

—ud mešA


Marie Meixnerová a kol.

tzoməuob

ínslov

inv'iq

*Současné umění a nová média
v pedagogické práci*



Publikace vychází v rámci projektu Analýza metod výuky nových médií na uměleckých školách: kvalitativní výzkum / The analysis of new media education methods at the art schools: qualitative research na základě finanční podpory Univerzity Palackého v Olomouci.

Registrační číslo projektu: IGA_PdF_2016_016


Tomáš Javůrek, 2018

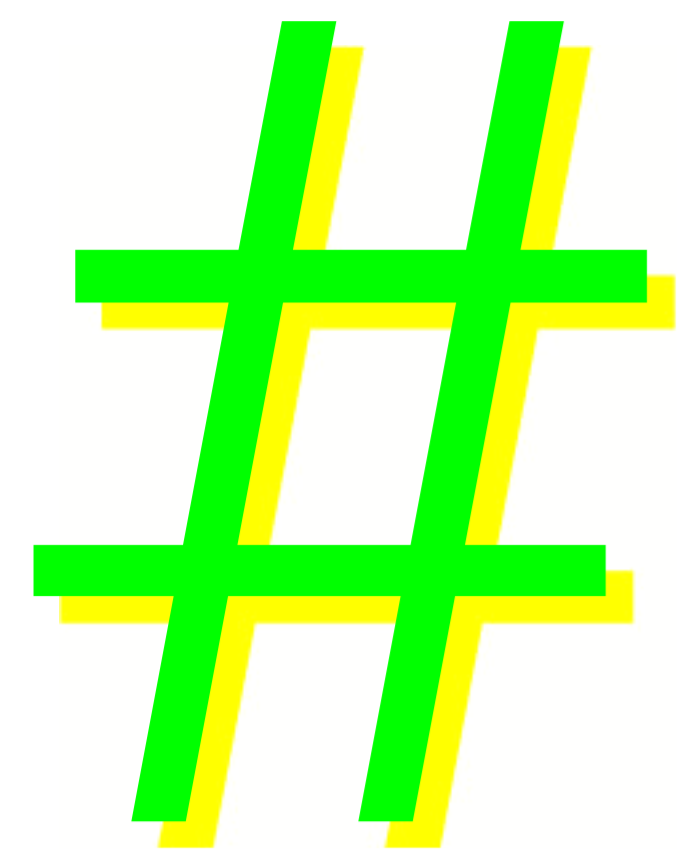
Texty © Magdalena Adámková Turzová, Petra Filipová, Vladimír Havlík,
Marie Meixnerová, Jiří Neděla

Translation © Magda Hrabálková

Cover © Tomáš Javůrek & Barbora Trnková

ISBN 978-80-906173-4-6



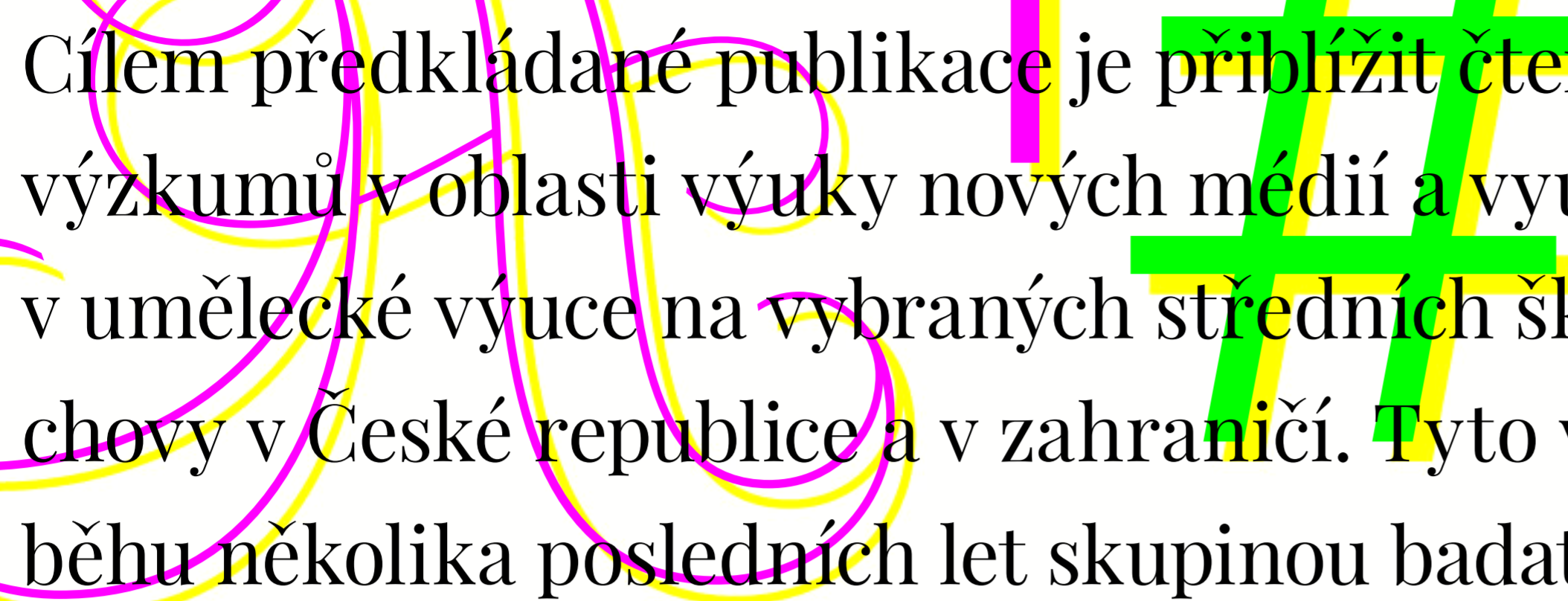


1# mebovi ovol2



Marie Meixnerová a kol.

003



Cílem předkládané publikace je přiblížit čtenáři výsledky kvalitativních výzkumů v oblasti výuky nových médií a využití nových médií a technologií v umělecké výuce na vybraných středních školách a katedrách výtvarné výchovy v České republice a v zahraničí. Tyto výzkumy byly realizovány v průběhu několika posledních let skupinou badatelů kolem ateliéru intermédií Katedry výtvarné výchovy, především pak v roce 2016 v rámci interního grantu Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci.

Autoři se zaměřují na zapojení nových médií do výuky, ať již jako jejího předmětu, či prostředku (v praxi jde nejčastěji o kombinaci obou). Prostřednictvím deskriptivních a komparativních analýz ve svých případových studiích přibližují aktuální stav na konkrétních školách – na Střední škole designu a módy v Prostějově, Střední škole umění a designu v Brně, Liceo Artistico Statale Frattini ve Varese, Carl-Hofer-Schule v Karlsruhe, Columbia University v New Yorku, Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la Universidad Politécnica ve Valencii a také na své domovské Katedře výtvarné výchovy Univerzity Palackého.

Jednotlivé příspěvky monografického sborníku se neomezují na pouhý popis situace na daných školských institucích, ale jsou vždy vztaženy k širšímu kontextu výzkumu autora a vedeny perspektivou jím zkoumaného problému. Vzhledem k tomu, že ve svých studiích autoři popisují a komparují vždy dvě či více pracovišť, dochází v rámci jednotlivých kapitol k částečnému překrývání, pohled na tytéž školy se tak nabízí v jiném kontextu a z odlišného výzkumného hlediska. Publikace *Kam budoucnost vchází první. Současné umění a nová média v pedagogické praxi* tak předkládá plastický obraz umělecko-pedagogického vzdělávání, sledovaný prizmatem nových médií a současného uměleckého vývoje.

Výběr škol a dílčích témat z oblasti nových médií, která se stala předmětem jednotlivých výzkumů prezentovaných v této monografii, vychází z odborné profilace autorů a jejich předcházející badatelské práce a je úzce provázán s rozsáhleším vědeckým výzkumem, který autoři provádějí v rámci přípravy



svých disertačních prací (s výjimkou doc. Havlíka, který teoreticky analyzuje dlouhodobou zkušenost pedagoga předmětu intermédiá).

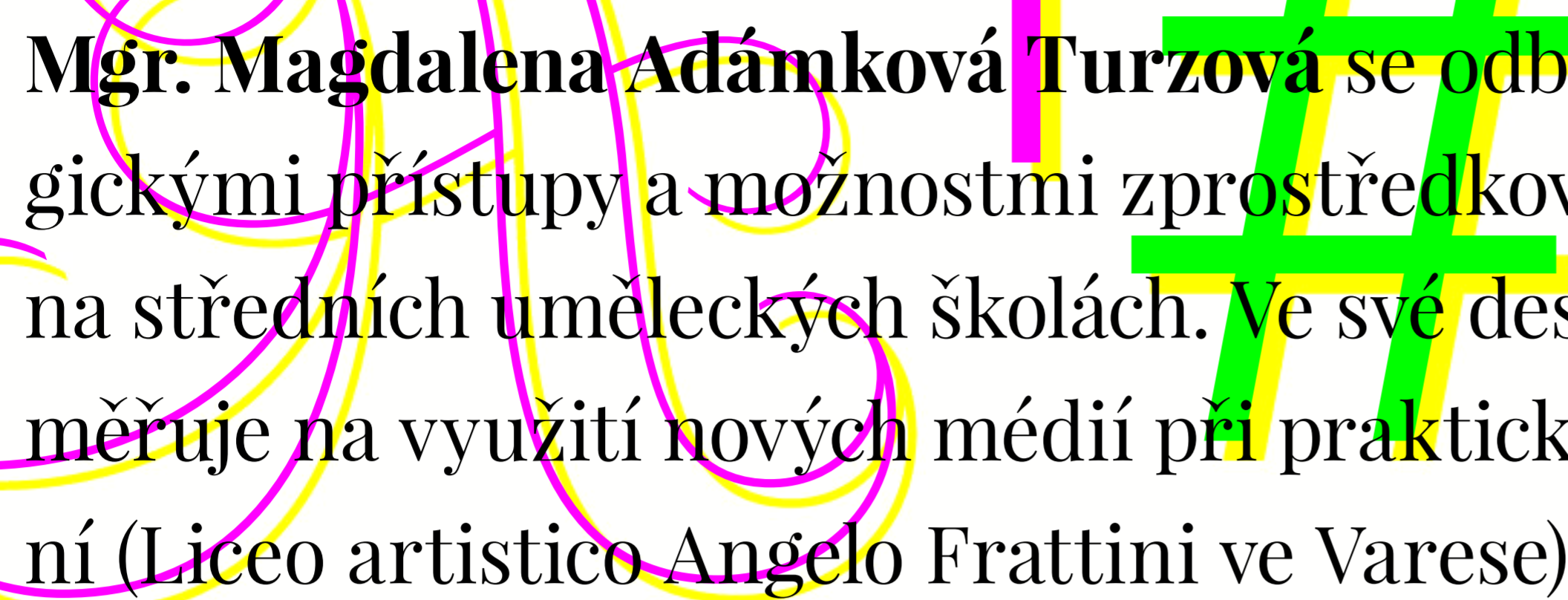
Obsah publikace sestává z několika případových studií:

MgA. et Mgr. Petra Filipová ve svém disertačním projektu *Perspektivy začleňování neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy na gymnáziích* mapuje současný stav výuky umění nových médií v teoretické části a neomediální tvorby v praktické části výtvarné výchovy na českých gymnáziích, analyzuje tradiční a inovativní didaktické postupy a způsoby začleňování umění nových médií a digitálních technologií ve výtvarné výchově a porovnává získané poznatky se situací na zahraničních školách gymnaziálního typu.

Její případová studie je pojata jako sonda („Poznámka“) k tomuto projektu. Věnuje se v ní primárně deskripci a komparaci vybraných českých, německých a italských středních škol, kde sleduje možné perspektivy využití umění nových médií jako cesty k dílům tradičních médií (obraz, jeho neomediální obdoba a jejich vzájemné vztahy ve výuce výtvarné výchovy) a k rozvoji vizuální gramotnosti (aplikace postupů neomediálního umění v populární kultuře). Práce vychází z terénního výzkumu, který v roce 2016 proběhl na třech českých gymnáziích, jednom německém gymnáziu a jednom italském uměleckém lyceu, zároveň však také zpracovává výsledky sebraných dat kvantitativní části disertačního projektu, jehož součástí bylo dotazníkové šetření, porovnávání kurikulárních dokumentů a kvalitativní rozhovory s výtvarnými pedagogy.

Uvědomíme-li si, jakou roli sehrávají digitální média v životě žáků, stává se podle Filipové jejich zapojení do výuky přímo pedagogickou nezbytností.

„Předpokladem je ovšem adekvátní rozvoj odbornosti výtvarných pedagogů (který by měla zohlednit i jejich příprava na vysokých školách) a také vytváření inovativních přístupů a alternativních tendencí, jež začleňování nových médií a digitálních technologií do výuky výtvarné výchovy umožní.“

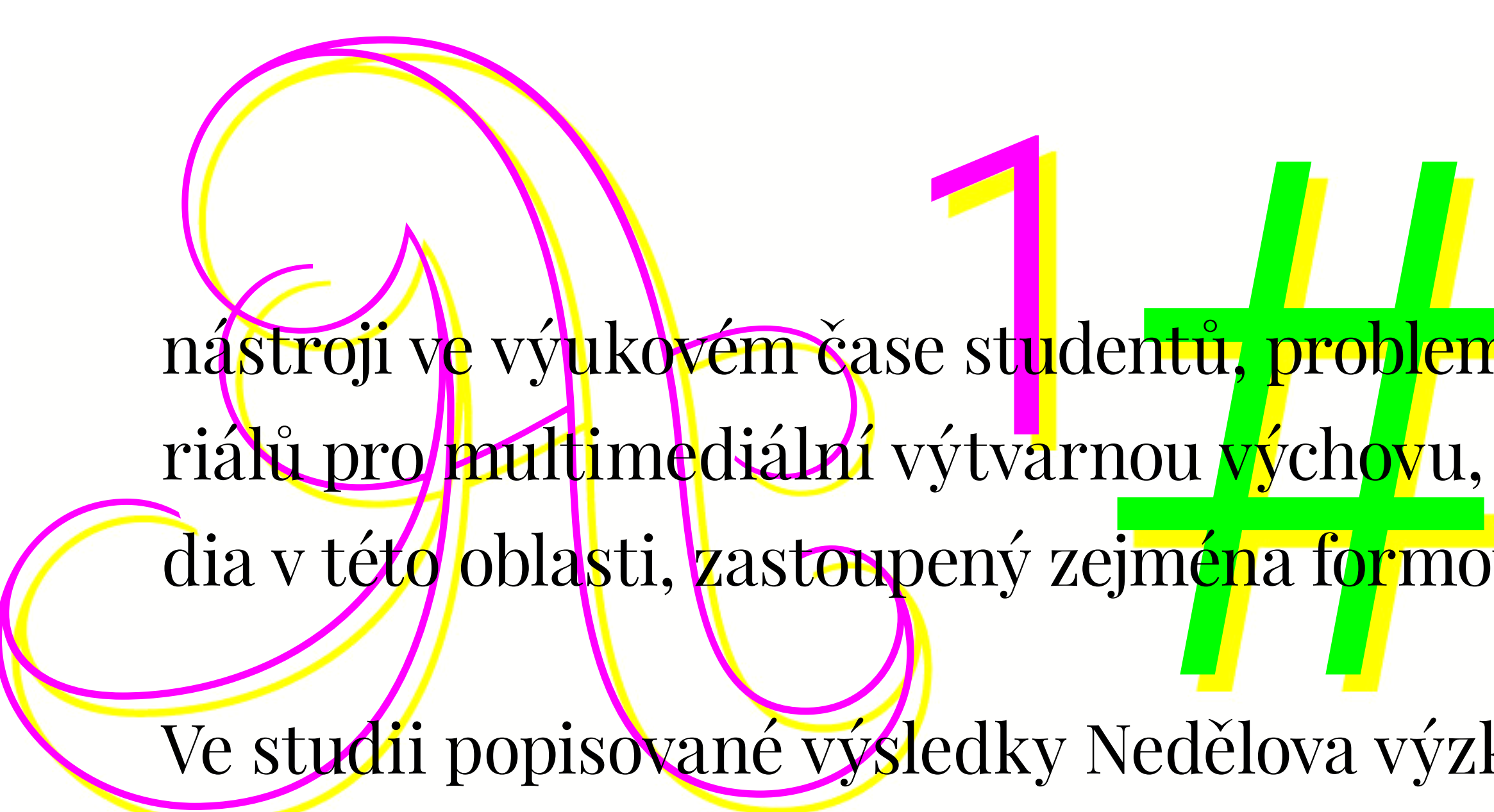


Mgr. Magdalena Adámková Turzová se odborně dlouhodobě zabývá pedagogickými přístupy a možnostmi zprostředkování současného umění ve výuce na středních uměleckých školách. Ve své deskriptivní případové studii se zaměřuje na využití nových médií při praktické výuce malby na jedné zahraniční (Liceo artistico Angelo Frattini ve Varese) a dvou českých středních uměleckých školách (Střední škola umění a designu v Brně; Střední škola designu a módy v Prostějově).

Zprostředkování současných tendencí v daném oboru a seznamování se současným uměním pokládá Turzová za nezbytné součásti středoškolského uměleckého vzdělávání. Ve svém výzkumu zjišťuje, že využíváním nových médií a současných uměleckých tvůrčích postupů (jakým je kupříkladu metoda apropiace) při výuce malby může být rozšiřován rámec tohoto klasického média a do edukace přitom mohou pronikat další témata z nejrůznějších oblastí a disciplín. Dokazuje, že zkoumané školy nejenže poskytují dostatečný prostor pro zprostředkování uměleckých forem a obsahů současného umění, ale že dochází k přirozené inovaci umělecké výuky pod vlivem současných uměleckých strategií a tendencí, které do výuky na základě vlastní umělecké praxe vnášejí jednotliví pedagogové. Využití nových médií a současných uměleckých tvůrčích postupů, zejména digitální fotografie, k nim bezesporu patří.

Mgr. Jiří Neděla se ve svém doktorském výzkumu věnuje tématu multimediální výtvarné výchovy na základních a středních školách, tedy na využití a zapojení počítačových programů pro tvorbu grafiky a pohyblivého obrazu v rámci či nad rámec klasické výtvarné výchovy a na styčné body i rozdíly mezi pedagogickým přístupem ke klasické a multimediální výtvarné výchově. Pro účely případové studie v této publikaci se zaměřil na jeden z aspektů svého doktorského výzkumu – na výuku práce s grafickými editory.

Jeho deskriptivní studie výuky grafického designu předkládá jeden z možných modelů výuky práce s grafickými editory a postihuje některé typické jevy, které jsou s výukou multimediálních disciplín spjaty. Věnuje se například otázce proporcionality mezi manuálními výtvarnými technikami a prací s digitálními



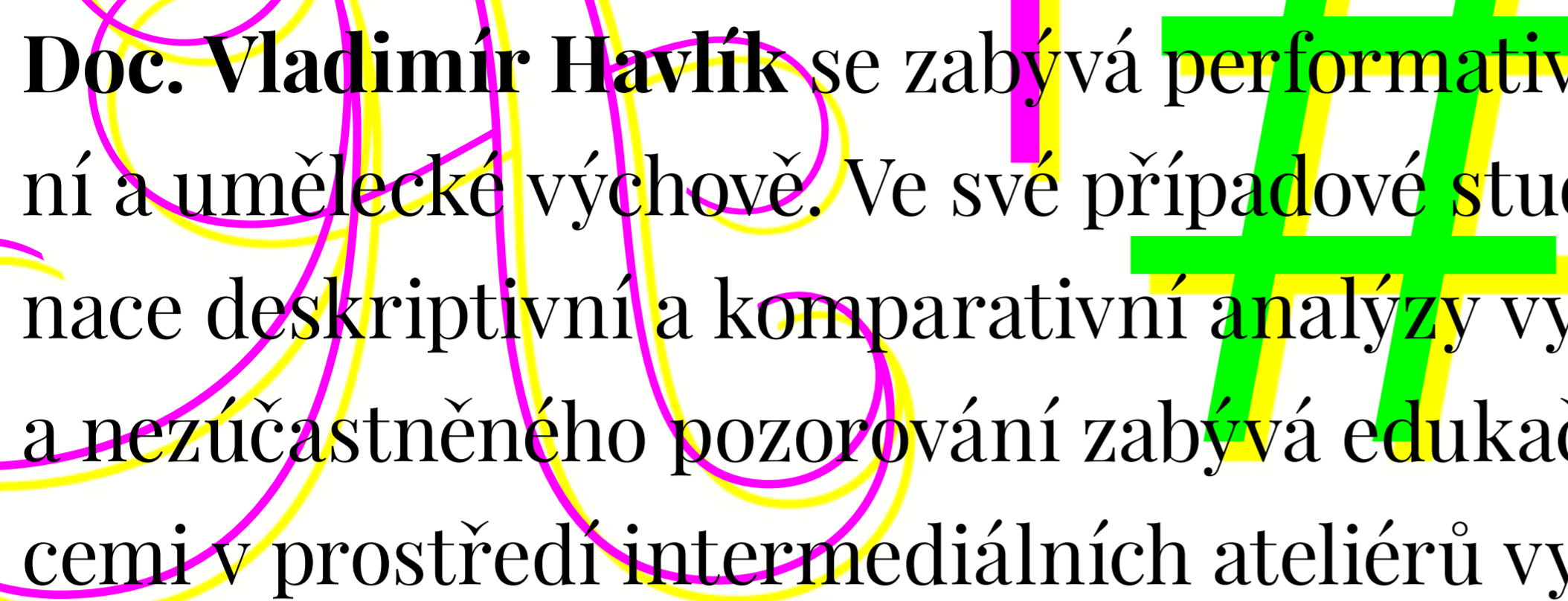
nástroji ve výukovém čase studentů, problematice kompilace výukových materiálů pro multimediální výtvarnou výchovu, s níž úzce souvisí podíl samostudia v této oblasti, zastoupený zejména formou internetových (video)tutorialů.

Ve studii popisované výsledky Nedělova výzkumu jsou východiskem pro další komparaci s vybranými českými školami, která poslouží přesnějšímu zhodnocení stavu výuky multimediální výtvarné výchovy v České republice. Toto zhodnocení je předmětem autorovy disertační práce.

Mgr. Marie Meixnerová, která se ve svém doktorském výzkumu zabývá historií výuky a pedagogických přístupů ke specifické oblasti neomediálního umění – net artu – v rámci vysokých uměleckých škol a univerzit v České republice, se v souvislosti s nadcházející zahraniční stáží rozhodla pro detailní deskripci jednoho z nejprestižnějších pedagogických institutů na světě, newyorské Teachers College při Columbia University, a jeho komparaci s domovskou alma mater, Katedrou výtvarné výchovy Univerzity Palackého v Olomouci.

Její srovnání obou umělecko-pedagogických vysokých škol se pohybuje v intencích inkorporace nových médií do výuky, přičemž se zaměřuje na jednu z podob neomediálního umění, tzv. net art (internetové umění). Ten se na konci 80. let 20. století vyvinul z počítačového umění, konceptuálního umění a mail artu a jeho výuka je v České republice dlouhodobě problematická. Výsledky případové studie jsou překvapivé především v tom, že newyorská univerzita, u níž byla očekávána větší progresivita a zároveň větší zázemí a delší tradice v oblasti výuky nových médií, čelí v podstatě stejným výzvám a problémům jako její český protějšek.

Hlavním přínosem studie „Where the Future Comes First: Internetové umění ve výuce výtvarné pedagogiky“ tedy není jen detailní popis výukové situace na obou školách a jejich vzájemná komparace, ale poukázání na kompatibilitu výuky obou kateder. Otvírá se tak potenciální pole ke spolupráci na společném řešení „problému“ inkorporace net artu specificky a nových médií obecně do výuky budoucích výtvarných pedagogů.



Doc. Vladimír Havlík se zabývá performativními postupy v současném umění a umělecké výchově. Ve své případové studii se prostřednictvím kombinace deskriptivní a komparativní analýzy vycházející z akčního výzkumu a nezúčastněného pozorování zabývá edukačními procesy a výukovými situacemi v prostředí intermediálních ateliérů vysokých škol ve Valencii a Olomouci. Vychází přitom ze své mnohaleté zkušenosti pedagoga předmětu intermédiu na Katedře výtvarné výchovy Univerzity Palackého.

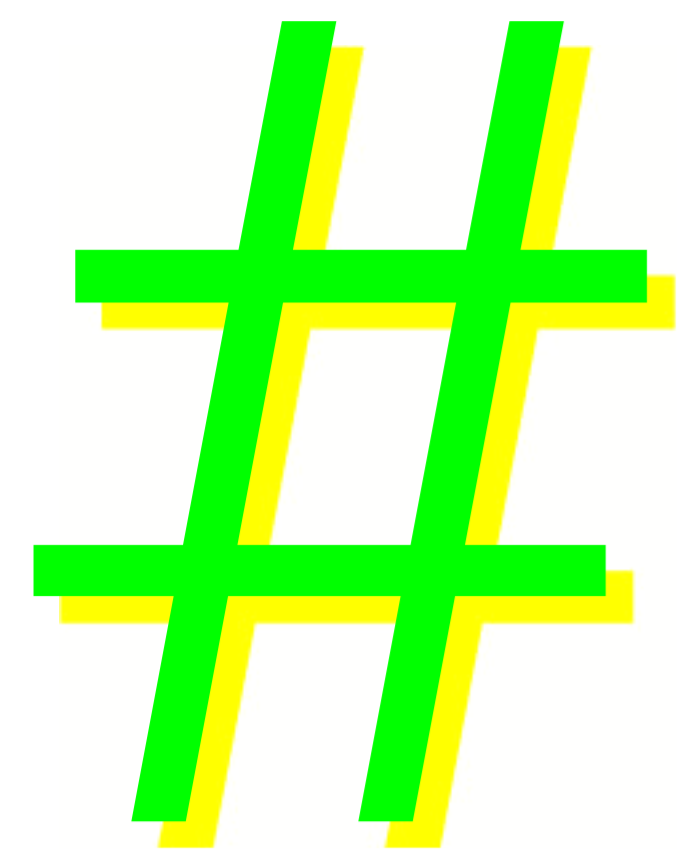
Havlíkova studie ukazuje, jak klíčová je volba správného výukového principu při zapojení tak kontaktní a všestranně náročné disciplíny, jako je performance, do výuky intermediální tvorby. Zároveň dochází k závěru, že pro výuku performance ze samotné podstaty nelze stanovit jednotnou univerzální metodiku. Performativní pedagogika naopak vyžaduje permanentní inovaci, konstruování a dekonstruování metod výuky a „otevřený, dynamický vztah mezi pedagogem a studenty, neboť kauzalita akce a reakce se opírá o proměnlivé situační modely“.

Havlík sice v průběhu svého výzkumu dochází k závěru, že jedinečnost disciplíny performance tkví právě v neukotvené metodice její výuky, zároveň však nabízí, a to je mimořádný vklad této studie, deskripci vlastních, časem prověřených edukativních postupů a kritické zamyšlení se nad jejich (ne)opakovatelností. Kritické analýze pak podrobuje akademičtější model výuky italského kolegy, jež spočívá právě ve větší míře metodické preskripce.

Publikace jako celek se tedy soustředí na významné aspekty zprostředkovávání současného umění, zejména na edukační potenciál multimedialního umění a umění nových (digitálních) médií v rámci výtvarného vzdělávání na vysokých a středních školách s uměleckým zaměřením a gymnáziích. Je tedy určena především výtvarným pedagogům a příznivcům nových médií, kterým přináší pohled na aktuální situaci uměleckého a umělecko-pedagogického vzdělávání u nás i v zahraničí a naznačuje možnosti jeho dalšího rozvoje.

únor 2017

Marie Meixnerová a kol.



dszdO





Slovo úvodem

Obsah

A¹ Poznámky k výzkumnému projektu *Perspektivy začleňování neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy na gymnáziích*

C¹ Reflexe současných uměleckých strategií v didaktických postupech praktické výuky na středních uměleckých školách

D Využití grafických editorů ve výuce grafického designu na středních odborných školách

E Where the Future Comes First: Internetové umění ve výuce výtvarné pedagogiky

F (Anti)metodika performativní pedagogiky

G Biografie autorů textů

A² Jmenný rejstřík

B² Zdroje

C² Summary



1 #

Podniková
- ekonomická
- projektová
- perspektivní
- činností
- mediální
- do výuky
- se vztahují
- „dávající

Petra Filipová



1



*Není umění bez fascinace, není tvorby bez zážitku.
Neučíme vytvářet díla, zprostředkujeme zážitky.*

Igor Žhoř^[i]

1 Předmět výtvarná výchova jako překračování hranic

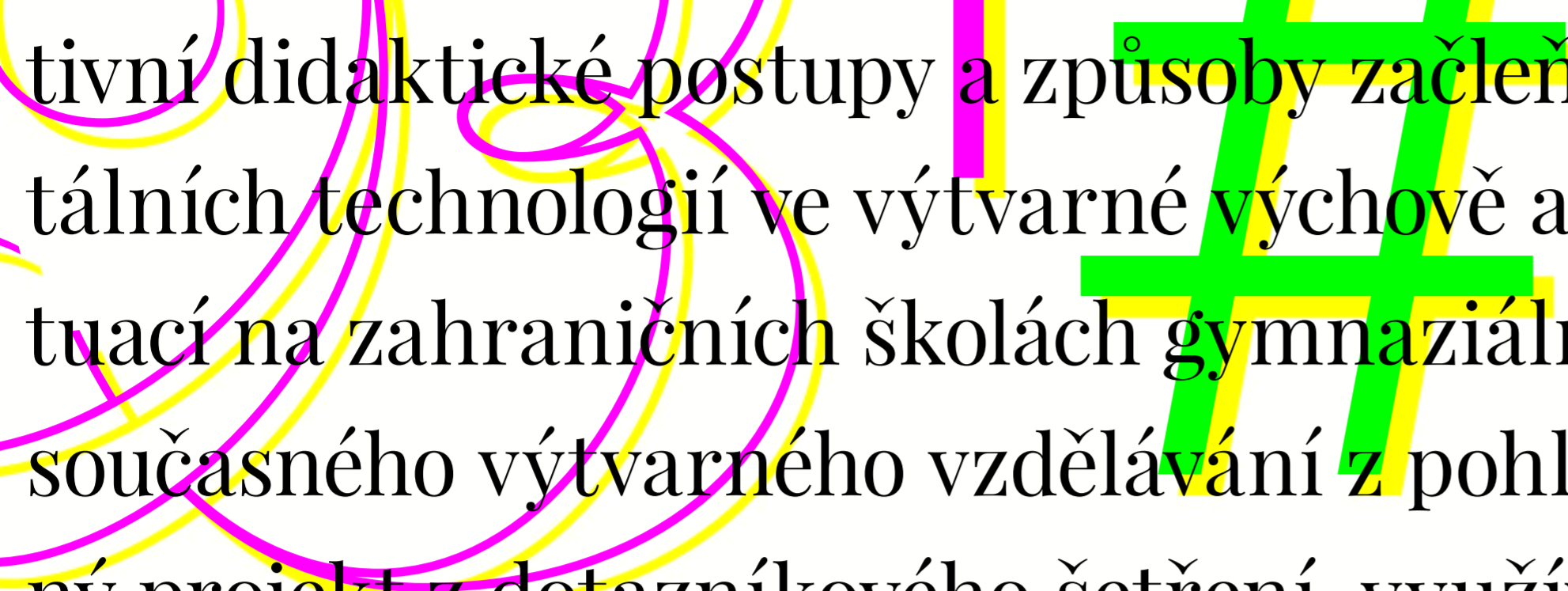
Současná výtvarná výchova^[ii] jako předmět všeobecného gymnaziálního vzdělávání je tradičně rozdělena na dvě rovnocenné, ale vzájemně úzce propojené části: teoretickou část, zaměřenou na reflexi, a praktickou část, představující tvorbu a recepci. Současné pojetí výtvarné výchovy rozvíjí, ale také překonává předchozí, klasické přístupy výchovy k umění a otevírá prostor pro přirozenou, nicméně doposud méně akcentovanou vlastnost předmětu – interdisciplinaritu. Tento důležitý, z určitého úhlu pohledu dokonce stěžejní aspekt výtvarné výchovy se rozvíjel v závislosti na proměnách výtvarného umění v kontextu kulturně–společenského vývoje. Výtvarná výchova je předmět, který umí velice citlivě sledovat nejenom proměny výtvarného umění či vizuální kultury. Stejně jako výtvarné umění a vizuální kultura reflektuje změny v různých oblastech kultury a společnosti. Z toho vyplývá, že výtvarná výchova vyžaduje neustálé překračování dosavadních hranic a permanentní hledání nových prvků, které by obohatily dosavadní formy výuky.

Interdisciplinarita se proto stala důležitým dílčím tématem mého výzkumného pedagogického projektu.^[iii] Tento projekt mapuje současný stav výuky umění nových médií v teoretické části a neomediální tvorby v praktické části výtvarné výchovy na českých gymnáziích, analyzuje tradiční a inova-

^[i] ŽHOŘ, Igor. *Škola výtvarného myšlení II*. Brno: Krajské kulturní středisko, 1989.

^[ii] V Rámcově vzdělávacím programu pro gymnázia je užíván název Výtvarný obor. Na většině škol gymnaziálního typu se označuje odpovídající vyučovací předmět souslovím výtvarná výchova. Protože naše výzkumná analýza vychází z pedagogické praxe, budeme dále v textu používat označení výtvarná výchova.

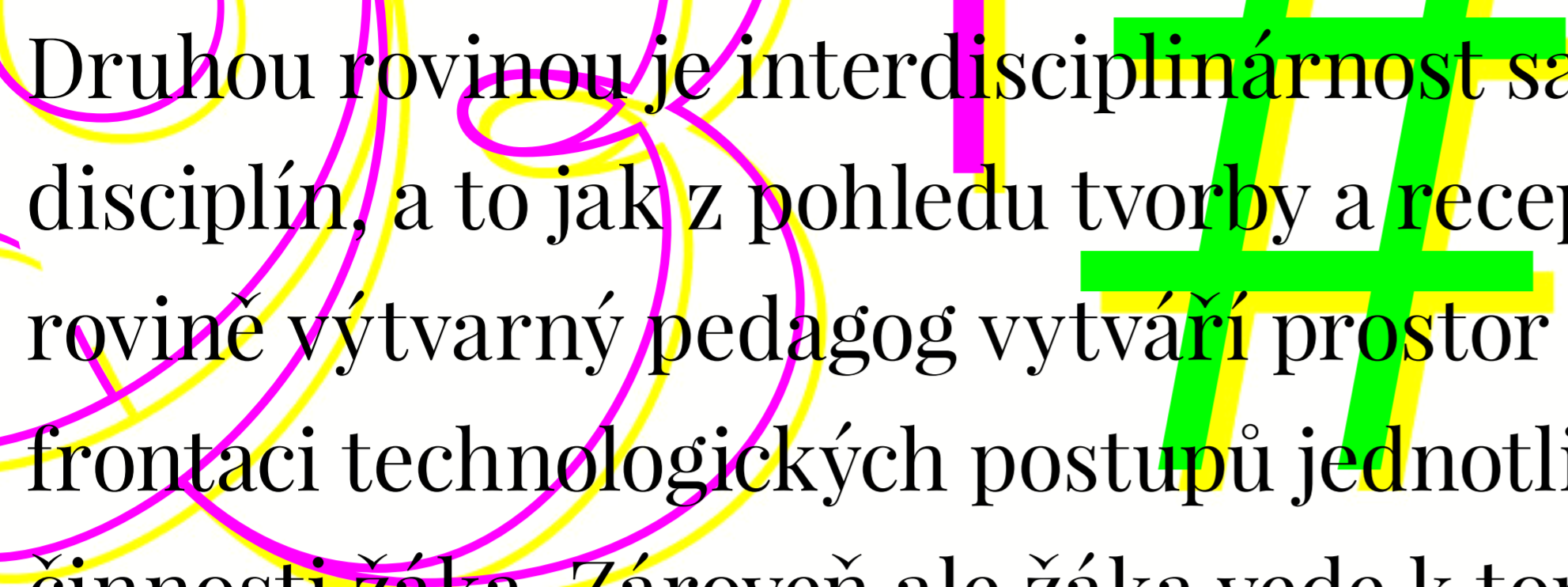
^[iii] Disertační výzkumný projekt autorky: Perspektivy začleňování neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy na gymnáziích (2015–2016).



tivní didaktické postupy a způsoby začleňování umění nových médií a digitálních technologií ve výtvarné výchově a porovnává získané poznatky se situací na zahraničních školách gymnaziálního typu. Při analýze problematiky současného výtvarného vzdělávání z pohledu nových médií vychází výzkumný projekt z dotazníkového šetření, využívajícího simultánní kombinování kvantitativní a kvalitativní výzkumné strategie, které dále doplňují diskuse s respondenty dotazníků, obsahové analýzy kurikulárních dokumentů a rozhovory s výtvarnými pedagogy. Podrobný rozbor stávající situace tvoří kromě uvedených metod také empirický terénní výzkum na českých a zahraničních gymnáziích (náslechy či videostudie konkrétních vyučovacích hodin výtvarné výchovy jednotlivých výtvarných pedagogů) a realizace ověřovacích workshopů na jednom českém gymnáziu.

Na základě výsledků uvedených metod a podobně zaměřených výzkumů publikovaných v odborné literatuře se potvrdila hlavní hypotéza výzkumného projektu o nedostatečném začleňování umění nových médií a neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy na gymnáziích. Kromě potvrzení primární otázky vyšlo během realizovaného výzkumu najevo i několik dalších důležitých skutečností (viz [kap. 2](#)), které naznačují, že možné perspektivy začleňování umění nových médií a neomediální tvorby je nutno hledat právě v interdisciplinaritě výtvarné výchovy.

Interdisciplinarita se ve struktuře předmětu projevuje v několika rovinách. První rovinou je vytvoření prostoru pro mezipředmětové vztahy a integrace společných nebo průřezových témat. V této rovině využívají výtvarní pedagogové znalosti z jiných oborů, resp. tematických oblastí společných pro více vyučovacích předmětů, a zároveň čerpají z aktuálních globálních společenských témat. Výtvarné činnosti se tak většinou stávají součástí mezipředmětových projektů a podporují žáky v porozumění znakovým systémům v širším kulturně-spoločenském kontextu.

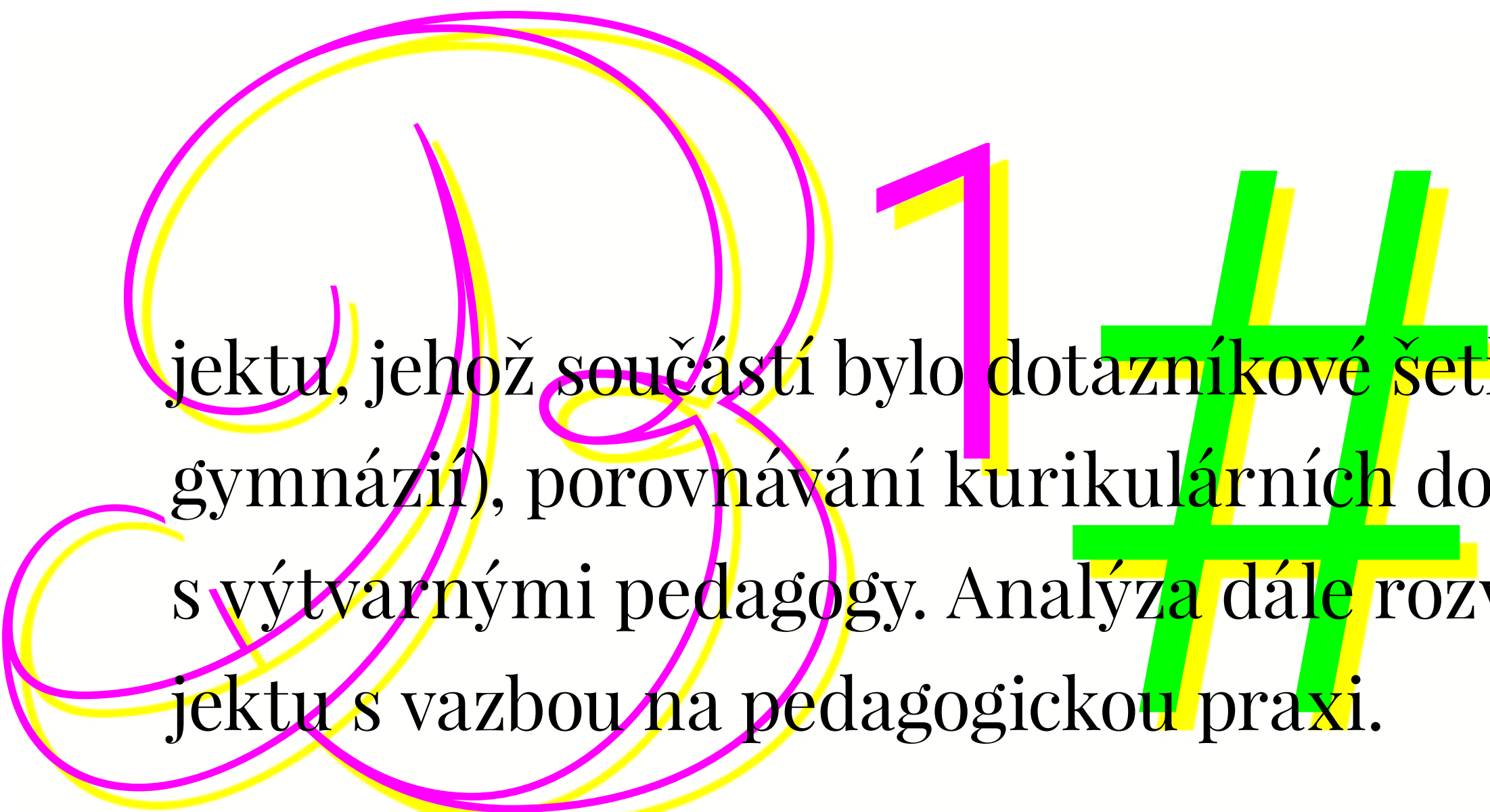


Druhou rovinou je interdisciplinárnost samotných praktických výtvarných disciplín, a to jak z pohledu tvorby a recepce, tak také z hlediska reflexe. V této rovině výtvarný pedagog vytváří prostor pro vzájemné prostupování či konfrontaci technologických postupů jednotlivých výtvarných disciplín v tvůrčí činnosti žáka. Zároveň ale žáka vede k tomu, aby byl schopen toto prostupování či konfrontaci v rámci uměleckých děl výtvarného umění a vizuální kultury sledovat a kriticky reflektovat. Koncept interdisciplinárnosti výtvarného umění a vědních disciplín, resp. jejich průnik v rámci společných tematických oblastí, je možné v současné době dobře pozorovat v projektech mnoha kulturních institucí (viz například projekt Globale Digitale v ZKM Karlsruhe).

Třetí rovina představuje interdisciplinaritu jako primární vlastnost nových médií a digitálních technologií. Multimediální a intermediální umělecká díla představují pro výtvarné pedagogy inspirační zdroj pro tvořivou činnost žáků a také možnost zapojit postupy a formy různých tvůrčích oborů (hudba, tanec, literatura apod.). Například zvukové umění, které se v současné době stále více objevuje v galeriích, funguje pro vizuální umění a také pro výtvarnou výchovu jako přidaná hodnota, která není primárně vázaná na obraz.

2 Současný stav české výtvarné výchovy a jeho komparace se zahraničím (Německo, Itálie)

Tato část komparativní analýzy současné pedagogiky výtvarné výchovy představuje dílčí výsledek výzkumného projektu a věnuje se prezentaci výsledků terénního výzkumu zaměřeného na modelaci didaktických metod ve výtvarné výchově při výuce umění nových médií a neomediální tvorby a zároveň následnému ověřování v pedagogické praxi formou workshopů. Následná deskripce a komparace vychází z terénního výzkumu, který proběhl na třech českých a jednom německém gymnáziu a jednom italském uměleckém lyceu, zároveň však také zpracovává výsledky sebraných dat kvantitativní části pro-



jektu, jehož součástí bylo dotazníkové šetření (564 respondentů – žáků českých gymnázií), porovnávání kurikulárních dokumentů a kvalitativní rozhovory s výtvarnými pedagogy. Analýza dále rozvíjí aplikační část výzkumného projektu s vazbou na pedagogickou praxi.

V současné době je v České republice gymnaziální vzdělávání rozděleno na čtyřletá a víceletá, nejčastěji osmiletá gymnázia. Výtvarná výchova jako vyučovací předmět je součástí kurikulárních dokumentů RVP G a ŠVP v rámci vzdělávací oblasti Umění a kultura. Závazný dokument RVP G člení vzdělávací obsah výtvarného oboru do dvou základních okruhů Obrazové znakové systémy a Znakové systémy výtvarného umění a definuje je pomocí tzv. očekávaných výstupů, které si jednotlivé školy rozpracovávají v rámci vlastního ŠVP.

Ve Spolkové republice Německo jsou gymnázia osmiletá, s možností specializace. Závazným školským dokumentem je zde Učební plán oboru Umění (*Kunst*), jehož koncepce je v kompetenci jednotlivých spolkových zemí, resp. příslušných zemských ministerstev (tomu pak odpovídá variabilita pojmenování těchto dokumentů: *Lehrplan*, *Bildungsplan*, *Rahmenplan*, *Kerncurriculum* atd.).

V Itálii jsou lycea (ekvivalent českých gymnázií) pětiletá a školský systém je dělí podle zaměření.

V rámci terénního výzkumu byla zvolena ekvivalentní věková skupina. Konkrétně to znamená, že tento výzkum byl veden na českých čtyřletých gymnáziích v prvním a druhém ročníku, na německém gymnáziu v 10. třídě a v italském lyceu v sekundě a tercii (věková skupina 16–17 let).

V první části komparativní analýzy ([kap. 2.1](#)) se soustředíme na recepci a reflexi uměleckého či jiného vizuálního díla, na klíčové přístupy zprostředkování uměleckého díla a postupy interpretace současného umění realizované na jednotlivých školách zařazených do terénního výzkumu; druhá část analýzy je pak věnována samotné neomediální tvorbě žáků ([kap. 2.2](#)) a konkrétním příkladům výukových situací ([kap. 2.3](#)).

2.1 Výtvarná výchova a výtvarné umění – komparace české, německé a italské výtvarné pedagogiky

Na českých gymnáziích je současná výtvarná výchova ve své teoretické části, zaměřené na reflexi výtvarného díla, silně zatížena tradiční didaktickou metodou. Žáci znalosti z dějin umění získávají pomocí frontálního výkladu s případnou projekcí vybraných příkladů uměleckých děl reprezentujících probírané období. Předmětem výkladu jsou v zásadě dějiny umění, prezentované lineárně, chronologicky. Důraz je kladen na zapamatování si jmen umělců, definování umělecké epochy či stylu a vyjmenování určitého počtu reprezentativních uměleckých děl. Výše popsaná charakteristika teoretické části zaměřené na výuku dějin umění ovšem v zásadě platí pro všechny tři zkoumané výtvarné pedagogiky. V německé a italské pedagogické praxi je podobně jako na českých gymnáziích realizován lineární výklad dějin umění za pomoci powerpointové prezentace. Shoda panuje i co se týče obsahu učiva teoretické části předmětu výtvarná výchova. Na všech gymnáziích zařazených do terénního výzkumu se výtvarní pedagogové shodli, že jejich chronologický výklad končí moderním uměním první poloviny 20. století. Nutno však dodat, že obě zahraniční sledované střední školy problém alespoň částečně řeší v souvisejících předmětech, resp. navazujících specializačních seminářích.

Na italském lyceu zprostředkování současného umění v teoretickém předmětu dějin umění supluje odborné předměty, například audiovize. V tomto odborném předmětu výtvarný pedagog podle vlastních slov věnuje 20 % výuky seznamování žáků s uměleckými díly nových médií, uplatňuje odlišné didaktické přístupy a vytváří dostatečný prostor pro aktivity vedoucí ke kritickému myšlení a interpretaci, což potvrdil i terénní výzkum (náslech v hodinách předmětu audiovize). Jako konkrétní příklad didaktického přístupu italského výtvarného pedagoga audiovize můžeme uvést participační strategie.^[iv] Ty se orientují na aktivní zapojení žáka do tvůrčího procesu či vzdělávacího

[iv] JUREČKOVÁ, Veronika. *Výuka dějin umění a rozvoj recepčních, verbálních a hodnotících dovedností studentů*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015, s. 83.

procesu teoretické části výtvarné výchovy ([kap. 2.3.2](#)). Zapojení žáků do postupu výuky odborného předmětu audiovizuálně a možnost podílet se na rozhodovacích procesech výuky posiluje v žácích vztah nejen např. k probíranému tématu, ale i k samotnému předmětu a posiluje důvěru v osobu výtvarného pedagoga, což potvrdily výsledky kvalitativní části dotazníkového šetření.

Na německém gymnáziu pak jsou, resp. mohou být díla současného umění a umění nových médií zprostředkována ve volitelných seminářích.^[vi] Německé učební plány uvádějí doporučení učit dějiny umění poznáváním originálů uměleckých děl.^[vii] To by jistě bylo žádoucí, ve školní praxi toho lze ovšem docílit málokdy a příklady uměleckých děl jsou, jak již bylo zmíněno, v Německu i v Itálii stejně jako u nás prezentovány pomocí projekce. Podobně jako jejich čeští a italské kolegové učí i němečtí výtvarní pedagogové dějiny umění nejčastěji tradiční frontální metodou a ve výkladu se zaměřují na hledání stylistických znaků dané epochy jako charakteristického výrazu doby. Prostředkem k tomu je i v německých školách analýza vybraných uměleckých děl, chápaných jako souhrn znaků typických pro dané období. Problémem této metody ovšem je, že tím umělecká díla ztrácejí svůj charakter děl jedinečných, nadčasových a mění se v pouhé historické dokumenty. Z toho dále vyplývá, že při tradičním postupu chronologického řazení učiva dějin umění a často úplné absenci participačních strategií ve výuce dějin umění bohužel zůstává ve většině případů jen velmi málo prostoru, který by byl věnován rozvoji percepčních, komunikačních a interpretačních dovedností žáků. Otázka interpretace uměleckého díla jako takového, ať už se jedná o dílo klasických, nebo nových médií, je jedním z nejobtížnějších problémů, ale zároveň i jedním z cílů výtvarné edukace. Právě individuální vnímání žáka jako recipienta uměleckého díla a jeho osobitá reakce má totiž nezapustitelný význam při jeho poznávání a chápání světa a sebe samého.^[viii]

[v] Specializační semináře se, byť spíše sporadicky, objevují i na českých gymnáziích, věnovány jsou však většinou přípravě na maturitní zkoušku, tedy v zásadě opakování látky probrané v hodinách výtvarné výchovy.

[vi] BILLMAYER, Franz. Für eine neue Methode im Bild- /Kunstunterricht. bilderlernen.at [online]. 28. února 2012, [cit. 2016-12-06].

Dostupné z WWW: <http://www.bilderlernen.at/theorie/alte_und_neue_methode_070830.html>.

[vii] Vzorek německých respondentů je příliš malý, než aby umožňoval jakékoli zobecnění, dotazníkové šetření vedené na českých gymnáziích však naznačuje v tomto ohledu alarmující zjiš-

Analýza uměleckého díla jde však v německých školách podstatně hlouběji než v Čechách. Rozdíl v přístupu k rozboru uměleckých děl ukazuje na příkladu výuky v Bavorsku Věra Uhl Skřivanová: „Žáci v Bavorsku, pokud chtějí absolvovat z umění státní maturitu, musí zvládnout podrobně analyzovat výtvarné dílo. Proto eviči tyto znalosti a dovednosti např. také tvorbou ‚obrazových tabulí‘, tedy velkoformátových výtvarných prací, na nichž analyzují nejen slovní, ale i výtvarnou formou hlavní motivy díla, kompozice a barvy (veškeré vyjadřovací prostředky) díla. Na základě výtvarných studií se tak přibližují dílu, provádějí jeho dekompozici, úmyslně formou odcizení hledají odstup od výtvarné práce. S tímto prakticko-teoretickým výtvarným postupem jsme se na českých gymnáziích nesetkali.“^[viii]

S podobným přístupem v rámci přípravy na státní maturitu z výtvarných disciplín se ovšem setkáváme v italském školním prostředí, jedná se ale o praktickou část maturitní zkoušky, konkrétně o hledání vizuálního stylu maturitní práce. Právě pro přípravnou fázi praktické maturitní práce, která je zahrnuta stejně jako finální dílo do hodnocení maturitní zkoušky, doporučuje Luciano Vecchio pracovat s moodboardem (termín může být přeložen jako „inspirační stůl“), kde mohou žáci kreativně pracovat s vizuálními nápady. Pomocí obrázků, které najdou v časopisech a novinách či tematické složce sestavené maturitní komisí, mohou provést koláž z obrázků jako základní náčrt budoucího finálního díla.^[ix]

tění: podle výsledků výzkumu žáci českých gymnázií nejsou zvyklí, resp. nejsou výtvarným pedagogem vedeni k osobní interpretaci uměleckého díla, a zároveň jim samotný pedagog ani nenabízí (ať už přejaté, nebo své vlastní) interpretace prezentovaného uměleckého díla.

^[viii] UHL SKŘIVANOVÁ, Věra. Česko-bavorská báze porozumění v oblasti uměleckého vzdělávání aneb komparace možností naplňování kompetence vizuální komunikace na gymnáziích. In: PŘIKRYLOVÁ, Katarína (ed). *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova – Pedagogická fakulta, 2010, s. 131.

^[ix] VECCHIO, Luciano. Maturità 2015, all'Artistico debutta la multimedialità. *Esami Di Maturità* [online]. 18. června 2015, [cit. 2016-12-06]. Dostupné z WWW:

<<https://www.corriere.it/scuola/maturita-2015/notizie/maturita-2015-all-artistico-debutta-multimedialita-a2df2e02-15c4-11e5-8c76-9bc6489a309c.shtml>>.

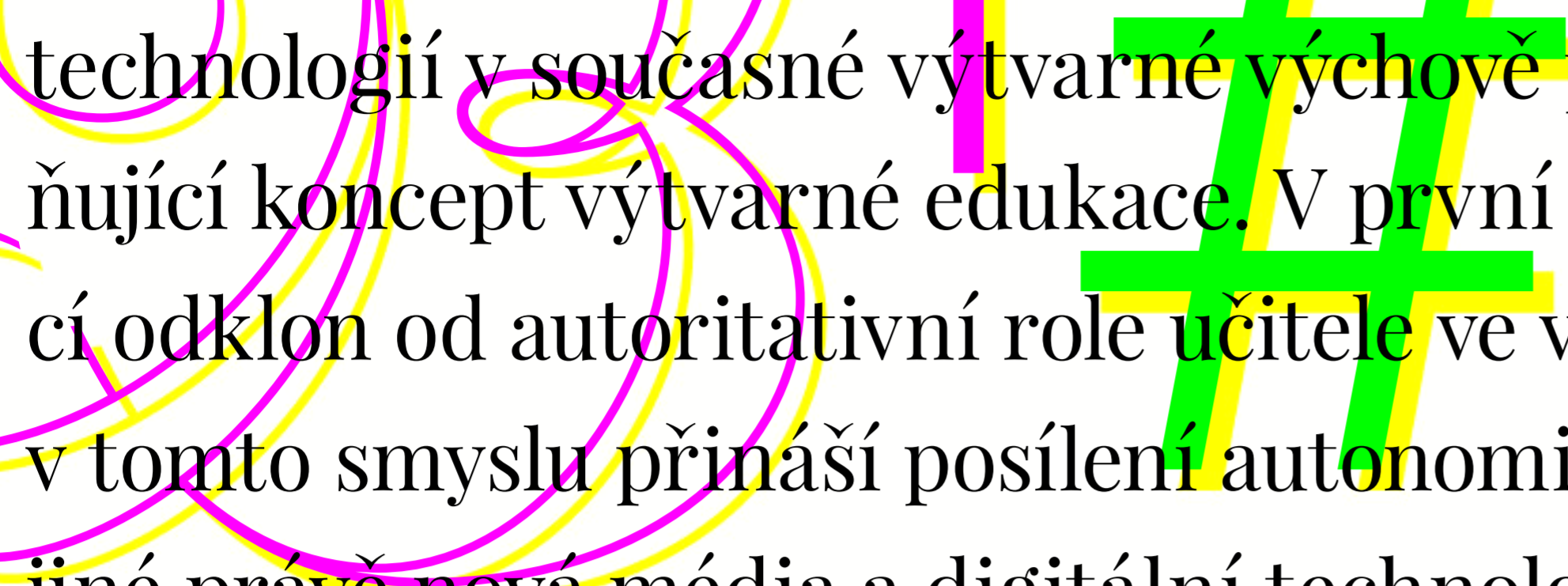
2.2 Překračování hranic jako cesta k neomediální tvorbě a vizuální gramotnosti

V posledních deseti letech dochází mimo jiné i v souvislosti s přípravou rámcově vzdělávacího programu a posléze jeho zavedením do školní praxe ke změně předchozího přístupu, založeného na estetické kultivaci žáka a zdůrazňujícího formativní a výchovné působení a snahu docílit výsledného artefaktu. V současném pojetí výtvarné výchovy, založeném na znakových systémech umění a dalších oblastí kultury, je kladen důraz především na rozvoj žáka jako výtvarné osobnosti, na citlivou podporu jeho schopnosti osobitého vnímání, poznání a vyjadřování či schopnosti zapojit se do komunikačního procesu. Podpora žákovy tvořivosti, spontaneity, svobody rozhodování a experimentování a zároveň rozvíjení možnosti komunikace v kontextu sociální interakce výrazně přispívá k dosažení širokého spektra gramotností, mimo jiné právě gramotnosti vizuální.

Markéta Pastorová uvádí trefnou a podnětnou poznámku: „Pro osnovy VV v ŠVP je potřeba dále rozpracovat učivo tak, aby směřovalo k získávání očekávaných výstupů a aby byla žákům nabídnuta co možná nejbohatší škála interakcí se světem.“^[x] Pokud je tedy pro výtvarné pedagogy důležité, aby se žák osobitě vyjadřoval a čerpal ve své tvorbě z vlastních prožitků a zkušeností, je nutné koncipovat výuku také s ohledem na ty aspekty, které svět současného středoškolského žáka konstituují, a to zejména na jeho každodenní zkušenost s novými médii a digitálními technologiemi.

Současní žáci gymnázia používají každodenně mobilní telefon jako neustále dostupný technologický prostředek obsahující to nejpodstatnější médium a často jediný informační zdroj – internet. Pro samotné žáky je primární funkcí internetu funkce socializační. Ta se realizuje prostřednictvím sociálních sítí jako je Facebook, Twitter apod. Rozšíření nových médií a digitálních

[x] PASTOROVÁ, Markéta. Pojetí výtvarné výchovy v rámci vzdělávací oblasti Umění a kultura. Metodický portál RVP.CZ [online]. 4. srpna 2004, [cit. 2016-12-06]. Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/43/POJETI-VYTVARNE-VYCHOVY-V-RAMCI-VZDELAVACI-OBLASTI-UMENI-A-KULTURA.htm>>.

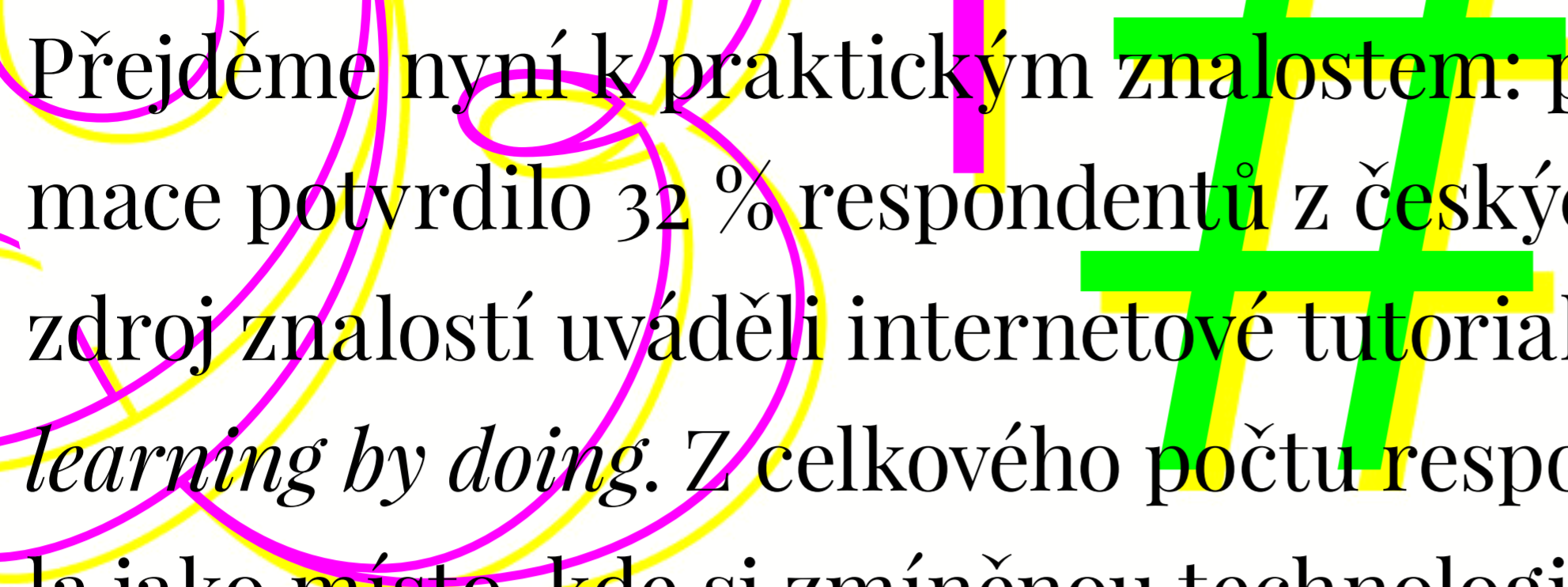


technologií v současné výtvarné výchově představuje důležitý faktor proměňující koncept výtvarné edukace. V první řadě podporuje již déle probíhající odklon od autoritativní role učitele ve výchovném procesu. Přelom tisíciletí v tomto smyslu přináší posílení autonomie učitele i žáka. Je zřejmé, že mimo jiné právě nová média a digitální technologie mění prostor pro řídicí výtvarnou edukaci a podporují interaktivní vztah učitele a žáka; výtvarný pedagog se stává průvodcem a žák se může díky informačním kompetencím stát učitelovým poradcem. Podle Hans-Jürgena Boysen-Sterna to ostatně byli právě žáci, kdo na německých gymnáziích v 80. letech 20. století iniciovali prvotní pokusy začlenit nová média a digitální technologie do výuky výtvarné výchovy. Prostor pro digitální fotografii, film a videoart se tak ve výuce otevřel mimo jiné i díky zájmu žáků o nové digitální technologie. [\[xi\]](#)

Velkou míru vlastní iniciativy žáků při práci s digitálními technologiemi prokázaly ostatně i výsledky dotazníkového šetření, a to jak na českých gymnáziích, tak i na gymnáziu německém. Prostřednictvím kvantitativní části dotazníkového šetření jsme získali podrobnější informace o obecném povědomí žáků gymnázií o umění nových médií a o jejich dosavadních praktických zkušenostech s digitálními technologiemi. Výsledky dotazníkového šetření ovšem také nabízejí zajímavý vhled do postojů, které žáci k neomediálním dílům zauímají, a hodnotících kritérií, která vůči nim uplatňují.

Z respondentů navštěvujících česká gymnázia, kteří se s pojmem nová média již někdy setkali, jich 68 % uvádí jako zdroj internet. Ve škole se o nových médiích dozvědělo pouze 12 %. Přestože to výzkum přímo nepotvrdil, lze vzhledem k odpovědím na další otázky dovodit, že dalším vyučovacím předmětem, kde se respondenti dozvěděli o nových médiích, je IVT – informační a výpočetní technologie. Podstatnější ale je, že se z dotázaných respondentů pouhých 8 % dozvědělo o nových médiích ve výtvarné výchově.

[\[xi\]](#) BOYSEN-STERN, Hans-Jürgen. *Multisensueller Kunstunterricht unter Einbeziehung der Computertechnik*. Universität Leipzig. Fakultät für Geschichte, Kunst- und Orientwissenschaften. Lipsko, 2006. Disertační práce, s. 42.



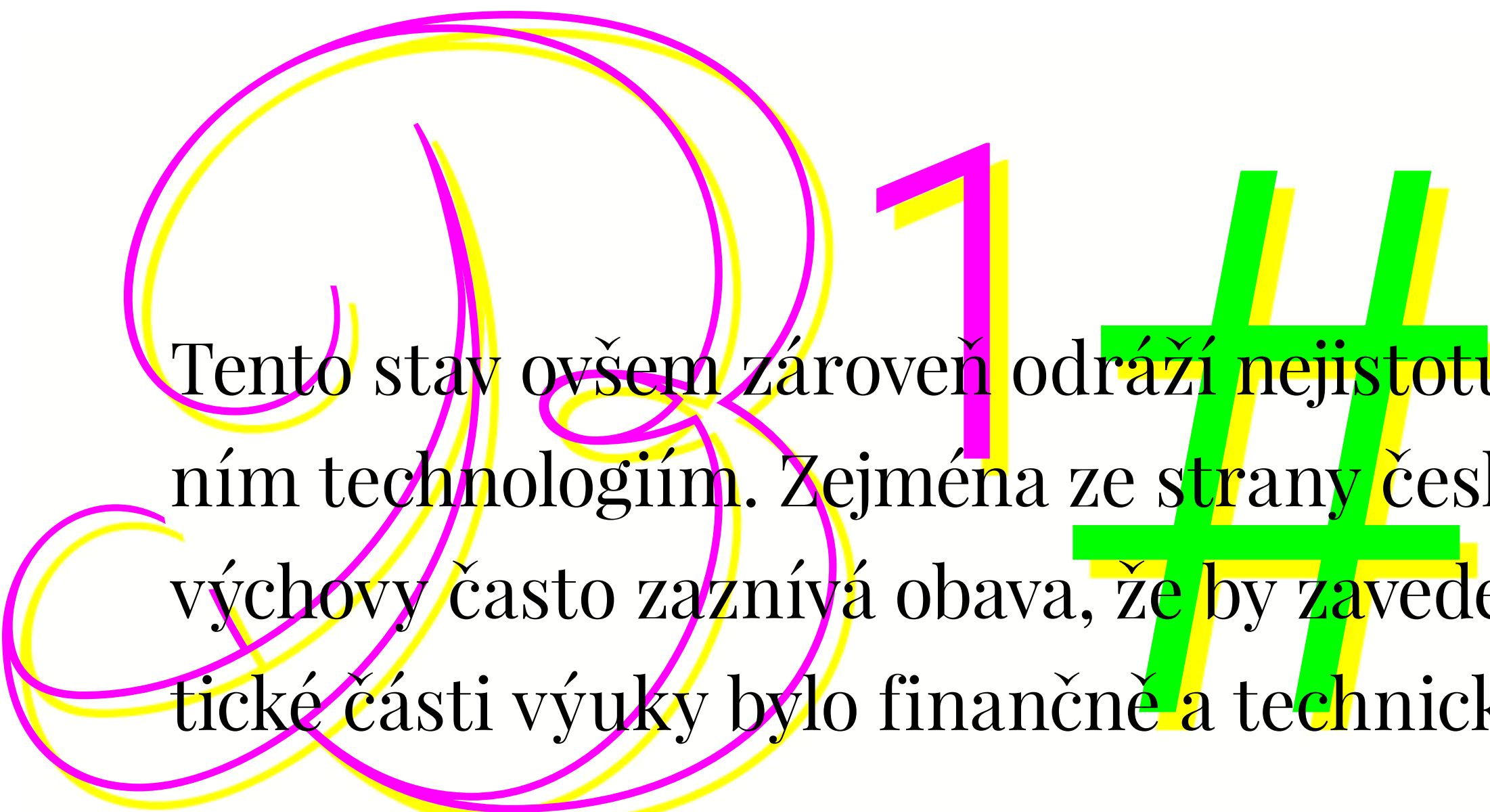
Přejdeme nyní k praktickým znalostem: praktickou dovednost počítačové animace potvrdilo 32 % respondentů z českých gymnázií, přičemž jako nejčastější zdroj znalostí uváděli internetové tutoriály, učení od kamaráda nebo metodu *learning by doing*. Z celkového počtu respondentů pouze necelá čtvrtina uvedla jako místo, kde si zmíněnou technologii vyzkoušela nebo s ní pracuje, školu, konkrétně IVT.

Poněkud vyšší počet respondentů má praktickou zkušenost s digitální manipulovanou fotografií; jako takovou ji označilo 54 % tázaných. I zde při získávání praktických dovedností převládá samostudium technologie, internetové tutoriály, dále následují zájmové kroužky a příležitostné workshopy.

Ve srovnání s ostatními digitálními technologiemi dopadly hodiny výtvarné výchovy o něco lépe u videotvorby; jako zdroj praktických znalostí je uvedlo 14 % respondentů při celkově 58% znalosti práce s videem.

Podobné výsledky přineslo dotazníkové šetření na německém gymnáziu, kde si 26 % respondentů již počítačovou animaci vyzkoušelo a umí s ní pracovat. Praktické znalosti v digitální fotografii pak potvrdilo 55 % respondentů. Jako zdroj informací opět převládal internet, učení od kamarádů a následovalo *learning by doing*. Zde je na místě zmínit jako další, druhotný výsledek komparativní analýzy to, že výtvarní pedagogové na německém gymnáziu dle vlastních slov zaměřují žákovskou práci s digitálními technologiemi na grafický design a videotvorbu. Jako didaktický přístup pak volí menší praktické úkoly směřující k osvojení technických znalostí daných softwarů.

Je zajímavé a zároveň motivující, kolik respondentů z českých i z německého gymnázia projevilo zájem vyzkoušet si digitální technologie v rámci školní výuky. Jako důvod respondenti uváděli prostor pro rozšiřování znalostí digitálních technologií jako médií výtvarných, zároveň ale také možnost seznámit se s těmi digitálními technologiemi, u kterých jim chyběla praktická zkušenost, resp. se kterými by se chtěli seznámit a vyzkoušet si je právě proto, že je neznají.



Tento stav ovšem zároveň odráží nejistotu výtvarných pedagogů vůči digitálními technologiím. Zejména ze strany českých gymnaziálních učitelů výtvarné výchovy často zaznívá obava, že by zavedení digitálních technologií do praktické části výuky bylo finančně a technicky náročné.

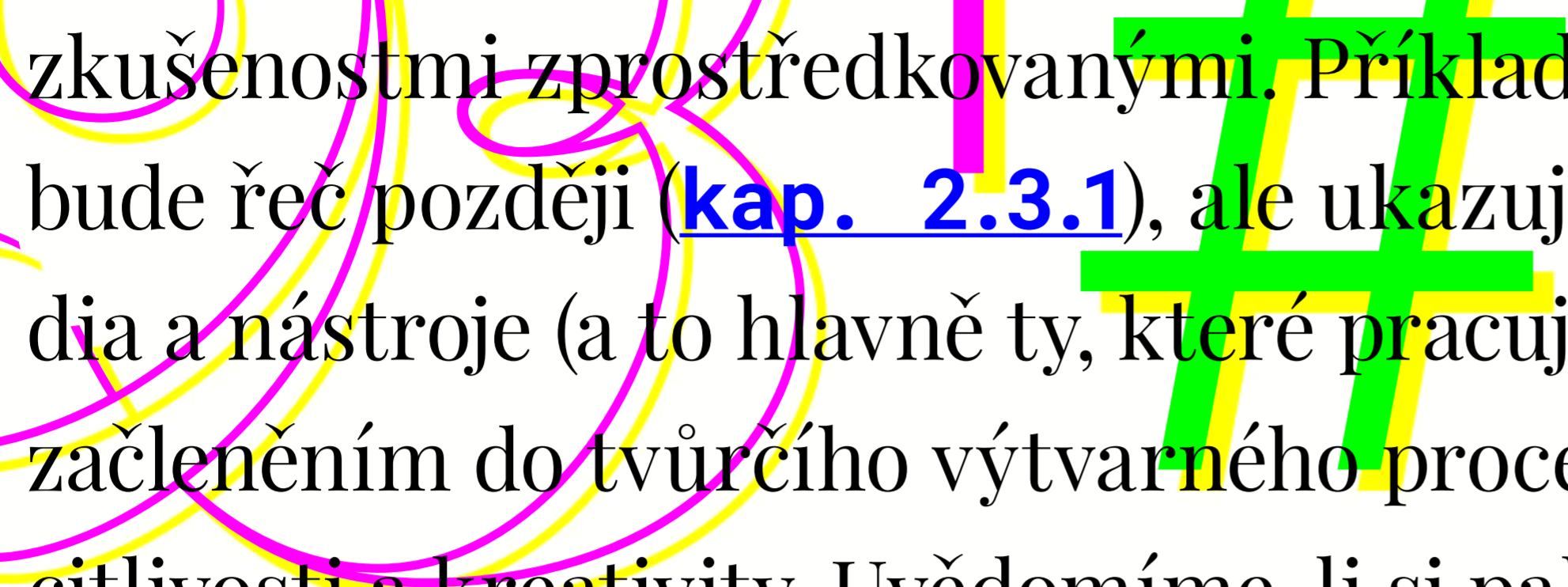
Nutno poznamenat, že tato námitka neobstojí. Německá pedagogika podobné problémy řeší kupř. principem KISS (*Keep it stupid and simple!*), resp. hledáním takových didaktických postupů, které umožňují užití běžně dostupného hardwaru a softwaru (princip *Low-Tech-Low-Cost*).^[xii] Jádrem problému je tedy nutné hledat jinde.

V německé výtvarné pedagogice lze přechod k praktickému užití digitálních nástrojů ve výuce výtvarné výchovy datovat už do 90. let 20. století, odborná diskuse nad metodikou praktické výuky umění nových médií a adekvátního využití digitálních technologií se však rozvinula až s příchodem nového tisíciletí. Zkušenost uplynulých deseti let každopádně vedla k zásadnímu zjištění: nová digitální média vyžadují nové pedagogické přístupy a metodické postupy. Klíčové otázky, které od té doby v německém odborném diskurzu stále častěji zaznívají, lze formulovat kupříkladu takto: Mění se pracovní a vztahové struktury v edukativním procesu zapojením nových digitálních nástrojů? Jak lze integrovat počítač a digitální technologie do všesmyslového pojetí praxe výtvarné výchovy? Jaké nástroje digitálních médií se hodí pro toto pojetí a jak by se s nimi mělo zacházet v podmínkách školy?^[xiii]

Nabízí se ale otázka, nakolik je vůbec nutné, popř. vhodné zapojovat digitální média do výuky předmětu, jehož cílem je mimo jiné rozvíjení smyslové citlivosti a kreativity. Je totiž zřejmé, že u současných středoškolských žáků právě vlivem rychlého vývoje nových médií a digitálních technologií vzrůstá absence primárních zkušeností. Informace k současnému žákovi přicházejí zprostředkovaným způsobem, který podporuje receptivní přístup ke světu. Z toho vyplývá, že žákům chybí osobně prožité zkušenosti a že disponují převážně jen

^[xii] Ibid., s. 178.

^[xiii] Ibid., s. 23.



zkušenostmi zprostředkovanými. Příklad projektu MuSe Computer, o němž bude řeč později ([kap. 2.3.1](#)), ale ukazuje, že zapojit do výuky digitální média a nástroje (a to hlavně ty, které pracují se smysly) možné je a že právě jejich začleněním do tvůrčího výtvarného procesu lze podporovat rozvíjení smyslové citlivosti a kreativity. Uvědomíme-li si pak, jakou roli sehrávají digitální média v životě žáků, stává se jejich zapojení do výuky přímo pedagogickou nezbytností. Předpokladem je ovšem adekvátní rozvoj odbornosti výtvarných pedagogů (který by měla zohlednit i jejich příprava na vysokých školách) a také vytváření inovativních přístupů a alternativních tendencí, jež začleňování nových médií a digitálních technologií do výuky výtvarné výchovy umožní.

2.3 Nové přístupy a alternativní tendence ve výtvarné pedagogice v rámci problematiky začleňování nových médií a digitálních technologií

2.3.1 Projekt MuSe Computer [\[xiv\]](#)

Projekt MuSe Computer v sobě spojuje principy „učení všemi smysly“ (zkratka MuSe zde označuje *multisensorisches Lernen* – multisensorické učení, tedy právě učení všemi smysly) a využití digitálních médií (*Computer*) ve výuce výtvarné výchovy. Jednou z ústředních myšlenek projektu je pracovní metoda *cross over*, tedy propojování digitálních a analogových médií, jejich technologických postupů a nástrojů. Užití médií tradičních (analogových) totiž podle Boysen-Sterna umožňuje vnést do práce s digitálním nástrojem prvek bezprostředního smyslového prožitku a kontaktu s materiálem a zároveň i narušit „předprogramované“ pracovní postupy, vyplývající z povahy hardwaru a softwaru, resp. nacházet alternativní způsoby práce s nimi. Cílem je pak podpora kreativity žáků, přesněji řečeno vytváření „takových situací, které zvyšují

[\[xiv\]](#) Blíže viz Boysen-Stern, *Multisensueller Kunstunterricht*, s. 12, 50, 74; o začlenění projektu MuSe Computer do programu *Kulturelle Bildung im Medienzeitalter* (KuBiM) viz Boysen-Stern, *Multisensueller Kunstunterricht*, s. 50.

pravděpodobnost kreativního chování“.^[xvi] Příznačný je v této souvislosti výrok Barbary Wichelhaus, týkající se sice copyartu, snadno však přenositelný i na výtvarné postupy využívající digitální nástroje (v tomto případě kupř. skener): „Je to proces, kterým je možné přetvářet a variovat, činit obsahové a formální výpovědi, individuálně interpretovat originály, vytvářet je, anebo je ničit. A ve všech těchto procesech produkovat originální estetické situace.“^[xvii]

Určitou analogii, resp. postup, který lze snadno adaptovat pro potřeby metody *cross over*, nalezneme ve *Škole výtvarného myšlení* Igora Zhoře,^[xviii] konkrétně v projektu „Hlavy, tváře, podoby“. Zobrazování a zkoumání vlastní tváře probíhá metodou sestavování detailů studijní kresby v řady, sekvence či kompoziční skladby typu tzv. polyekranu.^[xix] Přestože tento tvůrčí postup, narušující akademičnost studijní kresby, s copy artem a metodami kreativního užití skeneru přímo nesouvisí, pracuje se stejným principem zobrazení, obměňování a ozvláštňování a může být pro potřeby metody *cross over* poměrně snadno adaptován.

Výhodou metody *cross over*, umožňující zapojit do práce s digitálními médii i média tradiční, je také to, že pozitivně působí na výtvarné pedagogy, kteří s digitálními technologiemi nemají doposud žádné nebo minimální zkušenosti. Stejně tak má pozitivní vliv i na studenty, kteří znalosti s digitálními technologiemi mají, ale chovají naopak nedůvěru k tradičním médiím a technikám.

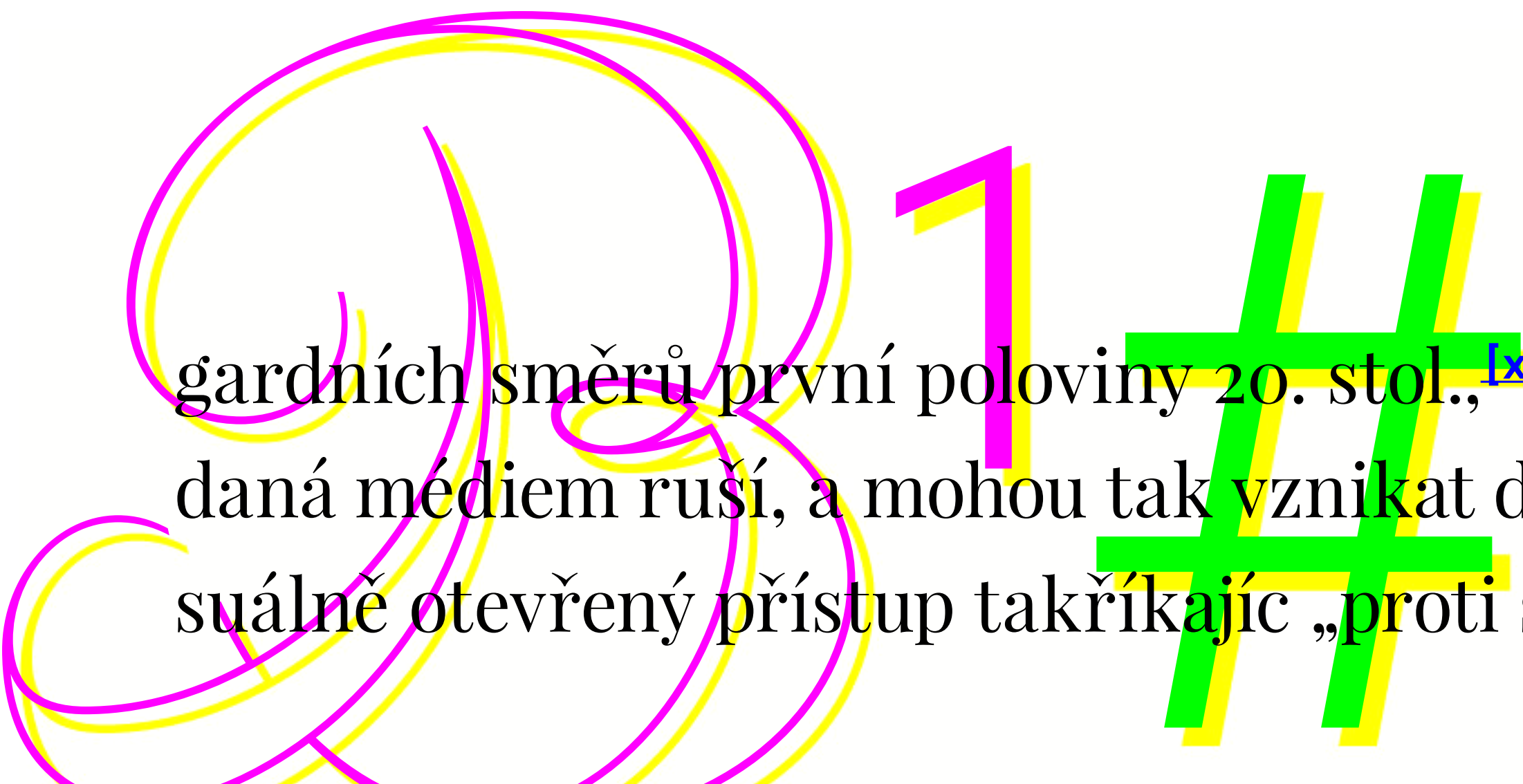
V současné německé pedagogice jsou také často zmiňovány metodické přístupy k práci s novými médii, které kreativním způsobem využívají chyb softwaru. K těm obvykle dochází zejména při přenosu dat (z digitálního fotoaparátu či kamery do počítače, při skenování, při komprimování a dekomprimování atd.). Použitím principu náhody a chyby, cíleně užívaného již umělci avant-

^[xv] PAZZINI, Karl-Josef. *Gutachten zum Programm: Kulturelle Bildung im Medienzeitalter. BLK-Materialien zur Bildungsplanung und zur Forschungsförderung*, Heft 77: Bonn 1999. Citováno podle Boysen-Stern, *Multisensueller Kunstunterricht*, s. 83.

^[xvi] WICHELHAUS, Barbara. Mädchen und Jungen. In: *Kunst+Unterricht*, Heft 170/1993, Seelze 1993, s. 34–38. Citováno podle Boysen-Stern, *Multisensueller Kunstunterricht*, s. 7.

^[xvii] Zhoř, *Škola výtvarného myšlení II*.

^[xviii] Ibid.



gardních směrů první poloviny 20. stol.,^[xix] se procesní postupy a pravidla daná médiem ruší, a mohou tak vznikat díla, která je ignorují a sledují procesuálně otevřený přístup takřkajíc „proti srsti“ softwaru.^[xx]

Johannes Kirschenmann popisuje experimenty, při nichž studenti vyššího gymnázia v rámci rozsáhlých výzkumů využívali staré a nové přístroje a software. Experimentální užívání přístrojů a softwaru vedlo ke zkušenostem, které studenti nejprve odmítali, ale v průběhu práce je dovedly k neobvyklým způsobům ztvárnění a užívání.^[xxi]

Podobný postup, kdy se digitální obraz proměňuje manipulací pomocí chyby zadaných programů a kreativního zásahu uživatele, uvádí i Sara Burkhardt a dodává: „Díla, která médium reflektují tak, že nově kombinují viditelné elementy, pracují s narušováním obvyklých recepčních podmínek a vědomě zapracovávají do programů chyby, jsou myslitelná i v rámci výtvarné pedagogiky.“^[xxii]

Metodu *cross over*, tedy metodu kombinující tradiční výtvarné materiály a postupy s prací s digitálními technologiemi, lze proto spolu s Boysen-Sternem oprávněně chápat jako svého druhu subverzivní. Využití softwarových chyb, nekonvenční zacházení se skenerem a podobné postupy totiž napomáhají žákům odchýlit se od navyklých způsobů práce s obrazovým softwarem.^[xxiii]

^[xix] I zde je tedy zřetelná inspirace tradičními médii.

^[xx] Český ekvivalent rčení *gegen den Strich bürsten* zde užíváme nejen pro jeho názornost, ale zejména proto, že ho v této souvislosti často užívají němečtí odborníci. Na metaforické úrovni totiž mimořádně přesně vystihuje nutnost zapojení senzorického (haptického) elementu do práce s digitálním nástrojem.

^[xxi] KIRSCHENMANN, Johannes. *Medienbildung in der Kunstpädagogik. Zu einer Didaktik der Komplexität und Revalidierung*. 2003, s. 143. Citováno podle BURKHARDT, Sara. *Netz Kunst Unterricht*. Mnichov: Kopaed, 2007, s. 174.

^[xxii] Burkhardt, *Netz Kunst Unterricht*, s. 174.

^[xxiii] Boysen-Stern, *Multisensueller Kunstunterricht*, s. 99–101.

2.3.2 Interdisciplinarita: neomediální tvorba a konkrétní příklady výukových situací (výtvarná výchova, mediální výchova, práce s textem)

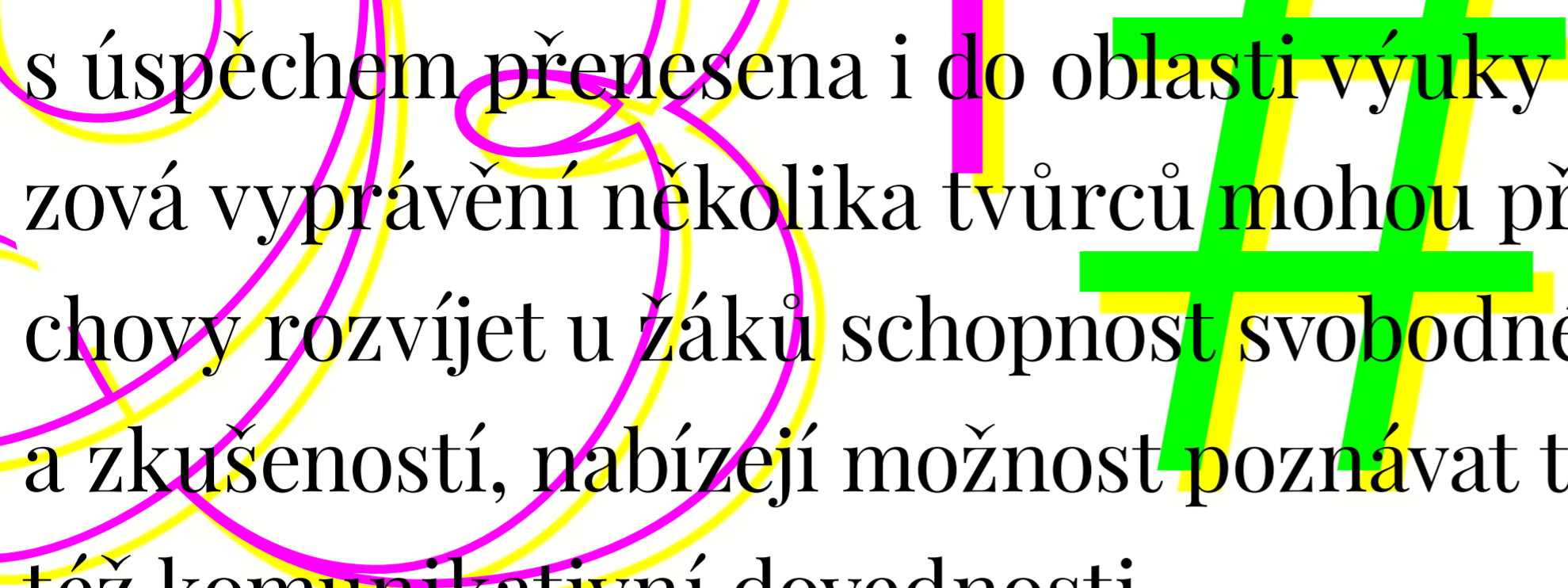
Nejčastějším zdrojem informací je pro současné žáky internet. Informace z něj ovšem velmi často přejímají, aniž by si je ověřili. Kritická práce s digitálními zdroji sice není primárním obsahem výtvarné výchovy (spadá spíše do kompetence výchovy mediální), přesto se ale nabízejí kreativní metody, které kritický přístup k informacím získaným na internetu mohou velmi účinně podporovat. Příkladem může být tvorba a vedení vlastních „falešných“ webových stránek, např. „zrcadlové stránky“ školního webu. Tento postup praktickou formou seznamuje s některými znaky digitální vizuality a estetiky a zároveň otevírá prostor pro navazující diskusi nad problémem manipulace diváka pomocí digitálně upravovaného obrazu a jinak zkreslených informací.

V tomto smyslu se artefaktem výtvarného procesu (případně jeho součástí) může stát i text. Tzv. narativní strategie ve výuce výtvarné výchovy vycházejí z faktu, že žáci gymnázií pracují ve všech školních předmětech s textem a jejich výstupy bývají převážně textové povahy. Možnost pracovat s dosud nevyužívaným tvořivým potenciálem textu pak nabízejí právě digitální média.

Jaroslav Vančát v této souvislosti poznamenává: „Text, který podporuje rozvoj tvořivosti, má být zadán tak, aby žák měl možnost samostatně rozhodovat, co a v jakém vzájemném uspořádání do textu chce vložit, a především pak s možností výsledky prodiskutovat z hlediska toho, co vyjadřují z jeho zkušeností.“^[xxiv]

V rámci nových médií a digitálních technologií se tvůrčí proces praktikuje především v internetové literatuře. Interaktivní tvorba několika tvůrců založená na hypermediální struktuře internetového média ovšem může být

^[xxiv] VANČÁT, Jaroslav. *Tvořivost a obraznost ve Školním vzdělávacím programu*. Praha: EduArt, 2008, s. 26.



s úspěchem přenesena i do oblasti výuky výtvarné výchovy. Sesíťovaná obrazová vyprávění několika tvůrců mohou při uplatnění v hodinách výtvarné výchovy rozvíjet u žáků schopnost svobodného vyjadřování osobních zážitků a zkušeností, nabízejí možnost poznávat tvůrčí postupy spolužáků a podporují též komunikativní dovednosti.

Mezi impulsy, jež mohou výtvarného pedagoga inspirovat v oblasti propojování textového a vizuálního vyjádření, lze zařadit i otevřené vnímání kulturního dění se zaměřením na vzájemné prolínání vizuálního umění a literatury. Na mysli zde máme kupříkladu tzv. recykliteraturu, oscilující mezi komiksem a koláží,^[xxvi] či nový počín v rámci práce s obrazem a textem – dabing němých filmů, silně korespondující s výukovou situací Vlastní titulky, s níž jsem se seznámila v rámci pedagogické praxe italského lycea zařazeného do výzkumného projektu.

Interakce obrazu a slova nemá fixní, předem daný výsledek. Dokazuje to mimo jiné i reflexe japonského režiséra Takaši Miikeho (*1960): „Když si sto lidí přečte stejnou pasáž ve scénáři, přijdou se stovkou různých nápadů, jak ji natočit. Jak byste interpretovali tuto větu? Jak byste ji vyjádřili? Když scénář říká, že postava vběhne do místnosti, musíte se ptát sám sebe, jak tam vběhne, proč tam vběhne. Možná, že tam přilétne. Musíte interpretovat význam slova ‚vběhnout‘.“^[xxvii]

Výuková situace Vlastní titulky ovšem volí při práci s produktem vizuální kultury opačný postup: žáci si vyberou scénu z filmu, jejíž obsah, a tím i interpretaci, následně mění pomocí textu, vepisováním vlastních titulků (viz [obr. 1](#)). Ve výukové situaci jde o práci s autentickým filmovým materiálem a o kreativní zásahy do obsahu existujícího díla, tedy o konstrukci nových interpretačních celků. Jedna filmová scéna tak nabízí stovce žáků možnost tvůrčím zásahem vyjádřit sto různých názorů, postojů, emocí či jiných sdělení. Každý žák si

[xxv] Viz např. Recykliteratura: Intimní hovory s konvicí na čaj a filozofující sloni. Radio Wave [online]. 23. července 2015, [cit. 2017-02-04].

Dostupné z WWW: <http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/_zprava/recykliteratura-intimni-hovory-s-konvici-na-caj-a-filozofujici-sloni--1515238>.

[xxvii] TESÁŘ, Antonín. Takaši Miike – autor bez domova. *Cinepur* 107/2016, s. 26.

vybírání film, který zná, který se mu líbí, a z vybraného filmu pak scénu, která mu podle jeho názoru nabízí vhodný prostor pro tvořivý zásah. V případě italských žáků se jednalo např. o snímky *Piráti z Karibiku: Prokletí Černé perly* (*Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*, r. Gore Verbinski, USA, 2013), *Osvícení* (*The Shinning*, r. Stanley Kubrick, GB/USA, 1980) či *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, r. Andrew Adamson, USA/GB, 2005). Zvolené scény často silně expresivně ilustrovaly citové rozpoložení postav a v naprosté většině případů obsahovaly dialog.



Obr. 1. Výuková situace Vlastní titulky, Liceo Artistico Angelo Frattini ve Varese, 27. října 2016. Foto © Petra Filipová

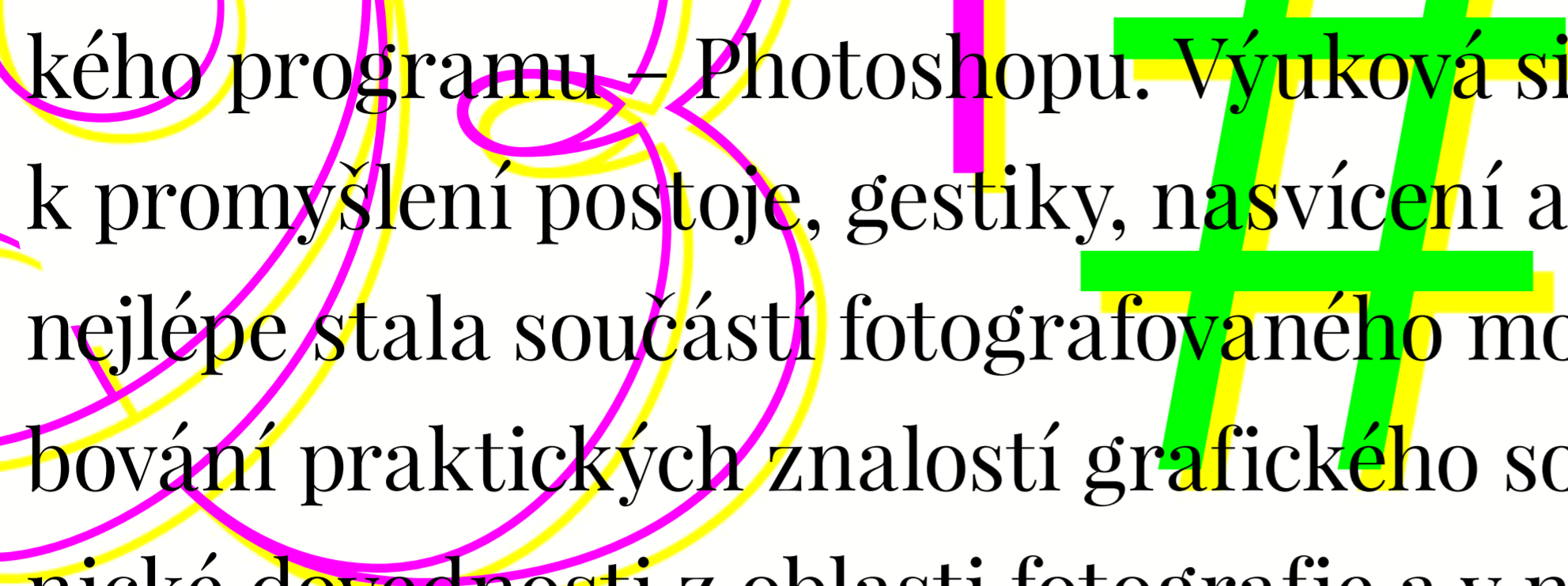
Takové didaktické přístupy můžeme označit za postmoderní. Žáci pracují s produkty vizuální kultury, vesměs popkultury, a vložením nového textu mění obsah a interpretaci filmové scény. V rámci tvůrčího procesu analyzují stylizaci filmové scény a ve své tvorbě s ní pak pracují, ať už tím, že vkládaný obsah přizpůsobí stylizaci, anebo proti ní naopak záměrně vystupují. Reinterpretace zvolené scény je potom založena na napětí mezi přejatou vizuální složkou a nově vloženou složkou textovou a zároveň na kontrastu mezi celkovým

(vizuálně-textovým) obsahem původní sekvence (jež je divákům většinou známa, neboť jak již bylo řečeno, jedná se o scény z populárních filmů) a sekvencí reinterpretovanou vložením nového textu. Díky této výukové situaci žák zároveň poznává možnosti filmového jazyka a charakteristické rysy filmové stylizace. Přípravná práce a samotná tvorba totiž poskytuje žákům prostor pro rozvoj kritického myšlení o filmu. Výběr vizuálně podnětné nebo expresivně dynamické scény pak dovoluje žákům tvarovat na omezené časoprostorové ploše filmové sekvence vlastní koncept a překvapivý obsah.



Obr. 2. Výuková situace Setkání s umělcem, Liceo Artistico Angelo Frattini ve Varese, 27. října 2016. Foto © Petra Filipová

Výuková situace Setkání s umělcem taktéž vychází z empirického terénního výzkumu na italském lyceu a podobně jako situace předcházející pracuje s posunem obsahu vizuálního díla, tentokrát však fotografie. Oproti Vlastním titulům již žák nepracuje s filmovým materiálem, ale s fotografií, kterou pomocí digitálních technologií upravuje. Jedná se tedy vlastně o digitálně manipulovanou fotografii, resp. o fotomontáž. Žáci si nejprve na internetu vyhledají fotografie známých umělců, zachycených při tvůrčí činnosti v ateliéru. Výběr uměleckých osobností přitom koresponduje s předchozím výkladem výtvarného pedagoga, týkajícím se vybrané kapitoly z dějin umění nových médií. Žáci se pomocí svého tvůrčího zásahu pomyslně stávají součástí historie dějin umění. Zásah spočívá v dosazení sebe sama (resp. fotografie sebe sama) do stávající kompozice fotografie pomocí jednoduchého bitmapového graphic-



kého programu – Photoshopu. Výuková situace Setkání s umělcem vede žáky k promyšlení postoje, gestiky, nasvícení a velikosti své postavy tak, aby se co nejlépe stala součástí fotografovaného momentu (viz [obr. 2](#)). Kromě prohlubování praktických znalostí grafického softwaru si tak žáci osvojují také technické dovednosti z oblasti fotografie a v neposlední řadě, což ostatně prokázal i empirický výzkum, dochází k upevňování znalostí z dějin umění.

2.3.3 Uvolňování narativního rámce: videotvorba a animace

Podle výzkumu zaměřeného na výuku videotvorby, který v letech 2008–2009 provedla Marie Hlávková, mnoho českých výtvarných pedagogů nepracuje v hodinách výtvarné výchovy s videotvorbou vůbec, a pokud ano, většinou ho ztotožňují s klasickým filmovým narativním obrazem. Jako zajímavý poznatek svého výzkumu uvádí Hlávková, že „v současné školní praxi při tvorbě videí zřetelně převažuje tendence kopírovat mediální vzory a žánry, vytvářet klasické příběhy s dramaturgickým obloukem a dramatickými fázemi“.^[xxvii] Jedním ze způsobů, jak videotvorbu do výuky výtvarné výchovy zapojit, může být metoda animace a experimentu. Dějiny animované tvorby a experimentálního filmu, současná díla videoartu a multimediálního umění zde nabízejí výtvarnému pedagogovi bohatý inspirační zdroj. Za zmínku jistě stojí alespoň výrazné osobnosti a díla českého animovaného filmu, jehož počátky jsou spojovány právě s abstraktními experimenty. Zatímco v dosavadní výtvarné praxi tvorby animace dochází k uplatňování přepisu reálného světa v podobě postav a příběhu, motivovanému snahou vytvořit uzavřené video se začátkem, zápletkou a koncem, je metoda animace a experimentu ve videotvorbě založena na hravých aktivitách, které žáky vedou k tomu, aby vyjadřovací prostředky videa využívali výtvarným způsobem. Současně tato metoda díky téměř nekonečné variabilitě obsahových elementů, flexibilní délce stopáže a dostatečně

^[xxvii] HLÁVKOVÁ, Marie. Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu. In: PŘIKRYLOVÁ, Katarína (ed). *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova, 2010, s. 89.



širokému prostoru pro kreativní vstupy ze strany žáků překonává úskalí stereotypního narativního přístupu k videotvorbě.

Výhodou uplatnění animace je ovšem i to, že nabízí možnost svobodně experimentovat s prolínáním tradičních a digitálních tvůrčích postupů. Boysen-Stern ostatně uvádí právě animační postupy (objektovou animaci) jako jeden z příkladů uplatnění metody *cross over* v hodinách výtvarné výchovy. Animace antropomorfizovaného objektu je pro žáky jednoduchá, co se týče rozfázování pohybu, a proto zůstává dostatek času a prostoru pro kreativní zásahy do pozadí nebo vytváření doprovodných předmětů animace.^[xxviii] Tyto zásahy mohou probíhat jak pomocí tradičních médií, tak i ve formě digitální, přičemž mezi oběma prostředími je v tvůrčím procesu možné volně přecházet (využití digitálního fotoaparátu, skeneru, tiskárny).

Za zmínku stojí výuková situace Minutové hry z české pedagogické praxe, která opět pracuje s textem, v tomto případě však s mluveným slovem. Na základě krátkých rozhlasových her žáci vytvářejí „videoilustrace“. Tato výuková situace využívá mezioborovou vazbu výtvarné výchovy s českým jazykem a literaturou, naplňovanou nejčastěji v podobě ilustrace literárního textu. Žáci ve výukové situaci Minutové hry často originálním způsobem kombinují tradiční a digitální tvůrčí postupy, někteří dokonce volí právě animaci antropomorfizovaného objektu.

3 Závěr

Zapojení nových médií a digitálních technologií pomocí nových přístupů a alternativních tendencí významně podporuje kreativní aktivitu žáků, kteří se v rámci tradičního pojetí výtvarné výchovy tvůrčím způsobem projevovali jen málo, nebo dokonce vůbec. Jedním z pozitivních efektů začlenění neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy může proto být právě vytvoření zajímavého a tvůrčího prostoru pro žáky, kteří v tradičních výtvarných technikách a postupech cítí jistý hendikep. Výzkum provedený v rámci projektu MuSe Compu-

^[xxviii] Boysen-Stern, *Multisensueller Kunstunterricht*, s. 175–182.



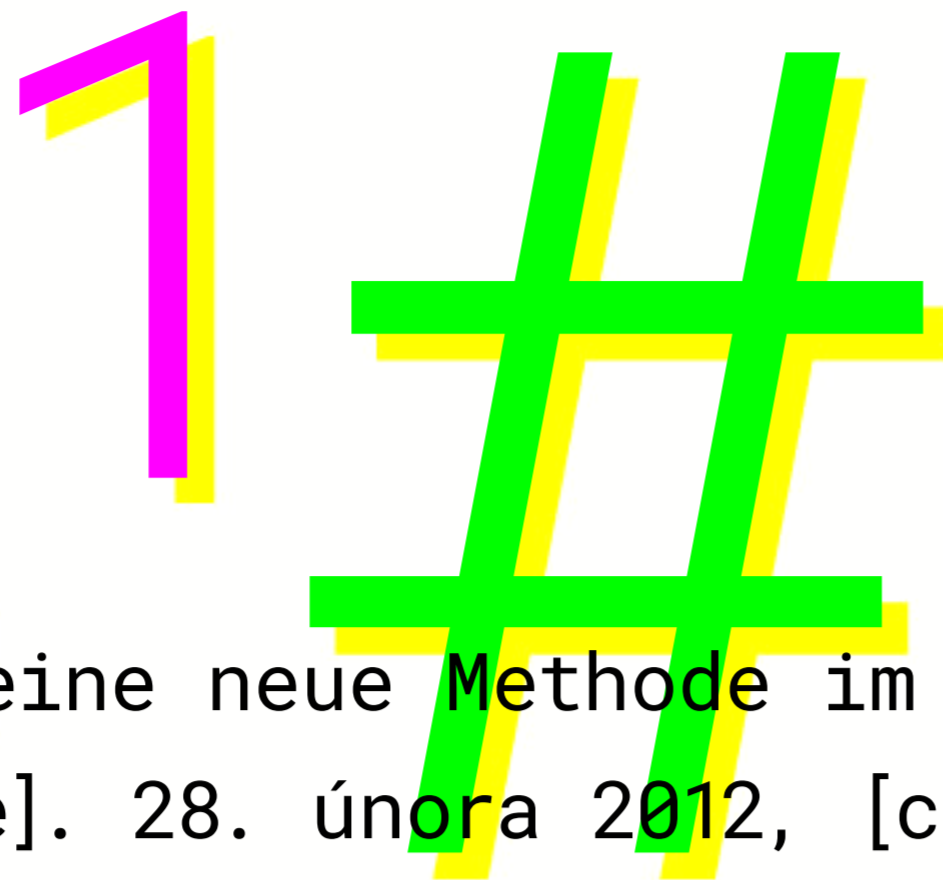
ter potvrdil, že tito žáci považují artefakt vytvořený pomocí digitálních technologií za svůj, mají o něj zájem, a stejně tak jsou mnohem výrazněji nakloněni jeho prezentaci. [\[xxix\]](#)

V komparativní analýze poznatků z oblasti výuky dějin umění se potvrdilo shodné uplatňování tradičního frontálního výkladu s chronologickým lineárním postupem na všech školách zařazených do terénního výzkumu. Dále bylo zjištěno, že žáci zkoumaných gymnázií své znalosti v oblasti nových médií a digitálních technologií získávají převážně z internetu a pouze ve velmi málo případech prostřednictvím školní praxe. Analýza se též dotýká otázky interpretace uměleckého díla v souvislosti s didaktickým přístupem výtvarného pedagoga. Druhá část předkládá modelové příklady užití nových médií a digitálních technologií, zpracované dle principu *Low-Tech-Low-Cost*.

Text komparativní analýzy souhrnně poukazuje na nutnost začlenění umění nových médií a neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy na gymnáziích a zároveň na potřebu inovativních přístupů ve výuce výtvarné výchovy.

[\[xxix\]](#) Boysen-Stern, *Multisensueller Kunstunterricht*, s. 148–150.

Zdroje



BILLMAYER, Franz. Für eine neue Methode im Bild- /Kunstunterricht. bilderlernen.at [online]. 28. února 2012, [cit. 2016-12-06]. Dostupné z WWW: <http://www.bilderlernen.at/theorie/alte_und_neue_methode_070830.html>.

BOYSEN-STERN, Hans-Jürgen. *Multisensueller Kunstunterricht unter Einbeziehung der Computertechnik*. Lipsko, 2006. Disertační práce. Universität Leipzig. Fakultät für Geschichte, Kunst- und Orientwissenschaften.

BURKHARDT, Sara. *Netz Kunst Unterricht*. Mnichov: Kopaed, 2007.

HLÁVKOVÁ, Marie. Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu. In: PŘIKRYLOVÁ, Katarína (ed.). *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova, 2010.

JUREČKOVÁ, Veronika. *Výuka dějin umění a rozvoj recepčních, verbálních a hodnotících dovedností studentů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015.

KIRSCHENMANN, Johannes – WAGNER, Ernst (eds.). *Bilder, die die Welt bedeuten: „Ikonen“ des Bildgedächtnisses und ihre Vermittlung über Datenbanken*. Mnichov: Kopaed, 2006.

PASTOROVÁ, Markéta. Pojetí výtvarné výchovy v rámci vzdělávací oblasti Umění a kultura. Metodický portál RVP.CZ [online]. 4. srpna 2004, [cit. 2016-12-06]. Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/43/POJETI-VYTVARNE-VYCHOVY-V-RAMCI-VZDELAVACI-OBLASTI-UMENI-A-KULTURA.htm>>.

Recykliteratura: Intimní hovory s konvicí na čaj a filozofující sloni. Radio Wave [online]. 23. července 2015, [cit. 2017-02-04]. Dostupné z WWW: <http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/_zprava/recykliteratura-intimni-hovory-s-konvici-na-caj-a-filozofujici-slioni--1515238>.

TESAŘ, Antonín. Takaši Miike – autor bez domova. *Cinepur* 107/2016. s. 26.

UHL SKŘIVANOVÁ, Věra. Česko-bavorská báze porozumění v oblasti uměleckého vzdělávání aneb komparace možností naplňování kompetence vizuální komunikace na gymnáziích. In: PŘIKRYLOVÁ, Katarína (ed.). *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova, 2010.



VANČÁT, Jaroslav. *Tvořivost a obraznost ve Školním vzdělávacím programu*. Praha: EduArt, 2008

VECCHIO, Luciano. Maturità 2015, all'Artistico debutta la multimedialità. *Esami Di Maturità [online]*. 18. června 2015, [cit. 2016-12-06].

Dostupné z WWW: <<https://www.corriere.it/scuola/maturita-2015/notizie/maturita-2015-all-artistico-debutta-multimedialita-a2df2e02-15c4-11e5-8c76-9bc6489a309c.shtml>>

ZHOŘ, Igor. *Škola výtvarného myšlení II*. Brno: Krajské kulturní středisko, 1989.



Reflexe současného uměleckého diskursu v teoretických praktických výzkumech uměleckých školách

Mgr. Magdaléna Adámková Turzová



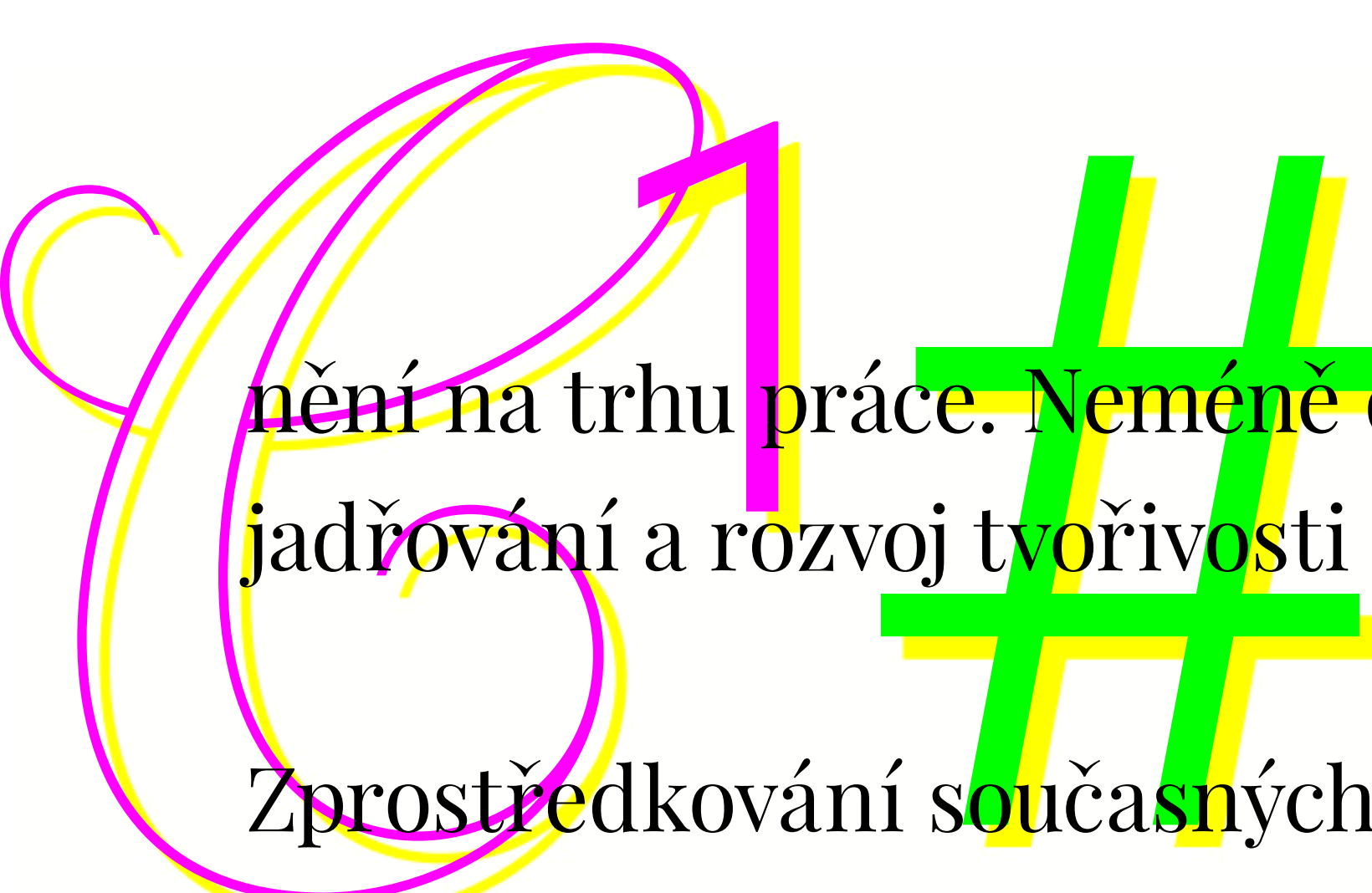
(Deskriptivní případová studie výuky malby na Střední škole umění a designu, Brno, Liceo artistico Angelo Frattini, Varese a Střední škole designu a módy, Prostějov)

1 Výuka na středních uměleckých školách

Výtvarná pedagogika a didaktika řeší obsahové a metodické pole předmětu výtvarná výchova, který je součástí všeobecného vzdělávání. Praktická a teoretická složka výuky se v ní prolíná a není definována jedním výtvarným médiem. Výuka výtvarných předmětů na středních uměleckých školách je specifická svým důrazem na odbornost vzdělání v oborovém zaměření a také rozprostřením obsahů výtvarné výchovy do více předmětů. V rámcových vzdělávacích programech^[1] je praktická a teoretická výuka rozdělena do okruhů Umělecko-historická a výtvarná příprava, Návrhová a realizační tvorba a Technologická a technická příprava.

V českém prostředí spadají střední umělecké školy do odborného školství a mají mnohaletou tradici v podobě uměleckoprůmyslových středních škol. Současné středoškolské umělecké vzdělávání (v RVP kategorie vzdělávání Umění a užité umění, pod kterou spadají střední umělecké školy a odborné školy uměleckořemeslného charakteru) je v současnosti rozděleno na 27 oborů podle zaměření na jednotlivé umělecké a uměleckořemeslné techniky. K těm představujícím tradiční výtvarná média (jakými jsou například obor užitá malba nebo kamenosochařství) přibyly obory zaměřující se na média nová (multimediální tvorba, fotografie a média) a současné formy prezentace umění (scénická a výstavní tvorba). Velká část vzdělávacích programů se profiluje směrem k designu (produktový design, grafický design, design interiéru). Vedle nich přetrvávají obory zaměřené na uměleckořemeslné zpracování klasických výtvarných materiálů (uměleckořemeslné zpracování dřeva, kovu apod.). Důraz je kladen na profesní způsobilost absolventa daného oboru a jeho uplat-

^[1] Rámcové vzdělávací programy pro odborné vzdělávání (RVP). Národní ústav odborného vzdělávání [online]. [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW: <http://zpd.nuov.cz/celkove_lm.htm>.



nění na trhu práce. Neméně důležitá je také kultivace výtvarného vidění a vyjadřování a rozvoj tvořivosti a fantazie.^[ii]

Zprostředkování současných tendencí v daném oboru a seznamování se současných uměním jsou nezbytnými součástmi středoškolského uměleckého vzdělávání. Měly by se odehrávat v rámci praktické i teoretické výuky. Ve svém výzkumu se pokouším nahlédnout do problému, jak přiblížit současné umění žákům a jak lze působit na jejich vnímání umění, které je často ovlivněno řadou obecně panujících klišé.^[iii] V neposlední řadě se zaměřuji také na to, jak mohou pedagogové obohatit tvůrčí postupy žáků o nové metody používané v současném umění, a iniciovat tak posuny v jejich vlastní tvorbě.

V následujícím textu vycházím ze svých výzkumných projektů zaměřených na prostředí středních uměleckých škol. V prvním projektu *Současné umění jako téma ve středoškolské výuce*, který byl realizován v roce 2014, bylo provedeno rozsáhlé dotazníkové šetření na osmi středních uměleckých školách, jehož cílem bylo shromáždit a následně analyzovat a klasifikovat zkušenosti a názory studentů na současné umění. Toto šetření bylo doplněno rozhovory s výtvarnými pedagogy, které zkoumaly různé pedagogické přístupy ke zprostředkování současného umění. Navazující kvalitativní výzkum *Analýza metod výuky nových médií na uměleckých školách* předchozí šetření doplňuje o přímé pozorování výuky a deskriptivní analýzu metod výuky na vybraných školách u nás a v zahraničí. V rámci něj jsme provedli pozorování na Střední škole umění a designu v Brně a Liceo artistico Angelo Frattini ve Varese v Itálii.^[iv]

^[ii] Ibid.

^[iii] Řadu těchto názorů středoškoláků na současné umění uvádím v publikaci *Učit umění – učitel a žák v labyrintu umění*. ADÁMKOVÁ TURZOVÁ, Magdalena – FILIPOVÁ, Petra. *Učit umění: učitel a žák v labyrintu současného umění*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015.

^[iv] Na brněnské škole byla pozorována praktická ateliérová výuka na oborech užitá malba a nová média. Čtyřleté studium na této škole je zaměřeno na vzdělávání se v daném oboru a práci v daném médiu. Výuka na oboru nová média je spíše interdisciplinárního charakteru. Italská střední škola, kterou jsme v rámci výzkumného projektu navštívili, je gymnaziálního typu, s rozšířenou uměleckou výukou – tzv. liceo artistico. Je kombinací gymnázia a umělecké školy. Vyučují se na ní obory zaměřené na multimedialní umění, figurativní umění (kam spadají klasická média, kresba, malba a sochařství) a grafický design. Ve třetím ročníku pětiletého studia, v rámci tzv. laboratoria, si studenti volí projekt napříč obory, což vytváří kýženou mezioborovou komunikaci.



Souvisle je prováděn akční výzkum v praktické výuce na oboru užitá malba na Střední škole designu a módy v Prostějově.

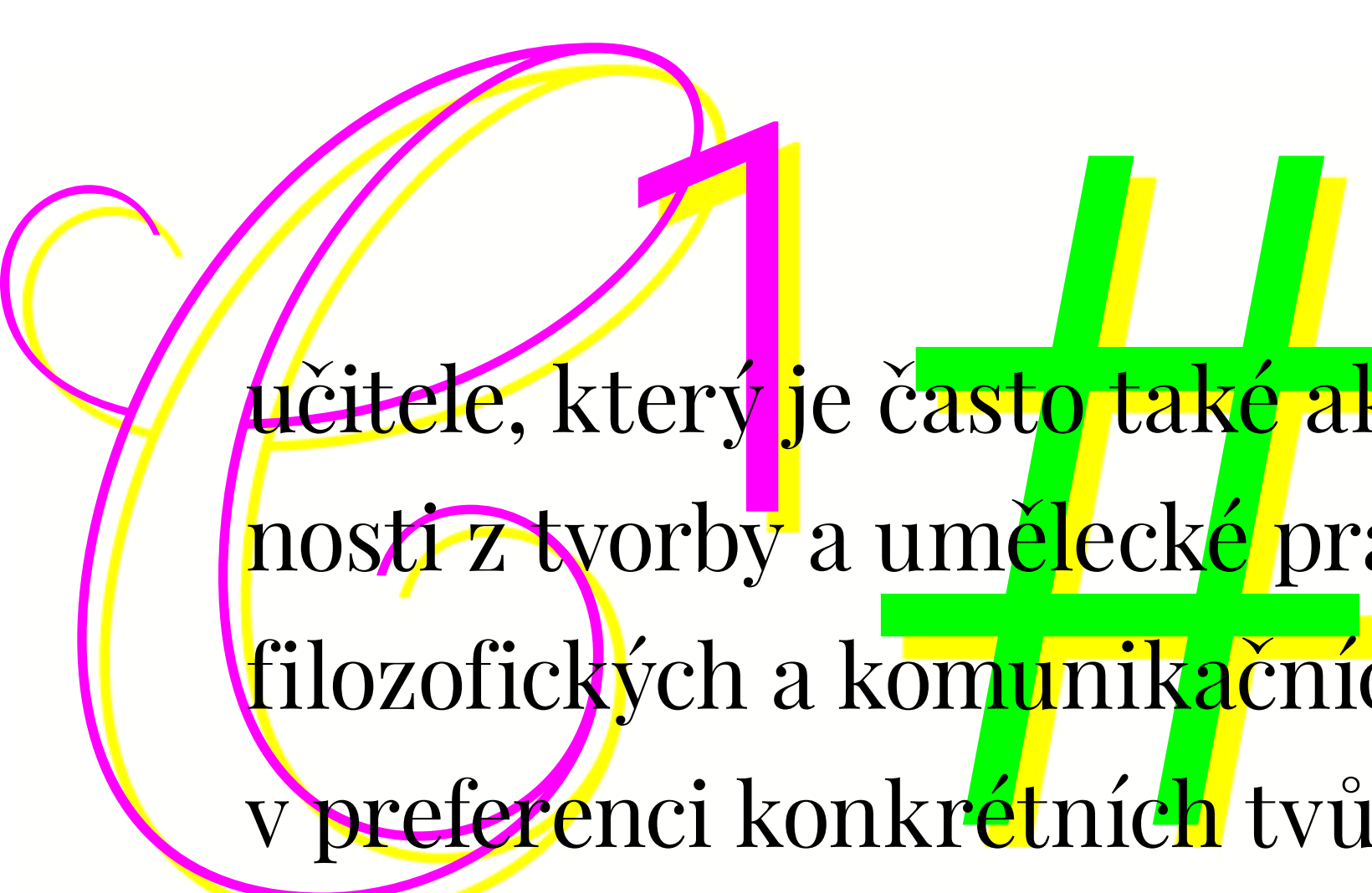
O teoretické části umělecké výuky na středních školách se zmiňuje ve své studii v této publikaci Petra Filipová.^[vi] Stejně jako její výzkum v oblasti výuky výtvarné výchovy na gymnáziích i mé pozorování na středních uměleckých školách potvrzuje, že je ve výuce dějin výtvarné kultury aplikován stále tradiční chronologický model výuky historie umění, s uměním 20. století se tedy žáci seznamují až v posledním ročníku, o současném umění se v rámci tohoto předmětu až na výjimky dozvídají velmi málo. Průřezová témata napříč uměleckými epochami se příliš neobjevují, jedná se spíše o charakteristiky jednotlivých epoch a výčty umělců a děl. Umělecko-historická výuka je však v posledním ročníku studia doplněna (někde volitelným) seminářem dějin umění, který cíl seznamování se současným uměním většinou naplňuje. Je zde větší prostor pro seznámení s uměleckými tendencemi druhé poloviny 20. století po současnost, průřezová témata napříč uměleckými epochami i disciplínami a diskusi o současných uměleckých tendencích a dílech.

2 Reflexe současných uměleckých strategií v praktické výuce

Velký prostor pro seznamování se současnými podobami umění a uměleckými postupy poskytuje praktická část výuky, která se odehrává v podobě tematických zadání, které žáci v průběhu školního roku plní. Práce v hodinách vychází z nutnosti ovládnutí technologie daného média a nabití technických dovedností – od studijní kresby až po specifické technologie vázané k oboru, jakými jsou např. videoeditace nebo technika olejomalby. Ovládnutí technologie je však pouze jedním z cílů výuky. Pěstování intelektuálních schopností, jakými jsou porozumění vizuálnímu jazyku a schopnost používání různých vyjadřovacích prostředků, je neméně důležité.^[vii] Výuka je výrazně ovlivněna osobností

[v] Viz tato publikace [s. page 016](#)

[vii] Srov. VANČÁT, Jaroslav. *Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*. Praha: Karolinum, 2000, s. 151.



učitele, který je často také aktivním umělcem. Do výuky pronikají jeho zkušenosti z tvorby a umělecké praxe a je ovlivněna jeho vnímáním sociokulturních, filozofických a komunikačních aspektů umění. Projevuje se individuálnost v preferenci konkrétních tvůrčích metod a v přístupu k danému médiu.

Jedním ze signifikantních rysů současné umělecké tvorby je stírání hranic. Vysoké umění se míchá s popkulturou, využívá jejích prvků a analyzuje její znaky a nástroje. Umění vystupuje ze svých institucionálních rámců a vstupuje do veřejného prostoru, přibližuje se běžné životní zkušenosti a simuluje ji, hledá v ní nové významy. Překračovány jsou také hranice mezi užitou a volnou tvorbou; jednotlivá umělecká média, techniky a formy se prolínají.^[vii]

Současné umění bere na sebe nejrůznější podoby. Co však považuji z edukačního hlediska za podstatnější, je to, že se mění jeho komunikační strategie a interpretační rámce. Současné umění je poznamenáno postmoderním zaujetím jazykovými symbolickými systémy, doprovázeným změnou pohledu na možnosti vytváření a čtení vizuálních sdělení. S výrazným zesílením vizuální komunikace v našem životním prostředí v posledních desetiletích přichází potřeba hlubšího zkoumání obrazu a toho, co je za ním – porozumění procesu jeho vzniku a jeho chápání v kontextu doby a prostředí, v němž vznikl.^[viii] Dalšími současnými tendencemi v umění je kupříkladu historiografický obrat^[ix] a velmi výrazné využívání apropriačních metod. V souvislosti s těmito jevy se ve velké míře v tvůrčí práci objevuje manipulace s hotovým materiálem.^[x]

^[vii] O tom, jak tyto umělecké tendence reflektuje výtvarná pedagogika, nalezneme více v knize Jaroslava Vančáta *Tvorba vizuálního zobrazení* a publikaci Marie Fulkové *Diskurs umění a vzdělávání*. FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Jinočany: H & H, 2008. O simulaci v umělecké tvorbě a jejích interpretačních aspektech se zmiňuje Jan Zálešák ve svém článku *Interpretace současného umění a výtvarná kritika* In: HORÁČEK, Radek – ZÁLEŠÁK, Jan /eds./ *Aktuální otázky zprostředkování umění: teorie a praxe galerijní pedagogiky, vizuální kultura a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita, 2007.

^[viii] Tzv. obrat k obrazu, *pictorial turn*. Viz MITCHELL, W. J. T. *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press, 1986.

^[ix] Tímto pojmem označujeme jakýsi umělecký dialog s minulostí, při kterém je využíváno historického materiálu zasazeného do nových souvislostí. V českém prostředí se jím zabývá např. Tomáš Pospiszyl. POSPISZYL, Tomáš. *Asociativní dějepis umění: poválečné umění napříč generacemi a médii: (koláž, intermediální a konceptuální umění, performance a film)*. Praha: Tranzit.cz, 2014.

^[x] Jedná se o tvůrčí postup umělců zabývajících se „interpretací, reprodukováním, novým vystavováním či jiným využíváním děl ostatních umělců nebo kulturních produktů, které jsou k dispozici“. BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Praha: Tranzit, 2004, s. 3.

Navázání komunikace s uměním je podmíněno znalostí jeho komunikačních strategií a způsobů sdělení, které používá. Ateliérová práce vytváří prostor pro vyzkoušení některých tvůrčích, v současné umělecké praxi používaných postupů, které může napomáhat schopnosti umění lépe porozumět. Práce s obrazovým materiálem, ať už v podobě přejatého uměleckého díla (jeho reprodukce), nebo nalezenými či vytvořenými fotografickými obrazy, je jednou z takových možností. V následujících příkladech z výuky v malířských ateliérech na středních školách u nás a v Itálii můžeme vysledovat různé přístupy k nakládání s obrazovým materiálem, který je předlohou, inspiračním zdrojem a následně také výraznou součástí žákovských prací. Geneze a příprava obrazu, hledání obrazových zdrojů, transformace jejich vizuální podoby i sdělení jsou přirozenou součástí výuky.

Příklady z výuky v malířských ateliérech na středních školách u nás a v Itálii



Obr. 1. Příklad transkripce uměleckého díla do techniky stucco lustrato, Střední škola umění a designu v Brně, 2010. Zdroj: archiv pedagoga Petra Veselého

V projektu nazvaném Transkripce, který jsme mohli pozorovat ve výuce malby v Brně, převádí žáci některou ze současných abstraktních maleb (od pedagoga mají k dispozici například reprodukce děl Jana Mertty, Dalibora Chatrného, Petra Kvíčaly a dalších malířů) do techniky stucco lustro (viz [obr. 1](#)). Při práci se žáci seznamují s daným dílem, využívají jeho kompozice, barevných vztahů, řeší nesnadný převod z malovaného obrazu do leštěného barevného štku. Uvědomují si tak různé aspekty uměleckého díla, které zpracovávají a propojují se starou, mizející technikou. [\[xi\]](#)



Obr. 2. Studentské práce na téma interpretace uměleckého díla, Střední škola umění a designu v Brně, 2009–2013. Vlevo: foto © Magdaléna Adámková Turzová, vpravo: archiv pedagoga Petra Veselého

Práci s reprodukcí uměleckého díla nalzáme také v souvislosti s tématy kopie díla nebo interpretace uměleckého díla, která jsou často zadávána v malířských ateliérech. Zatímco při vytváření kopie díla je většinou cílem zdokonalení v technice, téma interpretace uměleckého díla má potenciál rozvíjet také intelektuální schopnosti žáků. Je dobrým odrazovým můstkem pro diskusi nad komunikačními a společenskými aspekty díla, navíc nabízí celou

[\[xi\]](#) Na většině navštívených škol u nás i na škole v Itálii se stále vyučují některé technologie, které jsou již v současném umění používány minimálně – je to např. mozaika, stucco lustro, vitráž a další.

řadu možností transformace již hotového kulturního produktu ve tvorbě žáků. S reprodukcí uměleckého díla jako zdrojovým materiálem je často nakládáno volně, spíše jako s inspiračním zdrojem; vzniká jeho parafráze. Pozměněním obrazu – využitím jen některých jeho prvků, jejich doplněním – dochází k posunutí významů (viz [obr. 2](#)). V současném umění je apropiativní metoda velmi rozšířena, a nalezneme proto celou řadu příkladů uměleckých děl, která jsou vytvořena na základě děl jiných. Téma interpretace tak přímo vybízí k teoretickému uchopení problému, seznámení žáků s tvůrčími postupy celé řady umělců, kteří ve své tvorbě pracují s formálními i obsahovými znaky již hotových kulturních produktů, kterými jsou i díla jiných umělců.

V italském výukovém projektu Studio per un Autoritratto (Studie pro autoportrét) vytváří žáci na základě inspirace současnou portrétní tvorbou (pozorovanou např. v publikaci *Portraits* z nakladatelství Taschen) sérii autoportrétů vycházejících z vlastní fotografie. Žáci v tomto případě přebírají konkrétní styl malby současných malířů a aplikují ho v práci na svém autoportrétu. Forma vybrané stylizace se protíná s atmosférou (žákem připravené) fotografie ([obr. 3](#)).

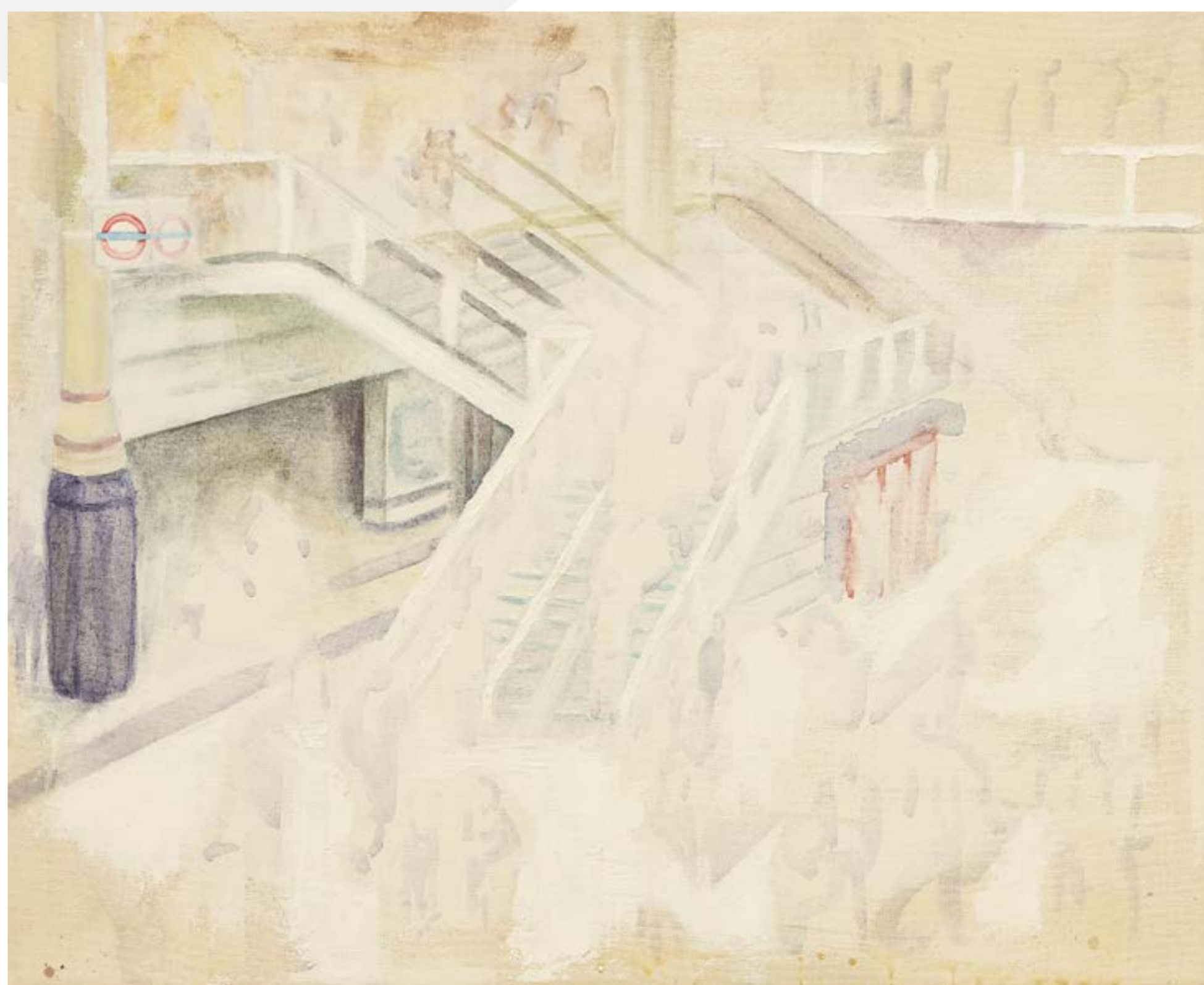


Obr. 3. Studio per un Autoritratto (Studie pro autoportrét), Liceo Artistico Angelo Frattini ve Varese v Itálii, 27. října 2016. Foto © Magdaléna Adámková Turzová

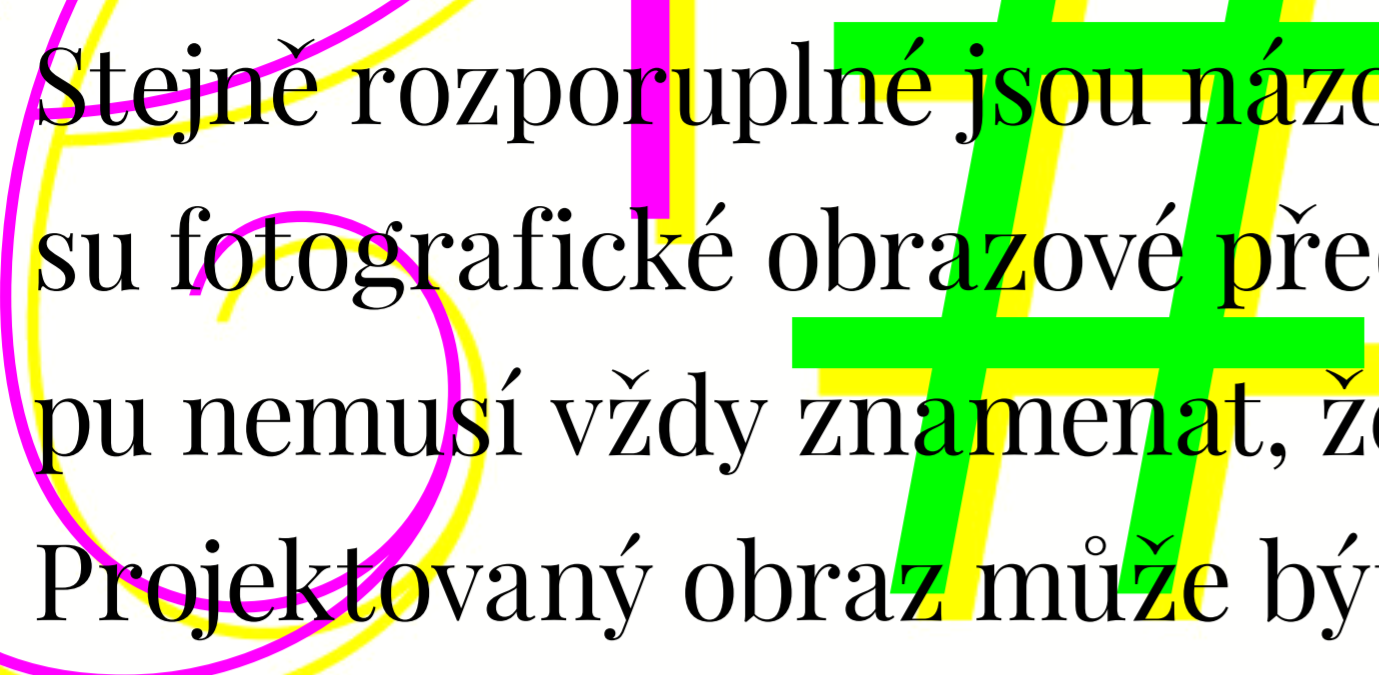
Ve výuce malby je využití fotografie nebo fotokoláže jako návrhu pro malířskou realizaci časté. Žáci po fotografii sahají velmi intuitivně, nejčastěji ji využívají jako pomůcky pro studii konkrétních prvků na obraze. Ačkoli se názory

pedagogů na použití fotografie ve výuce malby výrazně liší, je nepochybné, že fotografie, která se stala pomůckou malířů už v 19. století, svým rychlým pronikáním k běžnému uživateli a masivním využitím v médiích a reklamě postupně získala svoji významnou funkci i v malířské tvorbě. Není však jen pouhým nástrojem ke studii detailů. Malířství je fotografií ovlivňováno od počátku v aspektech formálních i obsahových. Většina malířů hlásící se dnes k figurativní malbě používá fotografie v podobě předobrazu nebo malířsky nakládá s charakteristickými rysy nejrůznějšího fotografického zachycení reality. Ať už nalezené, nebo pro potřebu malby připravené fotografické obrazy, mohou být vnímány jako soustava vizuálních znaků, které se mohou remediací přeměňovat a významově vrstvit.

Jedním z postupů, který v počátečních fázích tvůrčího procesu někteří studenti volí, je vyhledávání fotografie na internetu. Ačkoli internet jako obrazový zdroj většina pedagogů pokládá za problematický a někteří tento způsob striktně odmítají, může být i zde nalezená fotografie součástí promyšleného tvůrčího záměru. Domnívám se, že je důležité, zda je vyhledávání obrazového materiálu na internetu definováno konceptem žákovy práce, nebo zda je jen pouhým hledáním pěkných obrázků.



Obr. 4. Práce v malířském ateliéru Střední školy designu a módy v Prostějově, 2016. Foto © Magdaléna Adámková Turzová



Stejně rozporuplné jsou názory pedagogů na použití projektoru k přenosu fotografické obrazové předlohy na malířské plátno. Využití tohoto postupu nemusí vždy znamenat, že výsledkem bude jen otrocký přepis fotografie. Projektovaný obraz může být jen vodítkem poskytujícím zachytné body či inspiraci, výsledná malba nemusí odpovídat projekci 1:1, může být abstraktní či zcela jiného charakteru (viz [obr. 4](#)). Projektor je v dnešní době častou výbavou malířských ateliérů, zvláště pak umělců, kteří tematizují v malbě vizualitu různých kulturních produktů nebo si projektorem pomáhají v práci na hyperrealistickém zachycení skutečnosti. Paralelu k tomuto procesu nalézáme už před více než pěti sty lety u malířů používajících technického vynálezu camery obscury. Obraz umělcem připravené „mizanscény“ byl za pomoci tohoto optického přístroje přenesen na plátno a přemalován. Dnes je zachycován fotograficky a přenášen na plátno použitím projektoru.

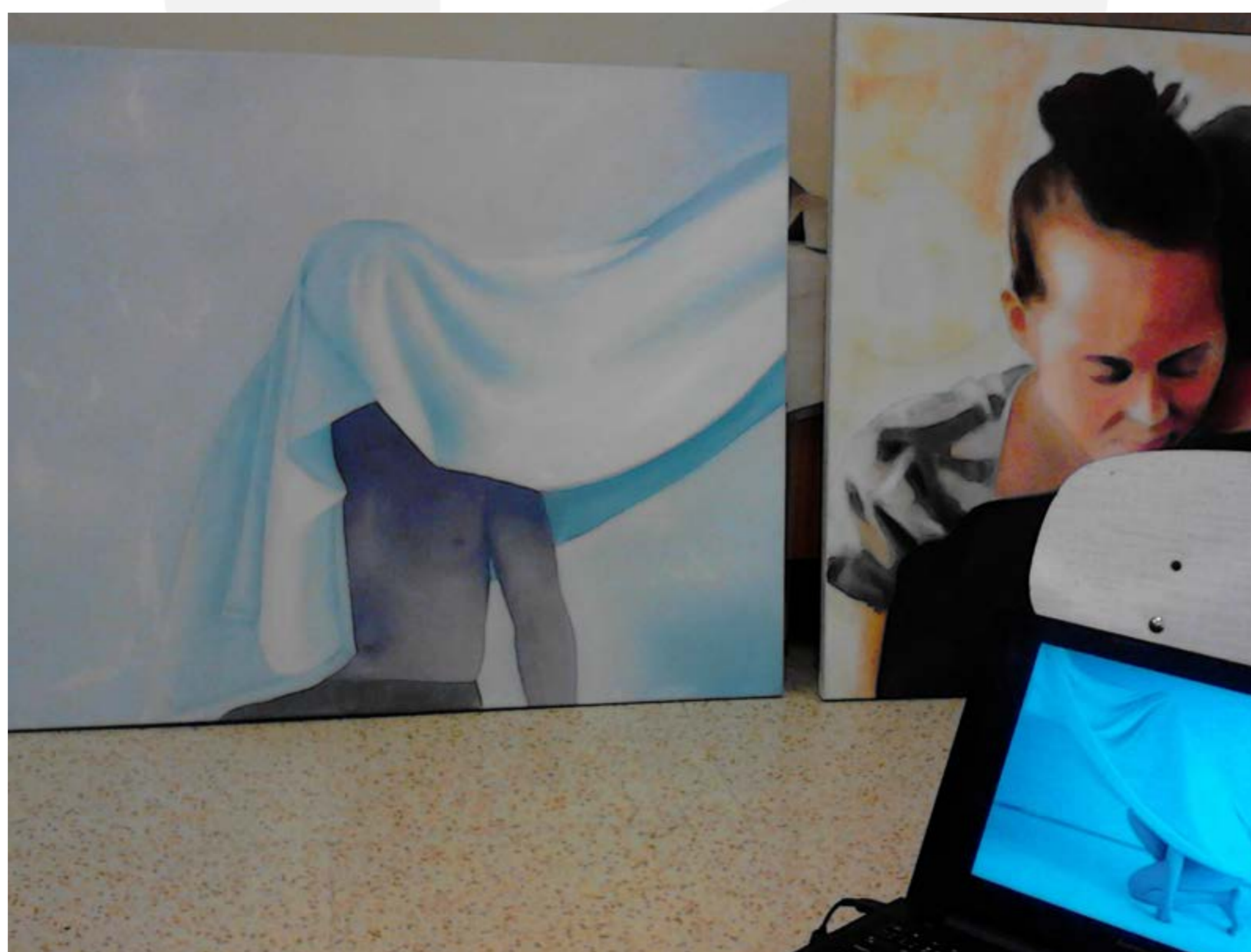
Specifické zacházení s fotografickou předlohou nalézáme v tvorbě výrazné malířské osobnosti Gerharda Richtera (*1932). Jeho fotomalby jsou založené na nalezených fotografiích z novin a časopisů nebo jeho vlastních snímcích. Richter je malbou přenáší na plátno, pak je však rozmazává suchým štětcem, aby dosáhl neostroty a úmyslně zachytil chyby novinové či amatérské fotografie. Toto rozmazání dodává malbám někdy nostalgický nebo tajemný charakter, především však odkazuje k obrazovému zdroji, ať už je to novinová, nebo archivní rodinná fotografie. U Richtera vede přepis fotografie s jejími formálními atributy či případnými chybami k malířské úvaze nad obrazovou informací a ambivalentním vztahem média malby a fotografie.

Využití technických chyb a nedokonalostí nalezené nebo vytvořené fotografie napadlo také některé prostějovské studenty pracující na tematickém zadání s názvem *Závrat'*. Snažili se najít obrazový materiál, který pocit závratí evokuje nebo zachycuje. V jednom případě šlo o bulvární fotografii opilé celebrity povalující se na kraji silnice. Při přepisu fotografie bylo použito uvolněného malířského gesta a monochromní barevnosti. Účelem bylo vyjádřit expresivně pocit závratě, zároveň omezenou barevností odkazuje k černobílé fotogra-

iii z tisku (viz [obr. 5](#) vlevo). V druhém případě šlo o použití vlastní fotografie zachycující interiér se sedícími postavami. Technické chyby na fotografii, kterou našla studentka ve svém archivu, připomínají poruchy vidění při závratích, čehož bylo využito při malířském přepisu, vzdáleně připomínajícím některé Richterovy malířské postupy (viz [obr. 5](#) vpravo).

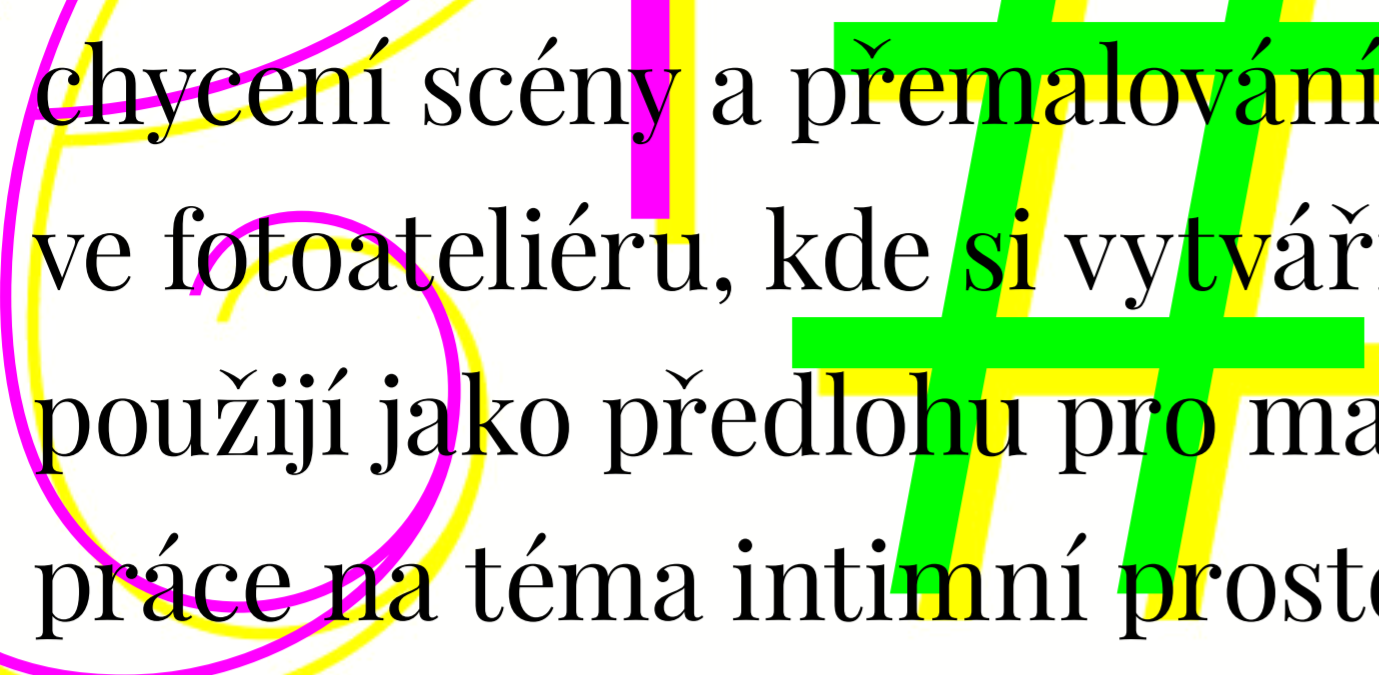


Obr. 5. Malby studentů Střední školy designu a módy v Prostějově, 2014–2016.
Foto © Magdaléna Adámková Turzová



Obr. 6. Příklad využití fotografické předlohy v malbě – série fotografií byla připravena ve fotoateliéru a následně převedena na plátna, Střední škola designu a módy v Prostějově, 2017. Foto © Magdaléna Adámková Turzová

Dalším způsobem, jakým studenti připravují obrazovou předlohu pro malbu, je vytvoření mizanscény (inscenování obrazu), následné fotografické za-



chycení scény a přemalování na plátno. Práce studentů malby tak začíná ve fotoateliéru, kde si vytváří návrhy – fotí scénu na zadané téma a fotografií použijí jako předlohu pro malbu (tak tomu bylo například u jedné maturitní práce na téma intimní prostor – viz [obr. 6](#)). Podobnou metodu tvůrčí práce dnes využívá například významný belgický malíř Michaël Borremans (*1963), který popisuje svoji tvorbu takto: „Zvu si modely a fotím je, nemaluji podle modelu, je to příliš organizačně náročné a znamenalo by to mít lidi v ateliéru celý den, celý týden. (...) Většinou mám představu, co chci, a hledám vhodný model. Nepoužívám nalezený materiál, vytvářím scénu sám jako divadelní režisér. Takhle pracuji posledních 5 let, chci vynalézt obraz, vytvořit obraz, který tu předtím nebyl, který se vztahuje k současné společnosti.“[\[xii\]](#)

Britský malíř Justin Mortimer (*1970) si pro své velkoformátové malby připravuje návrhy v podobě fotokoláže v grafickém editoru.[\[xiii\]](#) Obdobné pracovní postupy můžeme sledovat v tvorbě Daniela Pitína (*1977) a u mnohých dalších umělců. Na otázku, proč potřebuje mít realitu zprostředkovanou, ať už fotografií, nebo modelem, odpovídá malíř Daniel Pitín takto: „Právě proto, že nechci zprostředkovat realitu. Přímá vazba k vnějšímu světu mě nikdy nezajímala. Zprostředkovaná realita je pouze model, který mě vede někam dál. Na malířství mě vždycky nejvíce přitahovalo to, že je interpretací nějakého vnějšího objektu, ale že tou interpretací dochází k proměně zobrazeného objektu. Například zvětšením malého papírového modelu na velké plátno najednou zjistím, že dochází k jakémusi vnitřnímu pohybu té věci. Něco se stalo a drobná papírová věc najednou působí třeba jako krajina nebo mentální prostor.“[\[xiv\]](#)

Totožný způsob přípravy obrazového zdroje jako u Mortimera nebo Pitína jsem pozorovala i ve výuce malby na střední škole v Prostějově. Vzniklé malby ně-

[\[xii\]](#) Michaël Borremans v rozhovoru s Mariem Rossim, z angličtiny přeložila Magdalena Adámková Turzová. Michaël Borremans pt II, UALPaintClub, YouTube [online]. 10. dubna 2011, [cit.2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=zc1302X50aw>>.

[\[xiii\]](#) Z angličtiny přeložila Magdalena Adámková Turzová. Justin Mortimer in Conversation, Haunch of Venison, Vimeo [online]. 2013, [cit.2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<https://vimeo.com/58528095>>.

[\[xiv\]](#) LOMOVÁ Johanka – SKŘIVÁNEK, Jan. Nejistý svět, s Danielem Pitínem o malbě, modelech a minulosti. *Art+Antiques*, 02/2016, s. 32.

kdy přiznávají nesourodost prvků v obraze, čímž je vytvářeno napětí, které diváka vybízí k dekodování jejich symbolických významů. Jedním z takových příkladů jsou studentské práce na téma divoké sny (viz [obr. 7](#)).



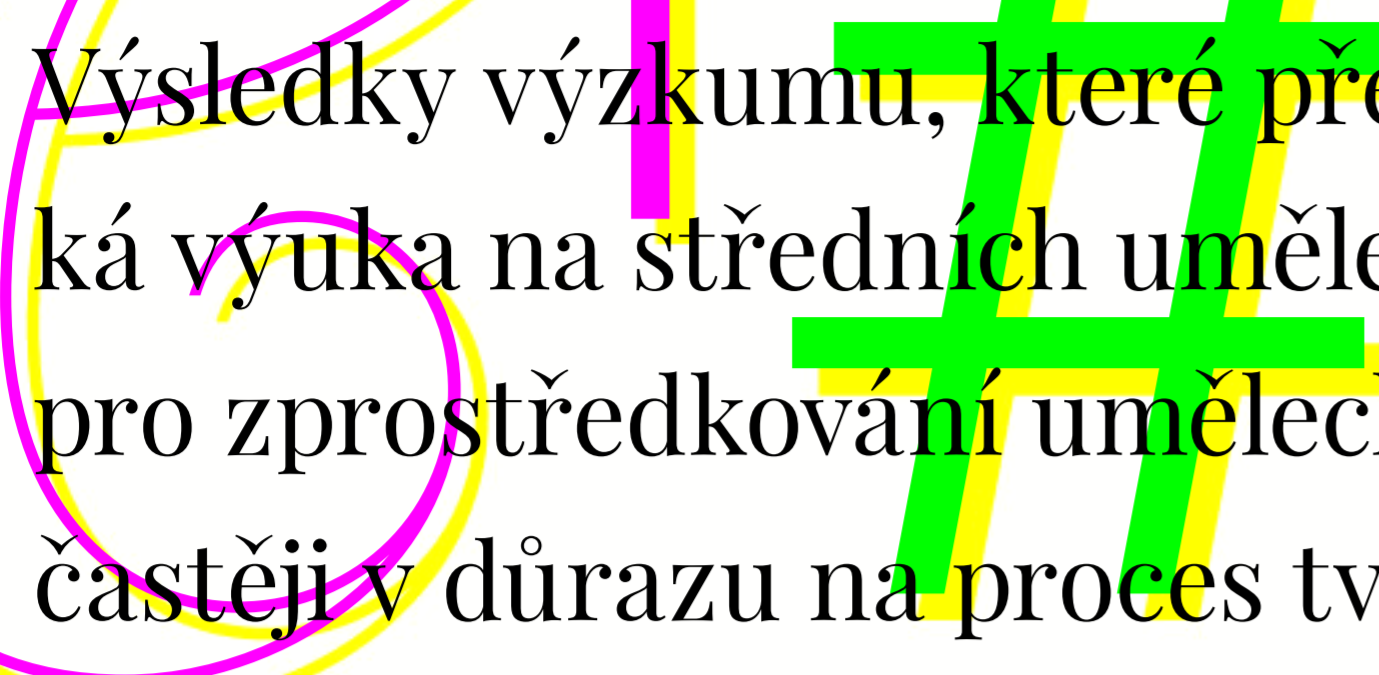
Obr. 7. Malířské práce z ateliéru malby Střední školy designu a módy v Prostějově, 2015–2017. Foto © Magdaléna Adámková Turzová

Při přípravě fotografického materiálu či práci s reprodukcí uměleckého díla a transformaci jejích prvků do malovaného obrazu vyvstává přirozeně otázka, co vlastně malbou zachycujeme. Studenti na ni často nedokáží odpovědět, pokládání této otázky a hledání odpovědí na ni však považují ve výuce malby za nezbytné a zásadní.

3 Závěr

V praktické výuce žáci prochází tvůrčím procesem od začátku do konce. Jsou postaveni do role tvůrce – umělce. Stejně jako umělec i žák loví inspiraci v okolním světě – reálném i virtuálním, je ovlivňován jeho vizualitou a nakládá s ní, hledá adekvátní formy pro svá sdělení, potýká se s technickým provedením a (při obhajobě klauzurních a maturitních prací) prezentuje svůj umělecký výstup před publikem a komunikuje o něm. Diskusí se vrství jeho významy a dílo začíná ožívat. [\[xvi\]](#)

[\[xvi\]](#) Srov. VANČÁT, Jaroslav. *Výchova k tvořivosti ve Školním vzdělávacím programu*. Praha: EduArt ve vydavatelství MAC, 2007, s. 30.



Výsledky výzkumu, které předkládám v tomto textu, dokazují, že praktická výuka na středních uměleckých školách poskytuje dostatečný prostor pro zprostředkování uměleckých forem a obsahů současného umění, a to nejčastěji v důrazu na proces tvorby, která je hlavní náplní této části uměleckého vzdělávání. Do výuky přirozeně pronikají současné umělecké tendence a strategie, což je dáno také zkušeností pedagogů, z velké části aktivních umělců. Umělecká výuka se pod jejich vlivem přirozeně inovuje, inspirována současným uměním a jeho tvůrčími postupy.

Domnívám se, že práce s fotografií a přejatými obrazy skýtá ve výuce malby velký edukační potenciál. Pokud je dobře pedagogicky uchopena, napomáhá tříbení vizuální gramotnosti a schopnosti pracovat kreativně s různými kulturními produkty. Forma remediacce má přirozeně interdisciplinární charakter. Využívání nových médií v klasické malbě může rozšiřovat její rámec a do výuky malby použitím těchto tvůrčích postupů pronikají (s apropriováním materiálem související) témata z nejrůznějších oblastí a disciplín.

Zdroje

ADÁMKOVÁ TURZOVÁ, Magdalena – FILIPOVÁ, Petra. *Učit umění: učitel a žák v labyrintu současného umění*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Praha: Tranzit, 2004.

FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Jinočany: H & H, 2008.

HORÁČEK, Radek – ZÁLEŠÁK, Jan (eds.). *Aktuální otázky zprostředkování umění: teorie a praxe galerijní pedagogiky, vizuální kultura a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita, 2007.

Justin Mortimer in Conversation, Haunch of Venison, Vimeo [online]. 2013, [cit.2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<https://vimeo.com/58528095>>.

LOMOVÁ Johanka – SKŘIVÁNEK, Jan. Nejistý svět, s Danielem Pitínem o malbě, modelech a minulosti. *Art+Antiques*, 02/2016, s. 32.

Michaël Borremans pt II, UALPaintClub, YouTube [online]. 10. dubna 2011, [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=zc1302X5Qaw>>.


MITCHELL, W. J. T. *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press, 1986.

POSPISZYL, Tomáš. *Asociativní dějepis umění: poválečné umění napříč generacemi a médii: (koláž, intermediální a konceptuální umění, performance a film)*. Praha: Tranzit.cz, 2014.

Rámcové vzdělávací programy pro odborné vzdělávání (RVP). Národní ústav odborného vzdělávání [online]. [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW: <http://zpd.nuov.cz/celkove_lm.htm>.

VANČÁT, Jaroslav. *Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*. Praha: Karolinum, 2000.

VANČÁT, Jaroslav. *Výchova k tvořivosti ve školním vzdělávacím programu*. Praha: EduArt ve vydavatelství MAC, 2007.



**Výběr itálie
kvalitních
výrobků
po designu
středních
škola**

Mgr. Jiří Neděla

050



(Deskriptivní případová studie výuky na Carl-Hofer-Schule, Karlsruhe)

1 Úvod – východiska výzkumu

Následující text podává zprávu o výzkumu uskutečněném v rámci grantového projektu IGA s názvem Analýza metod výuky nových médií na uměleckých školách: kvalitativní výzkum. Jeho cílem bylo předložit konkrétní model středoškolské výuky grafického designu, do níž je zapojena práce s grafickými editory – tedy počítačovými programy sloužícími k tvorbě a úpravě grafiky.^[i]


Místem sběru materiálu k vytvoření tohoto modelu byla německá střední odborná škola Carl-Hofer-Schule,^[ii] zaměřená na odvětví tiskových médií a nacházející se ve městě Karlsruhe, ležícím ve spolkové zemi Bádensko-Württembersko. Destinace byla zvolena vzhledem k významnému zázemí pro současné umění, vytvořenému hlavně díky zdejší instituci Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM),^[iii] kulturnímu centru mezinárodního významu, spojujícímu funkci galerijní, archivační a výzkumnou.

S grafickými editory se studenti Carl-Hofer-Schule setkávají v rámci oboru grafický design (*Grafik-Design*). Tento obor obnáší tříleté denní studium zakončené státní zkouškou a udělením titulu *Staatlich geprüften Grafik-Designer/in* (státem uznaný grafický designér). Cílem studia je vybavit studenta profesními dovednostmi k uplatnění v komerční sféře, především v oblasti reklamy nebo vydavatelství, s výstupy v podobě grafických návrhů, předtiskové přípra-

[i] Srov. Lenka Kašpárková: „Nepostradatelným nástrojem grafického designéra je v současné době počítač vybavený příslušným softwarem. Odborné školy zabývající se profesní přípravou grafických designérů proto kladou důraz na kvalitní výuku počítačové grafiky. Omezené finanční možnosti škol však mnohdy nedovolují použití nejnovějších verzí programů a dostatečně moderní techniky.“ KAŠPÁRKOVÁ, Lenka. *Specifika výtvarné edukace v oboru grafický design na středních odborných školách*. Olomouc, 2015. Disertační práce. Univerzita Palackého, Pedagogická fakulta. 211 stran. s. 48.

[ii] Carl-Hofer-Schule Karlsruhe [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <<http://www.carl-hofer-schule.de>>.

[iii] ZKM [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <<http://zkm.de/>>.



vy layoutu tiskovin, „corporate designu, informačního designu, webdesignu“^[iv] apod. Kurikulum tříletého studia zahrnuje jak manuální tvorbu, tak práci s grafickými editory. K této práci se studenti dostanou zejména v rámci předmětů *Grafik-Design*, *Fotodesign*, *Typografie* a *Medientechnik*.

Předmět *Grafik-Design* předává studentům základy designu, grafiky a uměleckých a tvůrčích technik. Náplní kurzu je koncepce, design a realizace ochranných známek, reklamy, brožury, výstavních stánků, plakátů, obalů, knih a časopisů.^[v] Tyto formy výstupů vznikají v prostředí grafických editorů a podrobněji jsou vyučovány v rámci předmětů *Fotodesign*, *Typografie* a *Medientechnik*. Úkolem studentů je pomocí editorů tvořit grafické návrhy, upravovat fotografie, jak ve smyslu jejich obsahu, tak jejich přípravy pro tisk nebo na web. Dále také naučit se vytvořit návrh písma nebo layout tiskové publikace.

Výzkumné šetření probíhalo u příležitosti osobní návštěvy Carl-Hofer-Schule, zaprvé fotodokumentací studentských prací vystavených v prostorách školy a následnou analýzou těchto artefaktů, zadruhé strukturovaným rozhovorem s předem připravenými dotazy směrem k pedagogovi vyučujícímu předmět *Grafik-Design*.

2 Grafické editory jako předmět zkoumání

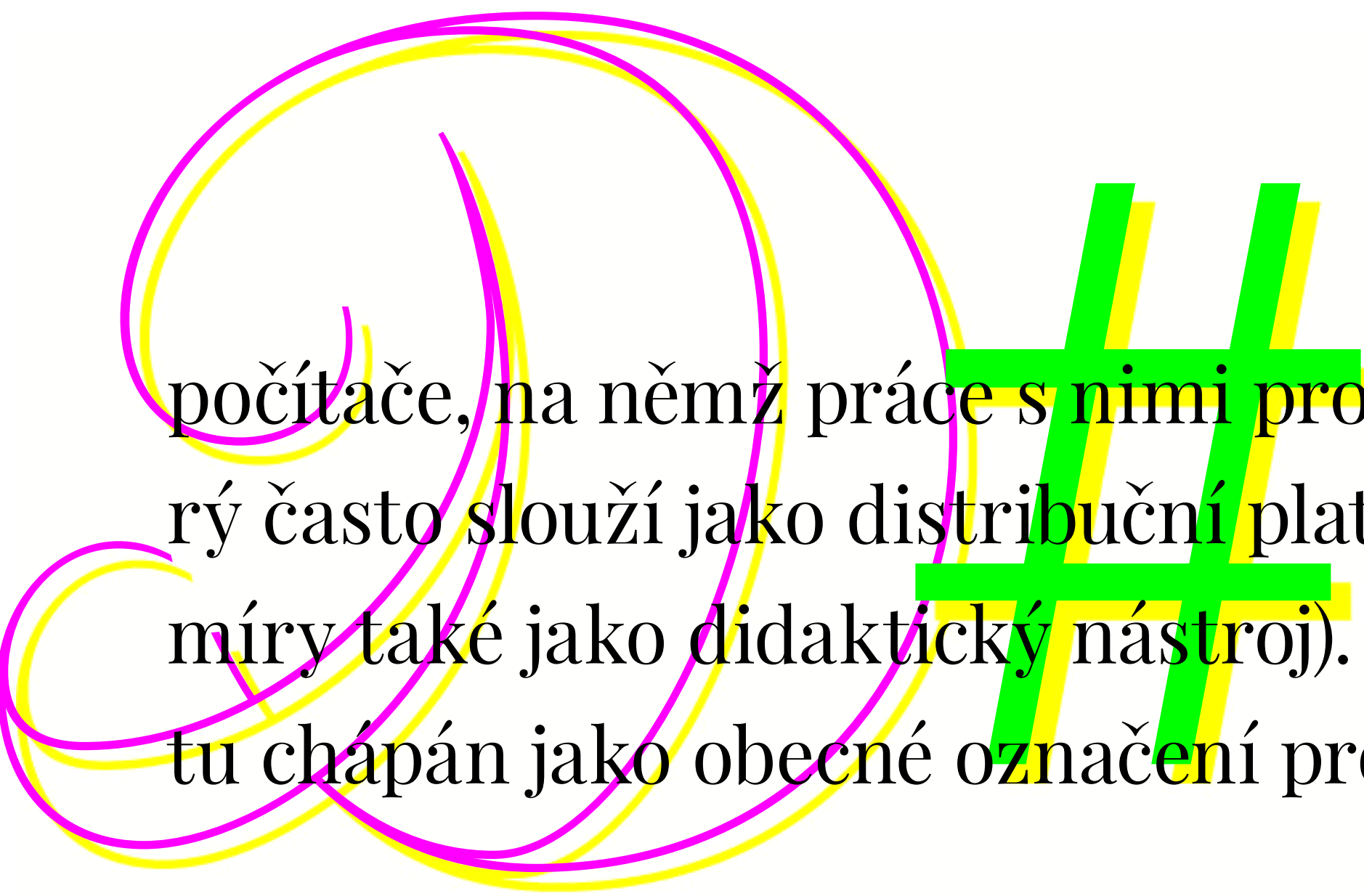
Grafické editory jsou nástroje kreativní činnosti, jejíž výsledky spadají v nejobecnější rovině do oblasti vizuální kultury.^[vi] Šířeji pak můžeme grafické editory zařadit do kategorie nových médií^[vii] s odkazem jednak na platformu

^[iv] Berufskolleg für Grafik-Design 3BKGD Print|Web. Carl-Hofer-Schule Karlsruhe [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <http://www.carl-hofer-schule.de/druck/bkgd_inf.html>.

^[v] Ibid.

^[vi] „Označení vizuální kultura se vztahuje ke specifické roli vizuálních obrazů a vizuální zkušenosti, jež působí uvnitř současné kultury nebo komunity. (...) Historický vývoj formuje podobu současné vizuální kultury ovlivněné nástupem digitální technologie a počítačem zprostředkované komunikace (CMC). Zahrnuje totiž změnu v charakteru vizuality (*visuality*) – termínu, jenž vyjadřuje způsoby vidění (*vision*) v odlišných rovinách pozornosti (vnímání, podívaná, civění, pozorování aj.).“ KÚST, František. Estetická role nových médií. In: FILIPOVÁ, Marta – RAMPLEY, Matthew (eds.). *Možnosti vizuálních studií. Obrazy – texty – interpretace*. Brno: Masarykova univerzita, 2007, s. 114.

^[vii] „V širším slova smyslu termín nová média zahrnuje celé pole výpočetních, komputero-



počítače, na němž práce s nimi probíhá, jednak na médium internetu, který často slouží jako distribuční platforma digitálních ^[viii] obrazů (a do určité míry také jako didaktický nástroj). Pojem digitální obraz je v následujícím textu chápán jako obecné označení pro výstupy grafických editorů.

Pro samotné grafické editory bude ze stylistických důvodů užíváno rovněž pojmů program a software, neboť jde o výrazy lexikálně nadřazené, čímž se dostáváme k významu pojmu editor. Ten se sám o sobě jako souhrnný pojem pro různé typy editorů nepoužívá, avšak pojí se s řadou přívlastků označujících příslušnou specializaci: textový editor, grafický editor, zvukový editor, videoeditor aj. Tato slovní spojení pak označují počítačové programy sloužící k tvorbě a úpravě dat dle příslušného média. ^[ix] V rámci něj se pak dále dělí dle užší specializace (např. editory pro tvorbu prezentace, CAD ^[x] editory, editory pro tvorbu webu apod.) i jiných kritérií.

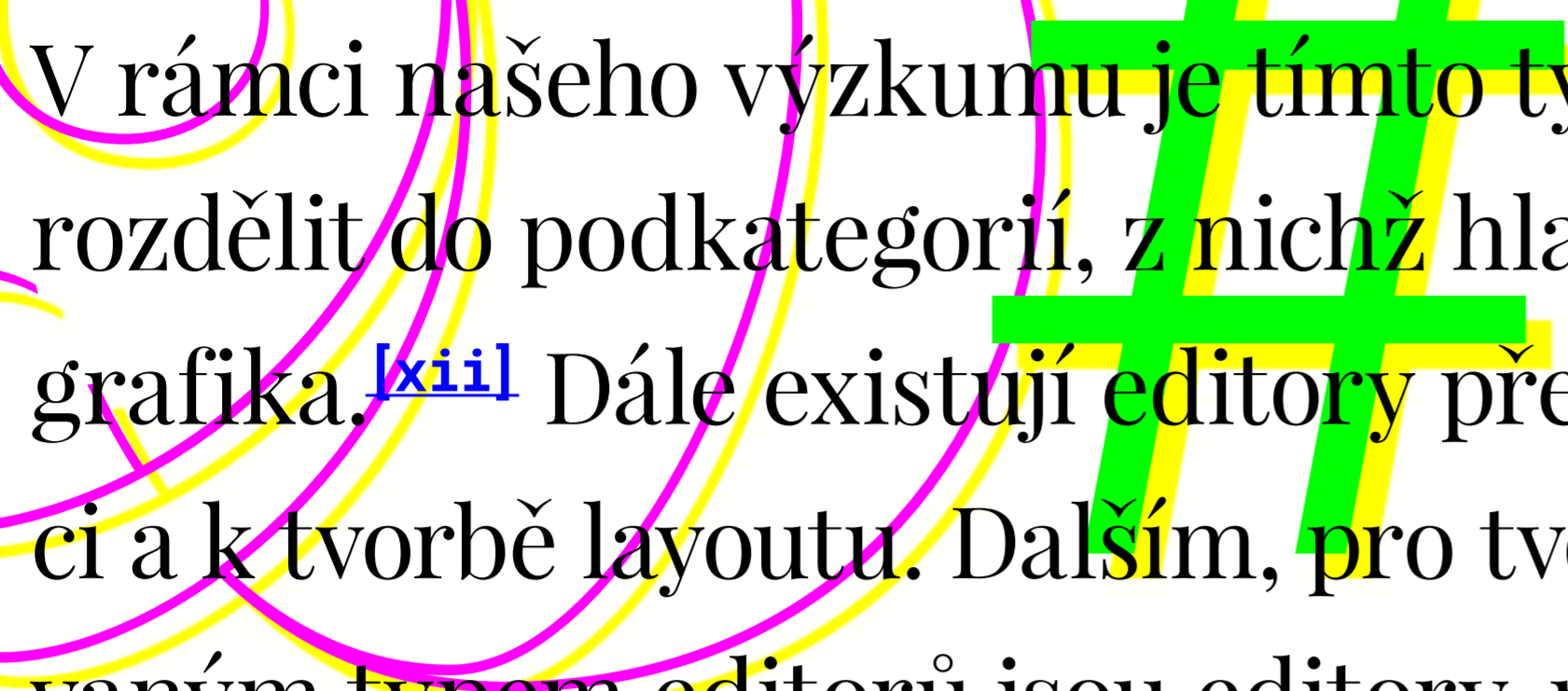
Dalším z nich je kvalitativní úroveň projevující se v množství funkcí editoru, jeho výkonnosti, ovladatelnosti, ale také hardwarových požadavcích a cenové dostupnosti. Dále je zde kritérium kompatibility editoru s operačním systémem a v neposlední řadě kritérium účelu čili pro jaký typ výstupu je daný editor určen.

vých technologií a s nimi spojených datových obsahů, v užším slova smyslu se pak vztahuje pouze k počítačově, tedy digitálními technologiemi mediované komunikaci. Technologickou povahu nových médií přitom, na úrovni hardwaru, nejvýrazněji určuje skutečnost, že tyto komunikační technologie jsou založeny na digitálním (číselném) kódování a zpracování dat." MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013, s. 109.

^[viii] „Digitální technologie používá k záznamu informace (znaku, obrazu, zvuku, popisu úkonu) číselného kódování – digitalizace je tedy proces transformace informace do numerického kódu. Ten je v současnosti z řady praktických důvodů založen na systému se dvěma čísly (tedy binárním systémem), s jedničkou a nulou, do nějž jsou převáděny veškeré informace. Z reálných věcí, např. zapsané věty či fotografie, se tak stává numerický model jedniček a nul.“ KŮST, František. *Digitální média: Média a digitalizace*, č. 5, 2003 [online]. [cit. 2017-01-25]. Dostupné z WWW: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/archiv_05.htm>.

^[ix] Pojem médium je v tomto případě chápán v obecné odborné rovině, tedy jako „zprostředkující činitel, prostředí, prostředek“. PETRÁČKOVÁ, Věra – KRAUS, Jiří. *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia, 1998, s. 486.

^[x] CAD (zkratka pro computer-aided design) editory zahrnují programy pro projektování staveb či průmyslových komponentů, prostorové vizualizace, modelování 3D tisku apod.



V rámci našeho výzkumu je tímto typem počítačová grafika, ale i tu lze dále rozdělit do podkategorií, z nichž hlavními jsou bitmapová grafika^[xi] a vektorová grafika.^[xii] Dále existují editory přesahující z oblasti grafiky k typografické práci a k tvorbě layoutu. Dalším, pro tvorbu grafického designu však nepříliš využívaným typem editorů jsou editory, pomocí nichž uživatel ve virtuálním trojrozměrném prostředí vytváří grafické 3D objekty, zpravidla určené k průmyslovým účelům v podobě nákresů a vizualizací, případně k následné animaci.

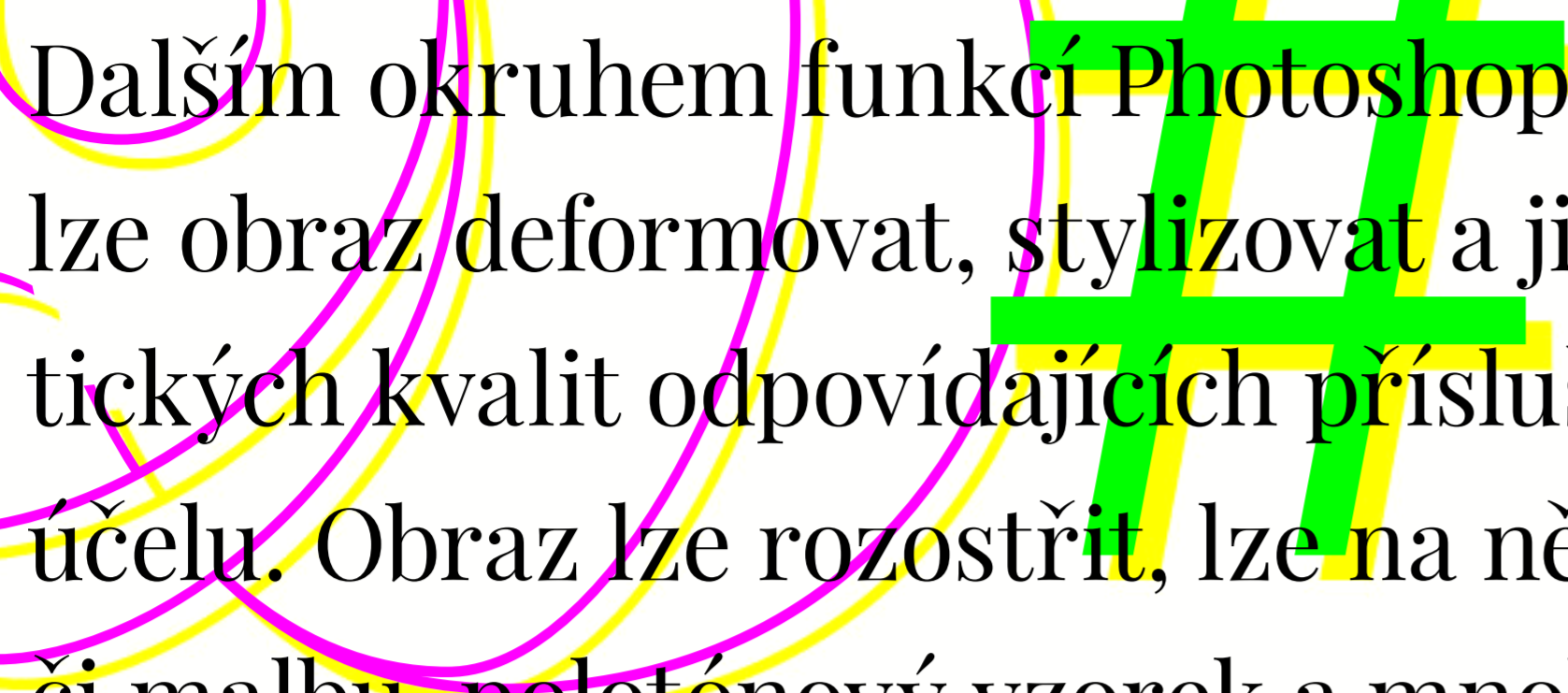
Carl-Hofer-Schule je pro účely oboru grafický design vybavena editory společnosti Adobe: Photoshop, Illustrator a InDesign. Jde o nadstandardní sadu splňující svojí funkcionalitou vysoké profesionální nároky.

Adobe Photoshop je grafický editor určený pro úpravu bitmapové grafiky, zejména digitálních fotografií. Tento lapidární popis však naprosto nevystihuje velké množství funkcí a postupů, kterými je úprava možná provádět. Jedním ze základních okruhů, jimiž je práce ve Photoshopu definována, je možnost barevných úprav fotografie nebo její části. To znamená, že lze kvalitu barvy měnit podle různých kritérií: podle barevného modelu HSB, „(..) při kterém se barva mění pomocí tří komponent: tónu (H – hue), sytosti (S – saturation) a jasu (B – brightness)“,^[xiii] lze provádět změny hodnot kontrastu, úpravu histogramu a řadu dalších.

[xi] Bitmapová grafika je „oblast počítačového zpracování obrazové informace, s níž se pracuje jako s rastrem složeným z obrazových prvků. Obrazová informace je obvykle uložena v diskovém souboru jako bitmapa. Velikost grafického obrazu je omezena množstvím obrazových bodů, z nichž se skládá. Počet obrazových bodů se vypočte jako součin počtu řádků a sloupců v rasteru obrazu. S bitově orientovanou grafikou lze pracovat způsobem blízkým klasickému pojetí práce s obrazy či ilustrací. Na výslednou kvalitu obrazu má však výrazný vliv velikost rastru (hustota obrazových bodů na jednotku délky), které se říká rozlišení. Při snímání obrazu pomocí skeneru lze obvykle nastavit rozlišení, v němž bude obraz z předlohy sejmut“. HLAVENKA, Jiří a kol. *Výkladový slovník výpočetní techniky a komunikací*. Praha: Computer Press, 1997, s. 49.

[xii] „Grafika, která využívá k definování obrázků vektory. (...) Vektorová grafika se vyznačuje vysokou mírou organizovanosti a flexibility; jednotlivé prvky tvořící obrázek jsou matematicky definované objekty, což umožňuje jejich snadnou editaci, změnu rozměrů, polohy, natáčení atd.“ Ibid., s. 427.

[xiii] CHORÝ, Tomáš. *Barva a design*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014, s. 83.



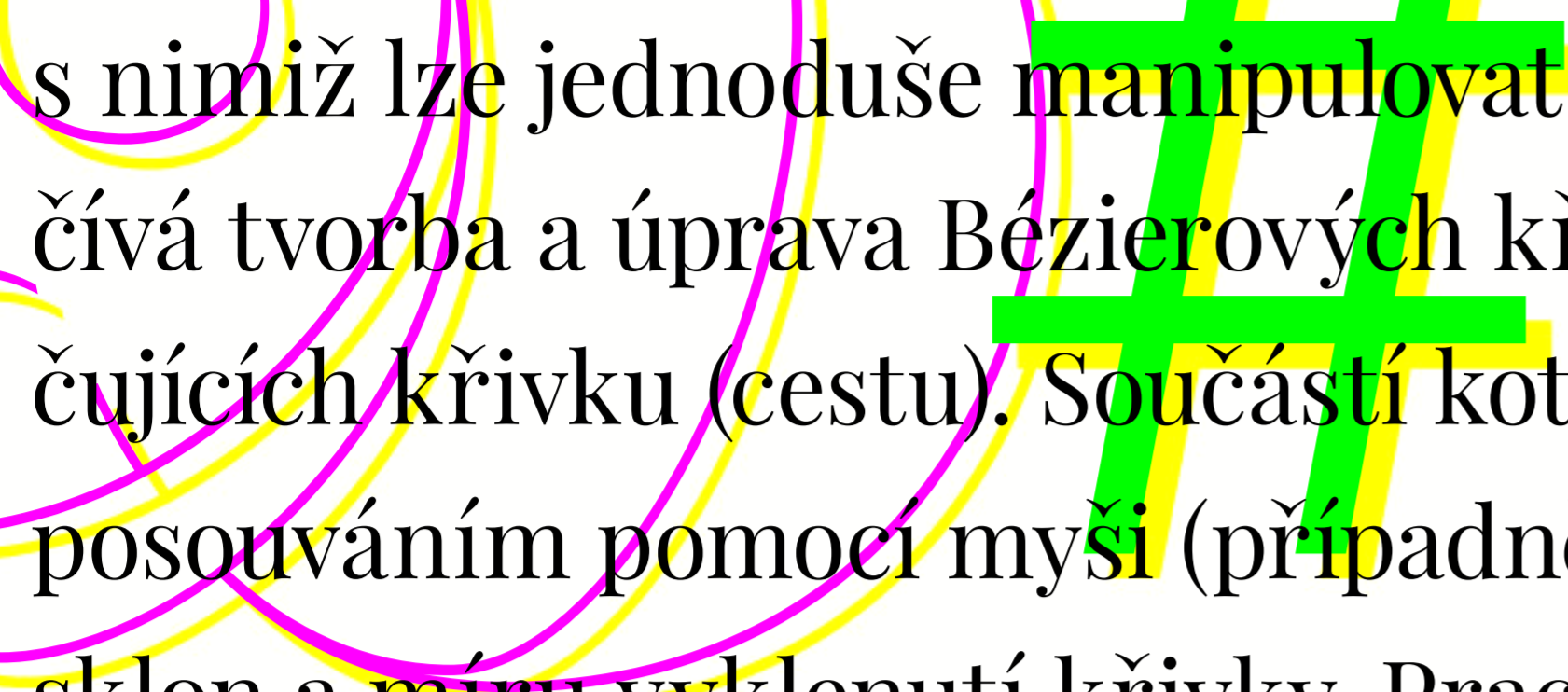
Dalším okruhem funkcí Photoshopu je sada grafických filtrů, pomocí nichž lze obraz deformovat, stylizovat a jinak modulovat za účelem dosažení estetických kvalit odpovídajících příslušnému (uměleckému, komerčnímu apod.) účelu. Obraz lze rozostřit, lze na něj aplikovat textury, efekty simulující kresbu či malbu, polotónový vzorek a mnoho dalšího.

Dále lze upravovat velikost a proporce fotografie, pořizovat z ní výřezy libovolných tvarů, označovaných jako výběry, se kterými je pak možné pracovat odděleně od zbytku fotografie. Především je však ve Photoshopu možné skládat obraz z částí rozdělených do vrstev, z nichž lze každou upravovat zvlášť. Při manipulaci s vrstvami lze měnit jejich pořadí (a tím i viditelnost některých překrývajících se částí) a vzájemnou polohu (vrstvu nebo její část lze posouvat, a měnit tak její místo v kompozici obrazu). Pomocí tohoto nástroje je tudíž možné dosáhnout podobného výsledku jako při manuální tvorbě koláže z výstřižků jiných obrazů. Photoshop ovšem umožňuje tyto „výstřižky“ také kopírovat, zrcadlově převracet, měnit jejich velikost nebo průhlednost a aplikovat na ně filtry a efekty.

Pro tyto a mnohé další funkce (a široké možnosti jejich kombinování) je Photoshop využíván v oblasti webdesignu a vydavatelství, především časopiseckém. Jeho nástroje však mohou sloužit také účelům volné umělecké tvorby.

Zatímco Photoshop je určen pro práci s bitmapovou grafikou, grafický editor Adobe Illustrator generuje grafiku vektorovou. Jestliže Photoshop zpravidla pracuje se vstupní fotografií, v Illustratoru jednotlivé grafické elementy a útvary teprve vznikají, ^[xiv] přičemž základním stavebním prvkem je zde tzv. Bézierova křivka: „Jde o matematicky velmi snadno popsatelnou a v počítači snadno implementovatelnou křivku. K popisu poměrně složitých křivkových tvarů může v Bézierově interpretaci posloužit pouze několik málo bodů. V aplikační grafice (...) je křivka na obrazovce určena třemi nebo více body,

^[xiv] Pokud ovšem uživatel nepoužije fotografii či jiný obraz jako předlohu pro předkreslení pomocí křivek.



s nimiž lze jednoduše manipulovat a měnit tak podobu křivky.“^[xvi] V praxi spočívá tvorba a úprava Bézierových křivek na základě kotevních bodů, ohraničujících křivku (cestu). Součástí kotevních bodů jsou táhla (řídící body), jejichž posouváním pomocí myši (případně jiného polohovacího zařízení) lze měnit sklon a míru vyklenutí křivky. Práci s kotevními body a cestami je možné vytvářet libovolné tvary (objekty), jejichž organizované seskupení představuje výsledný obraz. Na objekty lze rovněž aplikovat různé efekty (křivku lze změnit do podoby tahu štětcem, obdélník je možné změnit pomocí izometrického zobrazení v trojrozměrný hranol apod.). Celek obrazu se zpravidla skládá z velkého množství jednotlivých objektů, proto je důležitou součástí Illustratoru také aparát nástrojů určených k jejich přehledné správě.

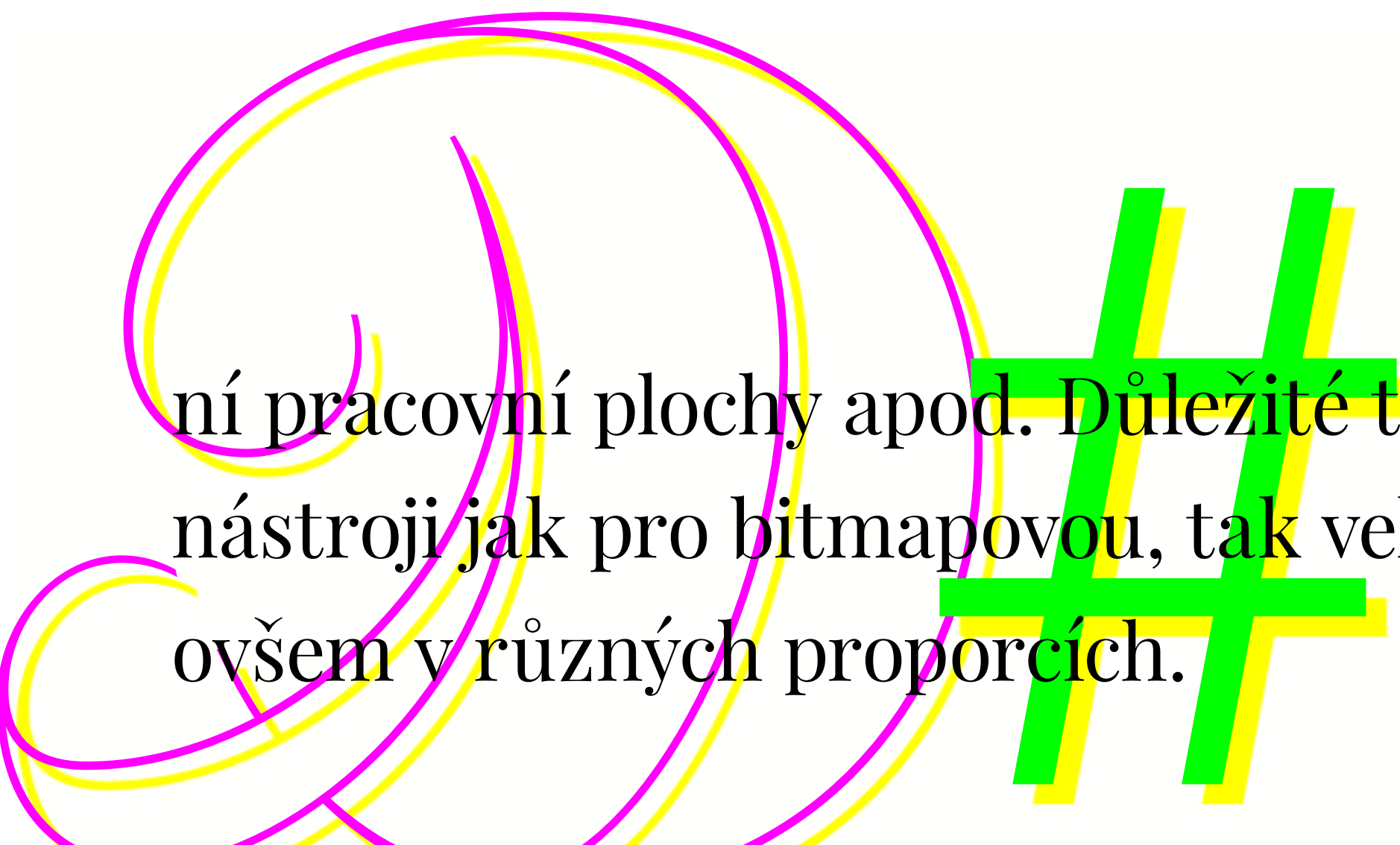
Škála praktického využití Illustratoru se částečně shoduje s využitím Photoshopu, především v oblasti webdesignu, ovšem srovnatelnou měrou je využíván jak designéry k tvorbě plakátů či log, tak ilustrátory komerčního i uměleckého zaměření.

Adobe InDesign je nástroj pro *desktop publishing*. Tak je označován proces sazby textových a grafických podkladů za pomoci specializovaných programů – z nichž jedním je právě InDesign. Finální výstup, který je před samotným tiskem v InDesignu upravován, může být různé povahy – kniha, katalog, časopis, brožura, plakát, případně merkantilie (obálky, vstupenky apod.). Podle potřeb daného formátu vytváří uživatel layout, tj. grafickou úpravu vizuálního materiálu. Funkce InDesignu je tedy především typografická, ale nabízí i prostředky k tvorbě (například knižního) designu a dalších grafických úprav.

Na tomto místě je vhodné dodat, že všechny tři programy mají díky produktové identitě logicky řadu společných rysů, především podobné uživatelské rozhraní^[xvii] a z něj vycházející způsob ovládání, paletu nástrojů, uspořádá-

[xvi] Hlavenka, *Výkladový slovník*, s. 44.

[xvii] Grafické uživatelské rozhraní / graphical user interface (GUI): „Způsob a popis komunikace uživatele s počítačem. Spočívá v tom, že maximum ovládacích prvků, parametrů, datových souborů, aplikací a rovněž samotných pracovních ploch programů je reprezentováno na obrazovce počítače jako homogenní objekty. S těmito objekty se za pomoci vstupního zařízení (myš, tablet)



ní pracovní plochy apod. Důležité také je, že všechny tři editory jsou vybaveny nástroji jak pro bitmapovou, tak vektorovou grafiku i pro typografické úpravy, ovšem v různých proporcích.

Produkty Adobe však, zcela přirozeně, nejsou jedinými svého druhu. Například z hlediska cenové dostupnosti má uživatel na výběr různé alternativy – nejdostupnějšími z nich jsou programy *public-domain software*.^[xvii] Mezi nimi patří k nejpopulárnějším GIMP (pro bitmapovou grafiku), Inkscape (pro vektorovou grafiku) a Scribus (pro sazbu). Škála veškerých grafických editorů je však mnohem širší a jednotlivé tituly se kvalitativně různí. Na řadu z nich však lze vztáhnout alespoň některé vlastnosti výše popsané v souvislosti s programy kolekce Adobe.

3 Výuka grafického designu na Carl-Hofer-Schule

Povaha grafických editorů společnosti Adobe a jejich versatilita představuje dostatečně nosnou platformu pro popsání některých specifíků pedagogického vedení v takto zúženém spektru. Na dotazy odpovídal pedagog Peter Möldner, který vyučuje předměty spadající do oboru grafický design. Následující text vychází z přepisu pořázeného rozhovoru.^[xviii]

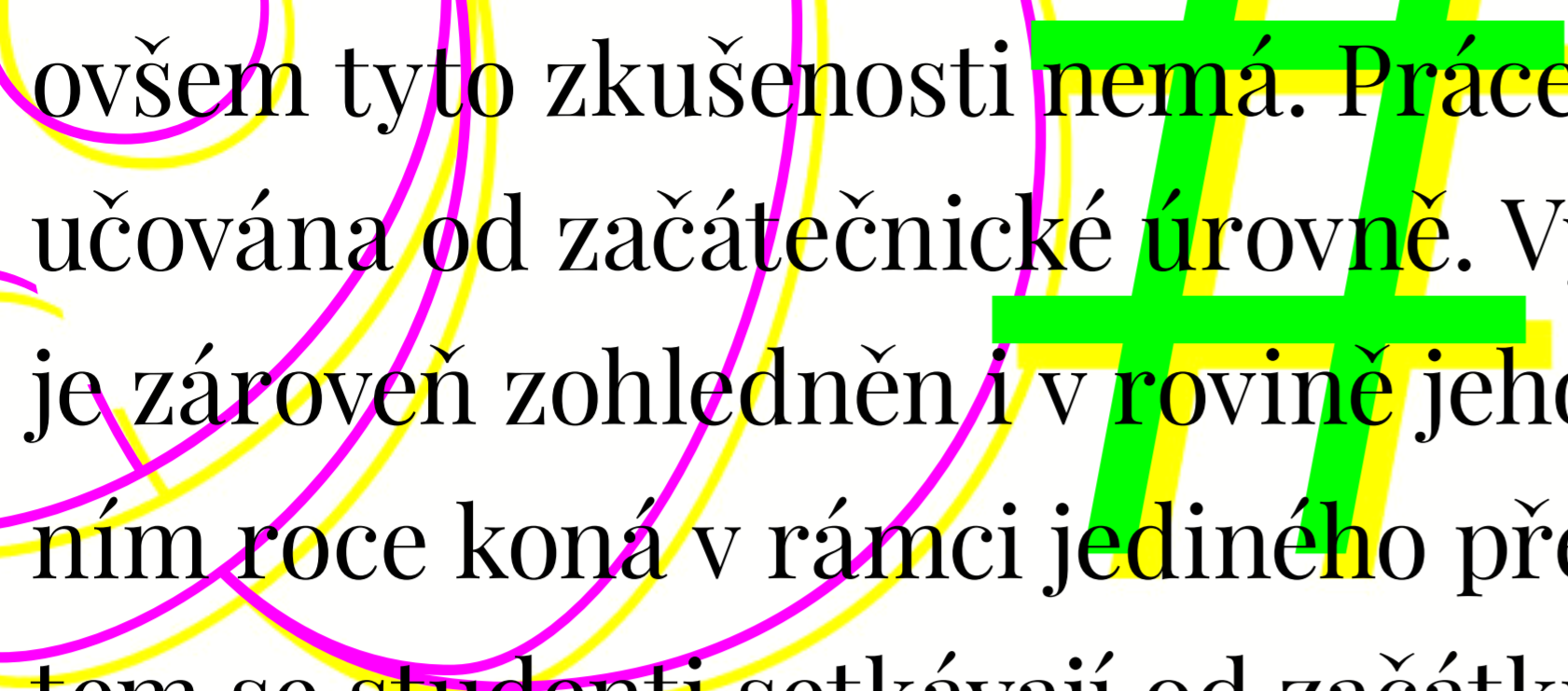
Studenti oboru grafický design na Carl-Hofer-Schule přicházejí do styku s grafickými editory už v prvním ročníku studia, kdy si osvojují základy práce v programech Photoshop, InDesign a Illustrator. V praxi se ukazuje, že část studentů se s některými z těchto programů setkala, nebo s nimi dokonce dovede do určité míry pracovat už před nástupem do Carl-Hofer-Schule. Většina

pracuje způsobem, který připomíná práci s předměty reálného světa – uchopování, přesunování, stisk tlačítek atd. Konkrétní GUI definuje standardy, pomocí kterých probíhá komunikace s uživatelem – práce s menu, ikonami, dialogovými panely a dalšími prvky.“ Ibid., s. 174.

^[xvii] *Public-domain software* je „program, který je určený pro obecné veřejné použití.

Tento program je možno bezplatně používat, kopírovat a šířit“. Ibid., s. 334.

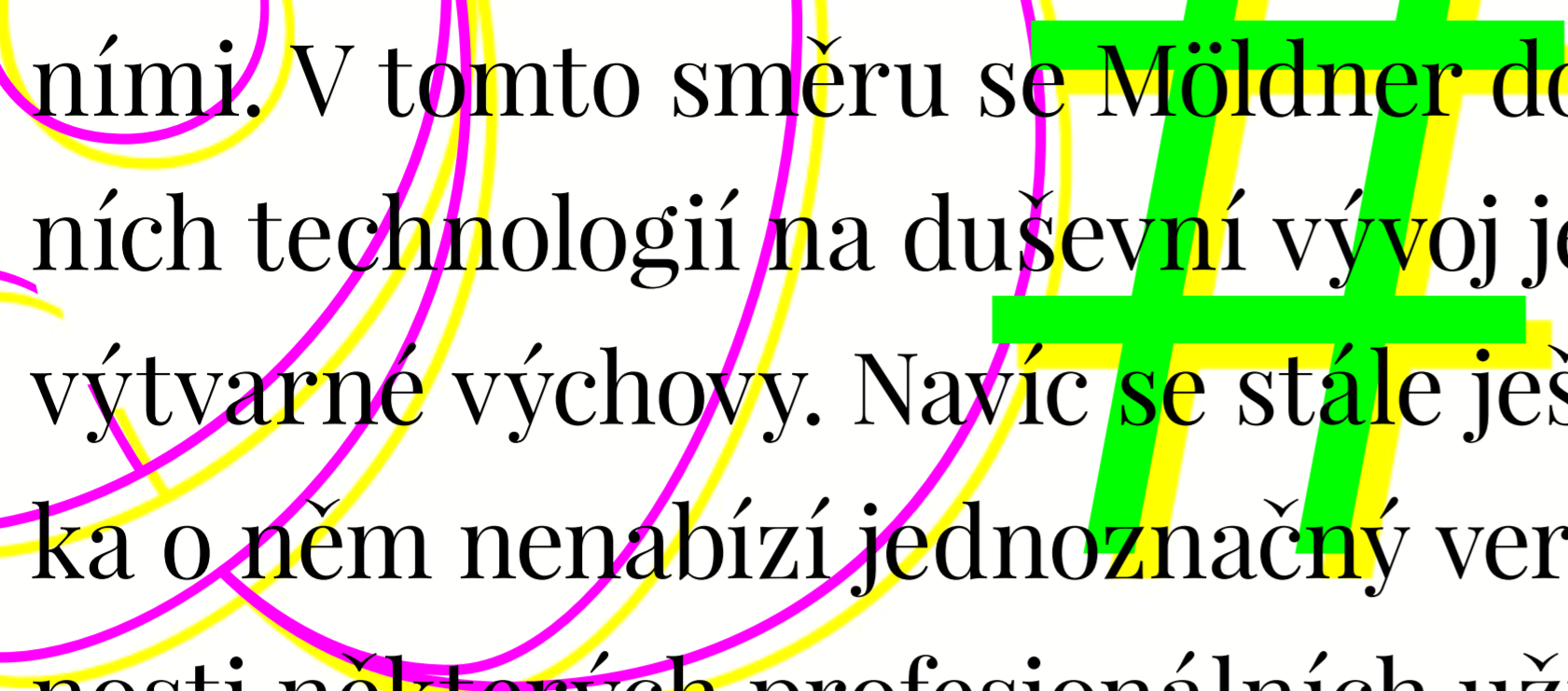
^[xviii] Rozhovor s Petrem Möldnerem vedl Jiří Neděla, 1. 7. 2016.



ovšem tyto zkušenosti nemá. Práce se softwary je tudíž v prvním ročníku vyučována od začátečnické úrovně. Výchozí předpoklad „studenta začátečníka“ je zároveň zohledněn i v rovině jeho rozvrhu. Výuka práce s editory se v prvním roce koná v rámci jediného předmětu – *Medientechnik*. S tímto předmětem se studenti setkávají od začátku studia, kdy se seznamují se základními nástroji, ovládacími prvky a řešením jednoduchých úkolů. V následujících ročnících pracují s grafickými editory také v rámci dalších předmětů (*Fotodesign*, *Typografie*). Po celou dobu jsou však paralelně vedeni k projevu prostřednictvím manuálních výtvarných technik, plošných i prostorových, které pro ně jednak představují známou a do určité míry zvládnutou dovednost, jednak jim budou později při tvorbě digitálního obrazu sloužit jako rovnocenná pomůcka. Tato pomůcka může být uplatněna jako výchozí bod celé tvorby díla (při znamenávání představy jeho vizuální podoby), jako přípravná fáze či jako průběžně doplňující součást (rozvrh kompozice, skici, variace, detaily apod.).

Manuální výtvarné techniky tedy hrají v procesu tvorby digitálního obrazu důležitou roli a jejich zapojení má na jeho základní podobu (opět viz kompozice, skici, variace, detaily atd.) zásadní vliv. Nejde však o nezbytný předpoklad, jak lze usuzovat z praxe vypozerovaných příkladů profesionálních i amatérských grafiků, kteří začali tvořit rovnou v grafických editorech, aniž by se předtím (nebo i potom) věnovali kresbě či jiné manuální technice. Co se týká pomyslné škály stupňující míru zapojení manuálních technik do práce s grafickými editory, tito kresbu nepraktikující grafici tvoří její krajní pól, zatímco model uplatňovaný na Carl-Hofer-Schule lze považovat za určitý úzus.

Důležitost manuálních dovedností studenta zdůrazňuje Peter Möldner také vzhledem k širšímu kontextu multimediální povahy současné vizuální kultury. Pedagog připouští, že se kreativní povaha studentů dokáže projevit prostřednictvím digitálních médií i v případě, že se předtím manuální tvorbě nevěnovali. Tyto projevy však podle Möldnera budou postrádat určité kvality, přesněji řečeno zažitou zkušenost vizuální představivosti, kterou si dítě tříbí právě vizuálními kreativními projevy, ať už systematicky rozvíjenými, nebo spontán-



ními. V tomto směru se Möldner dotknul aktuální problematiky vlivu digitálních technologií na duševní vývoj jedince, která však dalece přesahuje oblast výtvarné výchovy. Navíc se stále ještě jedná o fenomén příliš čerstvý a polemika o něm nenabízí jednoznačný verdikt. Pokud však vezmeme v potaz zkušenosti některých profesionálních uživatelů, zjistíme, že se s Möldnerovými slovy shodují. Následující citace pochází z knihy *Vektory: Základní výcvik*, která je zaměřena na tvorbu vektorové grafiky, především v programu Adobe Illustrator, a která s poněkud žoviálním tónem (jenž je pro některé příručky, určené zejména začátečnickým uživatelům různých softwarů, příznačný) důležitost manuální tvorby rovněž zdůrazňuje: „V roce 1986 jsem vystudoval uměleckou vysokou školu. I když byl tento program speciálně zaměřen na vyškolení grafických návrhářů, museli jsme absolvovat také hodiny kreslení a ilustrování bez ohledu na to, zda se v budoucnu budeme chtít stát profesionálními ilustrátory. V té době si naše odvětví plně uvědomovalo důležitost kreslení ve vztahu k designu. Časy se však změnily. Většina univerzit, které nabízejí akademické tituly ve vizuální komunikaci, po studentech nevyžaduje, aby měli hodiny kreslení. Většina z nich se zaměřuje na softwarově orientovanou grafiku (proces založený na nástrojích), což problém ještě prohlubuje. Tento problém se však netýká jen současných absolventů designových škol. Dokonce i zkušení návrháři, kteří byli v kreslení vyškoleni, se někdy nechají ukolébat do stavu tvůrčí strnulosti snadností a dostupností digitálních nástrojů, ať už příležitostně, nebo trvale.“^[xix]

Möldner dále tvrdí, že těmto projevům v poslední době silně konkuruje konzumace vizuálních podnětů zprostředkovaných digitálními médii v čele s internetem, nabízejícím nejen aktivní tvůrčí možnosti (například v podobě grafických editorů), ale také dlouhé hodiny zcela pasivní zábavy.^[xx] Současný jedinec je zahlcen nepřeborným množstvím vizuálních stimulů, což výrazně snižuje jeho přirozenou potřebu vytvářet vlastní

^[xix] GLITCHKA, Von. *Vektory: Základní výcvik*. Brno: Computer Press, 2013, s. 58.

^[xx] Na podobné dopady intenzivního kontaktu člověka s digitálními technologiemi se zaměřuje rovněž publikace Manfreda Spitzera *Digitální demence*. Srov. SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. Brno: Host, 2014.

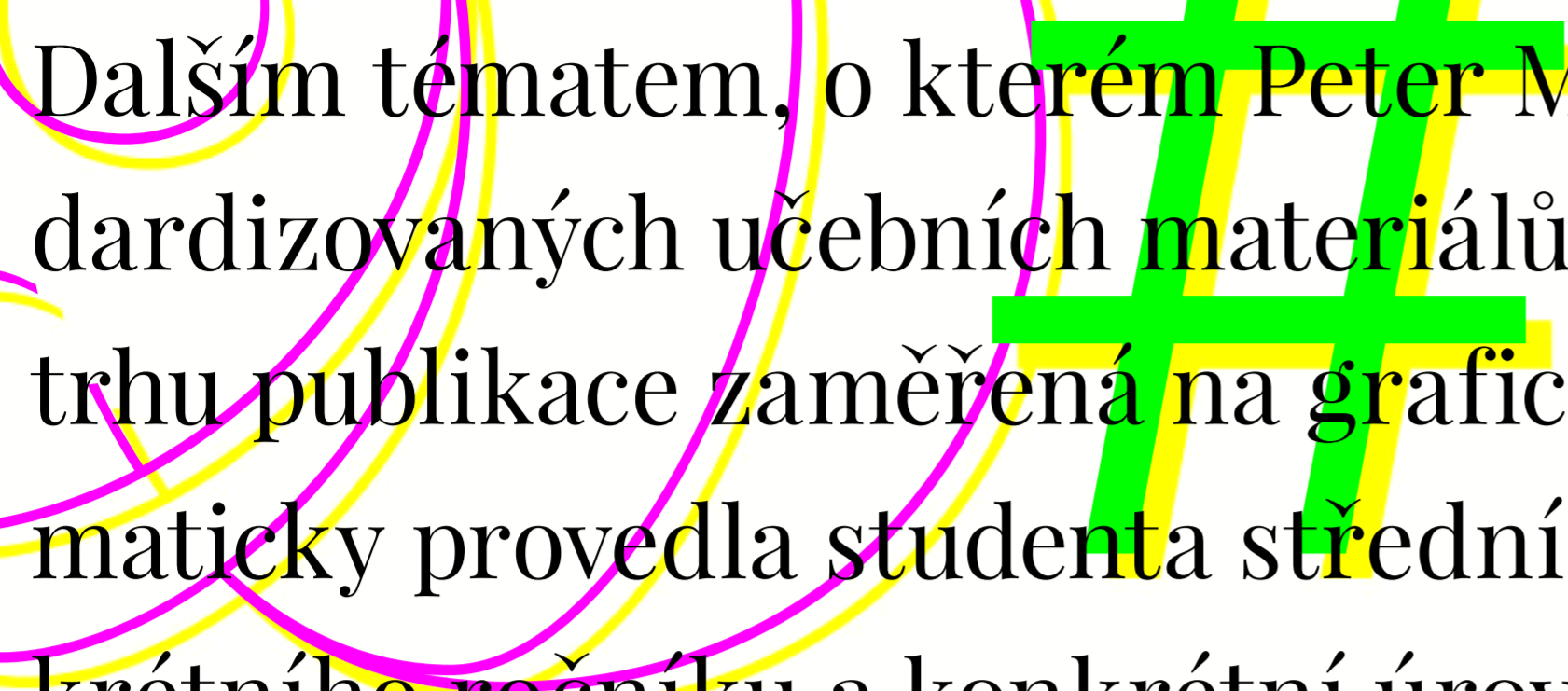
podněty – v podobě kresby, malby nebo prostorové tvorby. Zapojení manuálních disciplín nejen v prvním ročníku má proto v situaci všudypřítomných digitálních médií své opodstatnění.



Obr. 1. Skica jednoho ze studentů, Carl-Hofer-Schule v Karlsruhe, 2016.
Foto © Jiří Neděla

Konkrétním příkladem zapojení manuální tvorby může být úkol vytvořit typografický návrh, který student grafického designu musí nejprve nakreslit a teprve poté v programu InDesign zpracovat digitálně. Dbáno je zde přitom právě na to, aby si studenti při zpracovávání úkolu uvědomili vzájemnou součinnost manuální i digitální techniky, projevující se zejména v tom smyslu, že manuální příprava (skica, návrh) může představovat výchozí bod celé, v počítači dokončené práce, jehož manuální vytvoření poskytuje větší prostor pro generování a modifikování grafických nápadů. I zde je možné nalézt paralelu se zkušeností etablovaných grafických designérů: „Líbí se mi pojem ‚skicování‘ (angl. *thumbnailing*). Jedná se o celkem vhodný pojem, který definuje zachycení myšlenek do jednoduché a malé (miniaturní) kresby. Protože v této fázi jde především o dolování představ, nemusíte si dělat starosti s tím, jak precizní, nebo technicky přesný obrázek bude. Drobné skici nejsou nic jiného než vizuální spouštěče, které vám mají pomoci prozkoumat tvůrčí možnosti.“^[xxi]

^[xxi] Glitchka, *Vektory: Základní výcvik*, s. 61.

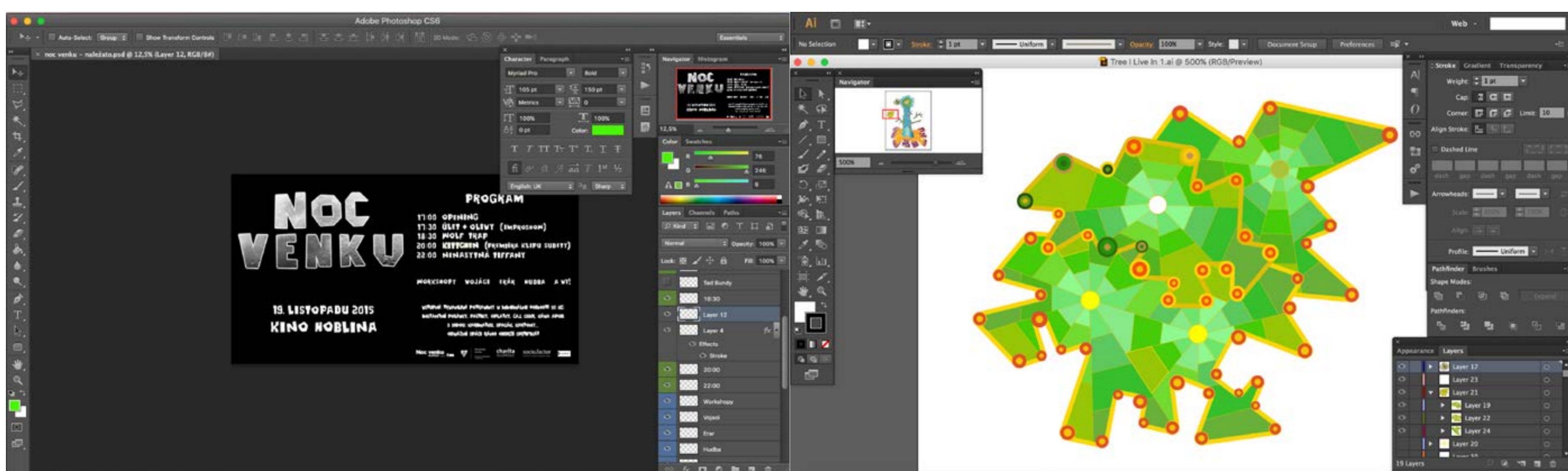


Dalším tématem, o kterém Peter Möldner hovořil, byla problematika standardizovaných učebních materiálů. Dle jeho slov není na německém knižním trhu publikace zaměřená na grafické editory, která by svou osnovou systematicky provedla studenta střední školy edukativním procesem v rámci konkrétního ročníku a konkrétní úrovně pokročilosti – jinými slovy, učebnice navržená přímo pro studenty uměleckých nebo umělecky orientovaných škol. Takto popsaná situace je ovšem identická s nabídkou výukových publikací v České republice a podílí se na specifickém režimu výuky práce s grafickými editory v mezinárodním měřítku. Na trhu sice existují například oficiální výukové sady Adobe, které umožňují osvojovat si schopnosti prostřednictvím vytvoření určitého grafického návrhu dle zadání. Tento způsob, vedoucí k víceméně vyčerpávajícímu vysvětlení všech funkcí programu, ovšem postrádá pedagogický zřetel k postupnému osvojování funkcí od nejjednodušších a nej-
používanějších ke složitým a úzce specializovaným. Osnova těchto příruček se odvíjí od jednotlivých okruhů funkcí, charakteristických pro daný software (vrstvy, masky, objekty, práce s barvami apod.). Vedle toho je k dostání také celá řada příruček zaměřených na klíčové nástroje editorů (například práce s Bézierovými křivkami ve vektorových editorech) nebo na vypracování konkrétních úkolů (vytvoření loga, reklamní fotografie nebo například efektu odrazu na vodní hladině). Mnohé z nich mají bohatý obrazový doprovod, s nímž provádějí uživatelé instrukcemi přehledně krok za krokem. Chybí zde však metodické vedení k postupnému pronikání do ovládnutí editoru podobně systematickému jako při osvojování si cizího jazyka (s pomocí standardizované učebnice a pod vedením pedagoga).

K tématu výukových materiálů jsme se během rozhovoru dostali ještě jednou, tentokrát v souvislosti s Möldnerem již popisovanou situací všudypřítomnosti digitálních médií. Zde však bylo hodnocení znaménko kladné. Sama digitální média totiž mohou sloužit jako výukový materiál. YouTube a další studentům důvěrně známé videokanály jsou zdrojem nepřeborných tutorialů, které nabízejí řešení různých dílčích úkolů, případně návodů, jak krok po kroku vypracovat konkrétní dílo za pomoci specifických postupů. Existují rovněž pla-

cené servery, jejichž předností je profesionální zpracování a široký, přehledně strukturovaný obsah s nabídkou tutorialů.

V oboru grafický design vyučovaném na Carl-Hofer-Schule se tedy setkáváme s výukovým modelem, v rámci nějž tištěné publikace, primárně orientované na jiné než studentské uživatele, představují společně s materiály dostupnými na internetu alternativní výukové zdroje.

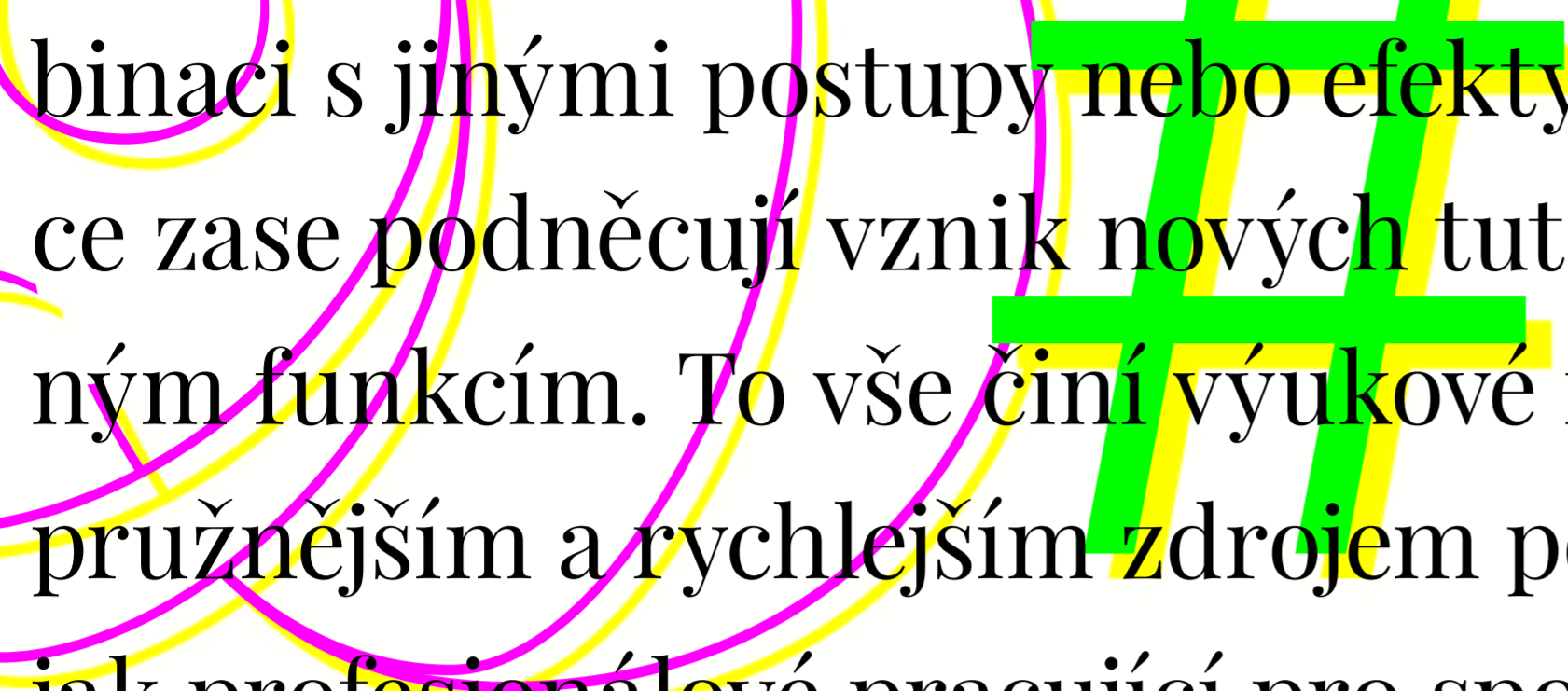


Obr. 2. Uživatelské rozhraní programů Adobe Photoshop a Adobe Illustrator.

Printscreen © Jiří Neděla

Pedagog vybírá a do výuky zařazuje jak internetové tutorialy, tak vybrané pasáže z tištěných materiálů, a to jak do konkrétní hodiny, tak i do rámce širšího výukového plánu. Výběr konkrétních tutorialů, jejich zvolená posloupnost a způsob kombinování s vlastními vstupy či s informacemi z tištěné publikace (např. v případě výkladu teorie barev), to vše propůjčuje tomuto výukovému modelu eklektickou povahu. Pedagog musí vybírat, kombinovat a doplňovat, což klade nárok na aktivní úsilí při přípravě výuky, vyžaduje kreativitu a také flexibilitu, protože výběr zdrojů je ve virtuálním prostředí internetu neustále rozšiřován a aktualizován.

Z tohoto důvodu je třeba, aby i pedagog svou metodiku průběžně aktualizoval, aby držel krok s internetem a jeho edukační kulturou. Existuje-li jeden odkaz na konkrétní tutorial demonstrující řešení například vytvoření efektu světelných záblesků, pak existuje i několik dalších, řešících tentýž úkol. Některé jej mohou vysvětlovat srozumitelněji než jiné, další nabízejí jeho využití v kom-



binaci s jinými postupy nebo efekty. Nové verze softwarů či jejich aktualizace zase podněcují vznik nových tutorialů, podávajících návod k aktualizovaným funkcím. To vše činí výukové materiály dostupné na internetu v úhrnu pružnějším a rychlejším zdrojem poznatků. Dodejme, že autory tutorialů jsou jak profesionálové pracující pro společnosti, které dané programy vyvíjejí, tak amatéři, kteří se jejich tvorbou baví.

Výše popsané nároky na sestavování osnovy samozřejmě nejsou v tom, že pedagog vyučující grafický design vyhledává na internetu výukové materiály, unikátní. Tematická neohraničenost obsahu internetu skýtá užitečné a efektivní nástroje podporující výuku kteréhokoliv školního předmětu od mateřských po (přinejmenším) střední školy. Jako příklad uvedme přirozený (cizí, nemateřský) jazyk, jehož pravidla jsou velmi stabilní a ke změnám kodifikace dochází zřídka a spíše ve výjimečných případech.

Soustavu pokynů a funkcí, prostřednictvím kterých uživatel ovládá grafické editory, lze rovněž chápat jako jazyk, v tomto případě umělý, ve stejném smyslu jako nazýváme umělým jazykem například programovací kód C++. Gramatika i lexikální zásoba jazyka těchto softwarů je však na rozdíl od jazyka přirozeného těžko podchytitelná, a to zejména ze dvou důvodů. Zaprvé, programů je mnoho, ačkoliv struktura funkcí a pokynů v uživatelském rozhraní je u programů dané společnosti (např. Adobe) do jisté míry podobná. Zadruhé, programy stejného druhu (například pro tvorbu bitmapové grafiky – Photoshop a GIMP) vytvořené různými vývojáři mají různé ovládání a různou strukturu pokynů a funkcí. Aktivní povaha pedagoga pracujícího s těmito médii tedy nevyžaduje pouze výše zmíněnou kreativitu, ale rovněž otevřenost vůči co nejvíce podnětům, které přesahují rámec vyučovaného předmětu (pokud například vyučuje práci s Photoshopem, je pro něj přínosné osvojit si jednak některé další programy kolekce Adobe, jednak další programy pro tvorbu bitmapové grafiky).

Jedním z cílů výuky oboru grafický design na Carl-Hofer-Schule je rozvinout studentovo estetické vnímání: vypěstovat v něm schopnost pohledu, [\[xxii\]](#)

[\[xxii\]](#) Srov. BERGER, John. *Způsoby vidění*. Praha: Labyrint, 2016.

schopnost přistupovat k obrazu jako určitému způsobu vidění a tímto viděním posílit svoji vizuální představivost a uplatnit jej i ve vlastní tvorbě, ať už jde o návrh plakátu, loga, fontu apod. K tomuto cíli využívá především manuálních, přesněji řečeno plošných technik, kterými jsou například typografický návrh nebo skica.

Co se tedy týče samotných grafických editorů, jejich funkce je vůči úloze manuální tvorby spíše doplňková, ovšem pouze v rovině zmiňované kultivace pohledu a představivosti, kde je role digitálního nástroje primárně transpoziční: student nejdříve pouze převádí, digitálními nástroji překresluje více či méně hotový návrh. Ten už zpravidla nijak nemění, může jej však doplnit o detailní prvky nebo vytvářet variace (např. různá barevná provedení). V tomto smyslu mají i digitální editory svůj podíl na edukativním procesu stimulace kreativity.

V technickém aspektu jsou manuální realizace kreseb a jiných návrhů naopak pouze prostředkem k dosažení cíle, jímž je vizuální dílo nesoucí jasně rozpoznatelné znaky své digitální povahy. Digitální nástroje jsou zde poslední fází tvůrčího procesu, jeho završením (nepočítáme-li tisk, instalaci apod.).



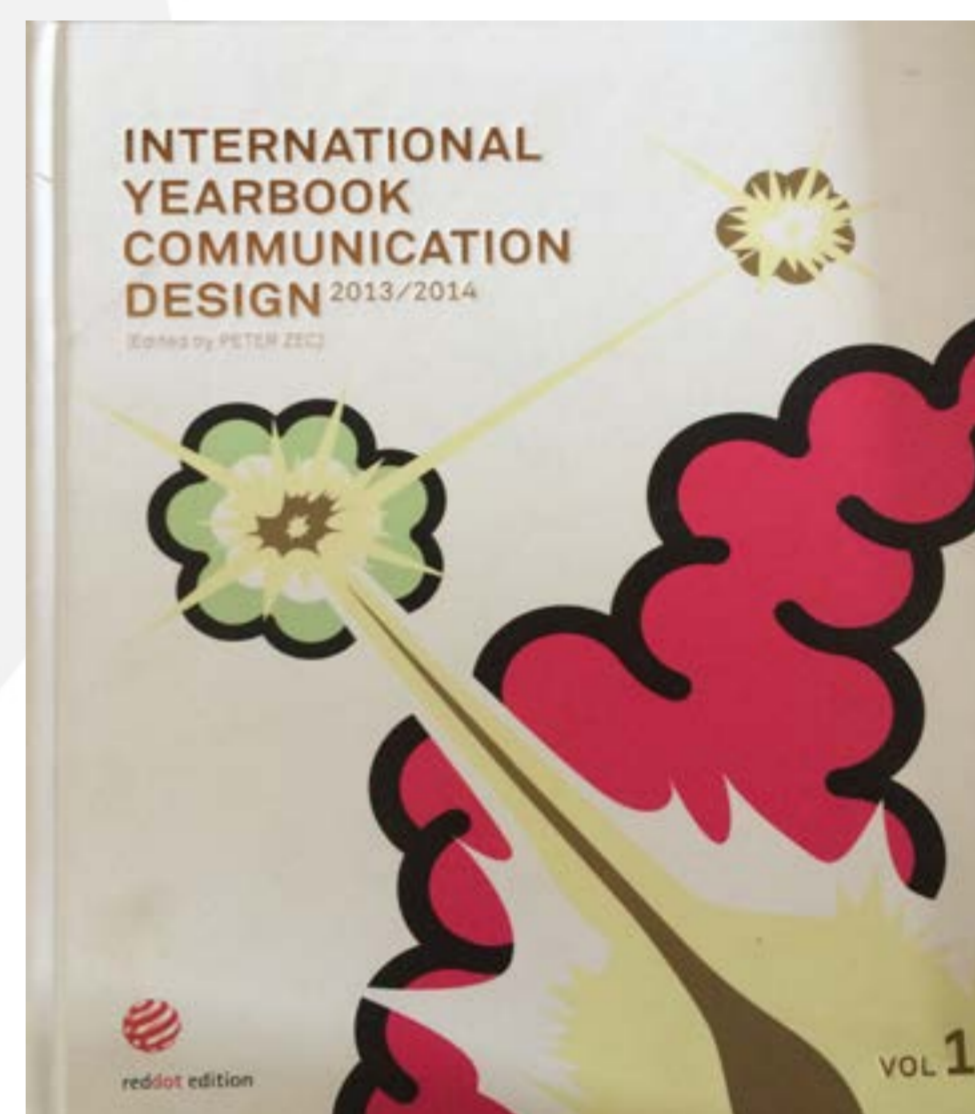
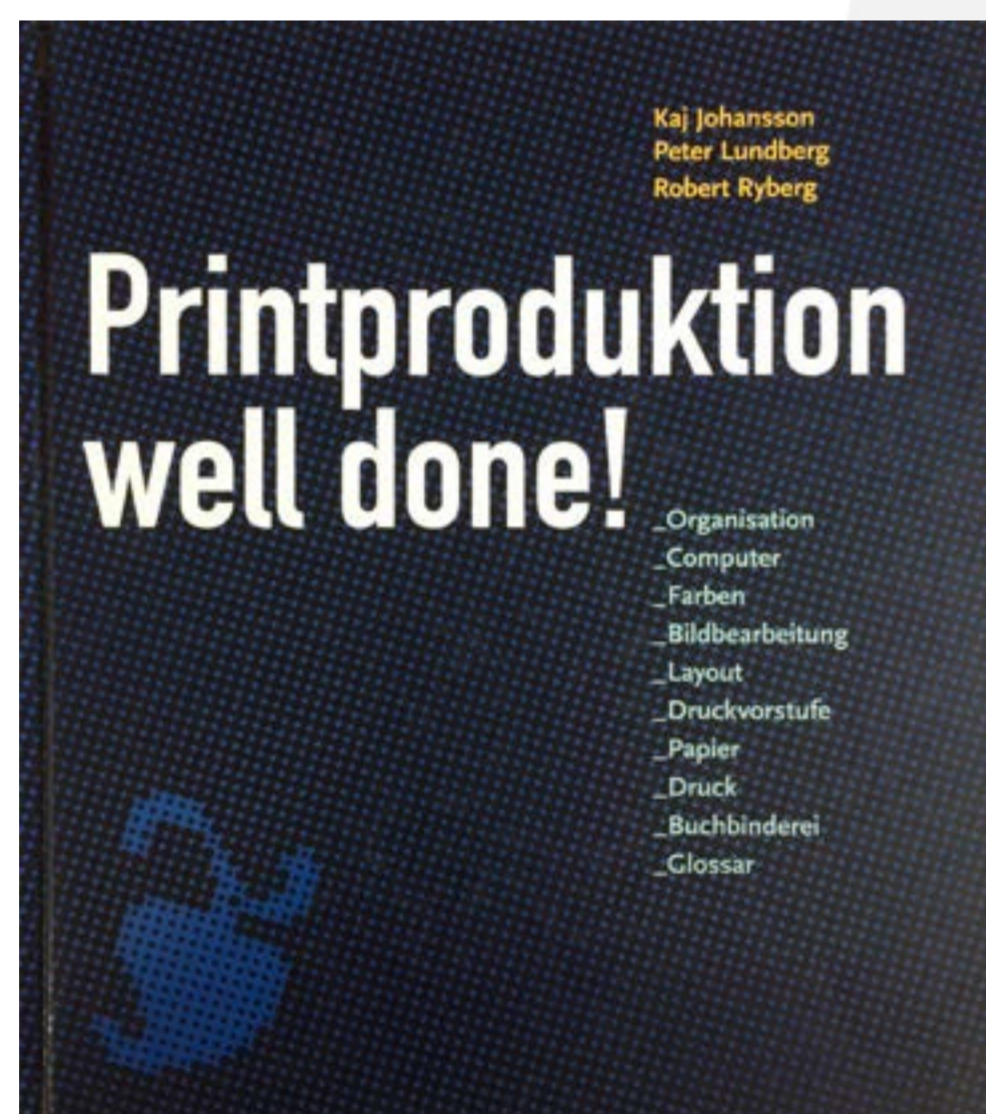
Obr. 3. Výstava studentských prací, grafický design: návrh plakátu, Carl-Hofer-Schule v Karlsruhe, červen 2016. Foto © Jiří Neděla

Práce s digitálními editory vyžaduje ovládání jiných okruhů psychomotorických funkcí než manuální tvorba, případně je zapojuje s jinou mírou citu.

Hlavním rozdílem je zapojení koordinace oka a ruky, která drží myš^[xxiii] a vede pohyb kurzoru na obrazovce. Úloha ruky ovládající myš je tak omezena na mechanickou práci omezující možnost expresivního gesta, neboť rychlost pohybu myši, tedy citlivost na délku tahů, je v počítači nastavitelným parametrem.



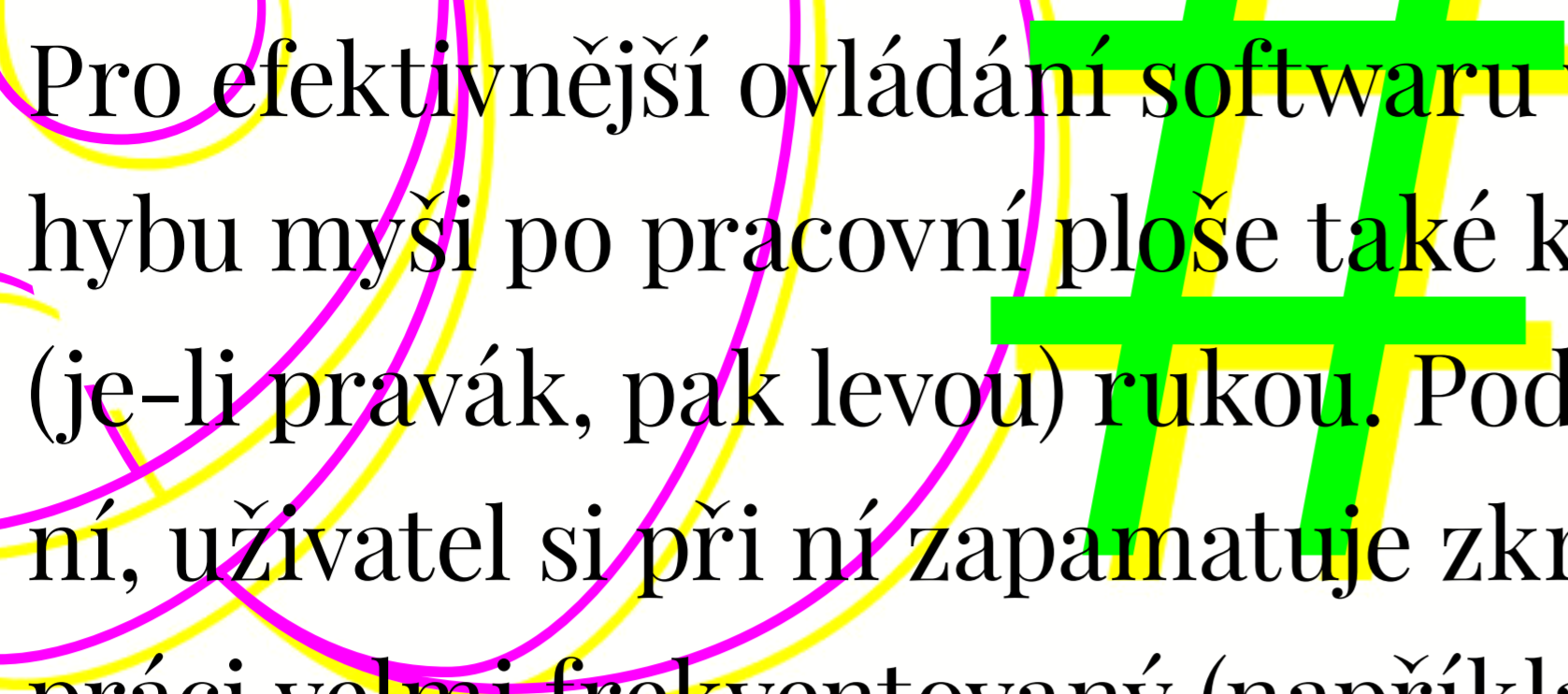
Obr. 4. Studenti grafického designu na Carl-Hofer-Schule v Karlsruhe při práci s grafickými editory, 22. června 2016. Foto © Jiří Neděla



Obr. 5. Výukové pomůcky Carl-Hofer-Schule v Karlsruhe používané v akademickém roce 2015/2016. Foto © Jiří Neděla

S pohybem myši souvisí i další důležitý aspekt, a tím je uživatelské rozhraní: pracovní plocha představující systém oken, palet, lišt a tabulek, mezi nimiž uživatel prostřednictvím myši přepíná a volí jednotlivé úkony. V tomto prostoru, ve kterém uživatel pracuje s daným polohovacím zařízením, je pro efektivní orientaci nutné zvládnout určité kognitivní nároky, avšak stejně tak lze uplatnit intuici (která může být u kresebného procesu samozřejmou součástí).

^[xxiii] Případně jiné polohovací zařízení, jako například touchpad, dotykový displej, stylus apod.



Pro efektivnější ovládání softwaru využívá pokročilejší uživatel kromě pohybu myši po pracovní ploše také klávesových zkratk, které zadává druhou (je-li pravák, pak levou) rukou. Podstata této dovednosti je také kognitivní, uživatel si při ní zapamatuje zkratku pro daný úkon, který je zpravidla při práci velmi frekventovaný (například „krok zpět“) a jeho soustavné provádění pouze pomocí myši by v úhrnu celé práce znamenalo značné zdržení.

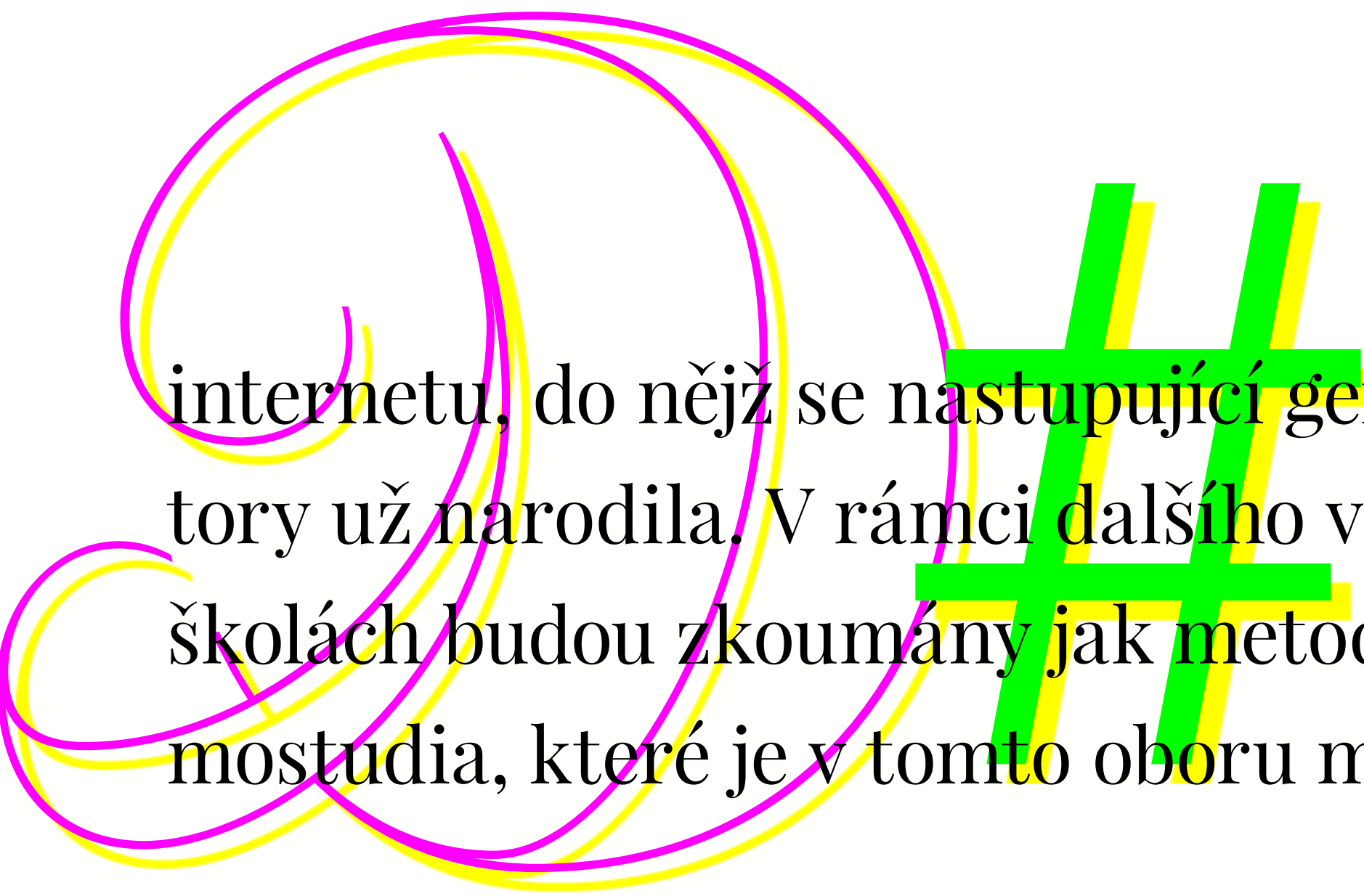
Povaha uživatelského rozhraní digitálních editorů pro tuto zásadní odlišnost od „analogového rozhraní“ kresby či malby vyžaduje adekvátní pedagogické vedení a časovou dotaci v rámci osnovy (je nutné zvládnout základní orientaci předtím, než začne student vypracovávat konkrétní zadání).

4 Závěr – směřování dalšího výzkumu

Deskriptivní analýza materiálu pořízeného na Carl-Hofer-Schule posloužila k postihnutí několika důležitých aspektů výuky grafického designu a grafických editorů v prostředí odborných středních škol. Byť jde o individuální případ, tedy výuku na konkrétní německé škole, reprezentuje určitou metodiku a výukové principy, které mohou být posléze porovnávány s přístupem jiných škol a pomoci k vyhodnocení obecnějších principů výuky.

Už ze stávajícího materiálu však lze vyhodnotit relevantní poznatky v podobě témat, kterým bude v dalších fázích mého výzkumu^[xxiv] věnována bližší pozornost. Jakožto konkrétní příklad lze uvést důraz, který je v rámci oboru grafický design na Carl-Hofer-Schule kladen na manuální tvorbu v součinnosti s prací s grafickými editory. Tento aspekt výuky může být hodnotným příspěvkem do aktuální polemiky o vlivu digitálních médií na vývoj dítěte či mladistvého a na jeho manuálně-kreativní dovednosti. Dalším podnětným tématem se ukázaly být videotutorialy jako alternativní zdroj (sebe)vzdělávání. Bude proto přínosné zaměřit se detailněji na problematiku edukace ve věku

[xxiv] Další výzkumná činnost bude probíhat v rámci mé disertační práce s titulem *Didaktická funkce grafických editorů a videoeditorů při tvorbě (pohyblivého) obrazu.*



internetu, do nějž se nastupující generace tvůrců pracujících s digitálními editory už narodila. V rámci dalšího výzkumu na vybraných českých středních školách budou zkoumány jak metodologické postupy pedagogů, tak podíl samostudia, které je v tomto oboru mimořádně důležitým elementem.

Výsledky výzkumu na Carl-Hofer-Schule, státní škole s odborným zaměřením na výtvarnou činnost, nicméně nelze zobecňovat, a to právě s ohledem na programy z kolekce Adobe, které jsou zde využívány, jinak řečeno na technologickou vybavenost školy. Právě ta je jedním z důležitých faktorů volby typu grafického editoru, se kterým bude student nadále pracovat. Situace však není unifikovaná vzhledem k různé míře finančního zázemí daných škol nebo prostě míře odborného zaměření v rámci výtvarných či technologických disciplín (je diametrálně odlišná na základních školách, základních uměleckých školách, středních uměleckých školách, gymnáziích).^[xxvi] Podoby této situace na různých vzdělávacích zařízeních ukáže další výzkum.

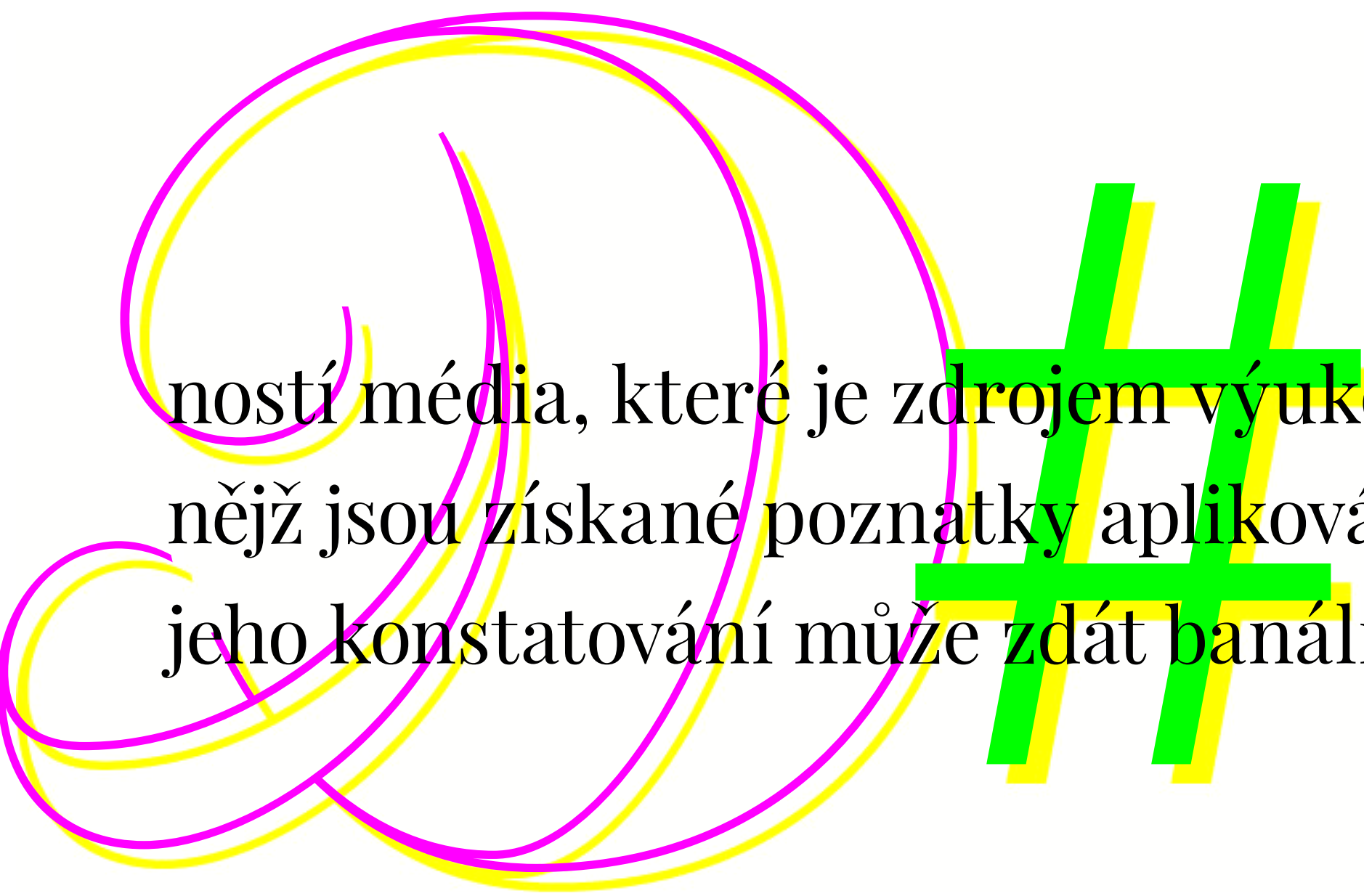
Všechny tyto typy škol se podílejí na celkovém obrazu výuky grafických editorů v určitém mediálně-historickém období, věku internetu, demokratizace a dostupnosti audiovizuálních médií, době, kdy hovoříme o generaci takzvaných *digital natives* nebo netizenů.^[xxvii] Jedním z důležitých závěrů, plynoucích z výzkumu, je větší míra podílu samostudia v oblasti práce s grafickými editory, než bylo možné předpokládat. Tato skutečnost je do velké míry dána totož-

[xxv] Obecně však alespoň částečné využití lze předpokládat u většiny z nich, a to s ohledem na výsledky výzkumu agentury Education, Audiovisual and Culture Executive Agency: „Dvě třetiny všech zemí mají pro podporu využívání ICT technologií v rámci osnov výtvarných předmětů specifická doporučení. Polsko uvádí, že tyto informace nejsou zakotveny na celostátní úrovni, takže se situace využití ICT technologií v rámci osnov výtvarných předmětů na každé škole liší. (...) V dalších dvanácti zemích (německy mluvící část v Belgii, Česká republika, Dánsko, Irsko, Španělsko, Francie, Itálie, Rumunsko, Slovensko, Velká Británie /Skotsko/ a Norsko) je využití ICT technologií uvedeno jako součást osnov výtvarných předmětů.“ DELHAXHE, Arlette – BAĪDAK, Nathalie – HORVATH, Anna. *Arts and Cultural Education at School in Europe*. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency, 2009, s. 32. Dostupné z WWW:

<http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/113EN.pdf>.

Z angličtiny přeložil Jiří Neděla.

[xxvii] Srov. MEIXNEROVÁ, Marie (ed.). *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014.



ností média, které je zdrojem výukových materiálů, a média, prostřednictvím
něž jsou získané poznatky aplikovány – tedy počítače. Tento jev, jakkoliv se
jeho konstatování může zdát banální, přináší nové pole pro další zkoumání.



Zdroje



BENTKOWSKA-KAFEL, Anna, CASHEN, Trish, GARDINER, Hazel. *Digital Art History: A Subject in Transition*. Bristol: Intellect Books, 2005.

BERGER, John. *Způsoby vidění*. Praha: Labyrint, 2016.

BERRY, David M., DIETER, Michael. *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. London: Palgrave Macmillan, 2015.

Berufskolleg für Grafik-Design 3BKGD Print|Web. Carl-Hofer-Schule Karlsruhe [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <http://www.carl-hofer-schule.de/druck/bkgd_inf.html>.

Carl-Hofer-Schule Karlsruhe [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <<http://www.carl-hofer-schule.de/>>.

DELHAXHE, Arlette – BAĪDAK, Nathalie – HORVATH, Anna. *Arts and Cultural Education at School in Europe*. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency, 2009. Dostupné z WWW: <http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/113EN.pdf>, [cit. 2016-12-27].

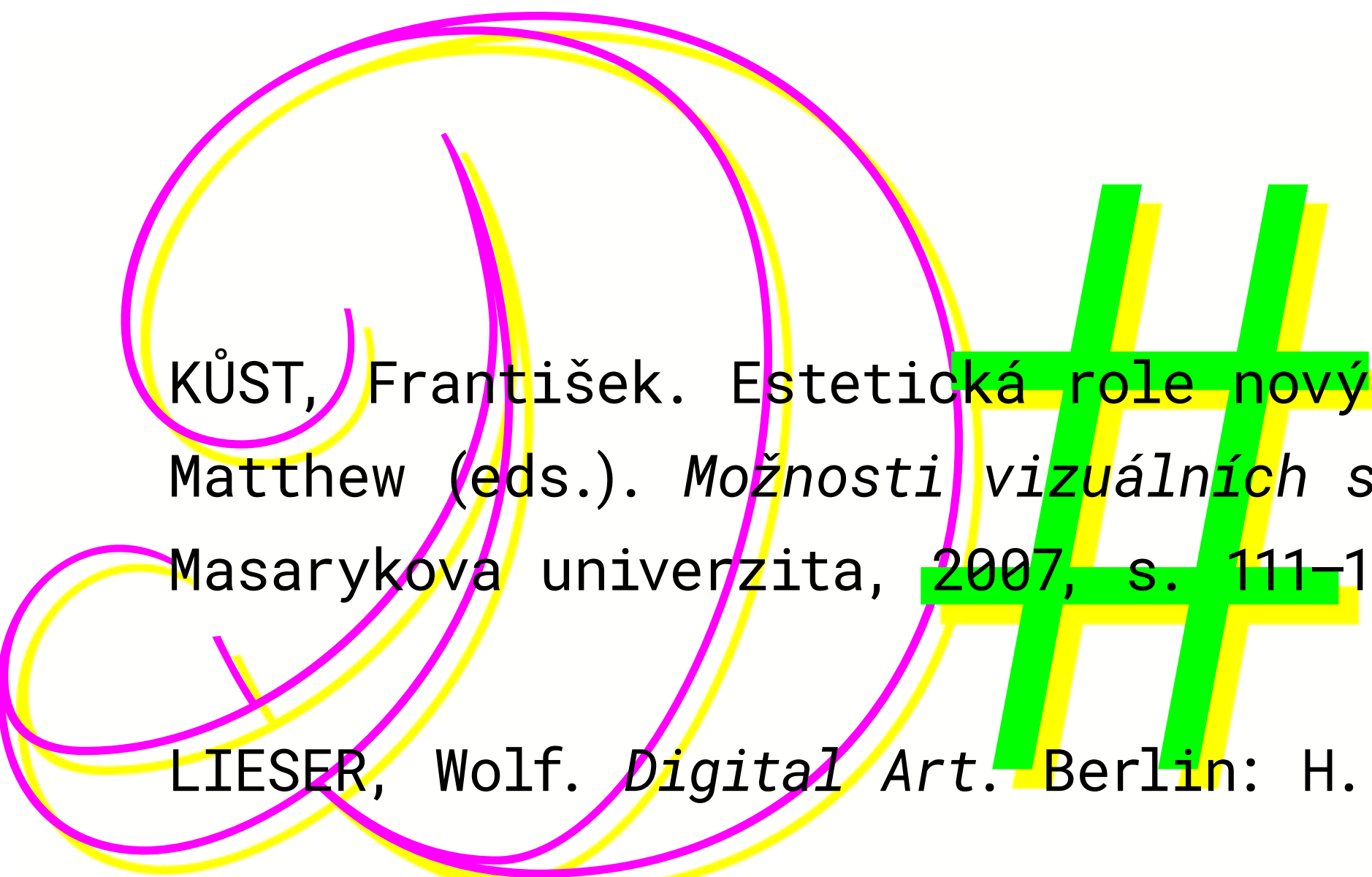
GLITCHKA, Von. *Vektory: Základní výcvik*. Brno: Computer Press, 2013.

HLAVENKA, Jiří a kol. *Výkladový slovník výpočetní techniky a komunikací*. Praha: Computer Press, 1997.

CHORÝ, Tomáš. *Barva a design*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014.

KAŠPÁRKOVÁ, Lenka. KAŠPÁRKOVÁ, Lenka. *Specifika výtvarné edukace v oboru grafický design na středních odborných školách*. Olomouc, 2015. Disertační práce. Univerzita Palackého, Pedagogická fakulta. 211 stran.

KŪST, František. d0i1g0i10t1a0l1i0z01a10c1e. *Revue pro média: Média a digitalizace*, č. 5, 2003 [online]. [cit. 2017-01-25]. Dostupné z WWW: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/archiv_05.htm>.



KŮST, František. Estetická role nových médií. In: FILIPOVÁ, Marta - RAMPLEY, Matthew (eds.). *Možnosti vizuálních studií. Obrazy - texty - interpretace*. Brno: Masarykova univerzita, 2007, s. 111-134.

LIESER, Wolf. *Digital Art*. Berlin: H. F. Ullmann Verlag, 2009.

LUNENFELD, Peter. *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*, Cambridge: The MIT Press, 2000.

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013.

MEIXNEROVÁ, Marie (ed.). *#mm net art - internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014.

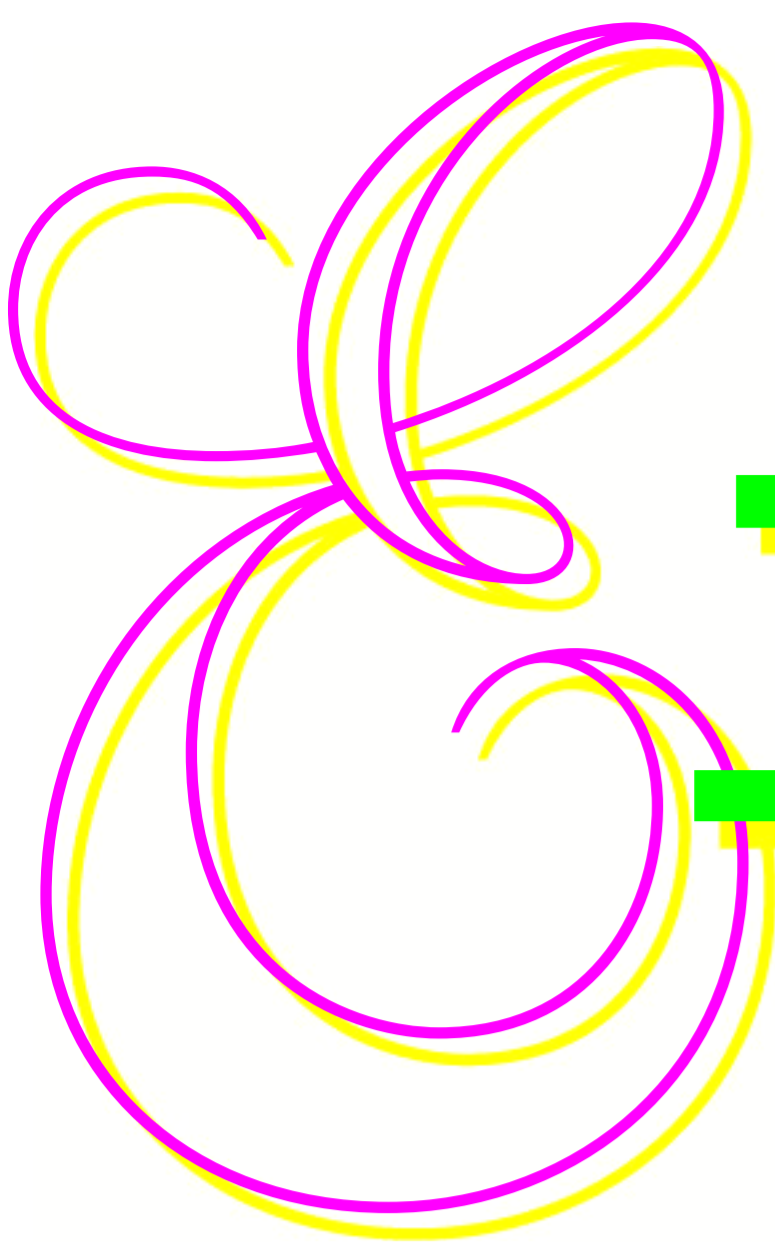
PETRÁČKOVÁ, Věra - KRAUS, Jiří. *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia, 1998.

POPPER, Frank. *Art of the Electronic Age*. Singapore: Thames and Hudson Ltd, 1993.

Rozhovor s Petrem Möldnerem vedl Jiří Neděla, 1. 7. 2016.

SPITZER, Manfred. *Digitální demence*. Brno: Host, 2014.

ZKM [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <<http://zkm.de/>>.



#

Where the First
true Comes
- First: Internet-
- výv en iněmu èv
- ne výstavě be-
dagogiky

Mgr. Marie Meixnerová

071



(Případová studie Teachers College, Columbia University, New York a Pedagogické fakulty Univerzity Palackého, Olomouc)

Internetové umění patří mezi nejmladší formy mediálního umění. Jeho základními komponentami jsou počítač a informace, skládající se z bitů a bajtů (bytů), určené k přenosu – telekomunikaci, v níž dematerializace uměleckého objektu nalézá své absolutní uplatnění. Expanze internetového umění souvisí s masovým rozšířením internetu na globální úrovni od poloviny 90. let 20. století. Z historického hlediska lze říci, že podhoubí pro jeho vznik vytvářelo mezinárodní hnutí Fluxus, performerů a konceptuální autoři spolu s rozvojem informačních a telekomunikačních technologií, které začali uplatňovat v umělecké tvorbě (telefon, televizní vysílání, rádiové spojení, telex, fax, internet).^[1]

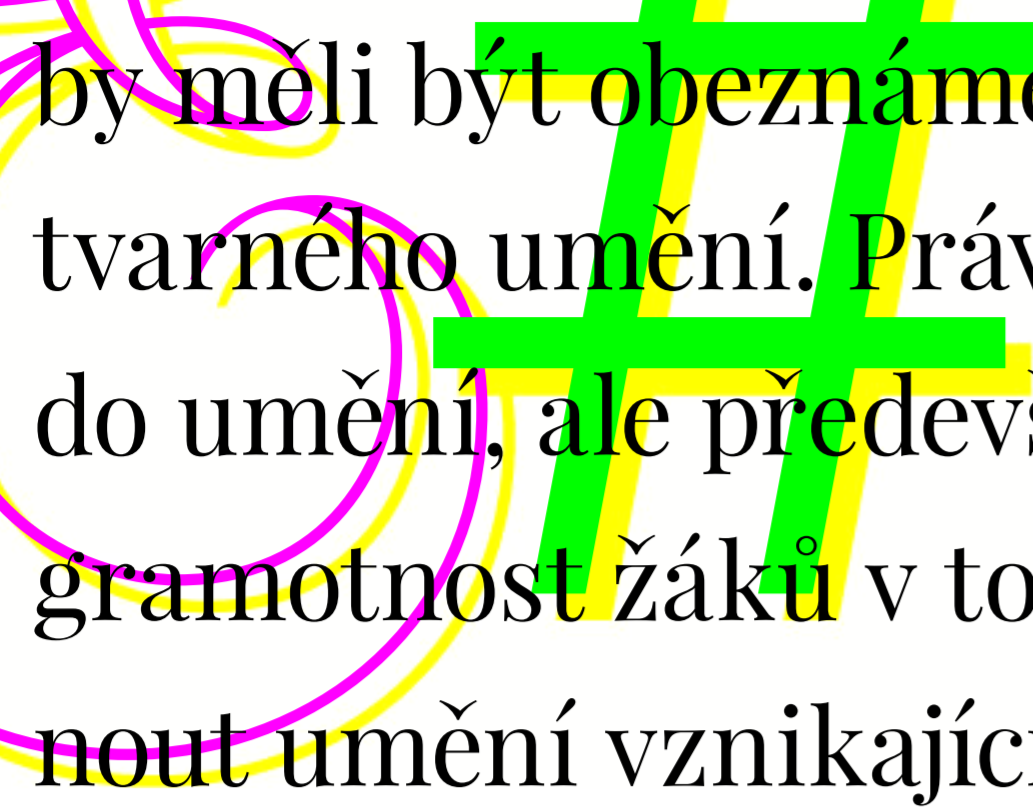
1 Předmět studie a metodika výzkumu

Předmětem našeho zájmu v následující deskriptivně komparativní studii je inkorporace internetového umění do výuky výtvarné pedagogiky na dvou katedrách výtvarné výchovy: Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, tedy vlastní alma mater, a jedné z nejprestižnějších vysokých škol, americké Teachers College při Columbia University (Kolumbijská univerzita).

Obě pedagogické fakulty jsou v rámci rétoriky svých univerzit prezentovány jako prestižní, progresivní a otevřené novým trendům. Jejich umělecky zaměřené katedry se profilují na přípravu budoucích pedagogů a odborníků, kteří

^[1] RUSNÁKOVÁ, Katarína. Internetové umění a jeho formáty. In: MEIXNEROVÁ, Marie (ed.). *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014, s. 13.

Net art prošel s ohledem na vývoj dostupné technologie i uměleckého světa a společnosti za dobu své cca pětadvacetileté existence poměrně radikálním vývojem od čistě síťového umění, které popisuje ve své definici přetištěné v záhlaví této studie slovenská teoretička Katarína Rusnáková, po své obtížněji uchopitelné přesahy do fyzického světa (v současnosti oblíbený tzv. post-internet, nabývající formu např. malby, sochy ad., spjatých se síťovou zkušeností) či několika „vývojovými etapami“. Vzhledem k tomu je jeho komplexní definice složitější (tím se ostatně podrobně zabýváme v publikaci *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*). Pro účely naší studie, respektive základnímu porozumění termínu, jak se odráží ve výuce, si však vystačíme s touto jeho zjednodušenou definicí.



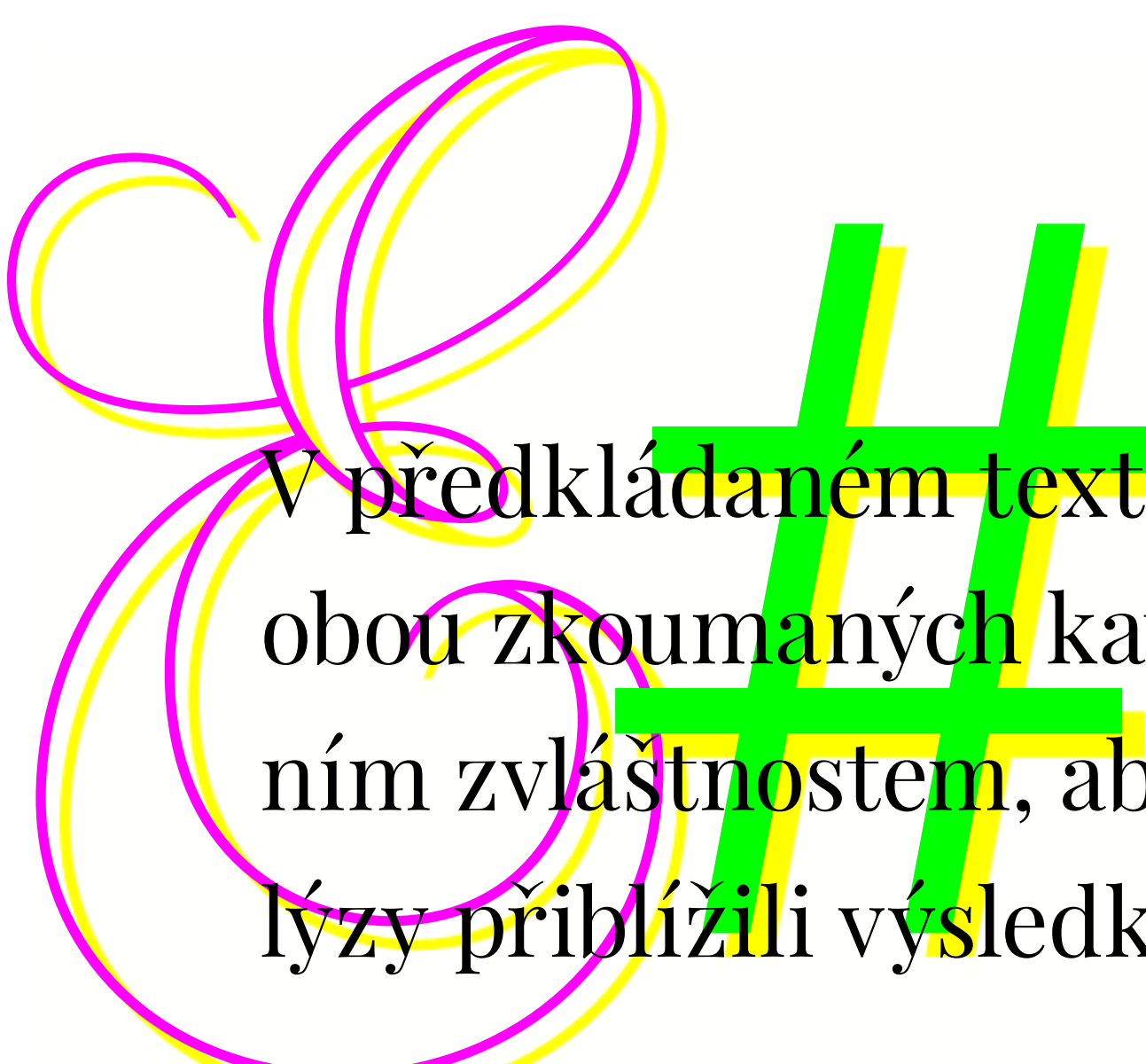
by měli být obeznámeni nejen s historií, ale i se současným směřováním výtvarného umění. Právě proliferující inkorporace digitálních technologií nejen do umění, ale především do každodenního všedního života a stále vzrůstající gramotnost žáků v tomto směru zakládá u budoucích pedagogů nutnost zvládnout umění vznikající v digitálním prostředí interpretovat a umět je efektivně, smysluplně a poučeně přiblížit žákům. Poskytují však kurikula námi zkoumaných vzdělávacích ústavů dostatek prostoru pro začlenění novějších forem umění, vzniklých na přelomu 20. a 21. století, které právě nové technologie ke své produkci a recepci primárně využívají?

Specificky se zde zaměříme na deskripci takového začlenění internetového umění neboli „net artu“,^[ii] což je druh novomediálního umění, který se na konci 80. let 20. století vyvinul z počítačového umění (computer art), konceptuálního umění a mail artu. Jeho ideové počátky tedy sahají až do 60. let 20. století a v kurikulech má svůj oprávněný prostor v návaznosti na umění nových médií, videoart, performance, webdesign ad. Co se týče výuky, v níž na katedrách výtvarné výchovy bývá obecně méně prostoru pro zařazení novějších forem umění, jde stále o progresivní oblast, jejíž zahrnutí do osnov není samozřejmostí.

V následující studii nás tedy zajímá, jakým způsobem a v jaké míře bylo internetové umění implementováno do výuky na dvou popisovaných školách a zda se situace v zahraničí liší od české univerzity.^[iii] Toto porovnání je vedeno praktickými důvody, má potencionálně obohatit výuku na domovské katedře výtvarné výchovy, ale především naznačit možnosti budoucí spolupráce mezi oběma pracovišti, kterou by dle mého názoru bylo vhodné – alespoň v oblasti výuky nových médií či specificky net artu – v budoucnu rozvíjet.

[ii] Meixnerová, *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*.

[iii] Výběr zahraniční a tuzemské univerzity byl veden jednak vlastní zkušeností (Katedra výtvarné výchovy v Olomouci je mým domovským pracovištěm, od roku 2014 zde působím jako interní doktorand), jednak vzájemnou srovnatelností (typ vysoké školy, podobná vnitřní a administrativní struktura, náplň vybraných kurzů, vybavenost, pedagogické osobnosti), ochotou spolupráce ze strany pedagogů a konečně praktickým užitkem.



V předkládaném textu nejprve přiblížíme institucionálně-historické zázemí obou zkoumaných kateder, což nám umožní jejich srovnání vzhledem k lokálním zvláštěnostem, abychom posléze formou deskriptivní a komparativní analýzy přiblížili výsledky našeho zkoumání.

2 Institucionální zázemí a jeho komparace: Výuka výtvarného umění v rámci programu Art & Art Education na Department of Arts & Humanities, TC a na Katedře výtvarné výchovy PdF UP

2.1 Teachers College při Columbia University

Newyorská Teachers College, jejíž název lze do češtiny volně přeložit jako „Vysoká škola pedagogická“, sídlí na horním Manhattanu.^[iv] Jde o historicky nejstarší a v současnosti rovněž největší pedagogickou fakultu ve Spojených státech amerických. Teachers College je z dlouhodobého hlediska vnímána jako jedna z neprestížnějších pedagogických fakult,^[v] v roce 2016 se podle U.S. News & World Report, žebříčku kvality škol vyššího vzdělávání, umístila mezi všemi americkými pedagogickými fakultami na celkově sedmém místě.^[vi]

Fakulta se vyvinula ze školy vaření, šití a hygieny Grace Hoadley Dodgeové, v níž se od roku 1880 vzdělávaly chudé imigrantky. Díky záštitě filozofa Columbia University Nicholase Murray Butlera se o sedm let později transformovala do zcela nového typu školy, zaměřeného na vzdělávání budoucích učitelů. Podle oficiálních zdrojů univerzity se tak zrodil nový druh pedagogiky s dů-

^[iv] 525 West 120th St., New York, USA.

^[v] About TC. Teachers College. Columbia University. A Graduate School of Education, Health & Psychology [online], [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/>>.

^[vi] Best Education Schools. U.S. News & World Report. Education. [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://grad-schools.usnews.rankingsandreviews.com/best-graduate-schools/top-education-schools/edu-rankings?int=997208>>.

razem na background žáků a praktičnost látky, který tato vzdělávací instituce akcentuje podnes. Již pod novým názvem, jako „Teachers College“ (od r. 1892), byla v roce 1898 oficiálně včleněna pod Columbia University – stala se tak součástí v té době již přes sto let existující instituce jakožto profesionální škola pro přípravu budoucích pedagogů. Teachers College má v současnosti status pedagogické fakulty Columbia University.^[vii]

Je podstatné zdůraznit, že Columbia University je nejstarší newyorskou a pátou nejstarší univerzitou ve Spojených státech amerických^[viii] a je považována za jednu z neprestížnějších univerzit světa – patří mezi osm elitních soukromých univerzit na severovýchodě USA, do tzv. Ivy League.^[ix]



Obr. 1. Teachers College, hlavní budova, pohled od jihovýchodu, New York 1894.
Zdroj: Teachers College

^[vii] Oficiální zdroje univerzity, viz About TC: A History of Anticipating – and Shaping – the Future. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/timeline/>>.

^[viii] Byla založena v roce 1754 na objednávku anglického krále Jiřího II. jako Kings College (1754–1784). Jako Columbia College (1784–1896) je univerzita známá po svém znovuotevření v roce 1784, kdy se z královské transformovala na státní univerzitu (během americké revoluce byla po osm let /1776–1784/ zavřena). Od roku 1896 je známa jako Columbia University. Od stejné doby funguje jako soukromá instituce vyššího vzdělávání.

^[ix] About TC: A History of Anticipating – and Shaping – the Future. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10].

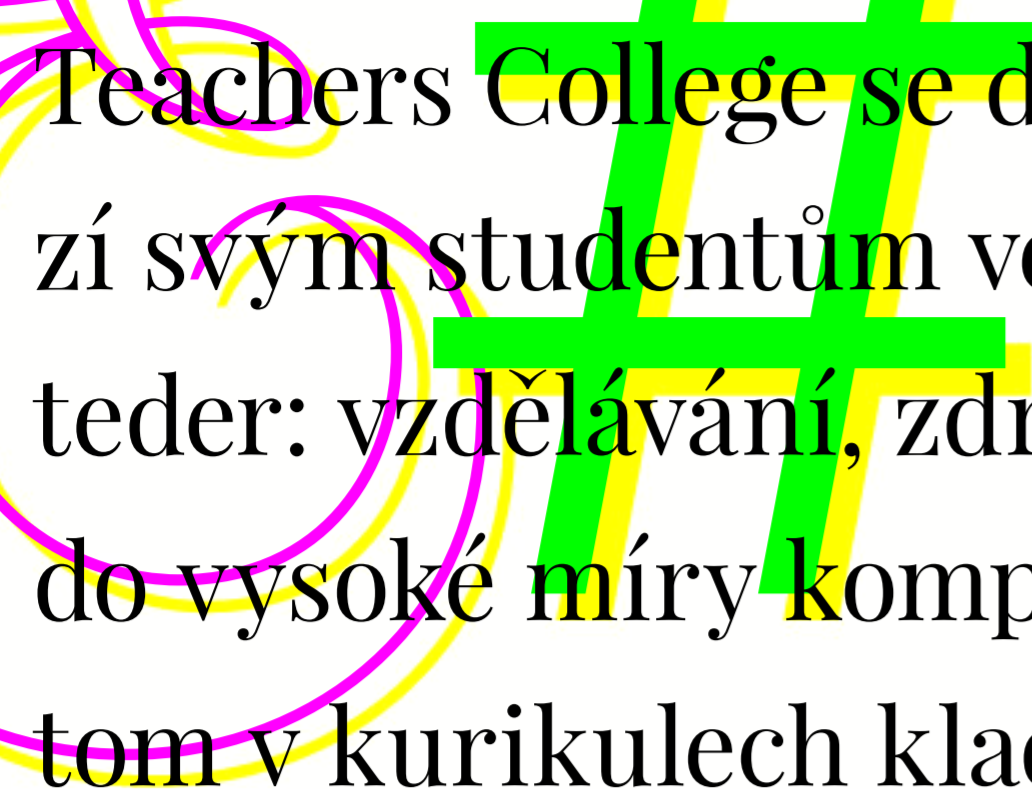
Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/timeline/>>.

Columbia University. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 1. února 2017, [cit. 2016-12-10].

Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Columbia_University>.

Kolumbijská univerzita. Wikipedie, Otevřená encyklopedie [online]. 27. ledna 2017,

[cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kolumbijsk%C3%A1_univerzita>.



Teachers College se dlouhodobě orientuje na tři základní oblasti, které nabízí svým studentům ve více než 65 studijních programech v rámci deseti kateder: vzdělávání, zdravotnictví a psychologii. Tyto oblasti jsou vnímány jako do vysoké míry komplementární a přirozeně provázané. Zásadní důraz je přitom v kurikulech kladen na dynamické propojení teorie, výzkumu a praxe, což umožňuje této instituci prezentovat se jako „nejen postihující, ale rovněž anticipující potřeby následných ér, díky čemuž slouží jako nepřetržitý a důvěryhodný zdroj řešení [pro společnost].“^[xi] Absolventi mohou získat tituly Master of Arts (M.A.), Master of Education (Ed.M.), Master of Science (M.S.), Doctor of Education (Ed.D.), a Doctor of Philosophy (Ph.D.) a uplatnit se v oblasti psychologie, sociálních a behaviorálních věd, zdravotnictví, vzdělávací politiky, mezinárodní a srovnávací pedagogiky, vzdělávání a vedení škol (*educational leadership*).^[xii] Specificky na pedagogickou dráhu se zde dle oficiálních zdrojů připravuje méně než třetina studentů fakulty.

Výuce výtvarného umění a výtvarné pedagogiky, která je předmětem našeho zájmu, se pak specificky věnuje Department of Arts & Humanities (Katedra umění a humanitních věd) v rámci programu Art & Art Education (dále zkráceně TC AAE),^[xiii] která nabízí celkem pět studijních programů: M.A. (*Master of Arts in Art Education*, tedy magistr humanitních věd), M.A. s pedagogickou aprobací (*Master of Arts in Art Education with Initial Teacher Certification* je ekvivalentem Mgr., který mohou získat studenti KVV PdF UP), Ed.M. (*Magister*

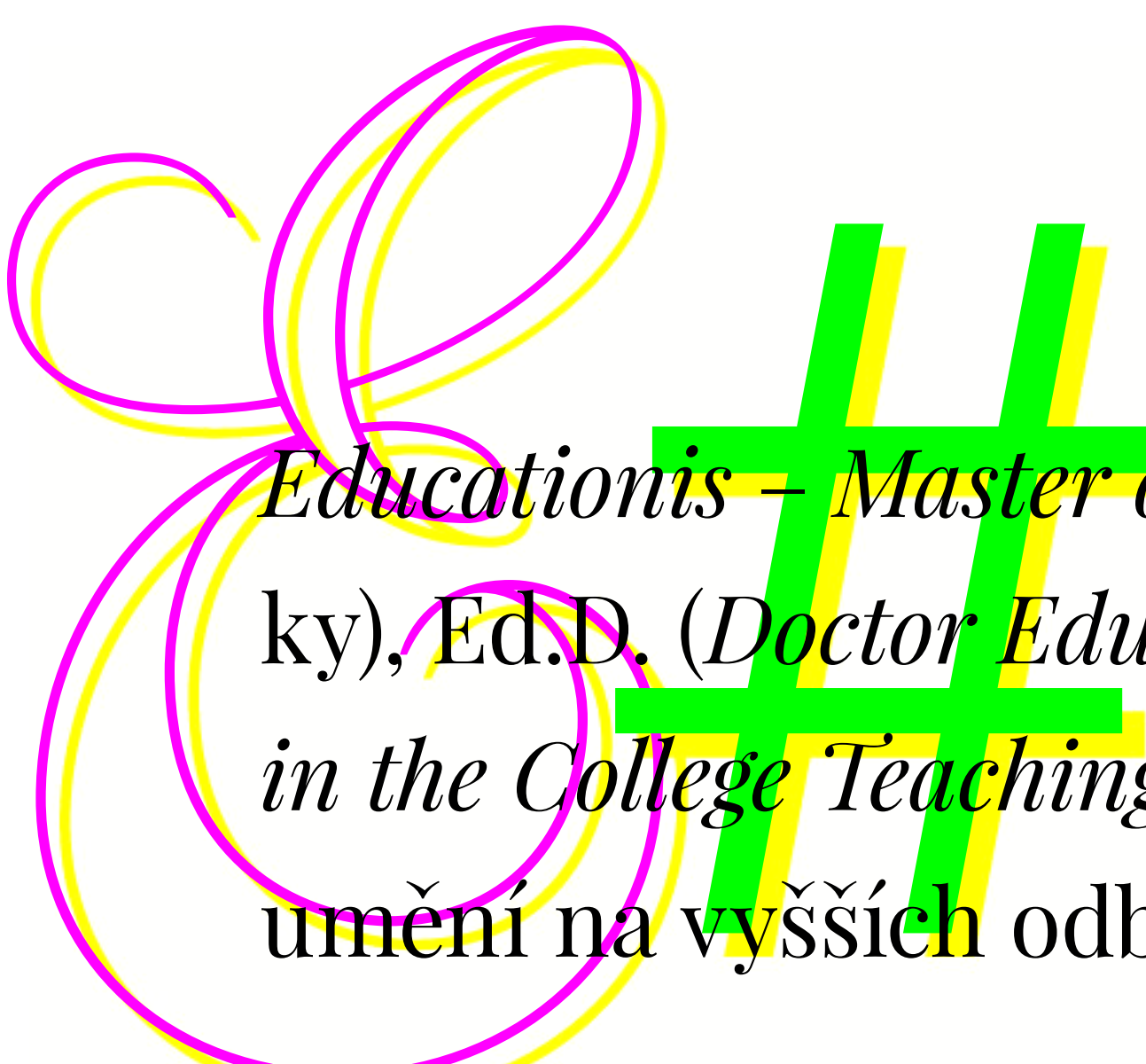
^[xi] About TC: A History of Anticipating – and Shaping – the Future, cit. d. Z angličtiny přeložila Marie Meixnerová.

^[xii] Též *school leadership* nebo *educational mangement* (ve Velké Británii). Tento termín se používá souhrnně k označování aktivit vedoucích k zapojování a vedení talentu a sil učitelů, žáků a rodičů směrem k dosažení společných vzdělávacích cílů. Tituly v oblasti *educational leadership* nabízí několik amerických univerzit. Dominik Dvořák na základě analýzy zahraniční anglicky psané literatury považuje *education leadership* za obecnější pojem pro vedení v oblasti vzdělávání (na rozdíl od *educational management* nebo *institutional leadership*). Dvořák, s. 13. Více k problematice *educational leadership* viz DVOŘÁK, Dominik. Pedagogické vedení školy: hledání zdrojů a obsahu pojmu. In: *ORBIS SCHOLAE*, 2011, roč. 5, č. 3, s. 9–25. Dostupné z WWW: <http://www.orbisscholae.cz/archiv/2011/2011_3_01.pdf>, [cit. 2016-12-27].

RAZIK, Taher A. – SWANSON, Austin D. *Fundamental Concepts of Educational Leadership and Management*. New York: Allyn & Bacon 2010.

^[xiii] Department of Arts & Humanities. Art & Art Education. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2016-12-27].

Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/>>.



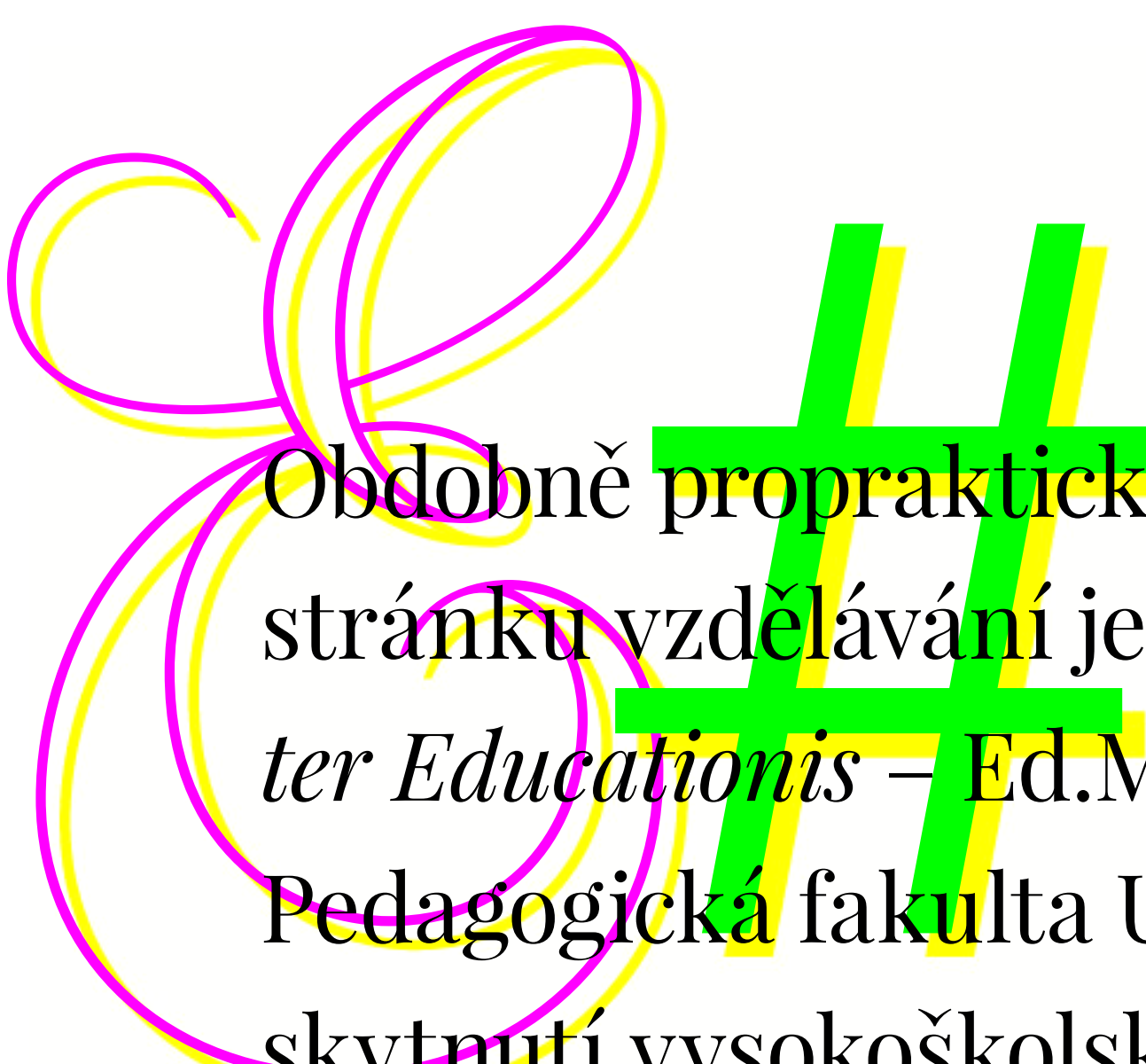
Educationis – Master of Education in Art and Art Education, magistr pedagogiky), Ed.D. (*Doctor Educationis – Doctor of Education*, doktor pedagogiky), Ed.D. *in the College Teaching of Art* (doktorát z pedagogiky se specializací pro výuku umění na vyšších odborných a vysokých školách).^[xiii]

Na rozdíl od titulu Ph.D. (doktor filozofie v pedagogice – *Doctor Philosophiae*), který je udělován i Univerzitou Palackého v Olomouci a je koncentrován na výzkum a rozvíjení akademických schopností, je titul *Doctor Educationis* udělovaný Teachers College (respektive Columbia University) orientován na praxi. Programy Ed.D. bývají invenčnější a inkorporují do výuky nové formáty, které lépe vyhovují studentům. Podle Douglase Tomy je v ideálním případě program, v rámci něhož se vzdělává *Doctor Educationis*, přípravou „bádajícího profesionála, kdežto *Doctor Philosophiae* profesionálního badatele“.^[xiv] (Toma však jedním dechem podotýká, že toto čítankové dělení bohužel často neplatí v praxi, neboť příprava pro získání titulů na jednotlivých školách osciluje a náplň studia v dikci jednotlivých škol ne vždy odpovídá získanému titulu. Pro základní naznačení distinkce mezi tituly Ed.D. a Ph.D., potažmo Mgr. a Ed.M., která nám usnadní srovnání s UPOL, nám zde však postačí. Navíc máme všechny důvody předpokládat, že na Teachers College odpovídá náplň studia udělovanému titulu právě tak, jak jej popisuje Toma.)^[xv]

^[xiii] Všechny tituly, respektive náplň studia, jsou detailně popsány na webových stránkách katedry nebo v tištěných propagačních materiálech univerzity k jednotlivým specializačním oblastem. TC/AAE: Our Degrees. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2016-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/about-our-degrees/>>.

^[xiv] TOMA, Douglas J. „Legitimacy, differentiation, and the promise of the Ed.D. in Higher Education.“ Annual Meeting of the Association for the Study of Higher Education: Education Resource Information Center (ERIC). Listopad 2002, s. 11–12. Dostupné z WWW: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED482308.pdf>>, [cit. 2016-12-28].

^[xv] Lze tak usuzovat na základě detailního popisu jednotlivých aprobací (TC/AAE: Our Degrees, Ibid.). Směřování k praxi, důraz na nové techniky a invenci v pedagogice je také v souladu s posláním školy, na jehož naplnění je kladen (v souvislosti s budovanou a pečlivě udržovanou prestiží školy) velký důraz. Posláním či dlouhodobými cíli Teachers College je: zapojení se do výzkumu v oblasti základních otázek edukace; příprava další generace lídrů v oblasti vzdělávání; edukace stávající generace lídrů v praxi a mise pokrýt výzvy, jimž čelí; tvarování veřejné debaty a veřejného postoje ke vzdělávání; zlepšení praxe ve vzdělávacích institucích. (About TC: TC's Mission. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/>>. Z angličtiny přeložila Marie Meixnerová.) Těmto cílům je podrobena činnost školy, o což dbá současná rektorka Susan Furhman. Oficiálními hesly Teachers Col-



Obdobně propracovaný a s větším důrazem na podnikovou a administrativní stránku vzdělávání je zaměřen rovněž o stupeň nižší akademický titul *Magister Educationis* – Ed.M. Jejich přesné ekvivalenty v českém prostředí neznáme. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého začala po roce 1990 nabízet vedle poskytnutí vysokoškolského vzdělání budoucím učitelům a dalším pedagogickým pracovníkům pro různé druhy škol mateřských, základních a středních, školských i mimoškolských výchovných a vzdělávacích zařízení také studium zaměřené na správní činnost a přípravu pracovníků z oblasti státní správy (většina škol je v ČR na rozdíl od USA státních) a samosprávy.^[xvi] Absolventi však získávají rovněž titul Mgr. – titul Ed.M. není v současnosti českými vysokými školami udělován.^[xvii] Titul M.A. je pak určen pro praktikující učitele a pedagogy a umělce působící ve vzdělávacích zařízeních. Jeho cílem je rozšíření teoretického zázemí aktivních učitelů.^[xviii] Dal by se tedy přiblížit k lokálnímu dálkovému studiu nabízenému KVV UP (Teachers College však umožňuje i prezenční formu studia v délce dvou semestrů – pro pedagogy v období tvůrčího volna).

V rámci studijního programu TC AAE si mohou studenti zvolit mezi specializacemi v oblasti muzejní pedagogiky (*Museum Education*), komunitního umění (*Community Arts*),^[xix] ateliérové tvorby (*Studio Practice*) a leadership („vedení druhých“). Každý program je distinktivní, určený studentům s rozdílnými zájmy a kariérními cíli.^[xx]

lege, vyjadřujícími její progresivní směřování, jsou pak mota „Where the Future Comes First“ a „Preparing the next generation of education leaders“. (Fuhrman, Susan. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/faculty/shf2111/>>.)

^[xvi] O fakultě. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [online].

[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/menu/o-fakulte/>>.

Historie fakulty. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [online]. 14. září 2015,

[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/menu/o-fakulte/historie-fakulty/>>.

Kolektiv autorů. *Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci*. Univerzita Palackého:

Olomouc 2006. Dostupné z WWW: <http://www.pdf-info.upol.cz/obrazova_galerie/UP_nastenka-L.pdf>.

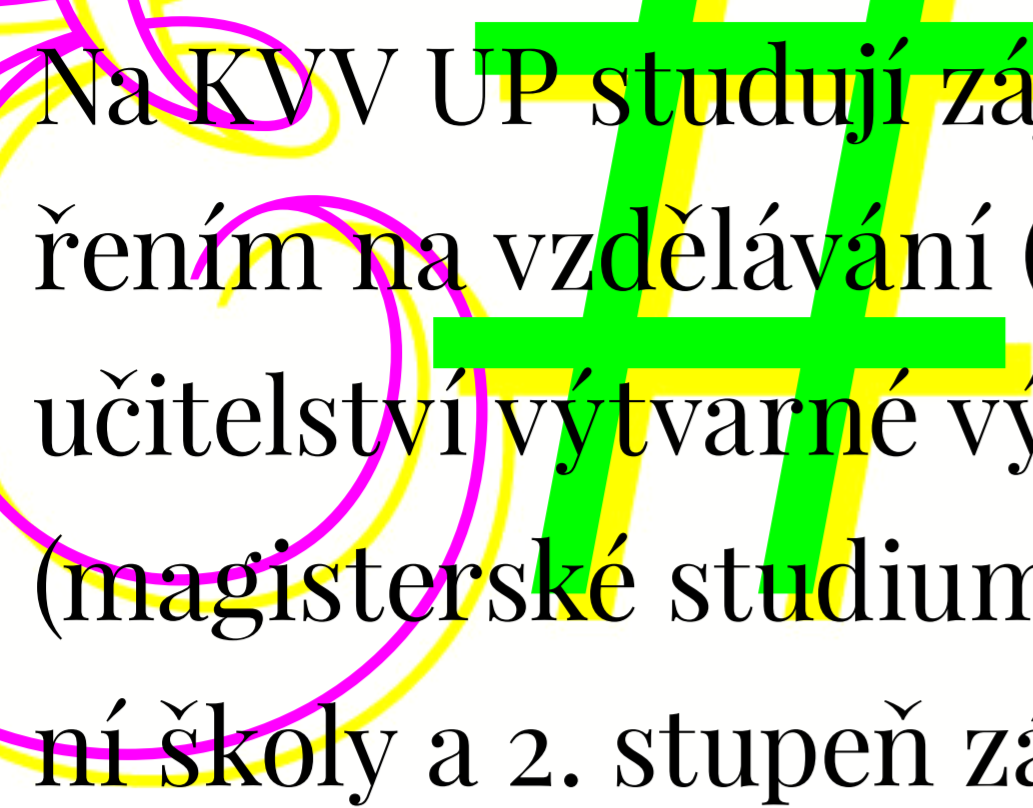
^[xvii] Evaluaci územních alternativ titulů a přepočítání získaných kreditů a aprobací na jiné lokální systémy (např. český titul při přihlášce na americkou univerzitu) oficiálně v případě potřeby za poplatek provádí nezisková agentura World Education Services (WES), které data zasílá na žádost studenta přímo mateřská univerzita; www.wes.org. (Z vlastní zkušenosti byly tituly mezi UP a TC převedeny takto: bakalářský titul Bc. z Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci jako *Bachelor's degree*, Magisterský titul Mgr. pak jako *Master's degree from regionally accredited institution*. /podzim 2016/).

^[xviii] TC/AAE: Our Degrees.

^[xix] Komunitní umění či „dialogické umění“ odkazuje k uměleckým aktivitám v komunitním prostředí – podstatná je zde interakce a dialog s komunitou. Community arts. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 26. prosince 2016, [cit. 2017-02-01]. Dostupné z WWW:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Community_arts>.

^[xx] TC/AAE: Our Degrees.



Na KVV UP studují zájemci o profilaci v oborech výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání (jednooborové nebo dvouoborové bakalářské studium), učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a základní umělecké školy (magisterské studium jednooborové), učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a 2. stupeň základních škol (magisterské studium dvouoborové) a muzejní a galerijní pedagogika (magisterské studium dvouoborové, v prezenční i kombinované formě studia).^[xxi] Na rozdíl od TC jsou zde kromě magisterských studentů vzdělávání také bakaláři – *Undergraduate*.^[xxii] Náplň výuky bakalářského studia výtvarné tvorby se zaměřením na vzdělávání je však blízká náplni programu ateliérové tvorby TC AAE.

2.2 Pedagogická fakulta Univerzity Palackého

Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci sídlí v centru severomoravského krajského města Olomouce^[xxiii] a je jednou z osmi stávajících fakult Univerzity Palackého. Ta je po Univerzitě Karlově druhou nejstarší univerzitou v České republice a v současnosti je v lokálním kontextu považována za velmi kvalitní vysokou školu, jejíž neustále stoupající prestiž je systematicky budována ve snaze přiblížit se úrovni nejlepších světových univerzit. Univerzita samu sebe prezentuje jako náležející k pětici nejvýznamnějších vysokých škol v České republice a pěti stům nejlepších univerzit světa.^[xxiv]

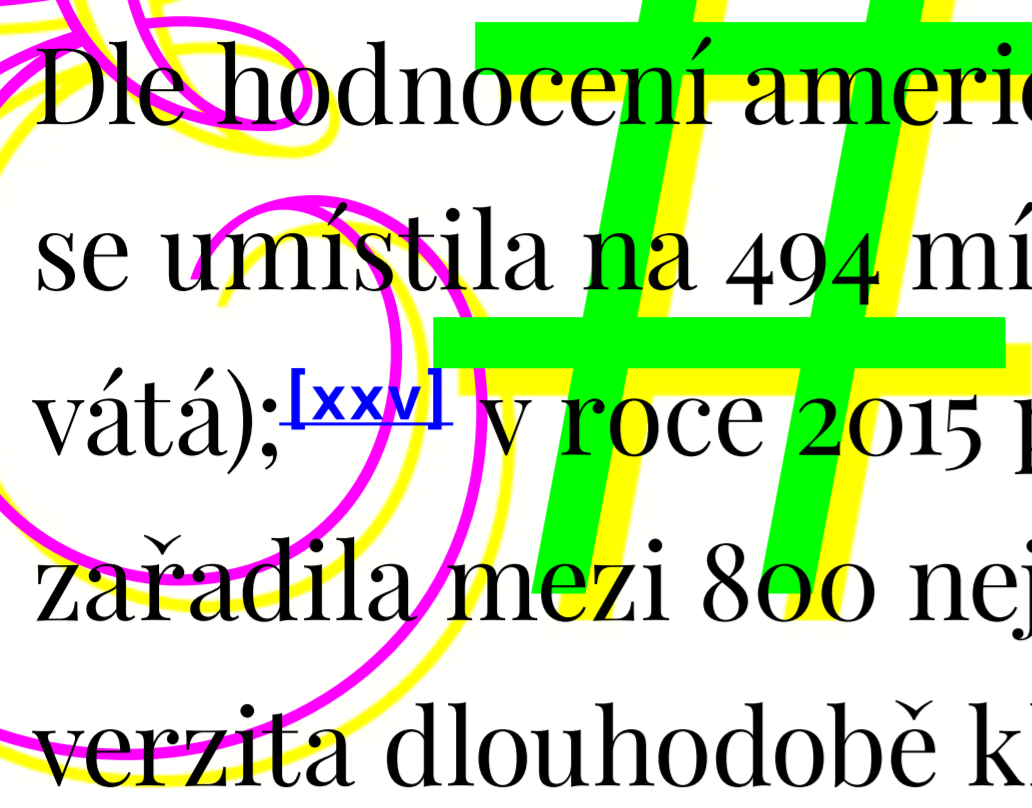
^[xxi] Informace pro uchazeče. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 2017, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <http://www.kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-pro-uchazece>.

„V současné době je nabídka studijních programů realizovaných [Pedagogickou] fakultou [Univerzity Palackého v Olomouci] obdobná jako u dalších pedagogických fakult v České republice a je v souladu se strukturou studijních programů, daných Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy ČR a akreditační komisí MŠMT.“ Kolektiv autorů, Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci.

^[xxii] Na rozdíl od Teachers College – A Graduate School of Education, Health & Psychology – Pedagogická fakulta Univerzity Palackého své studijní programy strukturuje od roku 2004 do bakalářského a navazujícího magisterského, popř. doktorského typu studia. V americké terminologii kategorie *Undergraduate* a *Graduate* – TC je pouze Graduate School, tedy nabízející magisterské a doktorské programy.

^[xxiii] Hlavní budova je lokalizována na Žižkově nám. 5. Přímo Katedra výtvarné výchovy pak sídlí od začátku 21. století v Uměleckém centru Univerzity Palackého, v nedalekém bývalém jezuitském konviktu, na ulici Univerzitní 3. Historie. Z dějin olomouckého jezuitského konviktu. Umělecké centrum [online]. 2016, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://uc2016.upol.cz/historie/>>.

^[xxiv] „Univerzita Palackého patří podle mezinárodních žebříčků The Times Higher Education



Dle hodnocení amerického listu U. S. News – Best Global Universities Ranking se umístila na 494 místě (Columbia University je v tomto žebříčku celkově devátá);^[xxvi] v roce 2015 pronikla poprvé do World University Ranking, čímž se zařadila mezi 800 nejrespektovanějších vysokých škol 70 zemí světa.^[xxvii] Univerzita dlouhodobě klade důraz na zvyšování kvality výuky i vybavení, připravenost absolventů do praxe, ale i budování dobrého jména školy a image, kterou se snaží přiblížit prestižním zahraničním univerzitám.^[xxviii] Lze proto předpokládat progresivitu a snahu o maximální otevřenost světovým trendům i v kurikulech jednotlivých fakult a kateder.

World University Rankings, The Center for World University Rankings nebo U. S. News Best Global Universities Ranking mezi nejlépe hodnocené české univerzity a vede si velmi dobře i v celosvětovém srovnání se zahraničními univerzitami.“ Základní informace. Univerzita Palackého [online]. 2016, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/univerzita/zakladni-informace/>>.

^[xxv] Global Universities Search: Palacky University Olomouc. U.S. News & World Report. Education. [online]. 2017, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.usnews.com/education/best-global-universities/search?city=olomouc&subject=&name>>.

^[xxvi] Umístila se mezi 501. a 600. místem – v tomto rozmezí žebříček pořadí blíže nespecifikuje. (Pro srovnání je podle téhož žebříčku v kategorii univerzit nabízejících pedagogické vzdělání Columbia University na 15. místě.) Ve srovnání s tuzemskými univerzitami vede UP ve světových žebříčkách QS EECA Ranking a QS World University Rankings především v počtu citací. Dle U. S. News Best Global Universities Rankings se pak z tuzemských univerzit umísťuje za Univerzitou Karlovou hned na druhém místě. Výsledky porovnání specificky pedagogických fakult, v nichž by figurovala PdF UP ať již v mezinárodním, či tuzemském měřítku ale k dispozici nejsou. Velkým úspěchem je však již samotné zahrnutí do těchto žebříčků, v nichž je hodnocen pouhý zlomek existujících univerzit, a to na základě jejich prokazatelně vysoké úrovně. UP v mezinárodních žebříčkách neustále stoupá. Věda a výzkum na Univerzitě Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.veda.upol.cz/zebricky/up-v-mezinarodnich-zebriccich/>>. World University Rankings 2015–2016. The World University Rankings [online]. [cit. 2017-01-04]. Dostupné z WWW: <https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings/2016/world-ranking#!/page/0/length/25/subjects/3108/name/lack/sort_by/rank/sort_order/asc/cols/stats>.

Palacký University in Olomouc. The World University Rankings [online]. [cit. 2017-01-04]. Dostupné z WWW: <<https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings/palacky-university-olomouc#ranking-dataset/600172>>.

^[xxvii] UP má jako jediná česká univerzita vlastní Nadační fond (od roku 2015; <http://fond.upol.cz/>) podporující nadané studenty, jenž má mj. zviditelnit vynikající výsledky posluchačů magisterského a doktorského studia UP v mezinárodním kontextu. Má vlastní interaktivní muzeum vědy Pevnost poznání, univerzitní obchod s propagačními předměty UP Point a vlastní módní kolekci univerzitních oděvů UniWearCity ve stylu zahraničních univerzit. Systematicky buduje klub absolventů univerzity a intenzivně rozvíjí programy mezinárodní spolupráce s významnými zahraničními pracovišti apod.



Obr. 2. Umělecké centrum Univerzity Palackého (Konvikt), pohled z parkánu. Zdroj: Katedra výtvarné výchovy PdF UP

Univerzita v Olomouci byla založena v roce 1573, kdy původně jezuitská kolej získala z rukou císaře Maxmiliána II. práva ostatních evropských univerzit. Ačkoli se zdá, že je starší než americká univerzita, v minulosti byla několikrát narušena její kontinuita, když zanikla, aby byla později vždy znovu obnovena.^[xxviii] Pedagogická fakulta Univerzity Palackého pak vznikla v návaznosti na dekret prezidenta republiky z 27. října 1945, kterým bylo v tehdejší Československu zavedeno vysokoškolské vzdělávání učitelů všech stupňů a druhů škol.^[xxix]

^[xxviii] Např. v době českého stavovského povstání (1618–1620), kdy byl na čas z Moravy vykázan jezuitský řád. Po zrušení řádu na konci 18. století přešlo olomoucké vysoké učení pod státní správu a univerzita byla krátce přemístěna do Brna (1778–1782). 12. září 1782 byla univerzita dekretem římskoněmeckého císaře Josefa II. přeložena zpět do Olomouce, kde však byla degradována pouze na tříleté lyceum (císař se rozhodl ponechat univerzity pouze ve Vídni, Praze a Lvově). Plnohodnotná univerzita se do Olomouce vrátila až v roce 1827 jako Františkova univerzita; nástup neoabsolutismu však vedl v polovině 19. století k postupnému uzavírání fakult, a následně až ke zrušení celé univerzity. V Olomouci zůstala zachována pouze samostatná teologická fakulta. Naposledy byla univerzita v Olomouci zákonem obnovena v roce 1946 jako Univerzita Palackého. O rok později byla slavnostně otevřena, tehdy se čtyřmi fakultami – mezi nimi fakultou pedagogickou, určenou primárně pro přípravu budoucích učitelů a dalších pedagogických pracovníků pro nižší stupně školské soustavy.

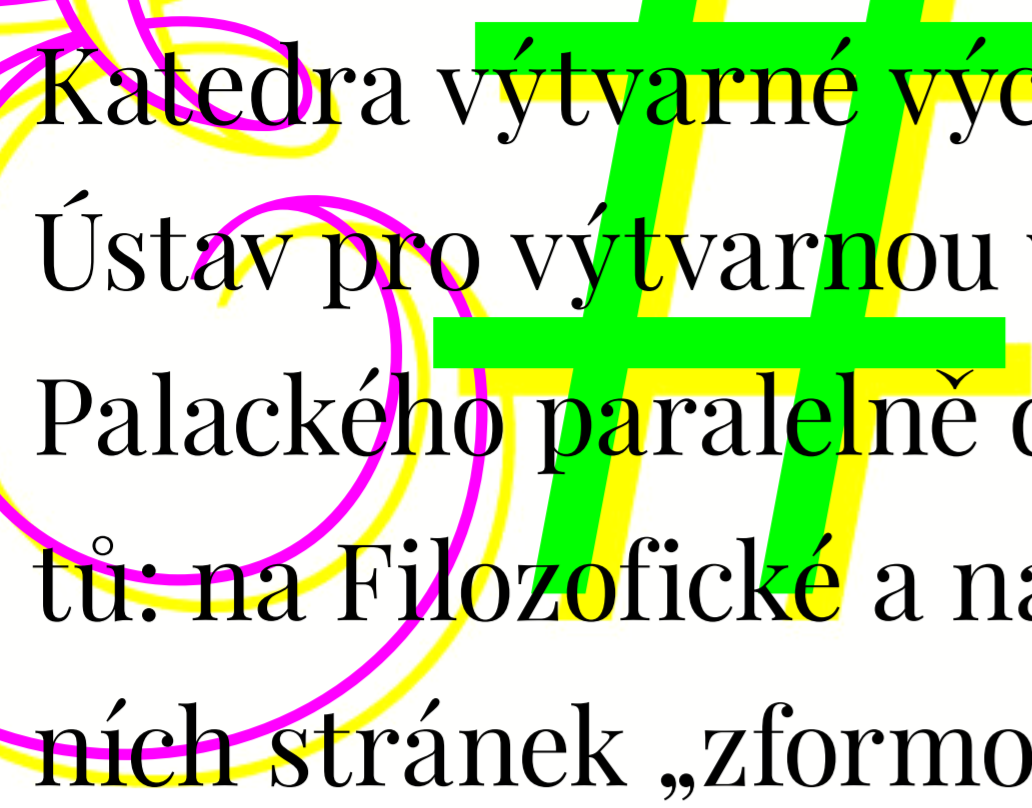
MACHAČNÁ, Aneta. *Samospráva na vysokých školách*. Pardubice, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice, Fakulta ekonomicko-správní. Vedoucí bakalářské práce JUDr. Martin Šmíd.

Základní informace. Univerzita Palackého [online]. 2016, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/univerzita/zakladni-informace/>>.

Historie Univerzity. Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/univerzita/zakladni-informace/historie-univerzity/>>.

^[xxix] Po vydání tohoto dekretu se Prozatímní Národní shromáždění republiky Československé usneslo na zřízení pedagogických fakult, které se v místech univerzit staly jejich součástí. Podrobnější informace o historii fakulty z oficiálního propagačního zdroje univerzity viz Historie fakulty; Kolektiv autorů. *Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci*.



Katedra výtvarné výchovy PdF UP zahájila svoji činnost v roce 1946, tehdy jako Ústav pro výtvarnou výchovu.^[xxx] V letech 1959–1980 existovaly na Univerzitě Palackého paralelně dvě výtvarné katedry, lišící se zaměřením svých absolventů: na Filozofické a na Pedagogické fakultě. V 60. letech se pak podle oficiálních stránek „zformovalo specifikum olomouckého výtvarného oboru, prosazující myšlenku komplexního výtvarného vzdělávání integrujícího vyváženě praktické a teoretické disciplíny“.^[xxxi] Souběžně s vědeckou a odbornou činností podporovala KVV PdF i činnost uměleckou. „Pedagogická fakulta se stala průkopnicí ve zrovnoprávnění umělecké práce učitelů praktických uměleckých disciplín, výtvarné a hudební výchovy.“^[xxxi] V roce 1980 pak byly obě katedry sloučeny v rámci Pedagogické fakulty a soustředily se na profesionální přípravu budoucích učitelů výtvarné výchovy. Na přelomu 80. a 90. let 20. století pak KVV prodělala podstatné koncepční změny, jež vedly k současné podobě struktury výuky na této katedře. „Současné pojetí výuky, navazující na progresivní etapy vývoje pracoviště, vychází ze současného pohledu na výtvarné umění a jeho funkci ve společnosti, ale snaží se současně souznít s bohatými uměleckými tradicemi města, jehož fond umělecko-historických památek zaujímá přední místo v kontextu národní i evropské výtvarné kultury.“^[xxxi]

^[xxx] Jednotlivá pracoviště Pedagogické fakulty UP byla nejprve konstituována jako ústavy při rektorátu, později však byla převáděna na jednotlivé fakulty.

^[xxxi] Z historie katedry. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online], [cit. 2017-02-01]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-o-katedre>.

^[xxxi] Kolektiv autorů. *Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci*.

^[xxxi] Z historie katedry. Blíže k historii Katedry výtvarné výchovy Univerzity Palackého viz KAVČÁKOVÁ, Alena – MYSLIVEČKOVÁ, Hana (eds.). *Josef Vydra (1884–1959) v kontextu umělecké a výtvarně pedagogické avantgardy 20. století, Historie a současnost univerzitního výtvarného vzdělávání v Olomouci*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2010.



Je patrné, že obě školy se profilují jako progresivní. Teachers College vydává vlastní online open-access impaktovaný časopis – *Current Issues in Comparative Education*.^[xxxiv] Také Katedra výtvarné výchovy vydává od roku 2013 vlastní recenzovaný open-access *Kultura, umění a výchova*.^[xxxv] Obě katedry – jak DA&H, tak KVV – mají k prezentaci studentských prací k dispozici vlastní výstavní prostory, jež jsou integrální součástí korpusu školy – Macy Art Gallery a Galerii Podkroví. V tomto směru jsou tedy srovnatelné.

Podstatným rozdílem mezi oběma školami, přirozeně vyplývajícím z kulturně-historického zázemí, je rozdílný způsob financování a s tím spojená finanční zátěž kladená na studenty. (Zároveň však obě instituce nabízejí svým studentům různé formy stipendijní podpory.) Na rozdíl od Columbia University je Univerzita Palackého nikoli soukromou, ale veřejnou vzdělávací institucí dotovanou ze státního rozpočtu České republiky, v níž nemusí studenti při regulérním prezenčním studiu platit školné.^[xxxvi] V USA je naopak běžná praxe školného, které student splácí často větší část svého produktivního života. Spolu s dalšími zvláštními poplatky hrazenými studenty a sponzorskými dary absolventů univerzity jde o důležitou součást rozpočtu školy. Studenti Teachers College hradí 1 454 USD za kredit, přičemž v závislosti na zvoleném programu musí absolvovat minimálně 34 (pro M.A.), 40 (pro M.A. s učitelským certifikátem) nebo 60 kreditů (pro Ed.M.). S řadou kurzů jsou navíc spojeny zvláštní poplatky.^[xxxvii] V přepočtu tak studenty vyjde magisterské studium na část-

^[xxxiv] Vychází od roku 1997. *Current Issues in Comparative Education*. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/cice/>>.

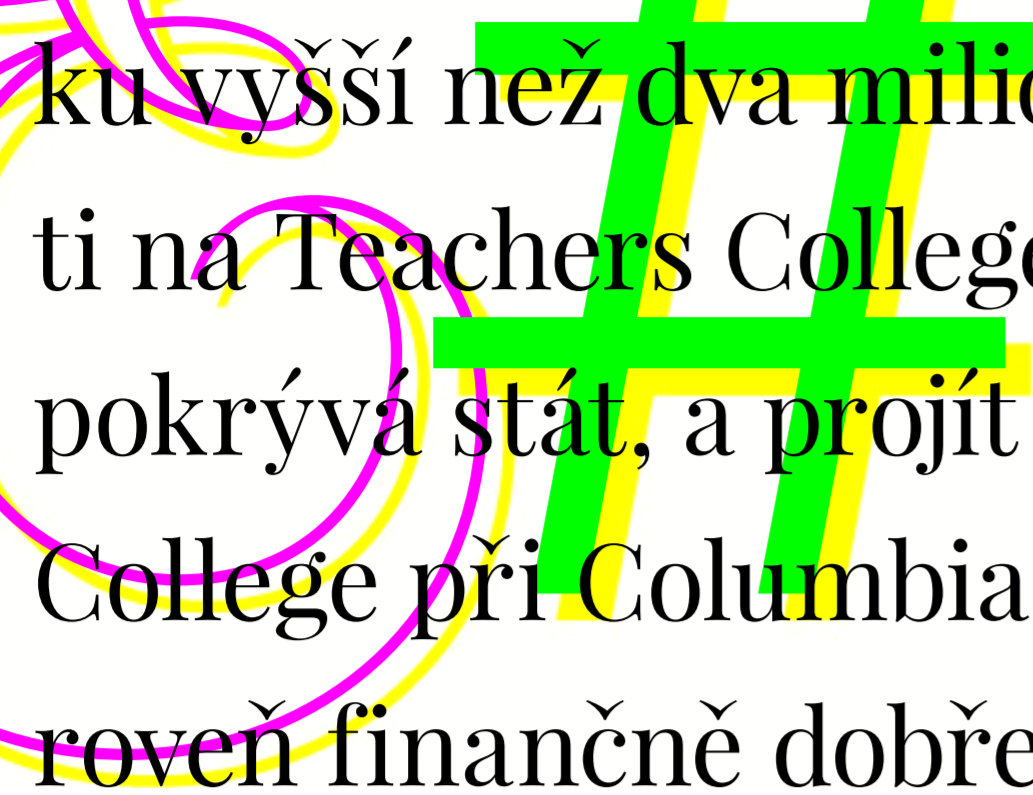
^[xxxv] Profil časopisu. *Kultura, umění a výchova*. Odborný recenzovaný časopis [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupný z WWW: <http://www.kuv.upol.cz/index.php?id_menu=1&seo_url=profil-casopisu>.

^[xxxvi] Studentů se mohou týkat pouze tzv. poplatky spojené se studiem při překročení maximální povolené doby studia či paralelního studia vícero samostatných studijních programů. Svou výší jsou však nepoměřitelně nižší než školné na soukromé Columbi – zpravidla nepřesahují 20 000 za započatých 6 měsíců. K poplatkům spojeným se studiem na UP viz Studenti: Poplatky. Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/skupiny/studenti/studium/poplatky/>>.

^[xxxvii] Viz TC/A&E: All Courses. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10].

Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/courses/>>.



ku vyšší než dva miliony korun. Kromě ubytování v kampusu pak studenti na Teachers College musí povinně hradit též zdravotní pojištění, které v ČR pokrývá stát, a projít složitým přijímacím procesem. Ke studiu na Teachers College při Columbia University jsou přijímáni pouze výrazně excelentní a zároveň finančně dobře situovaní studenti.^[xxxviii]

Tyto rozdíly bychom neměli před vlastním popisem výuky a komparací opomenout, neboť mohou hrát podstatnou roli v motivaci a přístupu studentů ke studiu a v tlaku studentů na to, čemu se chtějí na vysoké škole naučit – tedy náplni kurzů.

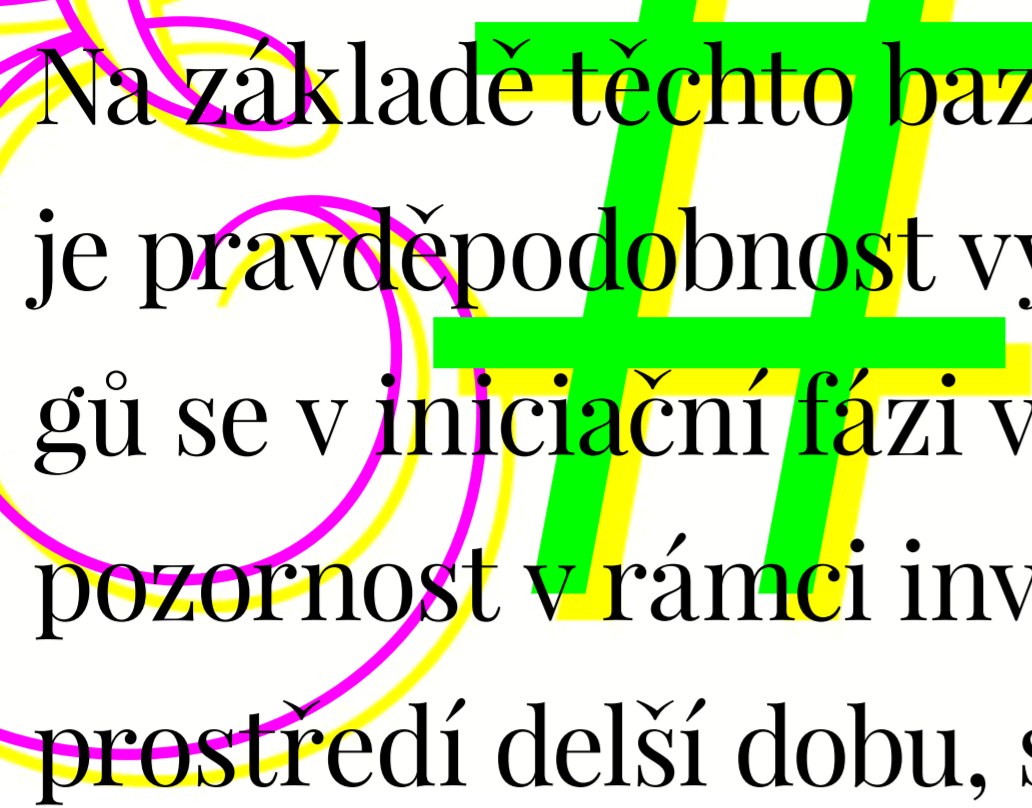
3 Internetové umění ve výuce výtvarné pedagogiky: Ateliér intermédií Katedry výtvarné výchovy PdF UP a ateliér nových médií (Meyers Media Art Studio) na Department of Arts & Humanities, TC

Poznámka k metodě vědecké práce

Pro naše účely jsme zvolili participační a nepřímé pozorování v kombinaci s (ne-strukturovaným) interview a analýzou artefaktů. Výzkum v terénu na KVV PdF UP probíhá kontinuálně od roku 2014, na DA&H TC byla podniknuta krátkodobá výzkumná návštěva v listopadu 2016. Předcházející výzkum od stolu a přípravu terénního šetření formovala skutečnost, že ani jedna z kateder veřejně nezpřístupňuje sylaby svých předmětů, pouze seznam a názvy kurzů vyučovaných v rámci studijního programu, popřípadě odborné profilace a publikační činnost pedagogů v rámci jejich medailonků na webových stránkách katedry.^[xxxix]

^[xxxviii] Podstatně důraz na propojení s praxí, který škola klade, je pak zárukou návratnosti vysokých finančních prostředků vynaložených na studium. Na druhou stranu klade tato pedagogická fakulta extrémní nároky na studenty nejen ve finančním smyslu slova, ale i výkonnostním. Získání titulu z Columbia University je zárukou doživotní prestiže.

^[xxxix] Nemohla být tedy provedena nejprve (na tomto místě logická) komparativní textuální ana-



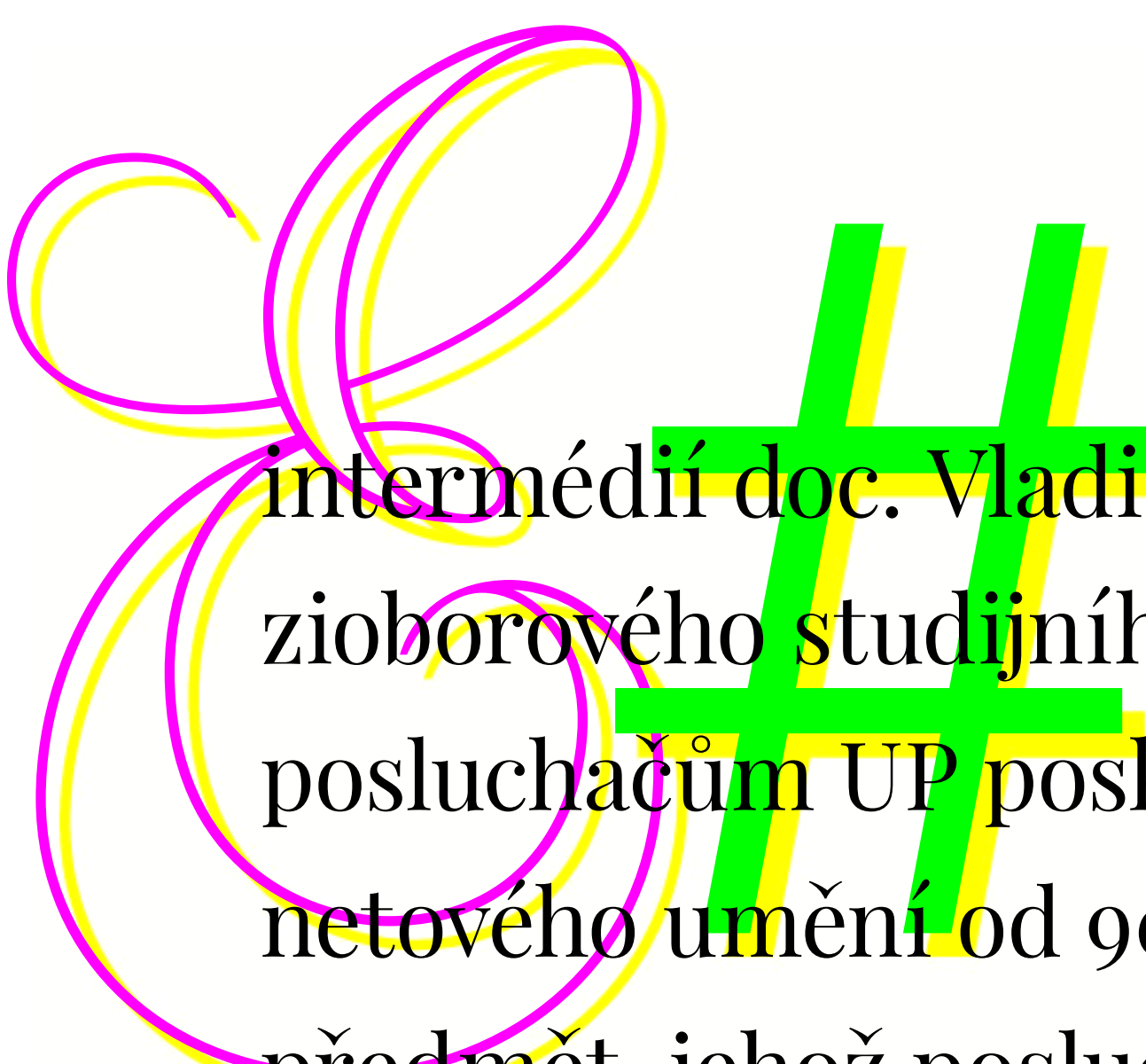
Na základě těchto bazálních informací bylo možné odvodit, v jakých předmětech je pravděpodobnost výuky internetového umění nejvyšší a na které z pedagogů se v iniciační fázi výzkumu obracet. Na ty jsme poté zaměřili naši primární pozornost v rámci investigativního výzkumu (šlo o pedagogy působící v daném prostředí delší dobu, s aktivním zájmem o předmět našeho zkoumání). Předpokládali jsme postupnou identifikaci dalších kurzů či pedagogů (nebo vyučujících doktorandů), kteří internetové umění (či příbuzné formy) zahrnují do své výuky – metodicky šlo tedy o aplikaci klasického *snowball sampling* efektu.

V rámci domovské katedry jsme vycházeli především z vlastních přímých a observačních zkušeností a stejně jako v případě programu Art & Art Education na DA&H TC nepřímého pozorování, sestávajícího ze studia sekundární literatury a veřejně dostupných informačních zdrojů (především webové stránky, informační materiály univerzity, sborníky vydané katedrou v průběhu několika posledních let, archiv diplomových prací, odborné studie ad.), standardizovaných i doplňujících nestandardizovaných rozhovorů s pedagogy, doktorandy a studenty bakalářského a magisterského studia. V rámci heuristického výzkumu jsme pak ohledání podrobili také výstupy studentů ateliéru intermédií za poslední přibližně čtyři roky a dokumentaci, kterou na hodinách příležitostně pořizovali vyučující doktorandi (především v souvislosti s vlastním pedagogickým výzkumem), a dokumentaci prací studentů z Teachers College.

3.1 Katedra výtvarné výchovy PdF UP: Ateliér intermédií

Na KVV PdF UP jsem poprvé zavítala v rámci šestihodinové blokové přednášky „Net Art a umělecké prostředí internetu“, kterou jsem jako přizvaný odborný lektor realizovala v letním semestru 2013/4 na pozvání vedoucího ateliéru

lýza sylabů předmětů a následná verifikace jejích výsledků v praxi. V případě KVV PdF UP jsou sice sylaby zpřístupněny zapsaným (tedy i doktorským) studentům v rámci interního systému PORTAL UP (Portál. Informační systém Univerzity Palackého [online]. Dostupné z WWW: <portal.upol.cz>), tyto sylaby však nejsou dlouhodobě aktualizované, a především obsahují pouze velmi stručné a obecné informace, které nemusí odpovídat probírané látce.



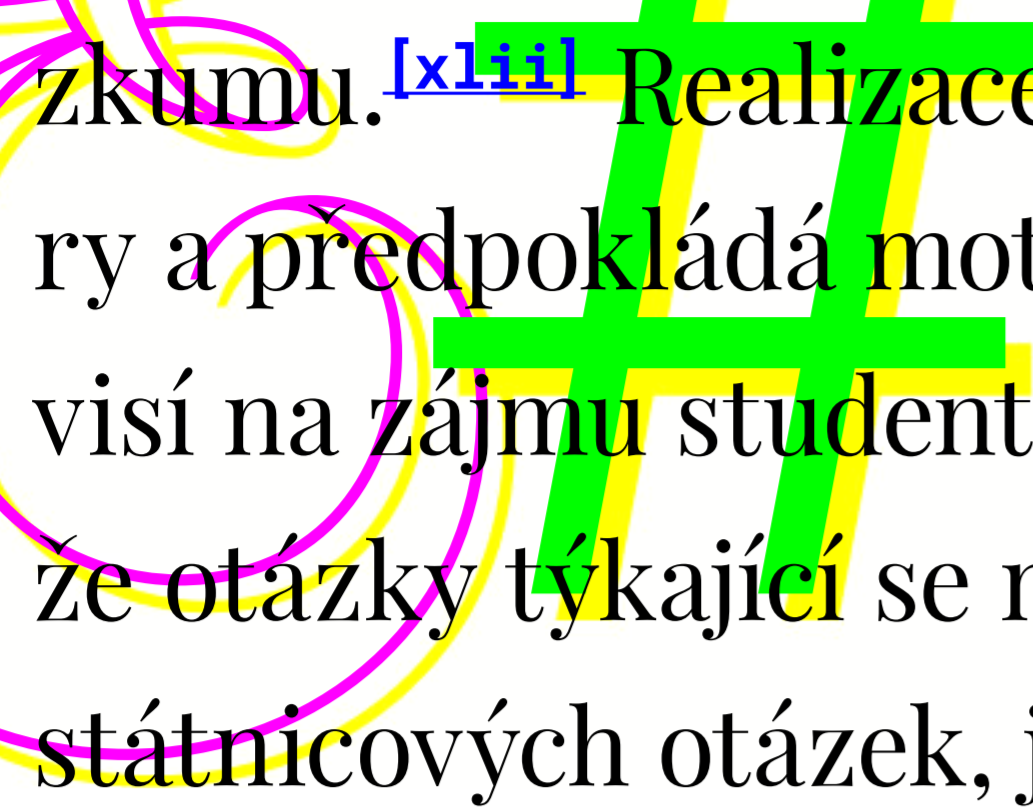
intermédií doc. Vladimíra Havlíka. Přednáška, která probíhala v rámci mezioborového studijního modulu Nová média v umělecké tvorbě a výchově,^[x1] posluchačům UP poskytovala základní vhled do problematiky a historie internetového umění od 90. let 20. století do současnosti. Šlo o nepovinně volitelný předmět, jehož posluchači se rekrutovali jak z řad studentů bakalářského, tak magisterského stupně studia KVV i studentů dalších kateder (jeden student Katedry divadelních, filmových a mediálních studií) a (na základě přímých dotazů) otevřeně deklarovali absenci předchozí zkušenosti s internetovým uměním. Během výuky, kdy byli postupně seznamováni s praktickým obsahem tohoto termínu, jim byla kladena řada nestrukturovaných dotazů a ověřovacích otázek, která jejich počáteční tvrzení nevyvrátila. Tomu odpovídalo i celkové chování posluchačů, aktivita v hodině a doplňující dotazy z jejich strany.

Dotazování pedagogové KVV (jak docentka pro obor didaktika výtvarné výchovy a teoretička zabývající se muzejní edukací Petra Šobánková, tak vedoucí ateliéru intermédií, konceptuální umělec, malíř a performer Vladimír Havlík na katedře působí řadu let a o problematiku výuky nových médií na KVV dlouhodobě projevují aktivní zájem)^[x1i] při osobních rozhovorech potvrdili, že šlo o jedinou přednášku orientovanou specificky na internetové umění, která se na katedře realizovala. Při heuristickém výzkumu se nám nepodařilo toto tvrzení z dostupných zdrojů vyvrátit. Modul Nová média v umělecké tvorbě a výchově se uskutečnil díky jednorázové grantové podpoře specifického vý-

^[x1] Další blokované přednášky v rámci modulu Nová média v umělecké tvorbě a výchově byly zaměřeny na záznam a základní editaci zvuku, 3D technologie v umění, preprodukcí, produkci a postprodukcí krátkých audiovizuálních děl (jingl, znělka, reklamní spot, klip, servisní video, reportáž), dějiny prezentace audiovizuálních děl – fenomén kina, workshop živé animace, uživatelského zacházení se systémovým programem Linux a dvoublokové praktické a teoretické uvození do základů animace. Více viz Nová média v umělecké tvorbě a výchově. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci [online]. 11. února 2014, [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=projekty-vizualni-komunikace-mezioborove-studijni-moduly-nova-media-v-umelecke-tvorbe-a-vychove>.

^[x1i] Mgr. Petra Šobánková, Ph.D. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/index.php?seo_url=kvv-predmety-didaktika-petra-sobanova-cv-petra-sobanova>.

Doc. Vladimír Havlík. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/index.php?seo_url=kvv-predmety-intermedia-vladimir-havlik-cv-vladimir-havlik>.



zkumu. ^[xliii] Realizace podobných kurzů je závislá na aktivním získání podpory a předpokládá motivaci vyučujících či vedení katedry – především však závisí na zájmu studentů, jejichž časový fond je minimální; „... s ohledem na to, že otázky týkající se nových médií nebo internetového umění nejsou součástí státnicových otázek, je pro ně účast na přednášce či semináři otázkou ekonomie času... Je opravdu obtížné studenty přesvědčit, aby tomuto tématu věnovali pozornost, jakou si zaslouží“. ^[xliiii]

Vzhledem k náročnosti a zdlouhavosti prosazování nových fakultativně obligatorních (kategorie B) či obligatorních (kategorie C) předmětů se žádná další přednáška či kurz specificky k internetovému umění na KVV PdF UP v dohledné době nechystá, a to především s ohledem na již tak vysokou časovou vytíženost studentů. Ta je zdrojem odůvodněných obav pedagogů – na základě předchozích zkušeností s kurzy kategorie C organizovanými v minulosti či mimořádnými přednáškami a workshopy anticipují, že by se s téměř absolutní jistotou negativně odrazila v bazální účasti studentů.

Přesto panují snahy internetové umění v rámci stávajících možností do výuky zahrnout, alespoň na ně studenty upozornit, nadchnout je pro „novou“ (ve smyslu jim dosud neznámou) uměleckou formu ^[xliiv] a směřovat je k dalšímu samostudiu. K tomu má sloužit mj. odborná monografie připravovaná Doc. Mgr. Petrou Šobáňovou, Ph.D. ve spolupráci s několika externími odborníky, ^[xlv] která má posloužit studentům jako úvod do internetového umění.

^[xliii] Modul byl realizován v rámci projektu ESF Vizuální komunikace, otevřený prostor k výchově a vzdělávání – komplexní inovace pedagogických, výtvarně pedagogických a uměnovědných studijních oborů (1. června 2012 – 30. dubna 2015). Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci [online]. [cit. 2017-01-09].

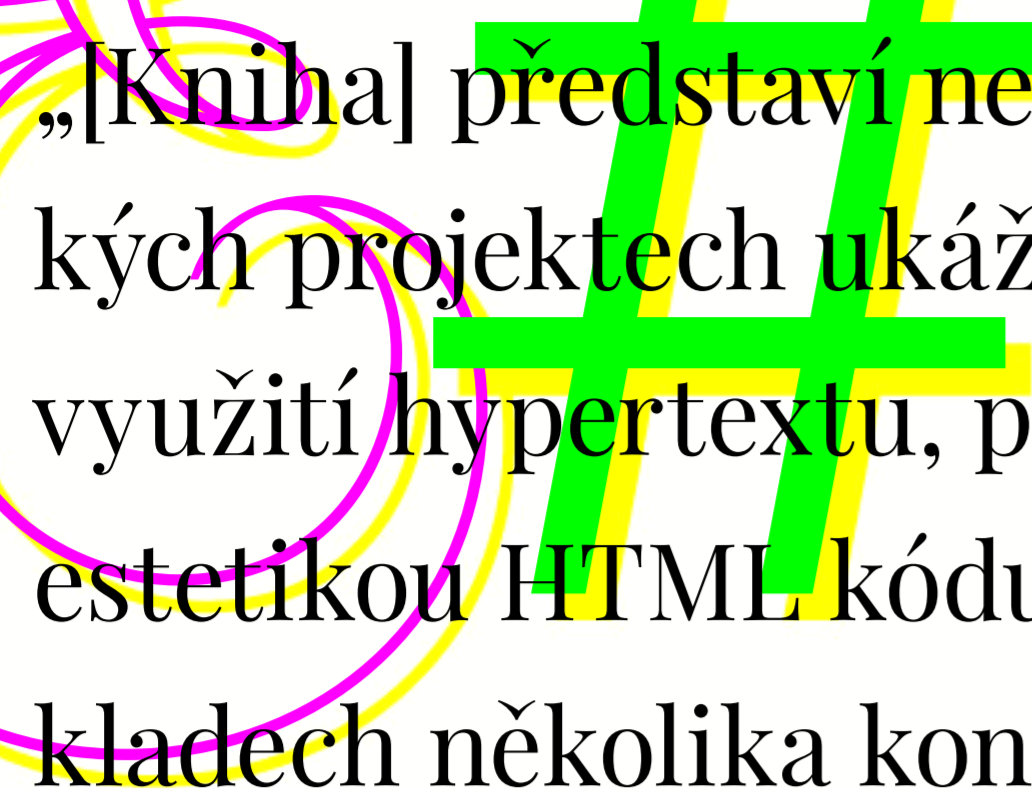
Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=projekty-vizualni-komunikace>.

Financování podobných kurzů na DA&H TC coby soukromé instituci není naopak řešeno grantovou podporou z veřejných zdrojů, ale sponzorstvím nebo zavedením dodatečných poplatků ze strany studentů (studenti platí nemalé školné a další poplatky spojené se studiem, škola získává sponzorské dary od svých absolventů). Řada kurzů na TC DAAE je ošetřena speciálními poplatky, viz TC/AAE: All Courses.

^[xliiii] Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 10. listopadu 2016.

^[xliiv] Srov. MEIXNEROVÁ, Marie. *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014.

^[xlv] Autorka tohoto textu se na sborníku rovněž podílela, a to autorstvím profilů českých internetových umělců Michala Bielického a Markéty Baňkové.



„[Kniha] představí net art neboli internetové umění a na konkrétních uměleckých projektech ukáže typické znaky tohoto uměleckého projevu. Patří k nim využití hypertextu, princip koláže a labyrintu, plagiátorství, citace, opojení estetikou HTML kódu, aktivismus, dezinformace a mystifikace.“^[xlvi] Na příkladech několika konkrétních umělců publikace studentům mediuje alespoň základní vhled do problematiky, jež podle Šobáňové není na KVV PdF UP možné dostatečně reflektovat ve výuce. Její úvahy o internetové umění nevychází z pozice na pracovišti (její primární odbornou orientací je muzejní pedagogika), ale z živého osobního zájmu. Se začleněním textu a jím pokryté látky přímo do výuky se prozatím nepočítá; jde spíše o materiál připravený pro fakultativní samostudium studentů.^[xlvii] Za tím účelem mohou studenti využít také *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace* (ed. Marie Meixnerová), první českou odbornou publikaci věnovanou internetovému umění, která vznikala paralelně a na níž jsem začala pracovat ještě v době před nástupem do doktorského studia na KVV PdF UP. Publikace je přístupná v katederní, univerzitní i vědecké knihovně.^[xlviii] Zahraniční literatura věnovaná tématu je pak pouze v soukromých knihovničkách pedagogů a studenti k ní mají v případě zájmu přístup „na dobré slovo“.

Největší prostor tak internetové umění v rámci výkladu či praktické aplikace získává ve stávající výuce, a to konkrétně v rámci ateliéru intermédií v seminářích INT1B – intermediální tvorba 1 (zaměřené na performance, land art a autorskou knihu) a INT2B – intermediální tvorba 2 (zaměřené na autorskou video tvorbu), které jsou vedené doktorandou doc. Havlíka, a fakultativním kurzu INT3B – intermediální tvorba 3, vedeném doc. Havlíkem. Pro magisterské studenty jsou určeny kurzy ateliér intermédií 1 a 2 (AINT1, AINT2). Kurz INT1B je doplněn ještě teoreticko-historickými přednáškami, které vyučuje přímo doc. Havlík. „V rámci těchto přednášek však není příliš čas věnovat se něčemu navíc – k net artu se v nich nedostanu, ať

^[xlvi] Ediční plán: Katedra výtvarné výchovy PdF UP, Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 8. 4. 2013, [cit. 2017-01-10]. Dostupné z WWW: <kvv.upol.cz/files_up/mirrorcz/59/Publikace_edicni-plan-20130408-113901.doc>.

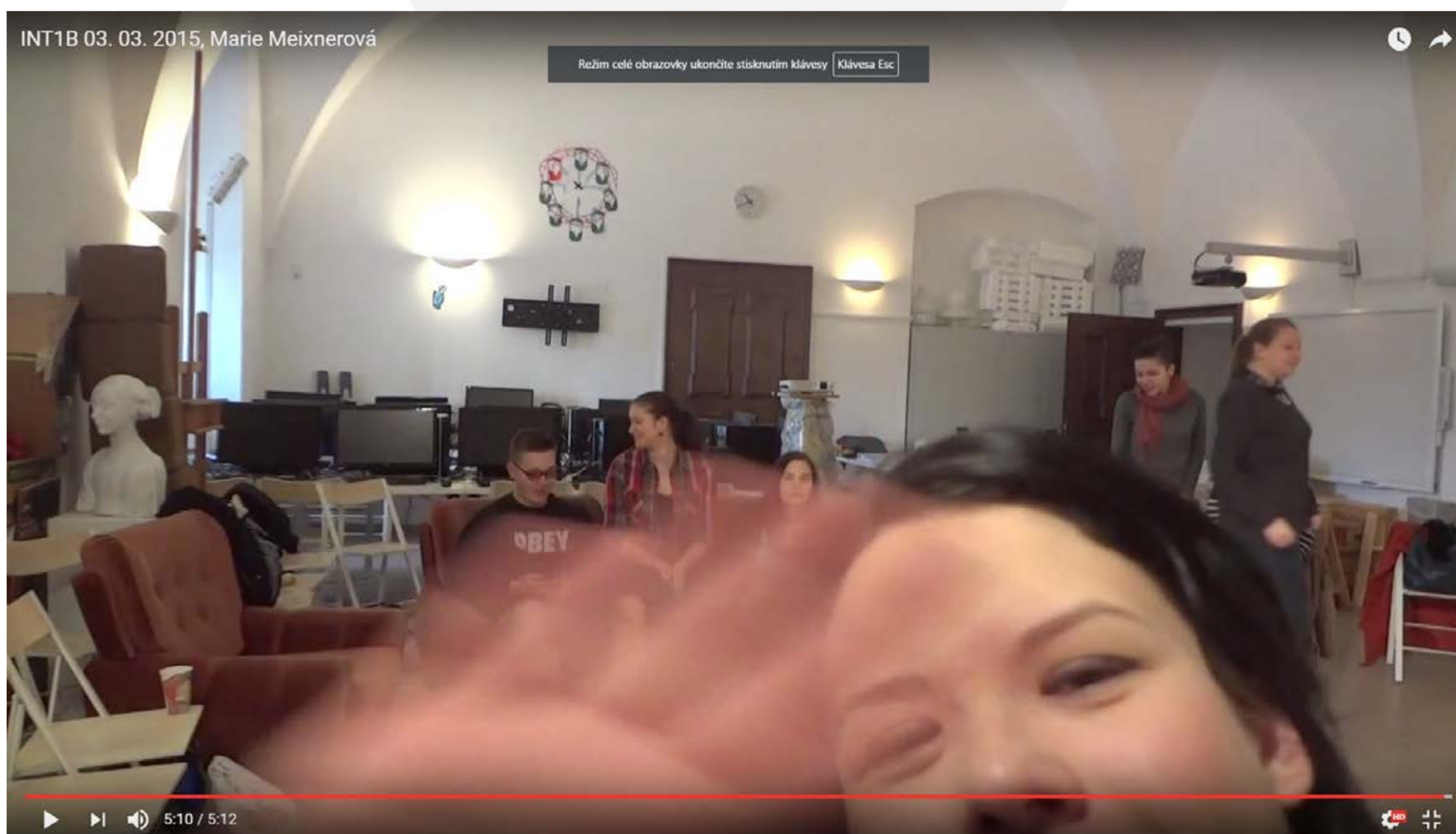
^[xlvii] Rozhovor s Petrou Šobáňovou vedla Marie Meixnerová, 13. prosince 2016. E-mailový rozhovor s Petrou Šobáňovou vedla Marie Meixnerová, 30. ledna 2017.

^[xlviii] Meixnerová, *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*.

dělám, co dělám. Je pochopitelné, že se musí probrat především to, co je v kurikulu, u zkoušky a pak taky u státnic.“ Z důvodu nadměrného přetěžování studentů pak není možné přidat hodinovou dotaci také na přednášku ke kurzu INT2B, čímž by se podle Havlíka vyřešila řada problémů. „Chtělo by to teoreticko-historicky pokrýt nejen net art, ale vůbec nová média a pohyblivý obraz, video a seminář [INT2B] by byl tím pádem volnější pro praktickou práci. V současné době však není možné hodinovou dotaci povinných předmětů navýšit.“[\[xlxi\]](#)

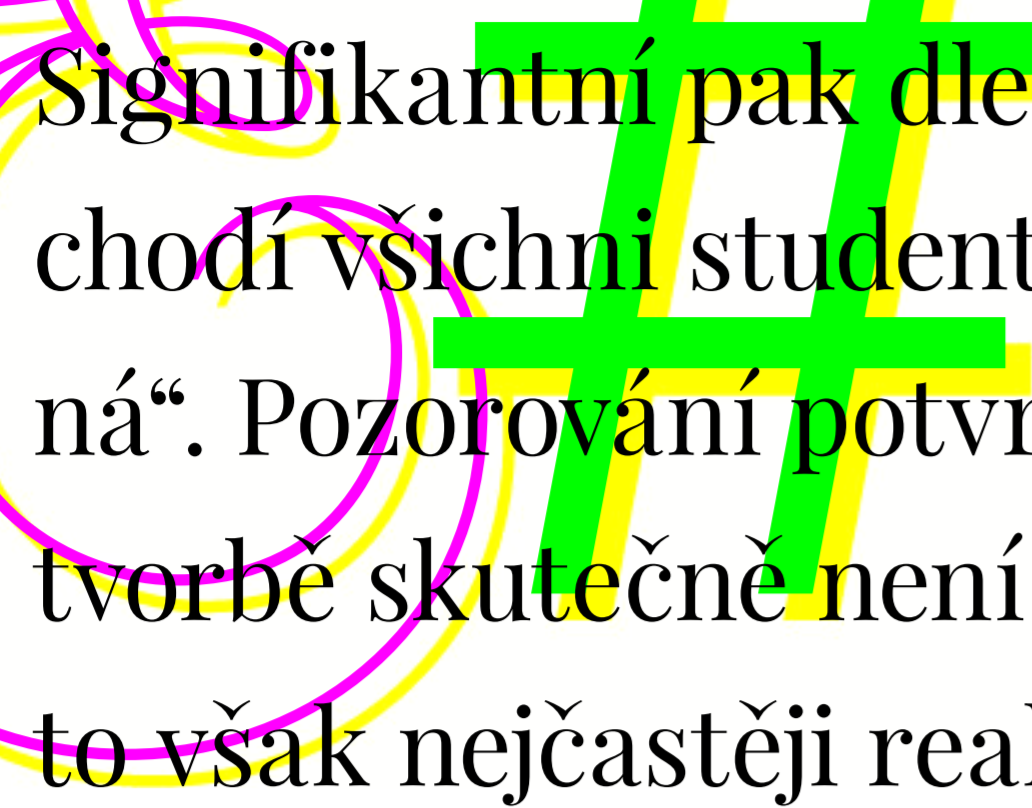


Obr. 3. Klasifikace v intimním prostředí ateliéru intermédií, Katedra výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci, 2016. Foto © Marie Meixnerová



Obr. 4. Výuka předmětu INT1B v ateliéru intermédií na Katedře výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci, 2015. Video, screenshot © Marie Meixnerová

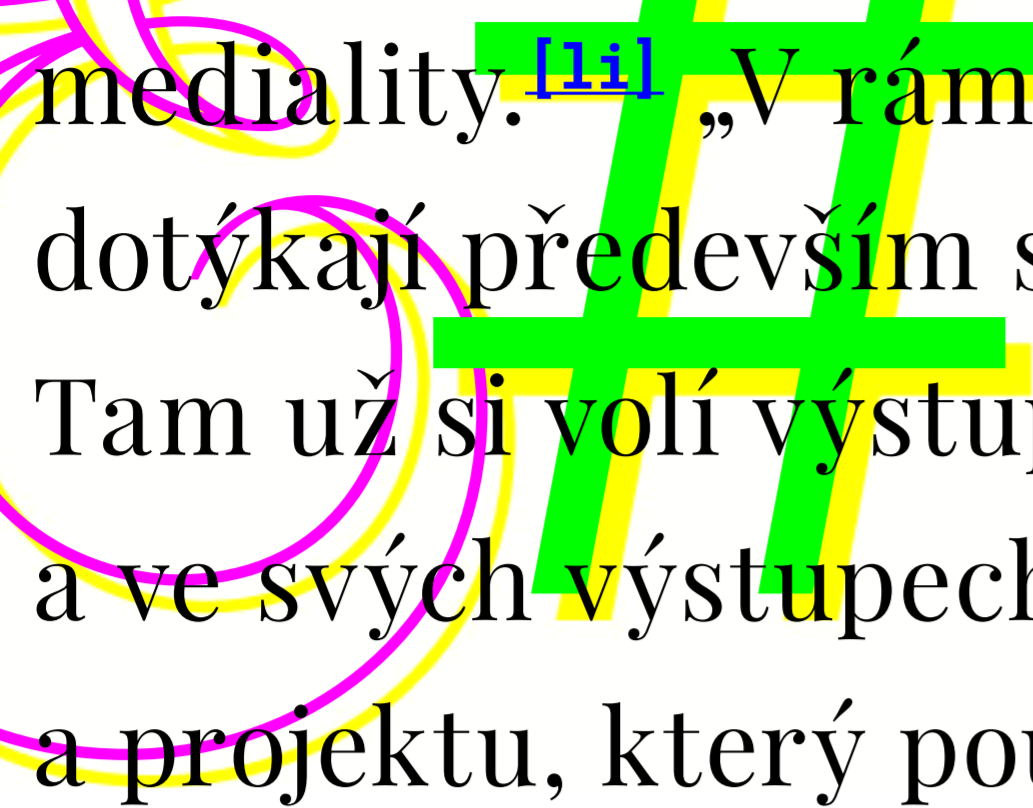
[\[xlxi\]](#) Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 11. prosince 2016.



Signifikantní pak dle vyučujícího také je, že „... na přednášky [k INT1B] nechodí všichni studenti – účast na nich totiž není na rozdíl od semináře povinná“. Pozorování potvrdilo, že účast studentů na přednáškách k intermediální tvorbě skutečně není uspokojivá. Probíranou látku sice pokryjí samostudiem, to však nejčastěji realizují až nárazově v období před zkouškou. To komplikuje praktické využití průběžně získávaných poznatků v rámci seminářů, kde nejsou často s to dobře pochopit předkládanou problematiku a realizovat cvičení či semestrální úkoly právě z důvodu absence teoreticko-historické přednášky. Snažit se jim pak přiblížit „nadstandardní“ exkurz do internetového umění je takřka nereálné. Z vlastní zkušenosti s výukou semináře INT1B vím, že aby bylo možno studenty vůbec dovést k semestrálnímu výstupu a provádět s nimi praktickou práci na hodině, jež je nezbytná pro jejich pozdější pedagogickou praxi s dětmi,^[1] musím se často věnovat vysvětlování látky, kterou měli poznat v rámci přednášky (nebo sami průběžně dostudovat, pokud se dané přednášky nemohli z nejrůznějších důvodů zúčastnit). Sami studenti pak tvrdí, že je to z důvodu časové vytíženosti jinými předměty.

Zatímco semináře INT1B a INT2B jsou pro všechny studenty obligatorní – musí je tedy v průběhu bakalářského studia na cestě k diplomu zdárně absolvovat –, INT3B a na magisterské studenty orientované AINT již spadá do kategorie předmětů povinně volitelných (tzv. béčkový předmět). Absolvuji je tedy již jen studenti se specifickým zájmem o umění nových médií. Kurzy nazvané ateliér intermédií umožňují pokročilým studentům věnovat se jinak upozaděným tématům či uměleckým formám. Formu uměleckého výstupu na zadané semestrální téma si studenti volí na základě předchozích konzultací sami; pedagog pouze doporučuje, navrhuje či radí s technickým provedením. Všechny výstupy však musí splňovat podmínku inter-

[1] Jak potvrzuje mj. výzkum Petry Filipové zaměřený na výuku nových médií na gymnáziích, pro středoškoláky je uchopení a porozumění této problematice zásadní, pedagogové však nejsou připraveni, což vede k nutnosti zohlednit nová média při vysokoškolském vzdělávání budoucích pedagogů. Jsem toho názoru, že s tím, jak roste využití nových médií ve stále nižším dětském věku, je nezbytné průpravu v neomediální gramotnosti zahájit co nejdříve. Zdá se totiž, že stále větší počet dětí je uvyklých integrálnímu využití nových technologií jako počítač, internet, smartphone, tablet ad. ještě v předškolním věku, a „dohání“ tak generaci svých učitelů.



mediality.^[li] „V rámci tématu se net artu nebo tvůrčí práce s internetem dotýkají především studenti v ateliéru intermédií na magisterském stupni. Tam už si volí výstupy specificky dle zadaných témat, jsou angažovanější a ve svých výstupech odvážnější. (...) Nevím, kde přesně je hranice net artu a projektu, který používá internet – přiznám se, že to jsem si přesně ne-definoval. Mám-li uvést příklady studentských prací, pak třeba Lenka Jirková dělala projekt na téma identity, kdy si vytvořila čtyři různé identity (paní učitelka vs. domácí puška atp.) – fotila se, zavěšovala se na seznamky a zjišťovala, jaký je zájem chlapů. To je tedy používání internetu k určitým projektům. Podobně někteří studenti pracují na Facebooku. Třeba k tématu puberta studentka vytvořila vlastní, podstatně mladší falešnou identitu a pokusila se proniknout do okruhu teenagerů. (...) Můžeme určitě prohlásit, že v posledním desetiletí několik studentů využilo platformu sociálních sítí anebo cíleně internet ke svému uměleckému záměru. Ale že by vytvářeli netartové projekty jako třeba Silver [online generativní umění] na vlastních webovkách, k tomu myslím, nikdo nedospěl. Na pedagogické fakultě je to v rámci roztržitého studia téměř nemožné... Je to to stejné, jako když se zeširoka dotýkáme performance – tím způsobem, aby studenti zhruba věděli, o co jde. Ale aby se pak někdo tímto směrem sám vydal, to je strašně vzácné.“^[lii]

Ačkoli je seminář orientován spíše na video, performance, akce ve veřejném prostoru, land art, objekt atd., dlouhodobě registruje i semestrální výstupy, které by se daly charakterizovat jako překračující do oblasti net artu. Jde např. o sérii vyšívaných nástěnných deček tematizujících vyhledávací nástroj Google search a přijímajících principy reverzní remediacce jako základní praktiky internetových a postinternetových umělců,^[liii] facebookové a další online

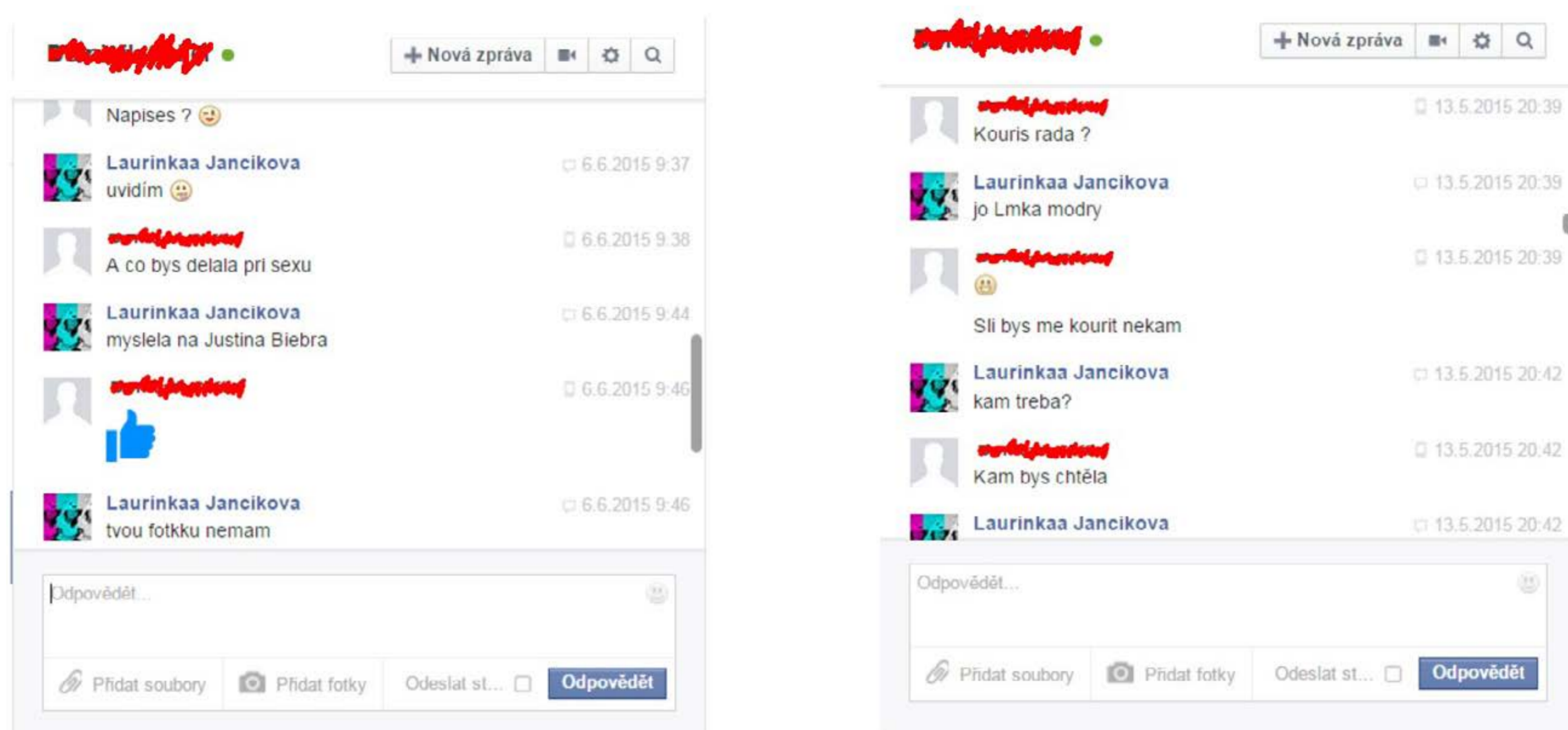
^[li] Podle Havlíka „jde o prostupování hranic mezi jednotlivými druhy umění“. HAVLÍK, Vladimír. Využití intermedialních postupů v animační praxi. In: ŠOBÁŇ, Marek. Škola muzejní pedagogiky 6. Olomouc: Univerzita Palackého 2007, s. 104.

„[intermedialita] vychází z definice amerického umělce Fluxu Dicka Higginse, který pojem intermédiá použil pro záměrné směšování uměleckých forem, při využití prvků výtvarného umění, hudby, divadla a tance ve společné akci – happeningu.“ Ibid., s. 89.

^[lii] Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 11. prosince 2016.

^[liii] MARIA KORSTEN, Saskia Isabella. *Reversed Remediation. How Art Can Make One critically*

performance, pečlivě dokumentované formou autorské knihy, gifu nebo videa, screencapture atp. „Kovanej net art“ – vyloženě nic takového nevzniklo. Že ale můžou využít internet, to si studenti docela uvědomují. Jde spíš o přesahy do jeho prostředí.“^[1v] Takovými „přesahy“ je však charakteristické internetové umění po roce 2005, kdy se původní web-based formy (existenčně i divácky závislé na prostředí internetového prohlížeče) rozšířily právě na využití sociálních médií či průnik do fyzického prostoru – v rámci tzv. postinternetového umění jsou prezentovány například objekty: obrazy či sochy určené nikoli pro online, ale galerijní prostor.^[1v]



Obr. 5. Tereza Koňářiková, *Puberta*. Ukázka ze semestrální práce, ateliér intermédií, 2015. Zdroj: archiv ateliéru

Aware of the Workings of Media. Amsterdam, 2010. Magisterská diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí Dr. Edward A. Shanken.

^[1iv] Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 10. listopadu 2016.

^[1v] „Kurátor, umělec, teoretik, pedagog..., to je pro mě u postinternetového umění často jedna osoba.“ #MarieMeixnerová. Rozhovor Veroniky Sellnerové s Marií Meixnerovou, 19. 1. – 13. 2. 2016. In: *Reflexe českého post-internetového umění* [online], [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://after-post.blogspot.cz/search/label/Marie%20Meixnerov%C3%A1>>.

SELLNEROVÁ, Veronika. *Reflexe českého post-internetového umění*. [online], [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://after-post.blogspot.cz/>>.

SELLNEROVÁ, Veronika. *Reflexe českého post-internetového umění*. Brno, 2016. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí Mgr. Alina Matějová.

MEIXNEROVÁ, Marie. *Postinternet*. *Fresh_Eye* [online]. 10. dubna 2015, [cit. 2017-01-28].

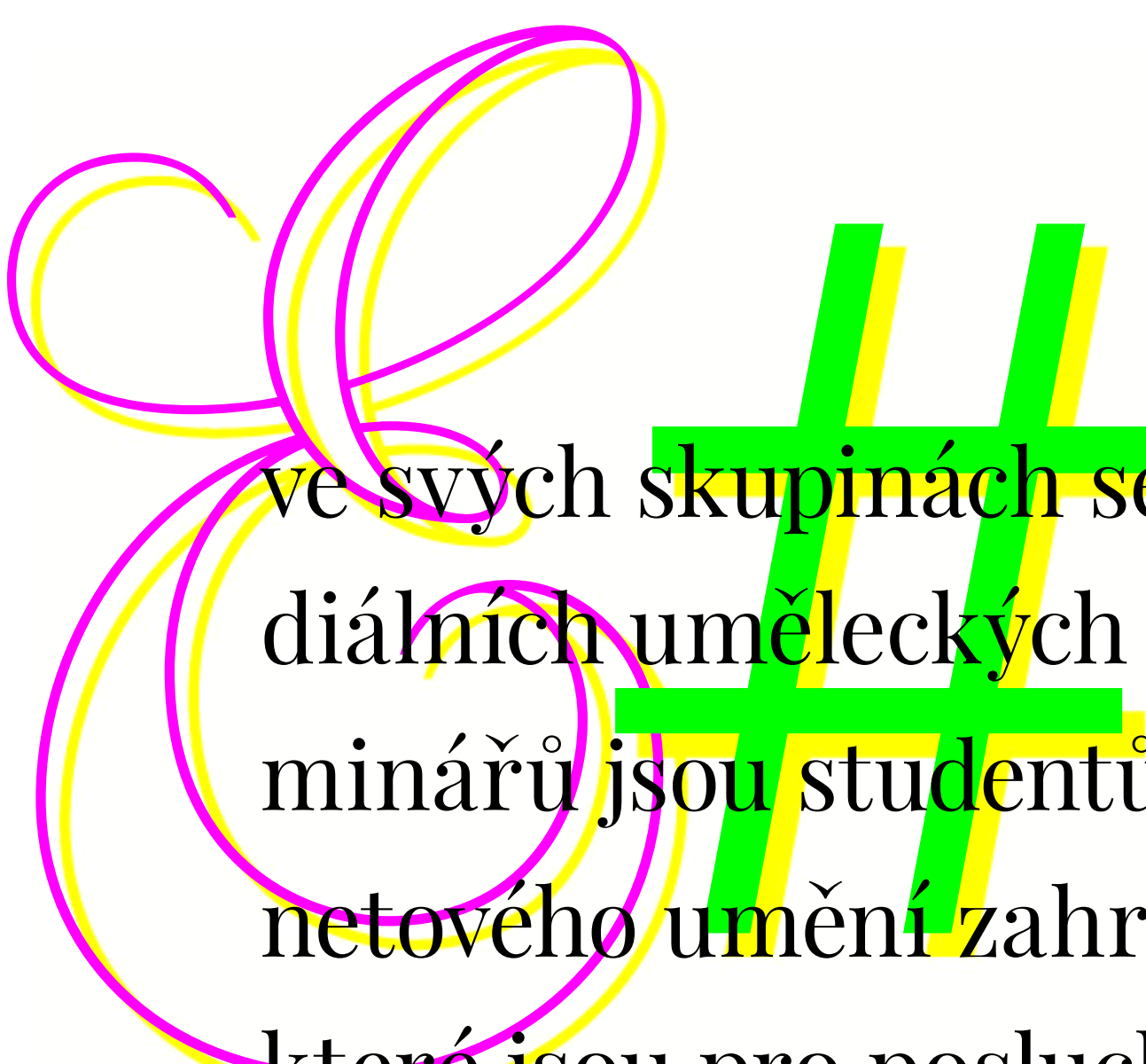
Dostupné z WWW: <<http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>>.



Obr. 6. Jakub Čermák, *Jsem nikdo*. Screenshot z videa, INT2B, 2014.
Zdroj: archiv ateliéru

Rovněž v bakalářských předmětech INT1B a INT2B se objevují hraniční výstupy zachycené především na video – například screencapture z Google search online performance, apropriovaný materiál v rámci YouTube apod. Studenti INT1B a 2B jsou rozdělováni zpravidla do třech seminárních skupin, distribuovaných vždy mezi trojici aktuálních interních doktorandů doc. Havlíka. [\[lvi\]](#) Doktorandi jsou vedoucím ateliéru vyzýváni k přizpůsobení hodin své profilaci (zejména tematické zkoumané v rámci disertace) a zároveň k upozornění studentů na umělecké formy, na něž se v dalších předmětech nedostává (což je např. právě internetové, digitální umění nebo computer art, umění nových médií obecně). Doktorandi potvrdili, že to sice pociťují jako deficit, nicméně internetové umění do svých hodin z časových důvodů neinkorporují nebo v době svého pedagogického působení na KVV PdF UP neinkorporovali. Sama se na výuce těchto seminářů podílím od akademického roku 2014/2015, kdy jsem nastoupila do ateliéru intermédií jako interní doktorand. Neboť se tematikou internetového umění aktivně zabývám (badatelsky i jako tvůrce),

[\[lvi\]](#) V minulosti Martin Fišr, Monika Beková, Alexandr Jančík, Magdaléna Adámková Turzová, aktuálně Jiří Neděla, Marie Meixnerová, Jiří Havlíček.



ve svých skupinách se v rámci výkladu a přiblížení širšího kontextu intermediaálních uměleckých forem internetového umění dotýkám.^[lvii] V průběhu seminářů jsou studentům jako ukázky prezentovány především ty formy internetového umění zahrnující video (INT2B) či performativní aspekty (INT1B i 2B), které jsou pro posluchače prakticky využitelné a díky své jednoduché technické realizaci snadno proveditelné v rámci jejich vlastních seminárních výstupů v oblasti videoartu, performance, land artu a autorské knihy.

3. 2 Department of Arts & Humanities TC: Meyers Media Art Studio

Na Department of Arts & Humanities byla po studiu sekundárních materiálů podniknuta výzkumná návštěva v listopadu 2016. V jejím průběhu proběhla prohlídka školy, návštěva ateliérů využívaných v rámci programu Art & Art Education (TC AAE) a školních výstavních prostor a byly realizovány rozhovory s vedoucím ateliéru nových médií a několika doktorandy. Zjištění z terénu byla posléze konfrontována s poznatky „od stolu“ a komparována se zkušeností z KVV PdF UP.

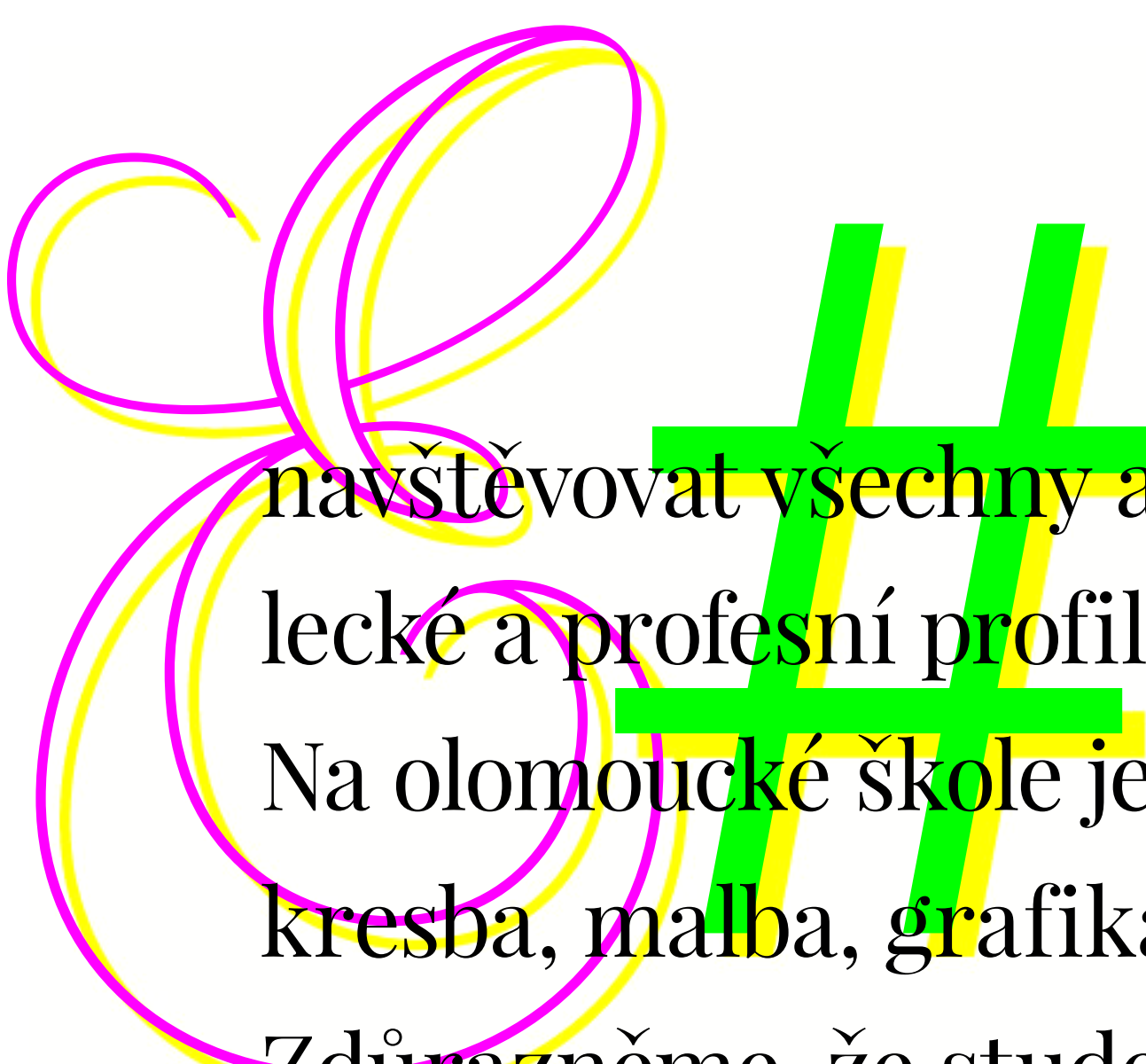
Svou strukturou a kombinací teoreticko-historických a praktických předmětů je TC AAE velmi podobný KVV PdF UP, studenti absolvují penzum obligatorních, fakultativně obligatorních a fakultativních předmětů z nabídky dalších kateder.^[lviii] V průběhu studia^[lix] prochází několika ateliéry: keramiky, kresby, sochy, malby, tisku (litografie, lept a sítotisk), nových médií (Meyers Media Art Studio).^[lx] Studenti magisterských programů na TC AAE nemusí obligatorně

^[lvii] Podle časových možností dané skupiny a náplně hodin, která se z větší části odvíjí od zájmu a individuálních profilací a zkušenosti studentů. V některém kurzu tak po celý semestr na internetové umění nedojde řeč vůbec (například proto, že je nutno objasnit základní principy, které si studenti měli osvojit již v rámci přednášky, již se však rozhodli z nejrůznějších, nejčastěji časových, důvodů nenavštěvovat).

^[lviii] TC/AAE: All Courses.

^[lix] Magisterské studium trvá stejně jako v ČR dva roky; studenti musí získat minimálně 34 kreditů pro M.A., 40 kreditů pro M.A. s učitelským certifikátem a 60 kreditů pro Ed.M.

^[lx] TC/ArtEdHub [online]. [cit. 2017-01-31]. Dostupné z WWW: <<http://artedhub.tc.columbia.edu/>>. Rozdělení ateliérů může být v důsledku různých pojmenování na webových stránkách a propagač-



navštěvovat všechny ateliéry, ale jsou flexibilnější v jejich volbě podle své umělecké a profesní profilace,^[1xi] podobně jako magisterští studenti na KVV PdF UP. Na olomoucké škole je však množství ateliérů vyšší – intermédiá, keramika, kresba, malba, grafika, grafický design, textil, kov a šperk, socha a fotografie. Zdůrazněme, že studenti bakalářského studia KVV^[1xii] prochází povinně všemi ateliéry, kde absolvují vždy několik povinných kurzů, což na jednu stranu zakládá jejich zmiňovanou vyšší časovou vytíženost, na druhou stranu předpokládá větší všestrannost. Přijetí k magisterskému studiu na TC AAE pak předpokládá předchozí bakalářský nebo magisterský titul z uměleckého oboru (tzv. studio art, tedy absolvování uměleckého ateliéru), historie umění nebo jeho výuky. Lze proto shrnout, že studenti TC AAE nejsou tak časově zatěžováni jako studenti bakalářského programu na KVV PdF UP a mohou intenzivnější práci ve zvoleném ateliéru proniknout ve zkoumané problematice více do hloubky a díky tomu, že se rovnou soustředí na médium, které je jim bližší, mohou také být ve studiu více motivováni.^[1xiii] To může vést k výskytu vnějších indikátorů takové motivace, kterými je např. i existence, počet či kvalita voluntárně vzniklých netartových prací studentů jako výstup ateliéru nová média.

TC AAE klade v souladu s celkovou politikou školy 1) zvýšený důraz na sledování aktuálních trendů, 2) propojenost s praxí a 3) zapojení nových technologií v umění a jeho výuce. „Zapojujeme technologii do všech oborů, abychom myšlenky [významných amerických pedagogických myslitelů] Deweyho, Greena a dalších aktualizovali pro dnešní dobu,“ vysvětluje Susan Fuhrman, rektor-

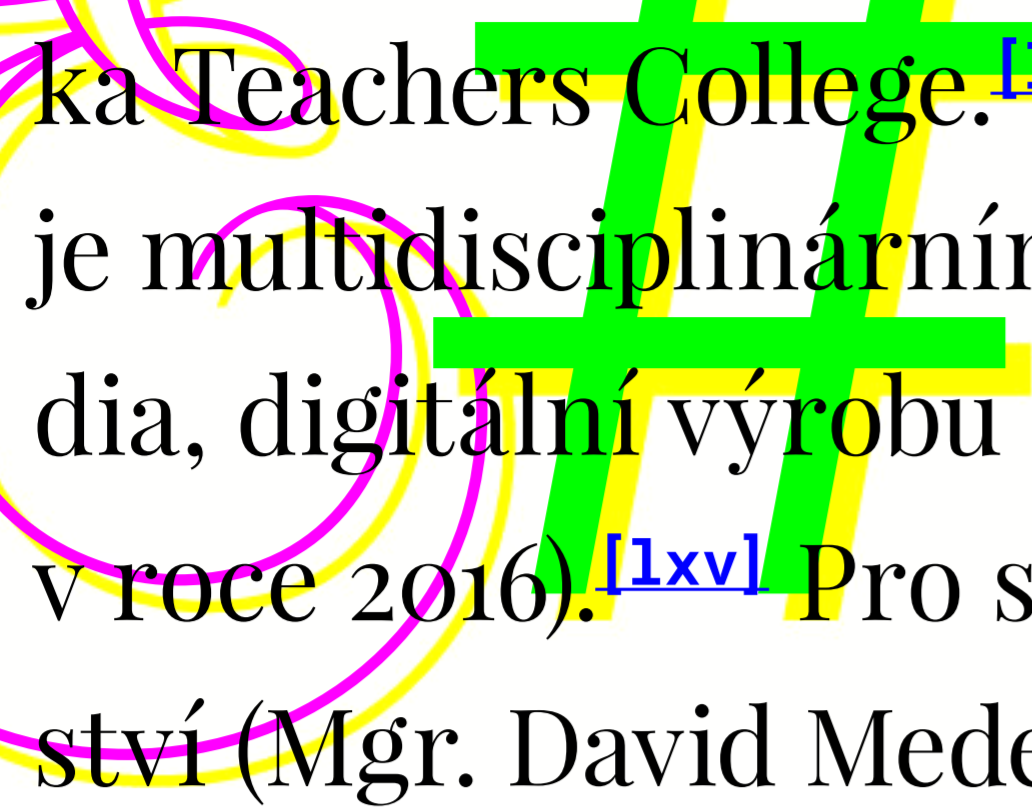
ních materiálech lehce matoucí. Upřesněme proto, že ateliér nových médií je oficiálně pojmenován jako Meyers Media Art Studio – podle svého sponzora. K vybudování moderního digitálního ateliéru a vytvoření nových progresivních kurzů paradoxně vedlo vyplavení a tím zničení starého studia analogové fotografie, na jehož místě Meyers Media Art Studio vzniklo. Ateliér byl založen z iniciativy profesorky Judith Burtonové a tehdejšího doktoranda Seana Justice (absolvoval v roce 2015), veškeré moderní vybavení studia tehdy sponzoroval The Meyers Trust.

TC Today. The Magazine of Teachers College, Columbia University. Spring/Summer 2016, s. 12.

^[1xi] Rozhovor s Richardem Jochumem vedla Marie Meixnerová, 8. listopadu 2016.

^[1xii] Zdánlivě irelevantní srovnání bakalářského a magisterského stupně vychází především ze srovnatelné náplně některých kurzů (jak uvidíme dále) a jejich rozložení v rámci bakalářského, respektive magisterského studia.

^[1xiii] Magisterští studenti KVV si v průběhu svého dvouletého studia volí dva ateliéry, přičemž v každém si zapisují dva na sebe navazující jednosemestrální kurzy, aby splnili počet kreditů nutný k absolvování studia (např. ateliér intermédií 1 a 2 a malba 1 a 2).



ka Teachers College. ^[1xiv] To se odráží např. i v ateliéru sochy – tzv. Thingspace je multidisciplinárním sochařským ateliérem, integrujícím elektronická média, digitální výrobu a sochu (jde o extenzi Meyers Media Art Studio otevřenou v roce 2016). ^[1xv] Pro srovnání doplňme, že i na KVV probíhá výuka 3D sochařství (Mgr. David Medek, ateliér sochy), zatím však pouze na bázi digitálních modelů, neboť na rozdíl od Teachers College se dosud nepodařilo zafinancovat nákup 3D tiskárny.

Při naší návštěvě jsme jako relevantní kontaktní osobu zvolili vedoucího ateliéru nových médií – tzv. Meyers Media Art Studio (Meyersův ateliér mediálního umění), které je svou náplní srovnatelné s ateliérem intermédií na KVV Pdf UP, – Ph.D. Richarda Jochuma. ^[1xvi] Tento původem rakouský performer, novomediální a konceptuální umělec s vazbami na hnutí Fluxus působí v TC AAE od září 2004, tamější prostředí zná tudíž velmi dobře. V srpnu 2012 byl Ph.D. Jochum jmenován docentem pro výtvarnou výchovu (Associate Professor of Art Education). Mezi jeho odborné zájmy spadá umělecký výzkum a vysok školská pedagogika, nová média a výuka nových médií, umění a technologie, internetové umění a sociální média, umění ve veřejném prostoru a sociální praxe. ^[1xvii] Když bylo na TC z iniciativy profesorky Judith Burtonové založeno Meyers Media Art Studio, oslovila právě Ph.D. Richarda Jochuma, aby připravil kurz zaměřený na rozvoj imaginace a kreativity při práci s digitálními médii (spíše než osvojení si konvenčních technických schopností). ^[1xviii] „V době své-

^[1xiv] FURHMAN, Susan. President's Letter: Hope Springs Eternal. *TC Today. The Magazine of Teachers College, Columbia University*. Spring/Summer 2016. s. 3. Z angličtiny přeložila Marie Meixnerová.

^[1xv] BURTON, Judith M. Foreword. In: JOCHUM, Richard (ed.). *New Gifts*. Výstavní katalog: *New Gifts. The Creative Technologies Exhibition, June 1 2015 – June 26, 2015*. New York: Teachers College, Columbia University, 2016, s. 5.

Thingspace. TC/ArtEdHub. [online]. [cit. 2017-01-31].

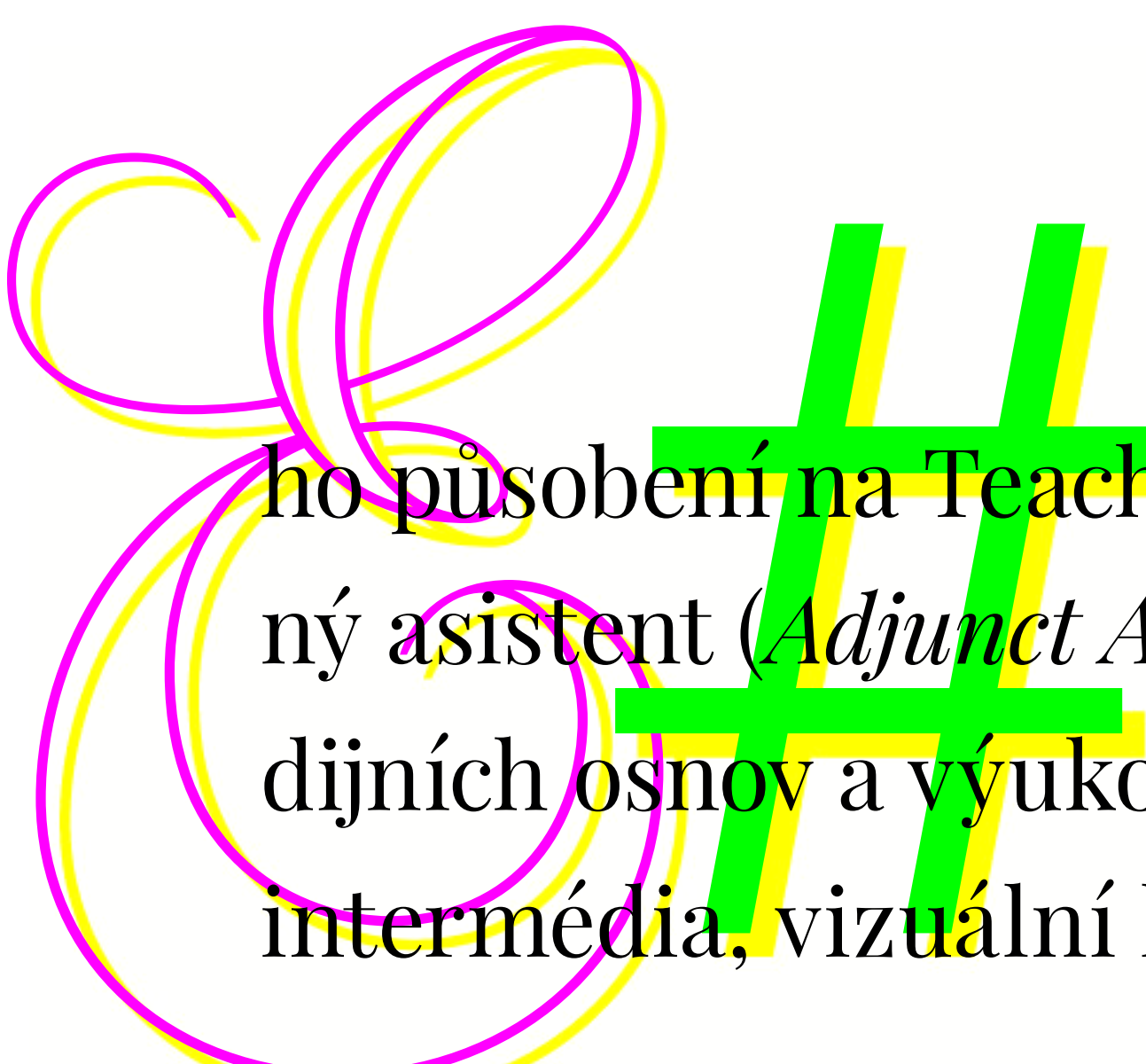
Dostupné z WWW: <<http://artedhub.tc.columbia.edu/thingspace/>>.

^[1xvi] S doktorem Richardem Jochumem jsme byli v kontaktu již dříve, kdy nám díky našim badatelským zájmům poskytl záštitu a oficiálně nás pozval na Columbia University jako Visiting Researcher pro akademický rok 2017/2018. Právě díky spolupráci s Richardem Jochumem mohla návštěva AAE DA&H TC v listopadu 2016 proběhnout.

^[1xvii] Jochum, Richard. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30].

Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/faculty/rj2137/>>.

^[1xviii] TC Today, s. 12.



ho působení na Teachers College jako hostující vědec (*Visiting Scholar*) a odborný asistent (*Adjunct Assistant Professor*) pracoval doktor Jochum na vývoji studijních osnov a výukových kurzů zaměřených na technologii sociálních médií, intermédiá, vizuální kulturu a umění nových médií.“^[1xix]

Na základě jeho snahy pak v roce 2013 vznikl nový obligatorní kurz v rámci programu Art & Art Education, New Media New Forms (nová média, nové formy). Tento kurz je svou náplní a náročností látky přibližně srovnatelný s kurzem intermédiá 2 v ateliéru intermédií na KVV PdF UP,^[1xx] větší důraz je zde však kladen na kreativní práci s technologií. Technologická vybavenost obou ateliérů je přitom s ohledem na poměry v podstatě srovnatelná: stejně jako ateliér intermédií má Meyers Media Art Studio k dispozici moderní stolní počítače (KVV využívá PC s nástroji Windows a Adobe, profesionální program pro editaci videí Premiere a Vjuský program Resolume, Meyers Studio spoléhá na vybavení Apple s možností přepnutí do Windows),^[1xxi] skener ap., navíc také několik 3D tiskáren a profesionálních barevných tiskáren. Havlíkův ateliér oproti tomu disponuje interaktivní tabulí a profesionální osvětlovací technikou, na rozdíl od Meyers Studio však postrádá kvalitní erární záznamové přístroje a technologii potřebnou pro Physical Computing (který se na KVV nevyučuje).^[1xxii]

^[1xix] KIM, Lydia. New Faculty: Dr. Richard Jochum. Arts & Humanities. The Department of Arts & Humanities at Teachers College, Columbia University [online]. 27. listopadu 2012, [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<http://artsandhumanities.pressible.org/lydiakim917/new-faculty-dr-richard-jochum>>. Z angličtiny přeložila Marie Meixnerová.

^[1xx] JOCHUM, Richard. Art and Art Education Program: New Media. YouTube [online]. 18. prosince 2013, [cit. 2017-01-31]. Dostupný z WWW: <https://www.youtube.com/watch?v=9yFeM_FqfLU&list=PLuFs4Fyk-v0C_Go_ALviP_mV4Z9zRnBHh&index=2>.

^[1xxi] Pro podrobný seznam vybavení Myers Studio viz Studio. Myers Media Art Studio. Emerging media art and education [online]. [cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/studio>>.

^[1xxii] Termínem *physical computing* se označuje tvorba interaktivních fyzických systémů za užití technologického vybavení (softwaru a hardwaru), které je senzitivní a responzivní vůči analogovému (nedigitálnímu) světu.

Meyers Media Art Studio doplňuje ještě přidružený výstavní prostor The Wall^[1xxiii] sloužící k prezentaci děl nebo kurátorských projektů studentů ateliéru. Kromě toho mají studenti k prezentaci svých prací k dispozici také školní Macy Art Gallery, která je svou koncepcí a výstavním programem srovnatelná s Galerií Podkroví, kterou využívá KVV pro prezentaci prací posluchačů celé katedry. Díky vysokému stupni zabezpečení zde mohou být prezentovány i složité multimediální projekty a projekty využívající nákladné technologie – výstupy ateliéru nových médií. Výstavní podmínky, podporující větší technickou elaborovanost, mohou být důležitým motivačním faktorem při vlastní umělecké tvorbě studentů a času, který jsou ochotni věnovat ateliérovým úkolům.



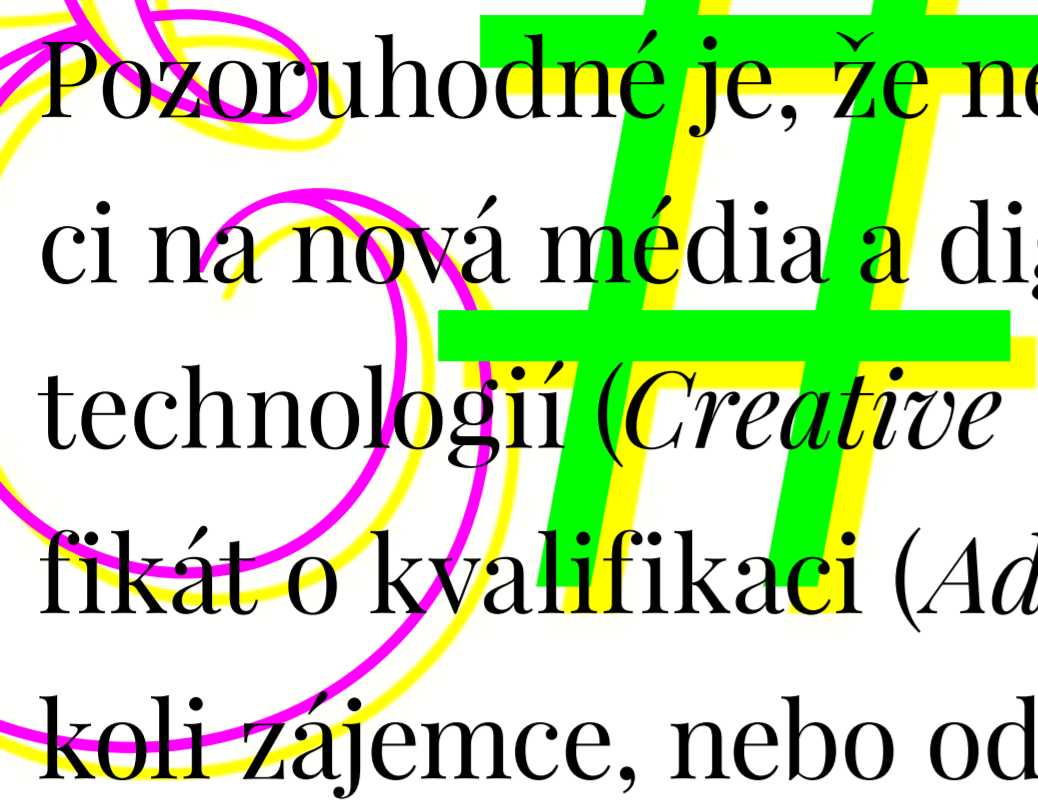
Obr. 7. The Wall v průběhu vernisáže, 10. července 2016.

Zdroj: Meyers Media Art Studio



Obr. 8. Marcy Art Gallery, foto © Catherine Lan. Zdroj: Meyers Media Art Studio

^[1xxiii] The Wall se skládá z 5,5 metru dlouhé šedé magnetické tabule určené pro prezentaci digitálních tisků, 40'' LCD obrazovky a skleněné vitríny na jedné z chodeb v budově školy. @The Wall. Myers Media Art Studio. Emerging media art and education [online]. [cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/thewall>>.



Pozoruhodné je, že newyorská katedra nabízí také odbornou specializaci na nová média a digitální technologii skrze tzv. Kurikulum kreativních technologií (*Creative Technologies Curriculum* – CTC) – a to buď jako certifikát o kvalifikaci (*Advanced Certificate*), o jehož získání může usilovat jakýkoli zájemce, nebo odbornou specializaci v rámci Ed.M. a Ed.D. studijního programu.^[1xxiv] Tento studijní program pomohl vybudovat rovněž Richard Jochum.^[1xxv] *Creative Technologies Curriculum* bylo v době naší návštěvy úplnou novinkou – stát New York jej schválil v zimě 2015/6, na Teachers College se vyučuje teprve od léta 2016. Kromě předmětu *New Media, New Forms*, který se učí na TC AAE od roku 2013, ale obsahuje zcela nově vytvořené kurzy.^[1xxvi] „Patnáctikreditové penzum předmětů nejen že poskytuje základní zkušenost s nastupujícími technologiemi, ale představuje závažné filozofické otázky o umění a o tom, kam směřuje. Co znamená být umělcem v digitální éře? Jakou roli by měly sehrávat tradiční umělecké formy? Existují stále jasné standardy pro to, co se rozumí uměním a základními uměleckými schopnostmi? Jak mohou učitelé zahrnout nové technologie do vlastních školních tříd? Jak mohou umělci nalézt smysl uprostřed technické inovace, která se mění téměř denně? A jak transferovat podnikatelské dovednosti a dovednosti spojené s řešením problémů obohacené uměním?“^[1xxvii] Na zhodnocení tohoto nového

^[1xxiv] Studenti musí pro obdržení certifikátu získat 15 kreditů, na jejichž splnění mají 1–2 roky.

Advanced Certificate: Creative Technologies. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/advanced-certificate-creative-technologies/>>. Candidate Profile. Teachers College CTC ART [online]. [cit. 2017-01-31].

Dostupné z WWW: <<http://ctc.tc.columbia.edu/#candidateprofile>>.

^[1xxv] Příprava programu zahrnovala mj. sérii konferencí, kulatých stolů a kreativních workshopů. Jako *showcase* toho, kam chtějí pedagogové výstupy programu směřovat, pak sloužila výstava *New Gifts*, kurátorsky připravená Richardem Jochumem a realizovaná ve školní Macy Art Gallery v roce 2015. Více viz JOCHUM, Richard (ed.). *New Gifts*. Katalog výstavy Macy Art Gallery, Teachers College, New York, 1. června – 26 července 2015. New York: Teachers College, Columbia University, 2016.

^[1xxvi] Více viz TC/AAE: All Courses.

Ač Livingstonová ve svém textu tvrdí, že kurzů, které se na DA&H TC učily, bylo do výuky integrováno více, ze seznamu předmětů nabízených katedrou to nevyplývá. LIVINGSTON, Ellen.

A Portrait of The Artists In The Digital Age: A new TC program grapples with the nature of creativity in the 21st century. *TC Today*, s. 10–20.

^[1xxvii] Ibid., s. 14. Z angličtiny přeložila Marie Meixnerová.

výukového programu je však ještě příliš brzy.

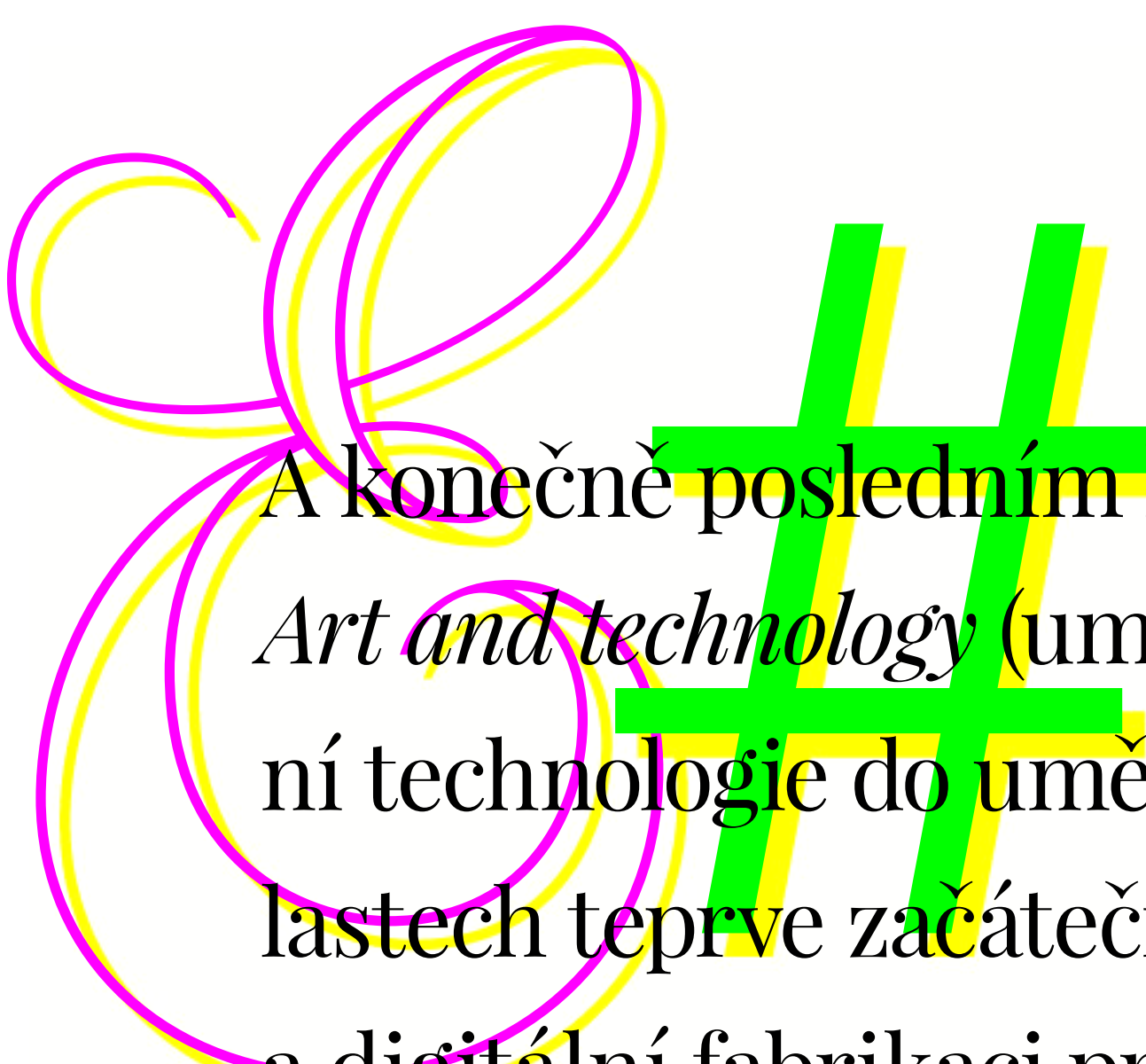
Mezi další kurzy nabízené katedrou a vyučované v Meyers Studio patří *Studio work in art and education: Digital media* (ateliérová práce: digitální média), kurz nehodnocený kredity, do nějž musí navíc studenti investovat speciální částku 660 USD a zvláštní poplatek 100 USD. Kapacita tohoto kurzu je velmi omezená a vyžaduje předchozí pokročilou znalost v oblasti digitálních médií a technologií. Nabízí rozšíření pokročilé, individuální profilace. [\[lxxviii\]](#)



Obr. 9. Radostná práce v ateliéru nových médií (Meyers Media Art Studio). Vlevo dole M.F.A. et. M.A. doc. Richard Jochum, Ph.D. v průběhu workshopu. Zdroj: Meyers Media Art Studio. Nahoře fotografie z výzkumné návštěvy, listopad 2016. Foto © Marie Meixnerová

[\[lxxviii\]](#) TC/AE: All Courses.

Ateliérová práce na KVV PdF UP je naproti tomu nabízena magisterským studentům, je standardně hodnocena (předmět kategorie B) a vzhledem k tomu, že jde o veřejnou školu, se studentů netýkají žádné další poplatky. Ateliéru se mohou zúčastnit i úplní začátečníci, kteří neabsolvovali kurzy INT1B, 2B či 3B na bakalářském stupni studia (např. studenti přijatí na magisterské studium na KVV po absolvování bakalářského stupně na jiné vysoké škole). Výstupem je intermediální dílo na zadané téma.



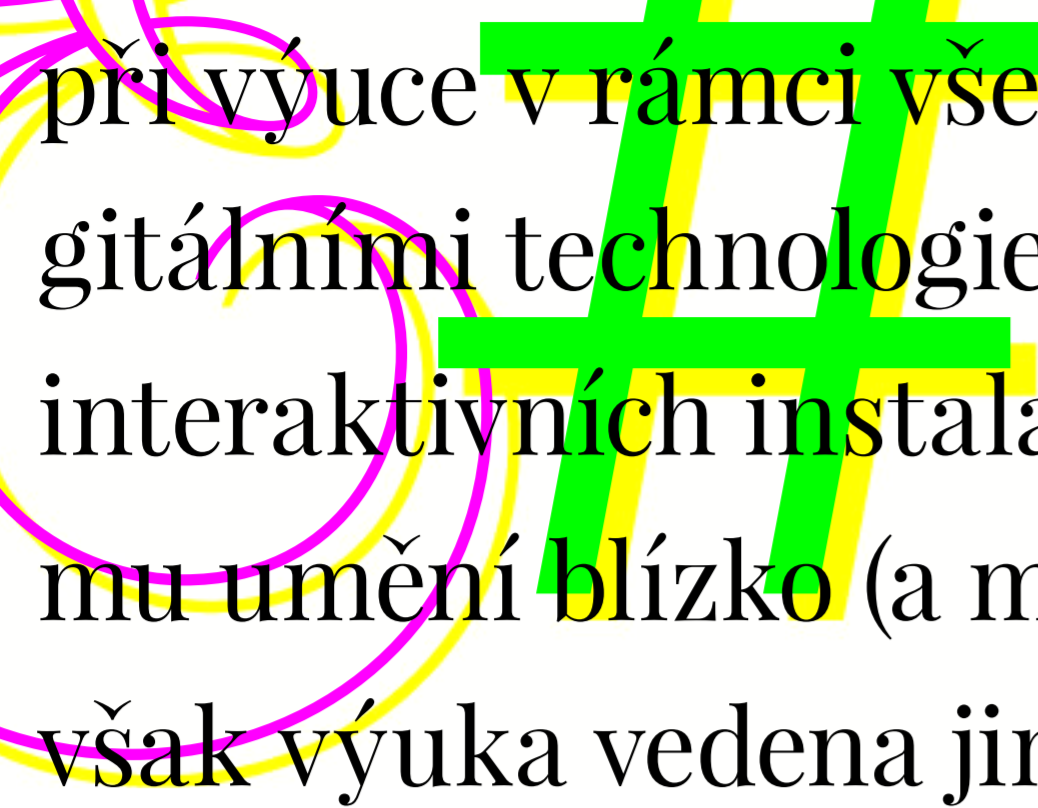
A konečně posledním kurzem zaměřeným v rámci katedry na digitální umění je *Art and technology* (umění a technologie), seminář orientovaný na kreativní zapojení technologie do umění a vzdělávání, je určen pro studenty, kteří jsou v obou oblastech teprve začátečníky. Kurz pokrývající programování, physical computing a digitální fabrikaci probíhá na bázi individuálních úkolů. Studenti si osvojují práci s hardwarem a softwarem nutným při digitálních procesech tvorby, jako jsou laserové nože, 3D tiskárny, mikrokontrolery a time-based média.

S ohledem na odborné zájmy stávajícího vedoucího ateliéru nových médií Richarda Jochuma, mezi které přímo patří internetové umění, vysokou úroveň technologického vybavení školy, ^[1xxix] důraz na nová a především digitální média, moderní technologie obecně a konečně současné umění, který TC AAE klade (přičemž připomeňme, že New York je po Berlíně a Los Angeles výrazným světovým centrem současného internetového umění se zdaleka nejvýraznějším institucionálním zázemím ve formě specializovaných galerií či organizace Rhizome, věnující se pod záštitou New Museum v New Yorku prezervaci a dokumentaci internetového umění, a pravidelnými výstavami internetového umění/umělců), jsme očekávali alespoň stejnou, nebo větší míru zapojení výuky internetového umění do výuky než na KVV PdF UP v Olomouci.

Při osobní návštěvě a rozhovorech vedených v Teachers College však vyšlo najevo, že situace je v tomto směru až na několik rozdílů v podstatě identická se situací na KVV PdF UP. Předně Richard Jochum dle svých slov nemá v ateliéru doktoranda, který by se profiloval směrem k internetovému umění a měl tendenci jej vnášet do výuky. (Děje se tak však v oblasti performance – ve smyslu, jak je vnímána ve střední Evropě – akční umění, happening –, kterou do výuky alespoň částečně vnáší španělská doktorandka na výměnném pobytu, což potvrzuje Jochumovu deklarovanou otevřenost v tomto směru.) Sám Jochum internetové umění do stávajících kurzů neinkorporuje, i když se jej v rámci výuky příležitostně dotkne, vyžádá-li si to situace. ^[1xxx] Hlavní důraz je totiž

^[1xxix] Computing @ TC – Classroom Technology. General Information. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/computing/divisions/classroom-technology/general-information/>>.

^[1xxx] Rozhovor s Richardem Jochumem vedla Marie Meixnerová, 8. listopadu 2016.

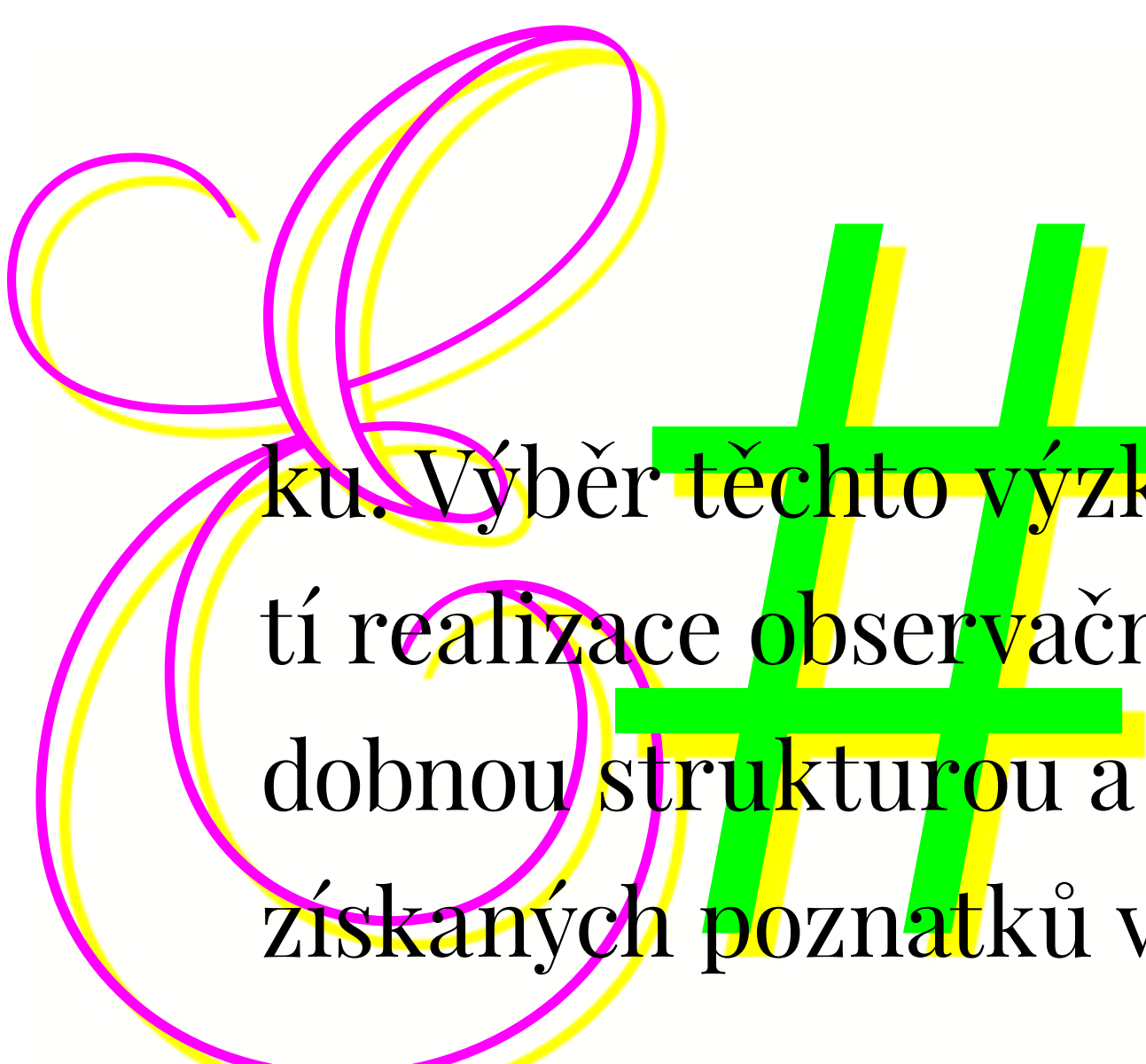


při výuce v rámci všech kurzů konaných v Meyers Studio kladen na práci s digitálními technologiemi ve smyslu digitálního umění, multimédií, crossmédií, interaktivních instalací, které sice mohou mít svou podstatou k internetovému umění blízko (a může tedy vznikat řada hraničních výstupů), koncepčně je však výuka vedena jiným směrem. Studenti ateliéru pracují s 3D tiskárnami, učí se programovat a kódovat zvuk, vytvářejí interaktivní instalace či objekty za využití digitálních technologií ve smyslu, v jakém s nimi pracují například pražská studia nových médií na Karlově Univerzitě (za použití elektronických nástrojů maKex-maKeys například spojují předměty každodenní potřeby s počítači – na obyčejný banán tak např. lze hrát jako na piano – apod). Podle Jochuma se pak internetové umění nepromítá ani do výuky jeho kolegů.

Přesto se zdá, že vzhledem k množství kurzů, v nichž lze v případě zájmu studenta internetové umění jako výstup realizovat, s ohledem na technickou vybavenost, možnosti prezentace, kulturní prostředí New Yorku s pronetartovým zázemím a například zdánlivě „banální“ skutečnost, jako je přítomnost základní literatury k internetovému umění (navíc v mateřském jazyce) v ateliérové knihovně, mají studenti Teachers College lepší výchozí pozici pro realizaci vlastních netartových projektů. Stejně jako v případě studentů KVV PdF UP je však na jejich samostudiu a osobním zájmu vnášet tuto problematiku do výuky. Pedagogové obou ateliérů jsou ochotni jim vyjít vstříc.

4 Shrnutí a podněty pro pokračování výzkumu

Předkládaná studie byla pokusem o deskripci a komparaci inkorporace specifické oblasti umění nových médií, tzv. internetového umění, do výuky výtvarné pedagogiky na dvou katedrách výtvarné výchovy: v České republice a v zahraničí. Srovnávána byla domovská Katedra výtvarné výchovy Univerzity Palackého v Olomouci a program Art & Art Education na Department of Arts & Humanities na Teachers College při Columbia University v New Yor-



ku. Výběr těchto výzkumných vzorků byl veden kvalitou univerzit a možností realizace observačního a investigativního výzkumu, v neposlední řadě obdobnou strukturou a vzájemnou porovnatelností obou škol, a tím využitelností získaných poznatků v praxi.

Vzhledem k územním rozdílům a odchylkám ve vzdělávacím systému jsme nejprve přiblížili historické a institucionální zázemí obou univerzit, abychom posléze popsali konkrétní způsoby inkorporace internetového umění do vzdělávání v rámci jednotlivých studijních programů, kurzů, publikační či výstavní činnosti atd. Výsledky naší případové studie jsou překvapivé především v tom, že jak česká, tak newyorská univerzita, u níž byla očekávána větší progresivita a zároveň větší zázemí a delší tradice v oblasti výuky nových médií, čelí v podstatě stejným výzvám a problémům. TC AAE sice disponuje lépe technicky vybaveným studiem, a dokonce nabízí specializaci v oblasti nových médií a digitálních technologií, neomediální kurzy však fungují teprve poměrně krátce a zmiňovaná specializace je úplnou novinkou. Internetové umění je na obou pracovištích do výuky zahrnováno pouze nahodile a sporadicky.

Co se týče závěrů nikoli v (užší) oblasti net artu, ale v širěji vymezené nadřazené kategorii nových médií, pak newyorská škola vede studenty k výraznější praktické práci s digitálními technologiemi, tedy v tomto smyslu pokrývá deficit týkající se přípravy budoucích výtvarných pedagogů na výuku nových médií na středních školách, o kterém hovoří Petra Filipová ve své studii vztahující se k českému prostředí v této publikaci.

Zajímavé bude pokračovat ve srovnání s dalšími českými vysokými školami zaměřenými na pedagogické a umělecké vzdělávání, jež je předmětem našeho pokračujícího disertačního výzkumu, a s dalšími newyorskými univerzitami a uměleckými školami, jako je New York University Steinhardt, Pratt Institute či Cooper Union, ke kterému budeme mít příležitost v následujícím akademickém roce během výzkumné stáže v USA. Klíčovým podnětem je samozřejmě snaha o aplikaci získaných poznatků v pedagogické praxi, vyhodnocení zda,

co konkrétně a jakým způsobem z úzkého případového segmentu oblasti nových médií, tj. internetového umění („net artu“) začlenit do vysokoškolské přípravy budoucích učitelů výtvarné výchovy, respektive ve světle širšího výzkumu a zahraničního srovnání, jak efektivněji začlenit do výuky nová média jako taková s ohledem na výukové situace, jimž budou budoucí pedagogové v praxi čelit.

Jako hlavní přínos studie „Where the Future Comes First: Internetové umění ve výuce výtvarné pedagogiky na TC AAE a KVV PdF UP“ vnímáme poukázání na kompatibilitu výuky obou kateder – otvírá se tak potenciální pole ke spolupráci na společném řešení „problému“ inkorporace net artu úžeji a nových médií obecně do výuky budoucích pedagogů.



Obr. 10. Všude čelíme stejným problémům. Fotografie z výzkumné návštěvy, 16. listopadu 2016, Marcy Art Gallery, TC AAE New York. Foto © Marie Meixnerová

Zdroje

@The Wall. Myers Media Art Studio. Emerging media art and education [online]. [cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/thewall>>.

„Kurátor, umělec, teoretik, pedagog..., to je pro mě u postinternetového umění často jedna osoba.“ #MarieMeixnerová. Rozhovor Veroniky Sellnerové s Marií Meixnerovou, 19. 1. – 13. 2. 2016. In: Reflexe českého post-internetového umění [online], [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://after-post.blogspot.cz/search/label/Marie%20Meixnerov%C3%A1>>.

About TC: A History of Anticipating – and Shaping – the Future. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/timeline/>>.

About TC: TC's Mission. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/>>.

Absolvent [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://absolventi.upol.cz/>>.

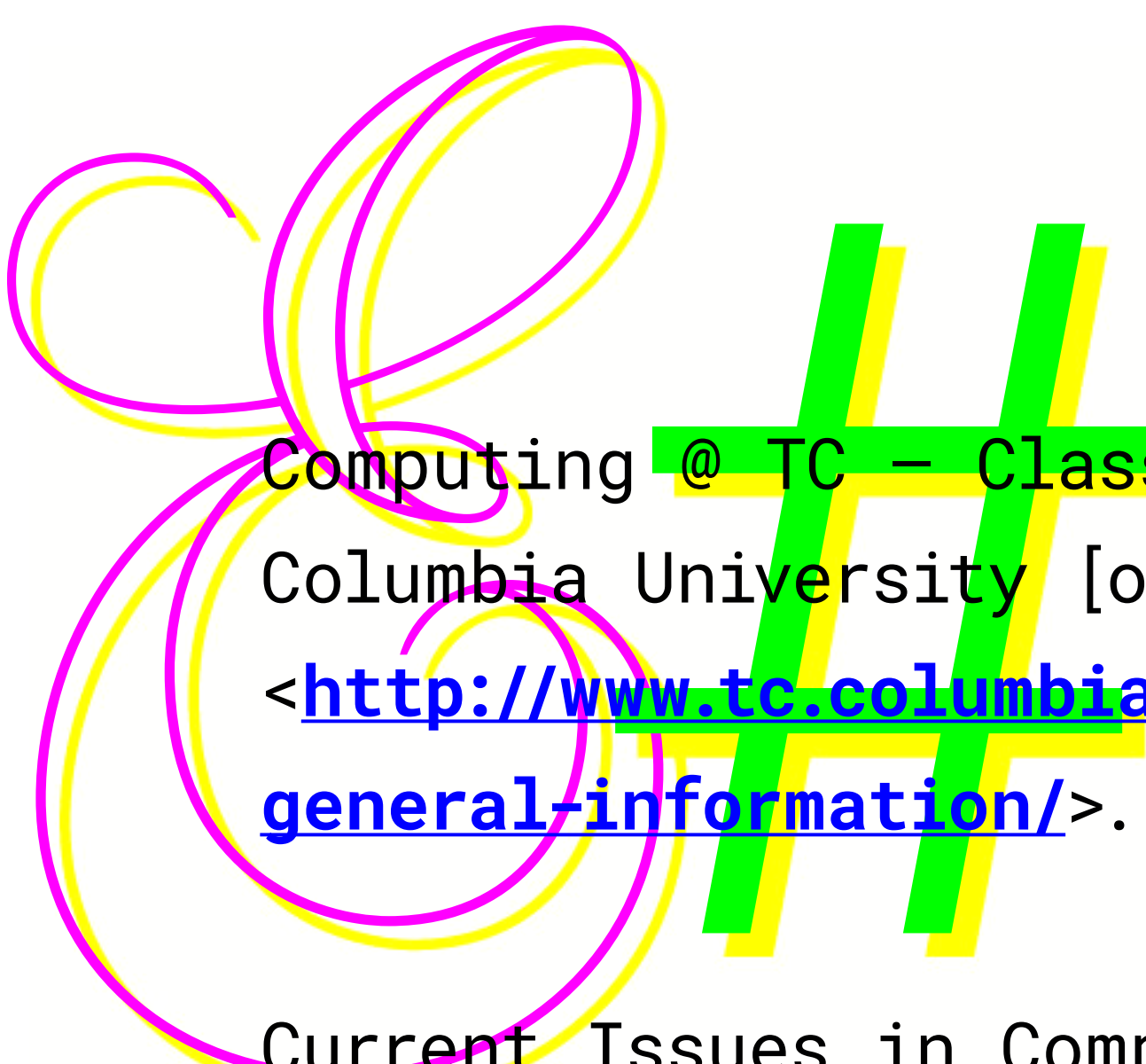
Advanced Certificate: Creative Technologies. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/advanced-certificate-creative-technologies/>>.

Best Education Schools. U.S.News & World Report. Education. [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://grad-schools.usnews.rankingsandreviews.com/best-graduate-schools/top-education-schools/edu-rankings?int=997208>>.

Candidate Profile. Teachers College CTC ART [online]. [cit. 2017-01-31]. Dostupné z WWW: <<http://ctc.tc.columbia.edu/#candidateprofile>>.

Columbia University. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 1. února 2017, [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Columbia_University>.

Community arts. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 26. prosince 2016, [cit. 2017-02-01]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Community_arts>.



Computing @ TC – Classroom Technology. General Information. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/computing/divisions/classroom-technology/general-information/>>.

Current Issues in Comparative Education. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/cice/>>.

Department of Arts & Humanities. Art & Art Education. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2016-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/>>.

DieAngewandteWien, Universität für angewandte Kunst Wien: 1.1 – The Changing Education of Artists – Richard JOCHUM. YouTube [online].

20. října 2015 [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=t0p825nPTf0&t=43s>>.

Doc. Vladimír Havlík. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/index.php?seo_url=kvv-predmety-intermedia-vladimir-havlik-cv-vladimir-havlik>.

DVOŘÁK, Dominik. Pedagogické vedení školy: hledání zdrojů a obsahu pojmu.

ORBIS SCHOLAE, 2011, roč. 5, č. 3, s. 9–25. Dostupné z WWW:

<http://www.orbisscholae.cz/archiv/2011/2011_3_01.pdf>, [cit. 2016-12-27].

Ediční plán: Katedra výtvarné výchovy Pdf UP, Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 8. 4. 2013, [cit. 2017-01-10].

Dostupné z WWW:

<kvv.upol.cz/files_up/mirrorcz/59/Publikace_edicni-plan-20130408-113901.doc>.

E-mailový rozhovor s Petrou Šobánovou vedla Marie Meixnerová, 30. ledna 2017.

Fuhrman, Susan. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10].

Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/faculty/shf2111/>>.

FURHMAN, Susan. President's Letter: Hope Springs Eternal. In: *TC Today*. The Magazine of Teachers College, Columbia University. Spring/Summer 2016.

Global Universities Search: Palacky University Olomouc. U. S. News & World Report. Education. [online]. 2017, [cit. 2017-02-06].



Dostupné z WWW: <<http://www.usnews.com/education/best-global-universities/search?city=olomouc&subject=&name>>.

GRECMANOVÁ, Helena – HOLOUŠKOVÁ, Drahomíra – URBANOVSKÁ, Eva. *Obecná pedagogika I*. Olomouc: HANEX, 1998.

HAVLÍK, Vladimír. Využití intermediálních postupů v animační praxi. In: ŠOBÁŇ, Marek. *Škola muzejní pedagogiky 6*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2007, s. 87–117.

Historie fakulty. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [online]. 14. září 2015, [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/menu/o-fakulte/historie-fakulty/>>.

Historie univerzity. Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/univerzita/zakladni-informace/historie-univerzity/>>.

Historie. Z dějin olomouckého jezuitského konviktu. Umělecké centrum [online]. 2016, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://uc2016.upol.cz/historie/>>.

Informace pro uchazeče. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 2017, [cit. 2017-02-06].

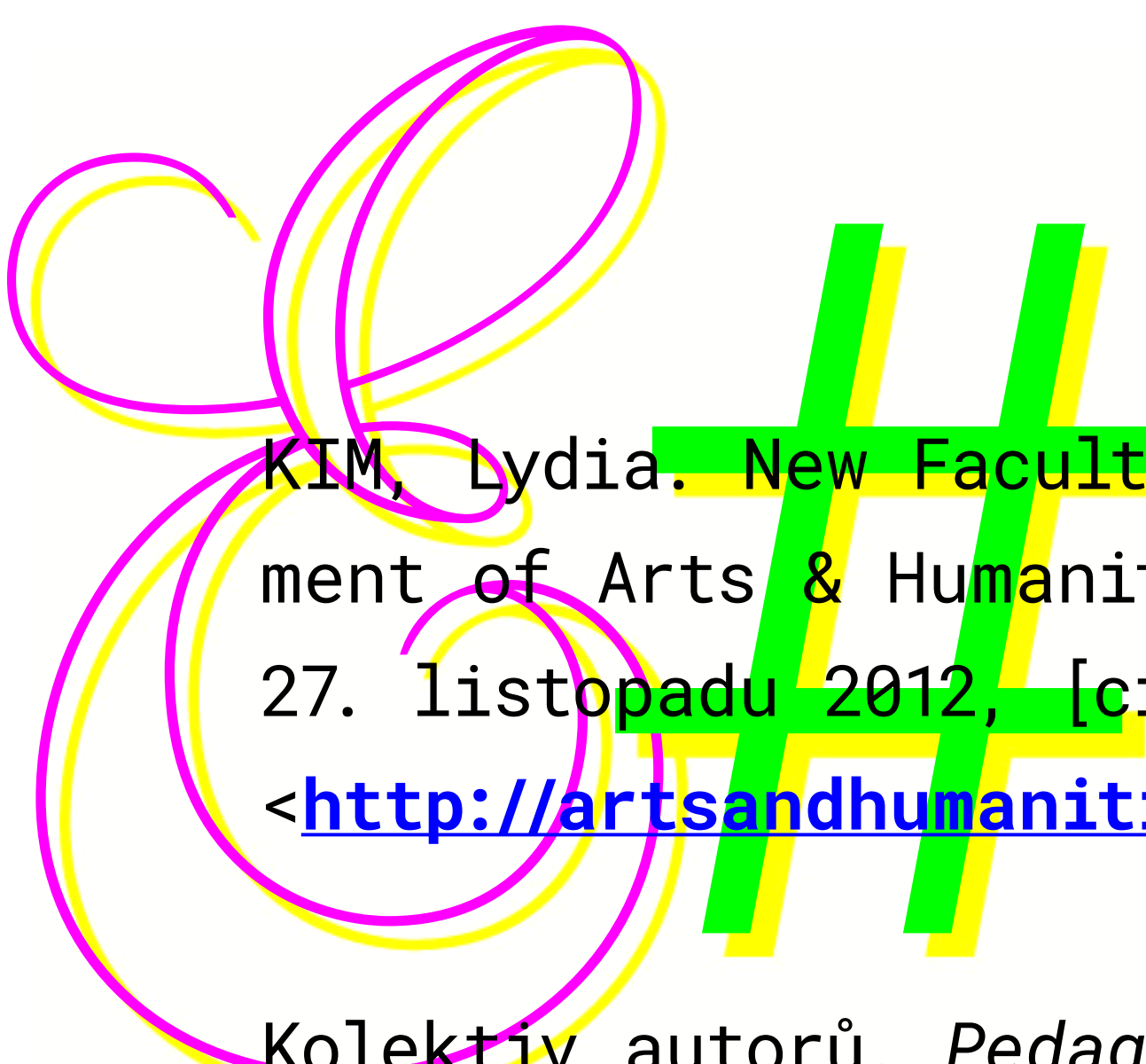
Dostupné z WWW: <http://www.kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-pro-uchazece>.

JOCHUM, Richard (ed.). *New Gifts*. Výstavní katalog: New Gifts. The Creative Technologies Exhibition, June 1 2015 – June 26, 2015. New York: Teachers College, Columbia University, 2016.

JOCHUM, Richard. Art and Art Education Program: New Media. YouTube [online]. 18. prosince 2013, [cit. 2017-01-31]. Dostupný z WWW: <https://www.youtube.com/watch?v=9yFeM_FqfLU&list=PLuFs4Fyk-v0C_Go_ALviP_mV4Z9zRnBHh&index=2>.

Jochum, Richard. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/faculty/rj2137/>>.

KAVČÁKOVÁ, Alena – MYSLIVEČKOVÁ, Hana (eds.). *Josef Vydra (1884–1959) v kontextu umělecké a výtvarně pedagogické avantgardy 20. století, Historie a současnost univerzitního výtvarného vzdělávání v Olomouci*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2010.



KIM, Lydia. *New Faculty*: Dr. Richard Jochum. Arts & Humanities. The Department of Arts & Humanities at Teachers College, Columbia University [online]. 27. listopadu 2012, [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<http://artsandhumanities.pressible.org/lydiakim917/new-faculty-dr-richard-jochum>>.

Kolektiv autorů. *Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2006.

Dostupné z WWW: <http://www.pdf-info.upol.cz/obrazova_galerie/UP_nastenka-L.pdf>.

Kolumbijská Univerzita. Wikipedie, Otevřená encyklopedie [online]. 27. ledna 2017, [cit. 2016-12-10].

Dostupné z WWW: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kolumbijsk%C3%A1_univerzita>.

Kultura, umění a výchova. Odborný recenzovaný časopis [online]. [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <http://www.kuv.upol.cz/index.php?id_menu=1&seo_url=profil-casopisu>.

LIVINGSTON, Ellen. A Portrait of The Artists In The Digital Age: A new TC program grapples with the nature of creativity in the 21st century. *TC Today*. The Magazine of Teachers College, Columbia University. Spring/Summer 2016, s. 10–20. Dostupné z WWW: <http://www.tc.columbia.edu/media/media-library-2015/newsroom/tc-today-2016/TCT_Sp16_CreativeTech_low.pdf>.

MACHAČNÁ, Aneta. *Samospráva na vysokých školách*. Pardubice, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice, Fakulta ekonomicko-správní. Vedoucí bakalářské práce JUDr. Martin Šmíd.

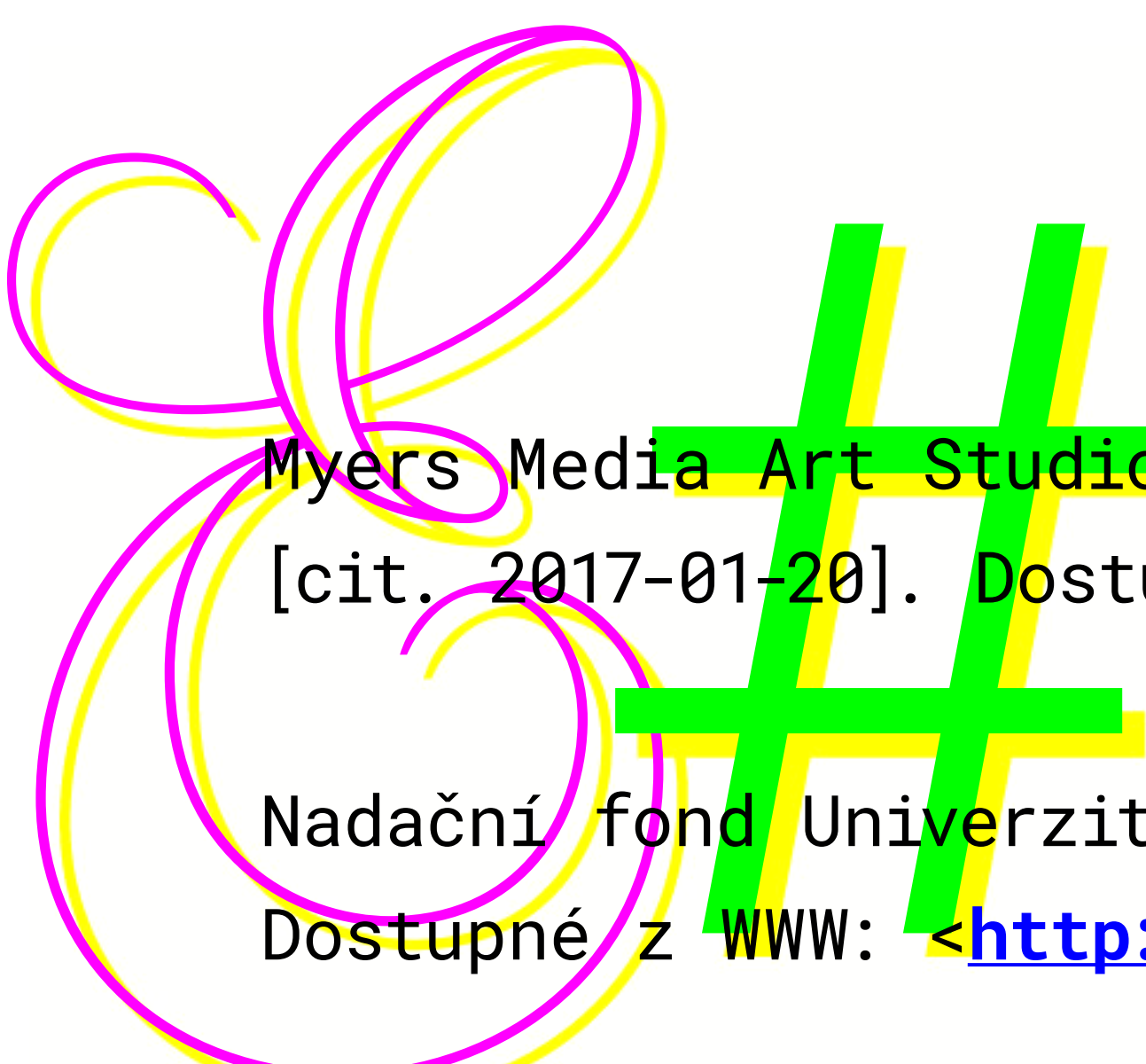
MARIA KORSTEN, Saskia Isabella. *Reversed Remediation. How Art Can Make One critically Aware of the Workings of Media*. Amsterdam, 2010. Magisterská diplomová práce. University of Amsterdam. Školitel Dr. Edward A. Shanken.

MEIXNEROVÁ, Marie (ed.). *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014.

MEIXNEROVÁ, Marie. Postinternet. *Fresh_Eye* [online]. 10. dubna 2015, [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>>.

Mgr. Petra Šobánková, Ph.D. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého v Olomouci [online]. [cit. 2017-01-09].

Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/index.php?seo_url=kvv-predmety-didaktika-petra-sobanova-cv-petra-sobanova>.



Myers Media Art Studio. Emerging media art and education [online].
[cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/>>.

Nadační fond Univerzity Palackého [online]. [cit. 2017-02-06].
Dostupné z WWW: <<http://fond.upol.cz/>>.

Nová média v umělecké tvorba a výchově. Katedra výtvarné výchovy,
Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 11. února 2014, [cit. 2017-01-09].
Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=projekty-vizualni-komunikace-mezioboro-ve-studijni-moduly-nova-media-v-umelecke-tvorbe-a-vychove>.

O fakultě. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [online].
[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/menu/o-fakulte/>>.

Official Tumblr Blog of Teachers College, Columbia University. Tumblr [online].
[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://teacherscollege.tumblr.com/>>.

Palacký University in Olomouc. The World University Rankings [online].
[cit. 2017-01-04]. Dostupné z WWW: <<https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings/palacky-university-olomouc#ranking-dataset/600172>>.

Palacký University in Olomouc. Top Universities [online]. [cit. 2017-02-06].
Dostupné z WWW: <<https://www.topuniversities.com/universities/palack%C3%BD-university-olomouc#322586>>.

Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci. [online]. [cit. 2017-02-06].
Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/>>.

Pevnost poznání. Interaktivní muzeum vědy Univerzity Palackého v Olomouci
[online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.pevnostpoznani.cz/>>.

Portál. Informační systém Univerzity Palackého [online].
Dostupné z WWW: <portal.upol.cz>.

RAZIK, Taher A. – SWANSON, Austin D. *Fundamental Concepts of Educational Leadership and Management*. New York: Allyn & Bacon 2010.

Rozhovor s Petrou Šobáňovou vedla Marie Meixnerová, 13. prosince 2016.

Rozhovor s Richardem Jochumem vedla Marie Meixnerová, 8. listopadu 2016.



Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 10. listopadu 2016.

Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 11. prosince 2016.

SELLNEROVÁ, Veronika. *Reflexe českého post-internetového umění*. Brno, 2016.

Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta.

Vedoucí Mgr. Alina Matějová.

SELLNEROVÁ, Veronika. *Reflexe českého post-internetového umění*. [online], [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://after-post.blogspot.cz/>>.

Univerzita se drží v pětistovce nejprestižnějších škol. In: *Žurnál Univerzity Palackého v Olomouci*, č. 2/2016, ročník 26, prosinec 2016. s. 21.

Studenti: Poplatky. Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/skupiny/studenti/studium/poplatky/>>.

Studio. Myers Media Art Studio. *Emerging media art and education* [online].

[cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/studio>>.

Studiosefa: Richard Jochum. YouTube [online]. 17. července 2014. [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=TpN0B4-rfPg>>.

TC Today. *The Magazine of Teachers College, Columbia University*. Spring/Summer 2016.

TC/AAE: All Courses. Teachers College. Columbia University [online].

[cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/courses/>>.

TC/AAE: Our Degrees. Teachers College, Columbia University [online].

[cit. 2016-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/about-our-degrees/>>.

TC/ArtEdHub [online]. [cit. 2017-01-31] Dostupné z WWW: <<http://artedhub.tc.columbia.edu/>>.

Teachers College, Columbia University. U. S. News & World Report. *Education* [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW:

<<http://grad-schools.usnews.rankingsandreviews.com/best-graduate-schools/top-education-schools/teachers-college-columbia-university-06133>>.



Teachers College, Columbia University. YouTube. www.youtube.com/user/TeachersCollege

TOMA, Douglas J. „Legitimacy, differentiation, and the promise of the Ed.D. in Higher Education.“ Annual Meeting of the Association for the Study of Higher Education: Education Resource Information Center (ERIC). Listopad 2002. s. 11–12. Dostupné z WWW: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED482308.pdf>>, [cit. 2016-12-28].

Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/>>.

Věda a výzkum na Univerzitě Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.veda.upol.cz/zebricky/up-v-mezinarodnich-zebriccich/>>.

Vizuální komunikace. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=projekty-vizualni-komunikace>.

WES. World Education Services [online], [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.wes.org/>>.

World University Rankings 2015–2016. The World University Rankings [online]. [cit. 2017-01-04]. Dostupné z WWW: <https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings/2016/world-ranking#!/page/0/length/25/subjects/3108/name/lack/sort_by/rank/sort_order/asc/cols/stats>.

Z historie katedry. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online], [cit. 2017-02-01]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-o-katedre>.

Základní informace. Univerzita Palackého v Olomouci [online]. 2016, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/univerzita/zakladni-informace/>>.



#slibotem(itnA)

invitsmrořeq

vylogogebeq



doc. Vladimír Havlík



**(Srovnání výuky performance na Katedře výtvarné výchovy PdF UP, Olomouc
a Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la Universidad Politécnica, Valencia)**

„Jsem tady a nemám co říct

A přesto to říkám

Je-li mezi vámi někdo

Koho to táhne jinam

At' klidně odejde, kdykoliv se mu zachce.“^[i]

Těmito slovy začíná Cageova přednáška o ničem, kterou pronesl v roce 1959.^[ii] Klád v ní důraz na celostní, vícevrstvé, procesuální prožívání komunikativních situací, na schopnost přijmout otevřenost a proměnlivost vzájemných vazeb, v nichž se v určité chvíli na určitém místě nacházíme. Inspirován filozofií zenového buddhismu předkládá Cage posluchačům možnost vybočení z klasického modelu přednášky, tj. aktivního řečníka a pasivních posluchačů. Proklamativním prohlášením „nemám co říct“ narušuje hned v úvodu očekávaný průběh události a vyzývá posluchače k experimentálnímu způsobu jejího prožívání. Jeho metodou je znejistění posluchačů, narušení logiky a kauzality probíhající události. Paralelně s cíleným nenaplňováním očekávaného průběhu akce Cage nabádá posluchače, aby nebyli nejasností dané situace znepokojeni, ale naopak měli z její neurčitosti radost.

Filozofie otevřené události, předpokládající aktivní přístup všech účastníků, inspirovala v 60. letech 20. století Allana Kaprowa a řadu dalších umělců k realizaci happeningů a performancí postavených na procesuálním a participativním prožívání konkrétních situací. Performativní postupy se od té doby rozšířily takřka do všech uměleckých disciplín, v sou-

^[i] CAGE, John. *Silence*. Praha: Tranzit 2010, s. 109.

^[ii] John Cage (5. září 1912, Los Angeles – 12. srpna 1992, New York) byl americký skladatel aleatorické experimentální hudby, spisovatel a tvůrce audiovizuálního umění. Pohyboval se na rozhraní uměleckých disciplín, a tím inspiroval tvůrce performativního a intermediálního umění. *Přednáška o ničem* byla otištěna v *Incontri Musical* v srpnu 1959. Radikální je její vizuální podoba, která určuje rytmickou strukturu přednesu. John Cage. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 1. února 2017, [cit. 2017-02-02]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/John_Cage>.

časném výtvarném umění hrají významnou roli [\[iii\]](#) a přirozeně pronikají do edukace výtvarné výchovy. [\[iv\]](#)



Obř. 1. Bílé Vánoce. Společná performance studentů Katedry výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci, 1990. Foto © Milena Valušková

Klíčovou otázkou zůstává, JAK PERFORMANCE UČIT. [\[v\]](#) Pedagogové, kteří tento obor garantují na uměleckých nebo umělecko-pedagogických školách, nabízí celou škálu odpovědí. Od popření metodické struktury výuky a přitakání absolutní svobodě performativního aktu [\[vi\]](#) až po systematicky propracovanou metodiku, [\[vii\]](#) jež má studenta pomocí návazných cvičení naučit „performativnímu řemeslu“. Z vlastní zkušenosti mohu konstatovat, že nalézt ideální množství předávaných informací, aby studenty toto vědění nesvazovalo ve vlastní tvorbě,

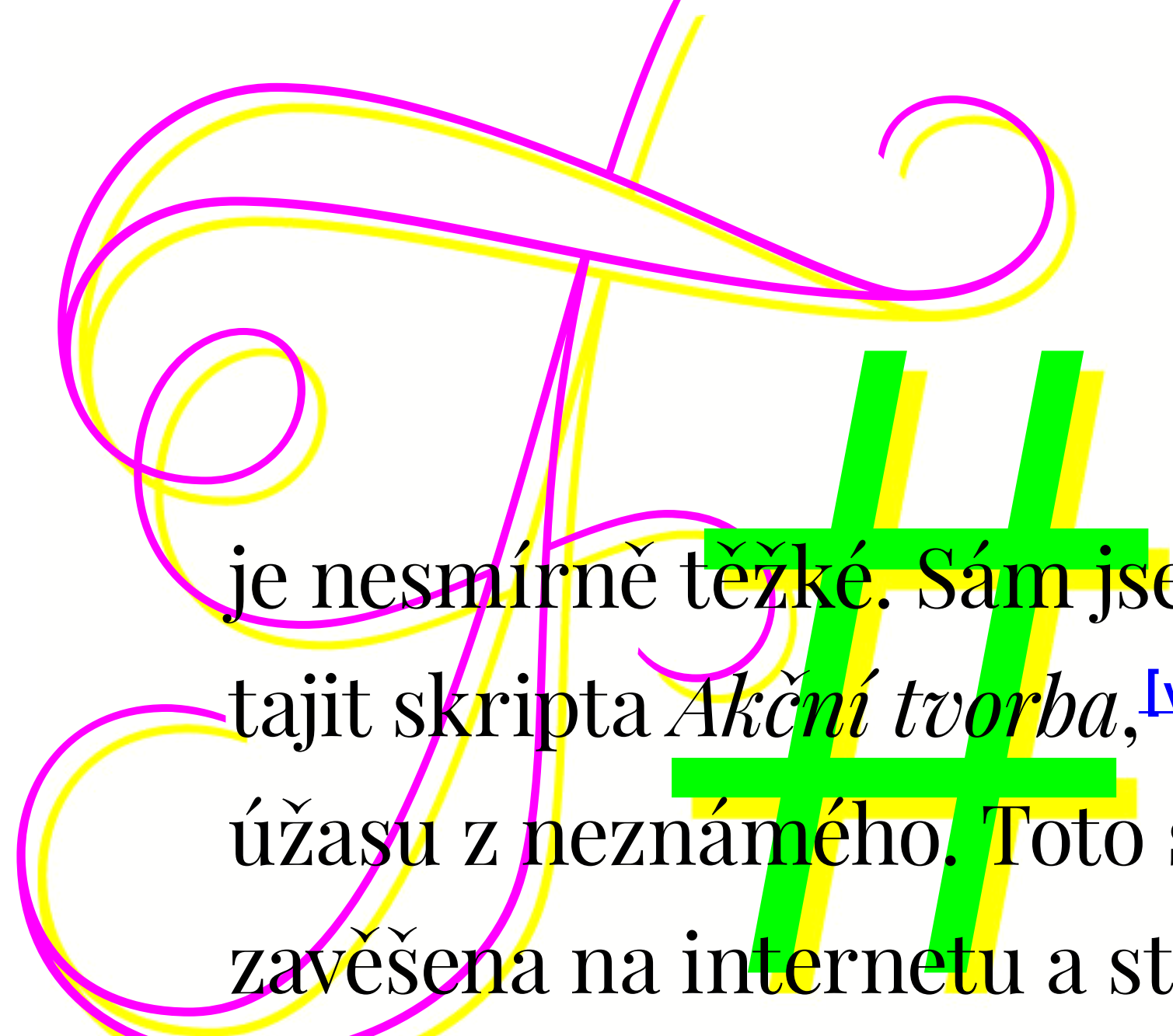
[\[iii\]](#) Více viz např. JONES, Amelia – HEATHFIELD, Adrian (eds.). *Perform Repeat Record (Live Art in History)*. Chicago: Intellect, The University of Chicago Press, 2012; nebo BISHOP, Claire. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. Londýn: Verso, 2012.

[\[iv\]](#) Např. FISCHER, Zdeněk – HAVLÍK, Vladimír – HORÁČEK, Radek. *Slovem, akcí, obrazem – příspěvek k interdisciplinarity tvůrčího projevu*. Brno: Masarykova universita, 2010.

[\[v\]](#) Některé myšlenky týkající se metodiky výuky performance jsem již dříve prezentoval v konferenčním sborníku *Akce a reakce*, publikovaným Katedrou výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci. Jelikož nemám potřebu na jejich obsahu a formulaci nic měnit, přejímám je v původní formě a označuji uvozovkami. HAVLÍK, Vladimír. Tzv. akční tvorba. In: HAVLÍK, Vladimír (ed.). *Akce a reakce. Performativní aspekty v současném umění a umělecké výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého 2015, s. 28–36.

[\[vi\]](#) Snahu po spontánní, na informacích nezávislé výuce můžeme vyčíst z tohoto vyjádření Dicka Higinse: „Učil bych možnosti a odstraňoval zábrany vyloučením co největšího množství informací.“ TORRENS, Valentín. *How we teach performance art*. Outskirts Press, 2014, s. 45.

[\[vii\]](#) Metodiku, založenou na systematickém studiu odborné literatury a následném transferu informací do performativní praxe zastává například Alison Knowles: „Představila bych dějiny performance pomocí dokumentace a knih. Studenti by museli napsat scénář performance a následně ji uskutečnit.“ Ibid.



je nesmírně těžké. Sám jsem v jednu chvíli došel k absurdnímu rozhodnutí zatajit skripta *Akční tvorba*,^[viii] abych nezbavil studenty momentu překvapení – úžasu z neznámého. Toto se samozřejmě událo v 90. letech, dnes již jsou skripta zavěšena na internetu a studenti si je podle potřeby stahují.^[ix] Vztah mezi teorií a praxí performativní tvorby se v posledním dvacetiletí radikálně proměnil. V 90. letech 20. století se akce rodily z jakési až zenové prázdnoty, která se naplňovala kolektivní ritualizovanou činností (viz obr. 1).^[x]

Dění se rozvíjelo na bázi happeningu – na základní myšlenku se nabalovala aktivita jednotlivých studentů nebo připojivších se účastníků. „Princip ‚prázdnoty‘ fungoval i při individuálních vystoupeních studentů. Performance se vesměs týkala niterných prožitků (problémů) jejich aktérů než kontextu umění. S vědomím ne zcela přesné přiléhavosti termínu bych toto období nazval *psychoanalytickou fází akční tvorby*. Tento trend se v posledních deseti–patnácti letech překlopil do kriticko-analytické fáze, kde hraje kontext dějin umění, znalost uměleckého provozu a permanentní interpretace tvorby výraznou roli.“^[xi]

Zdá se, že v současné době se uplatňují v performativním umění obě tendence. Výuka by se tedy neměla soustředit pouze na jednu z nich. „Psychoanalytická“ performance nese riziko patosu, přehrávání a nadbytečné exprese, „kriticko-analytická“ odtažitosti a mechaničnosti provedení. Metody výuky by měly tato rizika eliminovat pomocí pluralitních, experimentálních postupů. Volba konkrétních postupů se v případě performativních tendencí snad nejvíce ze všech uměleckých disciplin odvíjí od osobnosti učitele.

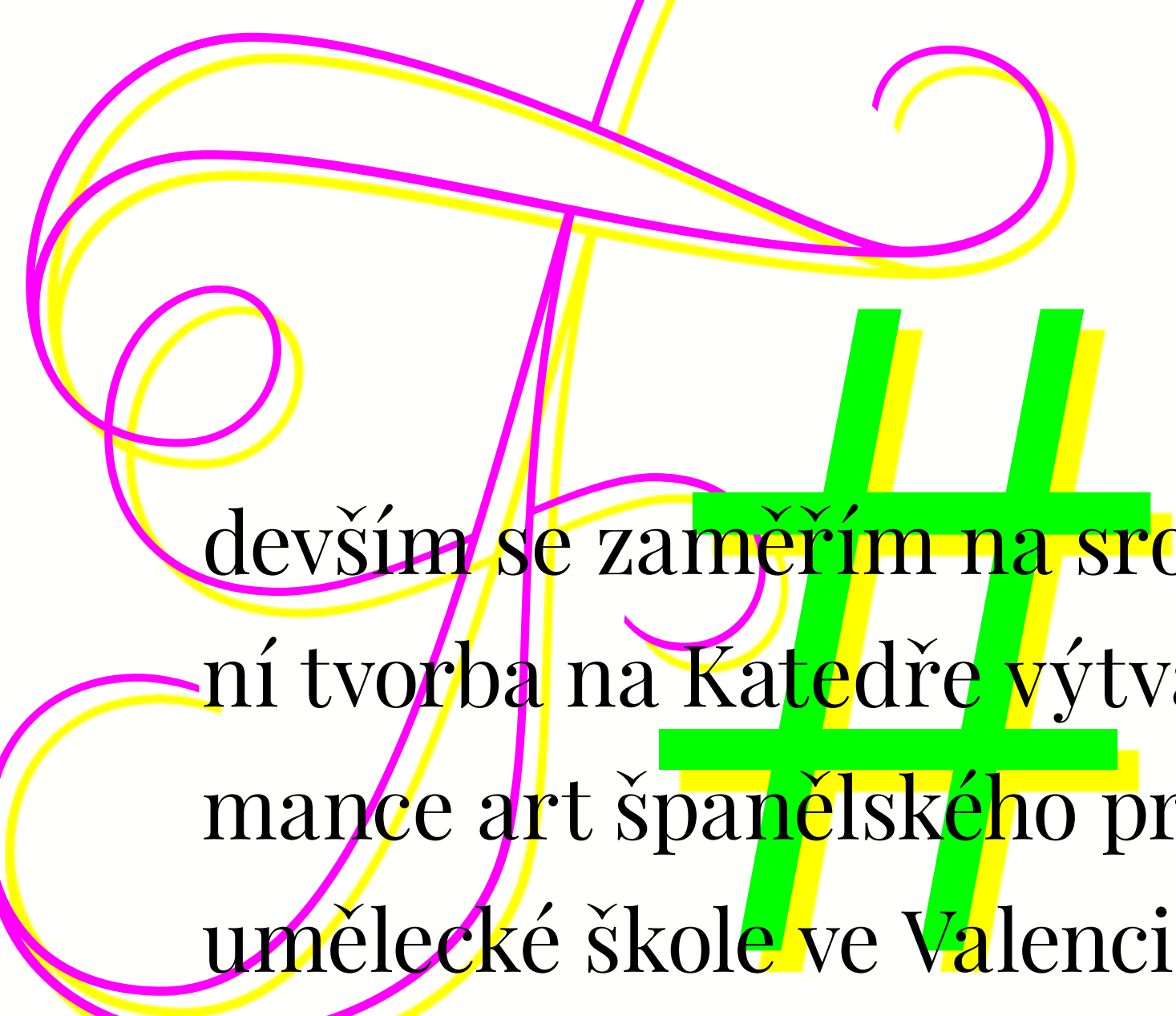
V následujícím textu se pokusím metody některých pedagogů porovnat. Pře-

[viii] HAVLÍK, Vladimír – HORÁČEK, Radek - ZHOŘ, Igor. *Akční tvorba*. Olomouc: Votobia, 1991.

[ix] Akční-tvorba-Igor-Zhoř-Radek-Horáček-Vladimír-Havlík.pdf. Ulož.to [online], [cit. 2017-02-02]. Dostupné z WWW: <<https://uloz.to/!YP66VGQDi/akcni-tvorba-igor-zhor-radek-horacek-vladimir-havlik-pdf>>.

[x] V prostoru Galerie pod podloubím, která ke konci roku 1990 končila svou činnost, se nám podařilo zrealizovat v předvánočním týdnu několikadenní happening. Galerii jsme přeměnili v bílý obývací pokoj. Veškeré zařízení včetně televizoru a vánočního stromečku a také oblečení studentů sjednocovala bílá barva. V galerii se studenti věnovali běžným činnostem, tj. konverzaci, pletení šály, hraní šachů atd., ale vše prováděli ve zpomaleném rytmu. Poklidné dění uvnitř galerie se dostalo do přímého kontrastu se shonem za její výlohou a provokovalo k bezprostřední reakci kolemjdoucích.

[xi] Havlík, Tzv. akční tvorba, s. 31.



devším se zaměřím na srovnání struktury výuky v předmětu intermediální tvorba na Katedře výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci a výuky performance art španělského profesora Bartolomé Ferranda, který působí na vysoké umělecké škole ve Valencii. V rámci pobytu Erasmus jsem se mohl zúčastnit několika seminářů, které Ferrando vedl, a bezprostředně tak zažít atmosféru, ve které výuka probíhá. Než se však dostanu ke srovnání konkrétních edukativních situací, chtěl bych naznačit rozdíly mezi výukou performativních postupů na pedagogických a uměleckých školách a zmínit literaturu zaměřenou na danou problematiku. Základní publikací z poslední doby, která se snaží zmapovat metody současné výuky performance v ateliérech či kurzech na uměleckých školách a univerzitách, ale i volných workshopech je *How We Teach Performance Art*.^[xii] Přispělo do ní 44 performerek a performerů, kteří se nejrůznějším způsobem vyjádřili k (ne)možnostem performance učit.

V českém prostředí vyšla dosud pouze jediná publikace podchycující metody výuky výtvarných akcí, a to již zmiňovaná skripta *Akční tvorba* (Havlík, Horáček, Zhoř).^[xiii] Je ovšem třeba podotknout, že metodika je zaměřena na vysokoškolské vzdělávání budoucích učitelů výtvarné výchovy a přiznává didaktický rámec svého obsahu. „Hlavním cílem tedy není (a v rámci časové dotace na předmět) ani nemůže být proces tvarování, krystalizování jedinečného uměleckého postoje studenta. Smyslem akční tvorby na katedře výtvarné výchovy je rozvíjení schopnosti transferu myšlenek a podnětů současného umění do pedagogického procesu na základě vlastní performativní činnosti. Psychický a fyzický prožitek studenta se tak stává filtrem informace, přicházející z dějin umění.“^[xiv] Samozřejmě se může stát, že některému studentovi performativní způsob tvůrčího projevu natolik konvenuje, že v něm nalezne autentickou platformu pro své vlastní umělecké záměry. Proměnlivá struktura vztahů mezi myšlenkovým konceptem, tělem, prostorem a časem umožňuje flexibilní zaměření výtvarné akce (performance, happeningu, site-specific interven-

[xii] Torrens, *How we teach performance art*.

[xiii] Havlík, Horáček, Zhoř, *Akční tvorba*.

Havlíkův popis cvičení ze skript se shoduje s tím, jak jej experimentálně aplikoval při výuce performance na Katedře výtvarné výchovy v Olomouci, pozn. editora.

[xiv] Havlík, *Tzv. akční tvorba*, s. 28.



ce nebo landartové realizace). Někteří studenti směřují k uměleckému výrazu, někteří dávají přednost edukativním kontextům.

Časoprostorová situace performativní výukové etudy provokuje bezprostřední jednání studentů, rozvíjí jejich imaginaci, učí je sociální inteligenci, empatii k druhým a jejich odlišnosti. Rozvíjí schopnost přijímat nesamozřejmost uspořádání informací, obrazů, které nás obklopují, a nutí nás k soustředěné – vědomé percepci a hlavně k analýze a interpretaci tzv. faktů.

Binarita (buď-nebo, ano-ne) se v performativní situaci otvírá do komplexnější mnohaúrovňové struktury. Aktivní jednání, participace na narativu, který se rozvíjí v čase a prostoru pod citlivým moderováním učitele, umožňuje prožít nejednoznačnost a kontextuálnost situace, vzájemnost, „zasíťovanost“ našich vztahů. Performance rozšiřuje pole pragmatického jazyka běžné komunikace o poetickou rovinu emocionálních (archetypálních) prožitků. Performativní situace přináší riziko zranitelnosti, jinými slovy „ztrapnění se“ studenta, na které musí být učitel připravený a schopný citlivě reagovat, předvídat a obracet kritické situace v humor. Základem funkčnosti performativní výuky je samozřejmě atmosféra důvěry, která umožňuje bezprostřednost reakcí. Student nesmí být pod tlakem očekávání „správné reakce“.

Skripta *Akční tvorba* nabídla dvě odlišné cesty k zasvěcení studentů do performativní praxe. Prof. Zhoř preferoval jasně formulovaný a po jednotlivých fázích provedený postup akčních cvičení. Například student má limitovaný čas na realizaci akce v bílé krychli. Metodická osnova cvičení byla do detailu zpracována, téměř nic nebylo ponecháno náhodě. Radek Horáček a já jsme naopak volili flexibilní metody, otevřené iniciativě studentů. Bylo to zřejmě dané vlastní zkušeností z přelomu 70./80. let 20. století, kdy jsme se akčnímu umění aktivně věnovali. „Horáček postavil svůj text na verbálně emotivní motivaci, já jsem využil citací, analogií, metafor a textového minimalismu. Nicméně určité formy performativních cvičení jsme vyvinuli společně a na základě jejich každoročního opakování jsme analyzovali jejich funkčnost či nefunkč-

nost.^[xvi] Příkladem cvičení, které demonstruje jednoduchým způsobem vztah těla a prostoru, jsou *Kontakty* (viz [obr. 2](#)). Úkolem studentů je propojit se v prostoru pomocí dřevěných tyčí, udržet je ve vzduchu tlakem jednotlivých částí těla a pohybem vytvářet stále složitější konstelace. Akci lze provádět jak v interiéru, tak v exteriéru – ve vztahu k přírodním nebo architektonickým prvkům. Přestože se toto cvičení může jevit na první pohled jako mechanické, jeho průběh je pro účastníky překvapivý pocitem bezprostředně prožívané vzájemnosti. Počáteční obavy z trapného „předvádění se“ tak téměř vždy vystřídá osvobozující radost. Z těchto důvodů lze cvičení opakovat, i když studenti znají dokumentaci jeho předchozích provedení.



Obr. 2. Kontakty. Cvičení studentů Katedry výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci, 1990 (vlevo) a 2012 (vpravo). Foto © Vladimír Havlík

Podobně nosným se ukázal být koncept zprostředkované kresby, kdy studenti sedí v kruhu a snaží se přenést kresbu, kterou jim na zádech vytváří za nimi sedící kolega, na záda studenta sedícího před nimi (viz [obr. 3](#)).^[xvii] Jiným příkladem je dialogická kresba – cvičení, jež by se dalo pojmenovat současným termínem *durational performance*. Koncept akce je prostý: vzájemný pohled z očí do očí doprovází kresba na společném papíru. Akce musí trvat dostatečně dlouho (cca 20–30 minut), aby se studenti přestali kontrolovat a do automatické kresby se přenesla emoční energie tohoto intimního kontaktu (viz [obr. 3 vpravo](#)).

^[xv] Havlík, Tzv. akční tvorba, s. 29.

^[xvii] Brněnští studenti kreslili na holá záda, olomoučtí na papír připevněný na oděv lepicí páskou, neboť odhalit záda odmítli. Pedagog může určité věci navrhnout, ale podle mé zkušenosti má zásadní roli v tom, jestli bude návrh přijat, nebo nepřijat vůdčí osobnost dané skupiny – student, který má autoritu a strhne ostatní.



Obr. 3. Cvičení studentů Katedry výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci, 2010. Vlevo: zprostředkovaná kresba, vpravo: dialogická kresba. Foto © Vladimír Havlík

Sám toto cvičení vnímám jako „hraniční“, protože se dotýká velmi osobních, často podvědomých vrstev psychiky jednotlivých studentů. O tom svědčí i našťastí ojedinělé reakce, kdy se student odmítne akce zúčastnit nebo ji ukončí před vymezeným limitem. V řadě performativních cvičení hraje klíčovou roli moment, kdy pedagog vstoupí do akce a stane se pro studenty bezprostředním partnerem. Studenti přestávají mít pocit, že jsou manipulováni z vyšší mocenské pozice a jsou schopni přijmout situaci jako rovnocenní partneři.

Ve srovnání s vysokou mírou zastoupení kolektivních akcí ve výuce na KVV PdF UP směřuje edukace performance art ve Valencii spíše k individuálním výkonům. Student předstupuje před ostatní účastníky semináře a předvádí – performuje svůj piece. Pozice aktéra a publika je zvýrazněna i vymezením prostoru pro akci. Jde o čtverec 3×3 metry vyznačený na podlaze uprostřed ateliéru páskou. Student-performer může využít symboliky prostoru „uvnitř a vně“ a akci situovat podle svého rozhodnutí. Může si dopředu připravit jakékoliv materiály či propriety a během akce využít překračování hranice vymežující prostor čtverce, tj. symbolického vykročení z intimního (chráněného) prostoru k interakci s diváky. Akce je limitována určeným časem, který musí student respektovat.

Na základě účasti na několika takto provedených performance si dovolím konstatovat, že princip vydělení scény vede často k teatrálnímu provedení akcí. Studenti podvědomě „přehrávají“ připravený scénář a akce vyznívají poněkud pateticky. Celkový průběh těchto performancí v mnohém připomíná výše zmíněné metodické postupy Igora Zhoře. Nemohu se ubránit pocitu určité mechaničnosti jejich realizace, vycházející z příliš pevně nastavených limitů.



Obr. 4. Individuální performance studentů ve výuce Bartolomé Ferranda na Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la Universidad Politécnica ve Valencii, 2012. Foto © Vladimír Havlík

Rozdílný je také přístup k akcím ve veřejném prostoru. Zatímco studenti Katedry výtvarné výchovy UP realizují ve veřejném prostoru řadu akcí, ať už ve formě cvičení (např. provedení *Básní k pohybové recitaci* od Ladislava Nová-

ka), nebo site-specific intervencí (viz [obr. 6](#)),^[xviii] španělsí studenti se více realizují v prostředí ateliéru nebo campusu. Zdá se, že veřejný prostor je zde více monitorován a studenti se obávají represivního zásahu ze strany policie.



Obr. 5. Proluka. Cvičení studentů Katedry výtvarné výchovy PdF UP v Olomouci, 2009. Foto © Vladimír Havlík

Obava z realizace akcí ve veřejném prostoru vychází u španělských studentů také z přímočařejší politické a sociální kritičnosti, jež tvoří často obsahovou složku jejich performancí. Po formální stránce se v jejich vystoupeních setkáváme s daleko vyšší mírou tělesnosti, expresivity až destruktivního rázu než je tomu u akcí našich studentů. Zdá se, že studenti KVV PdF UP upřednostňují poetické, metaforické vyjadřování. To se mj. může vázat na romantizující atmosféru historické Olomouce tíhnoucí k tradičním, konzervativním hodnotám. Formativní vliv má na studenty dozajista i prostředí bývalého jezuitského konviktu, ve kterém sídlí Katedra výtvarné výchovy. Zdá se mi, že honosná, barokní architektura směřuje tvůrčí úsilí studentů do minulosti, případně k abstraktním „nadčasovým“ hodnotám a odklání je od současné sociálně-politické problematiky. Valencie je sice co do historických reálií srovnatelná s Olomoucí, (post)moderní vliv se v ní však na rozdíl od našeho města výrazně projevil v podobě kontroverzní architektury Santiaga Calatravy. Také sociální

^[xviii] Akce zkoumala vztah osobního (privátního) a veřejného prostoru. V proluce ve Ztracené ulici poblíž olomouckého Horního náměstí jsme vyznačili půdorys bytu 3 + 1 a zařídili jej přineseným nábytkem. V „bytě“ jsme strávili čas od poledne do pozdního večera. Kolemjdoucí si nás buď nevšimli, nebo reagovali pozitivně. Bezprostřední průběh akce a její vstřícná atmosféra nezavdaly příčinu k zásahu ani policistům, kteří procházeli kolem.

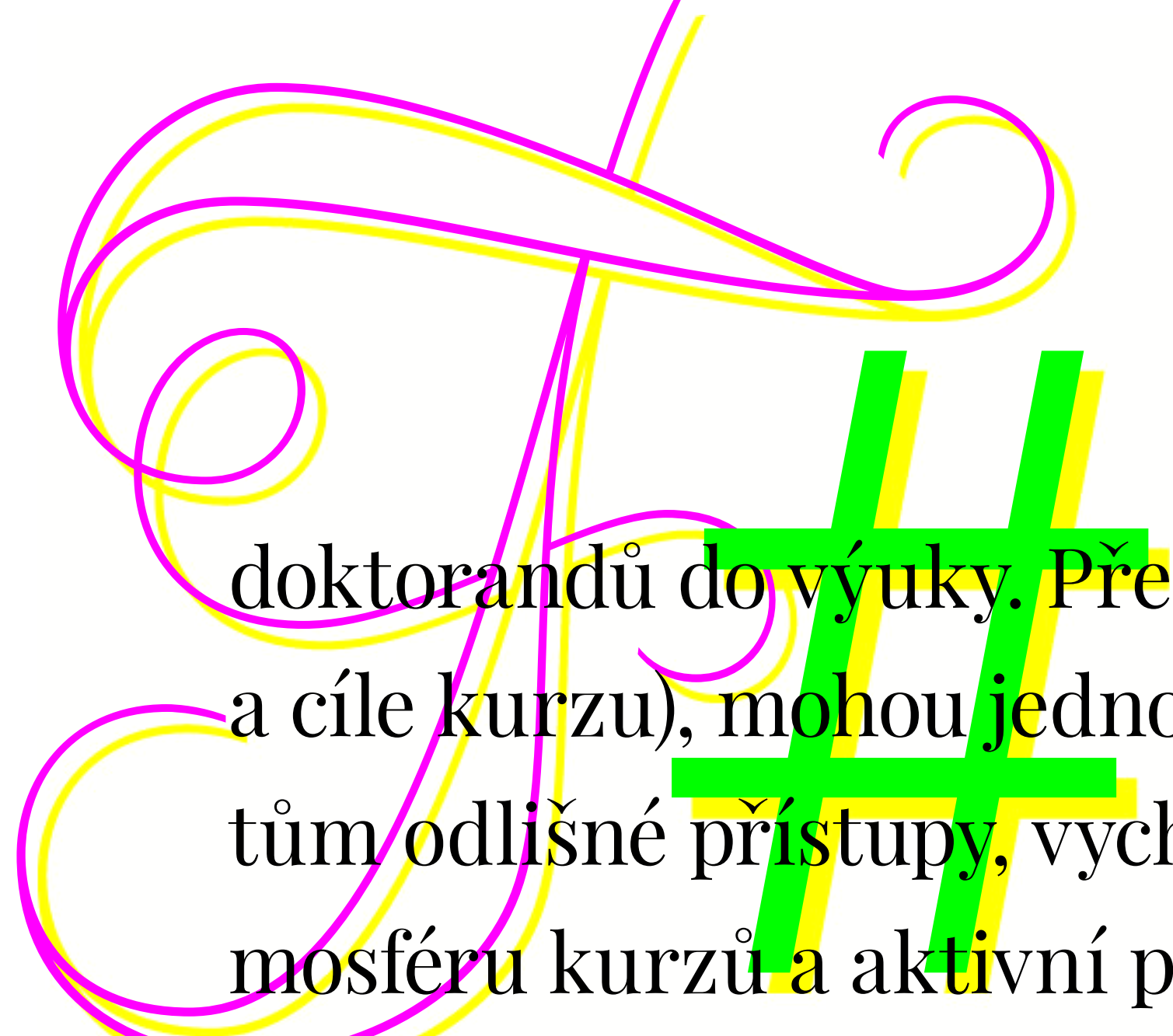
situace mladých lidí ve Španělsku je o poznání horší než u nás, což se bezespo-
ru projevuje v jejich tvůrčích konceptech. Přímočaré, anarchistické, sociálně
a politicky zaměřené performance jsou španělským studentům bližší než stu-
dentům našim. Je překvapivé, že oproti olomouckým studentům se téměř ne-
věnují tematické spjaté s přírodou. Jejich akce na volné téma se v naprosté vět-
šině zaměřují na urbánní prostředí s jeho sociálními problémy, na vztahové
problémy a existenciální problematiku role jedince ve společnosti.



Obr. 6. Společná recitace fónické básně pod vedením Bartolomé Ferranda, Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la Universidad Politécnica ve Valencií, 2012. Foto © Vladimír Havlík

Co se týká formálních postupů, opírají se Ferrandovy metody o klasické materiálové manipulace, pomazávání těla pigmenty či tekutinami, zpomalený pohyb, důraz na gestikulaci a výraz tváře atd. Záměrně jsou také zařazovány remake a reenactments historických piece. Velký prostor dává Ferrando akustické a fónické poezii, která je jeho doménou. Následkem příliš striktně vymezených cvičení je bohužel jistá akademičnost a unifíkovanosť performativních vystoupení španělských studentů. Jak už jsem poznamenal výše, domnívám se, že vliv (příklad) pedagoga – aktivního umělce je při výuce performativních postupů enormní. [\[xviii\]](#) Svým aktivním přístupem sice vytváří energizující partnerské prostředí, na straně druhé však může studenty příliš připoutat k svému pojetí performance. V Olomouci se daří toto nebezpečí eliminovat zapojením

[\[xviii\]](#) Což může vysvětlovat také výše popsané poetičtější performativní projevy olomouckých studentů a jejich tendenci k akcím v přírodě, pozn. editora.



doktorandů do výuky. Přestože musí respektovat rámcové vymezení (obsahy a cíle kurzu), mohou jednotlivé úkoly pojmout „po svém“ a představit studentům odlišné přístupy, vycházející z jiné životní zkušenosti. Pozitivní vliv na atmosféru kurzů a aktivní přístup k výuce má samozřejmě také generační blízkost studentů a doktorandů. Podstatné je, že při prezentaci výsledných prací na konci semestru se diskuse účastní jak studenti, tak všichni vyučující doktorandi a samozřejmě jejich školitel, pedagog garantující výuku. Tento způsob hodnocení vytváří dynamickou platformu. Různorodé postřehy a křížící se názory vyučujících dávají studentům důležitou zpětnou vazbu. Zažívají otevřenou situaci hledání obsahů a forem, jinými slovy smyslu performativní tvorby, která jim umožňuje formulovat vlastní postoje. Účastní se názorové polemiky, uvědomují si důležitost argumentace a vidí, že „pravdu nemá vždy jen učitel“.

Na základě komparace konceptů výuky pedagogů vyučujících performativní tendence a porovnání konkrétních výukových situací jsem dospěl z didaktického hlediska k poněkud absurdnímu závěru: Je nesmyslné vytvářet jednotnou metodiku výuky performance. Performativní pedagogika naopak vyžaduje permanentní inovaci, konstruování a dekonstruování metod výuky. Vyžaduje otevřený, dynamický vztah mezi pedagogem a studenty, neboť kauzalita akce a reakce se opírá o proměnlivé situační modely. V neukotvené metodice spočívá jedinečnost této disciplíny.

Cagem jsme začali a Cagem také skončíme:

*„Všechno, co vím o metodě je,
že když zrovna nepracuji,
občas se domnívám, že něco znám,
ale když zrovna pracuji,
je úplně jasné, že neznám nic.“^[xix]*

[xix]

CAGE, John. Silence. Praha: Tranzit 2010, str. 126.

Zdroje

BISHOP, Claire. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. Londýn: Verso, 2012.

CAGE, John. *Silence*. Praha: Tranzit, 2010.

CARLSON, Marvin. *Performance. A critical introduction*. New York: Routledge, 2003.

FISCHER, Zdeněk – HAVLÍK, Vladimír – HORÁČEK, Radek. *Slovem, akcí, obrazem – příspěvek k interdisciplinaritě tvůrčího projevu*. Brno: Masarykova universita, 2010.

HAVLÍK, Vladimír (ed.). *Akce a reakce. Performativní aspekty v současném umění a umělecké výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015.

HAVLÍK, Vladimír – HORÁČEK, Radek – ZHOŘ, Igor. *Akční tvorba*. Olomouc: Votobia, 1991.

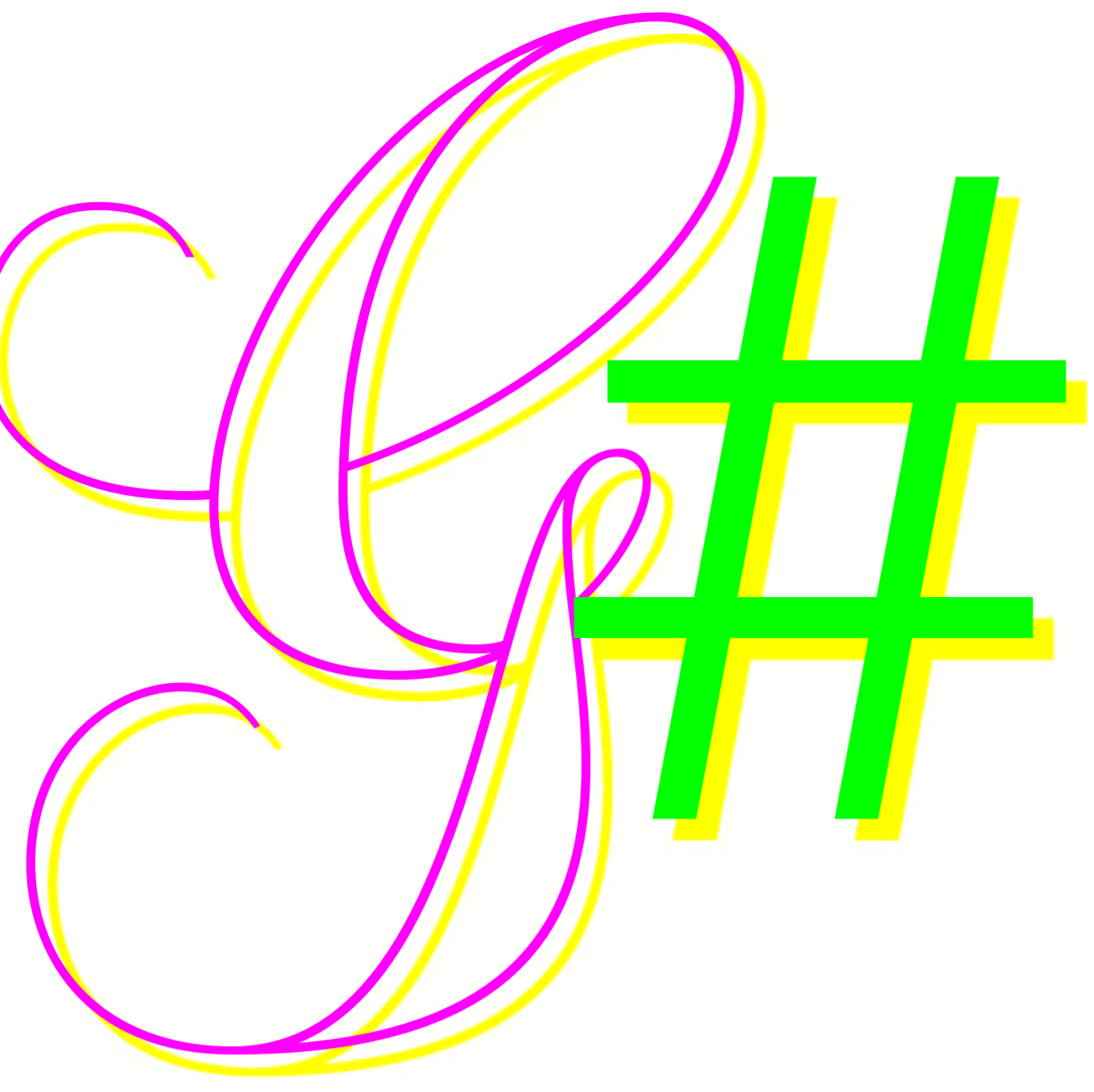
HEATHFIELD, Adrian. *Live: Art and Performance*. New York: Routledge, 2004.

John Cage. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 1. února 2017, [cit. 2017-02-02]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/John_Cage>.

JONES, Amelia – HEATHFIELD, Adrian (eds.). *Perform Repeat Record (Live Art in History)*. Chicago: Intellect, The University of Chicago Press, 2012.

KAPROW, Allan. *Essays on the blurring of art and life*. Berkeley: University of California Press, 2003.

TORRENS, Valentín. *How we teach performance art*. Print on demand, 2014.



Biografie im Text





MgA. et Mgr. Petra Filipová (*1979)

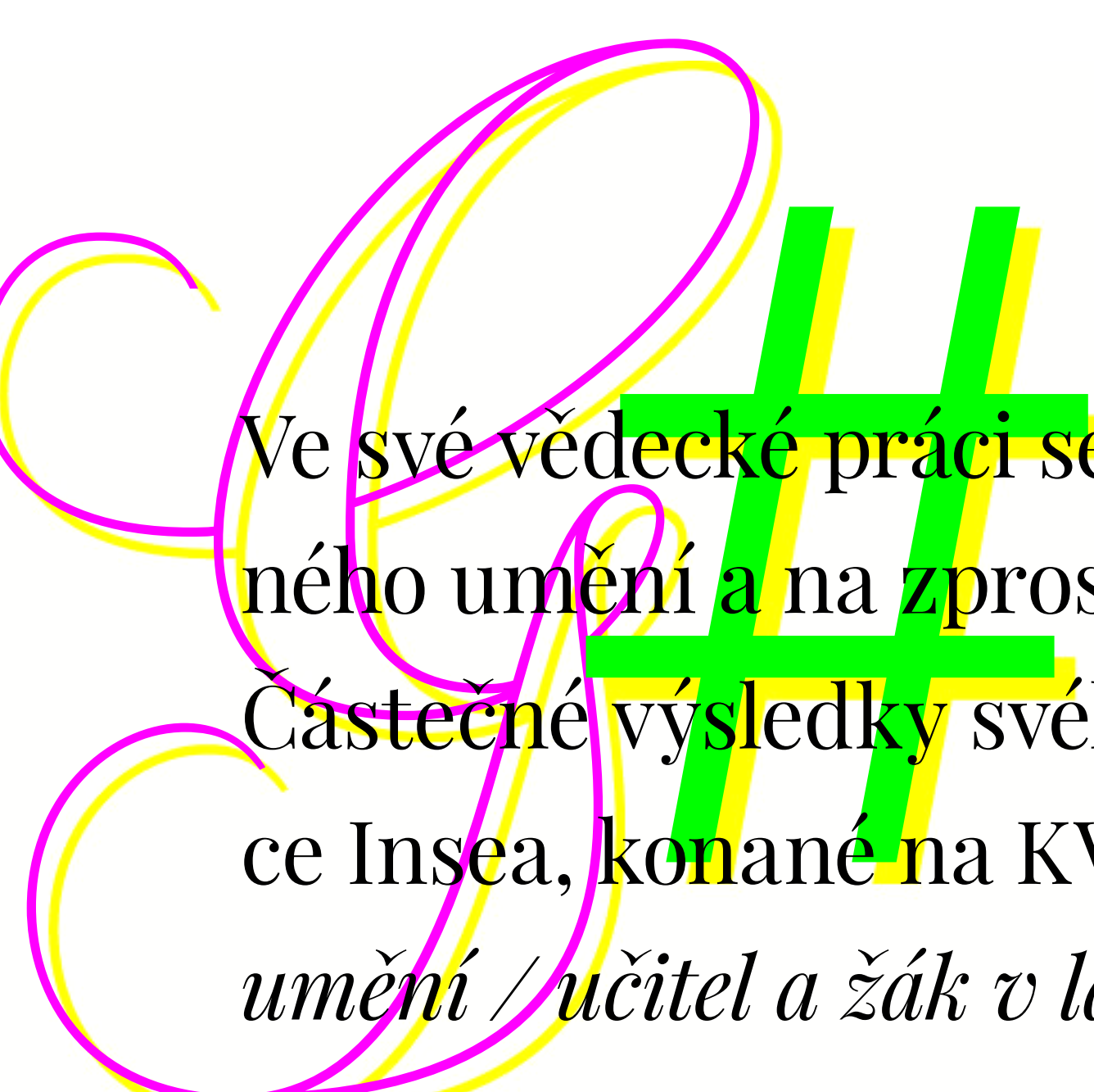
Magisterské studium absolvovala na Katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci (1998–2004) a v Ateliéru tělového designu (obor průmyslový design) na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně (2004–2007). Od roku 2014 studuje v doktorském programu na KVV PdF UP v Olomouci obor teorie výtvarné pedagogiky a výtvarné tvorby.

Od roku 2004 působila jako výtvarný pedagog na několika středních školách. V rámci svého působení (od roku 2011) na Střední odborné škole Multimediálních studií v Poděbradech vytvořila celkovou koncepci školního vzdělávacího programu multimediální tvorby, skladbu odborných předmětů a strukturu učebních plánů jednotlivých předmětů uvedeného programu. Následně (v roce 2014) pracovala na zařazení předmětu audiovizuální výchova do školního vzdělávacího programu střední školy gymnaziálního typu – Ekogymnázia v Poděbradech. V letech 2006–2009 přednášela jako externí vyučující grafickou komunikaci ve vizuální kultuře na Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy v Praze.

Oblastí jejího zájmu je neomediální tvorba, role nových médií v umění a jejich začlenění do výuky výtvarné výchovy na středních školách. Příležitostně vystavuje svou konceptuální fotografickou tvorbu.

Mgr. Magdalena Adámková Turzová (*1978)

Magisterské studium absolvovala na Katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci v letech 1998–2003. Od roku 2013 na této katedře studuje v doktorském studijním programu (školitelem je doc. Vladimír Havlík). Mezitím působila jako výtvarný pedagog na Střední škole řezbářské v Tovačově, nyní vyučuje obor užitá malba na Střední škole designu a módy v Prostějově.



Ve své vědecké práci se zaměřuje na roli pedagoga v procesu vnímání současného umění a na zprostředkování současného umění ve středoškolské výuce. Částečné výsledky svého výzkumu prezentovala např. na konferenci České sekce Insea, konané na KVV PdF UP v Olomouci (2015), a publikovala je v knize *Učit umění / učitel a žák v labyrintu současného umění* (Univerzita Palackého 2015).

Podílela se na projektu Univerzity Palackého POP UP / věda do škol (2014), organizovala sérii veřejných rozhovorů s výtvarnými pedagogy ze středních uměleckých škol (Univerzita Palackého, 2014). Ve své tvorbě se zabývá malbou, pravidelně vystavuje od roku 2002.

<http://magdalenaturzova.blogspot.cz/>

Mgr. Jiří Neděla (*1982)

Magisterské studium absolvoval na Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci (2002–2009), obor česká filologie – filmová věda. Od roku 2014 studuje v doktorském studijním programu na Katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty, obor teorie výtvarné pedagogiky a výtvarné tvorby pod supervizí doc. Vladimíra Havlíka.

Odborně se zaměřuje na oblast animovaného filmu, teorii vizuální kultury a výtvarnou pedagogiku. Věnuje se pedagogické a lektorské činnosti zaměřené na intermédiá, práci v grafických editorech a animaci, a to v rámci doktorského studijního programu, vzdělávacích projektů i zájmových kroužků.

Publikuje či publikoval v řadě odborných periodik: 25fps, Cinepur, Art+Antiques, Ateliér. Je editorem sborníku *Animace ilustrace* (Pastiche Filmz, 2010).

Jeho odborný text byl otištěn ve sborníku *Obsession, Perversion, Rebellion*.

Twisted Dreams of Central European Animation (Galeria Bielska BWA, 2016).

Od roku 2010 je dramaturgem Přehlídky filmové animace a současného umění. Příležitostně přednáší na témata spojená s animovaným filmem na konferencích, festivalech a jiných kulturních událostech.

www.pifpaf.cz/cs/jiri-nedela

Mgr. Marie Meixnerová (*1986)

Absolvovala anglickou filologii, filmovou vědu a komunikační studia na Univerzitě Palackého v Olomouci, kde je v současnosti doktorandem na Katedře výtvarné výchovy v ateliéru intermédií (od r. 2014). Ve své badatelské, kurátorské, pedagogické i tvůrčí činnosti se zabývá otázkami internetového umění, pohyblivého obrazu a performance.

Editorsky připravila první českou odbornou publikaci věnovanou internetovému umění *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace* (Pastiche Filmz, 2014), podílela se mj. na *Katalogu událostí českého pohyblivého obrazu* (Pastiche Filmz, 2011), její texty se objevují v časopisech 25fps, Fotograf, A2, Flash Art, Cinepur, Iluminace atd.

Je kurátorkou ScreenSaverGallery, kmenovou dramaturgyní Přehlídky filmové animace a současného umění, editorkou sekce věnované experimentálnímu filmu a výtvarnému umění časopisu 25fps. Pod autorským pseudonymem (c) merry působí jako aktivní umělkyně.

Byla podpořena Nadačním fondem UP (2016/2017) a Fulbrightovým stipendiem (2017/2018).

<http://crazymerry.tumblr.com/>

www.pifpaf.cz/cs/marie-meixnerova



Doc. Vladimír Havlík (*1959)

Docent pro obor intermediální tvorba na Katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, vedoucí ateliéru intermédií a odborný školitel Magdaleny Adámkové Turzové, Petry Filipové, Jiřího Neděly a Marie Meixnerové.

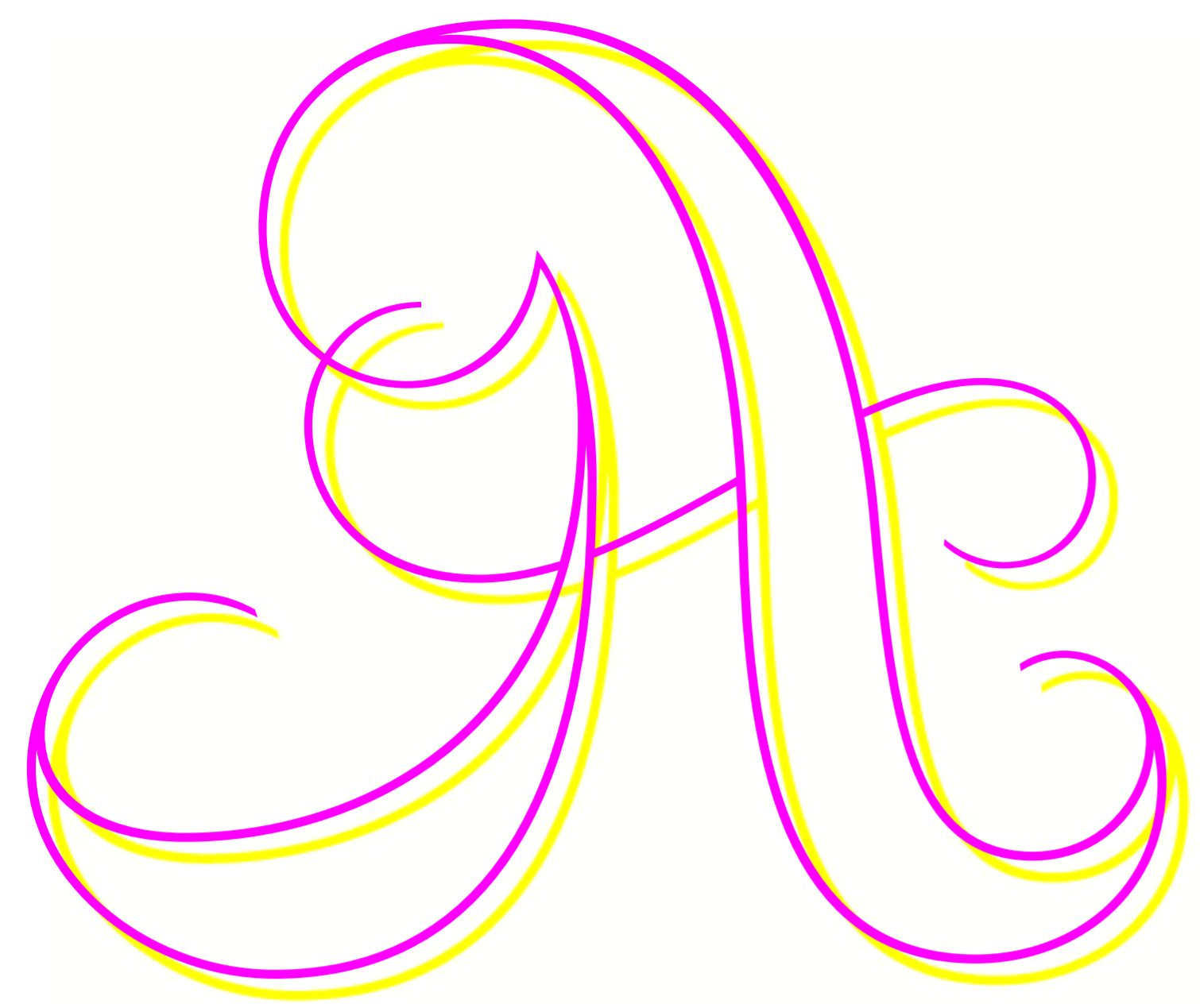
Autor happeningů, landartových a bodyartových realizací, performer, tvůrce vizuální poezie (včetně objektů), autorských knih, instalací, malíř, kreslíř a zpěvák ve skupině Ostrý zub. Uspořádal cca 50 samostatných a zúčastnil se cca 200 kolektivních výstav.

V teoretické rovině se zabývá performativní pedagogikou. Je spoluautorem skript *Akční tvorba* (Votobia, 1990) a odborné monografie *Slovem, akcí, obrazem* (MUNI Press, 2010). Je autorem interaktivního DVD *Mezi performancí a videoartem* (Univerzita Palackého, 2012) a editorem sborníku *Akce a reakce – Performativní aspekty v současném umění a umělecké pedagogice* (Univerzita Palackého, 2015).

<http://kvv.upol.cz/index.php>

[?seo_url=kvv-predmety-intermedia-vladimir-havlik-cv-vladimir-havlik](http://kvv.upol.cz/index.php?seo_url=kvv-predmety-intermedia-vladimir-havlik-cv-vladimir-havlik)

www.artlist.cz/vladimir-havlik-1222/



2

#

Կառուց
ճիշտ



A

Adámková Turzová, Magdalena

B

2

#

Baïdak, Nathalie

Beková, Monika

Bentkowska-Kafel, Anna

Berger, John

Berry, David M.

Bézier, Pierre Étienne

Billmayer, Franz

Borremans, Michaël

Boysen-Stern, Hans-Jürgen

Burkhardt, Sara

Burtonová, Judith

Butler, Nicholas Murray

C

Cage, John

Calatrava, Santiago

Cashen, Trish

Čermák, Jakub

D

Delhaxhe, Arlette

Dewey, John

Dieter, Michael

Dodgeová, Grace Hoadley

Dvořák, Dominik

F

Ferrando, Bartolomé

Filipová, Marta

Filipová, Petra

Fišr, Martin

Fuhrman, Susan

G

Gardiner, Hazel

Glitchka, Von

Greene, Maxine

H

Havlíček, Jiří

Havlík, Vladimír

Higgins, Dick

Hlavenka, Jiří

Hlávková, Marie

Horáček, Radek

Horvath, Anna



CH

Chatrný, Dalibor

Chorý, Tomáš

J

Jančík, Alexandr

Jirková, Lenka

Jiří II.

Jochum, Richard

Josef II.

Justice, Sean

K

Kaprow, Allan

Kašpárková, Lenka

Kirschenmann, Johannes

Knowles, Alison

Koňářiková, Tereza

Kraus, Jiří

Kůst, František

Kvíčala, Petr

L

Lan, Catherine

Lieser, Wolf

Lunefeld, Peter



M

Macek, Jakub

Medek, David

Meixnerová, Marie

Merta, Jan

Miike, Takaši

Möldner, Peter

Mortimer, Justin

N

Neděla, Jiří

Novák, Ladislav

P

Pastorová, Markéta

Pazinni, Karl-Josef

Petráčková, Věra

Pitín, Daniel

Popper, Frank

R

Rampley, Matthew

Richter, Gerhard





Spitzer, Manfred

Šobánková, Petra

T

Tesař, Antonín

Toma, Douglas

U

Uhl Skřivanová, Věra

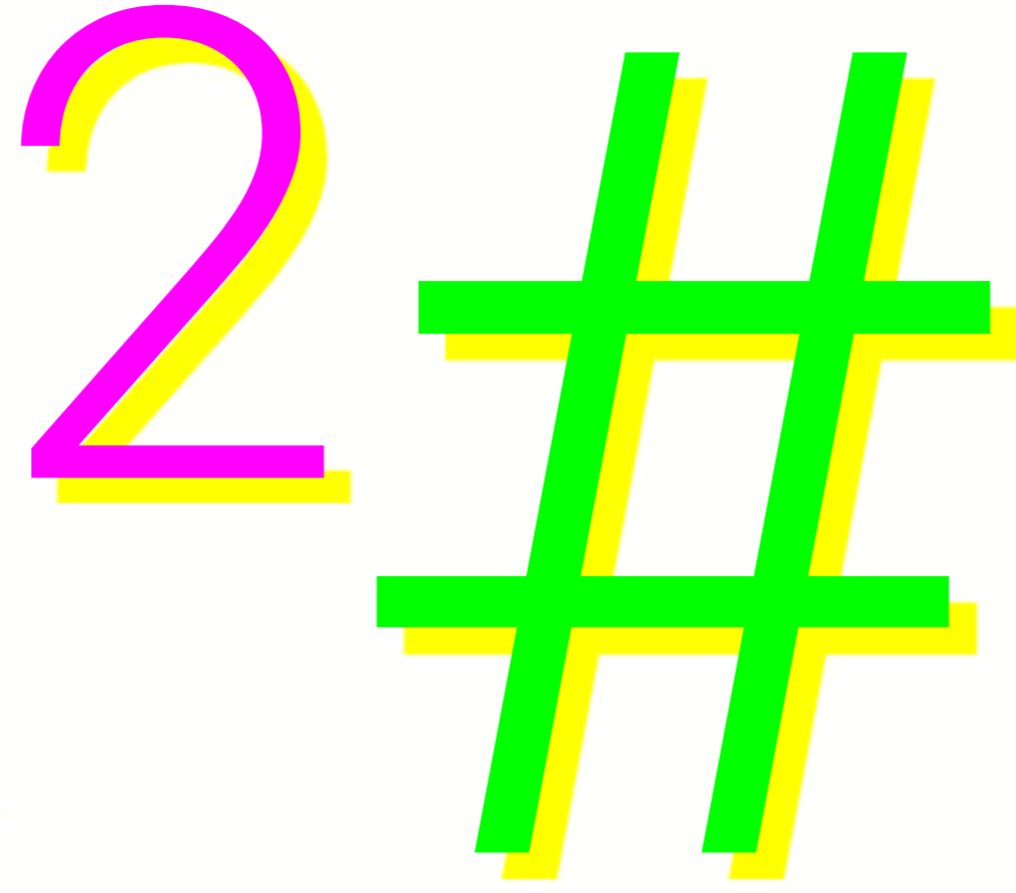


V

Vančát, Jaroslav

Vecchio, Luciano

Veselý, Petr



W

Wichelhaus, Barbara

Z

Zhoř, Igor



B²#

Zorojē





@The Wall. Myers Media Art Studio. Emerging media art and education [online]. [cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/thewall>>.

„Kurátor, umělec, teoretik, pedagog..., to je pro mě u postinternetového umění často jedna osoba.“ #MarieMeixnerová. Rozhovor Veroniky Sellnerové s Marií Meixnerovou, 19. 1. – 13. 2. 2016. In: Reflexe českého post-internetového umění [online], [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://after-post.blogspot.cz/search/label/Marie%20Meixnerov%C3%A1>>.

About TC: A History of Anticipating – and Shaping – the Future. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10].

Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/timeline/>>.

About TC: TC's Mission. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/abouttc/>>.

Absolvent [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://absolventi.upol.cz/>>.

ADÁMKOVÁ TURZOVÁ, Magdalena – FILIPOVÁ, Petra. *Učit umění: učitel a žák v labyrintu současného umění*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015.

Advanced Certificate: Creative Technologies. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30].

Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/advanced-certificate-creative-technologies/>>.

BENTKOWSKA-KAFEL, Anna – CASHEN, Trish – GARDINER, Hazel. *Digital Art History: A Subject in Transition*. Bristol: Intellect Books, 2005.

BERGER, John. *Způsoby vidění*. Praha: Labyrint, 2016.

BERRY, David M. – DIETER, Michael. *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. London: Palgrave Macmillan, 2015.

Berufskolleg für Grafik-Design 3BKGD Print|Web. Carl-Hofer-Schule Karlsruhe [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <http://www.carl-hofer-schule.de/druck/bkgd_inf.html>.



Best Education Schools. U. S. News & World Report. Education. [online].
[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://grad-schools.usnews.rankingsandreviews.com/best-graduate-schools/top-education-schools/edu-rankings?int=997208>>.

BILLMAYER, Franz. Für eine neue Methode im Bild- /Kunstunterricht. bilderlernen.at [online]. 28. února 2012, [cit. 2016-12-06]. Dostupné z WWW:
<http://www.bilderlernen.at/theorie/alte_und_neue_methode_070830.html>.

BISHOP, Claire. *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. Londýn: Verso, 2012.

BOURRIAUD, Nicolas. *Postprodukce*. Praha: Tranzit, 2004.

BOYSEN-STERN, Hans-Jürgen. *Multisensueller Kunstunterricht unter Einbeziehung der Computertechnik*. Lipsko, 2016. Disertační práce. Universität Leipzig. Fakultät für Geschichte, Kunst- und Orientwissenschaften.

BURKHARDT, Sara. *Netz Kunst Unterricht*. Mnichov: Kopaed, 2007.

CAGE, John. *Silence*. Praha: Tranzit, 2010.

Candidate Profile. Teachers College CTC ART [online]. [cit. 2017-01-31].
Dostupné z WWW: <<http://ctc.tc.columbia.edu/#candidateprofile>>.

Carl-Hofer-Schule Karlsruhe [online]. [cit. 2017-02-07].
Dostupné z WWW: <<http://www.carl-hofer-schule.de/>>.

CARLSON, Marvin. *Performance. A critical introduction*. New York: Routledge, 2003.

Columbia University. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 1. února 2017,
[cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Columbia_University>.

Community arts. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 26. prosince 2016,
[cit. 2017-02-01]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/Community_arts>.

Computing @ TC – Classroom Technology. General Information. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/computing/divisions/classroom-technology/general-information/>>.



Current Issues in Comparative Education. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/cice/>>.

DELHAXHE, Arlette, BAĪDAK, Nathalie & HORVATH, Anna. *Arts and Cultural Education at School in Europe*. Education, Audiovisual and Culture Executive Agency, 2009. Dostupné z WWW: <http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/113EN.pdf>.

Department of Arts & Humanities. Art & Art Education. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2016-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/>>.

DieAngewandteWien, Universität für angewandte Kunst Wien: 1.1 – The Changing Education of Artists – Richard JOCHUM. YouTube [online]. 20. října 2015 [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=t0p825nPTF0&t=43s>>.

Doc. Vladimír Havlík. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/index.php?seo_url=kvv-predmety-intermedia-vladimir-havlik-cv-vladimir-havlik>.

DVOŘÁK, Dominik. Pedagogické vedení školy: hledání zdrojů a obsahu pojmu. In: *ORBIS SCHOLAE*, 2011, roč. 5, č. 3, s. 9–25. Dostupné z WWW: <http://www.orbisscholae.cz/archiv/2011/2011_3_01.pdf>, [cit. 2016-12-27].

Ediční plán: Katedra výtvarné výchovy PdF UP, Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 8. dubna. 2013, [cit. 2017-01-10]. Dostupné z WWW: <kvv.upol.cz/files_up/mirrorcz/59/Publikace_edicni-plan-20130408-113901.doc>.

E-mailový rozhovor s Petrou Šobánovou vedla Marie Meixnerová, 30. ledna 2017.

FISCHER, Zdeněk – HAVLÍK, Vladimír – HORÁČEK, Radek. *Slovem, akcí, obrazem – příspěvek k interdisciplinaritě tvůrčího projevu*. Brno: Masarykova universita, 2010.

Fuhrman, Susan. Teachers College. Columbia University [online]. [cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/faculty/shf2111/>>.

FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Jinočany: H & H, 2008.

FURHMAN, Susan. President's Letter: Hope Springs Eternal. *TC Today*. The Magazine of Teachers College, Columbia University. Spring/Summer 2016.



GLITCHKA, Von. *Vektory: Základní výcvik*. Brno: Computer Press, 2013.

Global Universities Search: Palacký Univerzity Olomouc. U. S. News & World Report. Education. [online]. 2017, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.usnews.com/education/best-global-universities/search?city=olomouc&subject=&name>>.

HAVLÍK, Vladimír – HORÁČEK, Radek – ZHOŘ, Igor. *Akční tvorba*. Olomouc: Votobia, 1991.

HAVLÍK, Vladimír (ed.). *Akce a reakce. Performativní aspekty v současném umění a umělecké výchově*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015.

HAVLÍK, Vladimír. Využití intermediálních postupů v animační praxi. In: ŠOBÁŇ, Marek. *Škola muzejní pedagogiky 6*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2007.

HEATHFIELD, Adrian. *Live: Art and Performance*, New York: Routledge, 2004.

Historie fakulty. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [online]. 14. září 2015, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/menu/o-fakulte/historie-fakulty/>>.

Historie univerzity. Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/univerzita/zakladni-informace/historie-univerzity/>>.

Historie. Z dějin olomouckého jezuitského konviktu. Umělecké centrum [online]. 2016, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://uc2016.upol.cz/historie/>>.

HLAVENKA, Jiří a kol. *Výkladový slovník výpočetní techniky a komunikací*. Praha: Computer Press, 1997.

HLÁVKOVÁ, Marie. Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu. In: PŘIKRYLOVÁ, Katarína (ed.). *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova, 2010.

HORÁČEK, Radek – ZÁLEŠÁK, Jan (eds.). *Aktuální otázky zprostředkování umění: teorie a praxe galerijní pedagogiky, vizuální kultura a výtvarná výchova*. Brno: Masarykova univerzita, 2007.

CHORÝ, Tomáš. *Barva a design*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2014.



Informace pro uchazeče. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 2017, [cit. 2017-02-06].

Dostupné z WWW: <http://www.kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-pro-uchazece>.

John Cage. Wikipedia, The Free Encyclopedia [online]. 1. února 2017, [cit. 2017-02-02]. Dostupné z WWW: <https://en.wikipedia.org/wiki/John_Cage>.

JOCHUM, Richard (ed.). *New Gifts*. Výstavní katalog: New Gifts. The Creative Technologies Exhibition, June 1 2015 – June 26, 2015. New York: Teachers College, Columbia University, 2016.

JOCHUM, Richard. Art and Art Education Program: New Media. YouTube [online]. 18. prosince 2013, [cit. 2017-01-31]. Dostupný z WWW: <https://www.youtube.com/watch?v=9yFeM_FqfLU&list=PLuFs4Fyk-v0C_Go_ALviP_mV4Z9zRnBHh&index=2>.

Jochum, Richard. Teachers College, Columbia University [online]. [cit. 2017-01-30]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/faculty/rj2137/>>.

JONES, Amelia – HEATHFIELD, Adrian (eds.). *Perform Repeat Record (Live Art in History)*. Chicago: Intellect, The University of Chicago Press, 2012.

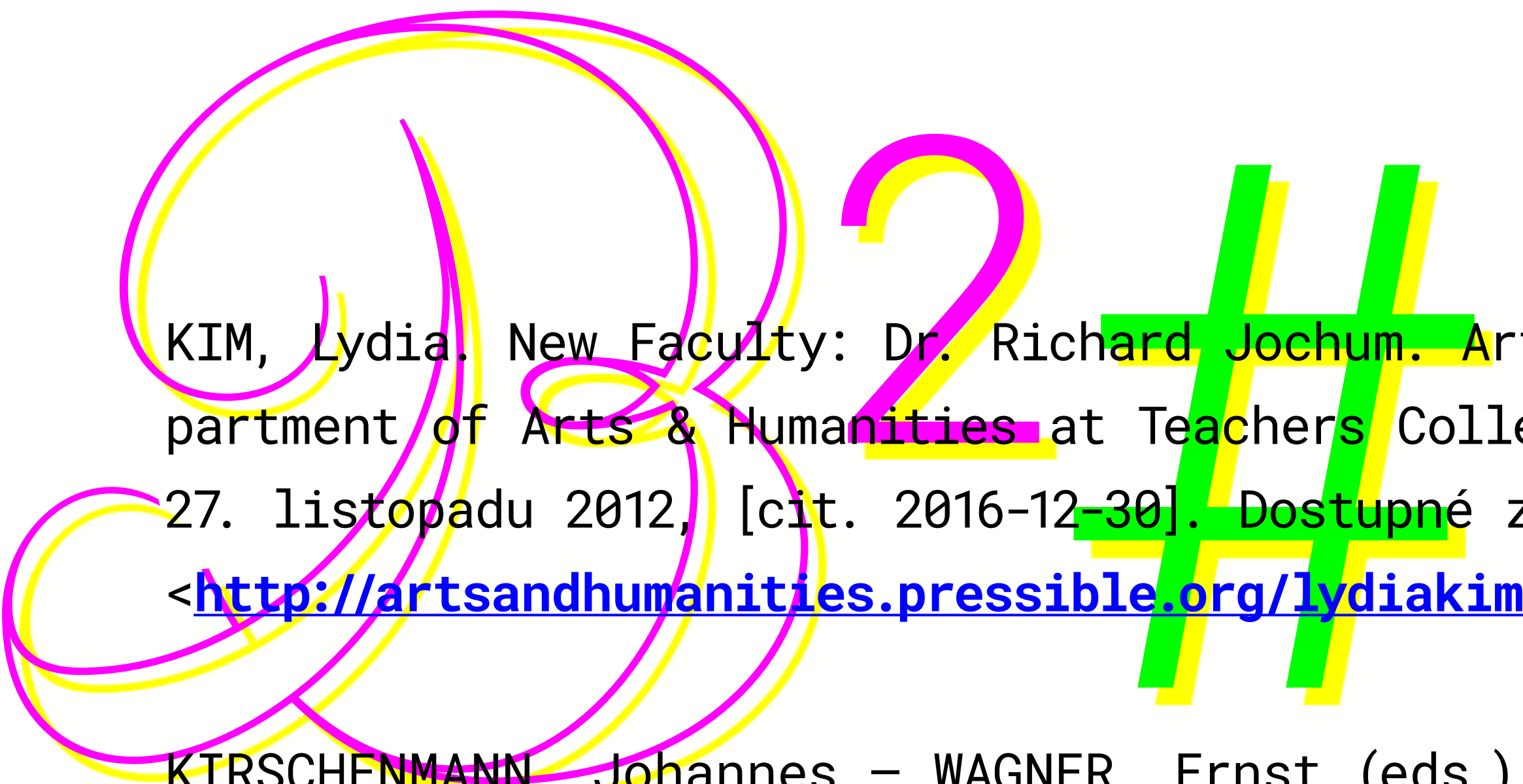
JUREČKOVÁ, Veronika. *Výuka dějin umění a rozvoj recepčních, verbálních a hodnotících dovedností studentů*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015.

Justin Mortimer in Conversation, Haunch of Venison, Vimeo [online]. 2013, [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<https://vimeo.com/58528095>>.

KAPROW, Allan. *Essays on the blurring of art and life*. Berkeley: University of California Press, 2003.

KAŠPÁRKOVÁ, Lenka. *Specifika výtvarné edukace v oboru grafický design na středních odborných školách*. Olomouc, 2015. Disertační práce. Univerzita Palackého, Pedagogická fakulta.

KAVČÁKOVÁ, Alena – MYSLIVEČKOVÁ, Hana (eds.). *Josef Vydra (1884–1959) v kontextu umělecké a výtvarně pedagogické avantgardy 20. století, Historie a současnost univerzitního výtvarného vzdělávání v Olomouci*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2010.



KIM, Lydia. New Faculty: Dr. Richard Jochum. Arts & Humanities. The Department of Arts & Humanities at Teachers College, Columbia University [online]. 27. listopadu 2012, [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW:

<<http://artsandhumanities.pressible.org/lydiakim917/new-faculty-dr-richard-jochum>>.

KIRSCHENMANN, Johannes – WAGNER, Ernst (eds.). *Bilder, die die Welt bedeuten: „Ikonen“ des Bildgedächtnisses und ihre Vermittlung über Datenbanken*. Mnichov: Kopaed, 2006.

Kolektiv autorů. *Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci*. Univerzita Palackého: Olomouc 2006.

Dostupné z WWW: <http://www.pdf-info.upol.cz/obrazova_galerie/UP_nastenka-L.pdf>.

Kolumbijská univerzita. Wikipedie, Otevřená encyklopedie [online]. 27. ledna 2017, [cit. 2016-12-10].

Dostupné z WWW: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kolumbijsk%C3%A1_univerzita>.

Kultura, umění a výchova. Odborný recenzovaný časopis [online]. [cit. 2017-02-06].

Dostupný z WWW: <http://www.kuv.upol.cz/index.php?id_menu=1&seo_url=profil-casopisu>.

KŮST, František. *d0i1g0i10t1a0l1i0z01a10c1e*. Revue pro média: Média a digitalizace, č. 5, 2003 [online]. [cit. 2017-01-25].

Dostupné z WWW: <http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/archiv_05.htm>.

KŮST, František. Estetická role nových médií. In: FILIPOVÁ, Marta – RAMPLEY, Matthew (eds.). *Možnosti vizuálních studií. Obrazy – texty – interpretace*. Brno: Masarykova univerzita, 2007.

LIESER, Wolf. *Digital Art*. Berlin: H. F. Ullmann Verlag, 2009.

LIVINGSTON, Ellen. A Portrait of The Artists In The Digital Age: A new TC program grapples with the nature of creativity in the 21st century. *TC Today*. The Magazine of Teachers College, Columbia University. Spring/Summer 2016, s. 10–20. Dostupné z WWW: <http://www.tc.columbia.edu/media/media-library-2015/newsroom/tc-today-2016/TCT_Sp16_CreativeTech_low.pdf>.

LOMOVÁ Johanka – SKŘIVÁNEK, Jan. Nejistý svět, s Danielem Pitínem o malbě, modelech a minulosti. *Art+Antiques*, 02/2016, s. 32.



LUNENFELD, Peter. *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013.

MACHAČNÁ, Aneta. *Samospráva na vysokých školách*. Pardubice, 2013. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice, Fakulta ekonomicko-správní. Vedoucí bakalářské práce JUDr. Martin Šmíd.

MARIA KORSTEN, Saskia Isabella. *Reversed Remediation. How Art Can Make One critically Aware of the Workings of Media*. Amsterdam, 2010. Magisterská diplomová práce. University of Amsterdam. Vedoucí Dr. Edward A. Shanken.

MEIXNEROVÁ, Marie (ed.). *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz, 2014.

MEIXNEROVÁ, Marie. Postinternet. Fresh_Eye [online]. 10. dubna 2015, [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>>.

Mgr. Petra Šobáňová, Ph.D. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/index.php?seo_url=kvv-predmety-didaktika-petra-sobanova-cv-petra-sobanova>.

Michaël Borremans pt II, UALPaintClub, YouTube [online]. 10. dubna 2011, [cit. 2016-12-30]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=zc1302X5Qaw>>.

MITCHELL, W. J. T. *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press, 1986.

Myers Media Art Studio. Emerging media art and education [online]. [cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/>>.

Nadační fond Univerzity Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://fond.upol.cz/>>.

Nová média v umělecké tvorba a výchově. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. 11. února 2014, [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=projekty-vizualni-komunikace-mezioborove-studijni-moduly-nova-media-v-umelecke-tvorbe-a-vychove>.



O fakultě. Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci [online].
[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/menu/o-fakulte/>>.

Official Tumblr Blog of Teachers College, Columbia University. Tumblr [online].
[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://teacherscollege.tumblr.com/>>.

Palacký University in Olomouc. The World University Rankings [online].
[cit. 2017-01-04]. Dostupné z WWW: <<https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings/palacky-university-olomouc#ranking-dataset/600172>>.

Palacký University in Olomouc. Top Universities [online]. [cit. 2017-02-06].
Dostupné z WWW: <<https://www.topuniversities.com/universities/palack%C3%BD-university-olomouc#322586>>.

PASTOROVÁ, Markéta. Pojetí výtvarné výchovy v rámci vzdělávací oblasti Umění a kultura. Metodický portál RVP.CZ [online]. 4. srpna 2004, [cit. 2016-12-06].
Dostupné z WWW: <<http://clanky.rvp.cz/clanek/c/g/43/POJETI-VYTVARNE-VYCHOVY-V-RAMCI-VZDELAVACI-OBLASTI-UMENI-A-KULTURA.htm>>.

Pedagogická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci. [online]. [cit. 2017-02-06].
Dostupné z WWW: <<http://www.pdf.upol.cz/>>.

PETRÁČKOVÁ, Věra – KRAUS, Jiří. *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia, 1998.

Pevnost poznání. Interaktivní muzeum vědy Univerzity Palackého v Olomouci [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.pevnostpoznani.cz/>>.

POPPER, Frank. *Art of the Electronic Age*. Singapore: Thames and Hudson Ltd, 1993.

Portál. Informační systém Univerzity Palackého [online].
Dostupné z WWW: <<http://portal.upol.cz>>.

POSPISZYL, Tomáš. *Asociativní dějepis umění: poválečné umění napříč generacemi a médii: (koláž, intermediální a konceptuální umění, performance a film)*. Praha: Tranzit.cz, 2014.

Rámcové vzdělávací programy pro odborné vzdělávání (RVP). Národní ústav odborného vzdělávání [online]. [cit.2016-12-30].
Dostupné z WWW: <http://zpd.nuov.cz/celkove_lm.htm>.



RAZIK, Taher A. – SWANSON, Austin D. *Fundamental Concepts of Educational Leadership and Management*. New York: Allyn & Bacon 2010.

Recykliteratura: Intimní hovory s konvicí na čaj a filozofující sloni. Radio Wave [online]. 23. července 2015, [cit. 2017-02-04].

Dostupné z WWW: <http://www.rozhlas.cz/radiowave/kultura/_zprava/recykliteratura-intimni-hovory-s-konvici-na-caj-a-filozofujici-sloni--1515238>.

Rozhovor s Petrem Möldnerem vedl Jiří Neděla, 1. 7. 2016.

Rozhovor s Petrou Šobáňovou vedla Marie Meixnerová, 13. prosince 2016.

Rozhovor s Richardem Jochumem vedla Marie Meixnerová, 8. listopadu 2016.

Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 10. listopadu 2016.

Rozhovor s Vladimírem Havlíkem vedla Marie Meixnerová, 11. prosince 2016.

SELLNEROVÁ, Veronika. *Reflexe českého post-internetového umění*. Brno, 2016. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí Mgr. Alina Matějová.

SELLNEROVÁ, Veronika. *Reflexe českého post-internetového umění*. [online], [cit. 2017-01-28]. Dostupné z WWW: <<http://after-post.blogspot.cz/>>.

SPITZER, Manfred. *Digitální demece*. Brno: Host, 2014.

Univerzita se drží v pětistovce nejprestižnějších škol. *Žurnál Univerzity Palackého v Olomouci*, č. 2/2016, ročník 26, prosinec 2016, s. 21.

Studenti: Poplatky. Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/skupiny/studenti/studium/poplatky/>>.

Studio. Myers Media Art Studio. *Emerging media art and education* [online]. [cit. 2017-01-20]. Dostupné z WWW: <<http://mmas.pressible.org/studio>>.

Studiosefa: Richard Jochum. YouTube [online]. 17. července 2014. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<https://www.youtube.com/watch?v=TpN0B4-rfPg>>.

TC Today. *The Magazine of Teachers College*, Columbia University. Spring/Summer 2016.



TC/AAE: All Courses. Teachers College. Columbia University [online].
[cit. 2016-12-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/courses/>>.

TC/AAE: Our Degrees. Teachers College, Columbia University [online].
[cit. 2016-12-27]. Dostupné z WWW: <<http://www.tc.columbia.edu/arts-and-humanities/art-and-art-education/degrees/about-our-degrees/>>.

TC/ArtEdHub [online]. [cit. 2017-01-31].
Dostupné z WWW: <<http://artedhub.tc.columbia.edu/>>.

Teachers College, Columbia University. U. S. News & World Report. Education [online].
[cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW:
<<http://grad-schools.usnews.rankingsandreviews.com/best-graduate-schools/top-education-schools/teachers-college-columbia-university-06133>>.

Teachers College, Columbia University. YouTube. [online], [cit. 2017-09-17].
Dostupné z WWW: <<http://www.youtube.com/user/TeachersCollege>>.

TESAŘ, Antonín. Takaši Miike – autor bez domova. *Cinepur* 107/2016, s. 26.

TOMA, Douglas J. „Legitimacy, differentiation, and the promise of the Ed.D. in Higher Education.“ Annual Meeting of the Association for the Study of Higher Education: Education Resource Information Center (ERIC). Listopad 2002. str. 11–12. Dostupné z WWW: <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED482308.pdf>>, [cit. 2016-12-28].

TORRENS, Valentín. *How we teach performance art*. Print on demand, 2014.

UHL SKŘIVANOVÁ, Věra. Česko-bavorská báze porozumění v oblasti uměleckého vzdělávání aneb komparace možností naplňování kompetence vizuální komunikace na gymnáziích. In: PŘIKRYLOVÁ, Katarína (ed.). *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova, 2010.

Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-02-06].
Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/>>.

VANČÁT, Jaroslav. *Tvorba vizuálního zobrazení: gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově*. Praha: Karolinum, 2000.



VANČÁT, Jaroslav. *Tvořivost a obraznost ve školním vzdělávacím programu*. Praha: EduArt, 2008.

VANČÁT, Jaroslav. *Výchova k tvořivosti ve školním vzdělávacím programu*. Praha: EduArt ve vydavatelství MAC, 2007.

VECCHIO, Luciano. Maturità 2015, all'Artistico debutta la multimedialità. Esami Di Maturità [online]. 18. června 2015, [cit. 2016-12-06]. Dostupné z WWW: <<https://www.corriere.it/scuola/maturita-2015/notizie/maturita-2015-all-artistico-debutta-multimedialita-a2df2e02-15c4-11e5-8c76-9bc6489a309c.shtml>>

Věda a výzkum na Univerzitě Palackého [online]. [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.veda.upol.cz/zebricky/up-v-mezinarodnich-zebriccich/>>.

Vizuální komunikace. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online]. [cit. 2017-01-09]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=projekty-vizualni-komunikace>.

WES. World Education Services [online], [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.wes.org/>>.

World University Rankings 2015–2016. The World University Rankings [online]. [cit. 2017-01-04]. Dostupné z WWW: <https://www.timeshighereducation.com/world-university-rankings/2016/world-ranking#!/page/0/length/25/subjects/3108/name/lack/sort_by/rank/sort_order/asc/cols/stats>.

Z historie katedry. Katedra výtvarné výchovy, Pedagogická fakulta, Univerzita Palackého [online], [cit. 2017-02-01]. Dostupné z WWW: <http://kvv.upol.cz/?seo_url=kvv-o-katedre>.

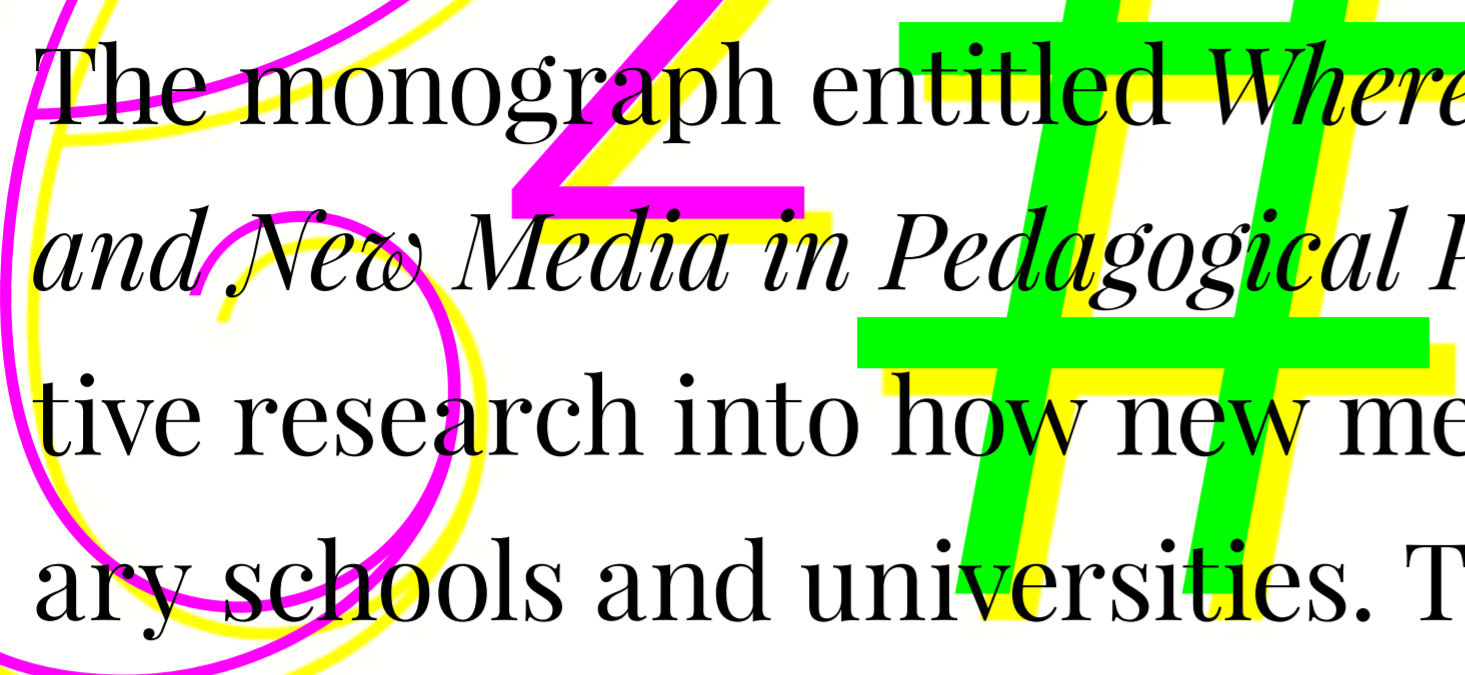
Základní informace. Univerzita Palackého [online]. 2016, [cit. 2017-02-06]. Dostupné z WWW: <<http://www.upol.cz/univerzita/zakladni-informace/>>.

ZHOŘ, Igor. *Škola výtvarného myšlení II*. Brno: Krajské kulturní středisko, 1989.

ZKM [online]. [cit. 2017-02-07]. Dostupné z WWW: <<http://zkm.de/>>.

62# γρασμους



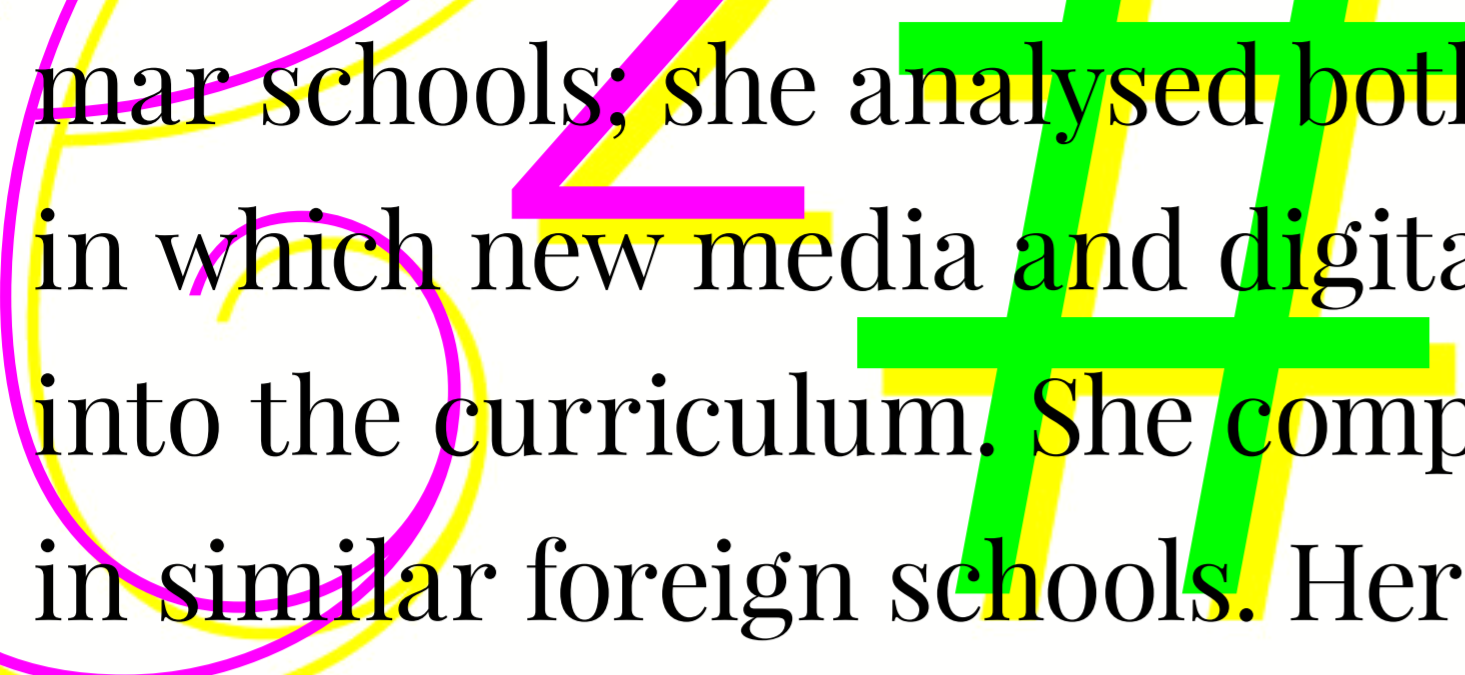


The monograph entitled *Where the Future Comes First. Contemporary Art and New Media in Pedagogical Practice* aims to study the results of qualitative research into how new media and technologies are taught in secondary schools and universities. The research was carried out at selected secondary art schools, high schools and departments of art education in the Czech Republic and abroad. The research was implemented over a number of years by a group of researchers based in the Studio of Intermedia, Department of Art Education, Palacký University, Olomouc; most of the research was done in 2016 with funds from an internal grant from the Faculty of Education, Palacký University, Olomouc.

The authors have focused on the involvement of new media in tuition, either as a subject in its own right or as its means of presentation (in practice it is usually a combination of both). Through the descriptive and comparative analyses involved in their case studies the authors get close to the current state of teaching at specific schools: Liceo Artistico Statale Frattini in Varese, Carl-Hofer Schule in Karlsruhe, Secondary School of Design and Fashion in Prostějov, Secondary School of Art and Design in Brno, Columbia University in New York, Facultad de Bellas Artes de San Carlos en la Universidad Politécnica in Valencia and the Department of Art Education, Palacký University in Olomouc.

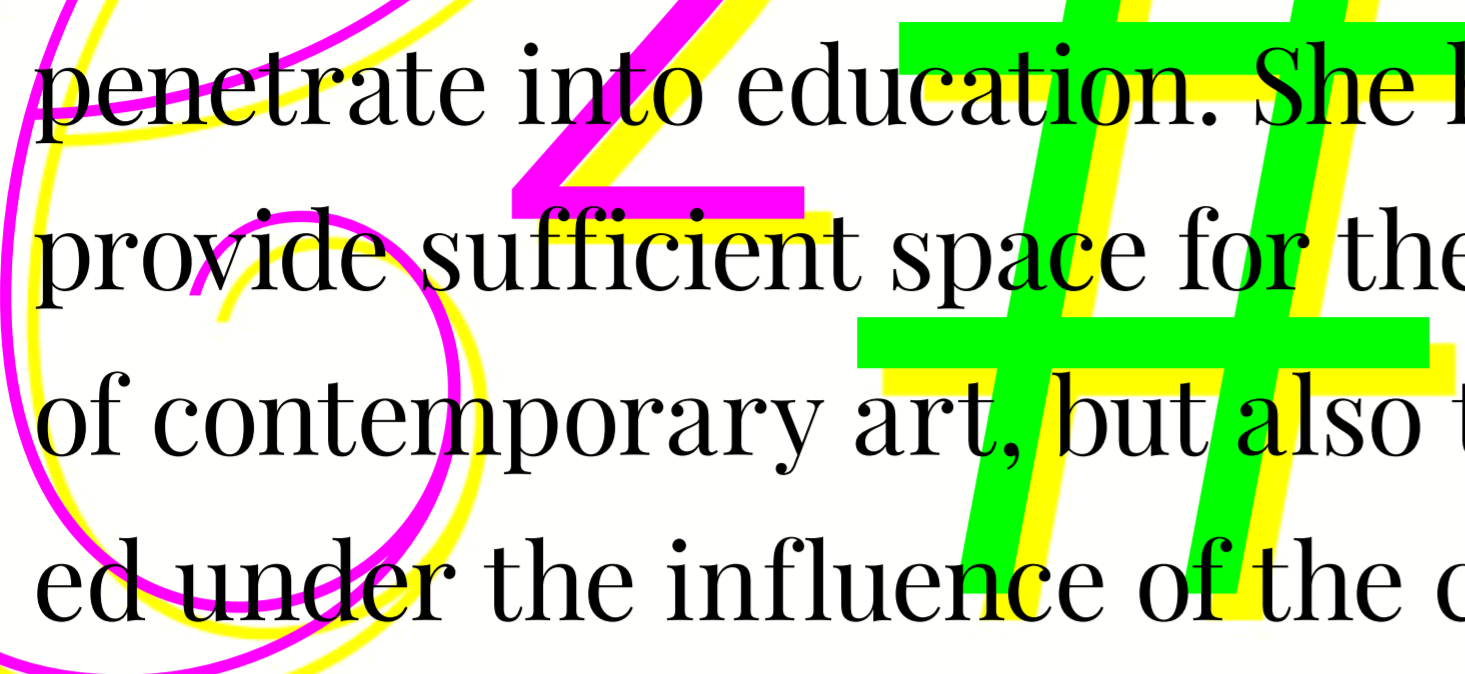
The selection of schools and sub-themes was related to the field of new media, which became the subject of the individual research efforts presented in this monograph, and was based on the authors' professional viewpoints and their previous research work. It is closely connected with the more extensive scientific research the authors perform while working on their doctoral theses (with the exception of doc. Havlík, who analyses theoretically the long-term experiences of pedagogues who teach Intermedia).

MgA. et Mgr. Petra Filipová, in her dissertation project entitled *The Perspectives of Integration of New Media Art in the Art Education at the Secondary Schools*, explored the current state of teaching new media art in Czech gram-



mar schools; she analysed both traditional and innovative teaching methods in which new media and digital technologies in art education are integrated into the curriculum. She compared the acquired knowledge with the situation in similar foreign schools. Her case study was conceived as a probe (Note) into this project. She primarily dealt with descriptions and comparisons of the selected Czech, German and Italian secondary schools. She explored the possibilities of using new media art as a path towards the work of traditional media and the development of visual literacy. The work proceeded from the field research, which took place in 2016 at three Czech grammar schools, one German grammar school and one Italian artistic lyceum. At the same time the author processed the collected data from the quantitative part of the project. This involved questionnaire responses, comparisons of curriculum documents and qualitative interviews with art teachers. In consideration of the role digital media play in students' lives, Filipová claimed that their integration into tuition was a pedagogical imperative. "However, it is assumed that there will be an adequate development of teachers' personalities (that should be respected by their training at universities) and use of innovative approaches and alternative tendencies which will enable the integration of new media and digital technologies into art education."

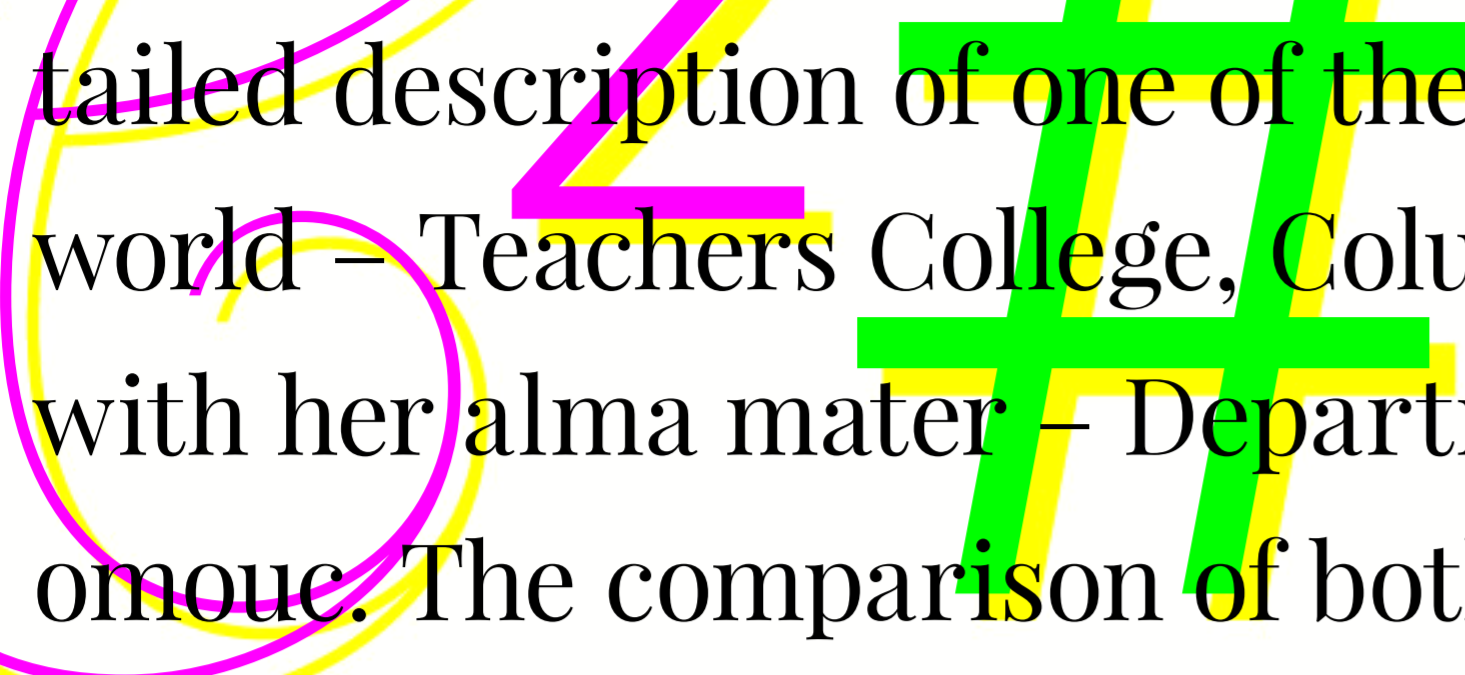
In the long term, **Mgr. Magdalena Adámková Turzová** deals with pedagogical approaches and options for the mediation of contemporary art in teaching at secondary art schools. In her descriptive case study she focused on the use of new media in teaching painting at one foreign (Liceo artistico Angelo Fratini, Varese) and two Czech secondary art schools (Secondary School of Art and Design in Brno, Secondary School of Design and Fashion in Prostějov). Mediation of contemporary tendencies in the given field and an acquaintance with the contemporary arts are considered to be indispensable parts of secondary art education. In her research she found that by using new media and contemporary artistic and creative techniques (such as the method of appropriation) in the teaching of painting, the framework of this classical medium may be extended, and other topics from various areas and disciplines may



penetrate into education. She has proved that the schools examined not only provide sufficient space for the mediation of artistic forms and the contents of contemporary art, but also that art education is being naturally innovated under the influence of the contemporary artistic strategies and tendencies brought into education by professors' own artistic practices. New media and contemporary artistic creative techniques, especially digital photography, are clearly involved.

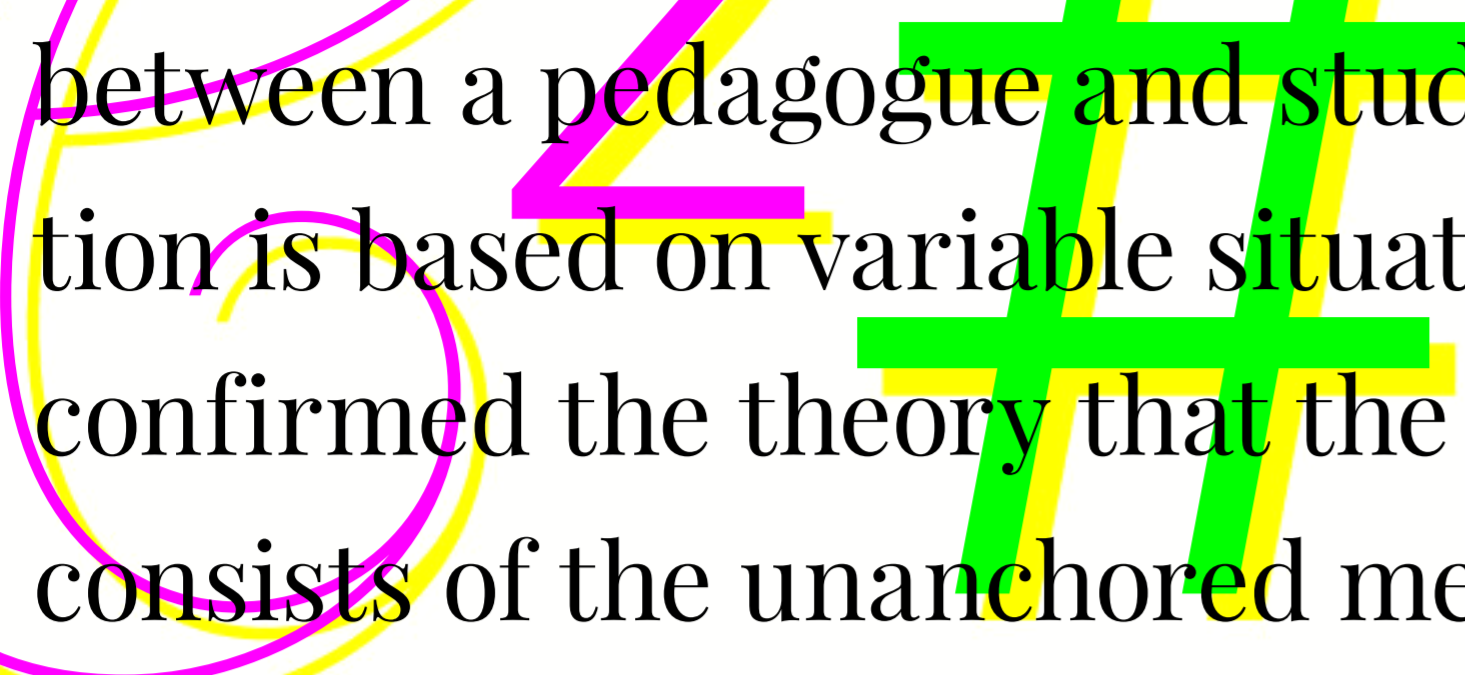
In his doctoral research, **Mgr. Jiří Neděla** has dealt with multimedia art education at primary and secondary schools; the integration of computer programmes for creating graphics and moving images within and beyond the framework of classical art education. He has also dealt with interfaces and the differences in the pedagogical approaches to classical and multimedia art education. For the purposes of the case study involved in this publication, he focused on one aspect of his doctoral research – on teaching students to work with graphics editors. His descriptive study of teaching graphic design presented one possible model for teaching students to work with graphics editors and it examined some of the typical features connected with teaching multimedia disciplines. For example he has dealt with the question of proportionality between manual art techniques and work with digital tools in students' learning time, as well as the problems of compiling teaching materials for multimedia art education. A proportion of self-study in this field, mostly represented by the use of Internet (video)tutorials, is closely connected with this topic. The results described in Neděla's research are starting points for further comparisons between selected Czech schools, and they will help to more precisely evaluate the state of teaching multimedia art education in the Czech Republic, which is the subject of the author's doctoral thesis.

In her doctoral research, **Mgr. Marie Meixnerová** has dealt with the history of teaching and pedagogical approaches to the specific area of neo-media art – net art – within the framework of art colleges and universities in the Czech Republic. In respect of her upcoming research fellowship, she opted for a de-



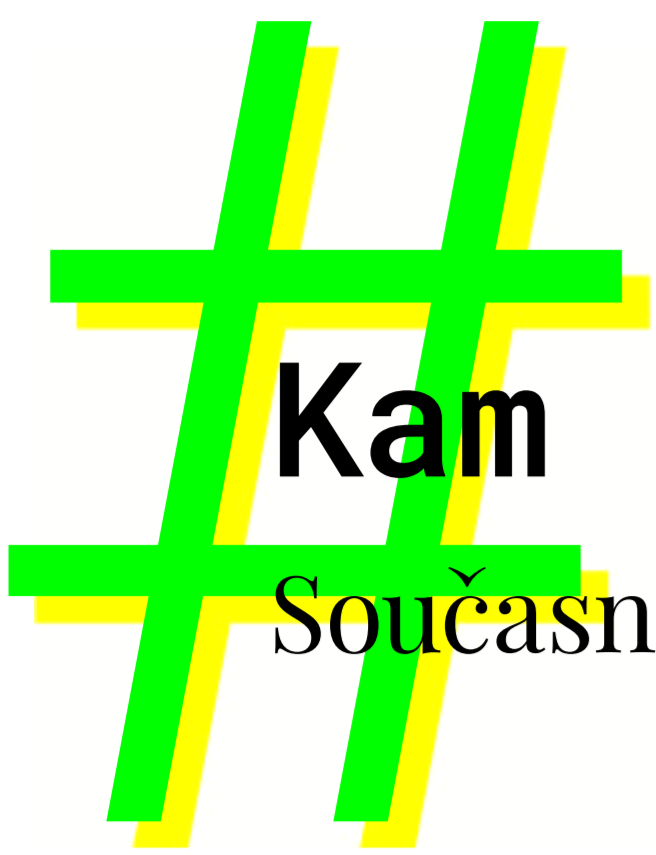
tailed description of one of the most prestigious pedagogical institutes in the world – Teachers College, Columbia University in New York, and compared it with her alma mater – Department of Art Education, Palacký University in Olomouc. The comparison of both art-pedagogical universities covered the intentions of incorporating new media into teaching; she primarily focused on a specific, narrow-profile probe in the form of so-called “net art”; “Internet art.” It is a new form of media art developed at the end of the 1980s from computer art, conceptual art and mail art, the teaching of which is very problematic in the Czech Republic. The results of the case study show that New York University, which was expected to be more progressive and has a longer tradition in the area of teaching new media, faces practically the same challenges and problems as its Czech counterpart. The main contribution of the study „Where the Future Comes First: Internet Art in Art Education Curriculum“ was not only a description of the teaching situation in both universities and their comparison, but also the indication of the compatibility of teaching in both departments. There is room for potential cooperation in dealing with the “problem” of the incorporation of net art specifically and new media in general into the teaching of potential art pedagogues.

Doc. Vladimír Havlík deals with performative methods in the contemporary arts and in art education. In his case study he has looked at educational processes and teaching situations in intermedia studios at universities in Valencia and Olomouc. He has combined descriptive and comparative analyses using action research and non-participative observation. He has many years’ experience teaching Intermedia in the Department of Art Education at Palacký University in Olomouc. Havlík’s study demonstrates the importance of selecting the correct teaching principle and integrating contact discipline and a generally demanding discipline such as performance, into the teaching of intermedia creation. He also concluded that because of the very nature of teaching performance, it is not possible to set a unified, universal methodology. In contrast, performative pedagogy demands permanent innovation, constructing and deconstructing methods and an “open, dynamic relationship



between a pedagogue and students, because the causality of action and reaction is based on variable situation models.” Through his research Havlík has confirmed the theory that the uniqueness of the discipline in a performance consists of the unanchored methodology of its teaching. However, at the same time he has presented a description of his own time-tested educative methods and a critical consideration of their (non)repeatability, which is an exceptional input into this study. The more academic model of his Italian colleague’s teaching, which has a greater degree of methodical prescription, has been subjected to critical analysis.

The publication focuses on significant aspects of mediating contemporary art, particularly on the educational potential of multimedia art and the art of new (digital) media within the framework of art education at universities and secondary art schools. It is mainly intended for art pedagogues and new media supporters; it offers insight into the current situation of art and art-pedagogical education in the Czech Republic and abroad and suggests possibilities for its further development.



Kam budoucnost vchází první

Současné umění a nová média v pedagogické praxi

Marie Meixnerová a kol.

Autoři textů: Magdalena Adámková Turzová, Petra Filipová, Vladimír Havlík,
Marie Meixnerová, Jiří Neděla

Autoři fotografií: Magdalena Adámková Turzová, Petra Filipová,
Vladimír Havlík, Catherine Lan, Marie Meixnerová, Jiří Neděla,
Milena Valušková, Petr Veselý

Překlad Summary: Magda Hrabálková

Jazykové korektury: Lucie Pokorná

Grafická úprava a sazba: Tomáš Javůrek & Barbora Trnková

Oponent: prof. PaedDr. Radek Horáček, Ph.D.

Vydal: Tomáš Javůrek

Vydání první

Brno 2018

ISBN 978-80-906173-4-6