovy: „Vměšuji se do vzniklého zasedacího pořádku v městské hromadné dopravě. Vstupuji do uspořádání tím, že přesazuji spolucestující na jiná místa.“ Doslovně divák sleduje, jak prochází tramvají (kamera snímá její

žáda často ze vzdálenosti poloviny délky tramvaje) a žádá spolucestující, aby si přesedli, což neslyšíme. Tedy nevíme, jakými slovy a vzorci chování dosahuje svého konceptu.

O této akci se lze v anotacích autorky Markéty Kubačákové dočíst: „Zajímavým rysem některých jejích videoperformancí je touha řídit akci tak, aby se lidé dostali do situací, kdy jsou vmanipulováni do nějakého chování, aniž by přesně sami věděli proč. Výsledný řád se vyjeví až ve vzniklém videu jako celku.“¹

Při přípravě animace jsme si kladli otázku, jestli se to, co anotace o autorce říká v symbolickém systému slov, opravdu video nese. Jinými slovy, co musí divák před vnímáním takového druhu umění vědět, aby ho mohl vůbec analyzovat.² Jestli nedochází k tomu, že se způsob pochopení díla nepozorovatelně dovídáme z jiného zdroje, než ze samotného díla. Jak „hodně“ je význam díla rozprostřen do svých dalších provedení, komentářů a kontextů.

Jsme v době post/postmoderny stále častěji svědky, že autoři komentují své dílo na přednáškách a poskytují rozhovory, ale především, jsou obklopeni významnou skupinou teoretiků a kurátorů, kteří jejich dílo komentují, opatřují anotacemi a vřazují do svých kurátorských záměrů. Vlastně ho dotváří. Dílo žije ve svých provedeních a podléhá postprodukčním mechanismům.³

Také jsme si uvědomili, jak zásadní je to, že lidé vědí o oku kamery, jak důležité je to, jak mile nebo provokativně se autorka ptá. Co jsme věděli jistě, že autorka vtahuje do hry zaběhnuté společenské vzorce chování a že svou akci umísťuje do záměrně všedního prostoru, ne-galerizovaného, ne-uměleckého, ne-elitního a ne-odborného.

„Umělci postprodukce používají běžných scénářů komunálního diskurzu a zacházejí s nimi tak, že vytvářejí odlišné narativní linie, alternativní fikční příběhy, které jsou jako umně zprohýbaná zrcadla: s pomocí právě těch forem, které již nevnímáme, protože jsme s nimi srostli, nám nabízejí nezvyklý úhel pohledu a s ním i šanci na odlišné průhledy nebo i průchody realitou.“⁴

¹ Eva Jiříčka, *Zasedací pořádek*, <http://www.artlist.cz/?id=3506>, vyhledáno 5. 9. 2011.

² Různé symbolické systémy vyžadují odlišné interpretační přístupy. Kateřina Dytrtová – Slávka Kopčáková, *Interpretácia hudobného a výtvarného diela*, Acta Facultatis Philosophicae Universitatis Presoviensis, Prešov 2011, s. 197.

³ Kladli jsme si otázku, kde je „uložen“ význam díla. Připomeňme si před dalším výkladem dynamiku toho kontextuálního procesu, či tlaku. Lépe se tedy zeptáme: Z jakých zdrojů jsou „dělány významy“ díla? Jaké je respektováno pravidlo, které přivádí k významu.

⁴ Nicolas Bourriaud, *Postprodukce*, Praha 2004, s. 40.

Abych zjistila, co si z tohoto velkého množství neurčených proměnných, které však velmi významně mohou ovlivňovat význam akce, uvědomuje samotná autorka, požádala jsem ji o odpovědi na otázky, které si kladou za cíl umět stanovit v konkrétním případě, „proč“ a „kdy“ je umění, což je pro edukátora a interpretátora velmi podstatná charakteristika akce:

Otázky Kateřiny Dytrtové pro Evu Jiříčku
(proběhlo mailovou korespondencí v červnu 2011)

1. Myslíte, že to že své výstupy natáčíte, tedy že snímáný člověk okameře ví, má význam pro (1) jeho následné chování, (2) význam pro celou akci i pro následné video?

Eva Jiříčka (E. J.): *Netuším, kam přesně touto otázkou míříte. Význam se proměňuje podle situace. Nedá se o tom mluvit obecně. Vzpomenu si na akce, kde je kamera a její přítomnost očekávaná a kde není. Každého to ovlivňuje a je to moment, se kterým počítám já, i pozdější divák si je vědom, že to je zaznamenáno na kameře a že to má vliv na průběh děje. i mé vlastní chování se nějak modifikuje během živé akce, ve které používám kameru.* (Komentář K. Dytrtová: Je zde velmi dobře vidět rozdíl mezi tím, jak intuitivně a smíchaně může/musí uvažovat umělec, ale co bude muset umět zodpovědět edukátor nebo teoretik. o proměně kontextu a významu se samozřejmě obecně mluví, hojně píše, je to jediná možnost zdůvodnění a plnějšího pochopení.)

2. Jak započítáváte do významu vašich akcí kulturní vědomosti vašich“ spoluhráčů“ o pořadech typu „Skrytá kamera“, „Reality show“ a pod.?

E. J.: *Myslíte, jestli počítám s tím, že oslovení aktéři mají nějakou mentální zkušenost a moje intervence jím mohou připadat podobné? Já pracuji teď a v této době, pokud tyto vědomosti existují a podle mých zkušeností ano, tak jsou nějak hmatatelné v našich projevech. a je to v pořádku. Mě zajímá společnost, ve které žiji, a i tohle je její součást.* (Komentář K. Dytrtová: ze sociologického hlediska je jasné, že se znalost těchto „pod žebra loupajících“ forem, které mohou člověka společensky úplně znemožnit, dostala do chování lidí oslovených ve veřejném prostoru s „všemocnou“ kamerou v zádech. Otázka, jak to započíst do významu díla, nakolik to tvůrce ví. Velmi podobná analogie v edukátorském prostoru: jak rozeznat putující výtvarná klišé a stereotypy nasát z vizuálů spotřební společnosti, jak je demaskovat, či využít v projevu tvořících dětí. Naše úvahy tyto samozřejmě

jevy nechtějí vymýtit, autor není tak naivní. Naopak, chce s nimi pracovat, jako s každou jinou formou. Text si prostě tyto jevy chce pouze přiznat a započíst do významu. Chce o nich vědět, protože působí).

3. Jak myslíte, že se přítomnost „oka kamery“ podílí na jejich chování (kamera a možnost šíření jejího záznamu pod rozličnými kontexty rozličných institucí)? Tedy šířeji: jak se podílí vliv médií, jejich znalost natáčenými lidmi, jejich funkce a postavení ve společnosti na významu vašich akcí? E. J.: *Já jsem začala v době, kdy už lidé znali média a jejich vliv. Nemohu porovnávat nebo si představovat jaké to bylo před tím. Jen vidím, že to v nich vzbuzuje reakce od strachu až po určitou dávku potřeby ukázat svůj „exhibicionismus“, viz otázka 2.*

4. Je podle vás důležitý způsob, jak jste s lidmi jednala (např. žádost, aby si přesedli v tramvaji)? Jestli důležitý je, jak to že se nepodílí na významu natáčeného videa? (Na videu rozmluva chybí). Nebo se podílí tím, že je záměrně vynechán? Jaký význam tomu přisuzujete?

E. J.: *V tomto konkrétním videu nejde o sdílení reakcí, ale o možnost každého z nás si uvědomit, jak se podílíme na vytváření struktur v nějaké obyčejné situaci typu zasedací pořádek v tramvaji. Pokaždé se musím rozmyslet, kam si sednu, stoupnu, ke komu atd. Je to setina vteřiny, kterou každý z nás zažívá. a taky se setkáme s myšlenkou oblíbeného místa či uvědomění si kompozice, která vzniká postupným přistoupením–vystoupením lidí. To je přenositelné ve chvíli, kdy s tím chcete zamíchat a děláte to nelogickým způsobem.* (Komentář K. Dytrtová: tato odpověď, podle mého, nejlépe ilustruje odlišnost rolí umělec – teoretik (interpretátor). Autorka si citlivě všimla a nyní pro tvorbu „má v hlavě“ velmi přehlíženou a pravdivou mikrosekundu žitou každým z nás, když vstupuje do tramvaje. Ano, kam si sednu, vedle koho? Celková kompozice? Přátelské? Nepřátelské prostředí? Co se mnou a s „nimi“? Je zde proto plně naplněna role tvůrce: ukázat do „kalných množin“ ještě nevšimnutého, ale žitého a pravdivého. To se podařilo přesně. Otázka ale je, kdo to pouze z natočeného videa, není-li vzdělaný v oboru, pozná. Zde jsme přesně na hraně rokle nepochopení současného umění laikem oboru. Zde stojíme naprosto vidoucí nad rozevírajícími se nůžkami nepřijetí a nepochopení. Což bohužel kopíruje i školní prostředí, kde učitel, nebude-li se celoživotně vzdělávat a udržovat palec na tepu oboru, nebude „vědět jak interpretovat“ tak minimální, dokumentu se podobající formu a radši bude učit „o Kandinském“ (což je ještě to lepší řešení).

5. Proč myslíte, že nejste výzkumník sociologických vzorců chování, ale umělec?

E. J.: *Protože já s tím materiálem pracuji. To, co ukazují a vystavuji, je výstup, ne čistě sbírání reakcí. Chci, aby můj výstup byl schopen ve mně stále evokovat otázky a inspirovat mě a diváky k tomu hledat odpovědi kolem sebe, ve svém nejbližším okolí, ve svých reakcích... (konec rozhovoru).* (Komentář K. Dytrtová: naprosto přesná odpověď, ano tvůrce s tím materiálem pracuje, ale to neznamená, že je v něm plně a jen umístěn význam, jak bylo dříve zvykem. Tento text chce upozornit, že význam je uložen v kontextu aktuálních forem doby, jejich znalostí, znalostí médií, znalostí komentářů, znalostí struktur vkládaných mezi nás a skutečnost a v tomto případě alespoň základní znalostí sociologických motivů, vzorců, chování, paradigmát. Klademe si otázku, jestli je toto vše přiznané, obecně sdílené a především – vyučované! Také zde prosvítá naivní představa, že sociolog materiál „čistě sbírá“. Všimněme si, jak kontaminované jsou vzájemné názory jednotlivých zástupců různých oborů. Tvůrce si o poměrně vyvinutém oboru sociologie, který svou akcí „také využívá“, myslí, že „jako v 19. století“ snad něco mechanicky „sbírá“ a třídí. k omezení těchto předpokladů na obou stranách, světa vědy a světa umění, by tento text rozestřením problému také rád přispěl.)

Nejprve si připomeňme obecné pravidlo týkající se tvorby významu, že totiž žádný „předmět“ nelze pojímat jako pouhé „o sobě“, že jevy, akce a předměty chápeme průzorem jistým úhlem pohledu, zvolenými kategoriemi, v jakých jej zkoumáme. Lze je pak vyjádřit jen v těchto kategoriích. a ony zpětně jeho vlastní formu teprve konstituují. Reflexe tedy netvoří neutrální prostředí pro vystoupení svého předmětu, „pohled reflexe je výzvou, v níž už jsou obsaženy zárodky jazyka, kterým bude předmět odpovídat (a dokonce se bude předmět svými odpověďmi teprve utvářet), ale vlastním hlasem předmětu jsou vždy pouze odpovědi na otázky, jeho vlastním jazykem je ten, který se rodí z výzvy jiného“.⁵

Tedy jsme pro tento text připravili dvě různá výkladová pásma pro jeden jev, která vytvářejí odlišné výkladové kontexty, kladou si poněkud jiné otázky a usilují o trochu jiné odpovědi a činí z téže akce vždy poněkud jiné dílo. To se týká tedy symbolického systému slov (mé otázky, autorčiny odpovědi). Ovšem totéž platí o médiích, které se (ne příliš silně zmíněna) podílela na fixaci akce.

⁵ Michal Ajvaz, *Světelný prales. Úvahy o vidění*, Praha 2003, s. 9.

Rozdílnosti médií (médiu slov, médiu technického statického obrazu, médiu technického dynamického obrazu) zplodí odlišnou skladbu objektu, též vygeneruje zvláštní hledisko kladení otázek a tím odlišný smysl.

Jakmile si toto uvědomíme, paralelně se vzdáváme nároku na „bezprostřední“ uchopení a reprodukci skutečnosti. Laikem oboru samozřejmě očekávaná a předpokládaná objektivizace (*prostě* o akci mluvím, *pouze* jsem ji vyfotil, *pouze* jsem ji natočil na video) je ve skutečnosti zprostředkováním a tím „světem“ nad tvorbou. Odlišným světem s odlišnými pravidly. Zajímavá otázka tedy zní: jak taková pravidla fungují a zda ovlivňují význam uložený do výrazu? Obecně tento problém popisuje Cassirer: „*Může-li se definice, určení předmětu poznání realizovat vždy jen v médiu zvláštní logické struktury pojmů, nelze odmítnout důsledek, že rozdílnosti těchto médií musí také odpovídat odlišná skladba objektu, odlišný smysl „předmětných souvislostí“.*“⁶

V akcích Evy Jiříčky byla použita média videa a fotografie a pro ně platí totéž. Stejně jako vznikl přenos v médiu slov, nové světy „možného“ vznikly použitým videem, či fotografií. Máme tedy rozličné systémy vazeb a pravidel, kterými posuzujeme akci Evy Jiříčky. Na její tvorbu se ptáme, je k ní promlouváno, o ní uvažujeme a samotná tvorba není jen a pouze pasivně fixována, ale spíše přetvářena, transformována, překládána, nově formulována videem. To se ovšem podílí na jiném významu tvorby nejen ve výsledku, ale již při samotné akci a rozhodně i při přípravě akce, kdy autorka uvažovala, jakým médiem akci „zachytí“, v jakém jazyce ji nechá promlouvat.

V tomto článku bych ráda zdůraznila, že se při každé volbě (zdánlivě pouze přenosového) média, fixace, popisu, reflexe jedná vždy o způsob transformace. Jsou to různé „turistické značky“, které vedou krajinou, generují význam a „žlutá“ nemá stejná pravidla pohybu a sběru informací, jako „červená“. Jedná se o rozličné cesty objektivizace naší mysli. Je zajímavé si všimnout, že tyto různé „cesty“ či oblasti výkladu nepostupují jednotlivě vedle sebe, aby se navzájem doplňovaly, ale každá se stává tím, čím je, teprve tak, že se utváří „oproti ostatním“. (O jazyk slov opřené uvažování o použití videa, dynamický obraz videa opřené o znalost statické fotografie, staticčnost fotografie opřené o vědomost, že čas nelze nikdy zastavit). Ve formulaci „o ostatní“ se prosazuje charakteristická síla jednotlivých úhlů pohledu. Rozrůžňují se a tím zpřesňují „o sebe“. Ve svém „opření se o ostatní“ jsou vlastně také definovány a tím spolu vnitřně souvisí.

Ve videu autorky jsou sledovány procesy. Jsou sledovány ve svém přiro-

zeném kontextu. „Všednost“ jejich záznamu, jejich umístění „do všednosti“, vyhmátávání jejich všedních pravidel. Prostě NATÁČENÍ. Natáčení jako téma. Výběr „natáčivosti schopných“ témat. Latentně skrytý, médii vybuzený strach nebo exhibicionismus, skrytá obava nebo touha „být natáčen“ a „šířen“, a tak „znám“, tak vytažen „ze všednosti“⁷

Dále je jistě zajímavé umět stanovit, co video, které se jeví pouze průhledné a dokumentární, do své formy nepustí. Oč je jeho systém oproti tzv. „realitě“ chudší, co video „vynechalo“, aby mohlo jiné zdůraznit a spráhnout prvky ve vazby struktury. Jak je svět ve videu „jinak“ a tím i akce jinak a tím i uvažování autorky jinak. Hodnota prvků ve vznikající struktuře netkví v tom, co si uchovávají z konkrétního smyslového, jednotlivého obsahu a jeho bezprostředního trvání, ale jsou zajímavé tím, co potlačují, vynechávají a ve výsledku transformují. Tím totiž postupují k ostřejšímu a charakterističtějšímu výrazu. Integrují prvky k celku struktury, k celku výrazu. Vznikají tím všechny vazby jaksi najednou, protože celá struktura se ve své totalitě rozeznává a o nové prvky prochází a tím ale také ukazuje ne vazby světa, ze kterého byl počitek vyzvednut polem pozornosti, ale ukazuje svou vlastní funkčnost, své vazby, svou realitu.

Média a jejich jazyky, prostředí počítačů, rozostřenost či zrno fotografií, chladnost jejich „přenosů“, technicistnost jejich řeči nacházíme na nejrozmanitějších místech. Také v tvorbě autorů komiksů, nebo autorů využívající komiksové formy.⁸ Diskurz mezi „statičností a reálností“ obrazů a „statičností a reálností“ fotografie ožívuje témata a řeč umění přes sto let, film a posléze video se připojily svou otázkou dynamičnosti a času o chvíli později. Média jsou formou uchopení světa, jako každý jiný prostředek, který vygenerovala lidská mysl. Jako umíme vysvětlit postupy grafického selektování a transformování světa v technice grafiky, měli bychom umět i vysvětlit postupy mediálního selektování a transformování světa v těchto zdánlivě průhledných médiích.

⁷ Zde uvedu velmi podnětné poznámky Jana Slavíka k tomuto tématu „natáčení“: Ještě před tím bych vyzdvihl pozorování, „čumění“, voyeurství. Protože tam je prvotní prvek pasivní agrese, která v autorovi vzbuzuje rozkoš. Lze si uvědomit rozdíly „nedotknutelnosti“ klasického umění a „vlezlosti“ či „drzosti“ současného umělce. A s tím souvisí problém POLITICKÝ – je tahle akce kritikou „vlezlosti“ třeba kamer na ulici? (Poznámky vznikly jako nepublikovaný komentář v dialogu nad tímto textem v korespondenci s autorem článku.)

⁸ Martin Raudenský, *Darmo mluvit*, Ústí nad Labem 2010, s. 20.

⁶ Ernst Cassirer, *Filozofie symbolických forem I*. Jazyk, Praha 1996, s. 18.

SUMMARY

Dytrtová Kateřina

Media Strategies and Procedures as a Theme

The article deals with a theme that is often reflected in contemporary art. It observes how a medium behaves in itself – for example painting, photography, or film. It does not concern transparent media; their transfer is always a kind of transformation or choice, and this medium is never transparent nor “innocent”. We can observe an interesting transformation of meaning in new forms. The article is concerned with creation of new expression, and in certain works new technology also plays a part. For example in following developments in the field of film, one can make use of video. This article is interested also in that kind of progress. That is why this issue is very beneficial in terms of educational usefulness. These procedures are always interdisciplinary and work well in context.

Učitel výtvarné výchovy a internetové zdroje informací

Petra Šobáňová

Anotace: Příspěvek se zamýšlí nad využitím internetu jako zdroje informací a inspirace pro výuku výtvarné výchovy. Představuje řadu konkrétních příkladů internetových zdrojů, využitelných jak při přípravě výuky, tak i během samotného edukačního procesu. Jedná se nejen o digitální depozitáře muzeí a galerií či jejich edukační materiály, ale i o stránky umělců či konkrétní net artové projekty. Speciální pozornost zasluhují také zajímavé (výtvarně) pedagogické webové stránky věnující se jak teorii, tak i praktickým otázkám edukace nebo budování učitelské komunity.

Úvod

Digitální technologie dnes zasahují snad do všech oblastí našeho života. Sledujeme digitální vysílání televize, využíváme digitální kamery a fotoaparáty. Ovšem nejdůležitější roli – ve spojení s internetem – sehrává digitalizace v oblasti uchovávání a rozšiřování informací. Informace různého druhu – včetně elektronických reprezentací různých objektů či dokumentů – jsou dnes díky internetu snadno dostupné, dynamicky se mění a jejich objem stále narůstá. Přístup k těmto informacím je přitom snadný – vždyť v roce 2010 již internetovým připojením disponovala více než polovina českých domácností.¹

Internet u nás lidé nejčastěji využívají k e-mailové komunikaci (51 %), k vyhledávání informací o zboží a službách (47 %), k nákupům (22 %) a k internetovému bankovníctví (17 %)². Za relativně krátkou dobu svého zpřístupnění širším vrstvám se stal internet masově využívaným médiem.

¹ Veronika Suchá, Internet slaví. Online už je každá druhá česká rodina, *Aktuálně.cz*, 4. 12. 2010, <http://aktualne.centrum.cz/domaci/spolecnost/clanek.phtml?id=684604>, vyhledáno 30. 9. 2011.

² Průzkum: Polovina domácností v Česku má PC. Také díky dětem, *Digiweb.ihned.cz*, 6. 4. 2010, <http://digiweb.ihned.cz/c1-42258960-pruzkum-polovina-domacnosti-v-cesku-ma-pc-take-diky-detem>, vyhledáno 28. 4. 2010.

Vzhledem k výše zmíněným skutečnostem je namísto otázka, jakým způsobem využívají internet k získávání informací učitelé. Přestože v paměti mnohým zůstávají bouřlivé diskuse, které probíhaly v souvislosti se zaváděním nových médií do výtvarné edukace, ukazuje se dnes internet jako užitečný, ba nepostradatelný pomocník nejen přímo ve výuce, ale především v přípravě na ni – při vyhledávání obrazových a jiných informací, při didaktické transformaci učiva, při vyhledávání textových a obrazových didaktických pomůcek a pod.

Internet je dnes pro učitele nejen zdrojem informací, didaktických poznatků, nápadů, příkladů dobré praxe, ale také místem, kde se může utvářet a obohacovat profesní komunita. Proto také oficiální instituce, zodpovědné za stav školství, připravují nejrůznější webové portály pro učitele, které se mohou stát významnou pomocí při vykonávání této náročné profese. Průzkumy však hovoří o tom, že většina učitelů tyto „učitelské“ weby, jako je například www.rvp.cz nebo www.edu.cz, nevyužívá³ – což ovšem neznamená, že pedagogové nevyužívají internet jako takový. Mezi nejoblíbenější a často využívané (a žákům doporučované) adresy českých učitelů však patří – spíše než odborné či profesní portály – Google a Wikipedia.⁴

Využívání těchto zdrojů však s sebou pochybitelně nese jistá rizika: hlavním problémem totiž v současnosti není nedostatek informací, nýbrž jejich nadbytek a různorodost. U živatele dnes musí pečlivě zkoumat důvěryhodnost jejich zdrojů, jejich pravdivost a aktuálnost či kvalifikaci a erudici jejich tvůrce či předkladatele. Domníváme se, že učitel by měl sám využívat (a svým žákům doporučovat) především zdroje ověřené, které disponují výše zmíněné charakteristikami. Vzhledem k tomu, že zdroje informací se stále proměňují, nové internetové stránky stále vznikají a jiné zanikají, přinášíme v následujícím textu některé příklady vhodných internetových zdrojů, využitelných jako platformu pro studium problematiky umění a kulturního dědictví, pro získávání materiálů a inspirace pro výuku výtvarné výchovy.

Umění na internetu X net art

Dříve než zmíníme několik příkladů internetových stránek, které se věnují oblasti umění, je třeba rozlišit pojmy umění na internetu (art on the net) a internetové umění (net art). Hovoříme-li o umění na internetu, máme na mysli výtvarné (resp. vizuální) umění, které je prezentováno v digitální podobě na nejrůznějších stránkách či serverech, fungujících často jako elektronický katalog. Na internetu lze najít také nové formy vizuálního umění (např. videoart), jímž kyberprostor umožňuje např. efektivnější šíření (resp. sdílení) nebo interaktivní kontakt s recipientem. O net art se však jedná teprve v případě, že dané umělecké „dílo“ či projekt vzniká přímo v prostoru celosvětové počítačové sítě, využívá její komunikační možnosti a jejím prostřednictvím je také distribuováno⁵. Jde tedy přímo o „umělecké dílo“, které je s internetem spjaté a bez něj nemůže fungovat. Zpočátku se termínem net art označovaly takové projekty či díla, které pracovaly s počítačovou estetikou a jejichž obsahem bylo většinou samo médium internetu a zkušenosti s jeho užíváním. Dnes však internet nezůstává jediným či hlavním tématem net artu, který je z technologického hlediska vlastně internetovou stránkou využívající HTML, Java script, QuickTime či Flash. Příkladem může být např. Grammartron (www.grammartron.com) Marka Ameriky, hypertextový román Město (mesto.html) Markéty Baňkové nebo některé projekty skupiny 0100101110101101.org, pod níž se skrývají autoři Eva a Franco Mattes.

Kulturní dědictví na internetu

Podrobněji se však nyní věnujme umění na internetu, tedy digitální podobě uměleckých děl, která lze na internetu najít, studovat (nejlépe s doprovodnými informacemi) či stahovat a tisknout. V první řadě je třeba zmínit kamenná muzea a galerie, která dnes běžně komunikují s návštěvníky prostřednictvím svých webových stránek. Většina muzeí v současnosti buduje virtuální podobu svých sbírek nebo expozic a volně ji zpřístupňuje na internetu – buď přímo na svých stránkách anebo prostřednictvím širších zastřešujících webových portálů, zpřístupňujících národní, evropské, ba dokonce celosvětové kulturní bohatství shromážděné ve sbírkách jednotlivých muzeí či knihoven.

³ Jitka Hubáčková, Jak učitelé (ne)využívají školské webové portály, *Portál jazyků*, 24. 6. 2008, <http://www.portaljazyku.cz/akce/co-se-deje/vyuzivani-skolskych-webovych-portalu.html>, vyhledáno 6. 10. 2011.

⁴ Odborníci varují: Učitelé a žáci jsou až příliš závislí na internetu, *Česká škola*, 25. 5. 2010, <http://www.ceskaskola.cz/2010/05/odbornici-varuji-ucitele-zaci-jsou-az.html>, vyhledáno 6. 10. 2011.

⁵ Jichaela Freeman-Vlková, Internetove umeni vs. Umeni na internetu, *www.avu.cz*, 2000, <http://www.avu.cz/~vivid/netart.html>, vyhledáno 28. 4. 2010.

Jmenujme alespoň několik příkladů. Špičkovou kvalitu webových stránek a digitální podoby sbírek lze nalézt např. U Britského muzea, Národní galerie v Londýně, Muzea výtvarných umění v Bostonu nebo J. Paul Getty Musea v Los Angeles. Velmi užitečné informace – včetně edukačních pomůcek – lze najít také na stránkách našeho Národního muzea.

Z databází, zpřístupňujících z jedné adresy sbírky vícero muzeí či jiných paměťových institucí, zmíníme na prvním místě evropskou službu MICHAEL, která byla s velkými ambicemi vybudována za přispění Evropské komise. Jejím cílem je zpřístupnění evropských digitálních sbírek muzeí, knihoven, galerií a archivů a z jedné adresy (www.michael-culture.org) poskytovat přístup k digitálním sbírkám všech zapojených institucí. Databáze MICHAEL je přitom založena na národních databázích, které obsahují popis digitálních sbírek a internetových stránek, příp. jiných produktů elektronické povahy, které vytvořila sama muzea, knihovny a archivy. Sbírkou lze prohledávat v šestnácti jazycích, a to podle tématu, území nebo období, lze však vyhledávat i instituce (podle typu a místa) a služby (podle typu publika, území, tématu, období).

V roce 2008 byla dále spuštěna Europeana, evropská digitální knihovna, v níž lze nalézt digitální podobu velkého množství výtvarných děl, map, knih, novin a dalších archiválií. Europeana však navíc nabízí také zvukové a filmové záznamy. Cílem Europeany, která je financována z prostředků Evropské komise a sídlí v Národní knihovně Nizozemska, je zpřístupnit veřejnosti evropské kulturní a vědecké dědictví, a to vše na jediné adrese www.europeana.eu. Počet digitálních materiálů, které zde lze najít, stále stoupá a je ohromující: v roce 2010 to bylo 10 milionů, nyní již více než 15 milionů archiválií či artefaktů. Do projektu je zapojeno na 1500 institucí a výhodou je, že stránky jsou přístupné ve všech jazycích členských států Evropské unie.

Oba výše jmenované projekty se týkají Evropy, resp. kulturního dědictví shromážděného v evropských institucích, a Evropskou unii jsou také financovány. Jejich důležitou charakteristikou je také to, že se jedná o portál, nikoliv o virtuální muzeum či knihovnu v pravém slova smyslu. Oproti tomu World Digital Library, tedy Světová digitální knihovna, je skutečnou knihovnou (digitální objekty jsou zde přímo uloženy) a soustředí se na objekty z celého světa. Jde o společný projekt Kongresové knihovny, UNESCO a dalších partnerů. Na webovém portálu www.wdl.org, který byl pro veřejnost spuštěn v roce 2009, lze vyhledávat digitalizované rukopisy, knihy, mapy, architektonické plány, zvukové záznamy či filmy, které byly poskytnuty partnerskými knihovnami. Položky doprovází stručný informační text a linky nás směřují

k dalším objektům, které spolu souvisejí např. územně, časově či tematicky. Vyhledávat lze také přímo – dle druhu dokumentu, data vzniku, místa původu, tématu či instituce. Přestože počet přístupných dokumentů je nersrovnatelně menší než např. U Europeany, ocenit lze kvalitní zpracování objektů a pokrytí všech koutů světa (Afrika, Střední a Jižní Asie, Východní Asie, Evropa, Latinská Amerika a Karibik, Afrika, Severní Amerika, Oceánie a Pacifik, Jihovýchodní Asie a Antarktida). Českou kulturu zde reprezentuje mj. rukopis Codex gigas (Děblová bible) ze 13. století.

Zajímavým českým projektem je Manuscriptorium ([viz www.manuscriptorium.com](http://www.manuscriptorium.com)), systém shromažďující a zpřístupňující informace o historických knižních fondech. Jde vlastně o digitální knihovnu rukopisů, starých tisků a dalších vzácných dokumentů. Cílem je vybudování virtuálního badatelského prostředí, kde bude možné studovat jinak obtížně přístupné historické fondy. Projekt Manuscriptorium navázal na aktivity, související s iniciativou UNESCO „Memory of the World“ z roku 1992. Jeho provoz je financován Národní knihovnou ČR a na projektu je velmi přínosná a sympatická snaha oslovit školy, a to významnými dokumenty shromážděnými na zvláštní stránky, kde jsou připraveny přímo pro použití ve výuce. Tvůrci stránek je doplnili doprovodnými texty, demoverzemi, a dokonce přípravami na výuku ([viz http://skoly.manuscriptorium.com](http://skoly.manuscriptorium.com)).

Národní knihovna České republiky provozuje také digitální knihovnu Kramerius (<http://kramerius.nkp.cz>), obsahující více než 8 milionů naskenovaných stran plných textů periodik či monografií. Tato knihovna obsahuje především vzácné a ohrožené dokumenty (rukopisy či staré tisky) a starší noviny a časopisy, a proto ji nejlépe využijí učitelé českého jazyka a literatury, ale lze zde najít také mnoho obrazového materiálů – titulní strany knih a časopisů, jejich ilustrace a pod. Přístup do digitální knihovny je v některých případech omezen přístupovými právy, avšak bibliografické a další popisy dokumentů jsou přístupné všem, stejně jako obrazová data dokumentů autorským zákonem nechráněných. Dokumenty lze vyhledávat několika způsoby: podle autora, názvu či data vydání (resp. tisku). Výhodou je vyhledávání podle oborů: dokumenty jsou tříděny na oblasti všeobecné; filosofie a psychologie; náboženství; společenské vědy; matematika a přírodní vědy; aplikované vědy, lékařství a technika; umění, zábava a sport; jazykověda a literatura; geografie.

Všem výše zmíněným projektům samozřejmě předchází zpracování elektronické podoby evidence sbírek, kterému se muzea a další paměťové instituce začaly věnovat hned s rozšířením výpočetní techniky v devadesátých letech. Již v roce 1998 např. otevřelo Národní muzeum v Praze na

svých stránkách *Kabinet virtuální reality* (viz www.nm.cz/old/kvr/index.htm), obsahující 3D modely několika sbírkových předmětů této instituce. v trojrozměrné podobě si tak mohou zájemci prohlédnout třeba slavnou Hlavu keltského boha nebo bronzového Hérakla.

V současnosti jsou různé elektronické systémy archivace pro vnitřní potřebu muzeí či archivů již zcela nepostradatelné. Jen díky tomuto způsobu archivace mohlo také u nás již v roce 2003 dojít ke spuštění Centrální evidence sbírek (viz <http://ces.mkcr.cz>), která umožňuje získat velmi dobrý přehled o sbírkotvorné činnosti českých muzejních institucí.

Počátkem roku 2011 spustila svůj projekt zaměřený na prezentaci kulturního bohatství lidstva také společnost Google. Její Art Projekt zpřístupňuje na adrese www.googleartproject.com rozsáhlé umělecké sbírky sedmnácti světových muzeí. Návštěvníci si mohou jednak prohlížet jejich interiéry a jednak jednotlivá vybraná díla, která Google nabízí ve vysokém rozlišení. To umožňuje doslova studovat veškeré detaily obrazů včetně textury pláten a tahů štětce – takže je snad „výhodnější“ sledovat určité dílo na monitoru než ve skutečnosti. Art Projekt je příkladnou ukázkou, jak lze propojit prezentaci umění a nové technologie.

Výtvarnému pedagogovi mohou být velmi užitečné i nejrůznější virtuální galerie prezentující světové umění, které nejsou organizačně vázány na konkrétní muzejní instituci. Nejlepším příkladem je Web Gallery of Art (www.wga.hu), finančně podporovaná Maďarskou akademií umění. v této galerii lze najít více než 27 000 digitálních reprodukcí evropských uměleckých děl vytvořených do roku 1850. k reprodukcím je k dispozici řada informací, jsou zde biografie umělců, ale i ukázky dobové hudby ad. Tvůrci se snaží zohledňovat vzdělávací potřeby uživatelů a nabízejí tak např. možnost hledat souvislosti mezi artefakty funkcí *dvojitého okna* nebo vyhledáváním dobové hudby dokreslující výtvarná díla.

Dalším příkladem může být Artcyclopedia (www.artcyclopedia.com), portál fungující jako průvodce světem umění. Nabízí více než 9000 profilů umělců a odkazy na muzea, v nichž jsou díla umístěna. Kromě klasického vyhledávání podle jmen lze využít také kontextovou nabídku: odkazy na umělce ze shodného období či stejné národnosti a stručné medailonky o uměleckých slozích či směrech. Na stránkách lze najít také různé články či „výukové“ prezentace na určité téma (např. Renesanční umělkyně); jejich kvalita je však rozdílná.

Zájemci o umění Asie mohou ocenit virtuální galerii Virtual Collection of Masterpieces (<http://masterpieces.asemus.museum>), která se zaměřuje na

prezentaci asijského umění uloženého ve sbírkách evropských a asijských muzeí. Každé z více než šedesáti zapojených muzeí zde prezentuje 25 vybraných mistrovských děl, která jsou doplněna stručným rozbohem a doplňujícími informacemi.

Rozsáhlé sbírky archeologie, umění, historie a přírodních věd, které shromažďují britská Tyne and Wear Museums, jsou zpřístupněny na adrese www.imagine.org.uk. Jde o vzdělávací web, na němž je možné shlédnout více než 15 000 obrázků. Zajímavá je možnost vyhledávat podle klíčových slov: např. po zadání hesla Egypt je možné prohlédnout si egyptské sošky, amulety, šperky, vázy, mumie.

Internet je plný také různých kuriozit, např. stránky Geocoded Art (www.geocodedart.com) prezentují stovky slavných krajinomaleb, k nimž nabízejí přesnou lokaci prostřednictvím Google Maps či Bing Maps. Milovník umění, cestovatel (či učitel plánující výlet?) tak může podle nabídnuté mapy putovat na místa, která určitý umělec maloval. Vyhledávat je možné podle interpreta, názvu díla a regionu. Mezi šestnácti nabízenými zeměmi bohužel chybí Česká republika, ale třeba bude v budoucnu tento zajímavý nápad někoho inspirovat i u nás.

Na „českém“ internetu lze velmi dobře využít Artmuseum.cz (www.artmuseum.cz), virtuální galerii, která kromě reprodukcí obsahuje dostatečně podrobné životopisy umělců, které lze vyhledávat nejen podle jména, ale také podle tradičních slohů, uměleckých směrů či sdružení (ty jsou zde také formou samostatných medailonů představeny). Artmuseum nabízí také podrobný přehled světových muzeí a galerií nebo artpuzzle – možnost skládat vybraná umělecká díla.

V češtině je také Galerie umění Artchiv (www.artchiv.info), virtuální galerie, kde lze vyhledávat v expozicích autorů, podle uměleckých směrů nebo podle zemí. Také zde jsou, stejně jako v Artmuseum, odkazy na světová muzea a galerie. Oproti Artmuseum jsou biografie umělců velmi stručné, pro základní orientaci však postačují. Obě virtuální galerie umožňují získat jak digitální reprodukce, tak i podrobnější informace o autorovi či daném uměleckém slohu nebo směru v českém jazyce, a to je v očích učitelů jejich největší výhodou.

Zajímavá je také Gaalerie (www.gaalerie.net), která se zaměřuje na současnou architekturu. Ta je zde prezentována formou interaktivních video-přednášek, na nichž architekti mluví o principech své tvorby a prezentují vybrané projekty.

Moderní architektura se věnuje také Archiweb (www.archiweb.cz), internetový portál s mnoha informacemi o dění v současné architektuře české

i světové. Archiweb lze považovat za jakousi encyklopedii (podle abecedy lze např. vyhledávat české i světové architekty či studia a číst krátké medailony o nich), zároveň má funkci informačního portálu a fóra. Architekti zde mohou prezentovat své práce (včetně fotografií, plánů atd.) a čtenáři zveřejněné články komentují a s jejich autory diskutují.

Na internetu samozřejmě existují také virtuální galerie věnované jednomu určitému umělci, namátkou jmenujme např. Galerii Vincenta van Gogha, The Vincent van Gogh Gallery na adrese www.vangoghgallery.com (existuje také web <http://vangoghletters.org>, na němž je k dispozici korespondence tohoto umělce) nebo stránky Rembrandt van Rijn (www.rembrandtpainting.net).

Existují ovšem také tisíce stránek, které prezentují různé žijící umělce, a to buď stránky osobní nebo stránky zastřešující více tvůrců, na nichž existují jakési „místnosti“, virtuální ateliéry, ve kterých se vždy prezentuje určitý umělec. Příkladem může být The Art on the Net (www.art.net), jeho problémem je však kolísající kvalita prezentovaných umělců a absence kurátorské osobnosti. Také čeští výtvarníci se samozřejmě prezentují v obdobných galeriích – příkladem může být ArtForum, virtuální galerie 50ti grafiků, fotografů, sklářů a sochařů, přístupná na adrese www.gallery.cz.

Ze stránek našich žijících umělců či skupin lze za všechny doporučit např. stránky Davida Černého (www.davidcerny.cz), Krištofa Kintery (<http://kristofkintera.com>), Jiřího Davida (www.jiri-david.cz) nebo skupiny Ztohoven (www.ztohoven.com), Tvrdohlaví (www.tvrdohlavi.cz) či Pode Bal (www.podebal.cz).

Časopisy o umění

Na internetu existují také stránky, které mají formu časopisů – ať již se jedná o stránky tištěných titulů, nebo přímo o internetové časopisy, webziny. Mnohé z časopisů nabízejí volný vstup do archivů svých starších čísel, nebo dokonce plné texty aktuálních článků. Patří k nim např. odborníkům určený časopis Ústavu dějin umění Akademie věd České republiky Umění (www.umeni-art.cz), časopis o současném umění a progresivní kultuře Umělec vydavatelství Divus (www.divus.cz/umelec) nebo Ateliér (www.atelier-journal.cz) přinášející informační servis z oblasti výtvarného umění.

Formu čistě internetového časopisu o umění má kvalitní Artservis (www.artservis.info) šéfredaktorky Lenky Lindaurové. Obsahuje informace

o výstavách, recenze, rozhovory, upozornění na zajímavé knihy a aktuální události ve světě umění.

Širší skupině zájemců je určen tištěný časopis Sanguis (hybrid mezi časopisem pro lékaře a milovníky umění), na jehož stránkách www.sanguis.cz lze najít přístupným způsobem psané, avšak solidní články o umění nebo rozhovory s tvůrci či sběrateli.

Kultuře, tedy nejen výtvarnému umění, se věnuje čtrnáctideník A2. v tištěné podobě i na svých stránkách (www.advojka.cz) nabízí široký kulturní servis: přináší kulturní tipy a krátké recenze knih, CD a DVD, výstav a představení. Na přehledných a obsažných webových stránkách lze číst plné verze článků, recenzí i rozhovorů.

V 90. letech se stal zajímavým fenoménem „technooptimistický“ časopis Živel, vyznačující se neotřelou grafickou úpravou a tématy z oblasti kyberpunku, nových technologií, současného umění, grafického designu, elektronické hudby, ale i sociologie, filosofie nebo přírodních věd. Na svých stránkách www.zivel.cz nabízí aktuální číslo v pdf a zároveň zde zpřístupňuje část rozměrného archivu s plnými verzemi některých článků.

Z rozsáhlé oblasti designu, kde lze podobně jako v architektuře sledovat a doporučit více titulů, jmenujme alespoň Design Magazín neboli www.designmag.cz – internetový informační portál s články o designu a dalších příbuzných tématech, jako je moderní architektura, interiéry, móda, technika, umění, média atd.

Stránky měsíčníku Art & Antiques nebo odborného recenzovaného časopisu Sešit pro umění, teorii a příbuzné zóny (Vědecko-výzkumného pracoviště AVU v Praze) fungují pouze jako anonce na tištěné vydání a číst články neumožňují. Výtvarná výchova, jediný český odborný časopis věnovaný našemu oboru, své internetové stránky vůbec nemá.

Webové stránky pro výtvarné pedagogy

Kromě výše uvedených zdrojů může výtvarný pedagog ocenit např. stránky celostátních výtvarných přehlídek, které již tradičně pořádá NIPOS, útvar ARTAMA, ve spolupráci s dalšími partnery, zejména Asociací výtvarných pedagogů. Na adrese www.vytvarneprehlidky.cz jsou kromě informací o aktuální přehlídce zveřejněny také projekty, které se přehlídek dříve zúčastnily. Účastníci totiž nejenom že zasílají práce dětí, jako tomu bylo v minulosti, ale zároveň svůj pedagogický projekt – spolu s doprovodnými informacemi a fotodokumentací – prezentují v digitální podobě. Archiv těchto projektů

– kromě toho, že unikátním způsobem mapuje současný stav výtvarné výchovy v ČR – tak zároveň představuje velmi cenný metodický materiál, využitelný učiteli v praxi.

Učitelům výtvarné výchovy, ale nejenom jim, je určen také projekt EduArt, zaměřený na podporu tvořivé výuky s grafickým vyjádřením systémů informací, na jehož stránkách www.eduart.cz lze najít mnoho podnětů pro praxi – nejenom články, vzdělávací materiály pro pedagogy, ale také speciální software umožňující tvorbu tzv. relačních map.

Příklady zdařilých projektů z praxe přináší také sekce *Nápadník* nebo *Reflexivní praxe* z webových stránek Artefiletika (www.artefiletika.cz), kde lze najít také řadu vysoce kvalitních teoretických textů o výtvarné výchově a její historii, a zejména o artefiletice, tedy reflektivním, tvořivém a zážitkovém pojetí vzdělávání, spojeném s výtvarným uměním a kulturou či jinými druhy umění.

Kromě webových stránek orientujících se na problematiku výtvarného umění a kultury existuje také řada dalších, které kromě výtvarných pedagogů mohou využívat i ostatní učitelé. Velmi zajímavý je např. portál Lidé pro Evropu (www.peopleforeurope.cz), na němž jsou představeny významné evropské osobnosti a je vykreslen evropský historický kontext. Kromě textového materiálu plánují tvůrci představit 3D modely, fotografie, zvukové soubory nebo animace. Tento portál kromě učitelů využijí i žáci a studenti, proto se zde připravují interaktivní výukové „hodiny“, testy a jiné vzdělávací prvky.

Webové stránky pro učitelskou komunitu

Výtvarná výchova má své zastoupení samozřejmě také na dynamicky se rozvíjícím metodickém portále RVP, a to v různých sekcích, které tento portál nabízí (články, digitální učební materiály aj.). Specifikem tohoto portálu je, že zveřejněné texty jsou recenzovány, resp. procházejí metodickou supervizí odborníků spravujících tento portál. U čitelé ho mohou využívat nejen jako uživatelé, ale zároveň jako autoři článků, učebních materiálů, odkazů, blogů nebo jako komentátoři či recenzenti. v kontextu zavádění nových technologií do výuky je portál cenný tím, že ukazuje konkrétní příklady z praxe: výukové programy pro interaktivní tabuli, Power Pointové prezentace atd. Kromě samotných kurikulárních dokumentů mohou uživatelé číst články, stahovat materiály do výuky, účastnit se e-learningové formy vzdělávání nebo virtuálních hospitací.

Pro úplnost jmenujme také další „učitelské stránky“, ať již oficiální, které provozuje např. MŠMT, nebo další, neoficiální. k těm prvním patří – kromě již zmíněného portálu RVP, (www.rvp.cz) také Info.edu.cz (www.info.edu.cz), portál o školství a vzdělávání, poskytující jak aktuální informace, tak další odkazy na hledané informace týkající se resortu školství. k druhé skupině náleží např. Česká škola (www.ceskaskola.cz), internetový zpravodajský portál, zaměřující se na zpravodajství o základním a středním školství nebo na využití ICT ve vyučování a další aktuální témata. Partnerským portálem České školy jsou Učitelské listy, které se na adrese www.ucitelske-listy.cz věnují odborné pedagogické problematice a nabízejí řadu podnětných článků k tématům jako např. vzdělávací politika, pedagogický výzkum, odborná literatura či školský management.

Tradičním tištěným periodikem pro učitele jsou Učitelské noviny, které na webových stránkách www.ucitelskenoviny.cz zveřejňují řadu aktualit a zajímavých článků z právě vydaného čísla. Na webu je zavěšen také rozsáhlý archiv jednotlivých čísel (od roku 2002), kde je rovněž možné číst plné verze článků.

Doporučit lze také Kritické listy, časopis věnující se rozvoji kritického myšlení, čtenářské gramotnosti a psaní ve školách. Tento čtvrtletník spolu se stránkami www.kritickemysleni.cz podporuje učitele, kteří se snaží inspirovat programem Čtením a psaním ke kritickému myšlení. Na stránkách bohužel nejsou plné texty všech článků, ale i tak mohou posloužit k základní orientaci v problematice.

Zájemci o nové technologie využitelné při provozu školy mohou navštěvovat portál Škola OnLine (www.skolaonline.cz), který poskytuje webový školní informační systém pro různé typy škol. Nabízí užitečné aplikace, jako např. *Žákovská*, umožňující lépe komunikovat s rodiči a informovat je flexibilitně o školním prospěchu jejich dětí. Jiné aplikace v podobě interaktivních manažerských informačních systémů pro školy využije vedení škol či učitelé. Sekce *Portál* přináší návštěvníkům webu aktuální informace a články.

Oblíbenými stránkami učitelů byl také Učitelský spomocník, který se od roku 2010 stal součástí Metodického portálu RVP (původní adresa www.spomocnik.cz se změnila na www.spomocnik.rvp.cz). Spomocník i nadále funguje jako dobrý zdroj informací o aktuálních trendech v oblasti digitálních technologií, zvláště technologií vzdělávacích. Publikovány jsou zde nejen články o vzdělávacích technologiích a výstupy z aktuálních mezinárodních výzkumů, ale i inspirativní příklady dobré praxe u nás i v zahraničí.

Portál na podporu interaktivní výuky Ve škole (www.veskole.cz) funguje

jako on-line sborovna. U živatele si zde mohou stahovat digitální přípravy pro výuku a vlastní přípravy mohou také sdílet s ostatními.

Podle svých aprobací a zájmů učitelé využijí jistě také další zdroje informací, jako např. již zmíněné Manuscriptorium pro školy, vzdělávací stránky Talnet (www.talnet.cz), určené mládeži a učitelům se zájmem o přírodní a technické vědy atd. Dobrým pomocníkem jsou různé slovníky či Internetová jazyková příručka (<http://prirucka.ujc.cas.cz>) Ústavu pro jazyk český Akademie věd České republiky.

Mnohé z výše jmenovaných stránek často nefungují pouze jako zdroj informací či didaktických prostředků do výuky, ale rovněž jako místo, kde se učitelé mohou setkávat, prezentovat své projekty či materiály, komentovat snahu svých kolegů, diskutovat o problémech. Internet je tak – kromě zdroje informací - prostředím přispívajícím k utváření a obohacování profesní komunity a umožňujícím pěstování užitečných kontaktů mezi jejími členy.

Závěrem

Prezentované internetové zdroje představují kapku v moři dostupných informací, které nám kyberprostor nabízí. Snadné listování obsáhlými databázemi prezentujícími světové kulturní dědictví či plody uměleckého snažení je fascinující – poprvé v historii je zcela nadosah dosud utopická představa, že mohou mít všichni jednotliví lidé snadný přístup ke kulturnímu bohatství celého lidstva – omezený pouze vlastnictvím počítače a připojením na internet. Možnosti, jak využít těchto vymožeností v oblasti vzdělávání, jsou nepřeberné.

V souvislosti s aktuálním vývojem se však vynořuje jistý paradox: dosud nevídané možnosti člověk často není schopen využít, je zahlcen, ztracen „v moři informací“. Jsme nuceni mezi zdroji pečlivě vybírat a informace filtrovat, protože k vlastnímu studiu a do výuky potřebujeme jen údaje důvěryhodné, kvalitní, úplné, aktuální a od erudovaných autorů či editorů.

Seznam internetových zdrojů prezentovaných v článku:

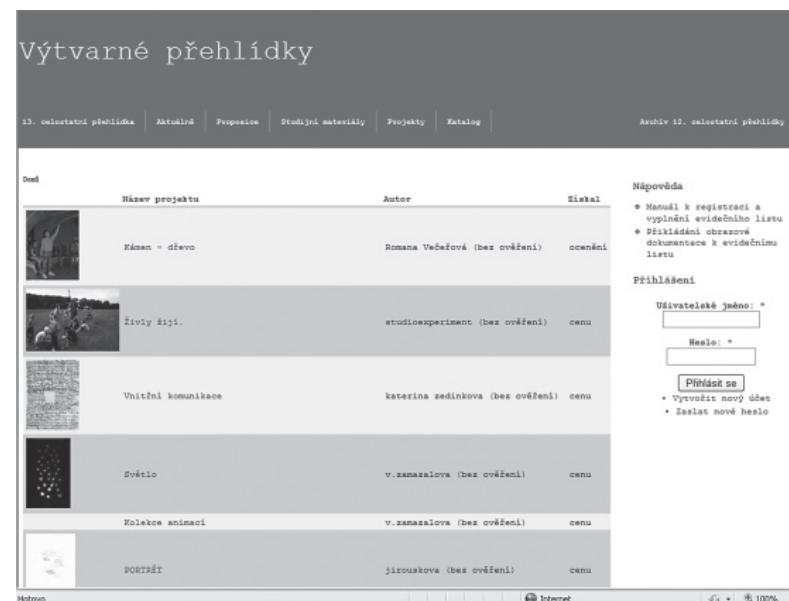
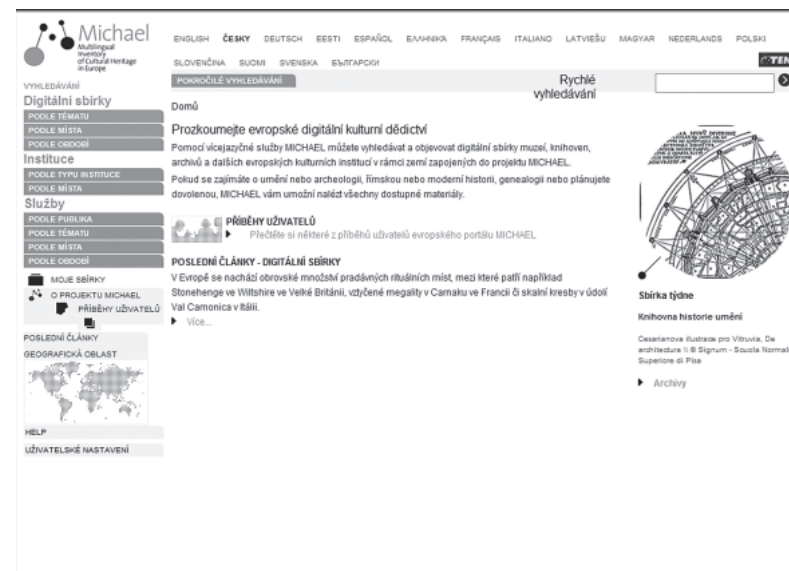
http://kramerus.nkp.cz	www.googleartproject.com
http://kristofkintera.com	www.grammatron.com
http://masterpieces.asemus.museum	www.imagine.org.uk
http://prirucka.ujc.cas.cz	www.info.edu.cz
http://skoly.manuscriptorium.com	www.jiri-david.cz
http://vangoghletters.org	www.kritickemysleni.cz
mesto.html	www.manuscriptorium.com
www.michael-culture.org	www.nm.cz/old/kvr/index.htm
www.0100101110101101.org	www.peopleforeurope.cz
www.advojka.cz	www.podebal.cz
www.archiweb.cz	www.rembrandtpainting.net
www.art.net	www.rvp.cz
www.artcyclopedia.com	www.sanquis.cz
www.artefiletika.cz	www.skolaonline.cz
www.artchiv.info	www.spomocnik.rvp.cz
www.artmuseum.cz	www.talnet.cz
www.artservis.info	www.ucitelske-listy.cz
www.atelier-journal.cz	www.ucitelskenoviny.cz
www.ceskaskola.cz	www.umeni-art.cz
www.davidcerny.cz	www.vangoghgallery.com
www.designmag.cz	www.veskole.cz
www.edu.cz	www.vytvarneprehlidky.cz
www.eduart.cz	www.wdl.org
www.europeana.eu	www.wga.hu
www.galeriie.net	www.zivel.cz
www.gallery.cz	www.ztohoven.com
www.geocodedart.com	www.tvrdohlavi.cz

SUMMARY

Šobáňová Petra

The Art Education Teacher and Internet Information Sources

This article is aimed at the use of the Internet as a source of information and inspiration for Art Education teaching. It introduces a number of specific examples of Internet sources, used both during class preparations and in the course of the educational process itself. It is not only about the digital museum and gallery depositories, but also artists' pages and specific net art projects. Special attention is given to both theory and practical questions of education and building teaching communities.



Digitalizace děl světového kulturního dědictví a její dopad na výtvarnou výchovu

Lenka Janská

Anotace: *Jak reagujeme na skutečnost, že se přístup k vizuální kultuře během uplynulých dvaceti let na celém světě od základu změnil? Internet na jednu stranu vytváří virtuální prostředí, přirozeně náchylné k relativizaci jakýchkoliv kulturních hodnot, na druhou stranu však digitalizací významných děl světového kulturního dědictví poskytuje také znamenité prostředky pro pedagogickou práci. Dříve nepředstavitelná dostupnost reprodukcí děl výtvarného umění, ale také audiovizuálních děl vytvořila pro dnešní děti zcela jiné podmínky, než v jakých vyrůstala generace, kterou masivní nástup internetu zastihl až v dospělém věku.*

Principy moderní výtvarné výchovy dosud stále stojí na zásadách, které před devadesáti lety vnesl do profesionální umělecké průpravy pověstný „Vorkurs“ Bauhausu. U číme děti zacházejí s materiály a využívají stále širší škálu technik, ale neposkytujeme jim potřebná vodítka pro orientaci ve světě vizuální kultury. Grafické prostředí současného internetu jako by tuto tezi chtělo ilustrovat. Lze tedy ještě vůbec hovořit o „vizuální kultuře,“ o skupinovém sdílení vkusu ve chvíli, kdy ve většinové společnosti prakticky mizí jakákoli hodnotící kritéria?

Vzhledem k dnešní snadné dostupnosti kvalitních reprodukcí uměleckých děl světového kulturního dědictví, které nás obklopují, je někdy obtížné vžít se do situace, která provázela například zrození expresionismu, kubismu či abstraktního umění. Máme však možnost vcítit se do tehdejší situace, vezmeme-li v úvahu svědectví aktérů tehdejšího dění na umělecké scéně. „Disputa a Škola Athénská zobecněly na severu rytinami a mohutný dojem prostorový těchto fresek podává i nejpovrchnější rytina lépe, než fotografie,“ psal v roce 1898 slavný historik umění Heinrich Wölfflin. Česky jeho kniha vyšla roku 1912 a nikdo se ještě nepozastavoval nad tímto tvrzením. „Laik nedovede si představit, co vyžadovalo rozvahy a přemýšlení nalézt pro každou barevnou hodnotu originálu odpovídající tón na měděné desce, podati měkkost malby a zůstatí prostorově jasným ve světlé škále freska. Rytina je výkon,

jemuž není rovno,¹ pokračoval Wölfflin. Dostupnost mechanicky pořízených reprodukcí se na konci 15. století zásadním způsobem podepsala na změně role, jakou v umělecké tvorbě sehrávala kresba. Současná digitalizace světového kulturního dědictví je ve skutečnosti jenom završením procesu, jehož kořeny tkví v rozvoji reprodukční grafiky na přelomu 15. a 16. století v severní Itálii. Prvním důsledkem jejího rozšíření byla emancipace kresby jako plnohodnotného projevu výtvarného umění.

Když dnes hovoříme o kresbě, máme na mysli svébytnou uměleckou disciplínu, blízkou grafice a uměleckým významem plně srovnatelnou s malbou. s dnešním pojmem „kresba“ však ještě koncem 14. století souvisely předměty, které dodnes tradičně, ale věcně nesprávně označujeme jako „skicáře“ či „skicáky“. Patří k nim např. Wolfenbütelský skicář nebo Brunšvický skicář. V české literatuře se pro tyto svazky občas používá stejně zavádějící pojem „náčrtník“.² O žádné „skicáky“ či „náčrtníky“ však nešlo. Nejlepší představu o podobě těchto pomůcek poskytuje tzv. Ambrasský (Videňský) skicák, jakési pergamenové leporelo v dřevěné vazbě, zhotovené v Čechách kolem roku 1410. Na každé jeho stránce jsou čtyři předlohy kresby motivů, které mohl využít malíř při tvorbě deskové malby. Každá kresba má svou vlastní plochu o rozměrech 9 × 9,5 cm, oddělenou od ostatních dřevěným rámečkem. Adjustace celého „náčrtníku“ musela být velmi pracná, kdežto naopak zacházení s ním jako s dílenským vzorníkem, jehož jednotlivé destičky jsou spojeny panty, bylo naopak velmi snadné.

Vedle vzorů hlav Bolestného Krista, Panny Marie, andělů či starců jsou v Ambrasském náčrtníku zachyceny také hlavy zvířat, např. býka, berana, kozoroha, lva či medvěda.³ Celek představuje ideální vzorník skladebných prvků, jejichž umně skloubenou kombinací mohl malíř rychle vytvářet kompozice sakrální deskové malby doby konce 14. a počátku 15. století. Hlavní ctností podobných vzorníků byla věrnost předloze. To poslední, po čem jejich autoři toužili, bylo uznání jejich originality. Kresba tehdy sloužila především jako nástroj reprodukce děl, považovaných za nejlepší příklady

k napodobení. Invence a originalita nepředstavovaly až do počátku 15. století pro umělce v dílenské tradici žádnou hodnotu, naopak schopnost napodobit díla, považovaná za špičková, byla v tomto systému vysoce ceněna.

Z hlediska této tradice, zapadající do cechovního systému, který prožíval v západoevropských městech svůj vrchol v průběhu 14. století, zazněl revoluční apel, když florentský humanista Leon Battista Alberti počátkem září 1435 v úvodu k poslední ze svých tří knih o malířství napsal: „*Opravdu si přeji, aby malíř byl vzdělaný co nejvíce ve všech svobodných uměních,*⁴ hlavně však bych rád, aby ovládal geometrii.“⁵ Alberti požadoval, jak vyplývá zejména z první knihy *O malbě*, kvalitní teoretickou přípravu malíře v této matematické disciplíně. Požadoval, aby dobrý malíř ovládal geometrii na úrovni špičkových matematiků své doby a držel s nimi krok. Ale Alberti měl na výtvarníky také další nároky: „*Pak učiní malíř dobře, když se bude bavit s poety a řečníky. Protože ti mají mnoho půvabného, společného s malíři. Skutečně tito literáti, znající hojně věci, jim prospějí výborně při komponování výjevu, jehož veškerá chvála záleží v podstatě v invenci (fabuli). Kteráž invence má tu moc a sílu, že sama i bez malířství činí potěšení.*“⁶ Do hry se tehdy poprvé otevřeně dostává malířova invence v oblasti námětu.

Na kresbách z Ambrasského náčrtníku nenajdeme ani stopu po invenci. Byla to dílenská pomůcka, která s pojmem kresby jako spontánního aktu tvorby neměla nic společného. Nebyl to typ kresby, která by povznášela ducha mladých šlechticů, které učili Pier Paolo Vergerio, Umbertino da Carrara a Vittorino da Feltre. Posledně jmenovaný přitom už roku 1425 založil v Mantově pod patronací Gonzagů školu, kde profesionální malíři učili základům kreslení nejen řemeslníky, ale také první milovníky tohoto umění, amatéry v pravém slova smyslu.⁷ Původní úlohu předlohy kresby začaly po roce 1500 suplovat tištěné příručky, přibližující zájemcům o kresbu a malbu nejprve geometrii, později lidskou figuru podle proporčních kánonů a ještě později tzv. akademickou figuru. Současně s nimi začal

⁴ Alberti měl na mysli tzv. *sedm svobodných umění, septem artes liberales*. Ta se dělila na nižší *trivium*, zahrnující gramatiku, rétoriku a dialektiku, a vyšší *quadrivium*, obsahující aritmetiku, geometrii, hudbu (respektive *musiku*, chápanou jako matematickou nauku o harmonii) a astronomii. Malířství, sochařství a architektura v té době o postavení svobodných umění teprve začínaly usilovat.

⁵ Leon Battista Alberti, *O malbě*, A.D. 1435; *O soše*, A.D. 1464, Praha 1947, s. 93.

⁶ Ibidem, s. 93–94.

⁷ Alexander Perrig, *O kresbě a základním vzdělání umělců ve 13. až 16. století*, in: Rolf Toman (ed.), *Umění italské renesance; Architektura, sochařství, malířství, kresba*, Praha 1996, s. 416–440.

¹ Heinrich Wölfflin, *Klassické umění. Úvod do italské renaissance*, Praha 1912, s. 119.

² Viz Zoroslava Drobá, *Kresba*, in: Jaromír Pešina (ed.), *České gotické umění 1350–1420*, Praha 1970, s. 304 a 313–314, č. kat. 408.

³ Nešlo o samoučelné zobrazení zvířat, ale o astronomické motivy. Viz: Josef Krása, *České iluminované rukopisy 13.–16. století*, Praha 1990, s. 190. Okolnost, že jde o dílo českého původu, je z našeho hlediska zcela nahodilá. Podobné vzorníky vznikaly, jak víme z dochovaných fragmentů, v celé západní a střední Evropě, ale tzv. Ambrasský (Videňský) skicák je z hlediska posouzení jeho původního účelu unikátní tím, že se dochoval v původní podobě.

rapidně vzrůstat počet grafických listů, reprodukcí nejslavnější malířská a sochařská díla. Obchod s těmito listy vzkvétal zejména v Benátkách. Prostřednictvím reprodukční grafiky Evropa poznávala mimo jiné díla Raffaelova i Dürerova.

Albrechta Dürera můžeme považovat také za zakladatele vědecké antropometrie. V posmrtně vydaném díle *Vier Bücher von menschlicher Proportion* shrnul počátkem 16. století výsledky měření šestadvaceti jedinců, při němž v krajním případě používal jednotky zhruba na úrovni třetiny milimetru. Přitom si Dürer sám uvědomoval, že „ve strnulých postojích, v nichž jsou nakresleny na předcházejících stránkách, jsou tyto figury nepoužitelné.“⁸ Nicméně, když jeho Čtyři knihy o lidských proporcích v Norimberku roku 1528 vyšly, znamenalo to zásadní přelom ve způsobu uvažování o konstrukci lidské figury v rámci geometricky definovaného zobrazení trojrozměrného prostoru v ploše obrazu. Dürerovo dílo v oblasti antropometrie položilo základ dlouhé řadě praktických příruček ke konstrukci lidské figury, vycházejících v průběhu 16. století.⁹ Příručky podobného typu ostatně vycházejí dodnes. Existence malířských příruček a reprodukční grafiky umožnila emancipaci kresby, která se ze služebného postavení vypracovala na samostatnou uměleckou disciplínu, sdružující jako společný jmenovatel malířství, sochařství i architekturu, nazývané právě podle ní uměními *disegna*.

Vasariho *Životopisy nejvýznačnějších malířů, sochařů a architektů* vyšly poprvé roku 1550 a podruhé v rozšířené podobě o třináct let později. Rychle získaly popularitu, svědčící o všeobecném dobovém přijetí úspěšných malířů, sochařů a architektů mezi významné součásti společenské smetánky. Sám Giorgio Vasari dodal tomuto postavení vážnost zřízením první specializované malířské školy mimo cechovní rámec. Jeho *Accademia del disegno* zahájila svůj provoz ve Florencii roku 1563 v podstatě jako seminář „vědeckého umění“, oproštěného od tradičního dílenského provozu¹⁰. Krátce poté následovalo roku 1577 založení *Accademie di San Lucca* jako kvalitativně nové platformy pro vzdělávání a sdružování malířů v Římě. Měla sice ještě tradiční formu náboženského bratrstva, čehož výrazem byla i skutečnost, že roku 1588 získala jako své sídlo kostel Santa Martina na Foru, při té příležitosti znovu

vysvěcený jako San Lucca e Santa Martina,¹¹ ale ve skutečnosti už nesloužila jako cechovní instituce, ale jako skutečná akademie.

Zásadní změnu ve výchově a vzdělávání umělců provázal rychle se rozšiřující počet tištěných příruček. Rozdíl mezi příručkami ze 16. a 17. století a vývoj stereotypu „akademické figury“, která se mezi 17. a 19. stoletím stala základem profesní přípravy malířů, dobře popsal Ernst Hans Gombrich ve své dnes již klasické knize *Umění a iluze*.¹² Celý systém se postupně ustálil a na přelomu 18. a 19. U ž byly malířské akademie s víceméně konzistentním vzdělávacím programem ve většině evropských metropolí, Prahu nevyjímaje. Snadná dostupnost grafických předloh, reprodukcí nejvýznamnější díla evropského umění od 15. století, mimořádně usnadňovala výuku na těchto akademiích a zároveň vedla k rychlému rozšíření nových ikonografických schémat po celé Evropě.

O síle této tradice, vzniklé v 15. a upevněné v 16. století, svědčí i skutečnost, kterou jsme si zvykli radit mnohem spíše do geneze moderního umění, než ke klasickému umění. V umění 19. století patrně neexistuje dílo, které by mělo pověst tak radikálního zlomu, jakou má Snídaně v trávě od Edouarda Maneta. Rozměrný obraz, namalovaný v letech 1862–1863 a vystavený poprvé v květnu 1863 v *Salónu odmítnutých*, vyvolal okamžitě velký společenský skandál. Přitom šlo paradoxně o moderní transpozici zcela klasického schématu, které použil Raffaello Santi v kompozici *Paridův soud* a převzal od něj okolo roku 1510–1511 benátský rytec Marcantonio Raimondi, řečený Marc Antonio.¹³ Právě podle Raimondioho rytiny Manet uspořádal kompozici Snídaně v trávě, což ostatně postřehla i dobová kritika.¹⁴ Byl však téměř poslední (výjimky bychom našli zejména v díle Paula Gauguina), kdo podobný postup použil. Moderní umění se předloh ze sféry dějin umění programově vzdalo.

Nástup umění 20. století, zejména fauvismu a kubismu,¹⁵ znamenal vedle naprostého popření dosavadních hodnotových stupnic, užívaných výtvarnou

⁸ Ibidem, s. 100.

¹² O malířských příručkách a jejich vlivu od první třetiny 16. do konce 18. století viz: Ernst Hans Gombrich, *Umění a iluze. Studie o psychologii obrazového znázorňování*, Praha 1985, s. 175–202.

¹³ Nejnověji viz: Stéphane Guégan, *Manet inventeur du Moderne*, Paris 2011, s. 78–79 a 83.

¹⁴ Denis Rouart – Sandra Orientiová, *Edouard Manet*, Praha 1983, s. 92, č. kat. 58.

¹⁵ K problematice vývoje nejčasnější fáze kubismu nejnověji viz: Giovanna Uzzani, *Picasso et le cubisme*, Paris 2008, s. 15–30.

⁸ Erwin Panofsky, *Význam ve výtvarném umění*, Praha 1981, s. 78.

⁹ K jejich autorům patřili např. Erhard Schön (1542), Hans Sebald Beham (1546) nebo Heinrich Lautensack (1564). Viz Panofsky (pozn. 8), s. 80 a 91–92.

¹⁰ Podrobněji viz: Pavel Preiss, *Panoráma manýrismu: Kapitoly o umění a kultuře 16. století*, Praha 1974, s. 115.

kritikou pro posuzování uměleckých děl také faktické znehodnocení celého vzdělávacího systému. Po zásadních krocích směrem k abstraktnímu umění už bylo jen otázkou času, kdy někdo zavrhně poslední zbytky řemeslné podstaty výtvarného umění. Symbolickým momentem tohoto obratu se stal rok 1917, kdy Marcel Duchamp vystavil v New Yorku pisoár, pověšený na zdi spodní stěnou a signovaný pseudonymem „R. Mutt“.¹⁶ Jeho kroku se dostalo široké publicity a stal se přelomovým okamžikem dějin moderního umění.

Duchampův čin byl pochopitelný. V té době se totiž hlavní poklady světového umění staly ve fotografických reprodukcích všeobecným majetkem. Podívejme se detailně na jejich dostupnost v české odborné literatuře. Roku 1904 vyšly v Čechách poprvé *Dějiny malířství* německého historika umění Richarda Muthera se stovkami ilustrací. Jejich druhé české vydání ve třech svazcích v letech 1910–1911 už mělo 2.719 fotografických reprodukcí. Monumentální pětisvazkové *Dějiny umění* francouzského lékaře a historika umění Elie Faura, vydané v originále v letech 1919–1921, už byly českému čtenáři dostupné v letech 1927–1928 a i když rozsahem obrazového doprovodu Mutherovo dílo nedohaly, rozměry a technická kvalita reprodukcí byly podstatně lepší. Jednosvazkové *Dějiny umění v obrysech* od Antonína Matějčka měly v roce 1948 už 888 kvalitních černobílých reprodukcí a devatenáct celostránkových barevných příloh. Přitom jsme pro názornost vzali v úvahu pouze díla, vydaná česky postupně za Rakousko-Uherska, v meziválečném Československu a těsně po druhé světové válce. Kdybychom nahlédli do anglicky, francouzsky nebo německy tištěných přehledů téže doby, dostali bychom ještě nesrovnatelně vyšší čísla. Je tedy zřejmé, že nápodoba jako tvůrčí metoda už počátkem 20. století ztrácela pro malíře půvab.

Nejvýznamnější meziválečný pokus o návrat ke kořenům umělecké tvorby se odehrál v Německu. Architekt Walter Gropius stanul koncem roku 1918 v čele hned dvou uměleckých škol, umístěných ve Výmaru. Z praktických důvodů se rozhodl je spojit. Tak vznikla legendární umělecká škola *Staatliches Bauhaus*,¹⁷ která si kladla za cíl postavit umělecké školství, jehož legitimita byla v posledních letech před první světovou válkou otřesena v základech, na kvalitativně novou bázi. Výrazem radikální změny výuky umělců

na Bauhausu se stal zejména proslulý *Vorkurs (Přípravný kurs)*, který po roce 1921 od základu změnil didaktiku výtvarné výchovy. V důrazu na řemeslný aspekt zaznívaly na Bauhausu ještě ohlasy anglického hnutí Arts and Crafts a myšlenky Johna Ruskina a Williama Morrisa, zprostředkované v Německu zejména Hermannem Muthesiem.¹⁸ *Vorkurs* byl založený zejména na nauce o materiálech, nástrojích a teorii barev a forem, ale doplňovaly ho také poněkud nečekané disciplíny, např. meditace a dechová cvičení. Každý student musel v průběhu základního kurzu prakticky pracovat s řadou materiálů. Na výuce v rámci *Vorkursu*, inspirované didaktickou teorií Johna Deweye, ideou tzv. „učení prostřednictvím zkušenosti“, se vedle Johanna Ittena podíleli také malíři Vasilij Kandinský a Paul Klee. Jejich záměrem bylo docílit u žáků lepšího vnímání kontrastů, zapojit nejen racionální, ale také emocionální složku osobnosti studenta, ale jeho výuka zahrnovala také „analýzu starých mistrů“.¹⁹ Bauhaus představoval zásadní a důležitý návrat ke „gramatice“ výtvarného umění, ale jeho „slovníkovou“ stránku z bezradnosti, maskované zásadním odporem modernistů k tradici, opomíjel.

Digitalizace světového kulturního dědictví, spojená s masovým rozšířením moderních komunikačních technologií, přinesla dvě zásadní změny. Tu první představuje dostupnost: kterékoliv významné dílo světového malířství si dnes můžeme vyvolat kdekoliv, kde je dostupný signál operátorů elektronických komunikací. Druhou a snad ještě radikálnější změnu představují vyhledávače. Jakýkoliv obraz či sochu najdeme okamžitě podle jména autora, podle jejího názvu či prostě podle podobnosti s jiným uměleckým dílem. Není třeba dlouze a obtížně listovat mnohastránkovými encyklopedickými příručkami, aby si člověk připomněl konkrétní obraz, sochu či stavbu.

Dostupnost reprodukcí uměleckých děl a jejich snadné vyhledávání vnukají uživatelům těchto technologií falešnou představu, oproštěnou od znalosti souvislostí, vývojových zákonitostí, posloupnosti i vzájemných vlivů uměleckých děl a jejich tvůrců. U kázat žákům a studentům myšlenkové struktury a souvislosti, které žádný vyhledávač uživatelům nepřiblíží, se tak stává jedním z důležitých úkolů učitelů výtvarné výchovy. Digitální svět totiž není přehlednou krajinou, ale také temnou houštinou, v níž není snadné se orientovat, i když tuto skutečnost není snadné zjistit na první pohled. Naším úkolem tedy zůstává dodat v rámci výtvarné výchovy žákům a studentům

¹⁶ Šlo o parodovanou značku firmy *J. L. Mott Iron Works*, vyrábějící sanitární keramiku. Další podrobnosti o tomto skandálu a o genezi objektů *ready-mades* viz: Hans Richter, *Dadaismus*, Warszawa 1983, s. 148–150. O okolnostech a širších kulturně historických souvislostech viz též: Dawn Ades, *Dada and surrealism*, in: Nikos Stangos (ed.), *Concepts of Modern Art*, London 1985, s. 112–113.

¹⁷ Gábor Preisich, *Walter Gropius*, Warszawa 1981, s. 8.

¹⁸ Radoslav Matušík, *Bauhaus*, Bratislava 1965, s. 21.

¹⁹ Christian Wolsdorff, Johannes Itten's preliminary course 1919–1922, in: *The Bauhaus Collection*, Berlin 2010, s. 34.

použitelné mapy a kompasu pro dobrou orientaci, neboť uvnitř oné krajiny už dávno jsou a my jim můžeme pouze pomáhat, aby ke svým cílům došli rychleji a menšími oklikami. Cíle si ovšem stanovují oni sami, a o to složitější je naše úloha: ukázat mnohost cest, podat základní orientační pomůcky, ale přitom žádnou cestu nevnucovat a ponechat žákům a studentům možnost volby. Existuje přídatné jméno, které úlohu učitele výtvarné výchovy v tomto procesu popisuje velmi přesně: naším úkolem je poskytovat jim možnost kvalifikované volby, přičemž důrazný požadavek spočívá na onom slově *kvalifikované*.

SUMMARY

Janská Lenka

Digitisation of Works of World Cultural Heritage and the Impact on Art Education

How can we react to the fact that access to visual culture has changed fundamentally worldwide during the past twenty years? Although the Internet creates a virtual environment naturally prone to relativize any cultural values, on the other hand, the digitisation of important works of world cultural heritage provides an excellent means for pedagogical work. The once unthinkable accessibility to reproductions of works of art, as well as audiovisual works, creates entirely different conditions for today's children as compared to older generations who had widespread access to the Internet only as adults. Principles of modern Art Education are still standing on the basis brought into professional artistic training by the famous "Vorkurs" at Bauhaus ninety years ago. We teach children to use materials and to handle an even wider range of techniques, but we do not provide them the necessary guidance for orientation in the world of visual culture. Furthermore, thirty years ago postmodernism seemingly dealt a heavy blow to the normative aesthetics that were fundamentally questioned since the days of Romanticism. It seems as if the graphical environment of the contemporary Internet wants to emphasise this thesis. So can we still speak of "visual culture" as well as about group-shared taste when any appraisal criteria virtually disappear in society at large? Creative usage of the means that the Internet can provide significantly enables educational works and gives them new efficiency.

Remytologizace v umění – filmový příběh a možnosti jeho využití ve výtvarné výchově

Jana Besmáková

***Anotace:** Pojednání se zabývá interpretací filmu *Moulin Rouge* Baze Luhrmanna a mělo by sloužit jako možná inspirace učitelům výtvarné výchovy. Na atraktivním podkladě tohoto příběhu jsou demonstrovány některé koncepty definující tvorbu. Prezentace těchto tezí studentům v rámci přirozeného vyprávění je přijímána vstřícněji a jeví se tudíž možnou cestou z hlediska zprostředkovávání umění.*

Základní problém, se kterým se potýká současný vzdělávací systém, je jakási demotivace studentů rozšiřovat své dosavadní poznání o informace, které jsou jim ve škole předkládány. Tyto znalosti jsou žáky mnohdy považovány za odtržené od jejich každodennosti. Možným řešením v oblasti výtvarné kultury je využití filmové produkce, která je studentům blízká, jako výukového materiálu. Integrovat do výuky výtvarné výchovy některé popové ikony, které jsou studentům důvěrně známé, rozkrýt žákům symbolickou podstatu těchto filmových, komiksových či literárních postav, ukázat jakou výpověď o dnešní kultuře v sobě nesou, může být účinným didaktickým materiálem. Ten pomáhá studentům s přechodem do symbolického a metaforického světa umění vůbec. Příběh a vyprávění, na kterém je postavena filmová tvorba, je přirozenou formou lidské komunikace. Dítě je s tímto způsobem sdělování v úzkém vztahu od nejranějšího dětství, například v podobě pohádek, a automaticky si osvojuje modely psychických struktur a sociálních vztahů, na nichž stojí naše kultura. Stejným způsobem v pozdějším věku funguje i film. Je-li navíc žákovi předložen s patřičným interpretačním výkladem, zprostředkovává žákovi mnoho informací o podstatě svého vzniku, o kreativním procesu jako takovém, i o kulturním prostředí naší společnosti.

Na konkrétním příkladu filmu *Moulin Rouge* Baze Luhrmanna již několik let prezentuji svým studentům některé principy tvorby, vztah mezi uměním a kýchem, význam filmového mýtu pro každodennost jednotlivce. o některé ze svých poznatků bych se ráda podělila i v tomto příspěvku. Následujících několik stran textu bych ráda věnovala pojednání o tomto filmovém díle, ve kterém se neotřelým způsobem protíná umělecká praxe s teorií umění.

Kontext

Otvírá se opona v kině a na plátně vidíme, jak se rozjíždí i nafilmovaná opona imaginativního kina, za kterou se začíná rozehrávat příběh. Jak jinak, než že příběh vypráví o hraní příběhu. Cokoliv je od tohoto momentu řečeno v onom imaginativním představení, platí i o samotném filmu, platí i o světě každodennosti, platí o tvorbě umění.

„*I want be a real actress.*“¹ Těžké nesrovnávat s vývojem umění 20. století. U mění simulující realitu přerůstá do Duchampova ready-made a následně se zcela rozpouští stěna galerijního prostoru, který doposud umění ohraničoval. Časové vymezení filmu je také zřejmé. První obraz za dvěma roztaženými oponami (reálnou i tou zobrazenou) ukazuje „*20th century fox*“² a hned následně je převeden v metaforu nápisu „*Paris – 1900*“³ a celé to je ještě zajímavěji symbolicky opsáno v dalším nápisu jako „*Moulin Rouge*“.⁴

Moulin Rouge

„*Moulin Rouge, tančírna a bordel, království nočních radostí, kam si bohatí a mocní přicházejí hrát s mladými a krásnými stvořeními z podsvětí.*“⁵

Kromě možných prvoplánových výpovědí o statutárním umístění umělecké sféry – umělecké avantgardy na pokraji společnosti a o jejím zneužívání ekonomickým aparátem ke komerčním účelům (podobně Greenberg v *Avantgarda a kýč*)⁶, se nabízejí i jiné souvztažnosti. k jejich osvětlení snad přesvědčivě poslouží zjednodušená symbolická interpretace. Podsvětí, noční radosti – snad symbol sféry opisované jungiánskou terminologií jako nevědomí. Možno ztotožnit s imaginací a obrazivostí pravé hemisféry, která plodí umění. Jde o snový svět umělecké bohémy s její omlazující, revitalizující a patriarchální systém narušující silou. Noc je symbolicky oblastí stínu a vymístění. Je extatickou rovinou a světem animy,⁷ ženství, psychedelie, chaosu, nerozlišené mnohosti i prenatalní jednoty.

¹ Baz Luhrmann, *Moulin Rouge* (Moulin Rouge! 2001).

² Ibidem.

³ Ibidem.

⁴ Ibidem.

⁵ Ibidem.

⁶ Clement Greenberg, *Avantgarda a kýč*, *Labyrint revue: časopis pro kulturu*, č. 7–8, 2000, s. 46–74.

⁷ Viz také: Edward F. Edinger, *Já a archetyp*, Brno 2006.

Tuto symboliku ostatně potvrzuje i kankánový úvod filmu a to jak z hlediště ztvárnění, tak i obsahově. Zavaluje nás neuvěřitelná smršť barev, světél, obrazů, tvarů a uprostřed něj se nachází hlavní ženská persona. Ženské a barevné jsou i její společnice, zatímco jejich mužské protějšky jsou oblečeny do slova a do písmene logicky černobíle. „Kvadro“ a uniforma v opozici vůči nekontrolovatelně povlávajícím kanýrům sukní. Pravidla a řád v konfrontaci se světem absintového království, opovrhovaného emočního světa, který otec hrdiny nazývá „*vesnice hříchu*“.⁸ Tato vesnice je ovšem zároveň i „*středem bohémského světa, plného malířů, hudebníků, spisovatelů, DĚTÍ REVOLUCE*“.⁹ Tento svět je polem událostí, ve kterém dochází ke střetu dynamické rozlišující teze s jejím věčným syntetizujícím protějškem.

Filmová tvorba – mytologie dneška

Podobnost mezi duchovním shromaždištěm a filmovým multiplexem, kde se lidé v neděli scházejí, aby prožili rituál sebeidentifikace s imaginativním, abstrahujícím příběhem a jeho hlavní ikonou je opět nepřehlédnutelná.¹⁰ Stejně tak jsou s minimální orientací v symbolice velmi snadno rozpoznatelné i výpovědi některých obzvláště cenných filmů o dnešním člověku. Pro ilustraci doporučuji třeba srovnání *Karlíkovy továrny na čokoládu* s obsahem psychologického vědeckého pojednání *Kreativita a perverze*,¹¹ kterému bych sama ráda věnovala některý ze svých dalších textů. Nedokážu si představit lepší výpověď o kořenech lidské tendence posouvat hranice reality než je tento film, který naprosto živým způsobem pojmenovává všechny souvislosti „čokolády-exkrementu“ s tvořivostí přesně v tom smyslu, jak Chasseguetová-Smirgelová dává v souvislost perverzi a kreativitu s análně rigidními stadii dětství. Podobných příkladů, kdy filmy metaforicky vypovídají o svém vzniku a jeho podmínkách, o tvůrcích i hercích i divácích, by ale jistě bylo možno najít i víc. To podstatné, co chci sdělit je to, že právě tyto snímky, které jeví charakteristické znaky připisované mýtům, mohou v naší době plnit i jejich funkci.

Funkcí mýtů je, že zhušťují děj světa do nejzákladnějšího schématu, které následně prezentují. Mýty zároveň podávají v roušce symbolů zahalený návod, jak být právě v tomto světě plnohodnotně účastným. Stejnou potenci k mytickému vyjádření vnímám nejen ve filmu, ale i v umění obecně. Právě

⁸ Luhrmann (pozn. 1).

⁹ Ibidem.

¹⁰ Viz také: Jan Stern, *Média, psychoanalýza a jiné perverze*, Praha 2006.

¹¹ Viz také: Janine Chasseguetová-Smirgelová, *Kreativita a perverze*, Praha 2001.

proto se mi jeví smysluplným do pedagogiky výtvarné výchovy tento mytický rozměr úmyslně začleňovat, povyšovat vyučovací proces na iniciační rituál. Naopak vzdělávání okleštěné do podoby vědomostního přenosu se mi v praxi neosvědčuje. Vraťme se ale k Moulin Rouge.

Originální kopie, nikoliv kýč

Zajímavým se mi jeví srovnat to, co film o sobě dle předchozí interpretace sám říká, s některými teoriemi o kýči. Hermann Broch ve svém pojednání *Několik poznámek k problému kýče*¹² poukazuje na jistou souvislost mezi vznikem romantismu jako kolébky kýče a přesunem absolutních hodnot doposud náležejících duchovní sféře do lidské každodennosti. Právě v odklonu od církve zaštiťující do té doby duchovní sféru člověka a přesunu *zjevení* do každé jednotlivé duše můžeme vidět počátek současné situace v úrovni osobních vztahů, z hlediska forem převažujících v umění, z hlediska kultury obecně. Co se snažím říct je to, že v momentě, kdy člověk zpochybnil existenci posvátného prostoru jako takového, odsoudil se zároveň k jeho neustálému hledání skrze projekci. Jaká jsou úskalí zrcadlení se přesně pojmenovává problematika narcismu a jeho role v dnešní společnosti a mezilidských vztazích. Pro zacyklení, které je v určitém slova smyslu výstupem a důsledkem onoho odmítnutí důležitosti dosahovat a přibližovat se k posvátnému, celistvému, k ideálu já, existuje dost pojmenování jak ve slovníku psychologie, tak jiných společenských vědách.

Lipovetsky ve své knize *Éra prázdnoty*¹³ postihuje dopady individuálního narcismu jako celkovou ztrátu motivace společnosti k vývoji, jako uzavřenost systému. Smirgelová¹⁴ to čistě pohledem psychologie pojímá obdobně. Oba dva zmínění též ukazují na idealizaci, která se promítá právě do kultu hvězd, v našem případě Satine. Do jisté míry z mého pohledu ale ani jeden neformuluje přesvědčivou cestu, byť v Lipovetského knize jsem určité náznaky nahlížela.

Naopak Moulin Rouge naději na vývoj a pohyb z místa nějakým způsobem dává. Tato cesta nevede přes popření a odmítnutí zrcadlení jako zavádějící cesty, ostatně ani není možné jedním cvaknutím vymazat několik století a vrátit

společnost do období konce středověku, aby se mohla vydat jiným směrem. Moulin Rouge řeší situaci s rafinovaností postmoderny skrze mnohovýznamovost. Tentokrát jde ovšem o mnohovýznamovost ve smyslu mytické cesty. To, co Moulin Rouge dělá, je to, že nastavuje onomu zrcadlení ještě jedno další zrcadlo a tím překonává ono přešlapování na místě. V Moulin Rouge dochází ke spojení všech odražených kousků obrazu do jednoho celku. Moulin Rouge ustavuje cosi jako nové náboženství tím, že posouvá onu idealizaci zpět k místu, které ji zdravě náleží, do úrovně abstrahující ideality.

Zrcadlení, které používá Moulin Rouge, aby zachytil obraz zrcadlivosti není již oním patologickým scestím projekce, ale plně pravdivým tvrzením podobným smyslu božího projevu lokalizace „Jsem, který jsem.“

Dříve zmíněné souvislosti odpovídá i formální zpracování díla. Na rozdíl od kýče běžné romantické filmové tvorby dneška, artefakt Moulin Rouge užívá kýč doslova preventivně. Tato forma není vytvářena nevědomky, nýbrž je záměrným výrazem usazeným do kontextu, který je mu vlastní. Není již falší nepravdivé emoce,¹⁵ ale je autentickým originálním projevem a výpovědí o sobě sama, a to i přesto, že pole, které zasahuje je tak široké. Vlastně by se dalo říci, že jeho záběr je jak koncentrovanou singularitou, tak nekonečnou mnohostí. Jeho tvrzení jsou jak přesné rozlišující, tak i zobecňující. Preventivní kýč užitý jako prostředek v Moulin Rouge vlastně není žádným kýčem, ale rafinovanou parodií s výraznou *nutriční hodnotou*.¹⁶

Poplatným a odvislým k řečenému je jak užívání kombinované estetiky historických uměleckých slohů (gotická věž, barokní podoba budovy slona, moderní stavba Lamoure), tak i užívání romantických songů z popkultury, které umístěné jako vyjádření do tohoto nového kontextu, ztrácejí svou kýčovitost tím, že konečně vypovídají pravdivě. „*Kopce znovuožívají písněmi, které zpívaly po tisíce let.*“¹⁷ S Christianovým přístupem je konečně napsaná „OPRAVDOVÁ revolucionářská hra, o které umění vždy snilo,“¹⁸ a která odpovídá jeho bohémскому duchu v „*kráse, svobodě, pravdě a lásce*“.¹⁹ Zároveň se s touto formou otvírá jiná postmoderní otázka, takřka Warholovská, po možném signování kopie jako originálu.

¹⁵ Tomáš Kulka, Etika, estetika a politika, *Labyrint revue: časopis pro kulturu*, č. 7–8, 2000, s. 22–29.

¹⁶ Roger Scruton, Kýč a soudobé dilema, *Labyrint revue: časopis pro kulturu*, č. 7–8, 2000, s. 117–119.

¹⁷ Luhrmann (pozn. 1).

¹⁸ Ibidem.

¹⁹ Ibidem.

¹² Hermann Broch, Některé poznámky k problému kýče, *Labyrint revue: časopis pro kulturu*, č. 7–8, 2000, s. 75–78.

¹³ Viz také: Gilles Lipovetsky, *Éra prázdnoty: Úvahy o současném individualismu*, Praha 1998.

¹⁴ Viz také: Chasseguetová-Smirgelová (pozn. 11).

Vévoda

Připravovaná hra v Moulin Rouge je již zmiňovaným zrcadlem jak samotného filmu, tak i současného umění, tak i dnešní doby. Když se vévoda (investor hraného představení) ptá: „*O čem je celý příběh?*“²⁰ (rozuměj příběh filmu, příběh představení, příběh současného umění), a dále dodává: „*Mám-li do toho dát peníze, musím vědět o čem to je!*“²¹, je mu odpovězeno: „*Je to příběh o lásce, která překonává všechny překážky.*“²² Míněna je tím podle mého láska vedoucí k integritě rozumových a citových projevů. Láska ve smyslu agape. Když je ale vévoda vůči této prosté odpovědi opovržlivý, umělci mu odpovídají tak, aby byl spokojen a představení se vůbec mohlo odehrát.

Odpovídají mu následujícími větami označenými kurzívou: „*Odehrává se to v daleké Indii.*“²³ První řečené Švýcarsko bylo příliš blízko a bylo málo exotické, byla to příliš realita, a proto musel být zvolen jiný zástupný symbol, který by nebyl tak snadno čitelný a neukázal na samotného tyranského investora vévodu příliš přímo. „*Je to o nejkrásnější kurtizáně na světě.*“²⁴ Kurtizánu sleduj ve zmiňované souvztažnosti s nevědomím popřípadě imaginací či samotným uměním 20. století, protože samotná kurtizána je esencí Moulin rouge. „*Aby zachránila své království, musí kurtizána svést zlého Maharadžu.*“²⁵ Maharadža je zároveň paralela k vévodovi, který je v mé interpretaci zástupným symbolem k animovi popřípadě patriarchální systémové podobě současné společnosti. „*Ale té noci, kdy ho má svést, si splete chudého citaristu, co je oblečen jako maharadža s maharadžou a zamiluje se do něj. Citarista se jí nesnažil podvést, jen vystupoval v jedné hře.*“²⁶ Citarista je samosebou obrazem samotného Christiana, je cestu individuace podstupujícím Já, které na této cestě obléká kostým odpovídající vévodovi. o „kvádrů“, které té noci Christian na sobě má, už bylo něco řečeno.

Je-li vévoda terorizující systémovou složkou, odpovídá tomu i zmiňovaný oblek. Je to mužský oděv zvýrazňující ramena a tedy i mocenské ambice. Je to černobílé oblečení, jehož účelem je působit formálně, ukázněně, uniformě. Mohlo by jít o symbol přístupu ke světu, kdy logicky funkční složky, už

nejsou-li ožívovány ničím dalším, stávají se uzavřeným rigidním systémem, byrokratickou strukturou, která není ani funkční a ani nenaplnuje smysl člověka, kterým je vývoj, jak z pohledu moderny 20. století, tedy i přeneseně pohledem umělců Moulin Rouge.

Ale Christian se za vévodu jen vydává, jeho ideálem je láska, puzení ke spojení z něhož povstane něco, co jej přesáhne. Jen takové systémy, kde cíle leží vně, mimo současný stav, lze nazývat otevřenými, jak dobře formuluje ve svém eseji Hermann Broch.²⁷ Vévoda je v příběhu protivníkem Christiana. V mé interpretaci je tedy zároveň symbolem protikladu otevřeného systému, tedy systému uzavřeného, rigidního. Jako zajímavé srovnání k mnou vyřčeným interpretacím doslova cituji opět z Brochova eseje: „*Kýč není špatné umění, tvoří vlastní uzavřený systém, který vězí jako cizí těleso v celkovém systému umění, nebo chcete-li se nalézá vedle něj. Dá se srovnat – a to není pouhá metafora – se systémem antikrista v jeho vztahu se systémem Krista.*“²⁸ To co se snažím Brochovou citací doložit jsou obsahy, které v sobě z mého pohledu symbol Vévody nese. Je nejen zastoupením uzavřeného, nevyvíjejícího se, mocenského a dalších aspektů, které jsem naznačila dříve, ale je i zastoupením kýče. Broch dále zajímavě rozvádí teorii, kterou lze sledovat jako souvztažnou právě se záměnou ve hře Moulin Rouge: „*Atikristus a Kristus vypadají, jednají a mluví stejně. Jak se tedy nakonec pozná rozdíl? Otevřený systém jako křesťanský je etický, tzn. U dává člověku směr, v němž může jednat lidsky. Oproti tomu uzavřený systém nedokáže ve svých příkazech, byť třeba eticky zabarvených, přesáhnout, přes jistá pravidla hry, proměňuje tedy části lidského života, jichž se zmocňuje ve hru, kterou jako takovou už nelze hodnotit eticky, ale pouze esteticky.*“²⁹

A jak se k této problematice vyjadřuje Moulin Rouge? Jak jinak, než že opět uvádí tuto teorii do praxe. Má-li umělec při kreativním aktu podvést vévodu a zajistit tak svou budoucnost, status („*I want be a real actress.*“³⁰), musí být velmi přesvědčivý „*zpívat jako anděl a tančit jako ďábel.*“³¹ Naplnit svou predestinaci: „*Bude to velkolepá erotická scéna, násilná, zvukná, divoký bohémský duch. Show bude obrovský, lukrativní, děsivý, úžasný, Gargantuovský počín. Smyslová extáze. Bude to nejúžasnější úžasný. Žádná slova v našem jazyce, nemohou popsat tuto událost, oněmíte úžasem.*“³²

²⁰ Ibidem.

²¹ Ibidem.

²² Ibidem.

²³ Ibidem.

²⁴ Ibidem.

²⁵ Ibidem.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Broch (pozn. 12), s. 75–78.

²⁸ Ibidem.

²⁹ Ibidem.

³⁰ Luhrmann (pozn. 1).

³¹ Ibidem.

³² Ibidem.

SUMMARY

Besmáková Jana

Remythologization in Art—The Filmed Story and the Possibilities of its Use in Art Education

This treatise on Baz Luhrman's *Moulin Rouge*, by Baz Luhrmann, as an interpretative text, could be some inspiration for Art Education teachers. On the foundation of this attractive film story, certain connections are shown which demonstrate several concepts of artistic work. This text contains certain psychological, sociological and also aesthetic analyses, but they are not limited by the scopes of these discourses, they are integrated into the framework of the natural story. Their presentation to students in this form could be accepted with greater response.

Bodyornament

Lucie Tatarová

Anotace: Příspěvek prezentuje výtvarnou akci *Bodyornament*, která proběhla v listopadu 2010 ve Veletržním paláci v Praze. Projekt *Bodyornament* autorka vytvořila v rámci výuky předmětu Výtvarné vyjadřování prostorové se studenty 2. ročníku programu učitelství pro první stupeň ZŠ jako součást výzkumu uměním v rámci doktorského studia. Studenti se aktivně účastnili vytvoření uměleckého artefaktu. Jejich těla fungovala jako výtvarný materiál k vytvoření uměleckého díla, které existuje jen v digitálním fotografickém záznamu. Tento příspěvek reflektuje kontexty současného umění (body art, umění ve veřejném prostoru, umění akce), sociální (diskursivní) funkce a pedagogické implikace, k nimž se tento projekt vztahuje. Text je výstupem výzkumného úkolu projektu NAKI – DF11P01OVV025 MKČR.

Bodyornament

Bodyornament je projektem uměleckým, edukačním a výzkumným. Na jeho realizaci jsem spolupracovala se studenty katedry primární pedagogiky, se svou školitelkou v doktorském programu, galerijními pedagogy NG a fotografy. Jeho provedení se uskutečnilo v rámci výuky předmětu Výtvarné vyjadřování prostorové se studenty 2. ročníku prezenčního studia učitelství pro 1. stupeň ZŠ. Jeho stěžejní část – výtvarná akce – proběhla ve Veletržním paláci. Realizací *Bodyornamentu* jsem propojila výtvarnou výchovu se současným uměním a specifickým výzkumem, tzv. „artist-led research“, který je založen na principu reflektovaného a kriticky analyzovaného tvůrčího počínu. Naším základním postupem bylo, že jsme společně se studenty vytvořili sdílený tvůrčí a myšlenkový prostor, v němž vznikaly návrhy jak moje, tak studentské, v dialogu se vynořovaly významy a smysl plánované práce. Podle návrhů pak byly vytvořeny artefakty pro specifický prostor Veletržního paláce. Následná reflexe studentů sloužila (a bude ještě sloužit v úrovni několikastupňové analýzy) jako výzkumný materiál, otevírající již nyní řadu otázek ohledně obsahu těch kursů učitelské přípravy, ve které má mít centrální místo tvůrčí

činnost.¹ Autorská tvorba je často pro studenty učitelství pro primární školu těžkým terénem: potýkají se s nízkou úrovní kulturních kompetencí, s dekontextualizovanými přístupy, s izolovanými výtvarnými činnostmi, a z toho pramenící vlastní nejistotou. Jak víme z jejich reflexí, výtvarné umění, návštěvy galerií nebo muzea umění nejsou přirozenou součástí jejich života, ani pro ně nepředstavují autentickou kulturní potřebu. Receptivní profily našich studentů primárního stupně ZŠ poukazují spíše na oblast komerční kulturní produkce, z které tito empiričtí diváci čerpají hodnoty, s kterými se identifikují a které se podílejí na konstrukci jejich kulturní identity. Přesto v jejich výpovědích najdeme překvapující odkazy k zážitkovým a emotivním momentům, k nimž docházelo v průběhu aktivního, participativního setkání s tvorbou artefaktu v prostředí kulturní instituce. Pro nás, vyučující, se zde vynořují i otázky, týkající se aktuálně oblasti umění, kultury a poznávání: funkce umění, umělecké formy a výpovědní účinnost různých výtvarných médií, přijetí umění u veřejnosti, autorství a spoluautorství, úlohy umělce a diváka, umělce a pedagoga.

V kursech, ve kterých vyučuji, je mým záměrem přiblížit studentům současné umění a ukázat jim široké spektrum možností, které nabízí prostorová tvorba. Během výuky modelování se často setkáváme s námitkami studentů ohledně smysluplnosti této činnosti. Studenti se ptají, k čemu se mají učit modelovat, když pak ve škole, kde budou vyučovat, nebude sochařský ateliér? Zkušenost práce s hlinou považují za přínosnou, ale snažím se studentům nabídnout i jiný pohled. V rámci prostorové tvorby se dá pracovat bez použití materiálů – materiálem mohou být také „jen“ jejich vlastní těla.

Na počátku uvažování o komplexním projektovém přístupu byl nápad transformovat vlastní grafické listy vytvořené během mých studií ve Španělsku a USA do tří dimenzí. Tyto tisky, litografie a serigrafie, byly vytvořeny na téže principu – práci se stylizovanou lidskou figurou. Idea o převězení dvourozměrných prací do tří rozměrů mě předtím zaměstnávala již delší dobu. Figury jsem malovala na skutečné lidské tělo nebo tiskla na textil, z kterého jsem vytvářela trojrozměrnou figuru. V projektu *Bodyornament* jsem se tedy pokusila sestavy z lidských figur z grafických listů převést do trojrozměrných obrazců vytvořených ze skutečných lidských těl – těl studentů. Pro mnohé z nich to byl velice objevný zážitek a cítili se jako spoluvůrci.

¹ Složky reflexivních bilancí studentů z této sondy slouží jako podpůrný materiál výzkumu NAKI – DF11P01OVV025 MKČR, a to pro rovinu receptivních profilů empirických diváků věkového stupně nad 20 let.



Bodyornament 1

Foto: Lucie Tatarová



Bodyornament 2

Foto: Lucie Tatarová

Souvislosti s výtvarným uměním

Po celou historii umění umělci nějakým způsobem pracovali s tématem lidského těla. Jednalo se o jeho zobrazení ve dvou či třech dimenzích v malbě, kresbě, soše nebo fotografii. Body art posunul naše chápání umělecké práce s tělem – umělec sám je také tímto tělem, a tak se tělo stává jak objektem, tak subjektem. Body art se vyvinul jako odnož performance a jeho zakladatelé, jako např. Chris Burden, Marina Abramovič nebo Bruce Nauman tvořili svá díla pomocí svého těla. Tvůrci body artu pracují buď o samotě a výsledné dílo mohou diváci vidět jen na fotografii, nebo se akce děje za účasti diváků. Role diváků může být pasivní nebo aktivní, a v některých akcích tvůrce přímo počítá s jistou úlohou diváků. Akce Jana Mlčocha a Petra Šembery, kteří byli průkopníci body artu v Čechách, se odehrávaly často v soukromých bytech za přítomnosti malého počtu pozvaných diváků. Dokumentace takových akcí jsou často kusé a neúplné, často úplně chybí fotodokumentace a jediným dokumentem jsou zážitky účastníků. Existují ale také akce, kdy umělec pracuje s těly účastníků, ale sám se akce neúčastní, je jen jejím režisérem.

Zajímavým problémem souvisejícím s tvorbou akcí je problém autorství. Mnoho otázek, které zůstaly nezodpovězeny v uměleckých akcích od šedesátých let, trvá dodnes: „*Nejrůznější akce, jež se v Čechách během šedesátých let objevily, s sebou přinášely otázky týkající se jak stanoviska jednotlivých autorů k akci samotné, tak střesního názvu, pod kterým byly nejčastěji prezentovány. Jejich retrospektivní analýza, vycházející z dochovaných dokumentů, nechává mnoho otevřeného. Není třeba jasné, odkud by případně mohl výklad začít: od fotografie, od scénáře, od vlastní výpovědi autora, která je nejčastější, od svědectví přímého účastníka, kterých je naopak velmi málo? Nebo lze vyjít od dodatečných reminiscencí, zveřejňovaných v nejrůznějších vzpomínkách a rozhovorech, nebo od osobně zaměřených polemik v tisku? Žádná z těchto možností dokonce dodnes ukryté policejní zprávy, nemůže nabídnout souhrnný pohled na uskutečněnou akci, někdy dokumentovanou tak neúplně, že její skutečný průběh lze rekonstruovat jen přibližně. Další otázka vzniká nad vlastním autorstvím „autora“ akce. Jakou on v ní má roli a komu akci určil? Dnes, kdy k vlastnímu výkladu akcí mohou posloužit jen sekundární nebo terciální prameny, se tak však lze ptát i u akcí, které jsou dobře doložené. Je třeba oko autora, který akci před fotoaparátem prováděl, totožné s objektivem fotoaparátu, jenž vlastně realizaci fotí, kryje se naprosto jeho smysl s napsaným a následně publikovaným popisem, který sotva zachytí drobné výchylky seběhnuvšíse během realizace? Jsou účastníci jen trpnými vykonavateli daných představ, jímž*

se musí podvolit, či se mohou v rámci akce nějak svobodně projevit? Počítal autor s interakcí účastníků nebo naopak s jejich konfrontací?“²

Problém autorství, nebo alespoň jeho chápání, není zcela vyjasněn. Nechtěla jsem, aby se studenti cítili jen „trpnými vykonavateli“, a proto jsem jim nabídla možnost vytvořit své vlastní návrhy. Sama ale považuji obrazce vytvořené podle mých návrhů za má autorská díla, pokud se na věc dívám jako umělec. z pedagogického hlediska se však jedná o naše společné dílo a reflexe studentů ukazují, že se cítili jako tvůrci. U vědomovali si svou důležitost pro fungování celku.

Další, a to zásadní souvislostí tématu „práce s tělem“ byla aktuální profesionální tvorba. Studenty jsem seznámila s tvorbou dvou umělců – Miro Švolíka a Spencera Tunicka – fotografů, kteří tvoří svá díla v akcích, ve kterých „skládají těla“ účastníků.

Miro Švolík je jedním ze skupiny slovenských fotografů, kteří v 80. letech studovali na FAMU a začali novou vlnu inscenované a aranžované fotografie.

Vztahovala jsem se k jeho rané tvorbě z roku 1986, a to k zajímavému momentu, kdy objevil princip jakéhosi převrácení perspektivy, který užívá dodnes. Podle mého mínění, jeho současné práce jsou tvořeny většinou na objednávku, a výsledek je až příliš „dokonalý“. Je zde cítit, že ví, co dělá, dělal to již mnohokrát, má vše pod kontrolou a je si jist výsledkem. Pracuje s někdy i velkým množstvím lidí, kteří vědí, co očekávat, a spolupracují. Tímto způsobem zpracovává skupinové portréty, novoroční přání nebo obaly hudebních CD.

Práce z 80. let nejsou zcela dokonalé, objevíme v nich často poetická témata a velmi minimální prostředky k provedení. Jsou černobílé a kromě účastníků pracují s kresbou vodou na asfaltu nebo kresbou křídou. Je z nich cítit touha vidět, zda se výsledek podaří a také napětí, které člověk prožívá, když dělá věc poprvé a není si jist výsledkem. Fotografa a teoretička Anna Fárová zdůrazňuje v textu pro jeho katalog básnický, novátorský rozměr jeho tvůrčího přístupu: „*Miro Švolík je básník a své básně tvoří pomocí fotografie. Pro Švolíka bylo nejdůležitější vytvořit velmi ojedinělý svět humoru a fantazie. Těší ho aranžovat své přátele do obrazů složených ze spousty lidských postavíček fotografovaných z výšky tak, aby změnou měřítka jejich těla společně vykreslila nový obraz nebo novou lidskou formu. Děje se tomu obdobně jako*

² Karel Srp, „toto není happening, ale...“, in: Vít Havránek (ed.), *Akce slovo pohyb prostor*, Praha 2000, s. 34.

u malíře Arcimbolda, který používal zeleninu, kytky, ryby a další materiály, ze kterých skládal lidské podoby. Ve Švolíkových asamblážích se objevují někdy celé postavy, někdy příběh s poetickým názvem jako například „Po svojej smrti som šiel do neba, odkiaľ teraz na vás všetkých pozerám“. Švolíkovy nápady jsou svěží jako slovenská lidová píseň nebo čistá voda padající z vysokých tatranských hor.“³

Druhým umělcem, jehož dílo jsem použila k motivaci studentů, je americký fotograf Spencer Tunick. s jeho tvorbou jsem se seznámila během studia v New Yorku. V té době pracoval na projektu později vydaném v knize *Naked States*. Cestoval po USA a organizoval dobrovolníky, především z místních komunit umělců, kteří s ním vytvářeli jeho aranžované fotografie. Za účast aktéři získali originální signovanou fotografii. Pomalu si získával popularitu díky „zakázaným“ akcím, při kterých bývali účastníci často zatýkáni. Tunick pracoval s nahými těly v krajině, ať už v krajině moderních měst, nebo v otevřené krajině. k akci na Wall street se váže ústní svědectví mého spolužáka, který se o ní dozvěděl a vydal se na místo v neděli v šest 6 hodin ráno. Popisoval mi, jak překvapivě rychle akce proběhla a jak dobře byla zorganizovaná. Na povel se všichni účastníci svlékli a běželi na určené místo, lehli si na zem a na další povel opět vstali a vrátili se pro své oblečení. i zde se jedná o zajímavou formu dialogu, který musí být rychlý a efektivní. z fotografií je cítit rychlost a nekontrolovanost akce. Jsou zde přítomné a příjemné malé nedokonalosti. Tunick neměl naprostou kontrolu nad tím, co se stane, nemohl si být jistý počasím, světlem ani počtem lidí, kteří přijdou, což fotografiím dává jisté kouzlo. Fotografie z této série, které vznikaly koncem 90. let, jsou také černobílé a dodávají tělům jakousi sochařskou kvalitu.

V současné době Spencer Tunick pracuje prakticky po celém světě, nejčastěji v Evropě, která nemá takový problém s nahotou jako v USA. Jeho akce nabyly monstrózní velikosti a jistě vyžadují mnoho času, peněz, organizace. Tunick pracuje nejčastěji na objednávky od různých galerií. Zorganizování určitého množství lidí mě fascinuje a v tomto směru jeho práci obdivuji; pokud však toto množství přesáhne určitou hranici, téměř nahání strach. Současné Tunickovy fotografie jsou barevné a to velmi výrazně mění divákův pocit. Zvláště ty, kde těla leží, na mne působí dojmem obrazů z jatek či koncentračních táborů.

Průběh akce

V této části textu se budu držet prostého a jednoduchého popisu, který snad nejlépe rezonuje s „technickou“ formou instrukcí, které jsem pro zdar věci použila.

Verbalizovaná rovina akcí, jako je *Bodyornament*, mívá podobu, která by se dala srovnat s jednoduchým scénářem. Popis si klade za cíl jasně formulovat, jak akce probíhala. Její výklad či hodnocení hledám později v reflexích všech jejích účastníků, včetně svých. Reflexivní strana mé práce zahrnuje několik forem dialogu – dialog tvůrce se sebou samým, se svým vznikajícím dílem, s dalšími účastníky akce a také dialog účastníků mezi sebou. Započatý dialog pokračoval po skončení akce virtuálně, posíláním e-mailů a fotografií. Během tohoto dialogu se rozprostřela v celé své šíři sociální síť účastníků, která spolu sdílela zážitky online. Komunikace pomocí sociálních sítí je pro studenty běžným způsobem komunikace.

Společně se studenty jsme vybrali vhodný termín konání akce. Velkou pomocí mi byla kolegyně z oddělení galerijní edukace v Národní galerii, která vše domluvila s vedením galerie. Se studenty jsme se domluvili a všichni přišli v černém oblečení. Černou barvu jsem volila pro její kontrastní efekt vůči světlé podlaze, fotografie tak nejlépe odpovídala původnímu grafickému návrhu. Dalším důvodem byla její nejsnadnější dostupnost pro všechny studenty, těžko bychom hledali jinou barvu, kterou by měli v šatníku všichni. Připravila jsem je na to, že akce bude trvat několik hodin a při ležení na zemi by jim mohla být zima.

V domluvený den jsme se sešli ve Veletržním paláci a po převlečení jsme se přesunuli do prostoru pod ochozy. Probíhající výstava sestávala z videoinstalací, které nezasahovaly do otevřeného prostoru, který jsme pro akci potřebovali. Podlaha je sestavena ze čtvercových keramických dlaždic, které nám pomohly v udržování rovných linií našich obrazců. Dostavilo se všech 44 studentů. Rozhodla jsem se začít jednoduššími a pravidelnými obrazci, kde všichni účastníci mají stejnou pozici. Začali jsme sestavovat první obrazec. Ne všichni dobře slyšeli, ne všichni dobře poslouchali. Akce probíhala během normální otvírací doby galerie, museli jsme tudíž respektovat návštěvníky a nerušit je při jejich návštěvě. Před každým novým obrazcem jsem studentům ukázala vytištěný návrh. Zjistila jsem, že rychlejší způsob, než slovy vysvětlovat, jak má pozice vypadat, je její předvedení. Lehla jsem si tedy vždy první do příslušné polohy, a poté jsem vybrala roh keramické dlaždice, odkud jsme začali skládat jedno tělo vedle druhého. Již ležící studenti byli netrpěliví

³ Anna Fárová, Text for ICP, in: Miro Švolík, *Cesta do středu*, Praha 2005, s. 11.



Bodyornament 3

Foto: Monika Boušková

a cítili chlad podlahy, a tak bylo třeba pracovat co nejrychleji. Když byl obrazec hotový, museli jsme čekat na znamení fotografky, která stála vysoko nad námi na ochozu. Musela jsem studenty přesvědčit, aby se nehýbali a vydrželi v pozicích, dokud se nám nepodaří obrazec vyfotografovat ze správného úhlu. Nebylo lehké je přesvědčit, mimo jiné také proto, že mě všichni neslyšeli a nemohla jsem se přiblížit, protože tak bych zasahovala do fotografie. Jak jsem později zjistila z reflexí, které studenti psali, byl pro ně čas, který museli vydržet bez hnutí v pozici někdy až utrpením. Postupem času se jejich schopnosti soustředění a trpělivost stále zkracovaly, světla v prostoru ubývalo a pro kvalitní vyfocení bylo naopak třeba stále více času. Demotivujícím momentem pro studenty byl fakt, že i přes několikahodinovou snahu dosud neviděli žádný výsledek. Sami aktéři nevěděli, jak to, co tvoří, vypadá. Museli důvěřovat fotografce a těšit se na to, že výsledky uvidí alespoň na fotkách. Na ochozech se zastavovalo stále více návštěvníků galerie a sledovali naši akci a také nás fotografovali. Na tento fakt studenti reagovali různě, některým to bylo nepříjemné, pro jiné to byl důkaz, že se obrazce daří, když mají tolik diváků a další divákům záviděli, že jim je umožněno vidět to, co oni aktéři nevidí. Připomnělo mi to účastníky československých spartakiád, kteří po dlouhou dobu nacvičovali něco, co mělo ohromit milióny diváků, ale co sami cvičenci nikdy nespatřili.

Po dobu tvorby několika obrazců zůstávali studenti na svých místech a měnili jen pozice. Pak jsme se dostali k složitějším obrazcům. V tu chvíli mi přišla na pomoc má kolegyně a školitelka, a to naši práci značně urychlilo, reflektovali to také studenti. Nejsložitější obrazec „rukou“ složených z naprosto odlišných pozic byl jak fyzicky, tak časově nejnáročnější. Byl také velice náročný na představivost, jelikož nám chyběl odstup a nebyl čas se na výsledky průběžně jezdit dívat výtahem. Každá jsme s kolegyní a skupinu studentů vytvořili jednu *ruku*.

Další kolegyně fotografka přišla pomoci právě včas a tak jsme od té chvíle měli fotografky dvě a fotografie z různých úhlů mohli vznikat rychleji. Dialog se studenty nabyl další dimenze: již zde nestačilo polohu předvést, ale jako nejrychlejší a nejeфекtivnější se ukázalo studenty tvarovat přímo na zemi. Byl to téměř sochařský postup, studenty jsem tahala za ruce, nohy, převracela, otáčela a z nich tvarovala finální obrazec. Práce na obrazcích byla pro mne velice vyčerpávající, jak fyzicky, tak psychicky. Byla jsem ráda, když byly všechny mé návrhy zrealizovány a mohli jsme se pustit do práce na návrzích studentů. k mému zklamání návrhy nepřinesli všichni studenti. Jak jsem později z reflexí zjistila, někteří studenti návrhy vypracovali, ale styděli se je



Bodyornament 4

Foto: Monika Boušková

ukázat. Kresby jsme rozložili na zem a hlasováním jsme se rozhodli realizovat tři vítězné návrhy.

S radostí jsem předala vedení a organizaci stavby obrazce autorkám vítězných návrhů a stala jsem se jen přihlížejícím účastníkem. Bylo zajímavé sledovat, jak skupina studentů funguje, když jim začne velet jeden z nich. Můj pocit byl, že zde fungovala určitá empatie – studenti si dokázali snadněji představit, že by mohli být v pozici své kolegyně, a tak se snažili

pomoci. Někteří studenti to ale viděli jinak – změna nastala v jejich angažmá. Projevovali aktivní a pasivní přístup. Ti aktivní, které práce začala bavit, vymýšleli stále další nápady, které pasivní účastníci již nechtěli realizovat. Jedna ze studentek komentovala situaci následujícími slovy: „Práce probíhala ze začátku přirozeně, všichni poslouchali pokyny i atmosféra byla přirozená. s postupem času se vzdávalo čím dál více lidí a tak i počet zúčastněných byl čím dál tím menší. Kdybych si mohla dovolit na naši podskupinu nadšenců zastoupit touto větou, které práce moc bavila, naplňovala, tak bych s přesvědčením řekla, že nás to tak neskutečně bavilo, že jsme vymýšleli stále nové náměty a byli nadšeni z každého nového obrazce. Ke konci projektu jsem musela asertivně oslovit pár mých spolužaček a říct, ať se zapojují do práce. Jejich neaktivní chování mě vadilo a zdržovalo nás to akorát od práce.“⁴

Zrealizovali jsme vše, co jsme plánovali, a ještě několik nápadů, které se vynořily během realizace. Již se blížila doba uzavření galerie, a tak jsme akci ukončili.

Výzkum uměním

Bodyornament je také projektem výzkumným. Jedná se o specifický typ výzkumu – „artist-led research“, „art-led research“, který překládáme jako „výzkum uměním, nebo „výzkum vedený prostřednictvím umělecké tvorby“. Teoretická výtvarné výchovy Rachel Mason jej charakterizuje takto: „Výzkum v umění a designu se vyznačuje osobitými trajektoriemi a také odlišnými konotacemi. Na magisterské a doktorské úrovni se za pomoci metod vysoce specializované praxe provádí výzkum specifických forem umělecké a designérské tvorby. Reflexe se zaměřuje na „vysvětlování praxe přítomnosti ve smyslu hodnocení naší minulosti“ a může být ovlivněna prostřednictvím literárních/uměleckých technik jako jsou např. autobiografie, dialogický rozhovor, fikční příběhy, nebo psaní reflexivního deníku. Tyto techniky mají za účel pomoci učitelům-badatelům, aby si uvědomili hodnoty, které podněcují jejich práci, a aby si budovali „živé edukační teorie“.“⁵

O této specifické formě výzkumu hovoří ve svém článku i další autor,

⁴ Lucie Tatarová, *Reflexe účastníků výzkumu*, HU/Hermeneutic unit Bodyornament. Atlas.ti 6. 2. 18, Qualitative data analysis, Interní materiál Katedry výtvarné výchovy PedF UK, Praha 2010.

⁵ Rachel Mason, Art Teachers and Action Research, *Educational Action Research* 13 (4), London 2007, s. 563–579.

Welby Ings, který zdůrazňuje „*heuristický přístup*“, jež „pátrá po badatelově fundamentálním konceptu smyslu, poznání a identity“. ⁶

Reflexivní přístup, který v našem případě uplatňujeme, je nejen metodikou používanou ve výše zmíněných typech výzkumu v umění a designu, ale rezonuje také s reflexivními metodami zkoumání edukační praxe uplatňovanými mezinárodně od 80. let minulého století, kdy se členy badatelských skupin stávají učitelé – praktici. i oni se hledí dobat „*fundamentálního konceptu smyslu, poznání a identity*“, jak výše uvádí Ings. Do profesního diskursu tak přinášejí potvrzení Schönovy myšlenky tzv. skryté znalosti, která je charakteristická pro všechny tvůrčí profese. Vyučování samotné, jako komplex konceptů a sociálních, diskursivních praxí, je – v metodologickém rámci sémiotických, hermeneutických a etnografických přístupů – považováno za kulturní artefakt, zrovna tak jako umělecké dílo. Tím se tvorba vyučovací jednotky a uměleckého díla v kontextu jejich sociálních funkcí dostává s tvorbou uměleckou do nejužší blízkosti. Proto se také teoreticky sbližuje způsob uvažování o procesech vyučování a procesech umělecké tvorby.

Reflexe studentů

Jako teoretické zázemí jsem ve svém výzkumu použila Schönův koncept „reflecting-in-action“, kde je reflexe chápána mnohem širěji než jako běžné, technické uvažování o tom, co člověk právě udělal. Proto je předchozí popis akce *Bodyornament* jen jedním z mnoha primárních dokumentů výzkumu a proto jsem delší čas po ukončení projektu komunikovala se studenty a sbírala jsem další jejich reflexe vztahující se k akci. Marie Fulková vykládá základní postuláty Schönova pojetí reflexe v souvislosti s posunem od lineárních postupů v edukačních situacích: „Podle Schöna ‚technická racionalita‘, jež je v západní společnosti dominantní epistemologií při přípravě profesionálů, vede k mylnému přesvědčení, že ‚vědění‘ získané pozitivisticky orientovaným výzkumem, prezentované v abstraktních odborných termínech, je jediné legitimní ‚vědění‘, z kterého praxe může čerpat informace a jímž může být formována.“

Schön používá svébytného metaforického jazyka, popisuje průběh reflexe jako dynamické vztahy ve třech fázích: *reflection-in-action, reflection-on-action, reflection on reflection-on-action, tedy reflexe v činnosti, reflexe proběhnuvší*

činnosti, a reflektování reflexe činnosti. Právě koncept reflexe v činnosti je pro nás velmi zajímavý tím, že činnosti, vytváření, přetváření a jejich dynamika jsou samou podstatou výtvarné výchovy.“ ⁷

Podle Schönova konceptu jsem od studentů chtěla získat tři typy reflexí. Jelikož akce probíhala velice rychle, nebylo by možné realizovat první stupeň reflexe v činnosti během činnosti. Požádala jsem tedy studenty v e-mailu okamžitě po realizaci, aby se snažili vzpomenout na své pocity během akce. V další reflexi jsme řešili pohled na akci již z odstupu jako reflexi proběhnuvší akce a ve třetí akci studenti reflektovali svůj pohled na akci z hlediska jejích výsledků – vzniklých fotografií. Během psaní prvních dvou reflexí studenti stále nevěděli, jak výsledné fotografie dopadly.

Dosavadní stav analýzy

V současné době zpracováváme shromážděný materiál a dokončujeme kódování prvního stupně reflexí v činnosti. Používáme metodu otevřeného kódování textů výpovědí, uplatňované v typu participačního, kvalitativního výzkumu, a to do úrovně sdružování kódů do významových uzlů. „Zúčastněné (participační) pozorování patří mezi nejdůležitější metody kvalitativního výzkumu. Zúčastněným pozorováním je možné popsat, co se děje, kdo nebo co se účastní dění, kdy a kde se věci dějí, jak se oběvuují a proč. Pozorovatel nefunguje jako pasivní registrátor dat, který stojí mimo předmětovou oblast, nýbrž se sám účastní dění v sociální situaci, v níž se předmět výzkumu projevuje.“ ⁸

Podle metodiky softwaru Atlas.ti jsou všechny reflexe a další primární dokumenty výzkumu uloženy do jedné hermeneutické jednotky, značené HU, z nichž citujeme (viz dále v textu).

Již stávající stav analýz nám přinesl některé zajímavé výsledky. Nalezli jsme několik centrálních kategorií. Pro účely tohoto textu se zaměříme na interpretaci kategorií *výtvarná výchova a umění*.

Naše dosavadní zkušenosti z výuky studentů katedry primární pedagogiky, stejně jako jejich reflexe, nám často ukazují negativní postoj a nepochopení pro současné umění i výtvarnou výchovu. Již jen fakt, že většina studentů nikdy nenavštívila Veletržní palác či jinou sbírku Národní galerie, mnohé napovídá. Jak dokladují výpovědi z reflexivních bilancí studentů, tento postoj má kořeny v negativních zážitcích z výuky výtvarné výchovy na

⁶ Welby Ings, Managing Heuristics as a Method of Inquiry in Autobiographical Graphic Design Theses, *Journal of Art & Design Education*, 30. 2. 2011, s. 226–241.

⁷ Marie Fulková, *Diskurs umění a vzdělávání*, Jinočany 2008, s. 105.

⁸ Jan Hendl, *Kvalitativní výzkum*, Praha 2008, s. 193.

základní škole: „Výtvarná výchova na střední a základní škole pro mě nebyla nijak zajímavá. Celé hodiny jsme mluvili jen o dějinách, správných technikách a možnostech materiálu, ale nikdy jsme je v praxi nevyužili.“⁹

„Představa, že mám opět navštívit Národní galerii, mě děsila. Minulý rok jsem měla za úkol výstavný deník a jedna z mé výstavy byla právě Národní galerie. Byla jsem snad ve dvou patrech a galerie mě nenadchla. Pár kousků, které se vystavovaly, byly pěkné, ale bylo jich poskrovnu. z galerie jsem utíkala až se mi za patami prášilo. Druhá má návštěva byla s pí. Linhartovou. Vůbec se mi do Národní galerie nechtělo, protože mě první návštěva zklamala. U dělala jsem dobře, že jsem nakonec šla. Bylo to o 360 stupňů lepší než má první návštěva. Byla to výstava i tím, že jsme se o nějakých dílech něco dozvěděly. Bylo to fajn, ale řekla jsem si, že mi už stačily dvě návštěvy. a teď přijde tohle!“¹⁰

Studenti jsou kritičtí také k výuce výtvarné výchovy na Pedagogické fakultě. Ve studijním programu učitelství pro ZŠ nemá výtvarná výchova dostatek prostoru, studenti přicházejí ze středních škol naprosto nepřipraveni a tak není na co navazovat. Výsledkem takové situace je fragmentovaná výuka, kdy studenti praktikují jisté výtvarné činnosti, aniž by chápali jejich hlubší souvislosti. a tak se často stává, že výuka nebaví ani studenty, ani učitele: „Tento projekt patří k jednomu z větších školních projektů za veškerou mou účast na studiu. Bohužel jsem nikdy neměla moc štěstí na kreativní a vynalézavé učitele, kteří by nás zasypali spoustou nápadů a návrhů, které můžeme všichni společně jako třída uskutečnit.“¹¹

„Výtvarná výchova jako předmět mě moc nebaví, ale to, co jsme vytvářeli ve Veletržním paláci mě nadchlo... Když tuto akci zhodnotím, tak to pro mě bylo podané mnohem zábavnější formou než klasická výuka výtvarné výchovy.“¹²

Zajímavá je studenty často reflektovaná kategorie umělce. Mají tendenci si status umělce idealizovat: „Pro mě jako ‚neumělce‘ je vytváření něčeho takového naprosto nepopsatelným zážitkem opravdu jsem si to moc užívala. a proto chci poděkovat za to, že jsem měla tuto možnost alespoň na chvíli proniknout do světa umělců.“¹³

Pro mě samotnou je velmi zajímavým problémem různé chápání autorství. Já jsem měla jasnou hranici mezi mými návrhy a návrhy studentů, ale i studenti, kteří nerealizovali své návrhy, svou činnost popisovali jako tvorbu

a její výsledek považovali za společné dílo: „Jsem strašně moc zvědavá, až fotky uvidím a budu je moci ukázat přátelům, rodině a být pyšná na naše krásné umění.“¹⁴

Výrazným společným pocitem většiny studentů, odrážejícím se v jejich reflexích, byl pocit součásti velkého celku: „Připadala jsem si jako část velkého celku – téměř nepodstatná, ale zároveň velmi důležitá, protože nebýt každého jednotlivce, tak by určitě celek nedostal takovou podobu, jakou jsme zamýšleli.“¹⁵

Již první stupeň kódování nám přináší zajímavé informace, které budeme postupně rozpracovávat do větší hloubky.

Závěr

Dosavadní výsledky nám ukazují, že se alespoň u některých studentů podařilo vzbudit jejich zájem o současné umění a uvědomit si jeho šíři záběru, a že se pokusí tyto nově získané zkušenosti využít ve své budoucí pedagogické praxi: „Po celou dobu mě tato práce bavila, jsem strašně ráda za to, že jsme takový projekt udělali, protože nevím, kolik z nás by se jinak něčeho takového zúčastnilo. Pro mě je to nová a zajímavá zkušenost, zase jiný úhel pohledu na moderní umění a na toto umění vůbec. U říct bych v něčem podobném ráda pokračovala nebo si zase něco takového vyzkoušela. Myslím, že by to byla zajímavá práce i pro děti, samozřejmě by to muselo být dětem přizpůsobené, ale tak mne to nadchlo, že s tím do budoucna budu počítat.“¹⁶

Realizace projektu se studenty nám rovněž ukázala pozitivní výsledky sbližování výtvarné výchovy a výtvarného umění. Podařilo se nám, hlavně v myšlení studentů, a alespoň na chvíli, překlenout propast, která tyto dva světy odděluje. Posunování této pomyslné hranice oběma směry je jistě přínosné. Studenti nebyli v Národní galerii jako obyčejní diváci; byli zde jako tvůrci a ostatní návštěvníci galerie jejich tvorbu sledovali a dokumentovali.

V současné době realizujeme na katedře projekt posunující hranici opačným směrem – zveme současné umělce a kurátory na naši katedru. Pro studenty je každé takové setkání zážitkem, který jim může pomoci nalézt cestu k současnému umění.

⁹ Tatarová (pozn. 4).

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem.

¹² Ibidem.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem.

¹⁶ Ibidem.

SUMMARY

Tatarová Lucie

Bodyornament

This contribution presents the artistic, educational and research project Bodyornament. The project took place in November 2010 at the Veletržní palác building of the National Gallery in Prague. The project was created during teaching the subject Creative Spatial Expression with students in the second year of the Teaching in the First Level at Elementary Schools programme as a component of doctoral study research. The author created an artefact in collaboration with her students, using their bodies as sculptural material for an artwork which exists only in digital photographic form.

This contribution reflects the contexts of contemporary art (body art, art in public spaces, action art), social (discursive) functions and the pedagogical implications of the project. Its educational purpose was to bring students closer to ideas of contemporary art. Reflections written by the students serve as material for art based research.

Kroky do neznáma

Marta Svobodová

Anotace: Příspěvek představuje jedenu z aktivit video-experimentální dílny K LAP! určené především učitelům výtvarné výchovy. Námětem aktivity je setkání dvou dimenzí času – pomalého člověka a jeho rychlého „osudu“ v podobě „bílých andělů“ a „černých démonů“. Myšlenku jsme zvizualizovali díky jednoduchému triku s pomocí kamery a počítače. Workshop během natáčení v jasně definovaném rámci zapojuje do scénicky dramatického úkolu všechny zúčastněné a dává jim prostor a k improvizaci. Výsledkem interdisciplinárního programu spojujícího výtvarné řešení scény s prvky choreografie, režie, práce se zvukem a týmové spolupráce je video, které ukazuje jednoduché, ale efektivní možnosti ICT ve výtvarné, hudební, dramatické nebo mediální výchově.

Každý náš experiment, který děláme poprvé, jsou kroky do neznáma. I didaktika výtvarné výchovy dělá kroky, kterými reaguje na současné umění a technologie. Text pojednává o jednoduchém opakovatelném konceptu výtvarného workshoppu s využitím kamery a počítače, jehož výstupem je video. Jako autoři workshopu jsme vymezili pravidla (námět, prostor, čas a techniku), účastníci během natáčení vytvořili a zrealizovali příběh, který jsme společně natočili, upravili a vytvořili k němu zvukovou stopu.

Inspirace a zázrak

Kroky do neznáma je stejnojmenná povídka ruského autora Severa Ganskovského, který v ní rozvíjí myšlenku existence paralelních světů. Světy, které se stěží protínají, protože v každém z nich žijí bytosti jinou rychlostí. Hrdina z Ganskovského povídky se při bouři několikanásobně zrychlí vůči svému okolí. Nejdřív má pocit, že běh světa kolem se zastavil, při bližším pozorování ale zjišťuje, že všechno kolem žije – jen velmi, velmi pomalu. Zrychlený hrdina neustále trpí hladem, žízni a dalšími fyzickými obtížemi, disponuje však obrovskou silou a díky své rychlosti-neviditelnosti má schopnost (pro ty pomalé) konat zázraky! Záznam na kameru umožňuje tuto myšlenku zvizualizovat. Stačí jenom zpomalit situaci, natočit ji, a poté zrychlit. Role jsme otočili, takže zpomalený hrdina se ocitl ve světě zázraků osudově rychlých andělů a démonů.

Na co jsme mysleli, když jsme Kroky do neznáma připravovali

- Vytvořit aktivitu vhodnou pro hromadnou či skupinovou výuku (15–30 účastníků)
- Aktivně zapojit všechny zúčastněné (role, funkce)
- Ustanovit jednoduchá a funkční pravidla hry – dostatečně otevřená pro rozvoj tvořivosti, dostatečně uzavřená, aby účastníci nemuseli řešit všechno a soustředili se na výtvarné řešení a akci
- Zapojit kameru do procesu ne jen dokumentárním způsobem, ale jako vztažný bod a tvůrčí nástroj (vědomě natočit záznam určitým způsobem pro další zpracování)
- Představit základní práci s natočeným materiálem v počítači (import, úprava rychlosti, export)
- Využít současné technologie ve výtvarných úkolech, který z nich těží a na základě toho zvyšovat audiovizuální gramotnost účastníků
- Minimalizovat prostředky (vystačit s tím, co prostředí nabízí, improvizovat)
- Zajistit přenositelnost do různých prostředí (nevázat se na konkrétní prostor, obsah)
- Opakovatelnost s různými výsledky (realizovat aktivitu s jinými účastníky)

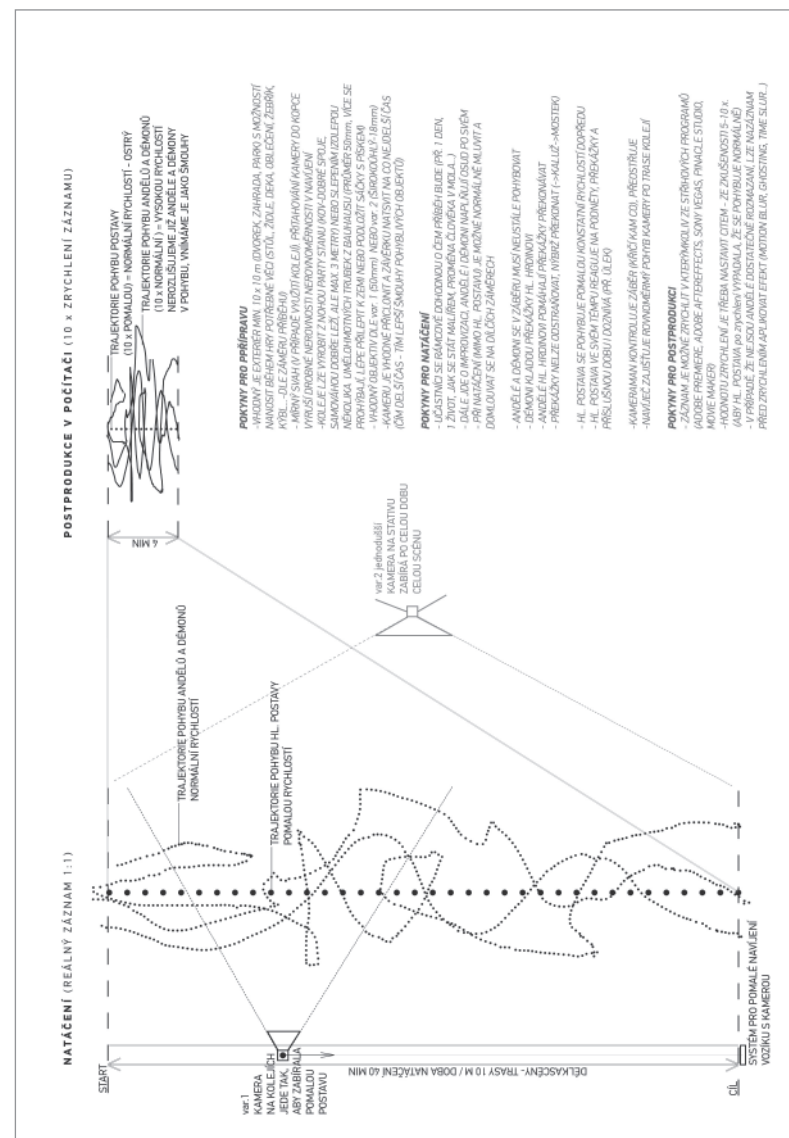
Forma, obsah, příběh

Poprvé jsme tento video-experiment uskutečnili s dvanácti účastníky letní dílny KLAP! v roce 2009, a jehož tématem byla manipulace a ten den konkrétně manipulace s časem. Účastníci KLAPU! se rozhodli touto formou ztvárnit „příběh jednoho dne“.¹ Nabídnutá forma (zpomalená akce, prostor pro improvizaci s rekvizitami, jízda kamerou) je otevřená, ale svoji strukturou sama nabádá k naplnění témat jako je *proměna, vývoj, cesta od něčeho někam, jak se stát* apod. Když jsme realizovali *Kroky do neznáma* podruhé, na této konferenci, účastníci navrhli touto formou ztvárnit „celý život“ – od narození až po smrt.²

Workshop sestával z několika etap. Příprava – motivace, technologická

¹ Video naleznete zde: <http://vimeo.com/channels/klap#8084840>.

² Video naleznete zde: <http://vimeo.com/29873982>.



*Vizualizace trajektorie pohybu pomalu a rychle, trik zrychlení,
metodické pokyny k jednotlivým etapám*

osvětla a vysvětlení pravidel, vytvoření příběhu, rozdělení rolí. Natáčení – improvizace na scéně – realizace vytvořeného příběhu před kamerou. Postprodukce – úprava videa, vytvoření zvukové stopy a export videa.

Technická realizace

Obrázek 1 ukazuje časově – prostorové schéma workshopu. Vlevo vidíme 1. – natáčecí etapu, vpravo pak 2. – postprodukční etapu. Červeným písmem jsou popsány základní metodické pokyny pro jednotlivé etapy. Kameru umístěnou na vozíku obsluhuje kameraman, který zároveň hlídá, zda-li je vše důležité v záběru. Další člověk – navijec, navijí na malý rumpálek provaz, jehož druhý konec je upevněn k vozíku s kamerou – vytváří tzv. jízdu, tj. druh pohybu kamery. s vědomím následného zrychlení v etapě postprodukce (tzn. úprava videa) zajišťuje velmi pomalý rovnoměrně přímočarý pohyb po kolejkách. Kamera se tedy pohybuje a zabírá vždy určitý výsek reality (viz varianta 1). Výrazného zjednodušení lze dosáhnout bez kolejí, postaví-li se kamera na stativ, aby po celou dobu snímala celý prostor (viz varianta 2). Připravíte se tak ale o možnost postupného odhalování scény. Velkými vzdálenými puntíky je na obrázku naznačena trasa od startu do cíle hlavního hrdiny, který se během natáčení pohybuje cca 10× pomaleji než normálně. Malými tečkami jsou naznačeny trajektorie andělů a démonů, kteří se při natáčení tam a zpět (běhají pro různé věci) pohybují normální (nebo vyšší) rychlostí a interagují se zpomaleným hrdinou, přičemž se nesmějí zastavit. Délka čáry od startu do cíle znázorňuje čas (40 minut), po který jsme akci natáčeli. Vpravo vidíme natočený materiál 10×zrychlený, výsledné video tedy trvá 4minuty. Po zrychlení se zpomalený hrdina pohybuje normální rychlostí a z pohybu andělů a démonů zůstávají kýžené barevné šmouhy.

Role a pravidla

„Vyberte ze svého středu jednoho, hlavního hrdinu, který by měl být fyzicky zdatný, odolný a trpělivý. Ostatní budete černí a bílí, odlišeni oblečením. Pět z vás v černém budou démoni, kteří lstivě pasti kladou a pět z vás v bílém budou andělé, kteří hrdinovi pomáhají v překonávání nástrah života. Pasti se ale nesmí ničit, nýbrž překonávat. Nastraženou slupku od banánu v cestě tedy neodnášet, ale postavit přes ní most.“



Anděl přináší na scénu hrdince čaj; celkový pohled na situaci: vlevo bílý anděl, vzadu černý démon, hlavní hrdinka ve žlutém tričku, vpravo položené kolejnice na prknech, vozík se stativem a kamerou, kameraman a navijec; hlavní hrdinka s chlebem – po andělském chlebovém dobrodiní, hlavní hrdinka s kusem dřeva – po zásahu démonů.

Foto: Simon Reřucha

Natáčení

Natáčení by nemělo trvat déle než paměť v kameře! Kamera jede velmi pomalu po kolejnicích, hrdinka se pohybuje na scéně po trase dlouhé 10 metrů po dobu 40 minut, to znamená průměrnou rychlostí 25 centimetrů za minutu. Kdo někdy zkusil ví, že to svaly bolí víc, než rychle utíkat. a co na to démon? „Bylo sympaticky jednoduché, že my všichni ostatní krom hrdinky-chudinky jsme mohli „být normální“ – tedy pohybovat se tak rychle, jak jsme zvyklí. Jediným omezením bylo nezdržovat se příliš na jednom místě – to abychom se na výsledném videu příliš konkrétně nezjevováli. Příběhu jsme dali jasný rámec. Jeden den jednoho člověka. Hrdina na začátku trasy vstává, na druhém konci usíná. Co zažije, bylo na nás – andělech a démonech. Díky pomalému tempu celé akce jsme si mohli dovolit improvizovat. Nápady padaly během natáčení, stejně tak jako jsme si sháněli všechny potřebné věci: „Hele, dali ji kartáček do ruky, než ho strčí do pusy, stihnem ho vyměnit za smeták“ – reagovali jsme na práci andělů. Natočili jsme 40 minut materiálu, které jsme zrychlili přibližně na výsledné 4 minuty.“³

³ Účastník dílny KLAP!, 2009.

Postprodukce

V tomto případě se jedná o velmi jednoduchou operaci – zrychlení videa. Rychlost videostopy jsme zvětšili ve stříhovém programu Adobe Premiere, ale zvládne to i většina ostatních. Hodnotu rychlosti je ovšem potřeba určit citem – tak aby se zpomalená hrdinka ve výsledném videu pohybovala „normálně“ (zrychlovali jsme 5× – 10×). Časová náročnost výpočtu zrychlení v počítači ovšem závisí na rozlišení záznamu a výkonu počítače. V našem případě, kdy jsme z paměťové karty kamery kopírovali záznam do počítače s čtyřjádrovým procesorem v rozlišení full HD (1920 × 1080 pixelů) tato akce trvala 20 minut, výpočet zrychlení v programu Premiere 30 minut. Je mrzuté, že nemůžete vidět výsledek hned, ale i tento „rendrovací“ čas lze efektivně využít. Využili jsme jej k popisu prostředí programu a k natočení zvukové stopy, protože kontaktní zvuk přímo z natáčení nebylo možné po zrychlení použít. Vytvořili jsme tedy novou autorskou hudbu: sborový vokální soundtrack, který jsme nahráli na zvukový záznamník (Handy recorder Zoom H4). s druhou částí autorů jsme postavili jednoduchou ruchařskou dílnu (to obnáší postavit citlivý zvukový záznamník a kolem umístit vhodné lidi a věci, které šustí, klechtají či jinak se hlasitě projeví ve shodě s tím, co pak zvukově ilustrují na videu). Když už jsme měli k dispozici vyexportované čtyřminutové video, spustili jsme záznam zvuku a sledující video jsme se třebovali ruchy do patřičných „hluchých“ míst. Hudební stopu jsme smíchali ve vhodném poměru s ruchy. Hudba ve výsledku dotváří atmosféru, ruchy zase podporují autentičnost a video „zpřítomňuje“.



Obrázky z výsledného videa „Kroky do neznáma“. Hlavní hrdinka vstává; anděl ji obléká župan; hrdinka snídá a démon ji brčkem pije čaj; unavené hrdince anděl přináší lože

Závěr

A k čemu to celé bylo? Obor výtvarná výchova přechází hranice statického obrazu a klasických disciplín, využívá nových médií jako tvůrčího nástroje a záznamu. V dnešní době proplováme časem, který v každém okamžiku dokážeme díky záznamu zastavit a obraz znovu zrekonstruovat. Kamera a stříhový program se nabízí využít při společné tvorbě. Experimentem *Kroky do neznáma* jsme si potvrdili, že lze připravit nenáročný, inspirativní a zároveň vzdělávací program. (Nenáročný ve smyslu přípravy a přenositelnosti principu téměř kamkoli a s kýmkoli. Výukový, protože při jeho realizaci efektně vysvětlíte základní manipulaci se záznamem v počítači.)⁴ Pravdou je, že někteří andělé a démoni jsou vidět víc, než by se chtělo, a že se některá pravidla teprve během natáčení doladovala... z reflexe programu však vyplynulo, že se jednalo o nečekaně zábavné a tvůrčí natáčení: improvizace pro 12 lidí, kteří byli vybidnuti se pohybovat, přemýšlet, spolupracovat, reagovat na sebe, vytvářet a přetvářet v reálném čase scénu, přicházet s novými podněty a posouvat tak děj příběhu, „příběh“ výtvarné výchovy dál. Může vás to inspirovat, můžete to považovat za pokrok, nebo za krok do neznáma.

Autoři programu: Marta Svobodová, Tomáš Doležal

Věková skupina: 10+ (testovací skupina 12 účastníků 18+)

Cíle aktivity: zvizuálnizovat pomocí kamery a počítače myšlenku existence dvou paralelních světů. Na základě tohoto experimentu poukázat na pokročilé možnosti použití videozáznamu a jeho dalšího zpracování.

Získané dovednosti: tvorba rámcového scénáře příběhu a jeho realizace s použitím rekvizit, aktivní účast při natáčení, úpravě videa a při tvorbě zvukové stopy. Konkrétně se účastník naučí vnímat přítomnost kamery, dokáže si rozvrhnout svoji akci v rámci vytyčeného prostoru a času, využívá významotvorných prvků při vizualizaci myšlenky, improvizuje s minimálními prostředky, dozvídá se podrobnosti o technice natáčení a jízdy, rozvíjí motorické schopnosti, koordinuje práci v týmu

Výstupy: video

Celková doba trvání: 140 minut – 30 minut příprava (motivace, pravidla, rozdělení rolí), 40 minut natáčení, 10 min úklid, přesuny, 60 minut postprodukce a výroba zvukové stopy)

Příprava: 60 min – příprava kolejí, kamery, shromáždění dostupných rekvizit

⁴ Natočené video *Kroky do neznáma* – *Steps to nowhere* vizte zde: <http://www.vimeo.com/channels/klap#8084840>.

Počet lektorů: 1–2 (1 ovládá kameru, 1 vysvětluje pravidla a případně se účastní akce)

Organizace aktivity: hromadná 1 – hlavní hrdina, 1 – navíječ (není nezbytné, pro variantu 1), ostatní se rozdělí na dvě skupiny – bílí-andělé, černí-démoni, úpravu videa a natáčení zvuku řeší všichni spolu

Materiál a pomůcky: bílé a černé oblečení, oblečení pro hrdinu, rekvizity (deka, klobouk, hřeben, zrcadlo, rukavice, kbelík...), židle, stůl, žebřík, dřevěné desky...cokoli co je k dostání – jde o improvizaci, tudíž i příběh vzniká na základě toho, co je k dispozici na místě

Technické vybavení: kamera (nebo fotoaparát s natáčecím režimem), stativ, počítač se střihovým softwarem, projektor (editace videa a výsledek ve velkém), zvukový záznamník nebo kamera s mikrofonem, reproduktory, (vozík, koleje, navíječ – rumpál s provazem, gafa – páska – pro variantu 1), příp. prodlužovací šňůra

Organizace práce: Lektori vysvětlí základní myšlenku akce, nechají účastníky vytvořit kostru příběhu, rozdělí role (hrdina, démoni, andělé, navíječ), seznámí účastníky s pravidly, proběhne natáčení, úklid, přesun do interiéru, kde proběhne společné převedení záznamu z kamery do počítače a jeho zrychlení. Během exportování videa účastníci vytváří zvukovou stopu. Na závěr prezentace hotového videa.

Prostorové podmínky: volný exteriér nebo interiér 10 × 10 m, rovný povrch (v případě použití kolejí), přívod elektřiny pro počítač a projektor, místo pro projekci, tiché místo pro nahrávku zvukové stopy

Požadované předchozí zkušenosti: žádné

Návaznost na RVP:

Kompetence k učení – žák si své učení a pracovní činnost sám plánuje a organizuje, využívá je jako prostředku seberealizace a osobního rozvoje;

Kompetence sociální a personální – žák se přizpůsobuje měnícím se životním a pracovním podmínkám a podle svých schopností a možností je aktivně a tvořivě ovlivňuje;

aktivně spolupracuje při stanovování a dosahování společných cílů; přispívá k vytváření a udržování hodnotných mezilidských vztahů založených na vzájemné úctě, toleranci a empatii;

Kompetence komunikativní – žák rozumí sdělením různého typu v různých komunikačních situacích, správně interpretuje přijímaná sdělení a věcně argumentuje⁵

SUMMARY

Svobodová Marta

Steps into the Void

The article describes part of the programme of the experimental video workshop Klap! intended primarily for teachers of Art Education. The idea is the meeting of two dimensions of time–slow Man and fast “Destiny” in the form of “white angels” and “black demons”. We realised this concept by using a simple trick with a video camera and computer. Within a clearly defined framework, the workshop combines shooting the scenically dramatic task with space for improvisation on the part of all participants. The result of this interdisciplinary programme, combining an artistic design scene with elements of choreography, direction, work with sound and teamwork, is a video that shows the simple but effective possibilities of ICT in art, music, drama or media education.

⁵ Rámcový vzdělávací program pro gymnázia, Praha 2007, http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf, vyhledáno 30. 8. 2011.

Obrazem (ne)projdeš

Michaela Johnová – Čapková

Anotace: Jak název napovídá, příspěvek se věnuje obrazům, obrazové produkci a také každodenní vizuální zkušenosti. Zprostředkování uměleckého díla s použitím moderních technologií může být inspirací k nahlížení na současnou uměleckou tvorbu a zároveň k pochopení obrazového pojetí okolní skutečnosti. Nové technologické možnosti při vlastní práci s uměleckým dílem představím ve dvou projektech realizovaných lektory Muzea umění Olomouc.



Instalace na téma prostředí 2011

Foto: Zdeněk Sodoma, © Muzeum umění Olomouc

Jak název napovídá, příspěvek se věnuje obrazům, obrazové produkci a také každodenní vizuální zkušenosti. Zprostředkování uměleckého díla s použitím moderních technologií může být inspirací pro nahlížení na současnou uměleckou tvorbu a zároveň k pochopení obrazového pojetí okolní skutečnosti. Nové technologické možnosti, uplatnitelné při vlastní práci s uměleckým dílem, představím na dvou projektech realizovaných lektory Muzea umění Olomouc. 1. Animační program k výstavě Josefa Ignáce Sadlera (2011) se zaměřuje na problematiku tradičního a technického pojetí obrazu, na použití nových technologií, prostřednictvím kterých obrazy zaplavují prostor a výrazně ovlivňují naše vnímání. 2. Workshop klasické animované tvorby pro učitele výtvarné a mediální výchovy (2009) je praktickou ukázkou využití uměleckého díla k dalšímu tvůrčímu procesu s použitím dostupných technických prostředků.

Konzumace obrazů, každodenní vizuální zkušenost, obrazová komunikace, to jsou jen některá z témat pronikající v posledních 30 letech do humanitních oborů a profilujících nové proudy, jako jsou vizuální studia nebo vizuální antropologie. Dá se říci, že obrazy získaly nový sociální a kulturní význam, jsou prostředkem k poznávání světa, ve kterém uskutečňujeme naše životy. Technologický vývoj a každodenní konzumace obrazů produkují neustálé změny, kterým se snaží přizpůsobit jak tvůrci (umělci, reklamní

agentury, televize), tak spotřebitelé (diváci, návštěvníci). Výtvarný teoretik a pedagog Jaroslav Vančát mluví o kvalitativní proměně všech, kteří se uměleckého procesu účastní: „*Tato proměna ovšem, pokud jí nedokážeme správně porozumět, se může jevit také jako ztráta hodnot umění, degradace umělce a dezorientace diváka.*“¹

Jednou z možností, jak přispět k porozumění obrazů, tradičním či technickým, je podle mého názoru použití moderních technologií při zprostředkování uměleckého díla. Svoje uvažování se snažím ověřovat v praxi muzejní lektorky, při práci s uměleckým dílem používám moderní technologie a hledám vhodné způsoby propojování světa umění s každodenní obrazovou zkušeností. Na dvou projektech realizovaných v Muzeu umění Olomouc naznačím možnosti přístupu k interpretaci uměleckého díla s využitím dostupných technických prostředků, jako je fotoaparát, počítač a dataprojektor.

¹ Jaroslav Vančát, Komunikační strategie výtvarného umění z pohledu výtvarné výchovy, in: Radek Horáček – Jan Zálešák (edd.), *Veřejnost a kouzlo vizuality*, Brno 2008, s. 15–19.



Workshop klasické animované tvorby pro učitele 2009
Foto: Zdeněk Sodoma, © Muzeum umění Olomouc



Obrazem (ne)projdeš, Muzejní noc 2010 Foto: Zdeněk Sodoma, © Muzeum umění Olomouc

První projekt, galerijní animace pro studenty středních škol, nese stejný název jako příspěvek: *Obrazem (ne)projdeš*. Byl realizován v červnu 2011. Hlavní částí výukového programu k výstavě obrazů pozdně barokního malíře Josefa Ignáce Sadlera byla diskuze na téma klasického a technického obrazu. Studenti hovořili o vlastních zkušenostech s malovaným a technickým obrazem (tedy s fotografiemi, filmy, reklamou, rentgeny, internetem nebo MMS zprávami). Moderní technologie nám dovolují doslova vstoupit do obrazů, stát se jejich součástí a intenzivněji s nimi komunikovat. Rozvíjeli jsme myšlenku Waltra Benjamina o ztrátě aury uměleckého díla, o síle originálu a kopie. Diskuze byla proložena výtvarnou etudou s použitím zrcadla, které vytváří pouze odraz okolního světa a na rozdíl od technických postupů s obrazem nemůže manipulovat. Takto jsme se dostali k problematice současné obrazové produkce a vizuální gramotnosti, k otázkám manipulace s obrazy i diváky. Galerijní animace byla zakončena interaktivním výtvarným úkolem. Studenti „se instalovali“ do prostředí (park, kavárna, galerie), které bylo promítnuto na plátno, a propojovali tak obraz konkrétního prostoru s vlastními těly.

Akce byla vyfotografována a vznikl tak obrazový záznam v podobě fotky, která se stala hmotným výstupem programu. Animaci jsem vedla se záměrem prozkoumat složitou oblast obrazové produkce, k níž obvykle přistupujeme jako k automatické součásti našich životů. Zpětnou vazbou mi bylo nenucené zapojování studentů do akcí i diskuze a komentář učitelů.

Druhý projekt, realizovaný také v Muzeu umění Olomouc, s názvem *Rozpohybuj cokoliv aneb animace ve škole* (2009) byl určený výtvarným pedagogům. Akci pořádal Scholla Servis ve spolupráci s lektory Edukačního oddělení Muzea umění Olomouc (Michaela Johnová Čápková, Marek Šobán). Cílem projektu bylo seznámit účastníky se základními technikami animovaného filmu, které je možné realizovat ve školním prostředí. Zde jsme vycházeli z předpokladu, že tradiční obraz nese příběh, který je jeho nedílnou součástí, a skrze něj můžeme do díla určitým způsobem vstoupit a interpretovat ho nebo uvrhnout do nového kontextu. Samozřejmě proběhla úvodní motivace, zhlédnutí krátkých animovaných filmů a ukázky jednotlivých technických postupů. Účastníci měli k dispozici vytištěné kopie obrazů ze stálé expozice Arcidiecézního muzea Olomouc a pomocné materiály (provázky, plastelínu, barvy, látky a jiné). Přípravné scénáře k filmům vznikaly přímo v expozici muzea před originálem vybraného obrazu. U čitelé mohli s dílem pracovat velice svobodně, někteří kopírovali narativní linku a snažili se ji interpretovat v animovaném příběhu, jiní využili obraz k vlastnímu

příběhu nebo se oba postupy volně kombinovaly. Při samotné realizaci jsme použili fotoaparáty, jednotlivé pohyby byly snímány a po té v počítačovém programu Windows Movie Maker spojeny v celek. Na závěr bylo ještě třeba vložit titulky a hudbu, to vše v jednom počítačovém programu.

Animáční techniky pracují s obrazem, pohybem v určitém čase a prostoru a mají velký potenciál rozvíjet dětskou kreativitu, vizuální vyjadřování a komunikační dovednosti. Jediné úskalí, které zde spatřuji, jsou velmi náročná příprava, nutná znalost počítačových programů a potřebné techniky. Zkušenosti z workshopu přenesli někteří učitelé do výuky, což je dokladem úspěšnosti celé akce.

Oba výše popsané projekty vnáší obrazy do nových kontextů, trůfám si ale říct, že nejsou jen pouhým kopírováním a neztrácejí naším zásahem nic ze své síly. Představují naopak možnost, jak přivést účastníky k přemýšlení nad obrazy v nejširším možném smyslu.



Odras jako obraz 2011

Foto: Markéta Ondrušková, © Muzeum umění Olomouc

SUMMARY

Johnová – Čapková Michaela

(Not) Passing the Image By

As the title indicates, this article deals with images, visual productions and also everyday visual experience. Mediating works of art through using modern technology can be an inspiration for looking at contemporary works of art and at the same time for understanding the pictorial conception of surrounding reality. The author describes two educational projects implemented at the Olomouc Museum of Art, interactive gallery exhibits and a workshop on the classic animated film, which show new technological possibilities.

Rolland Barthes a muzejní pedagogika – možnosti fotografie v procesu animace výstavy

Štěpánka Bielešová

Anotace: Autorka se v textu soustředí na progresivní a komunikativní charakter fotografie. Poukazuje na praktické, vizuální a symbolické hodnoty fotografie. Zajímá ji specifický vyjadřovací jazyk fotografie, který zahrnuje vědecké, společenské či politické kontexty. Autorka také na základě zkušenosti z praxe muzejní pedagogiky ukazuje, že fotografie může být součástí aktuální teorie a praxe výtvarné pedagogiky

Fotografie jako médium prošla od doby svého vzniku složitými cestami. Ať už to byla otázka přijetí fotografie mezi výtvarné druhy nebo otázka, zda patří mezi vysoké či nízké umění. Ale diskuse o fotografii není spjata jen se světem umění, ale i s jinými diskurzy, např. vědeckým, společenským či mocenským nebo v neposlední řadě může být v určitém směru součástí aktuální teorie a praxe výtvarné pedagogiky. Předmětem zkoumání v tomto směru nemusí být jen technologie vzniku fotografie, ale především specifický vyjadřovací jazyk fotografie. Stále hledáme odpověď na otázku jak fotografie působí na naše smysly, jak funguje např. V oblasti médií a reklamy a odtud zpětně proniká do naší vizuality. Teoreticky se snažíme fotografii uchopit a vymezit a hovořit o ní jako o progresivním a komunikativním médiu. Všechny tyto a mnohé další postřehy směřují k jasnějšímu rozlišení mezi fotografickou technikou, fotografickým obrazem a fotografickým médiem. Je jasné, že nestačí jen hovořit o zhotovování fotografií a jejich prohlížení, ale i o jejich fungování v rovině praktické, vizuální a symbolické. a uvažovat dnes o fotografii jen v rovině techniky kontra umění je osekávání kontextu každého takového díla.

Hana Babyrádová v předmluvě ke sborníku esejí Jiřího Davida *Století dítěte* a výzva obrazů poukazuje na nebezpečí úpadku našich nevizuálních smyslů.¹ Příčinu otupělosti pak ve shodě s M. McLuhanem vidí v zahlcení

¹ Hana Babyrádová, Fenomén „výtvarná výchova“ v pojetí Jiřího Davida, in: Jiří David, *Století dítěte a výzva obrazů*, Brno 2008, s. 5.



Roger Parry *Banalité* 1929
Fotografie použita pro animaci,
Muzeum umění Olomouc 2006

obrazy, které produkují elektronická média. Fotografické médium je jedním z prvotních prostředků, které mají extrovertní charakter. Rovněž tak i fotoaparát je určitou formou exoskeletické protézy, která je prodloužením našich smyslů a dovedností. Současná digitální fotografie pak může z určitého pohledu přispívat do této devalvující nadprodukce. Předmětem tohoto oddílu však není široký výzkum masové kultury, ale snaha pomoci fotografii prosadit se v oblasti výchovného procesu jako specifického prostředku ovlivňujícího svou výjimečností vizuální vnímání a rozšiřující možnosti přijímání obrazu reality.

Pro další práci v procesu aktivace možností výtvarné pedagogiky se prozatím ukázaly jako nejlépe vyhovující fotografie, které využívají toto médium primárně k záznamu. Komplikovanější práce by byla s fotografiemi tzv. výtvarnými, které s médiem pracují podobně jako s grafickou nebo malířskou technikou. Tam se možnosti aktivace vnímání mohou shodovat s možnostmi, jaké nabízejí klasická nebo tradiční média (malba, kresba, grafika). Máme-li se naučit používat fotografický „jazyk“ je tedy jednodušší začít pracovat s fotografiemi dokumentárními, reportážními, publicistickými, inscenovanými nebo momentkami.

V roce 2006 se v Muzeu umění Olomouc uskutečnila výstava *Život věcí / Idea zátiší ve fotografii 1840–1985*.² V rámci doprovodných aktivit k výstavě se uskutečnila řada animačních programů a Workshopů a setkání. Všechny akce cíleně pracovaly s médiem fotografie v mnoha jeho polohách. Akce byly převážně zaměřené na dospělé publikum. Pro členy zájmového sdružení *Tvůrčí fotografie a videotvorba* při Domě dětí a mládeže v Olomouci připravil lektor Muzea umění Marek Šobáň ve spolupráci s kurátorkou výstavy Štěpánkou Bielešovou etudu nad vybraným dílem. Etuda využívala poznatků aktivizačních metod muzejní pedagogiky

(asociace, volné psaní)³ a navíc, protože se jednalo o budoucí fotografy, vycházela z poznatků teorie fotografie Rollanda Barthesa (1915–1980).

Barthes v oblasti vnímání fotografie rozlišuje dva fenomény: studium a punctum. Studium rozumí analýzu celého pole informací a které: „(...) vždy poukazuje k nějaké klasické informaci.“ Jednoduše řečeno jde o „všeobecný zájem“.⁴ Jak správně upozorňuje např. antropolog Michal Svoboda v *Barthesovských poznámkách k fotografii*, zorientovat se v oblasti studia znamená zavést „diskusi“ s fotografem, protože „kultura (k níž studium náleží) je smlouva uzavřená mezi tvůrci a konzumenty“.⁵ Barthes dále hovoří o studiu jako o svébytném druhu nejen komunikace, ale i edukace. „(...) Funkce, o něž jde, jsou pak tyto: informovat, reprezentovat, překvapovat, zvýznamňovat, probouzet touhu.“⁶

V intencích Barthesova studia byla připravena první fáze etudy. Jako exemplární byla vybrána fotografie Rogera Parryho *Bez názvu* z cyklu *Banalité* z roku 1929. Ta byla ale od začátku akce zakrytá, studenti neměli možnost ji ani zahlédnout. Následně se studenti, jejichž věkový průměr se nejčastěji pohyboval mezi 14–20 lety, před zakrytou fotografií usadili na zem na polštáře a vyslechli krátký všeobecný úvod kurátorky o emancipační roli fotografie ve vývoji kultury, o jejím informativním i uměleckém charakteru. Jeden ze studentů byl vybrán jako asistent akce. Lektor zavázal oči ostatním účastníkům a vyzval asistenta, aby důsledně a detailně bez emocí popsal scénu na vybrané fotografii. Úkolem studentů bylo formou krátkých automatických poznámek zaznamenat svou představu o popisované scéně. V průběhu zápisu měli možnost se asistenta dotazovat na podrobnosti či upřesnění popisu scény. Šlo o upravenou verzi Barthesova studia, o prvotní racionální analýzu informací, které poskytuje fotografie.

Druhá část etudy, kterou si vzápětí prakticky popíšeme, vycházela z dalšího Barthesova teoretického fenoménu, jež autor nazval *punctum*. Tento prvek může obsahovat každá fotografie a je to vlastně zpřesnění, rozvedení a doplnění prvotního studia. Je to určitý prvek, moment, detail, který nás na fotografii niterně zasáhne. Něco co se fotografovi podařilo zachytit jaksi navíc, co snad ani původně nemělo být zobrazeno. Punctum (na rozdíl od

³ Helena Grecmanová, Aktivizační metody v muzejní pedagogice, in: *Škola muzejní pedagogiky* 4, Olomouc 2007.

⁴ Roland Barthes, *Světla komora. Poznámka k fotografii*, Praha 2005, s. 31.

⁵ Michal Svoboda, *Havel a Klaus: „intelektuál“ a „šprýmař“*. Barthesovská poznámka k fotografii, Antropoweb, www.antropologie.zcu.cz/, vyhledáno 18. 1. 2011.

⁶ Barthes (pozn. 4), s. 32–33.

² Muzeum umění Olomouc – Muzeum moderního umění, *Život věcí / Idea zátiší ve fotografii 1840–1985. Sbírka Siegert*, výstava (30. 3. – 4. 6. 2006).

racionálního studia) je tedy velice subjektivní prvek, který rozvíjí děj, pocit, náladu dál a mimo samotnou kompozici fotografie.

V praxi pak práce s punctem vypadala následovně: po dokončení úkolu lektor odryl fotografii, studenti si sundali šátky a byli postupně vyzýváni, aby přiblížili svou představu. k hledání a aktivizaci puncta jim měly napomoci právě jejich letmé a spontánní poznámky. Důležité bylo najít shodné a rozdílné znaky mezi fotografickou scénou a scénou utvořenou v mysli studentů. Postupně se rozvinula diskuse, která se od analytické části (studium) přesunula k jednotlivým subjektivním postřehům studentů a odkrývala nejrůznější zákoutí jejich podvědomí a naznačila okruh jejich zájmů a zkušeností. Každý z účastníků našel prvek, který obsah fotografie rozvíjel:

Student gymnázia, 16 let: „Představoval jsem si to trochu strašidelnější, trochu jako z hororu víc temnější, míň jasu a světla. Ale ve výsledku to odpovídá mé představě. Čekal jsem na fotografii, tedy podle popisu, více nějaké nečistoty, ze které by se mohlo něco vylíhnout, nějaká temná síla nebo organismus.“

Student gymnázia, 15 let: „Myslel jsem, že to bude větší a že to nebude tak pusté a smutné. Úplně jsem vypustil tapety na stěnách, krásně dotváří tíživou atmosféru scény. Právě odraz světla na tapetách se stínem dveří ve mně vyvolal pocit, že měl někdo přijít, ale už nepřijde, že se asi něco stalo, ale není jasné kdy. Jestli dávno nebo třeba včera.“

Žena, 40 let: „Úplně jsem se vrátila do minulosti, jako bych byla v domě svých prarodičů. Hlavně popis rodinné fotografie mne vrátil do ložnice prarodičů se širokou postelí, kde jsme jako děti řádili anebo trávili své nemoci. Ta fotka mi oproti mé představě připadá hrozně prázdná a pustá. Nemám vůbec stísněné pocity jako studenti přede mnou. Naopak, převažuje pocit klidu.“

Studentka gymnázia, 18 let: „Měla jsem strach, jako když je napínává scéna v detektivce. Hlavně ta poznámka o svinutém koberci a provaze. Brrr. Úplně jsem cítila jak vrže podlaha...A taky upozornění na pootevření dveře mne moc neuklidnilo. Oproti fotografii jsem si tu scénu představovala asi nebezpečnější. Fotka je naopak docela prosvětlená, až bych řekla příjemná a vůbec ne strašidelná. Jen by mne zajímalo, co viselo na věšáku za dveřmi. Kdo tam asi dříve bydlel? Nemohli to třeba být násilně vystěhovaní původní obyvatelé. Proč by jinak nechali ležet svatební fotku na zemi? Cítím tam trochu morální ohrožení, že se něco stalo neprávem.“

Studentka, vysoká škola, 21 let: „Asi jsem deformovaná svým studiem (dějiny umění). Hned jsem si vybavila žlutý pokoj od Vincenta van Gogha. Představovala jsem si ho ve shodě s tím obrazem i jinak orientovaný, spíše do hloubky, hlavně více světla, paprsky slunce, dokonce i když se o tom nemluvílo, jsem tam viděla postel. Když o tom tak přemýšlím, asi mám hlavu přetíženou cizími obrazy.“

Studentka, střední škola, 18 let: „Mně zaujal popis stínů. i když to nebylo řečeno, cítila jsem jakoby pokojem váł slabý vítr a rozechvíval stíny, útržky tapet, vířil prach a špinu na podlaze. V té souvislosti se mi vybavila povídka od Raye Bradburyho Vítr. Napětí osamělého člověka, který čeká na svůj konec a v mysli mu ubíhá celý život.“

Kurátorka diskusi uzavřela odkazem na knihu Rollanda Barthes Světla komora. Poznámka k fotografii, kterou studenti neznali.⁷ Z akce si odnášeli poznatek, že fotografie není jen prostředkem zachycení vizuálně poutavého okamžiku nebo jen konzervováním momentů v čase. Metoda odhalování dvojic simultánních prvků studia a puncta se jim zdála důležitá i pro interpretaci vlastní amatérské tvorby. U vědomili si možnost číst fotografie rozumově, přijímat je v tomto ohledu jako kulturní a historické předměty, ale daleko více je oslovila síla fotografie působit na naše emoce, které můžou do určité míry zabarvovat i další zkušenosti z umělecké oblasti (film, literatura, výtvarné umění) nebo můžou mít morální, společenský a někdy i politický náboj.

⁷ Do češtiny přeložil a doslov napsal Miroslav Petříček, Praha 2005.

SUMMARY

Bielešová Štěpánka

Roland Barthes and Museum Education. The Possibilities of Photography in the Process of Interactive Exhibitions.

The author focuses on the progressive and communicative character of photography. She refers to the practical, visual and symbolic values of photography. The author is also interested in the specific expressive language of photography, which includes scientific, social and political contexts. The author also demonstrates, from her own experience of museum education, that photography can be part of the current theory and practice of Art Education.

Obrazová forma fotografie, její jazyk a interpretace

Jana Skořepová

Anotace: Příspěvek se zabývá fotografií jako fenoménem současného obrazu. Je zaměřen na amatérskou a uměleckou fotografii. Fotografie je zde prezentována jako zprostředkovaný obraz skutečnosti, který se již v čase nemění, jako prostředek komunikace, který vypovídá o výpovědi světa v nás a kolem nás.

Naše moderní kultura se od přírodních národů a tradičních společností vyznačuje a liší tím, že se snaží o neustálé zhmotnění času. Zhmotnělý stav se snažíme chronologicky uchovávat a hromadit kolem nás. V současné době bychom mohli již mluvit o určité posedlosti, které propadla společnost a skoro všichni jedinci v ní. Vnímáme a žijeme lineární čas, život v něm prožíváme velmi rychle. Jeden z důvodů uchování času je i ten, že se k prožitkům, které jsme jen trochu ochutnali, ale nevychutnali si je, se budeme moci vrátit až budeme mít na ně čas. Tato iluze nám pomáhá se nezastavit a běžet dál s nadějí, že cíl už je blízko. Díky záznamům se můžeme také vracet do konkrétní minulosti a získávat přesná fakta, která mohou zprostředkovat částečně atmosféru či emoce dané doby. Naše západní civilizace čím dál tím více vynakládá úsilí o zachování co největšího počtu záznamů minulosti. Věříme tomu, co můžeme uchopit základními pěti smysly a jimi minulost prozkoumat. Žijeme ve vědeckém světě. Díky snaze o uchování zhmotnělé minulosti vynakládáme mnoho úsilí a přítomného času na její uchování v hmotné a výpovědní hodnotě. Vytváříme fotografie, zvukové, písemné záznamy. Snažíme se o životě našich předků dozvídat a učit se především z objevovaných zachovaných artefaktů a předmětů, které slouží jako fyzický doklad o jejich skutečné existenci. o našich příbuzných se dozvídáme jen částečně z vyprávění. Díky lineárnímu vnímání času, a ne cyklickému jako je tomu u přírodních národů, tradičních společností se snažíme uchovat všechny stopy našeho života krok za krokem. Přírodní národy, tradiční společnosti tuto potřebu nemají. Navazují kontakt se svými předky skrze narativní a rituální obřady. Své předky znají z vyprávění a uchovávají si je touto cestou v mysli v mýtickém čase. Věci a artefakty oproti nám u nich mají hlavně funkci účelovou a vnímají je jako prostředky současnosti. Sběratel afrických masek mi vyprávěl, že díky bílému

muži se zachovávají masky několik staletí staré. Domorodci je neopravují, nerestaurují, neboť už svoji funkci splnily a nemají kulturní potřebu předměty uchovávat jako my. Ten, pro koho byla maska určena již zemřel, tak proč ji dál ochraňovat a starat se o ni. Díky toku času, který se nám zdá díky mnoha činnostem čím dál tím rychlejší a kratší, volíme i rychlejší a věrohodnější metody záznamů. Na poli obrazu hraje jednu z hlavních rolí moderních kultur fotografie. Fenomén fotografie je novou pamětí obrazu sto sedmdesát let. Avšak pokusy Josepha Nicéphore Niépceho v roce 1826 nebo 1827 bývají také často považovány za první fotografické snímky.

Fotografii jako rychlý způsob obrazového záznamu volí dnes většina z nás. Fotoaparát díky převratnému vývoji se stal přístrojem dostupným všem vrstvám obyvatelstva. Mobilní telefony se staly všestrannými záznamníky času (obraz, text, zvuk). Jsme érou nové paměti? Proč fotíme a co fotíme? Fotíme vše, co se má alespoň na chvíli zastavit v čase. Kromě informací věcných i emotivních se v amatérské fotografii většinou jedná o zachycení krásného prožitku. Záznamy z dovolené, z výletů, procházek, dokumentace rodiny, životních událostí jejích členů a zábavy. V amatérské fotografii jsou tyto záznamy určeny převážně pro osobní potřebu nebo potřebu úzkého okruhu příbuzných nebo známých, i když veřejné sdílení na internetu je dnes hojně rozšířené. Jejich zpětné prohlížení má navodit příjemný pocit spojený s prožitkem zaznamenaným na fotografii, který díky ní neustále ožívá, je jí zprostředkován. Krásná krajina může vzbuzovat romantickou vzpomínku na ráj. U mocnění krásného místa stvrzujeme naši usměvavou přítomnosti. Rodinné fotografie navozují zase pocit sounáležitosti a rodinné pohody.

Zaznamenávání úspěchů jednotlivců v rámci rodiny (jakož i jiných skupin) je nejstarším lidovým využitím fotografie. „Skrze fotografie sestavuje každá rodina vlastní portrétní kroniku – přenosnou kolekci obrazů, jež svědčí o spřízněnosti. Nezáleží na tom, jaká činnost je fotografována, jsou-li fotografie pořizovány a opatrovány s láskou. Fotografování se stává rodinným rituálem právě tehdy, kdy sama instituce rodiny začíná v industrializovaných zemích Evropy a Ameriky procházet radikální změnou. Právě když byla nukleární rodina jako klaustrofobní jednotka vyjmuta z mnohem většího rodinného seskupení, naskytla se fotografie, aby uchovala v paměti a symbolicky rekonstruovala ohroženou kontinuitu a mizející rozsah rodinného života. Fotografie, tyto stopy duchů, zajišťují symbolickou přítomnost rozptýleného příbuzenstva. Rodinné album fotografií zpravidla vypovídá o širší rodině – a často je tím jediným, co z ní zůstalo.“¹

Mnoho lidí, kteří jsou na nějaký čas odloučení od svých srdečně blízkých lidí mají potřebu své milované nosit s sebou a i se s nimi popřípadě druhým pochlubit. Jedná se o fotografie dětí a manžela v peněženkách žen, pracující lidé v kanceláři mají pod sklem na stole fotografie svých dětí a rodiny, fotky rodiny u cestářů v kabině aut, vystavené fotografie dětí a vnoučat v bytech a domech babiček a dědů, kteří žijí sami nebo fotografie blízkých, kteří už zemřeli.

Při tomto výčtu jsem si vzpomněla, jak jsem před deseti lety byla v domě jednoho Američana v Tenessee. V obývacím pokoji byly vystaveny fotografie snad všech jeho rodinných příslušníků. s jednou se mi Američan, držící jí v rukou jako poklad, chlubil. Na fotografii byl tank, na kterém seděl muž, jeho děd, který bojoval za druhé světové války v Evropě. Další jeho popis fotografie mě šokoval. Vidiš tu hlaveň? Ano, přikývla jsem. Je na ní napsáno Matylda, to je jméno babičky. Od tohoto okamžiku to pro mne byla fotografie, na kterou nikdy nezapomenu. Nezapomenout, to médium fotografie umí zprostředkovat. Nezapomenout, na ty, co žijí i na ty, co už nežijí, ale nosíme je stále v našich srdcích.

Role fotografie člověka, který tu fyzicky není a my toužíme po jeho přítomnosti. To je její magie, můžeme se dívat na člověka, který tu není, ale jeho záznam skutečného jeho obrazu nám umožní jeho částečně iluzivní přítomnost. Pokud myslíme na blízkého člověka, spojí nás s ním pocit, který si pamatujeme a lehce se nám mihne v mysli jeho nejasný obraz. U fotografie to funguje obráceně, skrze jasný obraz se ponořujeme do pocitů a možná se i napojujeme na danou osobu. Některé přírodní národy se nenechávají fotit, neboť tvrdí, že jim fotoaparát vezme duši. Možná že mají na mysli toto napojování.

Čas se takto do fotografie promítá přímo, napojuje se na ni, a nám pak nezbyvá, než se k němu jako diváci tímto způsobem přimknout.

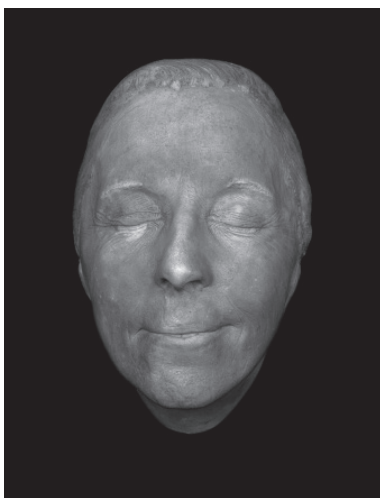
„Fotografovat znamená přivlastňovat si fotografované. Jde o zasazení sebe sama do určitého vztahu k světu, který je pocítován jako vědění – a tím pádem i jako moc. Dnes smutně proslulé první upadnutí do odcizenosti, díky němuž si lidé uvykli abstrahovat svět do tištěných slov, zřejmě dalo vzniknout onomu přebytku faustovské energie a psychické újmě potřebných k vybudování moderních umělých společností... Fotografie jako by nebyly ani výpověďmi o světě jako spíše jeho částmi, miniaturami reality, které si kdokoli může zhotovovat a přivlastňovat.“²

¹ Susan Sontagová, *O fotografii*, Praha 2002, s. 14.

² Ibidem, s. 10.

Profesionální nebo umělecká fotografie zahrnuje daleko více fotografických žánrů, neboť je určena veřejnosti. s amatérskou fotografií má společný obsah jako je prožitek a příběh. U mělecký fotograf je zaměřen na zprostředkování myšlenky, často spojené se svědectvím a poselstvím. V umělecké a v dokumentární fotografii objevíme fotografie informující nás o násilí, hrůze, neštěstí a bolesti. Tyto fotografie již několik let vítězí na World Press Photo, ty si však normální člověk zálibně pořád dokola neprohliží. U pohledu na ostatní, většinou neznámé lidské tváře si je v duchu ohodnotíme ohledně vlastního měřítka krásy. Díváme se na tvář a po prvním přečtení jejího viditelného povrchu nás začne zajímat, co se děje uvnitř pozorovaného. Například u portrétních fotografií u fotografa Tordena Esceroda lze mluvit o tváři a jejím znázornění „jako o masce, nesoucí symbolické významy a odkazy na jakýsi skrytý či nepřítomný obsah, děj. Častým poukazem na to, že zachycený povrch tváře je pouze rezonanční plochou toho, co se děje za ní, je motiv zavřených očí. Využíván byl nejvíce symbolisty (O. Redon). Zavřené oči vypovídají o „vnitřním zraku“ člověka, který se nalézá v meditačním stavu a sleduje vizi. Tváře zde nejsou to, co vidíme, ale to co je za nimi: příběh nebo vize jejich nositelů... Znehybnění pohyblivé fyziognomie.“³

³ Václav Hájek, *Torben Eskerod – Rejstřík, maska, transcendence*, Praha 2002, s. 30.



Torben Eskerod Karen Blixen, 2001



Torben Eskerod z cyklu Ekvivalent, 1995



Cindy Sherman, *Untitled*, 1996

Portrét má sílu vcítování se pozorovatele do člověka na fotografii. Je to zprostředkovaný projev aktuálního emocionálního stavu zachyceného v minulosti. Je v něm zachycena diverzita lidských osudů a příběhů, která každého z nás láká. Dále představuje rozhraní individuálního prožitku a cílené sociální výpovědi. Ty se objevují u Cindy Sherman. V konceptuální fotografii rozebírá téma identity. Později se jak v černobílé, tak posléze barevné zabývá tématem ženských archetypů a stárnutí žen. Další zajímavou a význačnou osobností v umělecké fotografii je Nan Goldinová, která nastiňuje život v bostonské komunitě „drag queens“, kde žila.

Rádi pohlížíme do života jiných. Proto je téma člověka ve fotografii tak populární, silné a vyhledávané. Jsme zvědaví, nahlížíme do soukromí lidí a do životních příběhů vepsaných do tváří na fotografiích.

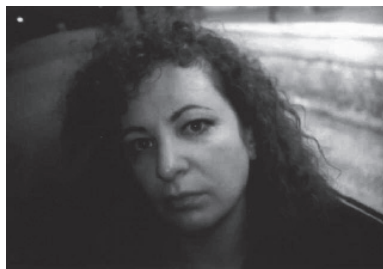
Fotografka Diane Arbusová se vyjádřila o fotoaparátu, že je jakousi propustkou, která maže morální zábrany a společenské zákazy



Cindy Sherman. *M.A.C. cosmetics*, 2008



Nan Goldin, *Jimmy*, 1991



Nan Goldin, *Self Portrait of the Train 2*, 1992

a zbavuje fotografa jakékoli odpovědnosti vůči fotografovaným. Fotograf fotografuje lidi nezasahuje do jejich životů, je jen návštěvníkem.

Susan Sontagová je toho názoru, že „fotografovat lidi znamená zneuctívát je tím, že je vidím tak, jak se sami nikdy nevidí, tím, že o nich víme to, co nikdy vědět nemohou; tak se lidé mění v předměty, jež mohou být symbolicky vlastněny“.⁴

V článku Fotografie jako časoprostorový koncept se Vančát zmiňuje o Barthesově vnímání fotografie takto: „Snímek je doslova emanací referentu. z reálného těla, které bylo tam, vyšly paprsky, jež se dotkly mne, který jsem zde; nezáleží na délce trvání tohoto přenosu; snímek mrtvé bytosti se mne dotkne stejně jako opožděný paprsek nějaké hvězdy... Snímek ‚Zimní zahrady‘, třebaže vybledlý, je pro mne právě proto pokladem paprsků, jež vytryskly onoho dne z mé matky jako dítěte, z jejích vlasů, její kůže, z jejích šatů, z jejího pohledu“.⁵

„Fotografie je takto přímým dotykem mezi fotografovaným předmětem a výsledným snímkem a posléze mezi výsledným snímkem a divákem, zakotveným hlubším způsobem, než jaký by v této otázce mohl být diskutován s naším omezeným subjektivním přesvědčením. Tento dotyk je zajištěn samotnou podstatou fyzikální existence a stává se tak neodpojitelným. (Barthes jej stejně dále osobně potvrzuje právě svým mistrným, podmanivým líčením vzpomínek na vlastní matku.) Čas se takto do fotografie promítá přímo, napojuje se na ni, a nám pak nezbývá, než se k němu jako diváci tímto způsobem přimknout.“⁶

Skutečnost byla vždy interpretována prostřednictvím obrazů. Není to právě fotografie, jenž je racionální, ale díky neracionálnímu podobrazovému

čtení tvoří mýtus. Ten odpovídá lidské potřebě důvěrné blízkosti a jistého souladu mezi jednotlivcem, společností a přírodou. Potřeba obrazů, jejich příběhů a vyprávění pomáhá člověku, aby se ve světě mohl cítit doma. Chtěla jsem ve svém příspěvku upozornit na význam fotografie a důvod její popularity. Přemýšlím jestli naše společnost žije více minulostí, přítomností či budoucností?

SUMMARY

Skořepová Jana

The Pictorial Form of Photography, its Language and Interpretation

This contribution deals with photography as a phenomenon of the contemporary image. It is aimed at amateur and artistic photography. Photography is presented here as a mediated image of reality, which is time-stable, as a means of communication which reports on the testimony of the world inside us and around us.

⁴ Sontagová (pozn. 1), s. 18.

⁵ Roland Barthes, *Světla komora*, Bratislava 1994, s. 72–73.

⁶ Jaroslav Vančát, Fotografie jako časotvorný koncept, *Ateliér XXI*, 2006, č. 21, 19. 10., s. 2.

Fantasy jako most

Kristýna Boháčová

Anotace: Tato sonda je součástí doktorské práce, zaměřené na objasnění šíře vlivu fantasy umění na výtvarný projev žáků primárně na III. stupni a na hledání možných využití atraktivního námětu v současné výchově a vzdělávání. Součástí je také snaha odhalit pozitiva i rizika využití fantasy v současné výtvarné pedagogice nejen v kontextu jiných oborů, ale také v kontextu současné kultury a výtvarného umění.

Úvod

Fantasy nemusí být zajímavé a zábavné pro každého a u většiny pedagogů jistě nepatří k formám, které by ve své praxi běžně využívali pro výuku. Častěji se s fantasy setkáváme ve formě otravného kýče, který nežádoucím způsobem přitahuje naši pozornost. Není to ale jediná podoba fantasy a z neznalosti tomuto žánru křivdíme, když jej soudíme jen podle toho, co nám média doslova strkají pod nos.

Co je tedy to fantasy? Fantasy jako fenomén vychází z literatury, ale zasahuje do dalších oblastí jako je film, divadlo, počítačové hry, výtvarné umění, hudba apod. Navazuje na multikulturní trendy v současném umění, když kombinuje prvky východní i západní estetiky, filozofie a mýtu, a potřeby potvrzení nebo simulace některých hodnot jako je smysl pro čest, prosazování názorů, právo na víru, názor apod. Historicky sahají projevy fantasy hluboko do minulosti a po obrazové stránce bychom jeho kořeny mohli nalézt až v neolitu¹, tedy v prvních výtvarných projevech člověka. Fantasy, nebo také fan-fiction, pracuje s fantaskními a fantastickými prvky, jejichž společným rysem je vazba na archetypální symboly a mýty. Literárně se objevuje například už v Eposu o Gilgamešovi, Starém zákoně a v celé řadě dalších starověkých příběhů, jejichž původ je často odvozován z mnohem starší slovesné tradice, kterou si lidé předávali od nepaměti. Po formální stránce se ale první fantasy v literatuře objevuje až v renesanci. Na rozdíl od sci-fi, které je s fantasy často zaměňováno, se tento fenomén orientuje na

¹ <http://is.muni.cz/do/1499/el/estud/prif/ps09/kruh/web/pages/06-prehistorie.html>, vyhledáno 15. 2. 2012

historické a pseudohistorické prvky, které se projevují v celkovém popisu a atmosféře příběhů.²

Fantasy současnému člověku umožňuje řešení otázek, problémů apod. bez ohledu na prostředí a společnost, ve které se bezprostředně nachází a používá k tomu velmi srozumitelnou, populární formu. Často je fantasy zaměňováno se sci-fi, tedy science-fiction, které je po obsahové stránce velmi podobné a často zastává obdobné funkce odpočinkové literatury, jen s vizí budoucnosti, technického vývoje apod.³ Stejně jako fantasy se sci-fi potýká s rozporuplnou kvalitou, ale jeho propojení s exaktními vědami a reálnými vědními objevy a výzkumy ji většinou řadí před fantasy.

Fantasy světy jsou zejména ve formě literární, filmové nebo divadelní téměř vždy po ruce. v nich se čtenář, nebo divák odpoutá od všedních starostí, povinností a zároveň je vtážen do příběhů, ve kterých dochází k reflexi vlastních potřeb a přání. Svět fantasy umožňuje tyto představy v myšlenkové rovině realizovat a zároveň nabízí řadu alternativních řešení a pohledů, které tak obohacují konzumenta o nové zkušenosti. Proto je fantasy oblíbenou kategorií teenagerů a adolescentů, kteří ve svém věku řeší náhlý příval starostí a komplikovaných situací především v sociální oblasti. Světy a hrdinové, jejichž schopnosti a možnosti, stejně jako vzhled, překonávají všechny normy našeho světa i racionálního smýšlení, formulují modelové situace a vzorce chování, které jsou svým způsobem ideální. Reprezentují jakousi vyšší formu lidstva nebo společnosti, která obvykle nepřipouští pochybnosti nebo nejistotu i proto, že přirozeně počítá s proměnami a zároveň je jaksi anonymní. Ostatně fanoušci fantasy touto konzumací také nic neriskují. Tento rys fantasy a sci-fi bychom mohli přirovnat k akademickým krajinomalbám z 18. a 19. století. Jejich přesah realistického zobrazení do idealizované krajiny přesně vystihuje podstatu atraktivity žánru jako je fantasy.⁴

Je pravda, že fanoušků tohoto žánru není tolik, respektive věková hranice se stále posouvá mírně nahoru, takže procento dospívajících dětí v současné době stagnuje. Což ovšem neznamená, že nedorůstá nová generace. Média jako televize, kina, ale i literatura a počítačové hry pro nejmenší zasahují tuto cílovou věkovou skupinu a produkuje nové fantasy fanoušky. Zároveň starší generace fanoušků fantasy dnes vychovává vlastní potomky a mnozí z nich již fantasy zařadili do výchovy svých dětí jako přirozenou součást. Přesto je

důležité si uvědomit, že se vliv fantasy netýká jen jeho fanoušků. v různých podobách útočí na celou společnost v médiích nebo literatuře, a všichni se s ním musíme nějak vyrovnávat. i proto jsem pro pojmenování tohoto příspěvku zvolila slovní spojení „Fantasy jako most“, které připomíná tenkou hranici mezi skutečností a fikcí, mezi masovou kulturou, současným uměním, výchovou k umění a v neposlední řadě i emoční inteligencí. Ve vztahu k výtvarné tvorbě a kulturní gramotnosti nese spojení „fantasy jako most“ hned několik významových vrstev, které chci postupně zmínit a krátce rozbrat. První z nich je vztah teenagerů ke vzdělávání v uměleckých oborech, a zároveň znalost a pochopením pojmů jako je brak, kýč a jejich pozice ve společnosti. v této souvislosti zmíním význam prezentace samostatné tvorby žáků a následné sebereflexe. Ve druhé části se budu zabývat významem fantasy pro dospívající žáky a jeho využitím ve výuce.

Výhody a rizika dostupnosti fantasy v médiích

Zatímco pro nepoučeného výtvarného pedagoga může být fantasy příliš polopatistické, prvoplánově líbivé nebo prostě jen divné, pro zasvěceného dospívajícího člověka může být fantasy naopak atraktivní formou sebezvzdělávání a seberealizace. Svým námětem dovoluje mladým začínajícím kreslířům a grafikům, ale také spisovatelům, dopouštět se při samostatné tvorbě chyb, které v žácích běžně budí obavy ze samostatného projevu. Výhodou je v tomto ohledu seberealizace na fantasy serverech, určených především pro fanoušky.⁵ Autor, anonymní díky systému přezdívek, zde může bez ohledu na věk a vzdělání zjistit reakce okolí a vyrovnat se s nimi v bezpečí svého domova. Děti tak pomocí veřejných fór ve virtuálních galeriích nebo knihovnách eliminují svůj stud a obavy z neúspěchu a v lepším případě mohou získat zajímavé reakce a rady těch, kteří se ve stejném oboru orientují. Formou názorné ukázky a následně pokusu a omylu tak mladí lidé objevují možnosti umělecké tvorby, učí se používat základní prostředky a nástroje, tradiční i moderní materiály a zvolna pronikají do problematiky umění. Začínají přemýšlet a hledat další možnosti tvůrčího růstu, jsou motivováni.

Tyto servery jsou jednak dobrým zázemím pro mladé autory a zároveň shromažďují i základní informace o všem, co se fenoménu fantasy týká. Aktuality, společenské a kulturní události, recenze apod. Mohou se tak stát

⁵ Viz internetové stránky a časopisy uvedené v příloze.

² Jitka Kratochvílová, *Časopis Ikarie v žánrovém kontextu science fiction, fantasy a hororů*, Brno 2008.

³ Josef Hrabák, *Napínává četba pod lupou*, Praha 1986.

⁴ Jan Jedlička – Michal Šeba – Beate Gütschow, *Double fantasy*, Praha 2010.

i výchozími body pro každého, kdo se o fenoménu fantasy chce něco dozvědět do začátku. v orientaci na některých stránkách ochotně pomáhají starší uživatelé a poměrně srozumitelné návody s přehledným průvodcem. Většina takových stránek funguje na ochotě a obětavosti uživatelů, kteří se podílejí na programování, grafickém řešení, organizaci a poradenství. Často jsou jejich služby velmi pokročilé, s osobním přístupem a odborností, která mile překvapí i zasvěcené tazatele.

Nelze říci, že by fantasy samo o sobě dokázalo každého tvořivého a aktivního fanouška přimět ke studiu umění a přivést ho k aktivnímu zájmu o současné trendy v oblasti výtvarného umění, divadla nebo klasické hudby, ale rozhodně těm, kteří se fantasy nechají okouzlit, umožní hlubší ponor a snazší průnik fází objevování a hledání vlastního postoje a názoru na jednotlivé umělecké disciplíny, ale také styly.

Fantasy se také stává tématem sociologických výzkumů nebo se využívá jako tématický rámec v práci s dětmi i dospělými v socializačních hrách a cvičeních.⁶ V případě práce s problematikou extrémismu a modelů stereotypního chování posloužilo prostředí serveru fantasy fanoušků www.dracidoupe.cz k tvorbě a aplikaci vytyčených teorií a hypotéz přímo na uživatele stránek. Později byly tyto výzkumy rozebrány a použity na konferenci pedagogů v Berouně v roce 2006, k tvorbě knihy „Výchova a Extermismus“ a při tvorbě webových stránek webtolerance.cz, které se přímo problematikou a informováním veřejnosti o intoleranci a extrémistických skupinách a projevech zabývají. Fantasy prostředí tu slouží jako pomocný a srozumitelný rámec, jehož pravidla jsou všem zúčastněným známá. Na podobném principu vidím také možnost práce s fantasy ve výtvarných oborech. Tedy využití fantasy jako atraktivního a známého prostředí, srozumitelného pro širokou věkovou i sociální skupinu, pro přiblížení výtvarných technik, uměleckých stylů a principů výtvarné tvorby.

Význam a pozice fantasy ve výchově a vzdělávání

Fantasy může být jak nositelem zkušenosti vedoucí k osobnímu růstu, stejně jako cestou k zakrnění intelektu, násilnému chování a příliš ultimátním řešením citlivých problémů. Přestože nabízí dospívajícím několik modelů chování, některé z nich balancují na hranici výchovnosti a pouhé prezentace násilí. Existuje řada článků, které kritizují fantasy za jeho hrubost

⁶ Nikolaj Demjančuk – Lucia Drotárová, *Vzdělání a extrémismus*, Plzeň 2005.

a vulgárnost, především v počítačových hrách a všeobecně za kladný vztah k násilí. Ve své podstatě mají pravdu, když jako nejzávažnější problém fantasy zdůrazňují přirozený postoj k násilí, boji a smrti. Fantasy však vypichuje obvykle všechna témata, která jsou emocionálně vypjatá, a tím oslovuje právě dospívající generaci. v tomto kontextu nevidím už takový problém v násilí, ale ve zkreslování podstaty fantasy. Stejně jako násilí hrdinů v literatuře bychom mohli totiž kritizovat vulgaritu nebo vtíravost reklamy s motivy fantasy a často i bez nich. Problém je totiž především v dostupnosti fantasy a v jeho nekontrolovatelném šíření médií bez ohledu na věk těch, které chtě nechtě osloví. Fantasy samo o sobě je v tom poměrně nevinné. Jde především o nástroj, jehož kvalita i charakter odpovídá záměru a schopnostem toho, kdo s ním zachází. Protože pravděpodobně neovlivníme trh s mediálními produkty, považuji za důležité zabývat se fantasy také v pedagogické praxi.

Je potřeba si uvědomit, že fantasy je pro mnohé žáky příliš atraktivní na to, aby byli schopní bránit se jeho vlivu. Ale na pedagogích je, jak fantasy svým žákům prezentují, aby nenarušili přirozené prostředí dětí a zároveň tvořivě uchopili aktuální potenciál i rizika, která fenomén fantasy přináší. Jestliže mladí lidé konzumují odpovídající typ fantasy pod dohledem zkušenějších fanoušků nebo zasvěcených pedagogů, jsou přirozeně motivováni k řešení problémů, na které narážejí a zatím jsou pro ně příliš nové a náročné. Fantasy nabízí jednu nebo více možných alternativ pro vyřešení nastolené situace podle pohlaví, věku, zájmů apod. Děti si mohou srovnat své postupy a postřehy s řešením autora. Tematicky se jedná o jev, který vyžaduje velkou emocionální investici, jako je otázka cti, problematika smrti a ztráty, může se jednat o milostná témata nebo rizika důležité volby, soudu, trestu, ale také odměny, zkrátka emocionálně nabitá témata, která se naše společnost učí spíše potlačovat.

Skrze emočně silný zážitek dochází mladí lidé k jakési latentní zkušenosti, kterou pak mohou zúročit ve skutečném životě. Netvrdím, že dítě, které se zajímá o fantasy, bude lépe připravené řešit životní problémy, ale tímto způsobem lze částečně eliminovat stres a obavy z jejich řešení. Negativní v tomto ohledu může být mylná představa, že ultimátní řešení citlivých situací nebo snadná, přímočará řešení jsou skutečně správnou cestou k dosažení svých cílů. Stejně jako lenost a neochota jednat samostatně. Negativním rysem a výrazným rizikem je u fantasy navádění a manipulace s konzumenty. i zde je ale možné učit se rezistenci proti svodům snadných řešení a naučit se používat kritické myšlení.

Je tedy důležité si připustit, že jde o zkušenosti, které dítě vyhledává a to jak je přijme a zpracuje pak závisí na prostředí a zázemí, které mu poskytneme. U kazuje se, že práce s kýčem, líbivostí a údernou estetikou reklamy a médií je stále aktuálnější. Kritika mládeže v duchu: „za nás to bylo jiné“, „nám stačily hezké české večerníčky“ není řešení. Je nutné pracovat s tím, co do naší kultury proniká a aktuálně ovlivňuje nastupující generace.

Závěr

Ukazuje se, že zabývat se pouhou estetickou formou fantasy je poněkud prvoplánové. Nemyslím si sice, že by pedagogové měli ve volném čase začít studovat fantasy a tematické plány by se měly obohacovat fantasy náměty, ale chtěla bych zabránit ignoraci tohoto fenoménu. Jednak proto, že je nutné pracovat s těmi možnostmi fantasy, které mohou být přínosem pro dospívající děti, stejně jako s negativy, která se pouhou kritikou nebo zavíráním očí nevyřeší. Naopak mohou posloužit jako příklad a kontrast k vhodně akcentovaným hodnotám.

Příloha

Internetové stránky a časopisy věnované fantasy

- Andor.cz** (Původně hráčský server, dnes je tu ale také virtuální galerie a další rubriky pro prezentaci amatérských děl jako povídky, poezie atp.)
- Altar.cz** (stránky nakladatelství fantasy literatury, herních pravidel, sborníků apod.)
- Arthistory.cc** (virtuální galerie kromě jiného i s tematikou fantasy v anglickém jazyce – profesionální autoři, malíři, ilustrátoři, tvůrci komiksů apod.)
- Daemon.cz** (informační stránky o časopisech a literatuře)
- Dracidoupe.cz** (oficiální stránky, sdružující hráče dračího doupěte – pravidla, nápady na změny, ale také virtuální galerie a sekce pro samostatnou literární činnost.)
- Fantasyplanet.cz** (oficiální stránky sdružující obecně fanoušky fantasy – literatura, komiks, informace, pozvánky, recenze apod.)

Časopisy s tematikou fantasy

- Pevnost** (Pevnost.cz – oficiální časopis o fantasy a sci-fi, v roce 2011 oceněná jako nejlepší časopis a médium)²
- Fantázia** (Slovenský oficiální časopis o fantasy, k dostání i u nás)
- Fantasyplanet** (fyzická verze internetových stránek viz výše)
- Ikarie** (nejstarší český časopis o sci-fi a fantasy)
- Magazín F&SF** (český časopis fantasy a sci-fi, vytvořený podle americké předlohy)
- Nemesis** (měsíčník fantasy, sci-fi a hororu)

Sborníky fantasy

- Vějíř** (sborník české mangy, vydávaný jednou ročně)
- Dech draka** (sborník povídek vydávaný dvakrát ročně k příležitosti Pragonu) ??
- Fantasy** (sborník vítězných děl v soutěži o nejlepší povídku)
- Kulturologický sborník** (rozbory Lukjaněnkových Hlídek, jednoho z fenoménů ve fantasy)
- Kočas** (sborník z Parconu)

Klasičtí autoři současné fantasy literatury

(úzký výběr pro ukázkou)

- A. Sapkowski (sága o zaklínači, hledání rovnováhy sil, ale také problematika začleňování do společnosti, mezilidských vztahů, smrti, životních hodnot apod.)
- J. R. R. Tolkien (příběhy ze Středozemě, primárně cesta za zničením prstenu, ale také tvorba světa, který se stal vzorem pro mnoho pozdějších autorů),
- G. R. R. Martin (Pseudohistorický dramatický příběh z období podobného středověku. Rozebírá nejen rodinné vztahy a povahy postav šlechtických rodů, ale také otázky cti, povinnosti a odvahy. Problematiku samostatného rozhodování, které není tak jednoduché jak se může zdát se všemi důsledky),
- N. Gaiman (Dílo tohoto humoristy a novináře se pohybuje mezi fantasy, hororem a sci-fi, ale vždy nese specifickou pečeti autorova rukopisu,

jež je směsí poezie a smyslu pro humor. Odráží všechny aspekty lidské osobnosti a pohrává si se zažitými strukturami uvažování)

- R. Holdstock (Autor pracuje právě s mytologií a archetypy v anglické kultuře a rozvíjí je před kulisou současného světa)
- S. Erikson (Na pozadí pečlivě promyšleného světa autor rozvíjí složitý příběh, v němž poukazuje na podstatu člověka, jeho povahy, tužeb a na hledání smyslu života. V atraktivním prostředí bohatým vypravěčským stylem, ale poměrně realisticky rozvádí linie několika neobyčejných lidských osudů)
- T. Pratchett (Autor dlouhé řady humorných knih ze světa Zeměplocha se vtipnou a svěží formou probírá všemi součástmi lidské společnosti od umění, vědy, přes byrokracii až ke kouzlům a pohádkovým postavám, které klade do nových souvislostí. Přestože si s tématy pohrává a proměňuje jejich význam a kontexty, vypichuje obvykle právě to, na co naše společnost tak často naráží. Jde o aktuální satiru současné společnosti, vloženou do fantasy prostředí).

SUMMARY

Kristýna Boháčová

Fantasy as a “Bridge”

This study is part of a doctoral dissertation aimed at clarifying the extent of the influence of fantasy art on the artistic expressions of students primarily at the 3rd level and at searching for possible uses of this attractive subject in contemporary education. One component is also the attempt to reveal the plusses and risks of using fantasy in contemporary Art Education—not only in the context of other educational fields, but also in the context of contemporary culture and fine art.

Pozice 3D technologie a její vizuality v aktuálním kulturním diskurzu

Petr Brožka

Anotace: 3D technologie jsou v dnešní době atraktivní nejen pro mladé lidi, podmanili si velkou část civilizovaného světa. Pro vizualitu produktů 3D modelování je typické naddimenzování forem, hyperrealistický výstup a spektakulárnost prezentace. Tento text dává charakteristickou 3D vizualitu do souvislosti s intuitivním tlakem lidstva k ovládnutí a vytváření kontrolovatelných světů. Text se věnuje limitům 3D technologií i jejich negativnímu vlivu na společnost. Přes použití terminologie známé z teorie umění či sociologie, není tento příspěvek veden jako diskuze v rámci těchto oborů. Jeho úkolem je pouze načrtnout základnu pro diskuzi v oblasti edukace.

Kultura kdysi upřednostňovala konzervaci tradičních modelů a hodnot před produkcí nových. Dnešní kultura reflektuje zcela odlišný hodnotový žebříček a její majoritní část se věnuje produkci nových variant poměrně úzkého spektra prověřených modelů. Produkci nových modelů a funkcí se přizpůsobuje i vizualita, která v době zahlcené obrazy hraje stěžejní úlohu. Ve světle prudkého rozvoje digitálních technologií se zdají být pokusy o maximální verismus zobrazení nereálného objektu přirozené a logické. Idea ve svém dokonalém popisu však ztrácí něco ze své přitažlivosti a hyperreálný svět bez určité licence paradoxně nedokáže informace zprostředkovat lépe než skicovitost a vizuální kód primitivních výtvarných projevů.

Za posledních 20 let se 3D technologie plně etablovala v širokém spektru průmyslových odvětví od designu až po výrobu samotnou (CNC obrábění, 3D soustruh a další). 3D technologie ve vědních oblastech simuluje rozličná prostředí, od tektoniky zemských ker po biochemické děje a v oblasti kultury pak plošně zasáhla hlavně nejširší komerční kulturu, zejména v oblasti filmu, videa, počítačových her a propagace kulturních produktů. Odhlédneme-li od symbolicko-etických aspektů komerční 3D produkce (např. dopad počítačových her na lidskou psychiku), vyvstane nám několik aspektů působících v rovině čistě vizuální. Mluvit však o vizualitě vytvářené ve 3D softwaru jen jako o výsledku technologického vývoje není zcela přesné. Stejnou roli ve finále hraje i to, čeho je tato vizuální forma důsledkem. Chceme-li tuto

problematiku prozkoumat podrobněji, jsme nuceni velmi opatrně formulovat a volit terminologii vypůjčenou z příbuzných oborů. z pohledu filozofické estetiky, jak uvádí Bo Kampmann Walther, nic takového jako „počítačová estetika“ neexistuje. Stěžejní charakter díla totiž není vázán na jeho analogovou či digitální strukturu.¹ Je tedy nutné přidržovat se diskuze o vizualitě, která je pro 3D grafiku a s ní spojený mediální svět pouze charakteristická. Podobně jako americký hyperrealismus 70. let byl reálnější než fotografie, i dnešní 3D technologie se soustředí na hyperrealistický výsledek. To je základ specifické počítačové vizuality, která se liší od realismu. Co však nastane, bude-li počítačová 3D realita vizuálně identická s regulérní realitou? Dnes ještě není umělá realita na tak vysoké úrovni, abychom mohli pozorovat dopad *dvojí* reality a tím pádem podat věrohodnější odpovědi. Ve své době průlomový text Johanna Wolfganga von Goethea *Smyslově-morální účinek barev*² vyvolal diskuzi o dopadech prosté barevnosti. Dnes se podobným způsobem diskutují dopady a sociální kontexty vizuality v médiích. Podobně jako Goethe narážel na mantinely newtonovské fyziky, ani dnes nelze k naší problematice vytvořit studie, které by ji objektivizovali v rámci tradičního vědního systému. Nejblíže obor *vizuální studia*, jakožto i mnohé další příbuzné obory, z těchto důvodů oprášil intuitivní průkaznost. Zůstane-li naším tématem charakteristický produkt 3D softwaru, můžeme se v zásadě opřít o dobře známou a hojně citovanou literaturu, která se týká vizuální stánky mediální reality. Vizuální kultura se v takto vymezeném rámci reprezentuje jako afektivní a smyslová, přesto se k její analýze využívá spíše metod sémiotického charakteru. Vizuální studia proto někdy bývají nazývána „lingvistikou vizuálního pole“.³ To jasně naznačuje, jakou roli zde hrají filozofická abstrakta a jakou logické disciplíny. Kritika v podobě Debordova společenského *spektákl*u nebo Baudrillardova příkrá argumentace převažují nad shovívavým objektivismem *mediální události* Daniela Dayana a Elihu Katze. Zcela jiné základy (např. materialistický determinismus) pak má technooptismus. Zhruba v 90. letech 20. století počíná technooptismus kulminovat, což se mj. odráží v masivním rozšíření freewaru jako očesané alternativy komerčního softwaru. s rozšiřující se nabídkou však stále roste

¹ Bo Kampmann Walther, Complexity in Interactive Art: In Search of a Digital Aesthetic, in: Kees van Kooten Niekerk – Hans Buhl, *The Significance of Complexity*, Leiden 2004, s. 26.

² Johann Wolfgang von Goethe, *Smyslově-morální účinek barev*, Hranice 2004.

³ Petra Hanáková, Vizuální kultura / vizuální studia, *Cinepur*, č. 47, září 2006, s. 12–14. Dostupný také: <http://cinepur.cz/list>.

i počet uživatelů počítačů naslouchajících vývojářským autoritám a praktikům (např. Walther či Lanier), kteří se odvolávají na výše uvedené kritiky. V těchto hrubých obrysech prozkoumáme charakteristické vizuální formy 3D grafiky jako fenomén.

Naše doba je přeplněná obrazy nepřímé komunikace. Při popisu této skutečnosti se nejčastěji setkáváme s termínem *remediace*, jenž má úzkou vazbu na vizuální stránku umělé reality. V masové kulturní produkci lze vystopovat jak *hypermediaci* (fascinaci technickou dokonalostí 3D grafiky či médii samým), tak *immediaci*, čili důraz na bezprostřednost a transfer informace, aniž by příjemce vnímal konkrétní médium jako prostředníka.⁴ Podle Baudrillardovi teorie *simulakrů* je postmoderní společnost organizována kolem simulovaných semiotických modelů, takže kódy, modely a vizuální znaky jsou organizujícími prvky sociálního řádu, řízeného simulací. V rámci svého konceptu Baudrillard používá pojem *hyperrealita*, který vztahuje k obsahové stránce reality. *Hyperreálné* modely jsou reálnější než skutečnost a jejich kódy jsou s to ovlivňovat myšlenky a chování individua.⁵ *Hyperrealitu* v tomto smyslu můžeme aplikovat i na stránku vizuální, poté plně porozumíme masovému rozšíření dokonale iluzivního 3D obrazu. V této souvislosti nelze nezpomenout práci Marshalla McLuhana. Vedle obecně známých tezí zaujme McLuhanův postřeh, že filmová realita nenahrazuje např. knihu ve smyslu vyššího stádia, ale naopak se vrací ke sdílení informací v předliterárních společnostech.⁶ Vytváří tak formální strukturu transpersonálních vazeb a zprostředkovává přímé zkušenosti vizuálně tak, jak je tomu např. V šamanských rituálech (do finálního tvaru je však nutné zahrnout faktor opakování. Tedy čím je frekvence zážitku vyšší, tím méně je obrazová zkušenost vnímána jako sugestivní a právě to je případ produktů 3D modelace). Jádrem věci je podprahovému zacílení *spektákl*u, který je vnitřní motivací hyperrealistického zobrazování. Realita nás může překvapit či šokovat, ale hyperrealita nás ohromí, učiní nás *nehybnými*. Dokonalý 3D model tak demonstuje ovládnutí. Ono ovládnutí chápeme ve smyslu, že nám informace není předložena, tak abychom ji mohli zkoumat a prověřit. Přicházíme do kontaktu s informací takovým způsobem, že nezabývat se jí nelze. Jsme jí uhranuti, protože převyšuje okolní realitu. Jako McLuhan dělí média na *nízko*-*kodefinační* a *vysokodefinační*, můžeme i my podobnou terminologii použít

⁴ Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation: understanding new media*, Massachusetts 2000, s. 295.

⁵ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan 1995, s. 164.

⁶ Marshall McLuhan, *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, Praha 2011, s. 400.

pro popis rozdílného účinku virtuálního produktu. Film promítaný v kině nás pohlcuje svoji vnitřní stavbou a příběhem. Špatná kvalita (nízké rozlišení) v nás neustále udržuje dojem obrazu uvnitř rámu (vnímáme médium). Vysokodefiniční kvalita (tzv. projekce v HD kvalitě) se pak blíží zážitku neo-hraničenému *deskou stolu*.⁷ Moderní 3D technologie jsou schopny renderovat modely v takovém rozlišení, že při HD kvalitě promítání jsou reálnější a ostřejší než reálná lidská figura snímaná kamerou s tím nejlepším objektivem. Krom toho, že v počítači dokážeme od základu vytvořit realitu hyperreálně, připojují se ke specifickému reálnu dnešní filmové tvorby i postprodukční zásahy v podobě digitální cizelace obličejů známých herců. To vše v zájmu dokonalosti. Touha po ideálu odstraňuje z reklamních klipů a hollywoodských filmů vady na kráse (oděrky, skvrny na obličejích a podobně), čímž je vzdaluje od naší každodenní zkušenosti. Takto dokonalé reálno je pro naše podprahové vnímání nereálné. Principiálně lidský zrak plynule přechází mezi ostřením na detail s periférním vnímáním a rozšířeným záběrem s intuitivní pozorností na množství dílčích detailů. Jakmile mozek v širším záběru pohledu vyhodnotí detail, který nějakým způsobem nesedí do předpokládaného konceptu, automaticky přepíná do ostření na detail. Tato běžně zažívaná zkušenost nelze v plochých médiích napodobit. Naše tělo velmi dobře rozeznává tuto falešnou realitu. Pokud se ale virtuální realitě podaří obelstít naše hlubší vnitřní korektory, může tělo reagovat přepnutím na automatického pilota, jak se v krizových situacích nezřídka stává. Pro příklad vzpomeňme známou poučku, že se člověk nemůže udusit pouhým zadržením dechu, byť by byl k tomuto kroku sebeodhodlanější a měl sebesilnější vůli. V krizových momentech tělo vyřazuje určité partie mozku z funkčního řetězce a přepíná do základní reflexivní roviny. Technologie virtuální reality jsou již na takové úrovni, že může být otázkou desetiletí, kdy vznikne systém, díky kterému se probudíme do jiné reality, aniž bychom ji během prvních několika minut registrovali jako nereálnou. Aktuálně má však zábavní produkce jiné priority. Nejzřetelnějším důsledkem pak je tendence fungovat na bázi vizuální ikonovitosti, tj. prezentovat objekt jako zástupný či referenční, nikoli jako entitu samu o sobě. 3D model postavy pak není figurou s konkrétními vlastnostmi, ale narativní ikona zastupující určitou obecně platnou charakteristiku. Polopatická typologie a fyziognomie ve filmové a herní produkci, vychází z výsledků dotazníků či klinických výzkumů a vytváří ideál. Příliš

jasné čtení charakteru schematizované postavy opět může podpořit dojem odklonu od běžně zažívané zkušenosti. Nejen na základě jasných etických regulí, ale i s vědomím komplexnosti lidského vnímání lze předpokládat, že se 3D virtuální realita nikdy nestane zaměnitelnou za regulérní realitu, jak předpovídal Jaron Lanier.

Průkopník termínu *virtuální realita* a autor teorie *post-symbolické komunikace*, Jaron Lanier, se během posledních let stal jedním z nejvýznamnějších kritiků spektakulárního mocensky-ekonomického využití 3D technologií. Lanier dále upozorňuje, že se původně svobodný virtuální prostor stal zdrojem marketingových informací a kanálem supervize, který devaluje sociální vazby. Na jeho starší myšlenky a texty Marshalla McLuhana navazuje Michael Heim. Ten dělí virtuální realitu na *silnou* a *slabou* verzi. Silná verze izoluje základní smysly, tedy víceméně dokáže nahradit aktuální realitu. Využívají se virtuální brýle, sluchátka, rukavice, ev. další pokrývky těla pro co největší zdroj informací k synchronizování virtuálního prostředí s vlastním pohybem nebo úhlem pohledu. Na tomto poli zdomácněly termíny jako „pocit vnoření“, „interakce“ a „informační intenzita“. Slabá virtuální realita se principiálně kryje s McLuhanovým chladným médiem. Smysly nejsou izolovány, pouze pozornost je zásadní měrou zaměřena na určitý objem informací zprostředkovávající oddělenou realitu.⁸ Vedle těchto formálních mechanismů je nutné zmínit i primární funkce a limity uvnitř globalizované produktivní společnosti. 3D modelace má v dnešní společnosti úlohu reprezentace ideí a nachází uplatnění hlavně ve sféře produktů, kde je třeba vizualizovat myšlenku nebo neverbálně zprostředkovat poselství (např. vizuálně podpořit reklamní slogan). Protože je použitý 3D model de facto sám nástroj, musí fungovat v rovině ideálu, aby byl plně využitelný. U pnutí se do světa nástrojů a jejich glorifikace je dnes předmětem kritiky. Žijeme však ve společnosti cele vystavěné na principu zvyšující se produkce a spotřeby. Pro něj je příznačný dynamismus, vývoj či spění k ideálu. Tuto situaci logicky kopíruje i školství. Bude-li využíván 3D software jako edukační pomůcka, je důležité prezentovat jej jako cestu, nikoli cíl. Rozšíření freeware variant 3D programů a pád cen nutného hardwaru dělá reálné vytváření virtuálního světa přístupné téměř každému. Bude ještě nějakou chvíli trvat než boom 3D grafiky dosáhne svého vrcholu. Pedagog by tedy měl být pro praxi vybaven i základní orientací v jednom z rozšířených 3D softwarů. Stejně jako my již zapomínáme čitelně psát rukou i další generace

⁷ Terminologie převzata z textu George Landowa. Viz: George Landow, *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, London 2006, s. 396.

⁸ Christopher Harrocks, *Marshall Mc Luhan a virtualita*, Praha 2002, s. 77.

bude možná mít stejný problém s plastickým a kresebným vyjadřováním. Kdysi pečlivě cvičený rukopis se po čase nepoužívání mění v neohrabané rozvzpomínání si na základní kaligrafické tvarosloví. Je možné, že v budoucnu i verismus kresby přestane mít opodstatnění a z výtvarných disciplín se stane spíše parketa pro osobní výpověď a procesuální tvorbu s důrazem na expresivní formu. 3D modelování není o nic méně kreativní než tradiční výtvarné postupy. 3D software obsahuje množství výrazových nástrojů a lze rozlišit i styl jednotlivých tvůrců. Vizualní kvality spočívají spíše v citu pro proporce a originálním výtvarném myšlení než v použitém médiu. z toho titulu je vhodné 3D software zařadit do předmětů v přímé vazbě na hodiny Výtvarné výchovy. Bylo by ale chybou implementovat práci na počítači přímo do předmětu Výtvarná výchova. Ten by měl zůstat doménou produkce řemeslného charakteru a svým způsobem konzervovat tradiční dovednosti.

Všimněme si, kdy začala být 3D grafika, potažmo práce s počítačem, používána umělci a v jakém rozsahu. Zdá se, že doba umělců nadšených možnostmi softwarů skončila záhy s příchodem 21. století. Jako by tyto sofistikované technologie byly pro umělecké vyjadřování příliš banální. Na vině je tomu do značné míry nadužívanost 3D vizuality. Její zprofanovanost pak dává těmto technologiím jako výtvarnému jazyku nežádoucí konotace. Většina umělců se přirozeně vyhýbá příliš atraktivním formám. Je atraktivita „dokonalé“ vizuality jen dočasná? Lze očekávat v komerční sféře návrat k expresivnějším či primitivnějším formám zobrazení příběhu? Tendence k návratu či *retru* je patrná zejména u alternativních a uměleckých filmových produktů. Vzhledem k výše zmíněnému *spektákl*u je zřejmé, že nejprve musí společnost projít určitým vývojem, než se změní charakteristická vizualita globální kultury. Etapa veristické reprezentace je závislá na vývoji technologií uvnitř tržně-konsumního systému. Zábavní průmysl i univerzitní týmy pracují na technologiích umožňující odstínění základních smyslů od reality a ponoření se do konstruované reality. Tyto technologie v budoucnu zdokonalí simulátory a pravděpodobně způsobí revoluci v odvětvích týkajících se edukace, výcviku či terapie. Je k diskuzi, zda právě tyto striktně osobní životní úkony realizovat ve virtuálním světě.

Signifikantní pro systém manipulované virtuality je vypjaté udržování pozornosti za pomoci *hyperreality* a s ním související neustále obměňovaná nabídka způsobu využití volného času. Díky *pohlčení* a pocitu *ohromení* se spotřebitel snaží tento čas protahovat na úkor dalších sociálních funkcí a závazků. Nechápejme to však jako apriorní kritiku média jako takového.

V dobách kdy fotografie ani film neexistovaly, utíkali lidé taktéž k *pohlčení* – je to přirozená potřeba lidské psychiky. Opět i tehdy figurovala nabídka na principech *spektákl*u a umění se snažilo *ohromit* iluzívností a verismem. Krátký exkurz do historie nás může přesvědčit, že zkoumaná problematika včetně názorové polarizace není „nemocí“ současnosti. „Vizuálně je pojmenovááno, studováno a označováno přinejmenším již od Platóna – ovšem až donedávna nebylo spojováno s *poznáním* či dokonce s *pravdou*. Ta zůstávala vymezena oblastí jazyka (a arbitrárním znakovým systémem, jejichž jednotky nutně nemají vztah k referentům). Principy rozumu, logiky, vědění patřily vždy filozofii a vědě, kultura obrazu byla historicky buď tolerována jako *symbolická ekonomie slasti* (u Aristotela, Kanta atd.) nebo nebyla tolerována vůbec (u Platóna, Descartese), což bývalo spojováno s nedůvěrou a vyzýváním k obezřetnosti před viděným. U znání vizuální kultury jako prostoru, který je třeba studovat, je tedy poměrně nové, stejně jako uznání smyslového vnímání jako formy *produkce poznání* – ovšem poznání jiného, než jaké získáváme intelektuálními a kognitivními procesy. Proměňuje se zde i hierarchie logiky/afektu – tento jiný typ vědění/poznání navrácí do hry jak *materiálnost* signifikantu, tak i rétoriku, způsob, kterým obraz *oslovuje* svého pozorovatele.“⁹

Konflikt potřeby koncentrovaně vytvářet (základní požadavek industriální společnosti) a logická potřeba individua majoritní koncentrací rozptýlit naráží na chybný společenský úzus. Tyto dvě potřeby mohou existovat v harmonii, ze zábavního průmyslu se ale stalo jedno z nejlukrativnějších odvětví, je protěžováno a tím vzniká disproporce. Nahrazujeme-li odpočinek po soustředěné práci další koncentrací na rychlý sled hyperrealistických obrazů, tělo se vyčerpává. Opakováním se tato praxe fixuje v hlubších vrstvách vědomí, stává se denním standardem a vytváří prostor pro *elektronický izolacionismus*.¹⁰

Stroj na výrobu *hyperreality* pohání ekonomický konkurenční systém, individuální ambice a pocit slasti provázející spektakulární podívanou. Jakkoli to působí jako plané moralizování, v konečném důsledku honba za dokonalým zobrazením představ přináší společnosti něco, s čím historicky nemá žádnou zkušenost. To je samo o sobě riskantní. Některé tradiční hodnoty hyperreálnou vizualitu vůbec neunesou. Vliv této vizuality na

⁹ Hanáková (pozn. 3), s. 12–14.

¹⁰ Jaromír Volek, Nezamýšlené důsledky „komunikační ideologie“ v kontextu informační společnosti, in: *Média a realita: sborník prací Katedry mediálních studií a žurnalistiky*, Brno 2002, s. 11–38.

společnost není příliš zřetelný, přesto jej lze označit jako rozkladný či transformující ve smyslu nového hodnotového systému společnosti. Dokonalý 3D model může být dokumentem a důkazem lidské touhy po ovládnutí. Simulovaná realita pak zůstává parketem pro totální kontrolu a mikro-světlem bez náhod.

SUMMARY

Brožka Petr

The Position of 3-D Technology and its Visuality in the Contemporary Cultural Discourse

3-D technology has conquered a large part of the civilised world and is becoming more and more attractive to young people today. Spectacular presentations, oversizing and hyper-reality are typical for the visuality of 3-D products. This contribution reveals the relationship between distinctive features of 3-D visuality and the intuitive inclination to power-controlling and creation of controllable worlds. A lesser part of this article deals with the nature of the limits in 3-D technologies and their negative impacts on society. Despite using terminology from art theory and sociology, this article does not attempt to lead the discussion into these fields. Its mission is simply to outline some bases for discussions within the field of education.

3D technologie jako prostředek nebo cíl uměleckého díla

David Medek

Anotace: Příspěvek sleduje diskrepanci mezi rozličnými přístupy k vytváření objektů u autorů pracujících s 3D technologií, jako jsou Dan Collins, Michael Rees, Tomáš Medek či Michal Gabriel.

Umělecký projev (v daném případě sochařství) vždy doprovázelo hledání nových výrazových možností, jiných materiálů či nových technologií. V osmdesátých letech 20. století začali umělci používat digitální technologie, které jim umožňují realizovat věci dříve neproveditelné. U některých oborů, jako například v případě fotografie, filmu či architektury, se už staly samozřejmostí. Dlouho si však nikdo nedovedl představit, že by digitální technologie mohla ovlivnit tak klasický a s materiálem spjatý obor jako je sochařství.

Vývoj počítačové technologie přinesl mnoho způsobů, jak modelovat trojrozměrné objekty přímo v počítači. Díky nové, stále se zdokonalující technice, existuje možnost vytvořit si předběžný model objektu, aniž by bylo zapotřebí jej modelovat z různých plastických materiálů. V současné době je zcela běžné využití 3D technologií zejména ve strojírenském průmyslu a designu a postupně čím dál častěji i v sochařství. Tento způsob umožňuje využívat zcela nová konstrukční řešení zejména při práci s vnitřními prostory. Je možné vytvářet zmenšené pracovní modely, které by dříve byly časově velice náročné a leckdy i těžko proveditelné.

Co vše mají sochaři pracující s virtuálním prostorem dnes k dispozici? Především je to *programové vybavení*, které jim vytváří nehmotné virtuální sochy či objekty. Dále je to *břitové obrábění*, které de facto umožňuje převést virtuální objekty do materiálu, má však technologické limity a prostorový *3D skener*, který převádí již hotové objekty či objemy do digitální, nehmotné podoby a následně lze provádět libovolné navrhované úpravy a změny objektu přímo v počítači. Největším přínosem pro výtvarníky pracujícími s objemem jsou *prostorové tiskárny*, které umožňují umělcům převést jejich návrhy vytvořené v prostorových programech do hmotné podoby. I tyto tiskem tvarované objekty jsou s omezením, především velikostí tiskové plochy 3D tiskáren a cenou tisku.¹

¹ Podrobnější informace získáte u dodavatele 3D technologií, firmou MCAE, www.mcae.cz.

U nás se můžeme nejčastěji setkat s tiskárnami Dimension², které tisknou pomocí plastu ABS. Výtisky z těchto tiskáren jsou tvořeny tvrdým plastem, který žhavá tisková hlava natavuje v pravidelných řádcích a vrstvách. Plné objemy jsou tvořeny voštinovou strukturou, takže jsou natolik pevné, že se dají použít jako finální výrobek a to nejen v sochařství. Běžně slouží ve strojírenském průmyslu pro testování různých spojů, složitých soukolí či pro prověření tvarové správnosti. Dalšími tiskárnami jsou typy ZPrinter³. Tyto tisknou pomocí práškového kompozitu a jejich výtisky mohou být i barevné. Po tisku jsou předměty naimpregnovány voskem nebo epoxidovou pryskyřicí.

Ve spojitosti s tímto postupem vytváření objektů se používá nový výraz: Rapid prototyping (rychlé modelování),⁴ což je soubor technologií výroby prototypů pomocí počítačových programů a 3D tisku. Tato technologie se ve světě ještě před deseti lety vyučovala jen na několika školách⁵. Nyní se na vybraných školách učí i u nás. V sochařském oboru je to například FaVU VUT v Brně.⁶

Virtuální modelování umožňuje jiný přístup vytvoření uměleckého objektu a nové pojetí, které předtím nebylo možné. Využití výše uvedené techniky lze přiblížit na čtyřech autorech, kteří realizují své objekty pomocí 3D technologií. Každý z nich má jiný přístup ke své práci a každý využívá jinou z nových technologií.

Prvním autorem je americký profesor z Arizony **Dan Collins**,⁷ jehož

práce, ač se prezentuje sochami, je zcela konceptuální. Klasicky zaměřené sochaře přímo provokuje svojí tvorbou, protože bez znalosti přístupu a postupů autora vypadá tvorba Collinse jako povrchní a založená na efektu. Viz figurální plastika *Twister* (Otočka, Motovidlo 2003), která je autoportrétem, kdy se autor nechal naskenovat prostorovým 3D skenerem a při snímání ramen a hlavy se otočil. Vznikla tak zdánlivě náhodná deformace, hmota byla zachována, data přeskupeny. Další z jeho experimentu s daty skenovaných osob je plastika *Forgetting Ourselves and Sons and Mothers* (Zapomenout na sebe, syny a matky 1995–9). Ze skenů své matky a sebe nechal počítačem vygenerovat jejich potencionálního (incestního) potomka. U tohoto objektu se projevovalo ovlivnění tématem genetické manipulace.



Dan Collins, *Twister*
(Otočka, Motovidlo) 2003



Dan Collins, *Forgetting Ourselves and Sons and Mothers*
(Zapomenout na sebe, syny a matky, 1995–9)

² 3D tiskárny Dimension mimo dalších produktů nabízí firma MCAE, <http://www.mcae.cz/3D-tiskarny>, vyhledáno 12. 12. 2011.

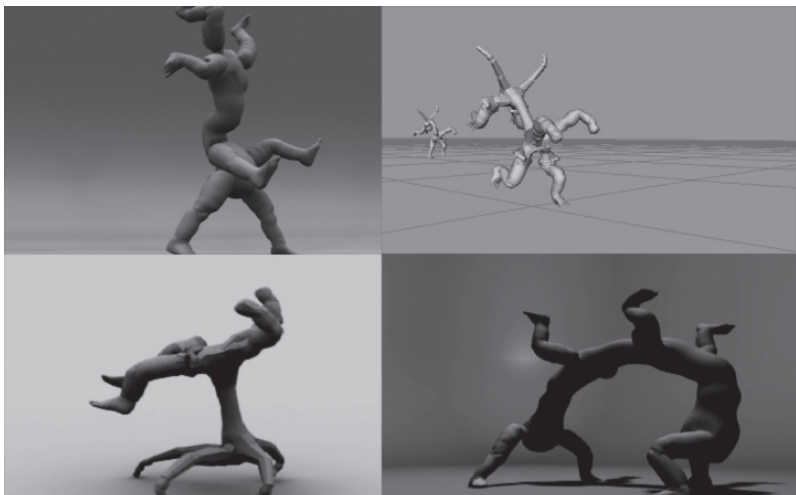
³ Prostorová tiskárna, kterou na našem trhu nabízí firma BIBUS s.r.o., 3Dtisk společnosti ZCorporation, <http://www.3Dtisk.cz/zprint/3Dtisk-zcorporation.webnode.cz/tiskarny-3d/zprinter-450/index.html>, vyhledáno 12. 12. 2011.

⁴ Tyto prototypy (podle technologie) jsou většinou nevhodné k většímu zatížení a slouží většinou pouze k představě o vzhledu (designové návrhy) a zástavbě do stroje či k menšímu zatížení. Virtuální 3D model součásti je „rozřezán“ na tenké vrstvy, které se různými technologiemi vytváří z různých materiálů a vrství se na sebe. Vznikne tak finální prototyp. http://cs.wikipedia.org/wiki/Rapid_prototyping, vyhledáno 12. 12. 2011.

⁵ Byly to dvě školy v Americe, Laboratory at Arizona State University's School of Art a The Fine Arts department at the New York Institute of Technology a dvě školy v Evropě, Manchester Institute for Research and Innovation in Art and Design (MIRIAD) v Manchesteru a École nationale supérieure des beaux-arts v Paříži, kde se tato technologie vyučovala nejen pro produktový design, ale i pro využití v sochařském oboru.

⁶ <http://3dstudio.ffa.vutbr.cz/>, vyhledáno 12. 12. 2011.

⁷ <http://rcadsculpturelog.blogspot.com/2010/08/artist-dan-collins-keith-brown.html>, vyhledáno 12. 12. 2011.



Michael Rees, *Putto* 2×2×4, 2011, video



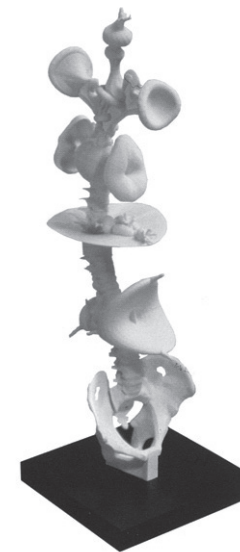
Michael Rees, *Putto*, 2×2×2×2, 2008

Dalším autorem pracujícím s Rapid prototyping je **Michael Rees**,⁸ jehož přístup je spíše vědecký. Využívá lékařských 3D modelů a skenů pro vytváření vlastních objektů nazývaných *Putto*. Tyto jsou sestavovány z částí lidských těl do nových bizarních monster, které působí jako kdyby spolu zápasily. U objektů nazvaných *Anja* (1998) odhmotnil tělo, až na jeho podstatu, na nejdůležitější nosnou část – páteř, na kterou přidal části smyslových orgánů, jako například čich sluch a další. Spojil tak vědeckou anatomii s vlastní fantastní představou. Prostorové objekty Reese diváka vyzývají k prozkoumávání nových možných druhů budoucnosti.

Michal Gabriel,⁹ jeden z autorů, který u nás začal pracovat s novou technologií rychlého modelování, ji využil u návrhu na *Pomník Sigmunda Freuda* (2006)¹⁰. K této technologii přistoupil ryze sochařsky, kdy základní

vymodelovanou a odlitou figuru naskenoval, zmenšil a každou druhou fází zrcadlově otočil. Takto upravené části vytiskl na prostorové tiskárně. Nová technologie mu umožnila se vyhnout jednomu z nepříjemných úkolů pro sochaře a tím je zmenšování a zvětšování, ba dokonce zrcadlení objektu.

Mantinely počítačového modelování výrazně rozvinul také **Tomáš Medek**¹¹. Pracuje na tématech prostorové struktury a vnitřního prostoru. Novou technologii a Rapid prototyping využil k dokonalejšímu vyjádření a naplnění svých témat. Až se zdá, že tato technologie byla vyvinuta právě pro jeho objekty. Zatím co ostatní hledají způsob, jak využít tuto



Michael Rees, *Anja*, 1998

¹¹ <http://www.medek.cz/tomas/tomas.html>, vyhledáno 12. 12. 2011.

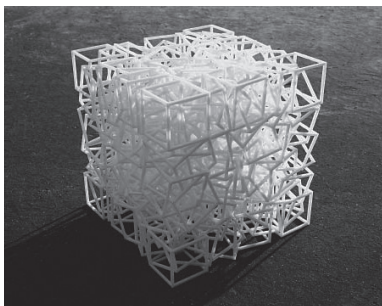


Michal Gabriel, *Pomník Sigmunda Freuda*, 2006, Praha, zámek Troja foto: archiv autora

⁸ http://www.michaelrees.com/Michael_Rees/home2.html, vyhledáno 12. 12. 2011.

⁹ <http://www.michal-gabriel.cz/>, vyhledáno 12. 12. 2011.

¹⁰ http://www.tyden.cz/fotogalerie/sochy-soucasnych-umelcu-v-prazskem-zamku-troja_4624/, vyhledáno 12. 12. 2011.



Tomáš Medek, *New Cube*, 2006
foto: archiv autora

generovat počítačem, nýbrž ji vytvářel sám a tím docílil mnohem příjemnější struktury, jak hustotou, tak velikostí polí. V prostorách závitů žárovek mohl vytvořit hustější síť, a tím naznačit odlišnost materiálu.

¹² <http://www.brnovinky.cz/foto-zpravodajstvi-z-brna-a-okoli/edisonovy-zarovky-opet-sviti-na-malinovskeho-namesti-v-brne>, vyhledáno 12. 12. 2011.



Tomáš Medek, *Pomník Thomase Alva Edisona*, 2008–10, Brno

technologii pro svoji cestu k sebevyjádření, Tomáš Medkovi pomohla tato technologie k dokonalejším a složitějším strukturám, než k těm, které předtím vytvářel. Ba dokonce u objektu *Neu Cube* (2006) vytvořil tak složitou strukturu, že musel být upraven tiskový software, aby se dala tato struktura vůbec vytisknout. Například u pomníku *Thomase Alva Edisona* (2008–10)¹² použil princip polygonální sítě, aby zdůraznil průhlednost žárovek. Tuto polygonální síť však nenechal vyge-

Na těchto čtyřech autorech je patrná rozmanitost přístupů při využití nové technologie počítačového modelování s jeho výstupy do britového ob-
rábění či prostorových tisků. Neslouží jen k vytváření prostorových objektů. V budoucnu se patrně můžeme setkat s novými řešeními či novými přístupy, které dají vzniknout objektům, jež by bez digitální technologie nemohly existovat.

SUMMARY

Medek David

3-D Technology as a Means or Ends of Artistic Work

The article covers the discrepancy between work with 3-D technology as an instrument and as a medium for fine art. The differing approaches to the creation of objects by artists working with this technology—such as Dan Collins, Michael Rees, Medek Tomáš and Michal Gabriel—are presented in the article.

Veřejný prostor jako autentické prostředí tvorby – street art, streetartové projekty ve výtvarné praxi

Jitka Kratochvílová

Anotace: Článek pojednává o fenoménu streetartu, definuje ho, vymezuje jeho vztah k veřejnému prostoru, stručně nastiňuje jeho historii a vazbu na graffiti, popisuje pestrou škálu námětů a technik a dotýká se závažných momentů, které tento aktuální fenomén s sebou přináší. Na příkladech ukazuje, jak lze využít streetart v hodinách výtvarné výchovy.

Kouzlo veřejného prostoru jako autentického prostředí tvorby, zvláště pak streetartové umění, které sebou nese tolik zajímavých výtvarných, hravých a zároveň společensky naléhavých a kontroverzních momentů, mě zaujalo natolik, že jsem si právě toto téma vybrala jako téma svého doktorského projektu. Streetartu a graffiti se věnuji i ve svých pedagogických činnostech. Na Katedře výtvarné kultury Pedagogické fakulty Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem vedu dva semináře zaměřené na streetartovou problematiku. Na Základní umělecké škole v Roudnici nad Labem se streetartu a graffiti věnuji s žáky základních a středních škol.

Někdo z pedagogů může namítnout proč se právě tímto tak nejednoznačně a poněkud kontroverzně společensky vnímaným fenoménem ve škole zabývat? Když i sám ředitel NG Milan Knížák označil tento druh umělecké činnosti za tzv. „měkký terorismus“.¹ Reagoval tak na díla prvního velkého streetartového festivalu v Čechách Names Fest, který proběhl v Praze v srpnu a září 2008. Newyorský starosta již před víc než dvaceti lety označil graffiti a s ním spojené aktivity za rakovinu, která zaplavuje jeho město a vyzval k jeho potírání (v graffiti dokumentu *Style wars – 1982*). a od 1. 7. 2001 je v Čechách v platnosti tzv. „Graffiti zákon“, který graffiti definuje jako trestný čin poškozování cizí věci a to podle § 257b, deváté hlavy trestního zákona.

Záměrně jsem vypíchla tyto dva výroky vlivných a společensky

¹ Milan Knížák, Street art aneb špatně položená otázka, *Lidové noviny*, 28. 8. 2008, http://www.lidovky.cz/ln_nazory.asp?c=A080828_073818_ln_nazory_ter_vyhledano 28. 8. 2008.

uznávaných osobností, které jsou ostře mířeny proti graffiti a streetartovému proudu v umění a které tento fenomén ani za umění nepovažují. Platnost tzv. „Graffiti zákona“ pouze zmiňují – považují ho za samozřejmost, která vznikla jako odezva na masové rozšíření graffiti a hiphopové subkultury v devadesátých letech minulého století u nás (jen podotýkám, že dřív to byla v našich klidných českých končinách věc nevídaná).

Co je to tedy street art?

Street art lze jednoduše nazvat druhem uměleckého projevu ve veřejném prostoru. Je to po formální stránce velmi různorodý umělecký proud, který nezaštiťuje žádný jednotný program. Jeho kořeny musíme nutně hledat ve výtvarných projevech hiphopové subkultury v tzv. graffiti. i proto se v některé literatuře můžeme setkat s označením streetartového proudu termíny post graffiti nebo také neo graffiti, které ke graffiti jasně odkazují. Graffiti se jako malířská odnož hiphopového proudu zrodilo na počátku sedmdesátých let minulého století na předměstích velkých amerických měst jako sociální vzpoura afroamerické menšiny, která se snažila upozornit na své sociální a rasové problémy. Postupem času se jeho sociální zabarvení vytratilo, zmocnil se ho tržní průmysl, rozšířilo se společně s hiphopovou hudbou téměř po celém světě, stalo se kulturním proudem, životním stylem a původní sociální vzpoura se přetavila ve vzpouru generační. a v této době se pomalu začal profilovat nový umělecký proud, který se oprostil od svazujících pravidel graffiti subkultury i od jejího sociálního kontextu. Vznikl street art.

I když se street art vyvinul z graffiti, dnes již graffiti řadíme do streetartového proudu, který v sobě zahrnuje téměř veškeré umělecké projevy, které najdeme na ulici.

Právě fakt, že je streetartový proud vnímán rozporuplně, je dobrý základ pro diskusi, uvedení studentů do kulturně sociálních souvislostí tohoto fenoménu, společné hledání a definování pojmů jako je street art, graffiti, umělecké dílo, veřejný prostor, trestný čin, terorismus atd., a následné využití získaných informací ve svých výtvarných projektech.

Pro studenty je street art jako téma aktuální právě proto, že k nim promlouvá skrz médium ulice (cestou do školy), nebo skrz médium reklamy (velké nadnárodní společnosti jako třeba Coca-cola, Mc Donald využívají street kulturu tzv. „street styl“ ve svých reklamních kampaních) nebo hudby (hip hop) či pohybových aktivit (street dance, break dance, skateboarding) a módy.

Streetartoví tvůrci, kteří často pracují anonymně, používají ve své tvorbě symboly, piktogramy, loga a známé ikony naší kultury, které významově recyklují, přetvářejí, uvádějí v novém kontextu, a tím je posouvají do nových souvislostí. „Streetartový umělec pracuje podobně jako obrazový nebo znakový dýdžej.“² Streetartová díla tak často vyjadřují politické názory a osobní postoje svých autorů, kteří skrze ně glosují a komentují určité události. Street art se stal jakousi novou formou komunikace, která se pomocí vizuálního kontaktu denně odehrává ve veřejném prostoru.

Se streetartem se potkáme především ve veřejných prostorách měst – na ulicích, autobusových zastávkách, na náměstích, v podchodech, v dopravních prostředcích atd. „Umístěním díla na ulici jeho tvůrci úmyslně pracují se vzniklými architektonickými juxtapozicemi a současně se sociálním kontextem, který fyzické umístění díla obklopuje. Streetartový umělec vytváří specifickou situaci pro každého, kdo jde kolem. Počítá s reakcí kolemjdoucího – ať již zápornou nebo kladnou – a tím pádem se zformováním náhodné divácké komunity.“³ Troufám si tvrdit, že většina studentů se již s nějakou formou streetartu setkala a snažím se této skutečnosti využít ve svých pedagogických projektech. a právě s faktem, že streetartoví umělci pro prezentaci většiny svých děl nepoužívají galerijní prostor (tj. oficiální prostor určený k prezentaci umění), ale vydávají se za divákem na ulici (do veřejného – volně přístupného prostoru), může výtvarný pedagog dál zajímavě pracovat, vzbuzovat zájem studenta o to, co se děje v jeho bezprostředním okolí, podporovat jeho přirozenou zvědavost, rozvíjet jeho smyslovou citlivost a schopnost přemýšlet o věcech, které ho obklopují.

„Život v globalizovaném městě slouží street artu nejen jako zdroj námětů, ale přímo ovlivňuje jeho formy, umístění a čtení.“⁴

Street art se neustále vyvíjí, experimentuje a hledá nové náměty a techniky. Denně rozehrává komunikační hru. Bojuje o přízeň kolemjdoucího. Využívá již existujících komunikačních kanálů a parazituje na informačních systémech. Ve své snaze se přiblížit divákovi často využívá reklamního jazyka, zábavných forem (např. komiksových prvků) a hry.

Zatímco graffiti jako takové je hlavně o jméně (o přezdívce) a jeho šíření a má své klasické techniky (tagging, bombing a piece), typické výtvarné prostředky (sprej, fix, latex) a hlavně skupinu tvůrců, kteří tvoří uzavřenou subkulturu (komunitu) a pro které je graffiti doslova srdeční záležitostí a životním

² Tomáš Pospiszyl – István Lékó, *Street art Praha*, Praha 2007, s. 7.

³ Pospiszyl – Lékó (pozn. 2), s. 4.

⁴ Ibidem.

stylem. Pro streetartový proud je typická široká škála technik a námětů a také pestrá směsice tvůrců. Street art může tvořit prakticky kdokoli – můžeme se setkat s díly umělců, studentů uměleckých škol stejně jako s díly writerů (tvůrců graffiti) nebo prostých vyznavačů street kultury. Street art využívá sice také klasické graffiti techniky jako je: kresba fixem či sprejem, stříkané graffiti, válečkové graffiti a jejich kombinace. Ale hlavně experimentuje a hledá techniky nové: práce se šablonou, nálepkou, plakátem, billboardem, 3D graffiti či jiné trojrozměrné instalace, mozaiky vyrobené z nejrůznějších materiálů. Čím dál častěji je vidět i světelný street art, kdy umělci pomocí projektoru přenášejí na fasády domů světelné obrazce, taggy, nebo krátké animované příběhy či videoprojekce. Někteří autoři využívají dokonce proudícího vzduchu větracích šachet metra k nafouknutí obřích objektů ušitých z padákoviny nebo svařených z fólií. V neposlední řadě nesmíme zapomenout ani na další vtipné úpravy, např. odpadkových košů, laviček, silničních značek, přechodů a semaforových panáčků nebo na obkreslování stínů, barvení dlažebních kostek či oblékání stromů v parku do pletených šál.

Široká paleta technik a materiálů je typická jak pro graffiti, tak street art, a bohužel tak málo typická pro hodiny výtvarné výchovy.

Se svými studenty na ZUŠ se snažím rozehrávat streetartovou hru. Street art využívám v našich hodinách jako inspirační zdroj nejen v oblasti technik a námětů, ale i oblasti prezentace výtvarného artefaktu. Na pár hodin se tak studenti stanou streetartovými tvůrci, vymýšlí pro sebe přezdívku (tzv. zakletí kousku sebe sama do shluku písmen, které podrobují grafickým úpravám) a svůj jedinečný grafický styl, navrhuje 3D graffiti, stickers (nálepky), učí se pracovat se šablonou, piktogramem, symbolem i s velkými formáty a hledají další možná využití média spreje ve výtvarné tvorbě. Učí se pozorně vnímat prostor kolem sebe, umisťovat své artefakty tradičním i netradičním způsobem a hledat nové způsoby instalace.

Výhodou streetartu je i fakt, že spojuje klasické výtvarné techniky a postupy (kresba, malba, grafika) s novými médii (počítačová grafika, fotografie atd.). Pracuje s písmem – nabízí se tu odkaz k typografii, symbolu, logu, reklamě. Souvislosti, podobnosti a odkazy k němu můžeme hledat již ve středověku u gotických šablon, v japonských dřevořezech, dílech německých expresionistů, u Henriho Matisse a jeho vystříhávaných obrázků, u popartových umělců a jejich sítotiskových experimentů nebo i u transavantgardy (práce Keith Haringa) atd. Na první pohled je patrná podobnost mezi tagy a znaky čínské kaligrafie. Možností jak s tímto fenoménem pracovat v hodinách výtvarné výchovy je mnoho.

Studenti KVK na PF UJEP v Ústí nad Labem (s kterými pracuji v rámci svých streetartově zaměřených seminářů) vnímají daleko silněji otázku daného veřejného prostoru – jeho sociální kontexty, a přirozeně ji i daleko naléhavěji reflektují ve svých výtvarných projektech. Vybaveni základním povědomím o tom, co to streetart je, zaúkolováni mým požadavkem na neotřelost jejich projektu s důrazem na hledání nových možností a experimentu na poli streetartového umění se pustili do práce. Při samotné realizaci narazili na několik zajímavých (pro streetartovou tvorbu naprosto typických) problémů, na které byli rozdílně připraveni a které museli během své práce operativně řešit.

O tom, že každý tvůrce by měl počítat s tvrdým prostředím ulice (povětrnostní vlivy, ostatní lidé, živočichové atd.) se přesvědčila studentka Monika Svobodová, která lepila z kostkového cukru na ulici sladký vzkaz (svoji přezdívku) MOOI. Nápis se rychle začal měnit a to nejen díky povětrnostním vlivům, ale i vlivem hmyzu (mravenců), který ho nemohl nechat bez povšimnutí. Monika sledovala životnost svých cukrových podpisů.

Chybějící zámkovou dlažbu vyskládala do sněhem zavátého městského parku Zdeňka Mítová, vytvořila tak z řady stejných sněhových kostek, které tvarovala formou, dočasnou zimní cestu parkem.

Student Jan Hruběš reagoval svým streetartovým projektem na pochod pravicových radikálů městem – rozmístil malé krabičky, tzv. štěkátko (která reagují na změnu světelných podmínek tím, že se na několik sekund rozštěkají), na trase pochodu – tento projekt byl, když opomeneme mechanické poškození, zcela závislý na světelných podmínkách.

Svůj postoj k pravicovým radikálům vyjádřil i Stanislav Pexa, který sériově vyráběl a rozlepoval antifašistické stickers (nálepky) v problematických lokalitách našich měst. V další své práci pouze vtipně okomentoval nápis v místě svého bydliště.

S ikonou rozkošně malé holčičky s udiveným nevinným výrazem a se silným sociálním kontextem pracovala Eva Žižkovská, pomocí šablony a spreje ji přenášela na zdi Kosova stejně jako na zdi ústeckých předměstí.

Každý tvůrce, který se rozhodne své dílo vystavit typicky streetartovým způsobem (nainstalovat jej do volně přístupného veřejného prostoru), se vystavuje riziku, že někdo jiný jeho dílo dotvoří, přestříká, přelepi nebo strhne, a to vše bez jeho souhlasu. Nebo se jeho artefakt stane objektem zájmu sběratele, který ho strhne a odnese si ho domů. Jako se tomu stalo v případě projektu „Párečky“ studentek Petry Zeidlerové, Štěpánky Hausdorové, který ve své kompletní verzi vydržel na ulici pouze několik hodin a jehož existenci

dokládá už jen krátké video pořízené při instalaci projektu. To by bylo v galerii, uzavřeném elitním prostoru, který navštěvuje jen určitá část populace, zcela nepřipustné.

Se stejným problémem se potýkala i Vendula Svobodová, která rozmísťovala sochy (malé objekty) v prostoru města, dotvářela jimi daný prostor, pracovala s detailem, okomentovala tak vždy dané místo. Plastiky vydržely na svých místech jen pár dní.

Výhoda ulice, neoficiálního výstavního prostoru, je ta, že máte šanci zaujmout i skupinu lidí, kteří by do galerie nikdy nepřišli. Někdy ovšem dochází k absurdním situacím, kdy je dílo zcela nepochopeno nebo dokonce považováno za objekt s úplně jiným významem. Tohoto momentu se ve svém projektu dotýká studentka Monika Kabátová, která pracuje s informací, kterou nám poskytují dopravní značky. Na poměrně frekventované parkoviště umístila svou značku, která vyhrazovala parkovací místo pro člověka, který je v časovém presu. Značka svým tvarem a barvou připomínala značku, která vyhrazuje místa invalidům. Piktogram byl ale zcela odlišný (piktogram běžícího člověka s hodinovými ručičkami v hlavě – člověka, který je hendikepován spěchem). Značka už je na svém místě několik týdnů a autorka sleduje reakce řidičů, kteří se místu raději vyhýbají, nebo dokonce posunky upozorňují ostatní řidiče, aby zde neparkovali.

Tereza Záchová a Jan Hruběš rozehráli streetartovou hru s obrubami chodníků. Svými vláčky vyzdobili hned několik frekventovaných chodníků – zaměřili se na místa, kde se střetává pěší zóna (chodec) se zónou veřejné dopravy (vlakové nádraží, autobusová zastávka).

Štěpánka Hausdorová pracovala s piktogramem holuba, vděčného obyvatele našich měst, schovaného v městské šedi, dokonale využívajícího specifického městského urbanismu ke svému životu. Vytvořila několik tzv. spojovaček nenápadně zakomponovaných do míst běžného výskytu našich městských spolubydlících.

Na několika příkladech jsem se snažila předvést jak se streetartem pracovat. Nastínila jsem jeho možnosti využití jak v hodinách výtvarné výchovy, tak i při realizaci výtvarných projektů studentů výtvarné výchovy na VŠ. Jsem přesvědčená, že streetartový proud má co nabídnout. Stačí jen malý krok – krok směrem ven ze zajetých kolejí a klidných vod klasicky pojaté výuky – krok ven na ulici – do víru dění.

SUMMARY

Kratochvílová Jitka

Public Space as an Authentic Creative Environment—Street Art. Street Art Projects in Artistic Practice

The article addresses the phenomenon of street art, defines it, delimits its relationship to public space, briefly outlines its history and connection to graffiti, describes a wide range of topics and techniques and touches upon significant moments which this phenomenon has brought about. The examples point out how street art can be used in Art Education lectures.

Monitoring jako nástroj umělecké tvorby, ekologické výchovy a moderní technologie

Ondřej Navrátil

Anotace: Příspěvek se zaměřuje na možnosti uplatnění určitých technik ekologického umění (monitoring), nebo takto strukturovaných děl, při využití moderních technologií ve výchovném a vyučovacím procesu. Monitoring, tedy sběr, záznam a vyhodnocení určitých faktů a procesů patří dnes již ke klasickým technikám konceptuálně orientované umělecké tvorby. Zatímco v počátcích byl využit především k „vnitřní“ kritice umělecké problematiky a procesů, brzy se uplatnil i v rámci institucionální kritiky a vně se obracejících uměleckých počínů. Návazně se stal důležitým nástrojem ekologického umění, které se vyprofilovalo v 90. letech 20. stol. jako platforma ekologicky orientované tvorby.

Oblast setkávání výtvarného umění s přírodní a krajinnou tematikou se začala na konci 60. let minulého století radikálně proměňovat a rozšiřovat. Tento proces pokračuje až do současnosti, přičemž odráží jak umělecký vývoj, tak zintenzivnění vědecké a společenské reflexe přírodní problematiky ve stínu celoplanetární krize.

Tato v současnosti velmi široká a variabilní umělecká tendence příklonu k přírodě a environmentální problematice bývá označována mnoha názvy. k nejznámějším patří Land art, nicméně za zastřešující pojem můžeme považovat Environmental art. Přízviska jako Earthworks, Green art, Art in Nature, Eco art, Restoration art, Site-specific art, Site-responsive art, Sustainable art, Ecovention a další pak většinou naznačují určitou ambici či dílčí okruh řešení příbuzných ať už po stránce formální nebo ideové. Úhrnem pokrývají poměrně širokou oblast, od poloh se zdůrazněnou estetickou či individuálně prožitkovou dimenzí, až po vyhraněně aktivistické postoje orientované na přímé sdělení. Tuto angažovanou formu přístupu můžeme nejlépe označit za Eco art (Ecological art), přičemž jeho proklamovaným cílem je „rozvíjet funkční povědomí o blízkých a vzdálených dopadech lidského chování na živé a neživé prostředí a dopadech prostředí na lidské bytí.“¹

¹ Linda Weintraub – Skip Schuckmann, *An Eco – Art Manifesto*, www.landviews.org/articles/micro-lw.html, vyhledáno 15. 9. 2010.

V kontextu se společenským vývojem můžeme mluvit o existenci tohoto otevřeně ekologického proudu v umění především v posledních dvou desetiletích. Často právě v jeho rámci, ale samozřejmě hojně i v některých dalších případech, se setkáme s využitím moderních vědeckých a technologických poznatků a inovací, které jsou tématem této konference. Výsledná forma pak často není produktem jen samotného umělce, ale může na ní participovat celá řada nejrozličnějších odborníků, institucí, dobrovolníků a jiných účastníků. Což odpovídá charakteristice Eco artu jako směru, který „často vyžaduje spolupráci“.²

Výčet moderními technologiemi ovlivněných či přímo strukturovaných environmentálně orientovaných uměleckých projektů je velmi dlouhý. Mohou sem spadat rekultivační projekty počínaje *Ocean Landmark* Betty Beaumont, dále projekty pomoci chudým částem světa ve stylu skupiny Superflex, videohry, solární a sonické plastiky, robotické a interiérové zahrady, díla pracující jako filtrační zařízení nebo využívající čidla a různé sběrné aparáty, digitální a telekomunikační sítě a média, která slouží ke kultivaci vztahu k přírodě, umělé laboratorní modely přírodních procesů a tak dále. o všudypřítomném videu a fotografii nemluvě.

Pokud si položíme otázku, jak mohou tato díla obohatit vzdělávací a výchovný proces, nalezneme dvě možné cesty. První představuje využití v rámci klasických výkladů a diskuzí, přičemž doporučována je audiovizuální forma prezentace, protože studenti si „mohou pamatovat obrazy po dlouhý čas, zatímco slova brzy zapomenou“.³ Dobrým příkladem tématu pro takovou výuku může být známý medúzovitě zelený králík *GPF Bunny* Eduardo Kace. Atmosféru diskuze o výzvách a nebezpečích genetických manipulací stěží navodíme lépe. Zároveň však takováto díla nechávají prostor otevřený pro svobodný vývoj diskuze bez zbytečného moralizování a podsouvání předem hotových závěrů. Což úzce souvisí s jedním z klíčových pojmů environmentální výchovy. Podle Jana Činčery jím je požadavek, aby se učitel tohoto oboru naučil formulovat výzvy a ne předávat „pravdivé odpovědi“. Což ostatně neplatí jen pro environmentální výchovu.

Druhou možností, jak využít díla environmentálního umění ve výchově a vzdělávání, je cesta inspirace. Tedy iniciování tvorby významově a obsahově

podobného uměleckého projektu. Příkladem tohoto propojení environmentálního umění a edukace mohou být rozličné projekty a workshopy, které se nachází přesně na jejich hranici. Jedná se o různé kolaborativní akce zapojující místní komunity do rekultivace krajiny⁴, spolupráci umělců se školami⁵ nebo třeba workshop *Human Powered Object* vedený Myriem Milicevic. V jeho rámci odpovídají účastníci na otázku, „Jak se mohou lidé stát svými vlastními obnovitelnými zdroji energie?“⁷ ve stejně nadneseném tónu tvorbou nákupních vozíků pro bezdomovce, které při jízdě produkují elektřinu pro svého majitele a podobně. Jinou strategií takovéto tvorby může být monitoring.

Metoda monitorování, tedy sledování, dokumentace a vyhodnocení určitého jevu, je vlastní také mnoha vědním oborům, mezi něž můžeme rozumně zahrnout ty přírodovědné. V souvislosti s problematikou životního prostředí je pak nazýván ekologickým nebo environmentálním monitoringem. V přímé souvislosti s ním pak můžeme vidět uplatnění této metody jako jednoho z prostředků environmentální výchovy, přičemž se může jednat o činnosti jako je „měření pH kaluží, výšky stromů“.⁸

S využitím se ve výukové praxi setkáváme jak u nás, tak v zahraničí, přičemž sledovány jsou různé faktory místní ekologie. Někdy je pak tato činnost součástí rozsáhlejších projektů, které ve výsledku spějí k vytvoření plánu na zlepšení situace místní lokality, nebo i přímému zásahu v její prospěch. Pokud si povšimneme využití moderních technologií, jsou to především elektronická média. Příznačné je, že v rámci školního grantového projektu⁹ byla tato média v environmentální oblasti využívána především na monitorovací činnosti. Palmtopy dobře posloužily k přímému zpracování získaných dat, která byla dále zpracovávána a vyhodnocována prostřednictvím sítí, přičemž jsou sdílána i mezikontinentálně.

S podobnou strategií, tedy záznamem procesů a jevů se ale setkáme i v rámci environmentálního umění a umění obecně. Tato metoda je svým charakterem obecně konceptuální a v souvislosti s vývojem této tendence umění 20. století můžeme sledovat také genezi této techniky. Začít

⁴ Jan Činčera, *Environmentální výchova: Od cíle k prostředkům*, Brno 2007, s. 55.

⁵ Velké množství projektů. Například Aviva Rahmani v *Ghost Nets*.

⁶ Například Lucy Stockton Smith nebo Marjetica Potrč.

⁷ *Human Powered Objects Workshop*, www.neighbourhoodsatellites.com/humanpowered_ws/index.html, vyhledáno 15. 9. 2011.

⁸ Činčera (pozn. 4), s. 55.

⁹ V USA v rámci projektu Palm Education Pioneer Grants.

² Sam Bower, *A Profusion of Terms*, http://greenmuseum.org/generic_content.php?ct_id=306, vyhledáno 22. 3. 2010.

³ Pani Stathopoulou, *Teaching About Environment Through Art*, www.naturearteducation.org/Articles/Pani%20Stathopoulou%20article.pdf, vyhledáno 20. 8. 2011.

můžeme prakticky od nevztahového, nesubjektivního momentu díla Marcela Duchampa a dále pokračovat až ke conceptualistům 60. let a institucionální kritice. Ta se rozvinula jako „programovější sociologické mapování, zejména v tvorbě Hanse Haackeho“¹⁰ a „v ranných devadesátých letech se umění založené na osobní výpovědi, práci v terénu a/nebo archivním průzkumu stalo všudypřítomným“.¹¹

V rámci na přírodu a krajinu zaměřeného umění pak můžeme sledovat, byť nikterak ostře, především dvě formy využití této metody. Buď jako v jistém smyslu meditativní techniky, která vede k prožitku krásy a sounáležitosti s přírodou, což je více vlastní rannějším létům tohoto umění. a nebo jako zprostředkovatele určitých dat a poznatků o přírodě a prostředí. Ty mohou po vyhodnocení vést k prognóze, varování, nebo i nápravě. Což je poloha, která je častější v Eco artu. Tohoto dvojího možného vyladění strategie si ostatně povšiml v rámci environmentální výchovy i Činčera, když konstatoval, že záleží, zda tohoto prostředku využíváme k osvojování poznatků nebo spíše objevování krásy přírody a dodává že „v obou případech může jádro techniky proběhnout stejně, lišit by se ale měl celkový kontext“.¹²

Pokud se posuneme ke konkrétním příkladům, emocionálnější poloha této metody je dobře zřetelná i v českém konceptuálněji, někdy i akčně orientovaném umění především 70. a 80. let 20. stol. Poeticky laděné jsou záznamy ptačích hlasů, které začala vytvářet po polovině 60. let Olga Karlíková. Klasickými tvůrci záznamů přírodních procesů a proměn jsou plzeňský tvůrce Milan Maur a jeho mladší ostravský soupeř Jiří Šigut. Zatímco Maur zakresloval posuny stínů, dráhy letu mušek a další dění ještě pomocí tradičního média kresby, Šigut začal na přelomu 80. a 90. let experimentovat s fotografickými materiály a technikou. Jinou formou monitoringu pak mohou být sbírky nejrůznějších přírodnin, například pigmentů, které v našem prostředí vytvářel především Miloš Šejn. V tvorbě těchto a dalších nezmíněných autorů není zřetelný konkrétní ekologický aktivismus, rovina hledání nového vztahu k přírodě a krajině je však zřejmá. Šigut popisuje své akce „kdy jsem sám uprostřed noci s pocitý malé části toho světa a vesmíru, hledající svou cestu a své místo na zemi“¹³ a Maur přímo mluví o tom, že se

prostřednictvím své tvorby „přibližuje přírodě“ a „obnovuje vztah“¹⁴ s jednotlivými krajinnými prvky, jako je řeka.

Posunem od těchto z hlediska formálního myšlení iracionálních konceptů k přímému ekologickému apelu je v mezinárodním měřítku tvorba manželů Helen Mayer a Newtona Harrisonových. Tito tvůrci, kteří jsou někdy označováni za první výrazné osobnosti Eco artu, pracují s jistým druhem záznamů především problematiky vody a povodí ve formě poetických příběhů, které jsou prezentovány převážně prostřednictvím textu, fotografií nebo map.

Zatímco Harrisonovi využívali z dnešního pohledu již klasická umělecká média, v následujících desetiletích bylo experimentováno s řadou nových dosud nevyužitých materiálů, přístrojů a postupů. Terčem pozornosti formulujícího se přitom velmi často stalo znečištění, monitorovat však lze řadu jevů souvisejících s kvalitou našeho životního prostředí.

Mezi několika málo příklady, které představí užití nových médií, jsou intuitivnější, o to však působivější, světelné instalace v Paříži usazené dvojice HeHe. V projektu nazvaném Nuage Vert jsou na noční obloze laserovým paprskem neustále obkreslována oblaka dýmu komínů komunálních spaloven odpadu. Jeho velikost „informuje obyvatele o jejich kolektivním cyklu konzumace – destrukce“.¹⁵ Ti jsou zároveň během akce mediální kampaní vyzýváni k tomu, aby „produkovali méně nerecyklovatelného odpadu, živilí méně spalovnu, přiměli zelený mrak zmizet“.¹⁶

Podobnou otázku, tedy „Jak se mohou v reálném čase informace o současné úrovni znečištění stát veřejnými?“¹⁷ řešila Beatriz da Costa se svými spolupracovníky. Výsledkem byl malý batůžek obsahující zařízení monitorující znečištění, GPS a systém pro zasílání informací do mobilních telefonů. Těmito batůžky pak byli vybaveni v rámci projektu *Pigeon Blog* městští holubi. Vedle holubů ale mohou podobné informace zprostředkovávat i plovoucí sochy a další umělecké objekty.

Vícekrát byly také reakce technického zařízení navázány na proměny hladiny znečištění. V uzavřeném prostoru galerie s tímto pracovala Sabrina Raaf v *Translator II.: Grower*, kdy nechala malé vozidlo jezdící po místnosti reagovat na množství oxidu uhličitého, který vydechovali návštěvníci. Vozítko kreslilo na zeď různé vysoké zelené čáry, až vznikl jakýsi zelený trávník, který takto metaforicky zaznamenával vzájemnou závislost člověka a rostlin, zde konkrétně v příkladu

¹⁰ Hal Foster – Rossalind Kraussová – Yve-Alain Bois et al., *Umění po roce 1900*, Praha 2007, s. 624.

¹¹ Ibidem, s. 625.

¹² Činčera (pozn. 5), s. 78.

¹³ Jiří Šigut, *Záznamy 1999–2003*, www.moravska-galerie.cz/cs/tiskovy-servis/jiri-sigut-zaznamy-1999-2003, vyhledáno 15. 2. 2009.

¹⁴ Vlastní portfolio Milana Maura, popis akce zaznamenávání tvaru břehu řeky Úslavy.

¹⁵ Nuage Vert, www.nuagevert.org, vyhledáno 18. 1. 2010.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Stephen Wilson, *Art + Science Now*, New York 2010, s. 57.

produkce a spotřeby oxidu uhličitého. Podobně nechal i Michael Kindernay své sochy v horažďovické galerii reagovat na hodnoty znečištění v Praze.

Jinou možností prezentace určitých dat je jejich sonifikace. Americká umělkyně Andrea Polli zprostředkovala údaje o znečištění prostřednictvím různě vysokých tónů a rytmiky zvukových kompozic. Tak například v *Airlight Taipei* jsou do zvukových rytmů bezprostředně transformovány údaje o znečištění vzduchu v této metropoli. V jiné akci byla v newyorském Central Parku vysílána škála zvuků, které prezentovaly zde v minulosti naměřené teploty i prognózu dalšího vývoje. Velmi přesvědčivou a přitom pochopitelnou cestou tak byl zdůrazněn proces globálního oteplování.

Také tvorba sbírek přírodnin může být v úzkém kontaktu s konkrétní ekologickou problematikou a neortodoxními postupy. Výrazným příkladem je tvorba Brandona Ballengée, který v polovině 90. let zahájil v centrálním Ohio zjišťování výskytu obojživelníků tělesně zdeformovaných v důsledku znečištění v projektu nazvaném *Malamap*. Vyvinul přitom speciální chemický postup, při kterém se těla obojživelníků stávají bílá a transparentní, zatímco kosti a chrupavky svítí barvami. Tento postup, který odhalí strukturu postižení, byl přes svou neortodoxnost nakonec přijat i vědci.

Některé projekty monitoringu zapojují řadu dobrovolníků, kteří jsou v kontaktu přes internetovou síť. Jejich činnost není přitom jen pouhým sběrem určitých indicií, ale může mít podobu jakési performance či happeningu. Tak byla v rámci městského festivalu Futuresonic v Manchesteru testována cirkulace vzduchu v projektu *Climate Bubbles*, přičemž účastníci realizovali dvě hry. Jedna se jmenovala Pronásledování bublin zatímco druhá Závod bublin a výsledkem byly on-line sdílené údaje o tom, kam a jak rychle letěly vyfouknuté bubliny. Tyto poznatky měly „umožnit meteorologickému úřadu ve zkratce poznat fenomén městského teplotního ostrova“.¹⁸

Více vrstevnatou událostí jsou také *Indeterminate Hikes* projektu EcoArtTech, který využívá „chytrých“ mobilních telefonů. Těmi jsou účastníci vedeni do míst přírody a divokosti v urbánním prostoru velkoměst a posléze zaznamenávají své zkušenosti, přičemž vyfocené obrazy jsou archivovány v přístupné databázi. Cílem je „kultivovat představu přírody, divokosti a principů udržitelnosti v kosmopolitním prostředí sítí“.¹⁹

Z popsaného vyplývá, že monitoring je technika, která prostupuje jak

uměním, tak vzdělávací a výchovnou praxí. Zde je také prostor pro výtvarnou výchovu, v jejímž rámci se mohou při tematizaci environmentální problematiky aspekty z těchto různých oblastí integrovat. Ponechme nyní stranou dvojdomost této metody, která se může více zaměřovat jak na poznatkovou, tak prožitkovou vrstvu a důsledky z toho vyplývající. Ostatně právě umělecký přístup má dobré předpoklady tyto rozdíly mazat a velmi záleží také na celkovém kontextu programu, ve kterém jsou užity. Místo toho se zaměřím na možnosti využití této strategie v praxi výtvarné výchovy při využití moderních médií a technologií.

Samotná technika tvorby určitých záznamů je ve výtvarné výchově poměrně dobře známá a také využívaná. Například zápisy ptačích hlasů a dalších zvuků ve stylu Olgy Karlíkové je možné realizovat s dobrými výsledky již s dětmi předškolního věku. Vznikají také sbírky přírodních materiálů, pigmentů či tématické fotografické cykly. Moderní média se v těchto tvůrčích projektech mohou uplatnit ve své podstatě ve dvou rovinách. Jednak mohou sloužit jako nástroj či součást samotného procesu tvorby záznamu a nebo k prezentaci jeho výsledků.

Mezi všemi naznačenými technologiemi, které mohou sloužit k samotnému monitoringu, jsou asi nejdostupnější digitální a telekomunikační sítě, jejich koncové aplikace a další s nimi související přístroje. Ty umožňují rychlé ukládání dat a to jak ve formě textových, tak audiovizuálních záznamů. Dovolují také jejich sdílení i v místech časově či prostorově vzdálených, takže se sami tvůrci nemusí teoreticky ani setkat. Digitální technologie se tak mohou stát jakousi páteří uměleckého monitorovacího projektu, přičemž mohou propojovat jinak, například akčně, strukturované události. Zároveň mohou zprostředkovat tok informací i opačným směrem, tedy k jednotlivým účastníkům, přičemž mohou mít podobu různých instrukcí, map a podobně. Jistým ekvivalentem může být známé „lovení kešek“, které vede účastníky do neznámých míst, které by jinak nenavštívili. Vedle mobilních telefonů, počítačů, fotoaparátů nebo nahrávacích zařízení se mohou uplatnit také méně obvyklé technologie, jako například solární panely, které mohou sloužit k energetickému zásobování sběrných zařízení. Což je poněkud náročnější technologie vymykající se běžné praxi, nicméně ne zcela vyloučená.²⁰ Jinou možností je dát běžným technologiím sloužícím k záznamu experimentální podobu uměleckých objektů, nebo je umisťovat do neobvyklých lokací a situací.

¹⁸ *Climate Bubbles: Manchester*, www.futuresonic.com/09/bubbles, vyhledáno 15. 4. 2011.

¹⁹ *Indeterminate Hikes*, www.ecoarttech.net/IHimages.html, vyhledáno 25. 8. 2011.

²⁰ Marjetica Potrč v projektu Schoolyard in Knivista: Fruit and Energy Farms, nebo A school in Sarjah: Solar – Powered desalination Device.

Pravděpodobně ještě více možností nabízí umělecká prezentace výsledků monitoringu. Ta dává projektu další rozměr ve smyslu možnosti prezentovat výstupy v zajímavější formě jak samotným tvůrcům, tak i nezainteresovaným a tím rozšířit její dopad. Vedle obligátnějších nástěnek, panelů a instalací zahrnujících především obrázky a texty nabízí právě umělecká pojetí řadu neotřelých řešení. Například již v 80. letech převáděl Milan Maur intenzitu silniční dopravy do vertikálních dřevěných sloupkových plastik, i když ty byly výsledkem jiného myšlenkového zaujetí než aktivistického. Technologické inovace poslední doby pak tyto možnosti výrazně rozšiřují. Opět se nabízejí počítače a digitální sítě, které umožňují budování virtuálních sbírek a prezentací, které mohou být široce dostupné a interaktivní. Příslušné programy umožňují také nové způsoby vizualizace, ale také zpracování audio záznamů a jejich kombinace. Další možností prezentace jsou projekce, které se také mohou stát součástí multimediálních instalací, podobně jako zvukové reproduktory nebo světelná zařízení. V sonické dimenzi mohou být abstraktní či vizuální fakta převáděna na zvuky a jejich kompozice, podobně jako jsou zvuková data převáděna do vizuální podoby. Mezi komplikovanější pak patří různé robotické struktury nebo uplatnění alternativních zdrojů energie.

Mnohé z těchto technologií nejsou samozřejmě v souladu s běžnými možnostmi výuky, nicméně právě digitální média a další technologie prochází bouřlivým vývojem. Prostředím realizace se mohou stát také specializovaná zařízení, jak se s tím již můžeme setkat v zahraničí.

Pokud tedy jedna z otázek konference zní, jak můžeme pomoci svým žákům vyznat se v digitálním světě a prostoru technologií obecně, může jedna z odpovědí znít i tak, že jeho těsným provázáním s poznáním světa skutečného. Například prostřednictvím metody monitoringu.

SUMMARY

Navrátil Ondřej

Monitoring as a Means of Artistic Work, Ecological Education and Modern Technologies

The article focuses on how certain techniques of ecological art (monitoring) or ecologically structured pieces of art can be applied through use of modern technologies in education.

Today monitoring—i.e., collection, recording and evaluation of certain factors and processes—is one of the common techniques of conceptually oriented art and ecological art. While in its beginnings it was used primarily for “internal” criticism of the artistic situation and processes, it was soon used even in the framework of institutional criticism and outside artistic endeavours. It consequently became an important tool in ecological art, which took shape in the 1990s as a platform for ecologically oriented works. Whereas in earlier eras interest in nature, art works and methods of monitoring were used primarily in traditional techniques such as drawing, or rapidly emancipating photography—or alternatively arising in a certain sense in the tradition of collecting—technological development in the past two decades has significantly extended the means of recording. I would like to mention particularly recording and telecommunication technologies, which can make possible data gathering from means such as city pigeons or floating sculptures. Obtained data are consequently visualised through the means of reactions of robotic structures or through abstract sonification. Light projection is used, as are unorthodox chemical transformation of collections or solar technology. The Internet plays a significant role in this, making possible above all participational projects where it is easy to share the knowledge gained—which can also have professional applications and be used in education.

Autorská kniha ve výtvarné výchově

Martin Raudenský

Anotace: Příspěvek uvádí autorskou knihu jako svébytné médium vizuální komunikace. Poukazuje na souvislost mezi výslednou podobou publikace a užitím příslušných technologií. Autorský princip uplatněný při tvorbě knihy nabízí výtvarné výchově řadu inspirací.

Autorská kniha jako fenomén

Kniha je vrstevnatý fenomén nabitý mnoha symbolickými významy. Současně představuje historicky výchozí nosič informací, jehož forma se v čase a prostoru proměňuje. Forma tradiční knihy je v našem kulturním okruhu odvozena z podoby kodexu a její výslednou podobu pak knižní úprave přizpůsobuje v závislosti na možnostech tisku a strojní vazby.

Autorská kniha je spojena s moderním uměním a její vývoj je zákonitě zakotven v této tradici (koncept krásné knihy zavedený nakladatelstvím Kelmscott press a dále rozvíjený v edicích Ambroise Vollarda a Daniela H. Kahnweilera, nakladatelstvím Cranach Press apod.). Současně se však koncept autorské knihy emancipoval od zmíněné modernistické tradice krásné knihy ve smyslu neodadaistických, respektive minimalistických a pop-artových východisek (sekvenční fotografické knihy Edwarda Rusche programově popírají estetickou kvalitu tisku formou strohé publikace tištěné neutrální technologií offsetu s cílem vytvořit „prvotřídní sériový produkt“).¹

Autorská kniha se jako samostatný umělecký žánr emancipovala v rámci progresivních proudů šedesátých let 20. století a její tvůrci obsahově i formálně tematizovali tehdejší aktuální tendence: vizuální či konkrétní poezii, akční a konceptuální umění, minimalismus apod. Forma knihy se nabízela jako ideální prostředek k naplnění programového požadavku po demokratizaci a zesvětštění umění a současně jako vhodné a dostupné komunikační médium² (tím, že jsou knihy produkovány v určeném nákladu v rámci dané edice, se tak stávají pro zájemce dostupnější, než mohou být unikátní díla typu malby či plastiky).

¹ Gina Renotière, Autorská kniha, in: *Listování. Moderní knižní kultura ve sbírkách Muzea umění Olomouc*, Olomouc 2009, s. 83.

² Johanna Drucher, *The Century of Artist Book*, New York 1995, s. 95.

Autorská kniha a technologie

Príslušné technologie jsou jednou z určujících podmínek knižní tvorby, při čemž míra a kvalita jejich aplikace se výraznou měrou podílí na výsledné podobě knihy. Výroba knihy zahrnuje tři základní technologické okruhy: předtiskovou přípravu, vlastní tisk a finální vazbu. Každý z těchto okruhů zajišťují řady dílčích procesů vyžadujících profesní specializaci. Proto je výsledná kniha v rámci sériové produkce vždy kolektivním dílem (dalo by se říci, že se jedná o průmyslový produkt).

Autorská kniha se od běžné knižní produkce liší ve více aspektech a vzhledem k velmi různorodé materii lze v takovém případě obtížněji zobecnit určující trendy. Podíl technologií na výsledném tvaru se mění případ od případu, většinou však i tady technologie hrají ve výsledné podobě artefaktu podstatnou roli. Knihy se obvykle odlišují vnější formou (formátem, typem vazby, použitým materiálem). Celkové pojetí artefaktu se tradiční podobě kodexu může i velmi vzdálit (viz objekty Milana Grygara). Autorské knihy se odlišují i formou zpřítomnění obsahu (charakterem typografického pojetí, obrazového doprovodu apod.) a samozřejmě i vlastním obsahem. V neposlední řadě se také odlišuje charakter distribuce autorské knihy a můžeme uvažovat i o osobitěm profilu jejího čtenáře (v tomto případě navíc i sběratele). Autorská kniha je v mnohem vyšší míře závislá na míře angažovanosti jednoho autora (jeho energetickém a emočním vkladu). Mikoláš Axman v úvaze o smyslu tvorby autorských knih mluví o snaze „*zpomalit inflaci tištěného projevu*“. Klade do kontrastu zdlouhavý (v jeho případě u kamenotisku i fyzicky náročný) proces tisku knihy přímo z kamenů v minimálním nákladu a záplavu rychloobrátkových, vysokonákladových tiskovin (při vědomí omezených možností této explozi čelit). Historicky překonaná technologie (z pohledu vývoje technologií v polygrafickém průmyslu) nabízí tvůrci unikátní zážitek již během samotného tiskového procesu (pravidelné dotýkání vody, písku, vápenné břídlíce, rytmus máčení a osychání, stopa křídý na ploše zbroušeného kamene), následně pak i jedinečný výsledek ve formě grafického listu, kdy papír přejímá díky kontaktnímu tisku na svůj povrch spolu s barvou úplný reliéf kamene.³

Autorská kniha ve výtvarné výchově

Forma knihy umožňuje zprostředkovat v jednom celku velmi různorodý obsah, který lze variabilně strukturovat s ohledem na její „architekturu“ (stránka, dvoustrana, knižní blok). Stránková struktura pak dovoluje autorovi tento obsah rytmizovat ve více úrovních, přičemž konečné vyznění určuje každý čtenář jednotlivě, způsobem jakým knihou listuje. Tím, že vnímání knihy jako vizuálního díla není vázáno na konkrétní prostor (galerii) a čas v něm strávený, a díky jejímu komornímu charakteru, nabývá vztah čtenáře ke knize na intimitě.

Fenomén autorské knihy může být pro výtvarnou výchovu inspirující ve více ohledech. Není tak podstatné vytvářet formálně dokonalou publikaci, jako spíše vybičnout žáky a studenty k osobitě formě komunikace.

Knihou lze vyjádřit silný názor (Kiky Smith, Barbara Tetenbaum). Sekvenční charakter knihy dovoluje vyjádřit průběh dějů v čase. Extrémní podobu této možnosti představuje „flipbook“ – malá knížka obsahující po jednotlivých stranách fázovanou akci, aby pak zrychleným listováním byla navozena iluze pohybu (Keith Haring). Kniha jako záznamník, schránka, sběrnice paměti (Christian Boltanski), s možností rozšíření až k multyplu (Marcel Duchamp, Joseph Beuys). Zkoumání samotné stavby knihy v její dekonstrukci a následně proměně v novou kvalitu (Jiří H. Kocman, Dalibor Chatrný). Kniha plná ilustrací (sdružení Kopr). Ideální žánr pro výrazné uplatnění autorského principu je kniha pro děti (Sara Fanelli, Maurice Sendak, Petr Nikl, Květa Pacovská, Tereza Říčanová, Alžběta Skálová, Petr Šmalec). Důvodem je dominance obrazové složky, důraz na vyprávění a rozvoj imaginace.

Kopírka či jiná forma digitálního tisku představuje dostupný způsob multiplikace. Mnohé usnadní užití digitální technologie. Na ploše monitoru mohou být svobodně vytvářeny nové grafické formy a dále přetvářeny ty stávající. Pro razítka z dětské tiskárničky lze najít uplatnění při sazbě titulků. Možné je kopírovat motivy na transparentní samolepy a následně lepit na jinak těžko ve školních podmínkách potisknutelný materiál (knihařská lepenka, plasty apod.). Obraz i písmo umožní znásobit šablony. Využít lze i tradiční tiskové techniky (tisk z výšky, případně z hloubky). Knihy lze samozřejmě vytvářet pouze v jednom exempláři, tehdy odpadají limity tisku a škála přístupů je vlastně neomezená.

Nabízí se k použití více způsobů vazeb vhodných pro školní prostředí (spirálová, kroužková, hřebenová vazba, rychlopořadače), lze použít skobky

³ Simeona Hošková, *Rozhovor s Mikolášem Axmannem*, <http://www.grapheion.cz/index.php?akce=vypis&link=201002006>, vyhledáno 20. 9. 2011.

sešívачky nebo jednoduchý steh vhodný k prošíání jednosložkového bloku. Listy lze nechat volně nesvázané a následně je uspořádat do krabice (inspi-
race v multiplech) či desek (podobá grafického alba), nelze též zapomenout
na leporelo.

Na závěr příspěvku uvádím příklad zadání semestrálního úkolu pro
studenty 3. ročníku bakalářského studia Katedry výtvarné výchovy na
Pedagogické fakultě UK v Praze.

Každý den je to jinak (zadání semestrálního úkolu)

Pokuste se v médiu autorské knihy zaznamenat a vyjádřit, co vy sami nebo
vaše okolí prožíváte: deníkový záznam vybraného úseku dne, jednotlivá epi-
zoda s vyhraněnou pointou – obrazový příběh ve formě komiksu, „koncep-
tuálně“ pojatý záznam běhu času, časosběrný dokument apod.

- 1) Zvolte téma knihy. Nalezněte vhodný způsob, jak ho vyjádřit. Promysle-
te celkovou koncepci knihy (struktura, rytmus, kompozice, vztah textu
a obrazu). Postarejte se o grafickou úpravu až na úroveň mikrotypogra-
fie. Vytiskněte a zkompletujte omezenou edici v zadaném počtu exem-
plářů.
- 2) Praktický projekt autorské knihy, maketa bude obsahovat tyto části:
 - a/ Obálku.
 - b/ Knižní blok obsahující minimálně 15 tiskových stran.
 - c/ Tiráž obsahující název, autora, nakladatele, vřechení, náklad, prostor
pro číslování jednotlivých exemplářů + doplňkové údaje (použité
písmo, technika apod.).
- 3) Technické podmínky:
 - a/ Čistý formát (po ořezu) 105 x 150 mm.
 - b/ Návrh je třeba přizpůsobit pro reprodukci na černobílé kopírce,
maximálního formátu A3. Je nutné zohlednit technické parametry
finálního výstupu (vyřazení stránek, prostor pro ořez, vhodný ras-
tr bitmapových obrazů odpovídající tiskovým možnostem kopírky,
jednoduchý způsob realizace případnou doplňkovou barvou).

SUMMARY

Raudenský Martin

Book Art in Art Education

The article introduces book art as an original medium of visual commu-
nication. It points out the connection between the resulting form of the
publication and the use of appropriate technology. The authoring principle
applied during the production of the book offers Art Education a series of
inspirations.

doc. PhDr. Hana Myslivečková, CSc.

Mgr. Veronika Jurečková Mališová

editorky

Výtvarná výchova ve světě současného umění a technologií I

Výkonná redaktorka: Mgr. Emílie Petříková

Odpovědná redaktorka: Mgr. Jana Kreiselová

Pomocná redakce: Mgr. Hana Myslivečková

Grafický návrh obálky: ak. soch. Tomáš Chorý

Překlad: Matthew Sweney

Jednotliví autoři odpovídají za původnost svých příspěvků, dokumentace,
jazykovou úroveň a vypořádání autorských práv.

Vydala a vytiskla Univerzita Palackého v Olomouci

Křížkovského 8, 771 47 Olomouc

e-mail: vup@upol.cz

Olomouc 2012

1. vydání

ediční řada – Sborníky

ISBN 978-80-244-3089-8

Neprodejné