

UNIVERZITA KARLOVA v PRAZE
Pedagogická fakulta
katedra výtvarné výchovy

**Počítač, digitální fotografie a video jako nová média umělecké
tvorby a jejich využití v dětském výtvarném projevu**

Diplomová práce

**Computer, Digital Photography, and Video as New Media of
Artwork and their utilization in Childs' Art Expression**

Vedoucí diplomové práce:	PhDr. Jaroslav Bláha
Autor diplomové práce:	Kamila Karagavrilidisová _v
Studijní obor:	Učitelství pro 1. stupeň ZS
Forma studia:	prezenční
Diplomová práce dokončena:	listopad, 2007

Praha 2007

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury.

V Praze dne . . . Podpis : . . . ^

Diplomantka: Kamila Kavrilidisová
5. ročník učitelství pro 1. stupeň ZŠ
Název diplomové práce: Počítač, digitální fotografie a video jako nová média umělecké tvorby a jejich využití v dětské výtvarném projevu
Vedoucí diplomové práce: PhDr. Jaroslav Bláha, PhD.

Diplomantka si vybrala velice aktuální téma, a to nejen z hlediska stěžejních tendencí na současné umělecké scéně ale především v praxi výtvarné výchovy, které by měla reagovat na nové trendy výtvarného umění. Drtivá většina učitelů/ek výtvarné výchovy na základních i středních školách si netroufá na využití interaktivních médií z důvodů, které zde nemá smysl podrobněji rozvádět. Největším přínosem práce Kamily Kavrilidisové je výborně zpracovaná didaktická část - zejména proto, že diplomantka naprosto přesvědčivě prokázala, že při citlivém výběru dostupných možností (který vychází z důvěrné znalosti problematiky) je zařazení interaktivních médií do výuky na 1. stupni ZŠ uskutečnitelné.

Teoretická část práce je sice poněkud lakonická ale koncepčně důsledně promyšlená - jednak výběrem z pestré nabídky nových médií (počítač, digitální fotografie, video), jednak volbou jejich představitelů. Velice oceňuji naprosto srozumitelné vysvětlení základních používaných pojmů, s kterými v teoretickém i didaktickém textu diplomantka pracuje, v 1. kapitole teoretické části. Naprosto logicky pak následuje kapitola sledující vývoj „nových médií“. 3. kapitola je zaměřená na tematické okruhy a proměny jejich výtvarného vyjádření v souvislosti s využitím nových médií v umělecké tvorbě. Kapitola Významní představitelé je tak trochu „Achillovou patou“ teoretické části - vyznívá spíše jako samostatné lakonické medailonky vybraných osobností jednotlivých médií.

Nesporným vrcholem diplomové práce je didaktická část, která je přes tematické okruhy - a samozřejmě i média - těsně propojena s teoretickou i výtvarnou částí. Zvláště oceňuji exaktní přístup, přehlednost a jasnou strukturaci této části práce. Její cena je především ve způsobu zpracování s ohledem na využití v pedagogické praxi. Každý učitel výtvarné výchovy, který má dobrou vůli pracovat ve výuce s novými médii, najde v didaktické části diplomové práce Kamily Kavrilidisové výbornou metodickou příručku. Proto také doporučuji, aby vycházela na pokračování v odborném časopisu Výtvarná výchova.

Důsledkem dokonalého zvládnutí zvolené problematiky - a to jak teoretických, tak i didaktických aspektů - je stejně kvalitní výtvarná část diplomové práce. Taje tematicky úzce propojena s teoretickou i didaktickou částí práce.

Jak vyplývá z analýzy jednotlivých částí diplomové práce, hodnotím ji jako velice přínosnou pro využití v praxi výtvarné výchovy na základních školách - a to nejen na 1. stupni, na který se diplomantka zaměřuje.

Návrh na hodnocení. Výborně

Děkuji PhDr. Jaroslavu Bláhovi za cenné rady a trpělivý přístup.

Anotace diplomové práce:

V diplomové práci „Počítač, digitální fotografie a video jako nová média umělecké tvorby a jejich využití v dětském výtvarném projevu“ prostřednictvím realizovaných výtvarných projektů a vlastních prací dokazují fakt, že využívání technologických prostředků má v oblasti výtvarné výchovy a kultury své nezastupitelné místo.

THESIS ANNOTATION

Via the thesis on „Computer, Digital Photography, and Video as New Media of Artwork and their utilization in Childs' Art Expression“, and via the art expressions implemented, I am demonstrating the fact that utilization of technological tools have in the area of the art education and culture its irreplaceable place.

Motto:

„ Technologie nabízejí nové příležitosti pro kreativní a interaktivní zážitky a zvláště pro nový typ dramatu. Ale tyto nové příležitosti se uskuteční pouze tehdy, když ovládání technologie bude odebráno technologům a dáno těm, kteří rozumějí lidským bytostem, lidské interakci. " Brenda Laurel: Computers as Theatre

OBSAH:

A)	TEORETICKÁ ČÁST.....	7
1	Úvod.....	8
2	Vysvětlení používaných pojmů.....	9
3	Vývoj „nových médií“.....	10
3.1	Obecný vývoj.....	10
3.2	Počítač.....	10
3.3	Digitální fotografie.....	12
3.4	Video.....	14
4	Téma tvorby.....	15
4.1	Člověk a jeho identita.....	15
4.2	Společnost a svět umění.....	15
5	Významní představitelé.....	19
5.1	Počítač.....	19
5.2	Digitální fotografie.....	20
5.3	Video.....	23
B)	DIDAKTICKÁ ČÁST.....	29
6	Koncepce.....	29
7	Charakteristika 1. výtvarného projektu: Tváře.....	32
7.1	Úvodní část.....	36
7.2	Hlavní část.....	37
7.3	Závěrečná část.....	41
7.4	Shrnutí.....	42
7.5	Další možné aktivity.....	43
8	Charakteristika 2. výtvarného projektu: Stromy.....	44
8.1	Úvodní část.....	48
8.2	Hlavní část.....	50
8.3	Závěrečná část.....	53
8.4	Shrnutí.....	54
8.5	Další možné aktivity.....	55
9	Charakteristika 3. výtvarného projektu: Proměny obrazu.....	56
9.1	Úvodní část.....	59
9.2	Hlavní část.....	61
9.3	Závěrečná část.....	64
9.4	Shrnutí.....	64
10	Výhody a nevýhody využívání nových médií ve výtvarné výchově.....	65
C)	VÝTVARNÁ ČÁST.....	66
11	Několik slov úvodem.....	66
12	Koncepce.....	66
13	Charakteristika 1. výtvarné práce - „Já“.....	67
14	Charakteristika 2. výtvarné práce - „Prostředí, ve kterém žijí“.....	69
15	Charakteristika 3. výtvarné práce - „Já a svět umění“.....	71
16	Závěr.....	74
17	Seznam literatury.....	75
18	Přílohy.....	77

A) TEORETICKÁ ČÁST

1 Úvod

Před dvěma lety jsem měla příležitost navštěvovat seminář zaměřený na práci s digitální fotografií, kde jsem se začala seznamovat s tvůrčími přístupy k tomuto médiu. Ve stejnou dobu jsem rovněž chodila na seminář, týkající se poznávání různých metod práce na počítači. Právě v tento moment jsem si začala uvědomovat široké možnosti práce s moderními technologiemi.

Domnívám se, že počítač, video a digitální fotografie jsou širší veřejností vnímány pouze jako praktičtí pomocníci, kteří usnadňují některé pracovní postupy. Toto jednostranné využití a vnímání se objevuje rovněž na většině základních škol. Zdá se, že tvůrčí možnosti těchto prostředků doposud nejsou doceněny.

Právě z toho důvodu vznikla tato diplomová práce. Jejím cílem je dokázat, že počítač, video a digitální fotografie nemusí sloužit pouze jako didaktické pomůcky s významnou dokumentační funkcí, ale že poskytují specifické metody práce, které rozvíjejí osobnost žáka a obohacují jeho výtvarně estetické zkušenosti.

Obsah této práce je určen zejména učitelům, kteří by pro své žáky takto zaměřené činnosti rádi připravovali. V teoretické části práce je stručné seznámení se základní terminologií, společně s vývojovými tendencemi a možnostmi daného média. Tyto informace slouží jako pomocník pro základní orientaci. Pro učitelskou praxi je nejpřínosnější didaktická část, která představuje několik možností jak s novými médii pracovat. Inspiraci lze však hledat v celé této práci. Je v ní uvedena řada reprodukcí, které mohou sloužit například jako vhodný prostředek pro motivaci žáků.

Před realizací této práce vyvstalo několik otázek: Je v dnešní době možné využívat na základní škole při hodinách výtvarné výchovy nová média jako tvůrčí nástroj? Jaké jsou zkušenosti a znalosti žáků o využívání moderních technologií ve výtvarném umění? Setkali se při školní výtvarné výchově s těmito tvůrčími prostředky? A je vůbec možné, s ohledem na velké technické požadavky, takto zaměřené činnosti realizovat? Lze pomocí nových médií výtvarně zpracovávat tzv. „tradiční témata“? Odpovědi na ně vyplynou z této práce.

2 Vysvětlení používaných pojmů

Média

Est. označení každého prostředku uměleckého ztvárnění (barva, tón, slovo). V užším smyslu se tento pojem používá pro označení technických prostředků, užívaných v tzv. masmédiích jako jsou rozhlas, televize, film, video, počítač atd.

Multimedia

Znamená využití několika různých médií ke zprostředkování informace. Multimedia odkazují také k počítačovým médiím. Dieter Daniels se domnívá, že mediální umění může být vyjádřeno pouze skrze multimedia.

Multimediální umění

Termín multimedia se původně užíval v souvislosti s tvorbou, která vznikla přesahy různých uměleckých oblastí (například. Výtvarného umění, hudby, poezie a divadla). V poslední době se pro tento typ umění vžil název intermedia, který v roce 1956 specifikoval jeden z členů hnutí Fluxus - Dick Higgins (1938).

Pojem multimedia se ustálil jako výraz pro integraci textu, statického obrazu, počítačové animace, videosekvencí a zvuku ve formě interaktivního programu zaznamenaného na magnetických nebo optických, analogových nebo digitálních nosičích (video, CD-Rom) i v počítačových sítích. Takový program, který je realizací nelineárního a interaktivního scénáře může mít různé podoby od encyklopedií, komerčního využití až po umění jako takové.

Nová media

Nová média se také často nazývají digitální. Je to tím, že média, která dříve existovala v oddělených analogových formách (noviny, film, rádio) se nyní slučují do jednotné podoby digitálních dat. Nyní se všechna dají vytvořit nebo převést do podoby řad čísel, se kterými pracují v dvojkové soustavě počítače. Tvorba médií tak přechází ze světa fyziky a chemie do symbolické říše matematiky. Poté co jsou číselně zakódována se vstupní data v produkci digitálních médií mohou okamžitě podrobit matematickým operacím sčítání, odčítání, násobení a dělení za pomoci algoritmů které obsahuje příslušný software. Nová média v umění označují spojování technologických inovací s novými formami uměleckého vyjádření. Retrospektivně zařazujeme mezi nová média také fotografii, film, rádio, televizi, satelity, video a další technologie, které výrazně ovlivnily a proměnily tradiční formy umělecké tvorby.

Umění interaktivních médií

Interaktivita je nejen novou formou vizuálního zážitku, ale ve skutečnosti je novou formou vnímání umění, která přesahuje vizuální směrem k taktilnímu. Diváci se v interaktivním umění nutně stávají aktivními účastníky. Již ne pouze diváci, ale uživatelé. Někdy se také používá termín hypermedia.

¹ Dostupné z: <http://pcuifs2.fit.vutbr.cz:8080/Slovník/index.jsp> / <http://artlist.cz/?id=149>

3 Vývoj „nových médií“

Jak si nová média postupně získávala své místo ve světě výtvarného umění a jaké nové tvůrčí přístupy a postupy přinesla?

3.1 Obecný vývoj

Nové technologie inspirovaly uměleckou praxi avantgardních hnutí první poloviny minulého století (konstruktivismus, futurismus, dadaismus), umožnily rozvoj kinetismu, zvukových básní a nové typografie, zároveň utvářely i podobu poválečné elektronické scény (radio art, musique concrète, videoperformance, experimenty s uzavřeným okruhem a videopáskami, satelitní a telekomunikační umění atd.). Od šedesátých let mluvíme o počítačovém umění, původně zaměřeném na experimenty s algoritmicky generovaným obrazem a zvukem (John Whitney, Charles Csurí, Vera Molnar a další), později pak charakteristickým kybernetickou koncepcí uměleckého díla jako otevřeného systému (Roy Ascott).

Od devadesátých let se umění nových médií ztotožňuje především s tvůrčím využíváním digitálních a síťových technologií. Do umělecké praxe vstupuje internet (net art), nejrůznější softwary a aplikace pro kooperaci nebo pro real time efekty, pokročilé technologie virtuální a smíšené reality, počítačové hry a další produkty digitální kultury, nebo také databáze, vizualizace, bezdrátové a mobilní technologie, robotika a dokonce i nastupující biotechnologie a nanotechnologie. Vznikají instalace, performance, ale i ryze konceptuální díla, která problematizují tradiční kategorie uměleckého díla, publika a tvůrce. Digitální umění charakterizují výrazně procesuální a nestabilní díla, která jsou často závislá na interakci s divákem nebo která dokonce ani nejsou dílem člověka.

Umění nových médií, ať už v podobě meziválečné umělecké avantgardy, rozvinutého videoartu nebo pozdějšího počítačového a digitálního umění, obecně identifikujeme jako umění, které buď reflektuje a kritizuje příliš komerční, technické a profesionální aspekty nových technologií anebo se je snaží neobvyklým způsobem používat. Tato umělecká díla reflektují velice důležitý aspekt dnešního světa, totiž spojení civilizace s technologiemi a všudypřítomnost technologií. Digitální umění se snaží ukázat různé podoby sociálně-technologických vztahů a uchopit prostor mezi autonomií, závislostí a symbiózou umění s médii, stejně jako lidí se stroji. Nová média v umění inovačním způsobem propojují různé stroje, organismy a sociální struktury do společných celků, přičemž mění hranice mezi přirozeným a umělým, fysis a techné.²

3.2 Počítač

V posledních dvou desetiletích 20. století se do sféry umění dostala „nová“ média včetně fotografie, videa a digitálního umění. V polovině 80. let vypukla revoluce v oblasti počítačů a veřejnosti se otevřela internetová síť.

První programovatelné počítače se objevily ve čtyřicátých letech našeho století. A již od počátku se někteří výtvarníci pokoušeli využít je pro svou tvorbu. Obrázky byly zpočátku ještě velmi jednoduché, protože zobrazovací možnosti počítačů nebyly v porovnání s dneškem velké a pro obsluhu počítače bylo poměrně obtížně napsat dobré kreslicí programy.

² Dostupné z : <http://artlist.cz/?id=149>

Obrázkům, vytvořených počítačem se začalo říkat počítačová grafika. První počítačové grafiky byly zpravidla jenom zkouškami technických možností počítače nebo pokusy o napodobení těch výtvarných forem, které již byly vytvořeny abstraktními umělci.³

Transformace, které elektronická média přinesla do audiovizuální kultury a do vizuálního umění, se manifestovaly v oblasti tzv. kyberkultury a artnetu. Francouzský filosof Pierre Lévy nalézá specifika digitálního umění v porovnání s minulou epochou v tom, že komunikované informace (data) se nacházejí zároveň v procesu vzniku, vysílání a neustálé proměny v jeden nebo druhý individuální scénář. Tradiční rozdíly mezi autorem a čtenářem, performerem, divákem, tvůrce a interpretem se rozostřují a vzniká jakési „čtenářsko autorské kontinuum“, rozprostírající se směrem od programátorů, kteří navrhují technologii a sítě, až k příjemci, který již nemusí být nutně pouhým konzumentem. Reprezentovaná data (umění) podstupují procesy jako je samplování, mixování, recyklace a tvůrčí akt se vzdaluje od poselství k nástrojům, procesům a jazykům, dynamickým „architekturám“ a „prostředím“.

Exponenciální zrychlení a kapacity přenášení zvuku na text, znásobený záhy internetem a růstem počtu osobních počítačů v domácnostech, vytvořil podmínky, kdy mohla vzniknout informační subkultura.

Umění komunikace, kterým netart v rozmezí 1994 a 1998 byl, prožíval nadšení z relativní elektronické svobody, která končí tehdy, když se internet stává dalším z masových komunikačních médií. To vysvětluje původně společensky a esteticky vyhraněnou povahu netartu, rezervovaného pro technicistní, komerční a formální strategie počítačové grafiky a animace.⁴



Michael Sciuli, James Arro: Duha, syntetický počítačový obraz, 1984.

⁴ Bláha, J. Slavík, J.: *Průvodce výtvarným uměním*. Praha: Práce, 1997.

Bydžovská, L. a kol.: *Dějiny umění 12*. Praha. Euromedia - Knižní klub a Balia, 2002. str. 280. - 281.

Shaw, Jeffrey: Ligible City (1998 -1991).

Pohybovat se ve virtuálním světě v dokonalé iluzi lze jen díky počítačové technologii. Jedná se o verzi 3D projektu transformující software vyvinuté původně pro počítačové hry umožňující projížďku na kole virtuální městskou krajinou.

3.3 Digitální fotografie

Až do konce 19. století pokládali mnozí fotografii za „chudou příbuznou“ výtvarného umění. Postupně však byli kritici nuceni uznat tvořivost a zručnost, kterou vyžadoval fotoaparát, když chtěli umělci fotografií něco určitého sdělit.

Někteří umělci se zpočátku bránili. Zdůrazňovali rozdíl mezi pasivně zrcadlícím objektivem kamery a mezi svým citlivým okem a rozechvělou rukou. Nabízeli to, co fotografie tehdy ještě neuměla: vytvářet obrazy v životní velikosti, využívat barvu, stylizovat a vypouštět nepodstatné detaily, pomocí volných kompozic tvarů a barev vytvářet novou skutečnost.

Fotografie však ostatní výtvarné obory neustále doháněla; rozhodně si dobývala místo po jejich boku. V první fázi tohoto vývoje se fotografové učili od malířů: přejímali od nich impresivní, mihotavě měkké světlo, snažili se prostřednictvím svých objektivů skutečnost přetvářet, ve fotogramech objevili způsob, jak zobrazit nový, umělý svět. Fotografie se přestala obávat velkých formátů, a když postupně ovládla i barvu, nebylo už vlastně nic, v čem by nedokázala obstát po boku malby.

Fotografie jako umělecký impuls či dokonce snad model nepochybně souvisí se zvláštním rysem soudobé civilizace. V ní se pozoruhodně uplatňuje mechanické opakování - multiplikace, nad kterou se zamýšlel německý filozof Walter Benjamin ve známé stati nazvané Umělecké dílo ve věku mechanické reprodukovatelnosti. Otevírá tím obecné téma o světě schopném strojového opakování a rozmnožování. Soudí, že už pouhá reprodukce uměleckých děl ruší jejich jedinečnost i situovanost na určitém místě a to lze říci i o mnoha jiných jevech. Fotografie je jedním z masových médií, která umožňují onen hektický pohyb informací, uvádějící současného člověka do podivného stavu, kdy ví o všem a nevnímá vlastně nic. Fotografie sama o sobě - tedy bez ohledu na to, co je jejím námětem - je příznačným fenoménem této doby; je zákonité, že i na ni musí umění reagovat a určitým způsobem se s ní vyrovnat.⁵

První digitální obrázky v historii pořídili v 60. letech 20. století vědci, kteří jako jediní měli přístup k počítačům, protože si dokázali poradit s dlouhými řetězci složitých příkazů. V průběhu 80. let se však počítače staly dostupnější veřejnosti a přívětivějšími k uživatelům.

⁵ Zhoř, Igor: *Proměny soudobého výtvarného umění*, SPN; Praha 1992

Rozšířením techniky scannování obrazu (fotografie) a distribuce uživatelského softwaru jako je například komerčně distribuovaný Photoshop Adobe se zvýšila atraktivita média černobílé a barevné fotografie pro oblast aktuálního umění a definitivně ji zahrnula mezi právoplatné disciplíny vizuální kultury.

*

M

- v

é

Nô J

% [M y .

•\y--i», I-)*"*



Victor Burgin: *Angelus Novus (Street Photography)*, 1995.

Digitální technologie umožňuje manipulaci s obrazem (digitální fotografií), stejně jako její propojení s ostatními médii.

*„Fotografické koláže, které umožňují komplexnější uchopení se projevují v pracích s digitálním videem Woodyho Vasulky (*Art of Memory*) ale i Victora Burgina(1941), Prozrazující jeho zaujetí sémiotikou a psychoanalýzou samplující časové roviny současnosti s obrazy vzniklými během 2. světové války. “⁷*

⁷ Bydžovská, L. a kol.: tamtéž -. 278.

Bydžovská, L. a kol.: tamtéž -. str. 278.

3.4 Video

Krajina a sociální prostředí jako akční pole uměleckého výzkumu bylo v 70. letech rozšířeno díky nové technologii zachycování obrazu na magnetický pásek umělci o nástroj, otevírající cestu od statického obrazu k pohybu a práci s časem - o přenosnou videokameru.

"Nová média nejsou jen způsoby, spojující nás se starým "reálným" světem, staly se reálným světem a proměňují to, co z tohoto starého světa zbylo." - Marshall McLuhan."

Jako oficiální zrod videoartu je uváděn rok 1965, kdy firma Sony uvedla na trh typ sériově vyráběné přenosné a poměrně levné „Portapak“ kamery.

Na sklonku 20. století se rozšířilo video a s ním i nové umělecké prostředky jako exploze. Souviselo to s rozšířením možností zpracování videozáznamu digitálními technikami a poměrně snadnou finanční dostupností potřebné technologie, díky níž je postupně smazávána hranice mezi videem jako specifickým radikálním nástrojem v ruce umělce, experimentálním filmem i volným a užitým uměním. Stejně prostupná je i linie mezi videoartem a počítačovou animací, digitální fotografií a www. designem.⁸

Video umí zaznamenat svébytné umělecké představení (performance art), vyprávět příběh nebo ukázat abstraktní obrazy. Může stát v tmavé místnosti v galerii nebo se promítat na velké tabule na veřejných prostranstvích. Video-art lze promítat na jednu obrazovku nebo na několik obrazovek současně. Videopanely umělcům umožňují pracovat se vztahy mezi jednotlivými částmi obrazu nebo srovnávat různé obrazy mezi sebou. Vícekanálové projekce umožňují umělci klást vedle sebe nezvyklé obrazy.



Pipilotú Risi: Ever Is OverAll, 1997

„hm7.nvce

*Mrazivý diptych švýcarské výtvarnice⁸ Pipilotti Rist ^ Věčně nade vse^{oUnkó} Na jedne obrazovce^{QUR0} kovovou
jde usměvavá žena po ulici a zpíva s červenou africkou lilii Druhá obrazovka jako kontrast p^q skutečných květin,
Celkový dojem je velmi dramatický.*

⁸ Bydžovská, L. a kol.: tamtéž str. 261.

Gaff, J. - Olivek C. - Svět uměníXX. století, Albatros: Praha 2003. str. 171

4 Téma tvorby

V této kapitole se pokusím vymezit dvě základní obsahové oblasti, které lze v obecné rovině považovat za stálé a nevyčerpatelné zdroje umělecké inspirace. Přestože výtvarné umění provázejí odněpaměti a jejich podstata se nemění, mění se prostředky, jejichž prostřednictvím se k těmto tématům umělci vyjadřují. Tyto prostředky společně se změnami mezilidské komunikace pak zpětně vyžadují od umělce, aby s jejich pomocí vytvářel nové kontexty.

4.1 Člověk a jeho identita

Základním tématem veškeré tvorby, rovněž také výtvarné, je odněpaměti zájem o lidský osud, lidské vztahy, pocity či duševní stavy. Nejinak je tomu i dnes. Někteří umělci chtějí vyslovit poselství o stavu světa a člověka v něm. Přitom vidí lidský osud spíše zvenčí, zatímco jiní podávají zprávu jakoby zevnitř: vyjadřují pocity osamocení, zoufalství, smutku, ale také radosti a optimismu.

Pohyby a společenské změny v moderním světě nezměnily jenom povahu umění, ale také psychologické pohnutky a motivace těch, kdo v něm žijí a tvoří.¹⁰ Umělci sami tyto změny samozřejmě pociťují. Ví, že se v umění stále více ztrácí autentičnost, přímé spojení mezi člověkem, jeho jednáním a zájmy, takže se pro ně „stará“ otázka vlastní identity stává opět výchozím bodem tvorby. Ovlivnil to i fakt, že v protikladu k materialistickým hodnotám a kvůli duchovnímu zhroucení, jež následovalo po kolapsu náboženství v moderní společnosti, se první modernisté obrátili od světa do sebe, aby se soustředili na svůj vnitřní život. Když žádný platný smysl už nebylo možné nalézt ve společenském prostředí, museli jej začít hledat v sobě samých.¹¹

Jak se mění kultura, mění se i typy osobností, které jsou jejich nositeli. Umělci se stejně jako každý vyvíjí, a je tudíž patrné, že se oblast jejich zájmu pro tvorbu mění paralelně s jejich osobností. Je nutné vzít na zřetel skutečnost, že autorovi není ze strany společnosti dáván jasný směr. Autor si své určení hledá sám. Bylo a je nutné smířit se s názorovou mnohostí a nastolit ovzduší vzájemného ohledu, ba dokonce i pochopení. Každý má právo dělat to, co ho právě zajímá a co je pro něj v danou chvíli nejvhodnější. Rozhodujícím měřítkem kvality už není příslušnost kejnovějším názorům (i když to stále má svou přitažlivost), důležitá je autentičnost, opravdovost vztahů mezi životními postoji a jejich odrazy v uměleckém díle. To, co nejvíc platí, je identita záměru a výrazu.¹²

Právě fakt, že umělci mají volbu vlastního zaměření a neustále hledají sebe sama způsobuje silnou pluralitu v obsahu děl, která je koneckonců k vidění na mnoha výstavách nových médií (pokud ovšem výstava samotná není tematicky orientována).

4.2 Společnost a svět umění

Umění není pořád stejné a nemění s každou epochou jenom svůj styl. Umění vždycky reagovalo na společenskou situaci; umění nikdy není neutrální. Může společnost a její hodnoty reflektovat, podporovat, transformovat ji, nebo se jí může zříkat, vždycky však jde

Gabliková, S: *Selhalo moderna?*. Olomouc: Votobia, 1995.

¹⁰ Malá, O.-Denk. W.-Srp K.-Musgrave D.- Bussel D.: *Close echoes*. Galerie hlavního města Prahy: 1998. s. 7.

¹¹ Gabliková, S: tamtéž s. 147

o důležitý vztah vůči společenské struktuře. Vždycky existuje korelace mezi hodnotami, směry a motivacemi té které společnosti a uměním, jež produkuje.

Významný obrat pro hledání nových témat, která se váží i na současnost, přinesl Pop-art. Začlenil obraz do kontextu současného světa, integroval do výtvarné tvorby vizuální charakteristiky spotřební společnosti a upozornil (přímo i zprostředkovaně) na její lesklý zevnějšek a příliš častou vnitřní prázdnotu. Pop-art si k tomu vytvořil vlastní vyjadřovací prostředky a objevil při tom nové estetické dimenze současnosti: našel je v dráždivosti soudobého světa s jeho neónovými nápisy, přepestrými obaly i blikajícími obrazovkami. Někteří dnešní umělci pro reflektování soudobé společnosti a hledání možnosti uchopení jejich estetických dimenzí našli jako vhodný prostředek právě „nová média“.

Je nutné si však uvědomit, že svět, do kterého dnes umělci vstupují, vykazuje rysy v historii dosud neznáme, tedy radikálně nové. Není to týž svět, který důvěrně znali z vrcholného období moderny, je to svět komplikovaný změnami, jež nemají srovnání. Vzory a normy známé z minulosti se zdají takřka nepoužitelné. Všechno je neustále v pohybu; neexistuje žádná dostatečně trvalá tradice, která by zamezila zmatku.

Dnešního umělce více zajímá „život takový jaký je“ víc než umění pro umění. Do narativních strategií děl je vnášena tělesnost, svět, v němž žijeme, korespondence, intersubjektivita, vědomí a odcizení, identita, svědomí a vlastní hodnota, setkávání, vztahy a angažovanost, otázky týkající se hodnot a norem. Dnešní umělci se vydávají hledat nové samozřejmosti v otřeseném sociálním řádu.

Někteří svými díly zaznamenávají současný život a snaží se vyjádřit určitou sumu konkrétních dobových zkušeností. Tito umělci chápou tvorbu jako činnost hluboce lidsky angažovanou a zaměřenou k současnému životu. Někteří vyslovovali (a vyslovují) i sociální kritiku - odsuzují války, reagují na přízrak hladu, ohrožující země třetího světa. Jiní se zaměřili na situace jednotlivce.

Na některých výstavách se střetáváme s metaforami a prožitky, ať už pozitivními či negativními, které nás upomínají na velká témata naší doby, a často všech dob: jako například láska a sex, móda a jídlo, plýtvání a přebytek, nuda a vzrušení, zneužívání dětí a násilí, nemoci, medicína a smrt, přístřeší a jeho absence, věda a metamorfóza, jednoduchost a složitost! Agresivní zpravodajství, války, kriminální případy, „nová“ chudoba či pornografie jakoby u umělců vyvolaly nový proces sebenalézání. Další důležitý směr zájmu platí pro téma „znovuobjevení“ těla, sexu, politiky a sociálních oblastí napětí v okolním prostředí umělců.¹⁵

Výše bylo řečeno, že umělci hledají aktuální témata doby ve které žijí. Dochází tudíž k tomu, že se některá oblast dostává v určitou dobu do popředí jejich tvůrčího zájmu. V tu samou chvíli ale může dojít k „odsunu“ tématu, které už v tu chvíli tolik aktuální není.

Jako příklad uveďme tzv. despiritualizaci světa, související s modernistickým odmítnutím posvátného. Přímo souvislost lze nalézt s postupem racionalizace, provázejícím rozvoj vědy a technologie. Díky tomu bylo tajemné, božské, mytické a posvátné vnáší společnosti doslova rozerváno na kusy.

¹⁵ Gabliková, S: tamtéž s. 54.

Zhoř, Igor: Proměny soudobého výtvarného umění, SPN; Praha 1992, s. 10.

Malá, O -Denk W -Srp K -Musgrave D.- Bussel D.: Close echoes. Galerie hlavního města Prahy: 1998.

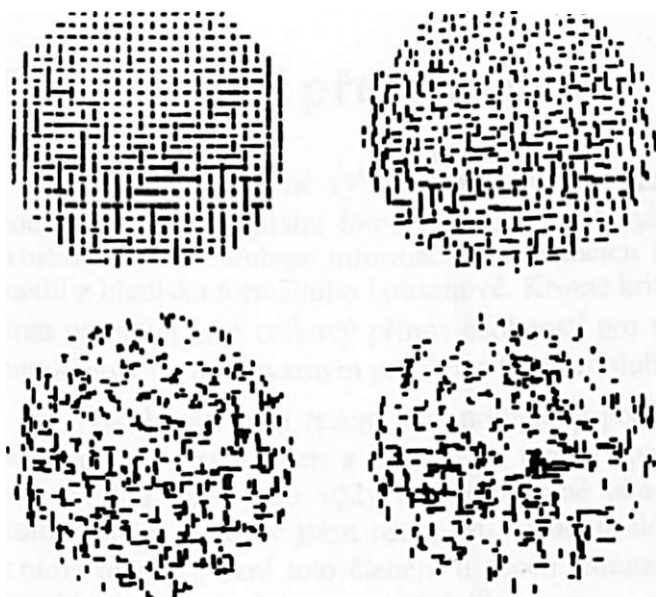
Viola Bill: Emergence, 2002. - high-definition video rear projection on wall-mounted screen 200.0x200.0 cm (projected image)

Ačkoliv se hovoří o tzv. despiritualizaci světa a umění, tato reprodukce dokazuje, že zmíněné „božské a posvátné“ lze „uchopit“ i pomocí moderních technologií.



Lillian F. Schwarz: Mona/Leo, 1987. - ComputerCreationsCorp.

Inspiraci lze čerpat i z minulosti: Na prvních digitalizovaných a manipulovaných dílech se objevily aktualizované ikony evropských dějin umění propojující autoportrét Leonarda da Vinci a Mony Lisy.



Michael A. Noll: Variace na tvorbu P.Mondriana

„ První tvůrci počítačové grafiky se inspirovali těmi abstraktními díly známých umělců, jejichž pravidelný vnitřní řád lze zachytit ve strojovém programu počítače. Tvorba P. Mondriana, záměrně postavená na nejjednodušších výrazových principech, je pro daný účel přímo ideální. "16

„Svět umění se dříve i dnes rozpadá zhruba na tři části: největší tvoří umělci a spolu s nimi značná část kritiky, galeristů, a zejména obecnstva) spoléhající na tradiční známé a prověřené metody. Druhá, menší skupina je tvořena hloučky věčných nespokojenců, novátorů a permanentních vynálezců a objevovatelů. Spolu s nimi působí i jejich souběžníci a následovníci. Snaží se být stále v popředí a rozvíjet aktuální myšlenky, které, jak se říká, visí ve vzduchu. Je tu však ještě třetí vrstva. Tu představují izolovaní jedinci, soustředění jen ke svým vlastním vizím, intuitivně a nepoplatně, nutně a upřímně realizují svůj svět, uskutečňují svoje subjektivní představy."17

" Bláha, J. Slavík, J.: *Průvodce výtvarným uměním*. Praha: Práce, 1997. s. 108.

Zhoř, Igor: *Proměny soudobého výtvarného umění*, SPN; Praha 1992, s. 78.

5 Významní představitelé

Je velice obtížné vybrat pouze několik představitelů, kteří využívali nebo využívají počítač, video a digitální fotografii jako tvůrčí nástroje. Seznámení s těmito autory a jejich tvorbou dále prohlubuje informace o tendencích současné výtvarné scény v oblasti nových médií z hlediska formálního i obsahové. Kromě kritéria výběru zástupců podle typu média byl brán na zřetel také celkový přínos osobností pro umělecký svět. Autoři a jejich tvorba jsou paralelou k mým výtvarným pracím, a také prohlubují pojetí didaktické části.

Osobnosti jsou řazeny chronologicky podle stáří. Ke každému představiteli uvádím jeho specifičnost v pojetí a zpracování tvorby společně s několika podstatnými údaji o jeho životě. Pod texty jsou vždy reprodukovány ukázky několika prací společně se stručným komentářem. Ačkoliv jsem osobnosti rozdělila do tří kategorií (podle převažujícího média, s nímž pracují), není toto členění u všech jednoznačné, protože někteří z nich různá média kombinují a tvoří tak intermediální díla.

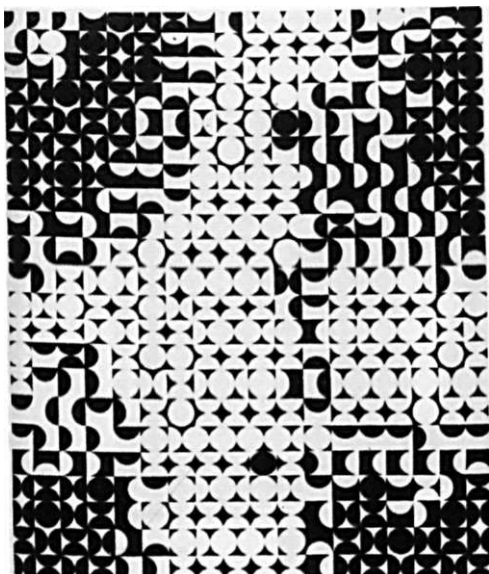
5.1 Počítač

Zdeněk Sýkora

(1920-Louny)

Jako jeden z prvních českých tvůrců vůbec začal Sýkora roku 1964 používat počítač jakožto prostředek poskytující jinak nedosažitelný rozsah variací a umožňující objektivizaci kombinatorických postupů, čímž se zařadil ke světovým průkopníkům počítačového umění. Sýkorovo dílo zkoumá vztahy systematickosti a náhody. Ve spolupráci s matematikem Jaroslavem Blažkem a s využitím počítače LPG-30 vytváří programovatelné struktury jejichž cílem je kombinatorické vyčerpání všech možných vzájemných pozic několika základních elementů. Zatímco předešlé obrazy struktur byly ještě tvořeny intuitivně a byly vedeny snahou, aby se žádná z kombinací v obraze neopakovala, při práci s počítačem bylo nutné přijmout důslednou racionální logiku. Počítač je tedy využit k provedení předem definovaného konceptu.

V roce 1973 začínají vznikat obrazy makrostruktur, které vznikly zvětšením Půlkruhových elementů. Vznikající obrysové linie, vytyčující hranici mezi černými a bílými elementy na těchto obrazech, se staly podnětem ke vzniku liniových obrazů, jejichž tvorbě se Sýkora věnuje dosud. V cyklech linií dochází ke zrušení vazby na vymezující mřížku rastru obraz se stává pouhým výsekem z celku. Výchozí souřadnice každé linie, jejich šířka, průběh a barva linií jsou určovány náhodně, hodem kostkou či generováním náhodných čísel pomocí počítače. Barevné linie existují na bílém pozadí, symbolizujícím prázdno jakožto prázdné prostředí pro rozehrání náhodného liniového bujení.



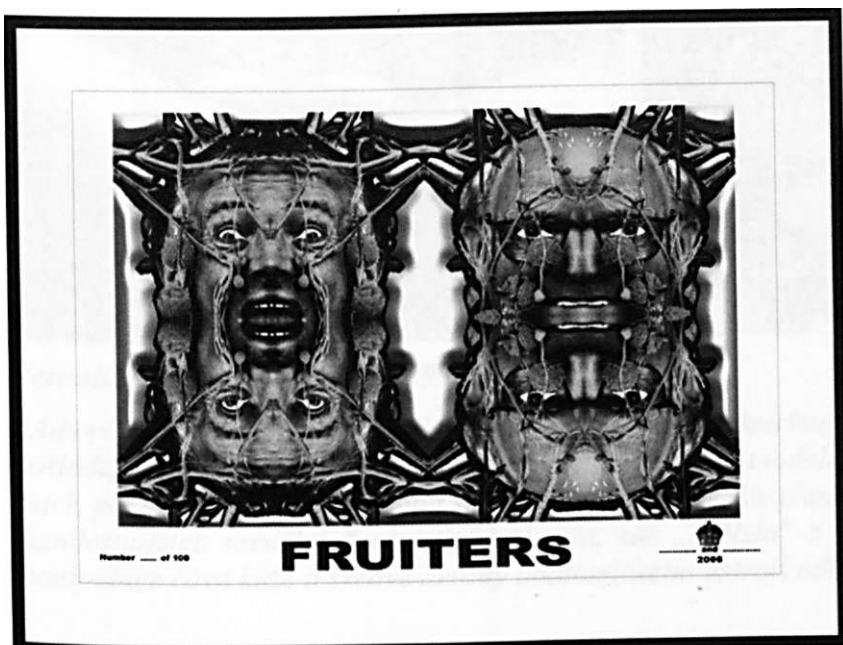
Zdeněk Sýkora: Černo-bílá struktura, 1965. 220x180

5.2 Digitální fotografie

Gilbert a George

Gilbert Proesch (1943 - Dolomity, Itálie) George Pasmore (1942 - Devon, Anglie) "

„Britští umělci Gilbert Proesch a George Pasmore spolu žijí a pracují už od roku 1967, kdy opustili vysokou školu. Staví se proti konvencím tradičního umění, s oblibou si s humorem a schválným nevkusem dělají legraci ze sebe i ze společnosti. Jejich práce se vymyká jakémukoliv zařazení a škatulkování, ale způsobem, jakým narcisticky zpochybňují tradiční umění, se blíží k učení Pop Artu. Sami o sobě prohlásili, že nechtějí šokovat, ale zpřístupnit umění široké veřejnosti. Svému publiku se často představují v různých druzích výtvarných médií - vytvářejí fotografie, koláže, natáčejí videa, vydávají knihy. Pořádají rovněž bizarní performance. Jedna z nich spočívala v tom, že několik hodin hráli stále dokola stejnou písničku a tancovali na ni. V letech 1969 až 1972 se stali ‚živoucími sochami‘, žili svoje životy na veřejnosti a všechny svoje každodenní činnosti nazývali sochařskými akty. Často produkují série děl na stejné téma.“



Gilbert a George: Fruiters, 2006. 78 x 102 cm

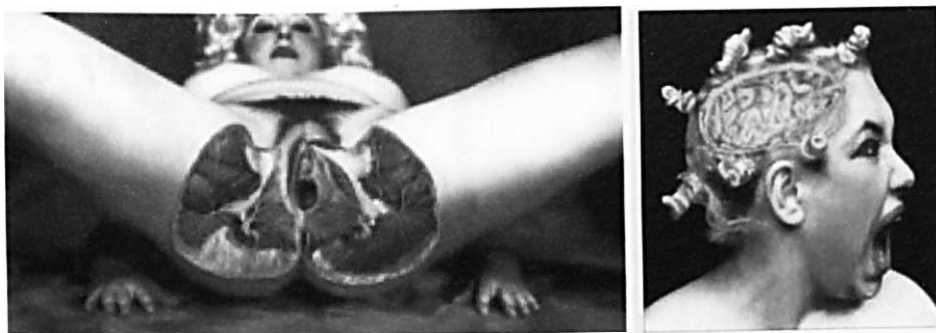
Jako stylizované „živé sochy“ portrétní G a G sami sebe mnoha různými způsoby a prostředky, vždy s mihotem a se záměrně špatným vkusem. S narcistickou okázalostí se vystavují a zesměšňují. Jejich díla je těžké zařadit do jakékoli kategorie. Používáním křiklavých barev, velkých formátů a znevažováním tradičních hodnot umění jsou jejich díla blízká pop artu.²⁰

Veronika Bromová

(1966 - Praha)

Je jedním z **nejznámějších** mediálních umělců v České Republice. Její práce byly vystavovány na mnoha místech Evropy a USA, v roce 1999 Českou Republiku zastupovala na benátském Bienále. Její práce jsou zastoupeny ve významných veřejných sbírkách Cech i Evropy. Jmenujme například českou Národní galerii, Centre Pompidou a Muzeum moderního umění v Paříži. Od roku 2001 Bromová vede Školu nových médií II. pražské AVU. Patří ke generaci umělců, kteří výtvarné akademie absolvovali po pádu komunismu. Její jádro tvoří ženy, například Kateřina Vincourová, Markéta Otová, Štěpánka Šimlová, Jana Vidová či Elen Řadová. Ty nově vznikající uměleckou scénu obohatily odvážným experimentem, užíváním nových technologií, a bezostyšným, nekompromisním, hluboce osobním a intimním uměleckým vyjádřením.

²⁰ BUTLER, A - CLEAVE C. - STIRLING. S.: *The art book: velká kniha výtvarného umění*. Brno: 2003.



Veronika Bromová: Pohledy, 1996

Autorčiny počítačové fotografické kreace, které charakterizuje jako „nemalované obrazy“, dokládají její zaujetí figurativním námětem: oblíbeným modelem se stala její matka, sestra, neteř, partner, ale především ona sama. Sama pózovala i v choullostivých Pohledech, otevřeně manifestujících sexuální feministická témata, kde „vyřízla“ z nahých těl pomocí počítačové manipulace části kůže a syrové detaily anatomického ústrojí odkryla pohledu diváka. "

i_i

f^f

f

§ 1 *i* **11**

r

Veronika Bromová: Zemzoo, 1999. - video 4 x 5m, c-prints - 6 x (200 x 95-140cm), kinetický objekt - d = 240cm

V místnosti je před modravou projekční stěnou jakýsi pohyblivý kokon. Na stěnu jsou promítány siluety návštěvníků výstavy doprovázené šepoty a vykriky. Na fotografiích je zachycena autorka, která deformovala vlastní tělo pomocí přilnavých pasů a zrcadlovými odrazy ve zkroucené aluminiové fólii. Tato instalace byla natolik výrazná, že s ní vyhrala první místo v konkurzu na zastoupení České republiky na 58. bienále současného umění v Benátkách v roce 1999.

²¹ Malá, O.-Denk. W.-Srp K.-Musgrave D.- Bussel D.: Close echoes. Galerie hlavního města Prahy:

5.3 Video

Nam June Paik

(1932 -2006)



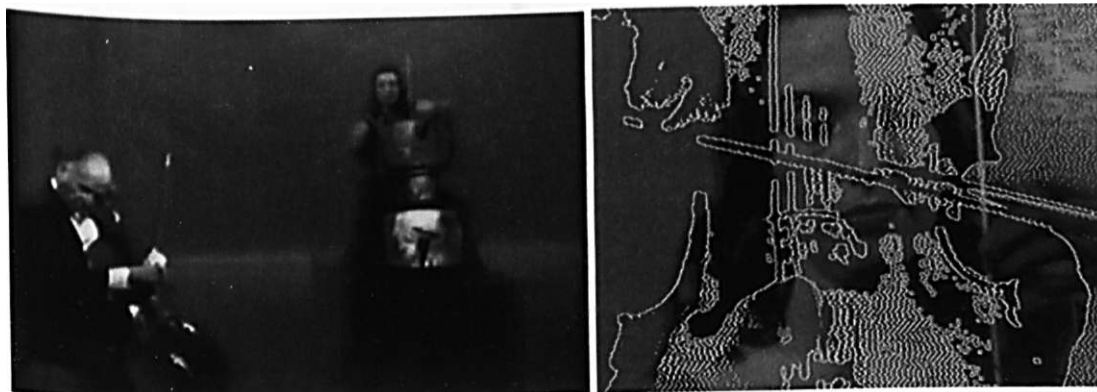
Nam June Paik je považován za „otce" videoartu. V roce 1965 vytvořil vůbec první video, když natočil návštěvu papeže v USA. Začínal v 60. letech jako představitel performance artu s experimentální skupinou Fluxus - dnes jeho roboti sami předvádějí performance art.

Paik kromě své bohaté umělecké tvorby spolupracoval po celý svůj život s techniky, s kterými například během pobytu v Japonsku (1963-1964) vytvořil na UCHIDA Rádio Research Institute první monitorovou mechanickou manipulaci obrazu.

Další z nejdůležitějších objevů, metoda samplovaných, recyklovaných proudů obrazu a zvuku do "intermediálních" performací je jedním z nejdůležitějších objevů, které Paik, spolu s pokusy o zrušení žánrových, kulturních, rasových a geografických hranic a bariér, do umění vnesl. Filosofické a konceptuální instalace demonstrující problémy vztahu reality a virtuahty medializovaného obrazu, tvoří základní gramatiku odvětví mediaartu.

Médium televize bylo pro Paika ideálním prostředím pro propojení oblasti umění, zábavy a všedního života. Vnímal jej nikoliv jako jednosměrný nástroj na manipulaci, ale jako potencionálně demokratický komunikační nástroj.

V 80. a 90. letech se Paik zaměřil hlavně na oblast rozsáhlých mnohamonitorových instalací a na tvorbu **mechanických** performativních organismů - video- robotů (Family of Robot, Aunt, 1986). V Paikově díle je citelná snaha o otevření pestrého a těkavého komunikačního proudu obrazů a zvuků, umožněnému audiovizuálními technologiemi a fascinace „globálními" multikulturními elementy jako je hudba, tanec a text. Používá obecně srozumitelné symboly sdílené západní i východní civilizací (Měsíc, vejce, ryby), jejichž **zmnožené, nestabilní obrazy tvoří typické chaotické časoprostorové kontinuum, v němž je na obraz a odraz, banalitu všednosti, transcendenci a magii kladen rovnocenný důraz.**



Nam June Paik: Global Groove, 1973.- Video performance.

Ve video-performancích spolupracoval s hráčkou na violoncello Charlottou Moormanovou, používal metafory televize jako prostředek k propojení reálného a mediálního obrazu, těla, akce a monitoru. Sumou tohoto syntetizujícího low tech konceptu je právě tato práce - rychle orchestrovaná koláž americké pop kultury, go-go tanečnic, korejských tradičních tanců, záběrů z recitací Alle na Ginsberga, přednášek Johna Cage, fragmentů filmů Roberta Breera a citací starších prací. Global Groove je významný projekt. Paikovy vize interaktivní televize jsou nejdůslednějším pokusem o změnu zavedené funkce televize jako nástroje masové zábavy a manipulace.



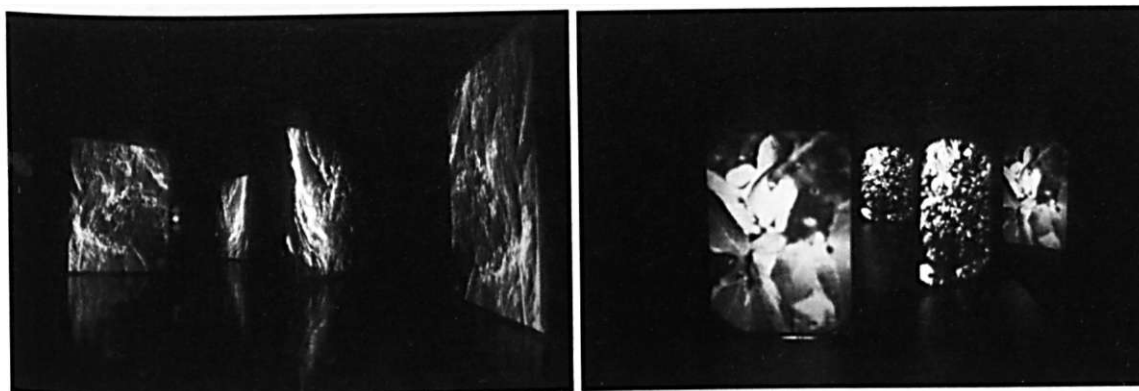
Kam June Paik: TV Garden, 1974.- Video instalace.

Diváci chodí uličkami mezi televizory rostoucími spolu s květinami. Zde již nelze vidět nějaké dílo, jež by se snad posléze dalo zkonsumovat jako film. Taková zahrada je labyrint, v němž není třeba hledat cestu, z něhož není třeba se chtít dostat, protože smyslem je zažít v ní dobrodružství, neustále vidět difference nebo nechat difference, aby se dívaly na mě, což je totéž. Procházka galerijním prostorem ostatně není nic jiného než několikahodinové soužití s divnou krajinou.

Woody a Steina Vasulka

Woody Bohuslav Vasulka (Brno, 1937) a Steina Vasulka (Island, 1940) jsou vedle Paika nejvlivnější osobnosti video a media artu. V roce 1965 se přestěhovali z Evropy do New Yorku, kde Woody Vasulka pokračoval ve své původní profesi filmaře. V roce 1967 s Harvey Lloydem zařídili vlastní studio, kde vznikaly první videopásky a v roce 1971 spoluzaložili experimentální scénu - laboratoř The Electronic Kitchen (později pouze The Kitchen), kde se setkávali v rozmezí 70. a 80. let mezinárodní umělci oboru elektronické hudby, preformace a videa. "The Vasulkas" ve své společné i autorské práci zabývali také archivováním prací svých kolegů (Vasulka Mediaarchive) i výzkumem a vývojem nových optických a zvukových nástrojů a přístrojů. V jejich díle lze najít návaznost na oblast evropského avantgardního filmu i ozvuky skupiny amerických nezávislých filmařů.

„**Steina** se věnuje ve své samostatné práci mimo výzkum performativního interface mezi zvukem a obrazem, optickým variacím na percepční moduly pohybující se mechanické čočky kamery a sférického zrcadla (Media Vision, 1973 -1979). Zaujetí orchestrací, rytmizací, nebo reanimací obrazů přírody je realizováno v mnohamonitorových, "video krajinomalbách", inspirovaných krajinou (The West, 1983) Ptolemy (1986-1990), Geomania (1989), nebo v projekčních instalacích (Borealis, 1994, Orca, 1999) vycházejících z přírodních energií krajiny Islandu.""



Steina: Borealis, 1994. - Video-instalace



Steina: Bent Scans, 2002. - Life interactive environment

²² Bydžovská, L. a kol.: *Dějiny umění 12*. Praha. Euromedia - Knižní klub a Balios, 2002, s. 2.

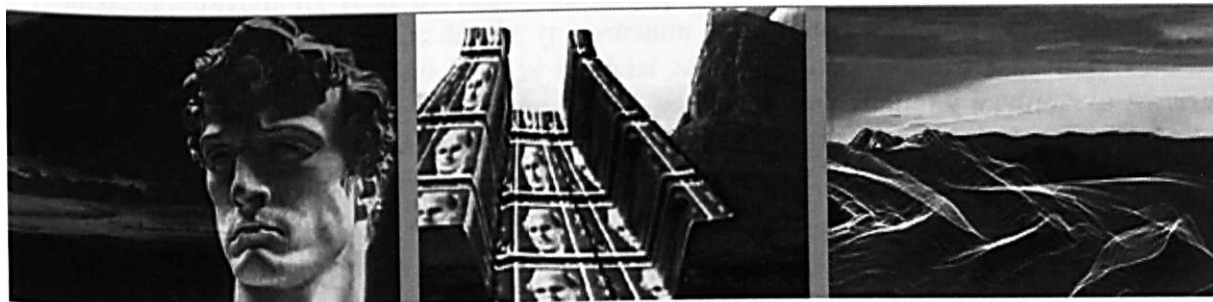
„Z minulých dní analogového videa mě vždy fascinoval systém souhry zpracování obrazu a zvuku. Digitální videa nabízí úplně novou perspektivu, obzvláště v uchovávání a získávání měnících se obrazů v čase.

Tato instalace využívá čtyř počítačů majících za následek čtyři rozdílné obrazové projekce. Návštěvník se dostává do pohledu kamery. Rozdílný program u každého počítače pak vytváří velmi odlišný video obraz na projektoru. Návštěvník prožije rozdílný pohled sama sebe v okamžitém minulém čase.“²³

„Woody Vasulka se ve videopáskách *The Commission* (1982) a *Art of Memory* (1987) vyrovnává s tradicí romantizujícího mýtu umění a umělce a čerpá z vizuální archeologie epochy zobrazování, filmového obrazu a dějin evropské civilizace. V posledním období jsou jeho robotické soustavy mechanismu - hybridní automaty (*The Brotherhood*, 1998) postmoderní metaforou alchymistické ideje oživení mrtvé hmoty energií.“²⁴



Woody Vasulka: The Commission, 1982.



Woody Vasulka: Art of Memory, 1987.

Bill Viola

(1951, New York)

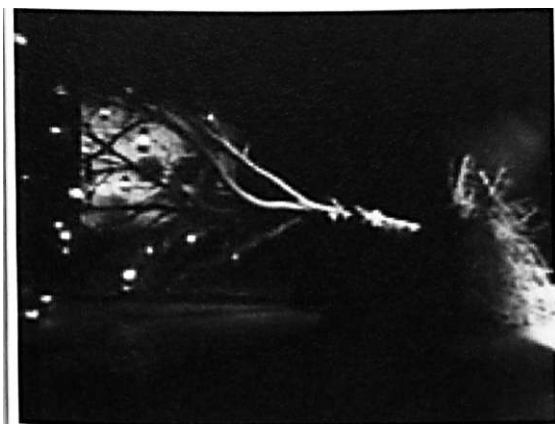
Experimentovat s filmem a s černobílým videem začal od r. 1970. Nejprve pracoval sjedinou obrazovkou a s instalací videa v kombinaci se zvukem. Známým se stal svými počítačem řízenými monumentálními projekty a „mimouměleckými“ technikami. „Violův teoretický zájem o kontext a vliv elektronického obrazu na lidské vědomí, o systém ukládání obrazů do paměti jej dovedlo zvládnutí účinné a efektní metody editace videoobrazů. Od roku 1976 přešel k digitálnímu střihu a použití prolínání různých časových rovin a záznamů. Viola se postupně obrací k stále „divadelnějším“ instalacím s monitory a projekcemi a velkoplošné plátna plní dějovou roli.“²⁵ Jeho díla diváka zcela pohlcují, často jej doslova uvrhnou do zážitku zasahujícího zrak i sluch.



Bill Viola: Nantes Triptych, 1992. - Video instalace

V Nantském triptychu tři velké obrazovky téměř zaplňují divákovo vizuální pole pohledem na nejzákladnější momenty lidského života: ty postranní ukazují okamžik narození (umělcův syn) a smrti (umělcova matka). Mezi nimi se nachází záhadná, jakoby snová sekvence, v níž se oblečená postava potápí ve vodní hloubce. Je to pohnutá a zneklidňující meditace o stavech vědomí a bytí a dokládá Violovo rozjímání o „filozofickém problému vztahu mysli a těla, vystupňovaném v ekologické drama...“

²⁵ Bydžovská, L. a kol.: *Dějiny umění 12*. Praha. Euromedia - Knižní klub a Balios, 2002, s.



Bili Viola: Theater of Memory, 1985. - Mixed media, 168 x 276 x 360

V této práci, použil Viola reálný kmen stromu, monitoru k naznačení vizuální metafory činnosti lidského mozku.

Stále více a více kvalitních umělců obrací k digitálnímu světu (a bude jich stále více, neboť kdo by odolal možnosti presentovat své dílo v prostředí digitálních médií, které překonávají nutnost být oceněn systémy galeriemi a muzei). Změna významu pojmu umění, estetiky, a vztahů umělců k prodejcům a institucím se uskutečňuje nejvýrazněji právě v oblasti umění interaktivních médií.

B) DIDAKTICKÁ ČÁST

6 Koncepce

Námětové okruhy, které byly základním pilířem projektů mají základ v teoretické části a úzce souvisejí i s výtvarnou částí. Tato témata jsou při hodinách výtvarné výchovy poměrně často využívána, avšak mým cílem bylo zpracovat je s využitím „nových médií“. Témata nejsou a ani nemohla být zvolena nikterak nahodile. Bylo nutné předem zvážit vývojové zvláštnosti, zkušenosti a zájmy odpovídající pro danou věkovou skupinu.

Projekty se nekonaly pouze v oblasti výtvarné výchovy. Vztahovaly se k nim i činnosti z jiných vzdělávacích oblastí. Uvádím zde však převážně činnosti výtvarné, popřípadě i ty, které sloužily jako pomocník při uvědomování si významu nebo jako zdroj významné tažné síly, kterou je motivace. Jednalo se tedy o tzv. výtvarné projekty, které byly realizovány na ZS Angelovova v Praze 12.

Charakteristika výtvarného projektu²⁶:

Jsou-li do výtvarné řady zapojeny další doprovodné poznávací činnosti z jiných oborů, nabývá podoby tzv. *výtvarného projektu*. Výtvarné projekty jsou pro artefiteriku velmi užitečné tehdy, využijete-li jejich mnohostrannosti, zejména ve vztahu k rozvíjení *sociálních a poznávacích kompetencí* dětí.

Pro výchovnou práci s dětmi předškolního nebo raného školního věku předkládáme za zvláště inspirující tyto charakteristické znaky projektu:

1. Program činnosti není před prováděním projektu do všech podrobností pevně stanoven, je otevřeným plánem. Projekt plánují učitelka a děti společně ve skupině. Děti mají vliv na výběr tématu i na jeho další rozvoj.
2. Východiskem projektu jsou skutečné prožitky dětí a jejich vnitřní motivovanost pro účast na něm. Není jen zdánlivou nebo náhradní skutečností, ale souvisí i se světem "mimo školu". Protože jsou děti na projektu zainteresovány, pracují se zájmem, bez „umělé“ vnější motivace, práce je baví.
3. Projekty vedou ke konkrétním výsledkům, na jejichž základě mohou děti získat nejen odpovídající poznatky, zkušenosti, dovednosti. Sám výsledek projektu (jeho řešení) je svým způsobem odměnou. Je „učivem“ směřujícím k dosažení určitého cíle (něco zhotovit, vytvořit, vyzkoumat, zdokonalit, něčemu se naučit, v něčem se zdokonalit atd.)
4. V průběhu řešení projektu se silně uplatňuje i sociální učení. Utvářejí se nejen poznatky, zkušenosti, dovednosti, ale také volní a mravní vlastnosti, charakter.

Každý projekt je představen schématem, kde jsou základní informace o něm včetně předpokladů pro jeho úspěšné řešení, tedy co je nutné před jeho uvedením vzít v potaz.

Z důvodu zohledňování individuálních zvláštností každé věkové skupiny příkládám i stručnou charakteristiku dítěte příslušného ročníku společně s krátkým úvodem k danému

tématu, který dokazuje, že téma skutečně vychází z přirozeného zájmu dítěte. K tématu je přiložena i možnost jeho dalšího pojetí (se zvýrazněním oblastí, z nichž jsem vycházela já).

Kvůli přehlednosti dokumentu i v kontextu s realizací projektů, je každý z nich rozčleněn do třech základních částí: **úvodní - hlavní - závěrečnou**, kterým odpovídá i členění **evokace - uvědomění si významu - reflexe** (zkratka EUR). Rozdíl mezi tímto „dvojím“ členěním vnímám především v tom, že první z nich odpovídá konkrétním činnostem vedoucím k cíli, kdežto druhé z nich více odpovídá vnitřnímu prožívání žáka v dané situaci. Je nutné zmínit, že hranice mezi jednotlivými částmi jsou tak mizivé, že jsem pro řazení do kategorií přihlížela na jejich dominující tendence. Níže uvádím stručnou charakteristiku každé z nich.

Úvodní část (evokace)

Evokace je soustředěná chvíle pro vlastní otázky, které se vynoří, jakmile děti začnou dané téma samostatně zkoumat. Samostatně neznamená separované, ale znamená zkoumat bez rušivého opravování nebo uvádění na pravou míru ze strany učitele nebo „chytřejších“ spolužáků. Musí existovat prostor pro spekulaci, hypotézy, nečekaná propojování.

Evokace vyvolává v dětech zvědavost a touhu ověřit si vlastní hypotézu, tedy zjistit, jak „to vlastně je“. Plní tedy silně motivační funkci tím, že jde o vnitřní motivaci - dítě se chce dozvídat. Učitel získá dobrou evokací zájem žáků o téma, ale významnější je to, že se děti učí budovat si takový zájem samy pro sebe.

Evokace má smysl tehdy, když propojí dosavadní osobní žákovu zkušenost s nadcházejícím problémem nebo tématem. Účinná evokace nezkoumá, jaké věci reálně jsou, ale jak jim rozumí žák. Učitel získává díky evokaci jasnou zprávu, jaká je úroveň dětských prekonceptů daného tématu, jinak řečeno, co všechno už děti vědí.

Efektivní evokace je taková, která míří k cíli učební periody (hodiny, bloku, projektu...), zkrátka k cíli učení.

Hlavní část (uvědomění si významu)

Po evokaci nastává v řízeném procesu učení fáze, kterou jsme si zvykli označovat jako „uvědomění si významu“ informací. Je to ta fáze učení, v níž může učitel nejvíce ovlivnit, jakými fakty, problémy, nebo jakým dilematem se budou žáci zabývat. Učitel vnáší zdroj informací.

Úkolem učitele je:

1. předložit dosti podnětný materiál, kterým míří ke vzdělávacím cílům dané jednotky;
2. propojit práci a myšlení s tím, co se dělo v evokaci;
3. volbou vhodných aktivizačních metod udržet evokací vyvolaný zájem žáků o problém nebo téma.

Člověk má v každém okamžiku svého života v hlavě celistvý obraz svého světa, který v průběhu vývoje všelijak upravuje, přestavuje, zpřesňuje. V řízeném procesu učení je to právě fáze uvědomění si významu, kdy dochází k nejmasivnější rekonstrukci obrazu světa existujícího v žákově mysli.

Ve fázi evokace si žák uvědomil, jak jeho aktuální obraz tématu (prekoncept) vypadá, kde je dost pevný, kde má trhliny. Díky tomu je teď schopen přiřazovat nová fakta na místo, kde dávají smysl, kde doplňují dosavadní žákovu představu o tématu, zpřesňují jeho výchozí koncept.

Závěrečná část (reflexe)

V reflexi má dostat každý žák příležitost, aby se sám ohlédl zpět za svým dosavadním učením. Uvědomuje si, co nového se naučil k dané problematice, co si o ní teď myslí, čemu novému porozuměl, jaké původní postoje pozměnil, jaké nové postoje si vybudoval. Ve fázi reflexe musíme dbát na to, aby žák dostal čas přemýšlet sám o sobě.

Hodnocení (v různé formě) jako tenká nit provází všechny části a činnosti, které žáci vykonávají. Závěrečné shrnutí a jakési poohlédnutí za celým projektem je však nezbytnou tečkou za jeho koncem. Velice důležitou částí zejména pro žáky byla a je závěrečná prezentace prací před třídním kolektivem či veřejností (ta byla nejčastěji zastoupena spolužáky, zaměstnanci školy a rodinami dětí). Práce tak získala na větším významu i vážnosti a pro všechny zúčastněné nabyla smysluplnosti.

Každá z částí (Úv. - H1 - Záv. a EUR) je dále rozdělena do jednotlivých specifických úkolů a cílů, které jsou striktně zapsány v pořadí, jak byly realizovány. Každému úkolu pak odpovídá konkrétní cíl, seznam využívaných pomůcek i očekávané výstupy (neboli kompetence, kterou žák touto činností získává).

Z každé části lze vyjmout nějaký úkol či nápad a použít jej pro realizaci výtvarné jednotky (45 minut) a vytvořit tak z něj samotný cíl hodiny, ačkoliv třeba v kontextu mých projektů sloužil **například** jako příprava žáka na hlavní činnost.

Ke každé zčásti přikládám i vlastní komentář, kde vypovídám o nesnázích při realizaci či naopak o zdařených momentech. Je to jakýmsi doporučením pro ty z vás, kteří realizaci podobných projektů zvažujete. Poslední kapitolou je kapitola s názvem „Další možné aktivity“, což jsou nápady, jak by se dala řada ještě rozvinout. Tyto návrhy však již nebyly realizovány ve škole.

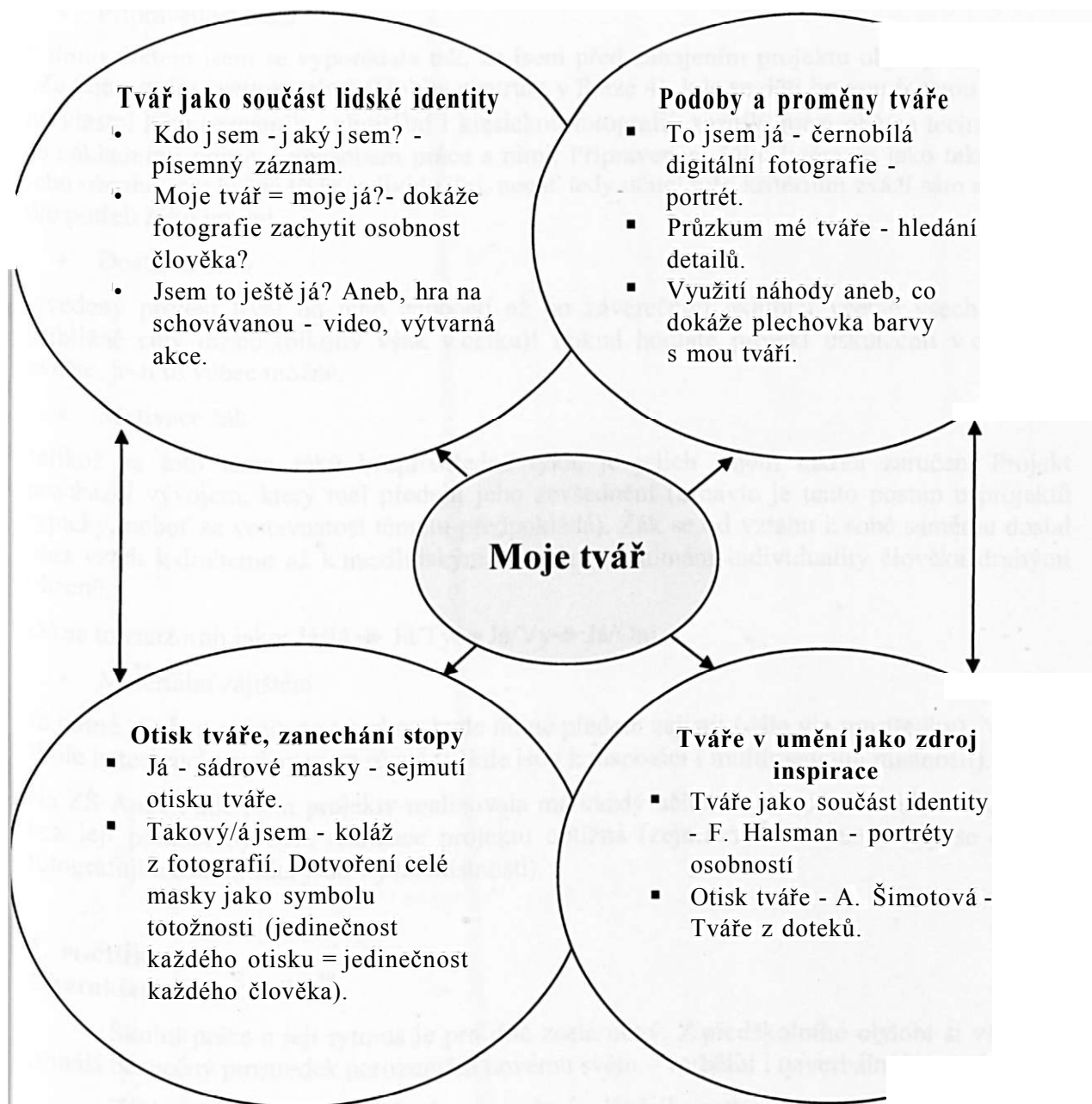
Obecný přehled realizovaných témat a příslušného ročníku:

Ročník	1.	3.	5.
Tématický okruh	Já	Svět kolem mě	Svět výtvarného umění

²⁷ Steelová-Meredith a kol.: *Čtením a psaním ke kritickému myšlení III.*, Praha 1998.

7 Charakteristika 1. výtvarného projektu: Tváře

Východisko - „myšlenková mapa“:



Výuku doplňují výtvarné hry, během nichž se děti učí nejrůznějšími způsoby a na základě vlastních pokusů zacházet s různými vyjadřovacími prostředky. Experimentace a srovnávání výtvarných objevů, vede k hledání výrazových prostředků jednotlivých materiálů a technik. Výtvarné hry mohou mít různý časový rozvrh.

Celou výukou prolíná práce s uměleckým dílem, jehož ukázky vybírá učitel v souladu s tématickými celky. Pro potřebu konfrontací a motivací vybírá příklady z celého rozsahu výtvarného umění minulosti i přítomnosti. Základní podmínkou pro výběr ukázek je požadavek srozumitelnosti.

Využitelné možnosti tématu:

„JÁ“

Výtvarná výchova zásadním způsobem otevírá cestu k sebeuvědomění rozvíjející se osobnosti žáka. Vlastní osobnost žáka je klíčem ke všemu poznání i ke všem ostatním námětovým okruhům výtvarné výchovy, může se ale stát námětem i sama sobě. Zaměření na sebe sama není slepě sebestředné, naopak nás učí poznání zobecnit a uvést do vztahu k tomu, co víme o svých bližních, a vnímat tak sebe jako jedinečného zástupce lidského rodu. Pochopení vlastní osobnosti jako složitého spojení fyziologických, duševních i společenských funkcí a vztahů otevírá cestu k pochopení ostatních lidí. Ze sebepoznání pramení sebeucta a vědomí vlastní hodnoty, otevřenost a tolerance.

Smyslové vnímání

- setkávání s realitou prostřednictvím zraku, hmatu i ostatních smyslů
- prožívání a reflexe vjemů

" individuální vnímání barev a tónů

Prostor kolem nás

- vnější prostor a vnitřní svět člověka
- stopa a otisk v prostoru, zanechání stopy, znamení a zpráva o sobě

Tvář

- tvář a její proporce
- podoba a její varianty
- mimika, charakteristické rysy emocí, grimasy
- líčení, masky, záměrné i nezáměrné proměny

Já jako účastník vztahů a dějů

- sebereflexe ve vztahu k okolí
- sebereflexe ve vztahu k lidem, emoce, city a jejich projevy

Základní schéma projektu:

Část	Postup	Organizace
Úv.	Jaký/á jsem? Hledání odpovědí na otázku + písemný záznam.	Komunikační kruh Samostatná práce
Úv.	Vlé „já“ v obrazech Vyhledávání fotografií, které vystihují zájmy, postoje či hodnoty žáka.	Samostatná domácí práce-5 dní
Hl	Tvář a její otisk Ukázka výtvarného uměleckého díla. Výroba sádrových masek.	Komunikační kruh Skupinová práce - třída, atelier
Hl.	Dvě tváře člověka Zhotovení koláže na sádrové masky z připravených fotografií.	Samostatná práce
Hl.	Tvář - odraz osobnosti? Ukázka umělecké fotografie + písemný záznam.	Komunikační kruh
Hl.	Víš kdo jsem? I. Pozorování spolužáka + záznam.	Samostatná práce - týden
Hl.	Víš, kdo jsem? II. Tvorba fotografií.	Dvojice
Hl.	Proměny tváře Hledání zajímavého detailu. Co dokáže plechovka s barvou?	Počítačová učebna - samostatná práce popř. dvojice.
Záv.	Kdo jsme, aneb hra na schovávanou. Nahrání videa + příprava na závěrečnou výstavu.	Celá třída
Záv.	Hodnocení práce - prezentace všech prací.	Komunikační kruh
Záv.	Závěrečná výstava.	Celá třída/veřejnost

7.1 Úvodní část

Časová dotace: 1 hodina ve škole (+ 5 dní na splnění samostatné práce)

Klíčová slova: Já, osobnost, protiklad, fotografie, média

Úkoly:

1. Aktivně se zúčastnit diskuze v komunikačním kruhu: Jaký jsem co vím o sobě? (využívat protikladné věty).
2. Písemně zaznamenat několik vět na toto téma.
3. Samostatně z dostupných zdrojů vyhledat fotografie, které jakýmkoliv způsobem charakterizují osobnost dítěte.

Cíle:

1. Rozvoj komunikativních a rozumových schopností.
2. Prohloubení a obohacení poznatků o vlastním „já“.
3. Učení se výtvarnému vidění a posuzování - vyhledávání působivého materiálu.

Pomůcky:

1. Putující předmět do komunikačního kruhu (například míč)
2. Psací potřeby, papíry formátu A5
3. Staré časopisy, letáčky, fotografie (i soukromé), internet, tiskárna, kopírka, nůžky

Očekávané výstupy:

Žák

1. Aktivně se zapojuje při komunikaci, dodržuje předem stanovená pravidla pro kvalitní komunikaci. (Mluví vždy jeden, Nasloucháme si apod.)
2. Samostatně zaznamenává své myšlenky na dané téma.
3. Reflektuje životní zkušenosti a poznatky o sobě. Vhodně volí uvedené prostředky.

č M L O b í f l j s t r t «
M D S I I W .

čas
č m l i a

Ukázka z písemného záznamu na téma „Jaký jsem?“ - Vít 7 let.

7.2 Hlavní část

Časová dotace: 10 hodin

Klíčová slova: tvář, fotografie (digitální i klasická), výraz, identita, kontrast, proměna, proporce, celek, detail

Úkoly:

1. Vyrobit sádrovou masku dle předem stanoveného pracovního postupu.
2. Pomocí připravených fotografií (viz úvodní část) zhotovit koláž na téma „Dvě tváře člověka“ s využitím obsahového, barevného či tvarového kontrastu.
3. Soustředěně pozorovat ukázky umělecké fotografie, doplnit je písemným komentářem. Aktivně se účastnit komunikačního kruhu a prezentace na téma: „Dokáže fotograf/fotografie zachytit osobnost člověka?“.
4. Po dobu jednoho týdne záměrně sledovat spolužáka (projevy jeho chování v celém kolektivu i ve skupině, sledovat typická gesta, grimasy).
5. Zhotovit fotografii spolužáka, pokusit se prostřednictvím média fotografie zachytit jeho osobnost (vychází z předchozí činnosti).
6. Vyhledat zajímavou část z celku - portrétu (zajímavý tvar, kontrastní místo atd.)- vytvořit tak působivý detail. S využitím náhody a pomocí barvy dotvořit digitální fotografii, vymyslet pro ni název.

Cíle:

1. Naučit se základům technologie správného zacházení s výtvarných materiálem.
2. Učit se výtvarnému vidění a posuzování - vyhledávání působivé kompozice.
3. Kultivovat citlivost pro vnímání výtvarného uměleckého díla a tuto schopnost dále rozvíjet a využívat při vlastní práci.
4. Uvědomit si rozmanitost lidských vlastností a zamyslet se nad nimi v souvislostech jejich symbolického výtvarného zobrazení.
5. Rozvoj schopnosti kooperace při řešení úkolů v týmu. Vytváření aktivního vztahu ke skutečnosti, k sobě samému a druhým. Učení se nové dovednosti - zacházení s digitálním fotoaparátem.
6. Rozvoj výtvarné fantazie při objevování a dotváření významů v náhodně vzniklých tvarech.

Pomůcky:

1. Sádrové gázy, voda, krém, papírové kapesníky
2. Připravené fotografie, lepidlo, štětec
3. Fotografie: Philippe Halsman - Audrey Hepburn, Salvador Dali, Marilyn Monroe, Winston Churchill.
4. Lístičky se jmény žáků pro losování
- 5- Digitální fotoaparát, stativ, bílé pozadí (stěna, prostěradlo), osvětlení (pokud není dobré denní světlo), židle
- 6- Počítačová učebna (programy PhotoFiltre, Corel Photo-Point 8.), fotografické portréty z předchozích činností.

Očekávané výstupy:

Žák

1. Samostatně pracuje s novým výtvarným materiálem.
2. Při práci sleduje míru splnění úkolu, pod vedením učitele dodržuje pravidla při práci.
3. Interpretuje podle svých schopností různá vizuálně obrazná vyjádření; odlišné interpretace porovnává se svojí dosavadní zkušeností.
4. Respektuje druhého v jeho odlišnostech.. Při posuzování konkrétních a nepříliš komplikovaných jevů, procesů a událostí vnímá a bere na zřetel individualitu člověka.
5. V tvorbě projevuje své dosavadní zkušenosti; při práci uplatňuje v plošném i prostorovém uspořádání tvary, barvy, objekty a další prvky a jejich kombinace.
6. Pracuje podle jednoduchého návodu, pokud si neví rady, požádá o pomoc spolužáka či učitele. Vysvětlí svůj pracovní postup.

(rti// jJs rns-r/ Mfi/irta

\$ // /njruÉúz.—Qtet

JLhjU// r
A)iASI ^ J j s



Pjíl ni.

M N I L i M l j i ^

n/ V í m l

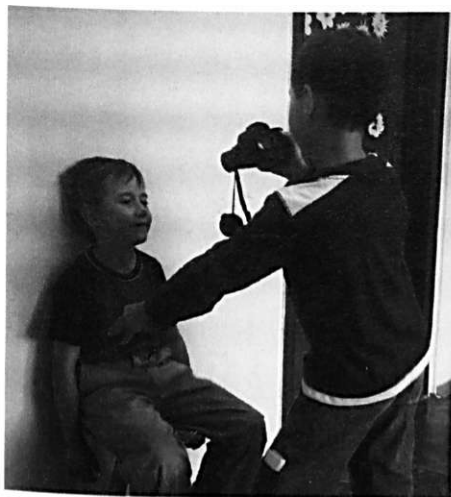
TakI

L>I\JN\ WVSI riíu'ft z l r f f t j t f f i

tVC HUKI fMLIV/ft

Dokáže fotografie zachytit osobnost člověka? Písemný záznam žáků a fotografie osobností, pro žáky neznámých.

Ukázka vybraných portrétů 1. ročník ZŠ:



Výtvarná hra - hrajeme si s plechovkou barvy aneb, co dokáže náhoda? Pod fotografií jsou dětmi vytvořené názvy.



Zorro



Mám ráda slunce...



Nevěsta



Anděl

Ukázka detailů, které vytvořili žáci.



.J **Závěrečná část**

Časová dotace: 3 hodiny

Klíčová slova: Prezentace, výstava, výtvarná akce, výtvarná hra

Úkoly:

1. Zúčastnit se nahrávání závěrečného videozáznamu s maskami, dodržovat stanovená pravidla a postupy práce.
2. Představit všechny vytvořené práce.
3. Několika větami zhodnotit celý projekt (konfrontace předchozího očekávání a skutečného výsledku, míra zábavnosti, náročnosti apod.)
4. Vytvořit návrh na možnost výstavy všech děl (včetně videa) pro veřejnost, aktivně se podílet při realizaci nejzdařilejšího návrhu.

Cíle:

1. Kultivace schopnosti spolupracovat v kolektivu vrstevníků, účinně komunikovat, citlivě ladit proporce mezi respektem k druhým a sebepoznáním.
2. Rozvoj verbální i neverbální komunikace.
3. Rozvoj schopnosti kritického (sebe)hodnocení vlastního i cizího výtvarného projevu s ohledem na předem stanovená kritéria.
4. Kultivovat výtvarnou citlivost pro kompozici v prostoru.

Pomůcky:

1. Digitální videokamera, masky (z předcházejících úkolů), vhodná plocha sloužící jako pozadí (čistá stěna, prostěradlo), osvětlení (pokud není dobré denní světlo).
2. Všechny doposud vytvořené práce (včetně písemných záznamů).
3. Silný fix, velký arch balicího papíru (na zaznamenávání návrhů žáků). Další souvisí s konkrétními návrhy.

Očekávané výstupy:

Žák

1. Spolupracuje s celým kolektivem, respektuje přitom dosažení společného cíle.
2. Účastní se hodnocení prací svých i ostatních autorů (spolužáků). Svá tvrzení dokládá vhodnými argumenty.
3. Klasifikuje celý projekt v jeho komplexnosti. Samostatně vyhodnocuje míru naplnění jednotlivých úkolů a cílů.
4. V kolektivu žáků dává k dispozici své návrhy, prosazuje vlastní tvořivé nápady.

Ukázka fotografií z nahraného videa.

7.4 Shrnutí

Celý tento projekt měl v realizaci samotné nespornou výhodu - konal se v mé vlastní třídě, takže jsem mohla snáze řídit všechny aktivity s ohledem na potřeby dostatku času.

Úvodní přednáška „Za tajemstvím světlokresby“ se ukázala být vhodnou volbou. Žáky na budoucí práci motivovala a zároveň i připravila.

Téma bylo pro děti **skutečně** atraktivní. Vzhledem k jejich věku jsem však přespříliš očekávala od jejich sebereflexí i reflexí druhých. Jejich výpovědi byly povětšinou velice povrchní až schematické.

Při realizaci našťastí nedošlo k žádným technickým obtížím. Bylo to zajisté i díky tomu, že jsem po celou dobu měla k dispozici asistentku a požadavky na pomůcky i organizaci jsem předem zvažila.

Když žáci fotografovali, byli s přístrojem až překvapivě obratní. Jak vyplynulo z pozdější diskuze, většině z nich více vyhovovala role fotografovaného objektu než fotografa.

Žáky velice bavila práce v počítačové učebně. Nikdo z nich neměl s podobnými činnostmi předchozí zkušenost, takže bylo nutné jednu hodinu věnovat učení se potřebným funkcím.

Největším úskalím se tedy nakonec ukázal být neúprosný čas. Projekt byl realizován koncem školního roku, kdy je učební tempo rychlejší, a riziko vyskytnutí se problému s časovou dotací je tudíž aktuálnější. Vyučující by měl proto přihlížet i k těmto faktům. Závěrečnou část považuji za stěžejní, ale bohužel jsem se u některých jiných projektu nevyhnula jejímu zkrácení. Tento jev vyvolá i u žáků samotných pocit nehotové práce a snaze na své nové zážitky i získané zkušenosti zapomenou. Proto, jestli mohu doporučit - pokud to jde, za žádnou cenu tuto část nezkracujte na úkor jiných, třeba jen zdánlivě neodkladných záležitostí.

7.5 Další možné aktivity

Hra s tváří v programu PhotoFiltre. Je zajímavé, že když u každého člověka spojíte vždy dvě pravé a dvě levé části obličeje, tak vzniknou dvě rozdílné tváře. Stačí jen jednu část oříznout, zkopírovat, a pak zrcadlově obrátit.



Další možnost jak si „hrát“ s vlastní podobiznou, tentokrát se jedná o inspiraci Andy Warholem. Efekt, kterého Warhol docílil náročnou prací se díky počítači dá vytvořit během jedné minuty. Stačí jen fotografii několikrát zkopírovat, slepit a v grafickém programu měnit tzv. RGB kanály. Jednoduché a efektní.



8 Charakteristika 2. výtvarného projektu: Stromy

Východisko - „myšlenková mapa“:

Stromy kolem nás

Vycházka - pohled přes hledáček.
Diskuse, písemný záznam.
Fotografování stromů v okolí
příp. kresba.



Stromy ve fotografii

Josef Sudek - Stromy
Internet, časopisy
apod. samostatné vyhledávání.

Stromy jako inspirace

STROMY

Stromy jako oběť člověka

Proměny stromů

Úprava digitální fotografie - řez, barva, kontrast, filtry, optické efekty, ostrost atd.
Zvýraznění sdělovaného záměru výtvar. prostředky.



Přehledka stromů

Příprava fotografie - tisk, rámování, popř. pasparta.
Výtvarná akce - výstava prací park vs. město.
Využití kontrastu prostředí.

Název výtvarné projektu: Stromy

Časová dotace; 15 hodin

Ročník: 3. ročník ZŠ

Předpoklady úspěšného řešení úkolu:

- **Zkušenosti žáků**

V případě tohoto projektu je nezbytné před jeho zahájením ověřit, zda-li žák: Má přístup k internetu, digitálnímu fotoaparátu, k e-mailu a zajisté, na jaké úrovni tyto prostředky ovládá. V případě této třídy žáci k uvedenému přístupu měli a téměř všichni tyto prostředky alespoň na elementární úrovni používali.

- **Připravenost žáků**

Před výtvarným projektem se ve třídě konal mezioborový projekt stromy. Takže žáci měli dostatek informací i zkušeností s tímto tématem.

- **Dostatek času!**

Tento projekt trval 15 hodin. Je nutné mít časovou rezervu především na část, kdy se žáci seznamují s programem PhotoFiltre a jeho základními funkcemi.

- **Materiální zajištění**

Stejně jako v projektu prvním tento krok musí být velice důkladně zváženo a zajištěno ještě před jeho započítáním. Např. i když jsou ve škole k dispozici počítačové učebny, tak jsou většinou plně obsazené a navíc požadovaný program PhotoFiltre zcela jistě nemají (naštěstí je volně k stažení na internetu).

3. ročník

Charakteristika ročníku²⁹

Na jedné straně se uplatňuje ještě v plné síle dětský způsob vidění a vyjadřování světa, na straně druhé postupují výukou i jiné způsoby vyjadřování. Dítě analyzuje námět, učí se hledat jeho zjevný i skrytý obsah či význam, zaznamenává děj, dotýká se nových otázek, výtvarný projev doplňuje slovem či psaným textem. Objevuje krásu tvaru, barev a linií, všímá si siluety a detailů. Učí se nejen pozorovat a popisovat, ale všímá si i výrazové charakteristiky jevů, sleduje vlastní pocity.

Okruh námětů se v oblasti výtvarné výpovědi příliš nemění - svět přírody, člověka a věcí je poměrně stabilní. V čem je skrytá dynamika, to je úvaha, způsob pohledu na svět, hledání souvislostí. Proto se námětové okruhy opakují, ale v některých úlohách se obohacuje jejich obsah i způsob výtvarného uchopení. Tak ubývá klasických dětských výtvarných projevů, aby je doplnily jiné přístupy k látce.

Setkávání se skutečností se soustřeďuje nejen na pozorování, ale i na vytváření systematických sbírek předmětů a přírodnin, na jejich parafrázování nebo na spojování s vynořujícími se asociacemi. Výtvarné hry a etudy opouštějí pouhou experimentaci s vyjadřovacími prostředky.

Práce s uměleckým dílem se rozšiřuje i na jiné než výtvarné oblasti. Žáci se učí pozorně vnímat předložené ukázky a pokoušejí se výtvarně vyslovit své pocity z reprodukováného díla. Nad obrazy, grafikami či sochami se seznamují s jejich obsahem a stavbou a hledají si k nim individuální cestu. Výtvarné reprodukce nebo sama umělecká díla se mohou stát i motivem aktivní činnosti dítěte.

²⁹ Program Národní škola

Využitelné možnosti tématu:

SVĚT PŘÍRODY A VĚCÍ KOLEM NÁS

Vztah ke světu kolem nás vyrůstá z drobných zážitků. Probuzená vnímavost, fantazie a tvořivá hravost otvírají nové cesty zvědavému zkoumání. Výtvarná reflexe a výtvarné zpracování skutečnosti pomáhají vytvořit individuální vztah a postoj ke světu. V interpretaci vizuální podoby světa se nejsilněji projevuje slábnutí spontaneity a nástup krize dětského výtvarného projevu ještě před počátkem dospívání. Mnohotvárná a mnohvrstevná podoba světa však poskytuje řadu možností, jak obrátit pozornost žáků k niterným prožitkům a jejich výtvarnému přepisu. **Výtvarná interpretace skutečnosti je zde jen jednou z cest k výchově člověka, pro nějž bude partnerem a výzvou k dialogu a ne jen součtem věcí sloužících k využití a manipulaci.**

Stavba makro i mikrosvěta

- stavba živé a neživé přírody
- textura povrchů

Příroda v pohybu

- příběhy stromů, rostlin, zvířat

Svět stvořený člověkem

- ozvláštňování a proměny všedních předmětů
- člověk jako ničitel a škůdce

Syntéza poznání a prožitku

- prostředí kolem nás v současnosti, historii i budoucnosti

SPOLEČNOST

Společenské situace a vztahy jsou naším zrcadlem a sebepotvrzením. Ze společenství, které nás obklopuje, čerpáme svůj pocit jistoty a bezpečí, ve vztahu k němu prožíváme i své pochyby a problémy. Výtvarný projev zrcadlí naše vnitřní rozpoložení i podobu a kvalitu našich vztahů k okolí.

Obohacuje naši komunikaci se světem o důležitý rozměr, umožňuje zviditelnění a pojmenování mnohého, co je verbálně jen těžko postižitelné. Naše společenská identifikace vytváří mosty nejen mezi námi a našimi současníky, ale spojuje nás i s naší historií a budoucností.

Kontakt, komunikace, dorozumění, sdělení

- symbolika gest, barev, tvarů, rytmu atd.
- formulace vlastní výpovědi výtvarné i slovní
- porozumění výpovědi jiných, interpretace
- spolupráce ve dvojici a v kolektivu

Role a vztahy ve společnosti

- rodina, rodinné vztahy a role
- kamarádké a přátelské vztahy
- společné činnosti, spolupráce, hra, soupeření
- širší společnost, globální pohled

Příběhy, zvyky a tradice

- událost, příhoda, příběh, vyprávění výtvarnými prostředky
- mýty a legendy, pověsti, pohádky
- svátky, slavnosti, obřady
- lidové tradice a zvyky

Setkání s jinou společností

- zaniklé společnosti, historie a prehistorie
- primitivní společnosti
- jiné společnosti, jiné civilizace, jiná kultura
- exotické světy
- kosmické lety, expedice, svět vědecké fantazie

Výsledky činnosti společnosti v dějinách a současnosti

- památky, stopy, archeologie
- zápisy - značka, znak, signál, řeč, písmo

Základní schéma projektu:

Část	Postup	Organizace
Úv.	Můj vztah ke stromům. Technika volného psaní	Samostatná práce
Úv.	Stromy ve fotografii I. Vyhledávání fotografií z různých zdrojů.	Skupinová práce
Úv.	Stromy ve fotografii II. Prezentace - stromy jako zdroj inspirace pro člověka X stromy jako oběť člověka. Diskuze.	Celá třída
Úv.	Stromy kolem nás. Procházka v okolí školy + pohled přes „hledáček“.	Celá třída i individuálně
Hl.	Zadání úkolu, kritérií.	Celá třída
Hl.	Vypracování úkolu.	Samostatná práce
Hl.	Proměny stromů.	Počítačová učebna

	Úprava digitálních fotografií v programu PhotoFiltre.	Samostatná práce popř. dvojice
Záv.	Tisk fotografie/í a jejich zarámování (příprava na prezentaci).	Samostatně/dvojice
Záv.	Prezentace prací + hodnocení a sebehodnocení.	Celá třída
Záv.	Závěrečná výstava v přírodě - dvě odlišná prostředí.	Celá třída/ veřejnost

8.1 Úvodní část

Časová dotace: 3 hodiny

Klíčová slova: životní prostředí, kontrast, tvar, barva, inspirace, média

Úkoly:

1. Technikou volného psaní zaznamenat své myšlenky na téma: Můj vztah ke stromům. Představit svůj záznam (pozor! Pouze pokud žák souhlasí).
2. Účastnit se diskuze na výše uvedené téma.
3. Soustředěně pozorovat uvedené fotografie, hledat mezi nimi společné či kontrastní prvky (případně si dělat písemné poznámky).
4. Pomocí uvedených prostředků vyhledávat fotografie stromů, nalézat společné i rozdílné elementy mezi nimi.
5. Vytvořit si „okénko - hledáček“ z papíru. Při vycházce přes hledáček sledovat stromy či jiné přírodní zajímavosti v okolí školy (celkový pohled, detaily, barvy, prostředí atd.) - dělat si poznámky, fotografovat, či kreslit.

Cíle:

1. Posilovat vztah a vědomí žáka ve vztahu k přírodě a naopak.
2. Rozvoj a aktivizace slovní zásoby. Kultivace sociální komunikace ve všech typech interakce.
3. Rozvíjet citlivost pro výtvarné vnímání uměleckých děl (fotografií).
4. Rozvoj schopnosti výtvarně estetického posuzování a hodnocení.
5. Kultivace výtvarné citlivosti pro vztah části k celku. Rozvoj senzibility k okolí.

Očekávané výstupy:

Žák

1. Samostatně zapisuje své myšlenky, zohledňuje stanovené téma a postup při práci.
2. Vypovídá o vztahu mezi člověkem a přírodou či o vztahu celek vs. část.
3. Aktivně vstupuje do výuky - uvádí příklady na základě svých dosavadních zkušeností.
4. Do činnosti vybírá takové materiály a nástroje, které odpovídají úkolu.
5. Přehledně zaznamenává či objasňuje své postřehy.

Pomůcky:

1. Papíry, psací potřeby
2. Fotografie: Josef Sudek - různé fotografie stromů. Fotografie stromů ničených lidskou civilizací - volně stažené z internetu.
3. Internet, časopisy, knihy (umělecké, odborné s ekologickou tematikou apod.)
4. Čtvrtky, nůžky
5. Vyrobené okénko - „hledáček“, psací potřeby, skicák, tužka

Vyrobený „hledáček“ je tvořen dvěma písmeny L, která se dají posouvat dle sledovaného objektu.



*Josef Sudek: Stromy - svědci.
Severozápadní Čechy 1957-1962.*



Josef Sudek: Praha. 1945.

8.2 Hlavní část

Časová dotace: 2 týdny (na vypracování úkolu) 4 hodiny na úpravu fotografií

Klíčová slova: digitální fotografie, kontrast, kompozice, celek, proměna

Úkoly:

1. Vytvořit dvě kontrastní fotografie celých stromů v jejich přirozeném prostředí, tak aby odpovídaly zadání a daly se dále zpracovat v grafickém programu.
2. Doručit (nejlépe prostřednictvím e-mailu či osobně) fotografie vyučujícímu, aktivně se podílet na konzultaci daných fotografií.
3. Seznámit se se základními funkcemi programu na úpravu fotografií (PhotoFilter) dle společně stanovených postupů a pokynů.

4. Vybranou fotografii (popř. fotografie) v uvedeném grafickém programu pomocí výtvarných výrazových prostředků upravit tak, aby autor k zvýraznění uměleckého záměru (zvýraznění krásy stromu, zdůraznění naléhavosti sdělení apod.)

Cíle:

1. Vytváření hodnotícího vztahu ke světu, podněcování a uspokojování potřeby tento vztah vyjadřovat.
2. Rozvoj nových technických dovedností.
3. Poznávání různých postupů práce výtvarné tvorby.
4. Rozvoj schopnosti (sebe)vyjádření výtvarným projevem. Rozvíjení citlivosti pro výtvarné vnímání přírodních jevů.

Pomůcky:

1. Digitální fotoaparát + příslušenství
2. Internet, flash disk, CD
3. Fotografie stromů (předem doručené žáky), PC (program PhotoFilter)
4. Totéž jako v bodě číslo 3.

Očekávané výstupy:

Žák

1. Při práci sleduje míru splnění úkolu, dodržuje stanovené termíny.
2. Samostatně, prostřednictvím digitálního fotoaparátu vytvoří snímek (s ohledem na téma, kritéria a doporučení).
3. Pracuje podle stanoveného postupu či návodu. V případě, že potřebuje pomoci, vyhledá podporu, radu či pomoc učitele.
4. Citlivě a samostatně volí vyjadřovací prostředky pro svou práci. Dokáže obhájit svůj záměr.



Žáci 3. ročníku v počítačové učebně.

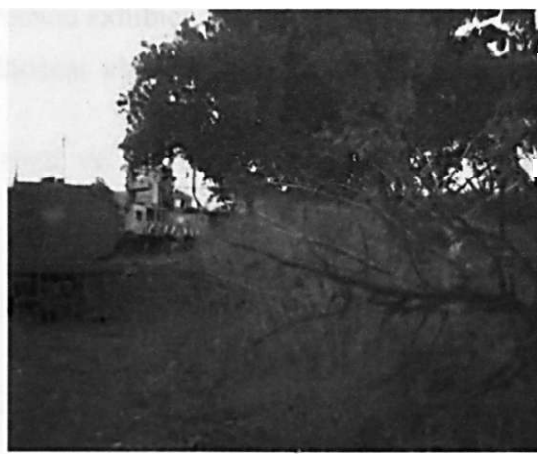
Ukázka několika nejzdařilejších prací.

Původní fotografie 1



Upravená fotografie 1





8.3 Závěrečná část

Časová dotace: 4 hodiny

Klíčová slova: prezentace, výstava, životní prostředí, argumenty, pojetí

Úkoly:

1. Připravit vytištěnou fotografii pro prezentaci (zarámovat, oříznout, podlepit kartonem apod.)
2. Připravit si prezentaci svých fotografií i s komentářem (ukázka toho, jak fotografie vypadaly před úpravou na PC ve srovnání s finální verzí)
3. Zúčastnit se závěrečné výstavy - zavěšování obrazů do dvou odlišných prostředí (např. les/ulice a naopak). Pozn.: Celá akce „zavěšování obrazů“ je dokumentována a jako výtvarná akce.

Cíle:

1. Schopnost připravit svou práci pro závěrečnou exhibici, rozvoj argumentace.
2. Rozvoj schopnosti kritického (sebe)hodnocení vlastního i cizího výtvarného projevu s ohledem na předem stanovená kritéria.
3. Vytváření aktivního vztahu ke skutečnosti ve smyslu jejího výtvarně estetického přetváření, ozvláštnění.

Pomůcky:

1. Barevná tiskárna, tvrdý arch papíru (slouží jako podklad), papíry A4, řezáček...
2. Podložená a zarámovaná fotografie, PC, digitální fotoaparát (pro dokumentaci)
3. Digitální video kamera, fotografie všech žáků

Očekávané výstupy:**Žák**

1. Svou práci dokončí. Pojmenovává příčiny úspěchu či neúspěchu.
2. Pojmenovává prvky výtvarného vyjadřování, aktivně používá nově získané pojmy, těmto pojmům rozumí. Porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření.
3. Spolupracuje s kolektivem, respektuje požadavky skupiny s ohledem na výsledek.

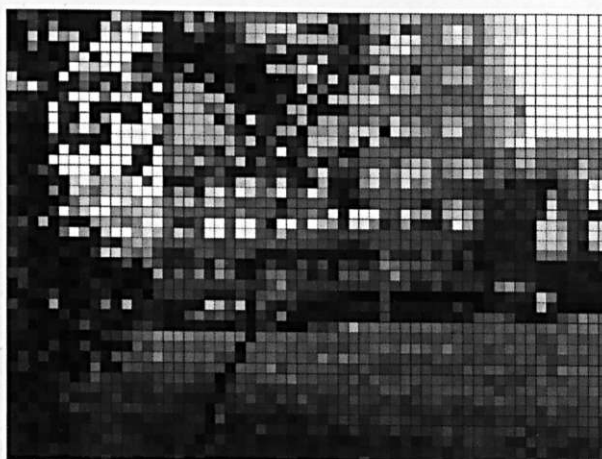
8.4 Shrnutí

Tento projekt po celou dobu provázelo několik nesnází, kterým se bohužel nedalo nijak předejít. Ačkoliv před zadáním samotné práce došlo k mnoha menší výtvarným etudám a seznámení s hlavním úkolem. Při činnosti, na níž závisela další tvorba tj. vytvořit vlastní fotografie a včas je (kvůli možnému vrácení) zaslat vyučujícímu, nastaly nečekané komplikace. Žáci v tuto chvíli, kdy nečekaný úkol zasahoval i mimo vyučování, zcela přestali spolupracovat. Ve smluvený termín jsem měla pouze 3 fotografie (z celkového počtu 15) a ve své e-mailové schránce (a nejen tam) několik zcela nepřátelských vzkazů od pobouřených rodičů.

Nenechala jsem se odradit a většina žáků nakonec úkol splnila. Bohužel tato negativní situace projekt prodloužila a jaksi z něj „vysála“ počáteční příjemnou atmosféru. Ta se vylepšila při práci na upravování fotografií, kdy si žáci zkusili něco pro většinu z nich doposud neobvyklého (tj. využívat počítač jako tvůrčí nástroj). Doslova fascinovaně sledovali, jak se jejich fotografie během několika vteřin mění. Naučit se základní funkce bylo velice obtížné (a pro některé dokonce nepřekonatelné), takže na tuto část jim dopřejte hodně času, který se konec konců zúročí ve finální podobě fotografií.

8.5 Další možné aktivity

Pro pokročilejší žáky, či jako následnou aktivitu doporučuji větší experimentaci s obrazem. Například to může být: deformace či různé stylizace obrazu, změny úhlů, perspektivy, zrcadlové či osové obracení nebo v neposlední řadě kopírování obrazu. Zde je příklad několika výraznějších přeměn obrazu.



9 Charakteristika 3. výtvarného projektu: Proměny obrazu

Východisko - „počáteční schéma“:

2. Díla
Ukázka výtvarných
uměleckých děl.
Proměna děl v čase:
ovlivňují nové
prostředky i obsah?

**1. Pojmy a klíčová
slova, s kterými
budeme pracovat a
postupně je
prohlubovat.**

Proměny obrazu

**3. Volba díla jako
základního
výchozího
pro další práci.**

**5. Galerie – pohled
na současné galerie,
způsoby výstav, čím
se galerie liší apod.**

**4 Tvorba
Přeměna obrazu,
vystižení jeho
podstaty. Různé
dostupné techniky**

Název výtvarné projektu: Proměny obrazu

Ročník: 5. ročník ZŠ

Časová dotace: 20 hodin

Předpoklady úspěšného řešení úkolu:

- Zkušenosti žáků

Žáci neměli žádnou předchozí možnost setkat se s uvedenými prostředky a postupy při školní výtvarné výchově. Většina jejich zkušeností pramení z běžného spotřebitelského užívání počítače - nikoli však jako tvůrčího nástroje. Úroveň znalostí a manipulace s nimi byla

u jednotlivých žáků velice rozdílná. Žáci neměly žádné předchozí informace o využívání tzv. „nových médií“ ve výtvarné umění.

Představu a povědomí o způsobu prezentace v galerijních prostorách (jako např. instalace) rovněž neměli. Je nezbytné předem s těmito záležitostmi počítat a zohlednit je, neboť je velice pravděpodobné, že se právě s tímto východiskem setkáte i vy.

- Přípravenost žáků

Ačkoli je tato tematická oblast oproti předchozím dvěma specifitější, žáci jsou připraveni tento pestrý svět poznávat. To konec konců prokáže i níže uvedená charakteristika.

- Dostatek času

Tento projekt „spokl“ ze všech tří jednoznačně nejvíce času a energie (a to jak ze strany žáků, tak učitele). Vzhledem k tomu, že probíhá většinu času ve skupinách, je nutné očekávat jejich odlišné požadavky, přístupy i odlišné potřeby z hlediska pracovního tempa i např. pomůcek.

- Motivace žáků

Pro motivaci žáků je nezbytné na samém počátku poodkrýt roušku zmíněné oblasti. Srozumitelně je s tímto světem seznámit, volit prostředky pro ně co nejvíce atraktivní, využít zajímavé pomůcky (např. vhodná ukázka uměleckých děl).

- Materiální zajištění

Tento projekt měl největší technické požadavky. Nejsou zapotřebí již v takové míře, ale čím více jich budete mít k dispozici (např. počítač s internetem, tiskárnu apod.), tím více se práce urychlí a zkvalitní zároveň. Mimo to, lze počítat i s velkou spotřebou dalšího materiálu, jež byl využit na výrobu ostatních pomůcek sloužících při realizaci díla (kulisy, oblečení atd., které si žáci vytvoří sami).

5. ročník

Charakteristika ročníku

Pátý ročník ukončuje vývojové údobí dětského výtvarného projevu. Mizí vyjadřovací formy dětství a jsou nahrazovány novými způsoby práce.

Rozumový vývoj se urychluje a vzrůstající racionalita se odráží i v přístupu k výtvarné výchově. Vedle úloh prožitkového typu vzrůstá zastoupení úloh popisujících. Žák se snaží o analýzu námětu a jeho obsahu, o objevy nových přístupů a variant řešení. Podstatné je dobrodružství hledání a objevování a podíl vnitřní účasti žáka na tomto procesu.

Objektivní pozorování spojuje se subjektivním způsobem nazírání a s přepisem vlastních vztahů k pozorované realitě. Žák však zkvalitňuje svůj projev a uvědoměle hledá vhodné vyjadřovací prostředky. Setkávání se skutečností tak odráží racionální pohledy, analýzu a syntézu, ale i individuální pohled nebo prožitek, zprostředkovaný výtvarnými akcemi nebo jinými vyjadřovacími prostředky naší doby.

Práce s uměleckým dílem navazuje na první kontakty s řečí umění na výstavách, v galeriích a v denním životě. Žák objevuje skladebné rysy uměleckého díla. Vlastní výtvarná aktivita žáků se dotýká i dalších oblastí umění a směřuje k vytváření obrazu výtvarné kultury člověka.

VÝTVARNÁ ŘEČ A VÝTVARNÉ UMĚNÍ

Výtvarná výchova rozvíjí výtvarný projev každého žáka a pomáhá mu nalézt individuální způsob výtvarného vyjadřování. Rozšiřuje jeho obzor o nové zážitky, posiluje záměrné využívání výtvarných výrazových prostředků a spojuje vlastní tvorbu s vědomou reflexí prožitku i díla. V oblasti dějin výtvarného umění vytváří vědomí přirozených souvislostí mezi vlastní výtvarnou tvorbou žáků a díly výtvarných umělců. Především v umění 20. století hledá odpovědi na naše životní otázky. Zkoumá komunikativnost díla, učí se odkrývat a číst ve výtvarném díle. Vede k potřebě aktivního vyhledávání kontaktů s výtvarným uměním.

Využitelné možnosti tématu:

Výtvarná abeceda

- základní pojmy a zkušenosti v oblasti výtvarného vyjadřování (linie, plocha, tvar, barva, odstín, harmonie, kontrast, kompozice, výraz, nadsázka, formát apod.)
- řád výtvarného díla
- prohlubování záměrného užití výtvarných výrazových prostředků

Člověk v umění 20. století

- úloha umění v životě člověka a společnosti, původ umění
- obsah a forma uměleckého díla, umělecká výpověď, pochopení díla
- umění jako zrcadlo a cesta k sebepoznání
- konkrétní umělecké dílo v reálné podobě i v reprodukci
- reflexe díla výtvarnou i slovní formou
- formulování vlastního názoru na dílo

Výtvarné umění v historii

- námět a jeho proměny - tématické řezy historií umění
- proměny přístupu k realitě a k jejímu zobrazení
- vztahy a souvislosti mezi jednotlivými druhy umění

Sdělná hodnota výtvarného díla

- jedinečnost výpovědi
- vztah autentičnosti a estetické hodnoty díla
- umění ve spotřební společnosti

Základní schéma projektu:

Část	Postup	Organizace
Úv.	Nová média v umění. Termín / příklad / ověření porozumění.	Komunikační kruh
Úv.	Proměny obrazu a prostředků ve výt.um. Ukázka výtvarných uměleckých děl	Komunikační kruh
Úv.	Proměny obrazu aneb výt.um. jako inspirace Zvolení výchozího uměleckého díla.	Komunikační kruh
Hl.	Zadání úkolu, kritérií a rozdělení do skupin.	Skupinová práce
No..	Vlastní tvorba (s konzultacemi).	Skupinová/samostatná práce
Záv.	Prezentace prací / hodnocení.	Celá třída
Záv.	Závěrečná výstava pro veřejnost.	Celá třída/veřejnost

9.1 Úvodní část

Časová dotace: 2 hodiny

Klíčová slova: nová média, multimediální dílo, vývoj, prostředky, obsah, proměna

Úkoly:

1. Ústně a poté písemně reflektovat vybranou kulturní oblast případně pojem.
2. Slovně hodnotit a aktivně se účastnit diskuze při ukázkách uměleckých děl a vymezování pojmů.

Cíle:

1. Rozvoj a aktivizace odborné terminologie.
2. Poznání proměn a rozdílných postupů současné výtvarné kultury.

Očekávané výstupy:

Žák

1. Pojmenovává prvky výtvarného vyjadřování, aktivně používá pojmy (multimediální, prezentace, instalace aj.)
2. Porovná různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření. Dokáže poznávat a rozlišovat náměty děl a jejich proměny v historickém kontextu.

Pomůcky:

1. Papíry s nápisy jednotlivých kulturních oblastí či pojmů, psací potřeby
2. Počítač (programy PowerPoint, Winamp)

Použitá umělecká díla : Francisco Goya „Spánek rozumu budí nestvůry" 1798; Bili Viola - „Spánek rozumu" 1988

Hudební ukázky: Apocalyptica - Cult - Coma; Björk - Medulla; Apocalyptica - Cult - Struggle.

• fffl "•Ji À A: V k;
ř V" ? f
vfjKw*•

*Francisco Goya: Spánek rozumu plodí nestvůry (Caprichos 43)
1797- 1798; lept a akvatinta, 21,6 x 15,2 cm*



Bili Viola: The Sleep of Reason, 1988 -Video/sound installation

9.2 Hlavní část

Časová dotace: 10 hodin

Klíčová slova: multimediální dílo, proměna, nová média, video, počítač, digitální fotografie, instalace, interaktivita

Úkoly:

1. Na základě zkušeností z předchozí části zvolit výchozí dílo pro vlastní tvorbu.
2. S pomocí uvedených prostředků navrhnou a realizovat multimediální dílo.
3. Vytvořit návrh pro způsob prezentace díla v galerijních prostorách.

Cíle:

1. Poznávání současných výtvarných vyjadřovacích prostředků a jejich výrazových možností.
2. Rozvoj schopnosti (sebe)vyjádření výtvarným projevem. Rozvoj výtvarného vyjadřování a technických dovedností - využívání technických prostředků jako tvůrčích nástrojů.
3. Kultivace schopnosti spolupracovat v kolektivu vrstevníků, účinně komunikovat, citlivě ladit proporce mezi respektem k druhým a sebepoznáním.

Pomůcky:

1. Program PowerPoint, reprodukce děl Edvarda Muncha.
2. Počítače (použité programy: Winamp, UleadVideoStudio, PowerPoint), videokamera, fotoaparát, internet.
3. Ostatní - přizpůsobí se tvořivým nápadům, návrhům a potřebám žáků.

Očekávané výstupy:

Žák

1. Nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření.
2. Osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, tvorbě a interpretaci díla.
3. Pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a vhodně kombinuje všechny dostupné prostředky s ohledem na stanovená kritéria.

Závěrečné návrhy do galerijních prostor:



Obraz doplněn literárním příběhem, vlastní reprodukcí a videem, na kterém čte dívka v kostýmu příběh.



Skupina chlapců do obrazu vnesla současné prvky a pojala je jako aktualitu z tisku, která bude společně s ostatními barevnými obrazy součástí video-instalace.



Obraz pojatý jako interaktivní loutkové i hudební představení.



Obraz přetransformován do podoby filmového comicsu, jež je součástí celé instalace.



Pomocí různých digitálních fotografií, textu a hudby vznikl příběh, který bude promítán mi dvou nhřírř nhrn7nvknrh

0

Opět instalace videa a loutky i s celým prostředím.

9.3 Závěrečná část

Časová dotace: 2 hodiny

Klíčová slova: prezentace, galerie, návrh, instalace, interaktivita, multimedia

Úkoly:

1. Připravit prezentaci multimediálního díla a jeho umístění v galerii.
2. Pomocí uvedených prostředků prezentovat a komentovat zhotovené práce.
3. Kriticky zhodnotit vlastní práci z těchto hledisek:
 - Míra naplnění stanovených kritérií.
 - Kvalita týmové spolupráce a způsobu realizace.
 - Výše samostatnosti a uplatňování všech dostupných prostředků.

Cíle:

1. Rozvoj verbální a neverbální komunikace.
2. Kultivovat výtvarnou citlivost pro kompozici v prostoru.
3. Rozvoj schopnosti kritického (sebe)hodnocení vlastního i cizího výtvarného projevu s ohledem na předem stanovená kritéria.

Pomůcky:

Zpětný projektor, počítač - dále dle potřeby

Očekávané výstupy:

Žák

1. Nalézá a do komunikace v sociálních vztazích zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil.
2. Porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace.
3. Hodnotí vlastní práce i práce jiného autora.

9.4 Shrnutí

Obava z nedostatečné motivace žáků se naštěstí hned při úvodní hodině rozplynula. Spojování obrazu a hudby je natolik překvapilo a zaujalo, že se o další vývoj projektu přirozeně zajímali. Plnění úkolu samotného i výsledek práce byl pro většinu z nich zábavou, protože dělali něco zcela nového, něco, co záviselo naprosto na jejich originálních nápadech.

Z počátku se objevil jeden problém, a to vytvoření multimediálního díla ve velmi podobném pojetí u všech skupin. Zde je opravdu důležité žáky vhodně směřovat a inspirovat. Pro hledání různého uchopení a zhmotnění obrazu, které by jim bylo blízké a zároveň by bylo originální.

Samozřejmě, nelze tvrdit, že s nadšením pracovali všichni žáci. Objevilo se zde i klasické negativum skupinové práce, což je fakt, že někteří pracují, ostatní se dívají. Této situaci se nelze vyhnout, dá se na ni ale předem připravit. Některé skupiny se velice dlouho potýkaly s jakousi počáteční nejistotou a mnohdy dokonce rozpaky, jak zcela neobvyklý úkol Chopit.

Před závěrečnou prezentací počítejte s několika předem plánovanými večery, protože nastříhat video a zakomponovat do něj všechny požadované prvky opravdu spolkne spoustu času (pokud tedy nebudete mít ve třídě šikovné žáky, kteří by to zvládli za Vás).

Příprava těchto projektů byla velice náročná, avšak jejich realizace byla nesrovnatelně těžší. Vynaložený čas i energie rozhodně stála za to, ačkoliv bych dnes nepostupovala stejně. Největším negativem byla přílišná komplikovanost a délka všech projektů, kterou však lze po menší úpravě snížit.

10 Výhody a nevýhody využívání nových médií ve výtvarné výchově

Závěrečnou tečkou budiž tento přehled, který ukáže přednosti, ale zároveň zohlední i možné nevýhody využívání nových médií ve školní výtvarné výchově.

Výhody

- Věrnost zachycení obrazu.
- Dostupnost.
- Rychlost.
- Možnost manipulace s obrazem.
- Možnost další úpravy obrazu, zvuku, či jejich kombinací.
- Možnost opětovného vyvolání a ukládání.
- Kombinace různých médií - multimédií.
- Možnost pracovat i s 3D modely (v případě využití PC).
- Snazší prezentace vlastních prací (internet).

Nevýhody

- Vysoké nároky na dovednosti a schopnosti učitele.
- Potřeba alespoň základního technického zvládnutí média ze strany žáků.
- Veliké nároky na technické zázemí škol, tříd, popř. učitele.
- Závislost na zdroji (baterie, elektřina).

C) VYTVARNACÁST

11 Několik slov úvodem

V této části jsem vytvořila sérii tří prací, pro něž jsem našla inspiraci v již dříve zmiňovaných tématech. Doposud jsem k nim přistupovala ze stanoviska teoretického a didaktického, nyní se k nim vyjádřím z hlediska subjektivního.

Všechny práce využívají jako základní prostředky video, počítač, digitální fotografii či jejich kombinace. Narozdíl od předchozí části však nejsou využívány jako tvůrčí nástroje v pravém slova smyslu. Posloužily spíše jako specifický prostředník v interakci mezi mnou a okolím. Žádná z prací by nevznikla za pomoci jiných tvůrčích nástrojů. Pouze „nová média“ umožnila spojit několik dílčích složek v jeden veliký celek - v multimediální dílo. Ve všech je využíváno umění instalace a každá z nich počítá s přímou účastí diváka, jedná se tedy o umění interaktivní.

Využívaná témata se dají v této oblasti označit za tradiční a v obecnější rovině za stále aktuální. Mým cílem není snaha o jejich vyústění do krajností až extrémů za každou cenu. V žádném případě nechci šokovat, poučovat, znechucovat či nudit. Cílem této série je potěšit oko příchozího, pobavit, zprostředkovat mu nový zážitek a v neposlední řadě ukázat možnosti a specifickou krásu světa využívajícího umění „nových médií“.

Média jsou velice často kritizována kvůli tomu, že se díky nim začala vytrácet mezilidská komunikace. Je nutné si však uvědomit, že ačkoliv je osobní komunikace nenahraditelná, tak právě ta stejná „nová média“ otevírají nové metody sdělování, které určitě stojí za naši pozornost. Věřím, že mé práce jsou toho důkazem.

Na závěr nelze nezmínit jednu možná zcela samozřejmou věc. Je to fakt, že žádnou z těchto prací a témat nelze brát izolovaně. Ačkoli některá z nich převážně vypovídá například o mém osobním postoji a vztahu k určité oblasti, tak se ve stejnou chvíli vyjadřuje k mému vztahu k okolí a svým způsobem i ke světu umění byť jen např. formální stránkou.

12 Koncepce

Každá práce je představena úvodní hlavičkou, která obsahuje její základní charakteristiku. V první řadě je uvedena oblast, která byla hlavním impulsem pro tvorbu. Hned poté je práce představena svým názvem, který by ji měl blíže specifikovat. Pod názvem je vždy uveden způsob prezentace a výčet základních prostředků. V kategorii „komentář“ popisují hlavní motivaci tvorby, a také se stručně vyjadřují ke sdělovaným myšlenkám. Mimo to zde rovněž zdůvodňují volbu výrazových prostředků a způsob prezentace. Na závěr je přiložen návrh, bez něhož by si práci nebylo možné představit. Návrh nejdříve představuje dílčí složky práce, jakousi „ochutnávku“ fotografií či fotografií z videí. Pod fotografiemi je vždy vysvětlující komentář, který práci ještě přesněji přibližuje. Celá ukázka je završena komplexním návrhem interiéru místnosti. V programu ArCon, ve kterém návrhy vznikaly, nebylo **možné** jejich propracování do nejjemnějších detailů, jsem si ale jista, že pro utvoření si představy o celkovém pojetí plně postačil.

13 Charakteristika 1. výtvarné práce - „Já“

Název práce: I love music! - video-instalace

Prostředky: Čtyři počítače, sluchátka, projektory, dřevěná podlaha (parkety).

Komentář:

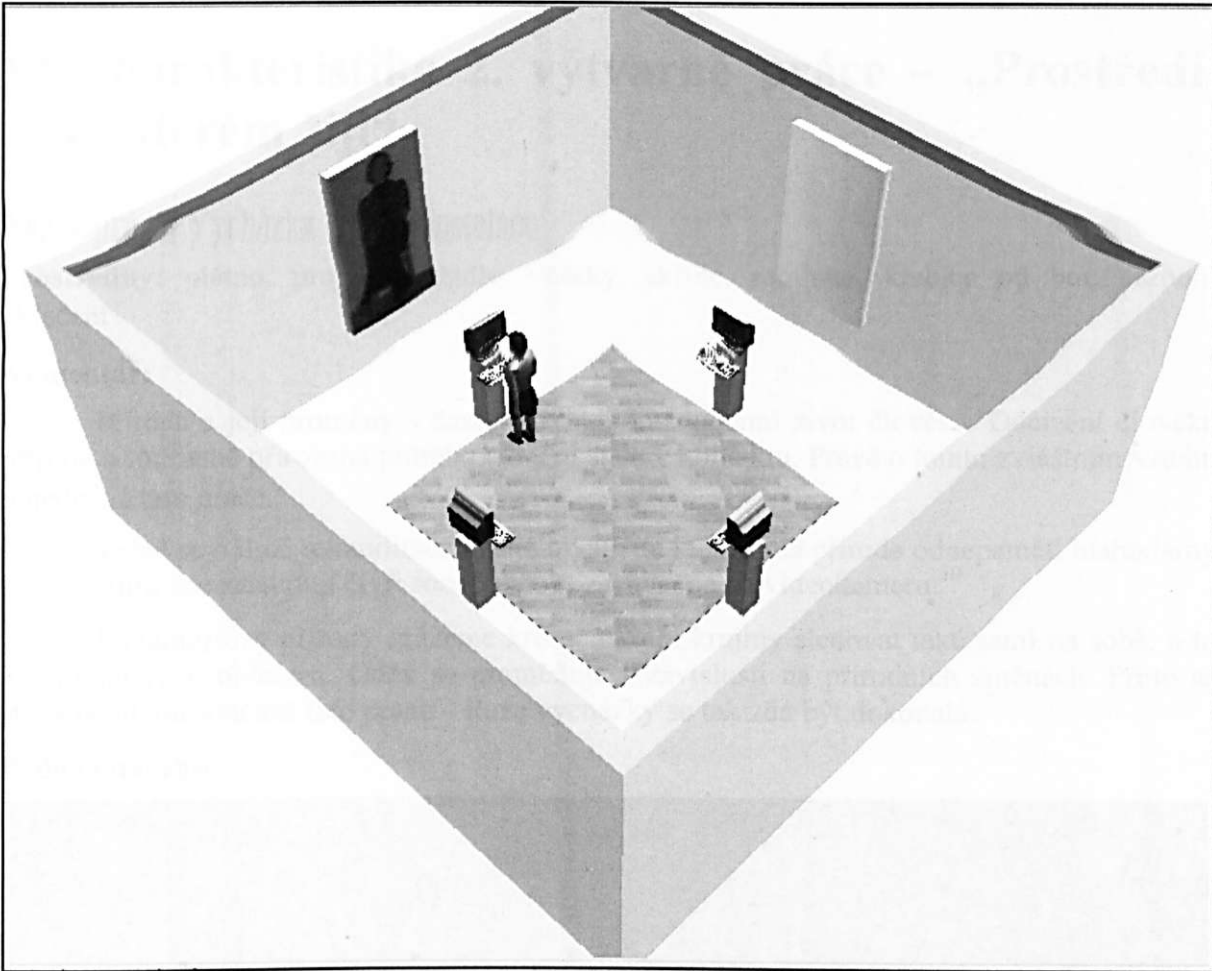
Prožitky každého člověka jsou jedinečné a nepřenositelné. Přesto tato práce zprostředkovává a vypovídá a mém prožívání, konkrétně o prožívání hudby a přirozené reakce na ni - pohybu. Jedná se o jakousi parafrázi mého života, který je hudbou i pohybem v různých obměnách provázen. Jeden vztah, ale čtyřikrát jinak. Pokaždé jiná hudba, oblečení, výraz tváře, postoj těla. Pokaždé jiná reakce těla na hudbu. Čtyřikrát jinak, ale přeci vždy v podstatě stejně - vždy jsem to já.

Spojení hudby a pohybu ve mne nejčastěji vyvolá představu tanečního parketu, který se proto i zde stává ústředním bodem místnosti. Fotografie v nadživotní velikosti umožňují detailnější pohled na výraz tváře i ostatní prvky. Na každé stěně místnosti je vždy jedna fotografie z důvodu, aby příchozí nebyli vzájemně rušeni při poslechu hudby a sledování videa.

Příloha návrhu:



Na fotografiích v nadživotní velikosti jsou umístěny obrazovky, které jsou jejich součástí.



Po příchodu do místnosti se návštěvník ocitne přímo na „tanečním parketu“. Na každé stěně je jedna fotografie v nadživotní velikosti. Obrazovky s videi lze pomocí počítače umístěném na panelu ovládat (spouštět a vypínat). Se zapnutím videa se automaticky spustí i hudba. Bude návštěvník experimentovat s ovládáním obrazu a zvuku nebo „jen“ pozorovat? Najde se někdo, kdo přijme pozvání na taneční parket?

14 Charakteristika 2. výtvarné práce - „Prostředí, ve kterém žiji“

Název práce; Vycházka - video-instalace

Prostředky: plátno, projektor, židle, věšáky, skříně, ramínka, krabice od bot, sezónní oblečení

Komentář:

Příroda a její proměny v čase ovlivňuje každodenní život člověka. Odcizení člověka přírodě a současně přirozená potřeba být s ní stále v kontaktu. Právě o tomto zvláštním vztahu pojednává tato práce.

Jedná se o iluzi rehabilitace lidské mysli, na kterou má příroda odnepaměti blahodárny vliv. Realitu zde zastupují čtyři roční období zachycená na videokameru.³⁰

Metamorfózy přírody můžeme kromě okolní krajiny sledovat také sami na sobě, a to prostřednictvím oblečení. Oděv se proměňuje v závislosti na přírodních změnách. Proto se stává nedílnou součástí této práce - iluze vycházky se tak zdá být dokonalá.

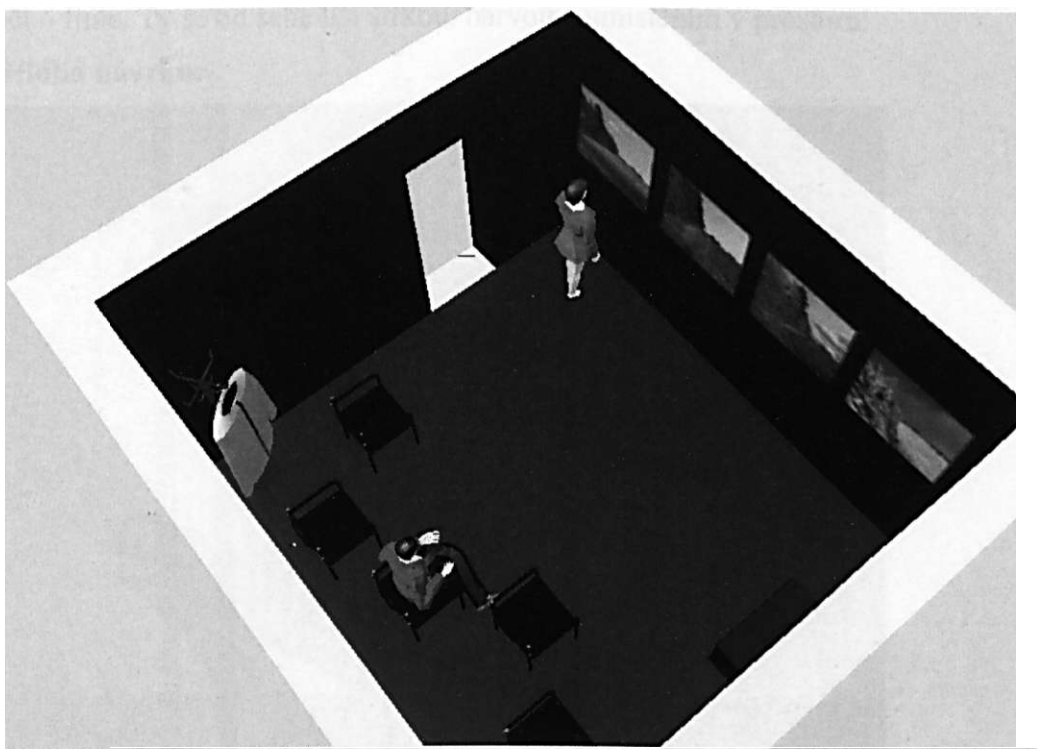
Příloha návrhu:



Na plátně je zachyceno čtvero ročních období. Účastník si podle své aktuální nálady vybere, ve kterém z nich se chce ocitnout.

³⁰ Pozn • Videá jsou natočená z jednoho místa - Modřanské rokle a jejího okolí.

Když je návštěvník rozhodnut, stačí se dotknout obrazovky a video se přes celou stěnu spustí automaticky. V místnosti jsou k dispozici různé druhy sezónního oblečení, které je možné si zapůjčit. Divák se tímto stává přímým účastníkem.



Celkový pohled na místnost. Přítmi dá vyniknou videím, která jsou dominantou celé instalace. Světlo je zároveň dostačující natolik, aby si návštěvník mohl prohlédnout či vypůjčit oblečení. Před plátnem jsou umístěny židle. To proto, aby se unavený příchozí mohl oddat dokonalé iluzi pobytu v přírodě.

15 Charakteristika 3. výtvarné práce - „Já a svět umění“

Název práce: Tančím obraz - video-instalace

Prostředky: projektor, plátno, počítač, barevná tiskána, zavěšená plochy na kreslení s papíry, kýble s barvami, různě silné štětce

Komentář:

Lze komunikovat bez řeči? Je možné zachytit obraz pohybem, a pak opačně vytvořit podle pohybů obraz? Díky této otázce mě napadlo vytvořit práci, v níž komunikaci pomocí řeči a písma plně nahradí komunikace pomocí pohybů.

Pokud jdeme na taneční představení (např. balet či moderní scénický a výrazový tanec), očekáváme předem, že budeme účastníky komunikace mezi tanečníky. Sledováním jednotlivých složek, které jsou zakomponovány v celek (taneční choreografie, kostýmů, světla, kulisy, hudby apod.) se nám podaří této „řeči“ rozumět.

Co když ale úlohu divákovi úmyslně zkomplikujeme? Na scéně je pouze jeden tanečník odtržený od kontextu prostředí či příběhu. Je oblečený celý v černém má zakrytou tvář a navíc je jeho tanec zhmotněním obrazu. Jaká bude reakce a míra porozumění přímých účastníků? Zcela určitě u každého jiná. Příchozí ví, že se jedná o představení obrazu pohybem, ale jaký je ten obraz?

Práce Zdeňka Sýkory Linie č. 181 posloužila jako ideální výchozí dílo. Vybrala jsem ji jednak s ohledem na to, jak vznikla, tak proto, že jsou na ní pouze základní prvky výtvarné řeči - linie. Ty se od sebe liší šířkou, barvou a umístěním v prostoru.

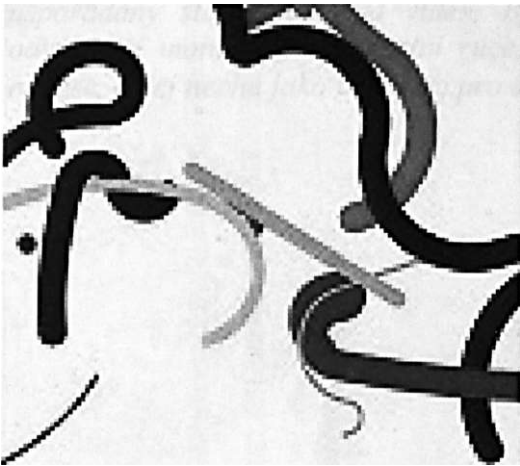
Příloha návrhu:



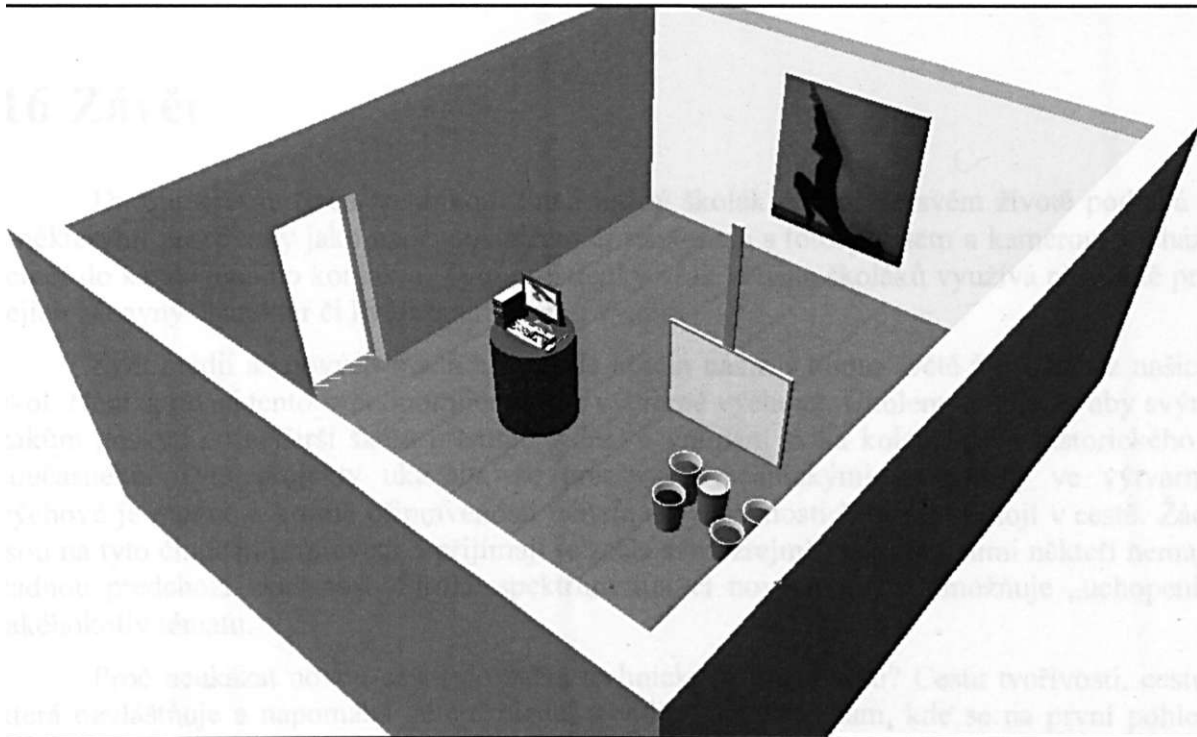
Vše začíná krátkým předtančením. Příchozí je v tuto chvíli "pouze" pozorovatelem.



Úkolem diváka je nechat se vést pomalými pohyby tanečníka a co nejpřesněji je sledovat. Je na návštěvníkovi, jaké z médium využije pro zachycení pomíjivých pohybů.



Zdeněk Sýkora: Linie, č.181; 60 cmx 60 cm; 2000



Při vstupu do této místnosti je návštěvník oslněn výraznými barvami, s nimiž se bude setkávat v průběhu celé práce. Na čelní stěně je umístěno velké plátno. Návštěvník je předem seznámen s celou „hrou“. K dispozici má počítač s programem malování, z něhož si svůj výstup může návštěvník namíste vytisknout. Druhou možností jsou kýble s barvami, které jsou uspořádány stejně jako na videu. Barvy mohou být nanášeny různě silnými štětci, ti odvážnější mohou použít vlastní ruce. Je na rozhodnutí návštěvníka, zda-li si svůj obraz odnese, či jej nechá jako inspiraci pro další příchozí.

16 Závěr

Dnešní svět je řízen technikou. Snad každý školák se s ní ve svém životě setkává a s některými prostředky jako např. počítačem či telefonem s fotoaparátem a kamerou přichází téměř do každodenního kontaktu. Tyto prostředky však většina školáků využívá převážně pro jejich zábavný charakter či kvůli praktickému využití.

Svět médií a „nových médií“ je všude kolem nás a v tomto světě žijí i žáci z našich škol. Není správné tento svět opomíjet ani ve výtvarné výchově. Úkolem učitele je, aby svým žákům poskytl co nejširší škálu přístupů vidění a vnímání světa kolem nás - historického i současného. Tyto projekty ukázaly, že pracovat s technickými prostředky ve výtvarné výchově je možné a kromě připravenosti učitele a vybavenosti škol nic nestojí v cestě. Žáci jsou na tyto činnosti připraveni a přijímají je zcela samozřejmě, ačkoliv s nimi někteří nemají žádnou předchozí zkušenost. Široké spektrum funkcí nových médií umožňuje „uchopení“ jakéhokoliv tématu.

Proč neukázat novou cestu do světa technických prostředků? Cestu tvořivosti, cestu, která ozvláštňuje a napomáhá dětem hledat a vidět „umění“ i tam, kde se na první pohled nezdá být?

17 Seznam literatury

1. BALEKA, J.: *Výtvarné umění: Výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997.
2. BĚLECKÝ, Z., et al.: *Klíčové kompetence v základním vzdělávání*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2007.
3. BELTING, H.: *Konec dějin umění*, Mladá fronta: Praha 2000.
4. BLÁHA, J. - SLAVÍK, J.: *Průvodce výtvarným uměním*. Praha: Práce, 1997.
5. BUTLER, A. - CLEAVE C. - STIRLING. S.: *The art book: velká kniha výtvarného umění*. Brno: 2003.
6. BYDŽOVSKÁ, L. a kol.: *Dějiny umění 12*. Praha. Euromedia - Knižní klub a Balia, 2002.
7. CIKÁNOVÁ, K: *Tužkou, štětcem nebo myší*. Praha: Aventinum, 1998.
8. GABLIKOVÁ, S: *Selhala moderna?*. Olomouc: Votobia, 1995.
9. GAFF, J. - OLIVEK C. - *Svět uměníXX. století*, Albatros: Praha 2003.
10. HAZUKOVÁ,H.- ŠAMŠULA,P.: *Didaktika Výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta., 1990.
11. HAZUKOVÁ,H: *Příprava učitele na rozhodování ve výtvarné výchově II*. Praha: Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta., 1995.
12. KELNER, L. ml.: *Muzeum umění v digitální době*, Argo + NG: Praha 2000.
13. HORÁKOVÁ, J.: *Myslet interaktivitu* [online]. Masarykova univerzita v Brně, 2005.
14. MCLUHAN, M: *Jak rozumět médiím*: Praha: Odeon, 1991.
15. MALÁ, O.-DENK. W.-SRP K.-MUSGRAVE D.- BUSSEL D.: *Close echoes*. Galerie hlavního města Prahy: 1998.
16. POLÁKOVÁ, H: *Fotografie jako možnost výtvarného vyjádření dětí v zájmovém kroužku*. (Bakalářská práce) Praha: Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta, **2006**.
- 17.** SLAVÍKOVÁ, V. - SLAVÍK J. - HAZUKOVÁ H.: *Výtvarné čarování: artefiterika pro předškoláky a mladší školáky*. Praha: Univerzita Karlova. **Pedagogická fakulta.**, 2000.
18. ŠAMŠULA, P.: HIRSCHOVÁ J.: *Průvodce výtvarným uměním IV*. Praha: Práce, 1994.
19. TRIBE M.- JANA R.- GROSENICK U.: *New media art*, Taschen: Bonn 2006.

20. UHLÍŘ, V: *Fotografie jako fenomén současného umění a její možnosti v dnešní výtvarné výchově*. (Diplomová práce) Praha: Univerzita Karlova. Pedagogická fakulta, 2002.
21. VALOCH J.- BREGAND M.- ČINČERA R.- VASULKA W.- Biblický M.: *Nová média v současném umění*. Sorosova centra současného umění: Praha 1996.
22. ZHOŘ, IGOR: *Proměny soudobého výtvarného umění*, SPN; Praha 1992

Další zdroje

<http://www.entermultimediale.cz/?id=txt&nid=56>

<http://pcuifs2.fit.vutbr.cz:8080/Slovník/index.jsp>

<http://artlist.cz/>

www.vasulka.org

<http://www.cinepur.cz/article.php?article=999>

www.paikstudios.com

<http://www.billviola.com/>

<http://www.rvp.cz/clanek/247/724>

http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=431

www.veronikabromova.cz/

časopis Atelier

18 Přílohy

Příloha č.1

Myslet interaktivitu

Jana Horáková

[online]. Masarykova univerzita v Brně, 2005. Dostupné z <http://www.entermultimediale.cz/?id=txt&nid=56>

„Technologie nabízejí nové příležitosti pro kreativní a interaktivní zážitky a zvláště pro nový typ dramatu. Ale tyto nové příležitosti se uskuteční pouze tehdy, když ovládnání technologie bude odebráno technologům a dáno těm, kteří rozumějí lidským bytostem, lidské interakci.“
Brenda Laurel: Computers as Theatre

Uvažování o interaktivitě v souvislosti s digitálními médii prošlo již několika vývojovými etapami - od doby mýtické a mýtotvorné až po klasifikaci a kritické analyzování, které často směřovalo ke skepsi vůči skutečnému potenciálu interaktivity nových médií. Nás zajímá tento přívlastek digitálních médií v souvislosti s jejich využitím jako média exprese, výrazu, tedy v širším kontextu umělecké tvorby.

INTERAKTIVNÍ UMĚNÍ

Interaktivní umění digitálních médií bylo vyhlášeno uměleckou formou 90 let (např HUHTAMO, 1995; BROECKMANN, 1998) Mohlo by se tedy zdát, že princip interaktivity, zdůrazňující aktivní účast příjemce informace, se objevuje v umění až v souvislosti s využíváním počítačů. Interaktivní umění nových médií však není zdaleka prvním interaktivním uměním a není průkopnické ani v zájmu o interakci vnímatele s uměleckým dílem. Půdu mu připravovalo na začátku 20. století hnutí umělecké moderny a avantgard a po 2. světové válce vlna uměleckých aktivit (happening, event, performance), později zahrnutých pod názvem performance art, které charakterizuje zaměření umělců na samotný prožitek interakce vnímatele, jenž se tak stává aktivním spoluvůrcem uměleckého zážitku. V souvislosti s performance art, do jehož rámce interaktivní umění digitálních médií zařazujeme, můžeme mluvit o 'komunikačních hrách'. Jejich podstatou je dialog mezi tvůrcem a recipientem, střídání role mluvčího a posluchače, tvůrce a příjemce. Performance zinscenovaná jako otevřená komunikační hra má několik charakteristických rysů: performerovým záměrem je vyprovokovat spontánní účast na procesu tvorby, spolehu. Představení vzniká bez předem jasně stanoveného plánu. V jeho tvaru je počítáno s využitím tvůrčích příspěvků účastníků. Sdílení atmosféry představení je mnohem důležitější než jeho umělecká hodnota. V posledních několika dekádách 20. století byly v oblasti výzkumu a vývoje digitálních médií realizovány některé klíčové vize moderního umění, a to dokonce přibližně ve stejné době, kdy byly tyto vize formulovány umělci. Paralelismus tohoto vývoje zasahuje nejen myšlenky, ale i formy, kterými jsou myšlenky formulovány. V obou případech se setkáme s odmítnutím představy o jedinečnosti uměleckého díla a o umělci jako jediném (a jedinečném) tvůrci. Co však odlišuje uměleckou tvorbu v prostředí interaktivních médií od ostatní tvorby je skutečnost, že výše popsané postupy a strategie vytváření uměleckého prožitku nejsou výrazem postoje umělce k umělecké tvorbě a jeho chápání umění obecně, nýbrž jsou zakódovány v samotných principech tvořících bázi interaktivního média (viz POSTER, 2002)

INTERAKTIVITA

Interaktivita či přívlastek interaktivní nemá svou jasnou definici. Původně se interaktivita objevuje v souvislosti s novými médii jako jejich charakteristická vlastnost, časem se však stává spíše prostředkem tematizace obecného problému poznání lidského vnímání a způsobů komunikace, které používáme. Existuje například tato knižní (LISTER, DOVEY, GIDDINGS, GRANT, KELLY, 2003) definice pojmu INTERAKTIVNÍ: „Schopnost poskytnutá uživateli, který může zasahovat do výpočetních procesů a vidět výsledky těchto zásahů v reálném čase. Je také používáno v teorii komunikace k popisu lidské komunikace založené na dialogu a výměně“, (s. 388) Jak je patrné i z této definice, interaktivita odkazuje nejobecněji ke dvěma oblastem - ke strukturám a procesům realizovaným digitálními médii, které můžeme poměrně snadno popsat prostředky, jež nabízejí příslušné oblasti informační techniky a technologie, a k teorii lidské interakce a komunikace, jejíž komplexnost nás předurčuje k vyjadřování se v podobě metafor a k vytváření modelů našich představ o možných principech, které ji formují. Jak říká Erkki Huhtamo: „interaktivita je stále aktivita primárně mentální a intelektuální, pouze druhotně technologická.“ (HUHTAMO, 1995: 21)

INTERAKTIVITA JAKO METAFORA INTERAKCE

Digitální média můžeme chápat nikoliv jako interaktivní sama o sobě, nýbrž jako nástroj k modelování lidské komunikace a vnímání, který poukazuje k lidské interakci ne jako k analogii ale jako k metafoře. Oblouk metafory však působí oběma směry a komunikační hry akčního umění spojené s principem dialogu, předpokládající pravidelné střídání a dobrovolnou angažovanost všech účastníků, se odráží i ve zvýšených či změněných očekáváních v souvislosti s uměním digitálních médií. Prvním znakem změny perspektivy při konstruování interaktivních programů byl zvýšený zájem konstruktérů o prožitek interakce, tedy zájem o lidského aktéra-uživatele a jeho vnímání interakce s médiem. Posun v chápání interaktivity souvisí s přechodem od zájmu o ergonomicky vhodné, technické a programové prostředky styku člověka s počítačem (Computer-**Human** Interface; **CHI**). Tento přístup v 80. letech nahradilo soustředění pozornosti na problematiku interakcí mezi člověkem a počítačem jako dvěma specifickými médii (Human-Computer Interaction; HCI). Lev Manovich tento **posun charakterizuje jako přechod od mediálních studií ke studiím softwarovým - „od teorie médií k teorii softwaru“.** (MANOVICH, 2002: 48)

INTERAKCE JAKO POLE UDÁLOSTI A EXCESU

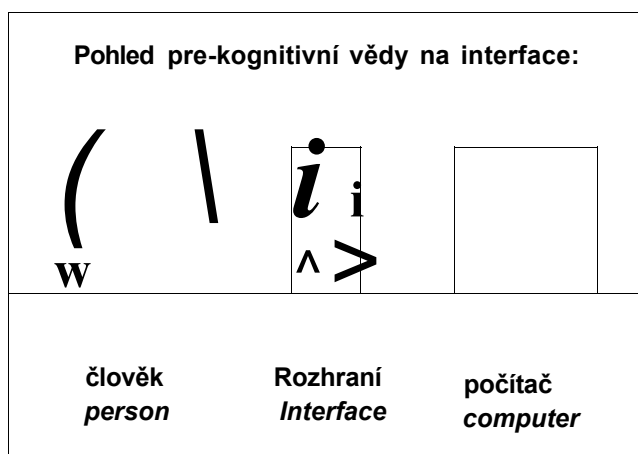
Jednou z klíčových osobností tohoto 'obratu' v chápání zážitku interakce uživatele s digitálním médiem, jenž jsme popsali jako přesun pozornosti od počítačového rozhraní (interface) k interaktivitě, je Brenda Laurelová, kterou citujeme i v záhlaví tohoto textu. Inspiraci pro svou „dramatickou metaforu“ čerpá z Aristotelovy poetiky divadla. Postačujícím kritériem kompozice interakce člověka a stroje se pro ni přitom stal příjemný zážitek ('pleasurable experience'), představující pro autorku současnou podobu katarze nás 'uživatelů' interaktivních strojů. K němu by měla vést poměrně přesně definovaná struktura po sobě následujících kroků (rozpracovaná teoretikem tzv. „dobře udělané hry“ Gustavem Freytagem: expozice-kolize-krize-peripetie-katastrofa).

Zájem o prožitek-událost interaktivity uživatele se strojem, s digitálním médiem, se však objevuje v rámci mnohem obecnější tendence umění 20. století, směřujícího k vytvoření díla, formy nebo systému (od kinetismu až po různé podoby performance art), které by nebylo pouhým 'pasivním objektem' estetického zážitku, ale bylo by schopné komunikovat, interagovat. Důraz se přesouvá z technicky předem determinované možnosti akce, která byla tak obdivována u Kinoautomatu Radúze Činčery na světové výstavě Expo 67 v Montrealu, směrem k systémům otevřeným vůči zpětné vazbě s předem neznámými prvky a funkcemi.

To, co se ukazuje jako životaschopný odkaz „zlatého věku“ performance art (60. - 70. let) pro současné umění, a tedy i umění digitálních médií, není návrat k rituálu nebo hledání autenticity, ale právě aktualizace problému informace, jejího přenosu, příjmu, pochopení a vnímání. Tematika percepce, kognitivního strukturování informace / estetického objektu ve vztahu k prožitku interaktivity člověka a stroje se tak stává nikoliv otázkou technickou, ale možná stále více problémem psychologickým či fyziologickým, neboť interakce je možná pouze za předpokladu přiznání určité autonomie těmto systémům.

S pochopením interakce člověka a stroje prostřednictvím metafory performance art (nikoliv jen jeho poměrně formalizované divadelní podoby) se důraz přesouvá na prožitek esteticky aranžované události, v níž je ponechán prostor pro „emergenci“ předem nedefinova(tel)ného prožitku v excessu, náhodě ponechaném střetu silochar pole, kde se setkávají člověk a stroj. Vedle zájmu o náš lidský způsob poznání a prožitku se rozšiřuje zájem také o toho, kdo v naší komunikaci s digitální technologií stojí na druhé straně. Princip interaktivity v oblasti kybernetického umění či umění nových médií tedy nutně vede k uvažování o autonomii stroje. Termín emergence, který zde používáme pro popsání povahy estetického zážitku interakce člověka a stroje, má své kořeny v evoluční teorii. V teorii umělé inteligence se termín emergence stal frekventovaným díky možnosti vzniku procesů, které by se daly **označit** jako „myšlení“ u strojů. Slovy Jozefa Kelemena: emergence „označuje jev, který se na určité úrovni popisu skutečnosti zcela přirozeně vyskytuje, něco však stojí v cestě redukcí tohoto jevu na jevy nižších úrovní“. (KELEMEN, 1994: 79) Zájem o prožitek interaktivity člověka a stroje poukazuje k autonomii strojů i k těsné spolupráci člověka a stroje. Jejich interakce evokuje jak metaforu kyborga, tak i připuštění jisté autonomie strojů, chápání stroje ne jako našeho dvojníka či naší protězy (nástroje), ale jako Jiného. Performance interaktivity člověka a stroje (jak se s nimi setkáme například u performerů Stelarc nebo v robotických performance Demerse a Vorna) se stávají hraničním prostorem, ve kterém se střetává humanita a mechanický život a v němž je přítomna i možnost překročení této hranice. Toto překročení však již nemá podobu obav ze zmechaničtění člověka, ale naopak připravuje intelektuální i emocionální prostor pro obecné akceptování nezávislosti všeho Jiného, tedy i strojů.

Masarykova univerzita v Brně
www.phil.muni.cz/udim



Reflexe proměny výtvarného umění v koncepci oblasti Umění a kultura

Jaroslav Vaněát

[online]. Dostupné z <http://www.rvp.cz/clanek/247/724>

Koncepce Výtvarné výchovy v RVP ZV a Výtvarného boru v RVP G klade důraz na **sémantický přístup k výtvarnému umění a k vizuálně obrazným vyjádřením obecně.**

Samo současné výtvarné umění se totiž snaží tyto proměny ve vývoji vizuálních znaků velmi intenzivně reflektovat: to se projevuje navenek jak stále větší medializací forem výtvarného umění, tak **především změnou chápání rolí v uměleckém procesu:**

- změnou postavení umělce v tvorbě;
- změnou váhy diváka v interpretaci;
- změnou chápání funkce a hodnot výtvarného uměleckého díla a výtvarného umění obecně.

Umělec v současném uměleckém procesu zdaleka již není ta tajemná, romantická postava, k jejímž výsledkům je nutné vzhlízet s obdivem a automaticky je respektovat. Smysl a hodnota uměleckého díla se totiž nevytváří jen v umělcově ateliéru či míněním kritika, který dříve odhaloval "pravý" smysl díla, aby jej divák musel respektovat, přizpůsobit se mu, pochopit jeho "správný" smysl.

Největší změna, ke které v tomto pojetí umění došlo a kterou chce uplatnit i pojetí výtvarné výchovy¹ v RVP, je zjištění, že smysl a hodnota uměleckého díla nejsou dány pouze jeho autorem, ani nadosobně "shůry", **ale že vznikají** subjektivně jako výsledek osobních uvědomělých či mimovědomých zážitků a zkušeností **umělce i diváka** a jejich společný význam se vytváří v komunikačním procesu, v **interpretaci**. Umělcova či kritikova interpretace přitom zdaleka není automaticky hodnotnější než interpretace **divákova**. Každá vyjadřuje **jedinečné, nezastupitelné zážitky a zkušenosti a svým zapojením do komunikační sítě má v jejích vazbách svou specifickou hodnotu**. Právě **hodnota jinakosti** těm, kdo se interpretace účastní (interpretace může probíhat v diskusi nad dílem v galerii, ale také výběrem jistého programu v televizi, přijetím či odmítnutím nějaké obrazové představy jako součástí reklamy apod.), poskytuje **alternativu k vlastnímu stanovisku**, a tím zásadně rozšiřuje jejich možnosti v procitování, vnímání a chápání světa.

V důsledku tohoto pluralistického přístupu se také poselství, smysl a obsah uměleckého procesu i uměleckých děl samotných radikálně změnilly. Ve středu zájmu výtvarné výchovy již dávno nebyl model realistický (v němž je obraz pojímán jako něco, co odráží "přímo" skutečnost), ale model **symbolický** (kdy se hledá nějaký další, hlubší význam, který je za tímto běžným vzhledem skryt) či model **expresivní** (v němž se obsah nalézá coby vyjádření "nitra" či "duše" tvůrce). I tyto dva poslední modely však přestávají mít dnes v postojích uměleckého světa podstatnou váhu, neboť objevy zejména v sémantice a antropologii odhalují v obsahu znaku mnohem více významů, než přináší symbolický model, a také dokáží s využitím sémantického přístupu mnohem hlouběji prosvětlit kdysi tajemné nitro subjektu.

Symbolický přístup ke znaku totiž eviduje pouze dvojí obsah díla: původní, banální, zavedený, a obsah nový, za tímto banálním dosud skrytý, který je posléze adorován jako výhradní a trvalý. **Sémantický přístup ke znaku** otevírá **neukončené množství jeho interpretačních možností**. Obrazové vyjádření se tak podle současné filozofie nevztahuje ani k realitě 0&^k bY také mohlo; Považovat plátno pokryté barvami za vyjádření nesmírně

členitého, tvárného, stále se pohybujícího a proměňujícího světa vede většinou k těžkým iluzím), ani k hlubinám subjektu (s neodbytně **se vynořující**, avšak nezodpověditelnou otázkou, jak se duchovní obsah přenáší do hmotného vyjádření).

Jako **znakové vyjádření se obraz vztahuje pouze k ostatním znakům a jejich systémům**, s nimiž je (uvědoměle či mimovědomě) srovnáván a z nalezených podobností a rozdílů je vyvozován jeho význam. Tak to, co bylo v díle ohodnoceno jako výraz "umělcovy duše", můžeme pochopit z postavení umělcem užitých znaků vůči znakům dosud užívaným a vůči jejich dosud užívané interpretaci. Takto můžeme donekonečna považovat Munchův Křik či van Goghovy obrazy za výsledek hluboké psychické exaltace obou umělců. Na rozdíl od běžných psychiatrických pacientů, jejichž případné grafické výtvořiny mohou být nesené možná i větším psychickým vypětím, jsme u zmíněných umělců schopni určit, jaké znaky pro jaké pocity, dosud k umění nevztahované, každý z nich přinesl a jak potřebné obsahy pro naši sebereflexi jako autonomních individuí vyjadřují.

Je totiž pravda, že za každým takovým dosavadním znakem, s nímž jsme schopni nové **vizuálně obrazné vyjádření** srovnávat, stojí nějaká **naše osobní zkušenost**, nějaké naše takto vyvolatelné jednání: Označíme-li něco za malé, pravděpodobně to dokážeme uchopit; označíme-li něco za **nesmírně** velké, nejspíš nás to přesahuje. Je-li něco modré, porovnáváme to s představami, které jsme už předtím coby "modré" získali. Pro někoho tyto představy povstávají z oblohy, pro jiného z moře, pro dalšího z bezpečí v blízkosti maminky modré blůzky! Jednou z hlavních příčin proměny konceptu výtvarné výchovy je právě vědomí toho, že s tvorbou i interpretací znaku odkrýváme **osobní konkrétní jinakost zkušenosti**, jež je prvním východiskem k zjištění jeho významu.

Při tomto vědomí je totiž zřejmé, že ani my jako učitelé nemůžeme nabídnout svým žákům nic víc než pouze tuto osobní zkušenost, **svou osobní jedinečnou cestu**. Předáváme-li jim pak sdělení o obecných, trvale platných hodnotách (např. o výtvarných hodnotách), vyzdvihujeme nevědomky své osobní jedinečné přesvědčení jako obecně či trvale platné! Falešná autoritativnost takového přístupu je samozřejmě v době akcentování svobody vlastního postoje stále více pocíťována a **přirozeně odmítána**.

Základem výuky podle nového konceptu výtvarné výchovy je proto především nutnost **upozorňovat na tuto jedinečnost každé osobní zkušenosti** a být pozorný k odlišnostem ve vyjádření i v interpretaci. Dát zaznít všem hlasům a názorům a hledat, v čem se liší, podporovat tuto odlišnost, pomáhat hledat i důvody a pochopení, proč tomu tak je. Cílem takového diskursivního přístupu pak není získání jednoho "správného" postoje, spíše hledání mostů a tolerance, která netlačí k nucenému následování, **ale přitahuje k vnitřně založené pluralistické kooperaci**, v níž právě jinakost je tou silou, která otevírá **společný tvořivý a inovační přístup ke světu**.

Tento postoj znamená, že tvorba a její interpretace nesměřují k vyhledávání "nejlepšího", jehož kvality bychom poměřovali již hotovými výtvarnými díly, "výtvarnými hodnotami" jako vzory. Naopak, tvorbu cílíme k hledání nejosobitější zkušenosti a jejích důvodů, jež mohou být pak pro konkrétní vztahy interpretů přímo uměleckými výtvořinami v tom smyslu, v jakém je dnes umění chápáno.

Bývalé tzv. "umělecké hodnoty" či "výtvarné hodnoty" jsou v dílech současných i historických vždy důležité **jako tvorba znaků či prosazování jejich významu v takovém smyslu, jaký do té doby ještě nebyl nastolen**. Jinak by se nejednalo o umění, ale o zavedený jazyk, v jehož přesně vymezeném rámci nás někdo nutí se pohybovat. Mona Lisa bude do té míry uměleckým dílem, do jaké dokáže v interpretovi vzbudit osobní překvapení z označení jevu, který jsme si předtím neuvědomili. Pokud to nedokáže, zůstává jen zavedeným klišé, znakovým prvkem, který je možné užít např. v reklamním vyobrazení, kde bude znamenat "vážnost umění" či "tajemný úsměv" či něco, čemu bude rozumět co nejvíce konzumentů

stejným způsobem. Aby znamenala to pravé rozjitření, jaké pochází z umění, je třeba většinou vysvětlit, co **nebylo lidem zřejmé předtím, než vznikla, co přinesla do světa a jak jej tím proměnila**. Živá umělecká díla proměňují svět znova v každé době (jinak jsou jen netečným inventářem depozitářů) a takto, **se světem jako dynamickým procesem, přetvářeným proměnou znaků a odhalením zkušeností**, jež se k nim začínají vázat, takto je třeba představovat umění.

Umělecká hodnota se v tomto smyslu odhaluje jako osobní a subjektivní - co je pro někoho uměleckým dílem, pro jiného muže být na základě jeho znalostí světa obrazových znaků pouhý klam a kýč. Opět je třeba říci, že ve škole nejsme proto, abychom rozhodovali, kdo vidí umělecky a kdo používá kýčovitých klišé, protože to je opět jen také naše osobní měřítko. Naší možností je nabízet každému k jím zastávanému další, alternativní řešení - ze zásobnice nekonečných dobrodružství a nepřerušované řady objevů, k nimž výtvarné umění ve své historii stále postupuje, mezi nimi i taková, na která jako tvůrci - učitelé, podníceni tvorbou svých žáků, aktuálně přijdeme. **"Umění je jazyk, který se proměňuje s každým nově vzniklým uměleckým dílem"** (*Slovo, písmo, akce, hlas*, Praha 1967).

Zde je třeba říci, že je již nemálo učitelů, kteří výše uvedené principy mimovědomě i uvědoměle uplatňují jako přirozené ve své školní praxi. Zásady výtvarné výchovy v RVP jim mohou dát nástroj, jak toto pojetí obhájit a vysvětlit svým žákům, jejich rodičům i široké veřejnosti.

¹ V tomto článku budeme tímto pojmem nadále označovat vzdělávací obor Výtvarná výchova (z RVP ZV) i Výtvarný obor (z RVP G)