

Experimentální spojení Moravské galerie v Brně a studentského videomappingového projektu

Jana Francová, Eva Strouhalová

Experimental Interoperation of the Moravian Gallery in Brno with the Students' Videomapping Project

Abstract: The paper deals with various forms of communication of large museum institutions with the public, and particularly the university students. Also, the paper deliver analyses communication media in use of the Moravian Gallery in Brno as an example. The complementary „Experiment Videomapping“ projection from June 10, 2015 performed on the facade of the Governor's Palace, Moravian Gallery is described as a specific form of cooperation. The event is reflected from a broader perspective of cooperation and communication of the museum/gallery with the expert public.

Keywords: gallery, videomapping, communication, facade, student project, institutional cooperation

Experiment videomapping I a II

V červnu 2015 se konala v Moravské galerii v Brně první veřejná projekce studentských prací nazvaná Experiment videomapping. Akce byla zařazená mezi doprovodné programy galerie a probíhala díky spolupráci Lektorského oddělení Moravské galerie v Brně (dále jen MG) a Katedry výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Masarykovy Univerzity (dále jen Kvv), zastoupených autorkami článku. V letošním roce již proběhl Experiment videomapping II, který se konal 14. března 2016 v rámci slavnostního zahájení Týdne výtvarné kultury a který navázal na vernisáž studentských prací. Dále budeme organizovat třetí Experiment videomapping letos v červnu, který pravděpodobně sérii zakončí. Autorky článku Mgr. Eva Strouhalová a Mgr. et MgA. Jana Francová Ph.D.¹ jsou zároveň organizátorkami akce a smyslem tohoto textu je reflektovat uvedenou formu spolupráce a zasadit ji do širšího kontextu aktivit galerie.

Konstrukce diskursu galerie v posledních desetiletích

Role institucí plnicích kulturní funkce ve veřejném životě se výrazně proměňuje.

Tato tendence je zvláště patrná v institucích, které souvisejí s uměním a s uměleckým provozem. Muzea a galerie se v dnešní době již nemohou zaměřovat „pouze“ na shromažďování, ochranu a výzkum svých sbírek, ale stejně důležité je jejich komunikační a edukační působení ve vztahu k veřejnosti.

V novém miléniu byla role muzea podrobena komplexnější reflexi a kritice, navazující víceméně na známou kritiku futuristů. Muzea a galerie se v průběhu své existence staly spolutvůrci veřejného mínění a preference kultury, v jejímž rámci vznikaly. Ne vždy byly postoje muzeí etické a je namístě postupy těchto institucí rehabilitovat. Zejména v tom případě, kdy se svými prezentacemi podílely na dehonestaci některých etnik, jak to v našem jazykovém prostředí nastínila Petra Šobánková².

Mezinárodní instituce reagují na společenské změny a požadavky ve světovém kontextu. Ve spolupráci s ICOM se 27.–28. května 2015 konalo v UNESCO mezinárodní jednání, na kterém vznikl dokument stanovující základní funkce muzeí a sbírek a také definuje jejich specifické úkoly a role. Vedle ochrany kulturního dědictví a výzkumu uvádí jako stejně důležité zprostředkovávání veřejnosti a vzdě-

1 Mgr. Eva STROUHALOVÁ je vedoucí Lektorského oddělení MG, v rámci doktorandského studia vyučuje Zprostředkování umění, Galerijní praxi a Výtvarné činnosti na Kvv PedF MU Mgr. et MgA. Jana Francová Ph.D. na téže instituci učí mimo jiné Nová média a Audiovizuální tvorbu. Realizace uvedené experimentální akce spadá do širšího pojetí galerie a muzeí a je výsledkem proměny institucionálních vztahů.

2 ŠOBÁŇOVÁ, Petra. Kritické teorie muzea - podnět k reflexi. Muzeum: muzejní a vlastivědná práce, 2012, roč. 50, č. 2, s. 26–39.

Mgr. et MgA. Jana Francová Ph.D.

Masarykova Univerzita, Katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty
jfrancova@ped.muni.cz

Mgr. Eva Strouhalová

Moravská galerie v Brně,
eva.strouhalova@moravska-galerie.cz

lávání. Tento dokument *Draft Recommendation concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in Society*³ byl v listopadu 2015 schválen na valné hromadě UNESCO a v únoru 2016 představen v českém překladu *Doporučení na ochranu a podporu muzeí a sbírek, jejich rozmanitosti a jejich úlohy ve společnosti na plenárním zasedání ČV ICOM*. Po padesáti pěti letech redefinuje základní funkce muzeí a muzejních sbírek v souvislosti s otázkami globalizace, ekonomického vývoje, kvality života a novou sociální rolí muzea. Mimo jiné vybízí muzea k využívání všech možných komunikačních prostředků s cílem stát se aktivním činitelem ve společnosti. Tyto interakce s veřejností mohou probíhat jak v reálném prostředí, tak i v digitální formě.

Různé formy komunikace mohou pomoci integraci, dostupnosti a sociálnímu začleňování skupin potenciálních návštěvníků. Naopak veřejnost a komunitní skupiny svými aktivitami posilují a podporují činnost muzea a jeho význam pro společnost. Provázanost novodobého světa s informačními technologiemi zpřístupňuje informace na pár kliknutí. Nastupující změna paradigmat by měla být kompenzována novými funkcemi, které instituce ve společnosti přebírají. Mezi stěžejní funkce uměleckých muzeí a galerií je bezprostřední kontakt s originálem a také s *genia loci* budovy či uměleckého díla. Nové způsoby, jak navázat komunikaci s diváky, se v tomto procesu změn objevují na mnoha úrovních. Multimédia, uvádí Kesner, mohou být významným nástrojem marketingu a mohou zpřístupnit muzeum dalším potenciálním návštěvníkům. Díky mnohovrstevnatým informacím vytvářejí široký kontext pro výtvarná díla v expozici.⁴

Na straně institucí se formy komunikace s veřejností rozšiřují prostřednictvím nejrozličnějších mediálních kanálů. Kromě tradičních tištěných materiálů jde například o webové stránky a sociální sítě, akce pro veřejnost, ale i kavárny a design shopy. Muzea a galerie usilují o větší míru otevřenosti a vytvoření přátelštějšího prostředí,

jež má přilákat návštěvníky všech věkových kategorií různých zájmů. Pro jejich další fungování je důležité, aby se jim dařilo uspokojovat nejrůznější potřeby návštěvníků, zejména sociální a edukační. V rámci experimentální a poloformální komunikace se pohybuje i náš projekt, který si klade za cíl propojit studenty s MG na tvůrčí bázi.

Komunikační a edukační aktivity v Moravské galerii v Brně

Moravská galerie v Brně má dlouholetou tradici ve zprostředkování umění a komunikaci s návštěvníky. Od založení galerie v její současné struktuře v roce 1961 doprovázely výstavy komentované prohlídky kurátorů, tematické přednášky, besedy s autory výstav a umělci. Postupně se objevovala nová témata a proměňovaly také formy aktivit vzhledem k rozšiřujícímu se návštěvnickému spektru. K velkému posunu ve vnímání práce s veřejností v Moravské galerii v Brně přispěla účast v programu *Brána muzea otevřená* Nadace Open Society Fund Praha v letech 1997–2002. Cílem programu bylo pomoci hledat nové kreativní cesty k oslovení veřejnosti netradičními aktivitami a vykročit z pojetí muzea jako izolované uzavřené instituce. Základním předpokladem nového hledání vztahu muzea a společnosti bylo rozvíjení aktivní role muzea v místní komunitě a jeho všeobecné dostupnosti pro nejširší publikum.⁵

Důležitým se stalo rozvíjení spolupráce muzea a školy, muzea a rodiny. Návštěvníci si mohou vybrat mezi doprovodnými i edukačními programy s větší či menší mírou interaktivity. Ta je většinou závislá na věku účastníků programu. Pro děti je návštěva výstavy spojená s aktivními prvky, tvůrčí činností nebo smyslovým zážitkem. Se stoupajícím věkem návštěvníků je potřeba hledat přiměřené cesty k aktivnímu seznamování s tématy naznačenými na výstavě. „*Programy zaměřené na výtvarné umění se liší tím, že při kontaktu s výtvarným dílem se ve větší míře věnují kreativním aspektům práce a citové rovině vnímání.*“⁶

3 *Draft Recommendation Concerning the Protection and Promotion of Museums and Collections, their Diversity and their Role in the Society* [online]. [cit. 1. 2016].

Dostupné z: <http://network.icom.museum/icom-czech/muzea/internationaldocuments/LI/0/>.

4 KESNER, Ladislav ml. *Muzeum umění v digitální době. Praha: Argo a Národní galerie v Praze, 2000. ISBN 80-7035-155.1 (NG).*

5 Srovnej BRABCOVÁ, Alexandra. *Brána muzea otevřená. Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea. Praha: Nadace Open Society Fund, Nakladatelství JUKO Náchod, 2003. ISBN 80-86213-28-5.*

6 HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, s.r.o., 1998. ISBN 80-7204-084-7.*

Moravskou galerii v Brně pravidelně navštěvují skupiny všech stupňů vzdělávacích zařízení a věkových kategorií. Zatímco pro některé vyučující základních a středních škol je návštěva edukačního programu MG pravidelnou součástí výuky, pro mladší nebo starší věkové skupiny je nutné hledat nové formy komunikace i atraktivní způsob zprostředkování.

Mezi pravidelné účastníky patří také vysokoškolští studenti z Masarykovy univerzity, Vysokého učení technického v Brně a z Mendelovy univerzity, kteří se však nejčastěji zúčastňují klasicky zaměřených doprovodných programů – komentovaných prohlídek kurátorů, besed s umělci či odborných přednášek. Výraznou skupinou zájemců o edukační aktivity a doprovodné programy jsou kluby seniorů a univerzity třetího věku.

Celkově lze říci, že galerie dělá kroky k tomu, aby byla tak zvaně „user-friendly“, tedy „uživatelsky příjemná“ a vstřícná ke svým divákům, jak o tom píše např. Petra Šobáňová⁷. Je také nutné poznamenat, že dnešní návštěvník galerie i muzea považuje aktivizační programy za samozřejmou součást nabídky těchto institucí.

Jednou z cest jak otevřít instituci většímu počtu studentů a mladých lidí je aktivně s nimi spolupracovat, což se děje v rámci běžné výuky, i v rámci tvůrčího projektu Experiment videomapping, jak popíšeme dále.

Zprostředkování umění jako součást vysokoškolského vzdělání

Nejrůznější proměny tradiční role kamených institucí v zásadě směřují k nalézání nových cest k divákovi, což se projevuje také ve vzniku nových oddělení pro práci s veřejností, metodických nebo edukačních center v rámci institucí⁸. Jde o současný trend. V nedávné minulosti nebyly edukační programy a k tomu určená oddělení v uměleckých institucích běžné a neexistovaly pro ně specializované studijní programy. První pracovníci, kteří se zabývali touto činností, se rekrutovali ze studentů muzeologie⁹ nebo to byli absol-

venti kateder výtvarné výchovy na některé z pedagogických fakult. Na tento fakt ostatně naráží dokument, který vydala Asociace museí a galerií s názvem *Strategie Výboru Komise pro práci s veřejností a muzejní pedagogiku AMG a doporučení pro muzejněpedagogickou praxi*.¹⁰ V tomto dokumentu autoři apelují na vznik specializovaných center a jejich finanční zabezpečení a zároveň profesní kolegiálnítu mezi absolventy pedagogických fakult a filosofických fakult.

Některé vysoké školy zareagovaly na změny v uměleckých institucích přizpůsobením své vzdělávací nabídky. Jako první v roce 2008 akreditovala studijní program s názvem *Galerijní pedagogika a zprostředkování umění* Katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity. Katedra tímto navazuje na dlouholetou teoretickou práci Radka Horáčka, který je garantem oboru. V Olomouci byl na Katedře výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého akreditován program *Muzejní a galerijní pedagogika* v roce 2012. Dílčí předměty *Galerijní animace* a *Galerijní pedagogika* jsou součástí výukových plánů také při studiu výtvarné výchovy na Pedagogické fakultě Západočeské univerzity v Plzni.

Spolupráce galerií s vysokými školami se nabízí zejména v oblasti odborných praxí. V Moravské galerii v Brně studenti výtvarné výchovy v rámci předmětů *Zprostředkování umění* a *Galerijní praxe* v průběhu svého studia připravují a realizují své vlastní projekty edukačních a animačních programů. Programy si vyzkoušejí jako pilotní projekty v kolektivu svých spolužáků a poté je přizpůsobí konkrétní věkové skupině a zrealizují přímo v Moravské galerii v Brně za dohledu zkušené lektorky. Animační programy se konají v běžných otevíracích časech galerie, a tak ozvláštňují svým způsobem výstavní prostory i pro ostatní individuální návštěvníky.

V přístupu výše uvedených vysokých škol se odráží snaha reagovat na společenskou poptávku po specificky zaměřených pra-

7 Srovnej ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, s. 361. ISBN 978-80-244-4302-7.*

8 Například 1.6. 2015 vzniklo nové edukační centrum v přízemí historického objektu Colloredo-Mansfeldského paláce v rámci Galerie hlavního města Prahy. Více na: <http://www.culturenet.cz/aktuality/nove-edukacni-centrum-galerie-hlavniho-mesta-prahy/n:17590/>.

9 Např. oddělení muzeologie na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity. Více na: www.phil.muni.cz.

10 *Hlavní programové linie činnosti. Strategie výboru Komise pro práci s veřejností a muzejní pedagogiku AMG a doporučení pro muzejněpedagogickou praxi [online]. [cit. 20. 6. 2016]. Dostupné z: <http://www.cz-museums.cz/web/amg/organy-amg/komise/komise-pro-praci-s-verejnosti-a-muzejni-pedagogiku/hlavni-programove-linie-cinnosti>.*

covnicích, kteří dovedou popularizovat umění a kreativním způsobem vtáhnout diváka do akce. Proto je velmi pozitivní, že se studenti zapojují do programů, které Moravská galerie v Brně pořádá pro veřejnost. Rozvíjení spolupráce se školami je jednou z podmínek „živosti“ a tím i životnosti galerijních i jiných institucí. Do této kategorie spadá i projekt Experiment videomapping, který je formou interpretace, jejímž východiskem se stala fasáda galerie, a který přitáhl pozornost širšího okruhu známých prezentovaných autorů.

Experiment videomapping

V rámci spolupráce Moravské galerie v Brně a Katedry výtvarné výchovy Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity jsme uspořádali veřejnou projekci videomappingu s názvem Experiment videomapping. Studenti magisterského stupně studia měli semestrální úkol vytvořit animaci na část fasády nádvoří Místodržitelského paláce Moravské galerie v Brně jako praktický výstup předmětu Audiovizuální tvorba II. Pro studenty se jednalo o veřejnou formu završení setkávání se s novými médii v předešlém studiu (např. v předmětech Audiovizuální tvorba I, Video a podobně). Bývalá studentka Iveta Kalousková (nyní absolventka), která se videomappingem hlouběji zabývá a sama zrealizovala nebo participovala na mnoha projekcích, se podílela na všech videomappingových experimentech, které jsme se studenty zrealizovali. Kromě animace zajistila také technologickou realizaci závěrečného mapování všech studentských videí v programu Resolume přímo na fasádu.

Studenti měli za úkol reagovat na výsek fasády a pomocí animace jej oživit. Většina studentů pracovala v programu Adobe After Effects. Každý student zpracoval časový úsek zhruba dvou až tří minut. V rámci projektu se sešly nejrůznější formy pojetí této intervence. Student Ondřej Drozd „zazdil“ budovu do cihlové zdi a poté ji popsal parafrázemi básní a ironickými komentáři. Martina Matečná jezdila po fasádě s „autíčky“ a Lucie Vráblová odhalila složité barevné potrubí,

které se poměnilo v akvárium s podivnými technickými rybami. V profesionálních podmínkách se takto koncipované projekty realizují většinou formou týmové práce. Pro účely výuky bylo však podstatné, aby každý student přispěl svou vlastní interpretací fasády a nemohl se případně schovávat za zručnější kolegy.

Projekt Experiment videomapping si nekladl za cíl vytvořit reprezentativní projekci pro ohromení diváka ani konkurovat profesionálním skupinám jako Macula, Kino Cirkus a podobně. Hlavním cílem byl experiment a hra s propojením studentských nápadů a architektury ve veřejném prostoru. V konečném důsledku považujeme tento experiment za jednu z dalších forem spolupráce a oživení prostoru galerie.

Mnoho forem komunikačních kanálů velké instituce

Zastavme se opět krátce u forem komunikace, které využívají velké instituce nejen sbírkového typu. Změny, jichž jsme svědky v celé společnosti, souvisejí s digitalizací a využíváním virtuálního prostoru internetu. Prezentace kamenné instituce ve virtuálním světě prostřednictvím oficiálních webových stránek a sociálních sítí je dnes absolutní nezbytností. V Moravské galerii v Brně existuje jedna „institucionální“ facebooková stránka, svou vlastní pak provozuje lektorské oddělení galerie.

Obraz velkých institucí navenek dále vytvářejí samozřejmě také tradiční média. V tištěné podobě vychází Bulletin Moravské galerie v Brně, katalogy a doprovodné publikace, které společně tvoří diskurs umění a teoretické zázemí sbírek a výstav pořádaných galerií. V urbánním prostoru jsou to plakáty a billboardy, sloužící k propagaci výstav a celé instituce.

Fasáda

Jedním z nejstarších a stále funkčních médií je však samotná fasáda domů, kde instituce sídlí. Fasády budov jsou obecně velmi silným prvkem v urbánním pro-

storu města. Architektura utváří celkový dojem instituce a asociuje její „tvář“ navenek. Není možné například mluvit o pařížském Centre Pompidou,¹¹ aniž by nám vytanula na mysl jeho fasáda. Utváří dojem extravagance modernismu, zcela jasně dává najevo svůj nonkonformní charakter včetně toho, že jde o architekturu umělecky zaměřené instituce.

Nově stavěné budovy akcentují svou filozofii a fasády korespondují s jejich užitím. V prostoru, kde se pohybuje velké množství lidí, jsou fasády také využívány k propagaci nejen uměleckých akcí. Výrazné světelné reklamy se etablovaly jako svého druhu estetické a ikonické plochy určující noční panoramata např. newyorského Times Square či Tokia. Některé specifické budovy se dokonce noční tváří města zcela přizpůsobily a využívají svou fasádu jako světelného, popřípadě luminiscenčního zdroje. Jejich fasády jsou známy jako tzv. mediální.¹²

Při tvorbě videomappingu se řada studentů inspirovala právě fasádou MG. Fotka výseku fasády (prostoru, který je osvětlen naším projektorem) slouží jako podklad pro animaci a současně ji lze použít také jako zdroj obrázků pro následnou animaci. Výseky fasády následně multiplikujeme, modifikujeme a animujeme. Cestou využití právě částí fasády se dali tři studenti: Zuzana Matiovská deformovala okna. Nechala je se kroutit smršťovat a vykukovat na okolní zdi. Vít Votroubek okna zmnožil a propojil je s geometrickými obrazci, inspirován učebnicemi architektury. Andrej Ševčík nechal okna přejíždět fasádou tak, že divák měl dojem, že je ve výtahu, a to vše synchronizoval s hudbou.

Místodržitelství palác – klasika a ozvláštňení

Moravská galerie v Brně sídlí v historických budovách, což samo o sobě napomáhá vnímání galerie jako klasické, tradiční a konzervativní instituce. Místodržitelství palác je její nejstarší budovou, jeho historie sahá až do poloviny 14. století, současnou barokní podobu získal při sta-

vebních úpravách na přelomu 17.–18. století. Po zrušení kláštera zde byly umístěny nové státní, zemské a stavovské úřady, za protektorátu úřady německé. Do roku 1989 zde bylo Muzeum dělnického hnutí Brněnska. Nyní se v prvním patře nachází dlouhodobá expozice starého umění, v přízemí se konají krátkodobé výstavy, tzv. Barokní sál je vhodný pro kulturní a společenské akce. V budově je dále knihkupectví ArtMap a kavárna MORGAL.

V novém miléniu se Moravská galerie v Brně rozhodla osvěžit tuto starobylou budovu prostřednictvím architektonické intervence. Barokní nádvoří Místodržitelství paláce bylo v roce 2012 ozvláštňeno vložением modulů a variabilních prvků připomínajících sochu – nábytek.¹³ Realizace je mobilní a zcela víceúčelová – jedná se o tzv. „modulární architekturu“, kterou architektonická dvojice Chybík – Křištof propaguje ve spolupráci se společností KOMA Modular. Uzavřený prostor nádvoří se tak otevřel a nyní umožňuje pořádání dalších typů akcí, např. koncerty, letní kino, divadlo, workshopy aj.

Také my jsme zvolili přístřešek modulu jako vhodné místo pro projektor, protože je alespoň trochu chráněn před nepřízní počasí.

Specifika videomappingu

K ozvláštňení – oživení jsme si vybrali část vnitřní fasády budovy v prostoru nádvoří Místodržitelství paláce. Jedná se o prostor v centru města, kde je zároveň omezen vliv veřejného osvětlení i slunečního světla, což je pro videomapping jednou ze základních podmínek. Další technologickou podmínkou je projektor s přiměřenou luminiscencí a fotografie nebo scan¹⁴ příslušného místa, který slouží jako podklad pro animaci videa.

Videomapping je ve své podstatě projekce na objekt. V současnosti se jedná zejména o monumentální spektakulární projekce, které často slouží k propagačním účelům a v některých případech se jen velmi těžko odlišují od reklamy. Kořeny tohoto druhu umění však sahají až k počátkům videoartu.

11 *Architekti: Richard Rogers, Renzo Piano a Gianfranco Franchoni.*

12 *Novým příkladem je letos dokončený hotel Motel One v Londýně. Tématice mediálních fasád se věnovala studentka Simona Ušelová ve své bakalářské práci na Filosofické fakultě MU.*

13 *Architektonické studio Chybík–Křištof Associated Architects.*

14 *Pro ambiciózní projekty se konkrétní místo scanuje 3D scannerem.*

Projekce zahrnovali do svých projektů již klasikové videoartu, jako jsou Peter Campus, Vito Acconci a Bruce Nauman, kteří ve společné videoinstalaci *Negative Crossing* 1974 použili life kameru spojenou s projektorem.¹⁵ Mezi klasiky videoinstalace patří také Tony Oursler, který se proslavil projekcí hovořících hlav na figuríny a loutky¹⁶ a jehož projekty mají blízko k divadlu.

Video v různých podobách intervenuje do mnoha odvětví umělecké produkce, jako například: veřejné koncerty, divadelní představení atd. Videomapping se v posledních letech vyčlenil jako specifický obor také z toho důvodu, že technika v současnosti umožňuje poměrně přesně přizpůsobit projektovaný obraz reálné ploše fasády. Také je možné pomocí specializovaných softwarů programovat 3D efekty, které vytvářejí iluzi tekutého prostoru.

Videomapping jako nástroj komunikace s veřejností

Jak uvádíme výše, videomapping vznikl v návaznosti na vývoj technologií, přičemž tím zásadním byl kvalitní projektor a již zmíněné softwarové technologie. Videomapping je úzce svázán s komerční sférou, zejména z toho důvodu, že je finančně velmi náročný. Proto je experimentální protíváha ve formě tvůrčího a studentského projektu v prostoru města významná.

Experiment videomapping se od známých projektů liší v mnoha ohledech: má, jak název napovídá, experimentální charakter, je zcela nekomerční a tím pádem i nezávislý. Prostřednictvím povinného úkolu umožňuje studentům, kteří se zabývají vizuální kulturou z hlediska svého budoucího profesního zařazení, vyjádřit něco na způsob „komentáře“ k prostředí tradiční uměleckohistorické instituce.

Studenti vizuálně komunikují s fasádou galerie, někdy reflektují i svůj postoj k ní a zároveň komunikují s veřejností, protože akce byla veřejná. Podařilo se tak vytvořit novou platformu rozvoje dvou institucí,

kteří se zabývají kulturou a uměním, a zároveň novou formu veřejné prezentace výsledků práce studentů z běžné výuky.

Poetickými projekty byly animace již zmíněné Ivety Kalouskové a také Barbory Jeřábkové, která propojila fasádu s mrkajícíma očima a listím. Je nutno říci, že jako jediná si ke svému projektu složila píseň.

Experiment videomapping považujeme za jednu z možných forem práce studentů s prostorem v širším významu tohoto slova, jak s veřejným prostorem ve fyzickém slova smyslu, tak s institucí, která je experimentování a kultuře nakloněna. Kromě čistě pedagogických výstupů, které se od studentů očekávají, se studenti museli vyrovnat s výzvou kreativní a uměleckou, navzdory tomu, že jejich tvůrčím zaměřením často nejsou pouze nová média.

Není pochyb, že použitím nových médií se zvyšuje atraktivnost galerie a informovanost diváků, na druhé straně studenti oboru výtvarná výchova si rozšiřují pole své gramotnosti o vizuální dovednosti na fasádě veřejné budovy.

Podle Kesnera koexistence digitálních prezentací v kombinaci s poukázáním na cestu k originálu, která vede do sbírek instituce, je možná a dokonce žádoucí. Multimédia umožňují prezentovat díla a sbírky, které nejsou z různých důvodů vystaveny. Slouží také jako významný nástroj marketingu ke zpřístupnění muzea dalším potenciálními návštěvníkům.¹⁷

Jde tedy zejména o účel a vhodnost použití nových technologií, spíše než o otázku je-li to vhodné. Z vývoje posledních let je zřejmé, že aktivizující programy používající nové technologie jsou ze strany diváků očekávány a pozitivně reflektovány.

Stejná fasáda Místodržitelského paláce MG byla využita i v projektu ArchiBio umělce Andreje Boleslavského v rámci festivalu CZECH THE LIGHT¹⁸ v květnu 2014. V tomto projektu umělec využil celou plochu fasády díky kvalitnímu technologickému vybavení.

15 RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames & Hudson, 2001, s. 122.

16 *Ibidem*, s. 76.

17 Srovnej KESNER, Ladislav ml. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo a Národní galerie v Praze, 2000. ISBN 80-7035-155.1 (NG).

18 *Galerie: Brno – 5.–17. 5. 2014 – Světelné instalace v ulicích Brna v rámci Muzejní noci* [online]. [cit. 18. 6. 2016]. Dostupné z: <http://www.czechthelight.cz/Programi/Brno/Brno-15-17-5-2014-Svetelne-instalace-v-ul.aspx>.

Formy spolupráce Moravské galerie v Brně s vysokoškolskými studenty

Stejně jako jiné galerie a muzea také Moravská galerie v Brně spolupracuje se vzdělávacími institucemi ve velkém rozsahu, například formou nabídky ke stážím či absolvováním praxe, jako je tomu ve většině institucí.

Další formy spolupráce galerie s vysokými školami přispívají k otevření instituce veřejnosti. Ve spolupráci s Fakultou výtvarných umění VUT v Brně jsou prostory galerie využívány pro obhajoby a prezentace klauzurních, bakalářských a diplomových prací. Konaly se zde také veřejné přednášky, konzultace a diskuse Ateliéru grafického designu 2.

V Pražákově paláci prezentovali své architektonické návrhy diplomanti Fakulty architektury VUT. Výstava Modfolk v Jurkovičově vile představila práce studentů ateliéru designu oděvu a obuvi Liběny Rochové pražské Vysoké školy umělecko-průmyslové: módní kolekce exkluzivně pro prostory Jurkovičovy vily.

Od října 2014 sdružení 4AM Fórum pro architekturu a média provozuje ve spolupráci s Moravskou galerií v Brně otevřený variabilní kulturní prostor s galerijní kavárnou PRAHA, kde jsou formou diskuzí, workshopů, přednášek a akcí ve veřejném prostoru artikulovány a kriticky zkoumány aktuální kulturně-spoločenské fenomény a související otázky týkající se architektury, urbanismu, městského prostoru, současného umění a umění nových médií.

V tomto ohledu je Experiment videomapping jen jednou z mnoha možností spolupráce, jimiž se veřejná instituce otevírá svému publiku. Jedná se však zcela určitě o novou formu prezentace se širokým potenciálem do budoucnosti. „*Dosavadní výzkumy ukazují, že úspěšně aplikace multime-*

diálních a hypertextových informačních systémů skutečně podporují a podněcují aktivní vnímání originálů samotných výtvarných děl, spíše než by takové vnímání nahrazovaly.“¹⁹ Nové multimediální technologie mohou zviditelnit muzejní a galerijní expozice a zatraktivnit jejich návštěvu a vytvořit spojení se studentskou komunitou.

Použité zdroje

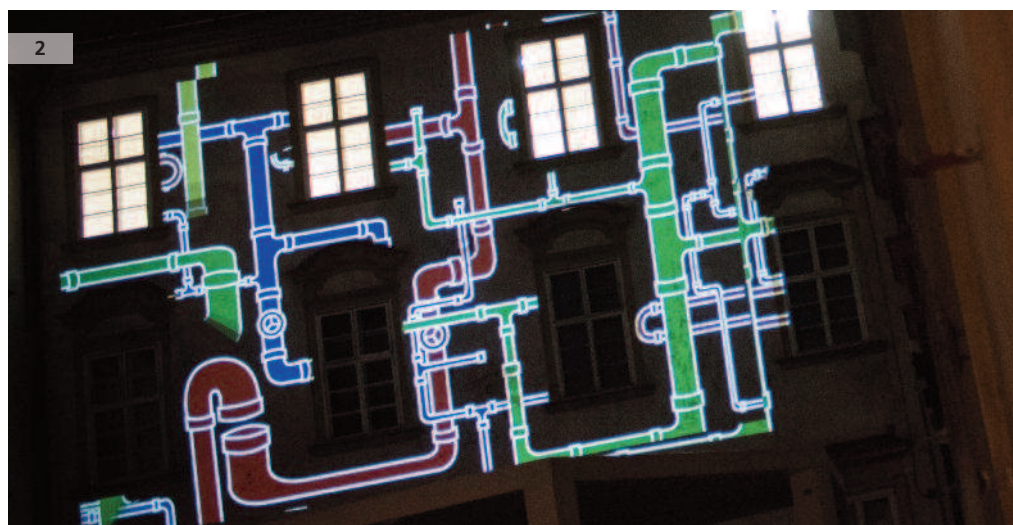
- BRABCOVÁ, Alexandra. *Brána muzea otevřená. Průvodce na cestě muzea k lidem a lidí do muzea*. Praha: Nadace Open Society Fund, Nakladatelství JUKO Náchod, 2003. ISBN 80-86213-28-5.
- HORÁČEK, Radek. *Galerijní animace a zprostředkování umění*. Brno: Akademické nakladatelství Cerm, s.r.o., 1998. ISBN 80-7204-084-7.
- ICOM mezinárodní rada muzeí Český výbor. *Dokumenty* [online]. [cit. 29. 6. 2015]. Dostupné z: <http://network.icom.museum/icom-czech/muzea/internationaldocuments/L/0/>.
- KESNER, Ladislav ml. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo a Národní galerie v Praze, 2000. ISBN 80-7035-155-1 (NG).
- MARTIN, Silvia. *Videoart*. Koeln: Taschen, 2006. ISBN 3-8228-2950-1.
- RUSH, Michael. *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames & Hudson, 2001.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. Kritické teorie muzea - podnět k reflexi. *Muzeum: muzejní a vlastivědná práce*, 2012, roč. 50, č. 2, s. 26–39.
- ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, s. 361. ISBN 978-80-244-4302-7.
- UŠELOVÁ, Simona. *Nová média v architektuře - mediální fasády*. Brno, 2012. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta filozofická.

Obrazová příloha

Obr. 1: Videomapping
Barbora Jeřábková,
foto Jitka Janů.



Obr. 2: Videomapping Lucie
Vráblová, foto Jitka Janů.



Obr. 3: Titulky k videomappingu,
foto Jana Pavla Francová.

