

DOI: <https://doi.org/10.54937/ssf.2024.23.4.69-74>

## Média a audiovize ve výtvarné výchově

## Media and Audiovision in Art Education

Petra Filipová

### Abstract

The paper deals with the interconnection of music and image in the creation of pupils both in art classes. In terms of the use of audiovisuality in educational practice, the paper maps the creative practices applied in music and art education, focusing in particular on the processes of creating audiovisual compositions and categorizing sounds according to the subjective need for expression

**Keywords:** Audiovision. Art education. AI. Video creation. Image and sound.

V rámci svých výzkumných projektů se dlouhodobě zabývám integrací digitálních technologií a audiovizuální tvorby do výuky výtvarné výchovy na středních školách. V centru mého zájmu stojí především tzv. *Art based reaserch* (Leavy, 2017), a to jak ve smyslu metody výzkumné, tak zkoumané. V tomto smyslu lze jednotlivé výstupy mé odborné činnosti chápat jako fáze kontinuálního výzkumu.

V první fázi jsem se pokusila zmapovat aktuální situaci a klíčové problémy, s nimiž se implementace audiovizuální tvorby do výuky potýká, a formulovat předpoklady, jež její úspěšnou implementaci umožní (Filipová, 2018, s. 107). Předmětem mé práce zde byly možnosti využití digitálních nástrojů ve výuce výtvarné výchovy, a to zejména s ohledem na jejich propojení s klasickými (analogovými) médii. (K problematice propojování klasických a digitálních médií ve výuce výtvarné výchovy viz též Boysen-Stern, 2006).

Následující fáze mé výzkumné práce reflektovala výsledky předchozího výzkumného řešení a pokusila se je začlenit do školní praxe v podobě mezinárodního projektu *Artmap* (Filipová, 2020). V rámci tohoto projektu proběhla výzkumná šetření zaměřená na komparaci didaktických přístupů rozvíjejících kreativitu a kritické myšlení u žáků ve výuce vedené francouzskými a českými učiteli. Hlavní výzkumná otázka zde zněla: Umí výtvarní učitelé začleňovat technologie do výuky kreativně? Výsledná zjištění prokázala značný rozdíl v metodickém přístupu obou stran. Francouzští učitelé byli více zaměřeni na formu a výsledný vzhled práce žáků, který byl ve většině případů porovnáván s předloženým vzorem. Žáci francouzské školy vykazovali vysokou míru důvěry ve své tvůrčí schopnosti, bohužel však při zadání

samostatné aktivity nebyli schopni propracovávat vlastní nápady a vyžadovali předlohu či inspiraci v podobě díla jiného autora. Naproti tomu žáci české školy byli zvyklí přistupovat k zadaným úkolům konceptuálně a věnovat dostatek času přípravné fázi – brainstormingu. Lépe se jim také pracovalo ve skupině, byli schopni spolupráce a prokazovali vyšší míru sociálních kompetencí. Nutno ovšem dodat, že výpovědní hodnota podobných dílčích komparací je vždy pouze omezená (viz např. Štěpánková, 2023, v rámci jejíhož výzkumu naopak vyšší míru kreativity a tvůrčí sebedůvěry prokázali ve srovnání s českými studenty američtí).

Třetí fáze probíhala ve formě didaktického projektu, který se ve své výzkumné části věnoval analyzování tradičních a inovativních metodických postupů a ověřování komunikačních účinků ve výtvarné výchově (Filipová, 2021).

### **Audiovize ve výuce**

Zaměříme se nyní na využití audiovizuality v rámci vzdělávací praxe a představme si několik konkrétních tvořivých postupů uplatňovaných ve výuce hudební a výtvarné výchovy s ukázkami žákovských prací. Audiovize se totiž může stát vhodným nástrojem, který pomáhá rozvíjet oborové kompetence a kritické myšlení žáků a také jejich vztah k předmětu a obsahu učiva.

Ústředním bodem je v tomto případě vnímavost. Učitel musí být vnímavý ke svému žákovi a přistupovat k mladému člověku, který sdílí globalizovanou kulturu, se znalostí jeho zkušeností vztahujících se právě k této kultuře. Žák potom musí být vnímavý ke svému učiteli, který v mnoha případech není „digitálním domorodcem“, ale stejně tak jako on je součástí této kultury, někdy dokonce intenzivněji než on sám. Právě přístup učitele k jeho žákům, kteří jsou silně navázáni na digitální technologie, vyžaduje rozvíjení multigramotnosti a kritického myšlení formou aktivní a kreativní výuky.

Současná výtvarná výchova má potenciál velmi dobře reflektovat změny probíhající na poli výtvarného umění a vizuální kultury. Učitel může podobně jako umělec proměnit vhodným didaktickým přístupem tvůrčí aktivitu v nástroj kritického zkoumání. Na základě zkušenosti z kulturních institucí, kde v nedávné době došlo k proměně role diváka v aktivního spoluhráče, můžeme i ve školním prostředí vytvářet prostor pro otevřenou diskusi. Učitelé (stejně jako galerie a muzea) začali věnovat pozornost i populární kultuře a přistoupili na to, že zkoumání hranice mezi uměleckými disciplínami a mediální produkcí může být podnětné a že právě na tomto pomezí mohou žáci úspěšně vstoupit do kontaktu s uměleckými díly a navázat s nimi dialog ve formě vlastního tvůrčího procesu.

V následující části se proto zaměříme na komparaci vybrané tvorby žáků střední školy, na které lze sledovat nejenom dynamický vývoj digitálních technologií a nástrojů, ale také možnosti jejich kreativního využití, a to i se zohledněním tzv. popkultury.

První z děl, jimiž se zde chci zabývat, vzniklo v první fázi mého výzkumu, a to v rámci výzkumných šetření – workshopů, pro něž byl zvolen postup vycházející z cyklického modelu (Janík – Slavík – Najvar, 2011, s. 44-62). Tato metoda nabízí možnost opakovaného zkoumání různých skupin zařazených do výzkumu, podrobné sledování dílčích témat zkoumané problematiky a také evaluaci zjištění získaných v dosavadním průběhu výzkumného projektu. Workshop, během kterého práce žáků vznikla, byl zaměřen na uvolňování narativního rámce ve videotvorbě a animaci.

Podle Hlávkové v letech 2008-2009 převažovala ve školní praxi „tendence kopírovat mediální vzory a žánry, vytvářet klasické příběhy s dramatickým obloukem a dramatickými fázemi“ (Hlávková, 2010). Podobný „útěk“ k narativitě na úkor tvořivé práce s obrazem a zvukem je ovšem možné sledovat u žáků i nyní. Jedním ze způsobů, jak žáky dovést k čistě vizuálnímu, popř. audiovizuálnímu ztvárnění tématu bez příběhové linie, může být metoda animace a experimentu.

V našem případě se jednalo o ztvárnění námětu Světlo-voda-barva. Takto formulované téma totiž žáky automaticky vedlo k hledání řešení hravou, experimentální formou v přímém kontaktu s třemi zadanými elementy, a tedy mimo narativní rámce. Výsledkem práce jedné ze skupin žáků byl záznam vibrací hladiny vody ve sklenici umístěné v jedoucím výtahu. Tvůrci tak nevědomky parafrázovali dílo Christopa Brecha *Passage* (2003). Běžným didaktickým postupem v podobných případech bývá vytvoření vhodné tvůrčí činnosti k vybranému dílu etablovaného umělce. Náhodná parafráze Brechovy minimalistické videoestetiky zde ovšem nabídla možnost postupu opačného. Najít umělecká díla, která budou korespondovat s již vzniklým dílem žáků, je jistě náročnější, žákům tento postup ovšem dává větší možnost pracovat kreativně a takříkajíc po svém a v následné konfrontaci s dílem vybraného umělce vystupovat nikoli v pozici napodobitele, nýbrž rovnocenného tvůrce, díky čemuž před daným dílem ztrácejí ostych a diskutují o něm mnohem svobodněji. Na základě vlastní zkušenosti totiž rozumějí experimentální povaze diskutovaného díla a necítí se svázání předpokládanou intencí autora a „hlubším významem“ jeho díla.

Součástí záběrů na hladinu ve sklenici byla i zvuková stopa, již ovšem netvořil záznam autentických zvuků, které by přímo souvisely s vizuální složkou, nýbrž (a tak tomu bylo i v případě ostatních skupin) píseň popového interpreta. Zde se projevil vliv kultury videoklipů, který byl v době vzniku tohoto díla (tedy zhruba před deseti lety) výrazně silnější než dnes. Prolnutí role konzumenta a producenta (Jenkins, 2006, s. 3) mělo tehdy spíše podobu sdílení oficiálních videoklipů a vytváření jejich amatérských parafrází, resp. vlastních verzí vizuálního doprovodu oblíbených písní.

V současné době lze pozorovat tendenci k zásahům jak do vizuální, tak i zvukové složky, a to např. formou samplování, kolážovitého propojování autentických zvuků a mluveného slova a užívání nejrůznějších zvukových efektů a distorzí.

Příkladem tohoto posunu může být videoesej s ekologickým akcentem, vzniklý v rámci výše zmíněného projektu *Artmap*, v němž dvojice žáků využila metodu koláže jak ve vizuální stránce (jednalo se o sestříhané záběry rostlin, stromů, detailů květin a travin), tak v audio (v němž propojili fragmenty různých hudebních stop do nové zvukové podoby).

Výsledek byl pak prezentován formou instalace s velkoformátovou projekcí v poděbradské galerii G18, která centrální prostor galerie proměnila v multimediální environment evokující zahradu. Vedle promítaného videa zde dominovaly živé rostliny a především kůra, rozprostřená po podlaze místnosti.

Třetím a z hlediska mého výzkumu nejaktuálnějším příkladem využití audiovize ve školní praxi je vytvoření krátkého videa, inspirované dvěma workshopy pořádanými Kunsthalle Praha. Tématem jednoho z nich byla tvorba teaseru k právě probíhající výstavě *Gregor Hildebrandt: A Blink of an Eye and the Years are Behind Us* (Kunsthalle, 2022-2023), které mělo za cíl vizuálně zprostředkovat atmosféru výstavy (zvukový doprovod zde byl předem dán). Na druhém workshopu si žáci vyzkoušeli nahrávání rozmanitých zvuků a následné vytváření zvukové kompozice. Vodítkem přitom tvůrcům byla pouze jejich fantazie, lektori volbu jednotlivých zvuků ani jejich řazení nelimitovali žádným konkrétním zadáním.

Zmíněný didaktický projekt pak vznikl kombinací a variací obou těchto tvůrčích aktivit. Na začátku zde ovšem stála zvuková složka. Žáci nejprve zkoumali různé typy zvuků a šumů vydávaných předměty a materiály, následně z nich vybrali ty, které podle nich nejlépe odpovídaly zadání (jímž byly názvy existujících uměleckých děl, což však bylo žákům odhaleno až v rámci závěrečné reflexe), určili jejich pořadí, pořídili vzorky zvolených zvuků a sestavili je do zvukové stopy. V další fázi potom žáci měli za úkol natočit videozáznam různých typů chůze a dalších rytmizovaných pohybů. Z takto vzniklého obrazového materiálu potom sestříhali a sestavili videodoprovod zvukového záznamu, vzniklého v první fázi. Důraz byl přitom kladen na to, aby vizuální složka rytmicky korespondovala se složkou zvukovou. V závěrečné reflexi byla takto vzniklá díla představena ostatním skupinám, v diskuzi zanalyzována a následně porovnána s uměleckými díly, jejichž název žákům v jejich tvorbě posloužil jako úvodní impuls.

### **Aktuální výzvy – AI**

Umělá inteligence znovuoživila otázky, které si odborná veřejnost počala klást již s příchodem nových médií. Existenci AI nelze vzhledem k její všudypřítomnosti dost dobře ignorovat. Využívají ji běžní uživatelé, ve své tvorbě k ní ale sahají i mnozí současní umělci (viz *Viktor Dedek: Ludomancer*, 2023). Otázkou tedy není, zda, ale jak s ní kreativně pracovat ve výuce výtvarné výchovy a jakým způsobem tento nástroj využít při rozvíjení digitálních a oborových kompetencí.

Příkladem tvůrčího užití AI při tvorbě audiovizuálních obsahů ve výuce může být následující mezioborový projekt.

Jednalo se o projekt navržený ve spolupráci s vyučujícím německého jazyka a realizovaný v rámci jeho hodin. Zadáním bylo vytvořit trailer pro fiktivní seriál, popř. film německé produkce. Forma traileru umožňuje aktivizovat celou řadu technických postupů a estetických vzorců, s nimiž jsou žáci dobře obeznámeni. Užití vizuální a zvukové složky je zde podřízeno zákonitostem daného žánru. Prostor pro kreativitu tím ovšem není omezen, žáci spíše získávají základní vodítka, která jim umožní obě složky logicky a harmonicky propojit a pracovat s digitálními nástroji AI účelně a zároveň kreativně.

Ve své tvorbě žáci užívali zejména programy *Google Earth* (jako zdroj obrázků prostředí a animaci změn konkrétních lokací), *Photoshop* (pro vyřiznutí aktérů), *Elevenlabs* (jakožto generátor hlasů) a *DaVinci Resolve 18* (pro animace postav, text, zvuk, efekty a finální střih).

Práce na projektu probíhala v malých skupinách. Komplexnost zvoleného žánru traileru vyžadovala zapojení všech členů týmu a zároveň umožnila, aby každý uplatnil své vlastní (jazykové, technické, estetické atd.) znalosti a dovednosti. Z hlediska výuky cizího jazyka se ukázalo jako překvapivě prospěšné užití generátoru hlasů. Programy typu *Elevenlabs* dokážou velmi věrně napodobit dikci rodilého mluvčího a zážitek vlastního textu namluveného „Němcem“ žáky přirozeně motivoval k zamyšlení nad úrovní vlastní výslovnosti. Přestože se jednalo o projekt určený primárně pro potřeby výuky němčiny, je možné jej velmi snadno adaptovat pro výuku výtvarné výchovy, případně jej uskutečnit ve spolupráci s vyučujícím mateřského jazyka.

Možnosti využití AI přímo ve výuce výtvarné výchovy pak ukazuje dílo, které vzniklo v rámci přípravné fáze diplomového didakticko-výtvarného projektu na KVKTT. Jednalo se o svého druhu site-specific instalaci vytvořenou na téma vzpomínky a reflexe paměti v umění. Diplomantka Dagmara Mikešová zde pracovala s AI na vizualizaci připravovaného objektu ve verbálně předdefinovaném prostředí. Neopírala se tedy o obraz reálné lokace, nýbrž pouze o heslovitě vymezený popis, který předložila aplikaci *Images Create*, která na základě takto formulovaného zadání vytvořila několik variant vizualizací. Důležité bylo správné zadání klíčových slov a následný výběr vygenerovaných vizualizací. Takto vzniklé obrazy fiktivní lokace umožnily autorce zhodnotit úskalí plánované konstrukce, posoudit zvolené měřítko objektu vůči prostoru a analyzovat zamýšlený materiál, z kterého bude objekt vyroben. Podobný přístup k práci s AI může být příkladem, jak začlenit tento digitální nástroj do výuky. Může fungovat nejenom jako ověřovací a rešeršní nástroj, ale také jako skicující a vizualizující nástroj, popř. jako zdroj vizuálního materiálu pro další tvůrčí práci.

## Bibliografie

- Boysen-Stern, H.-J. (2006). *Multisensueller Kunstunterricht unter Einbeziehung der Computertechnik*. Lipsko: Universität Leipzig, Fakultät für Geschichte, Kunst – und Orientwissenschaften.
- Filipová, P. (2018). *Perspektivy začlenění neomediální tvorby do výuky výtvarné výchovy na gymnáziích*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy.
- Filipová, P. (2020). Projekt „ArtMap“ | Možnosti interaktivní digitální tvorby ve výuce na střední škole. In: *Kultura, umění a výchova*, 8(2) [online]. ISSN 2336-1824. [cit. 20. prosince 2023]. Dostupné z: <http://www.kuv.upol.cz>.
- Filipová, P. (2021). *Tělo a identita v současné výtvarné výchově*. Hradec Králové: Gaudeamus nakladatelství Univerzity Hradec Králové. ISBN 978-80-7435-836-4.
- Hlávková, M. (2010). Analýza současného stavu výuky videoartu na školách a základní východiska pro vznik metodiky videoartu. In: Příkrylová, K. (ed.). *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta. ISBN 978-80-7290-487-7.
- Janík, T. – Slavík, J. – Najvar, P. (ed.). (2011). *Kurikulární reforma na gymnáziích od virtuální hospitací k videostudiím*. Praha: NÚV. s. 85-98. ISBN 978-80-904966-6-8.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. Vyd. 1. NY: New York University Press. ISBN 978-0-8147-4281-5.
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. New York. NY: Guilford Press. ISBN 978-1462514380.
- Štěpánková, K. (2023). Exploring students' perception of creativity in CZ/USA art joint class: Art-based research (ABR) study. In: *The Slavonic Pedagogical Studies Journal – The scientific educational journal (PEGAS Journal)*, 12(2), s. 86-94. ISSN 1339-8660. [cit. 20. prosince 2023]. <https://doi.org/10.18355/PG.2023.12.2.2>.

### **MgA. et Mgr. Petra Filipová, Ph.D.**

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta,  
Univerzita Hradec Králové  
Rokitanského 62, 500 03 Hradec Králové III  
[petra.filipova@uhk.cz](mailto:petra.filipova@uhk.cz)