

K dimenzím komunikačního pole: Galerijní animace jako výtvarná akce

Barbora Svátková

Abstrakt: Výzkum k disertační práci *K dimenzím komunikačního pole: Galerijní animace jako výtvarná akce* je motivován potřebou vyplnit mezeru v situaci teorie a praxe současné české galerijní pedagogiky a navázat na výtvarné přístupy k vedení galerijní animace. Centrální otázka výzkumu zní: Jaké faktory charakterizují průběh galerijní animace? Kdy je galerijní animace funkční? Výzkum hledá odpověď prostřednictvím sledování galerijní animace z hlediska její interakčnosti a její procesuality. Výzkum je založen na třech základních konceptech: 1. Struktura klíčů k interpretaci výtvarného díla – alternativy zprostředkování umění reagující na proměnu interpretačního rámce artefaktu v současné vizuální teorii. 2. Struktura faktorů galerijní animace v České republice, Slovensku, Rakousku a Francii. 3. Linie přístupů v současné galerijní animaci – typologie animátorů.

Klíčová slova: galerijní animace, galerijní a muzejní pedagogika, výtvarná pedagogika, doprovodné programy, zprostředkování umění, komunikační pole, výtvarná akce, interpretace výtvarného díla, interpretační rámec

Abstract: The dissertation research *Towards the dimensions of communication field: Gallery animation as performance art* is motivated by the need to fill the gap between theory and practice of contemporary gallery education and to follow the art approaches to gallery animation. The key research question is: Which factors characterize the course of gallery animation? When is gallery animation functional? The research seeks the answer via monitoring gallery animation from the perspective of its interactivity and procedure. The research is based on three fundamental concepts: 1. The structure of art interpretation keys – alternatives of artwork interpretation and intermediation of art, taking the transformation of interpretation framework in the contemporary visual theory into account. 2. The structure of gallery animation factors in the Czech Republic, Slovakia, Austria, and France. 3. The line of approaches to gallery animation – a typology of animators.

Key words: gallery animation, gallery and museum education, art education, accompanying programs, intermediation of art, communication field, performance art, artwork interpretation, interpretation framework

1 Úvod

Výzkum k disertační práci *K dimenzím komunikačního pole: Galerijní animace jako výtvarná akce* je založen na třech základních konceptech, které tvoří vzájemně propojené, ale i relativně samostatné části. První koncept nazvaný *Struktura klíčů k interpretaci výtvarného díla* hledá alternativy zprostředkování umění reagující na proměnu interpretačního rámce artefaktu v současné vizuální teorii. Je motivován potřebou vyplnit mezeru v situaci praxe galerijní pedagogiky a vytvořit metodickou pomůcku (pracovní sešit) pro kreativní přípravu animačních programů. Druhý koncept výzkumu pojmenovaný *Struktura faktorů galerijní animace v České republice, Slovensku, Rakousku a Francii* vychází opět z reality chybějící studie, která by holisticky pojímala podstatu specifického fenoménu, jakým je galerijní animace. Hlavní propozicí je zde specifická procesuální povaha animace, tedy animace chápána jako výtvarná akce. Výstupem 2. a 3. části výzkumu je sada tří DVD nosičů s katalogem. Třetím konceptem uzavírajícím zamýšlenou šíři (či kaleidoskop) výzkumného záměru je *Linie přístupů v současné galerijní animaci v České republice a ve výše uvedených zemích Evropy – typologie animátorů*. Je koncentrován na samotnou osobu animátora (galerijního či muzejního pedagoga, lektora), tedy na jeden z faktorů regulujících charakter animace. Předpokládaným výsledkem je stanovení *typologie animátorů* z hlediska jejich přístupu ke galerijní animaci a sledování charakteru jimi vedených animací v širších souvislostech galerijní pedagogiky.

Ještě důležitá vysvětlivka k pojetí prezentovaného výzkumu: V důsledku zaměření na fenomén animace a cíleně zvolené kvalitativní strategie byl zejména v počátečních fázích výzkum prováděn metodou blízkou fenomenologickému zkoumání, tedy jen s vymezeným záběrem bez stanovení výzkumných otázek. Proto je důležitým vysvětlením, že výše popsané tři koncepty jsou už přímo první fází interpretace problematiky. V průběhu výzkumu jsou uvnitř těchto základních konceptů hledány formulace odpovědí z hlediska obsahu a formy interakční a procesuální podstaty animace, jak popíšeme dále.

2 Teoretická východiska

Teoretické zázemí studie vychází ze situace disciplíny galerijní pedagogiky, která je v českém prostředí stále ještě poměrně mladým oborem. Domnívám se však, že ač pomyslná síť teoretického zázemí k tématu je spíše dě-

ravá než naplněná čerstvými aktuálními studii, umožňuje nám tak paradoxně svobodnou volbu teorií, které mohou v budoucnu tvořit teoretickou či teoreticko-praktickou základnu této disciplíny. Proto můžeme toto zázemí hledat interdisciplinárním přístupem, což odpovídá charakteru samotné galerijní pedagogiky. V tomto duchu se zmiňuje i Zhoř (1994): „(...) *Máme-li si vytvořit obraz komplexnější a vrstevnatý, musíme zkusit víc pohledových úhlů, jít současně metodami vědeckými i nevědeckými, racionálně logickými i iracionálně mytickými. Kdo může tyto aspekty skloubit lépe než umělecké dílo ve své znakové podobě, se symbolickými a nejednoznačnými významy.*“

Pokud jde o samotné ukotvení galerijní a muzejní pedagogiky, panuje určitá neshoda v otázce, kam vlastně tento obor zařadit. Dovolila bych si mírně nadlehčit tuto nejasnost metaforou sporu o otcovství a mateřství, přičemž zkoumaná disciplína je podle mého názoru dítětem obou partnerů, a sice muzeologie a (výtvarné) pedagogiky. Jůva představuje muzeopedagogiku (museum education, Museumspädagogik) jako hraniční vědu mezi muzeologií a pedagogikou. Definice muzeopedagogiky dle německých autorů zní „*výchova k muzeu, v muzeu, muzeem a z muzea vycházející*“ (Weschenfelder, Zacharias, 1981, in Jůva, 1999). Takový integrující kompromis je ovšem mezi teoretiky v této souvislosti vzácností. Spíše než rozepře se ale častěji objevuje rezignace na tuto otázku či arogantní nezohledňování druhého partnerského oboru.

Z této základní neshody odvozují i dvě protichůdné tendence, mezi kterými se praxe i teorie galerijní a muzejní pedagogiky zmítá. Mám-li uvést teorii a důvody, o které se můj výzkum opírá, nemohu se jednoznačně přiklonit k žádné z nich, i když vykazuje sympatie k některým jejích aspektům. Důvodem zmíněné nerozhodnosti je především fakt, že ani v pedagogické, ani v muzeologické rovině nemá galerijní pedagogika zatím vytvořeno bohaté zázemí. Přes zmíněné komplikace projevuje disertační práce náklonnost spíše k výtvarně pedagogickému pojetí, čímž mám na mysli nejen pedagogiku galerijní, ale především odkazy na aktuální tendence vedení výtvarné výchovy, tedy postoj současné výtvarné pedagogiky obecně. Tyto tendence však nejsou v mém přístupu akceptovány celoplošně, je zde navíc akcentován postoj čistě výtvarný či umělecký, na který podle mého zjištění překvapivě mnozí realizátoři animačních aktivit rezignují. Je to ke škodě povahy existence takových animací. Přitom právě podle mého přesvědčení tato bezprostřední výtvarná a umělecká kvalita je samotným základem a kořenem této činnosti. Specifikem animací a rozhodující složkou je navíc ta skutečnost, že jejich výtvarná povaha je nastavena tak, aby nevy-

žadovala nadprůměrné výtvarné (příp. jiné umělecké) nadání, kterým disponují profesionální umělci. Zde je styčný bod s dalšími vědními disciplínami, (jen) jednou z nichž je pedagogika jako věda o výchově, v souladu se systémem kurikulárních dokumentů zohledňující jako jednu z ústředních tendencí cílů základního vzdělávání potřeby a možnosti žáků (RVP ZV, 2007). I při těchto výrazných sympatiích k výtvarnému pojetí animací však nezavrhuji její výchovně-vzdělávací stránku, pouze se domnívám, že edukační cíle nesmí dominovat nad povahou výtvarnou (tzn. požadavek edukace nesmí snižovat požadavky výtvarné), která je ostatně i celé výtvarné výchově vlastní, neboť je právě zpětně prostředkem specifické formy edukace. Výmluvně tento účinek charakterizuje Charakteristika vzdělávací oblasti Umění a kultura v RVP ZV (2007): „(...) *Vzdělávání v této oblasti přináší umělecké osvojování světa, tj. osvojování s uměleckým účinkem. V procesu uměleckého osvojování světa dochází k rozvoji specifického cítění, tvořivosti, vnímavosti jedince k uměleckému dílu a jeho prostřednictvím k sobě samému i k okolnímu světu.*“

Tato přátelskost k různě nadaným účastníkům, která by měla podle mého mínění procházet celou vzdělávací oblastí Umění a kultury, může být vhodně rozvíjena právě prostřednictvím galerijní animace, a doplňovat tak snahy, o které by se měli rovněž snažit učitelé výtvarné výchovy ve svých hodinách. Tyto idee definuje také preambule Ústavy Mezinárodní organizace pro výchovu uměním INSEA (*International Society for Education through Art*): „1. *Tvořivost v umění je základní potřebou, která je společná všem lidem a umění je jednou z nejvyšších forem vyjádření a komunikace. 2. Výchova uměním je přirozený prostředek učení na všech stupních vývoje osobnosti, který podporuje intelektuální, emocionální a sociální vývoj lidských bytostí ve společnosti.*“ (Slavík, 2006a)

Z důvodu přetrvávající terminologické neshody se zastavím ještě u výkladu termínů dvou kategorií, které jsou v této studii používány: 1. galerijní pedagogika, muzejní pedagogika či muzeopedagogika; 2. podobně také různé názvy pro označení aktérů této disciplíny – galerijní pedagog, muzejní pedagog, (galerijní) lektor, edukátor, animátor. Tato diferenciací termínů ukazuje zároveň mírné či větší rozdíly v pojetí předmětu zájmu, kterým se budu věnovat v kapitole 2.1. V této studii se přidržím většinou pojmů, které jsou mi vzhledem k dalším skutečnostem blízké, a to *galerijní pedagogika* a *animátor*.

2.1 Kterou cestou? Tři konkurenční linie pojetí galerijní (muzejní) animace

Jak v teorii, tak v praxi můžeme dnes sledovat konkurenční linie pojetí animací, které zároveň přinášejí rozdílný charakter, ale také odlišnou úroveň pořádaných animací i dalších doprovodných programů výstavních institucí. I když všechny tři přístupy, které tu krátce zmíníme, jsou samozřejmě nevyhnutelně *pedagogické*, protože v centru jejich zájmu je určité vedení či ovlivnění cílové skupiny dětí, mladých lidí nebo i dospělých, každý z nich ve zkratce zjednodušíme podle charakteristických znaků. Jsem si vědoma, že toto může být přijato s nechutí, protože se z určitého pohledu může jevit zlehčením snahy aktérů zařazených k daným kategoriím, neboť v heslovitosti není možno vystihnout všechny klady a zápory daného postoje. Názvy následujících linií zde volíme tedy spíše jako zjednodušující slogany k názornému rozruznění charakteristik přístupů k tvorbě programů pro veřejnost.

Výtvarná linie (výtvarně-pedagogická)

Alarmující jsou změny, kterými je postižena oblast emocionality v důsledku prudkého rozvoje intelektualizace od 19. století dodnes. Jedná se o atrofii emocionality (zmenšení, ztenčení). V důsledku vytlačování emocionality racionalitou bylo dosaženo ve 20. století fáze, v níž emocionalita atrofuje (Rollo, 1993). „*V čem vlastně spočívá vzdělanost člověka? V tom, že víc zná, nebo v tom, že se dokáže přizpůsobit různým situacím a umí je i aktivně ovlivňovat?*“, táží se autoři koncepce globální výchovy (Jilemnická, 1994). Preferujeme rozumový přístup k životu, ovládáme všechny jeho nároky, ale stydíme se projevit svůj cit nebo použít intuici! Co je tedy skutečné vzdělání? „*(...) Ach ano, zážitek, to je to pravé slovo, které především máme na mysli, když novou skupinu dětí vedeme do výstavní síně.*“ (Horáček, 1994) V tomto ohledu je galerijní animace blízká zážitkové pedagogice. Učení na základě zážitků a zkušeností využívá rozhodující skutečnosti, že se student nejvíce učí aktivní činností. Pro animace, které můžeme zahrnout do výtvarné linie, je typický zážitek, možnost zažít tvůrčí proces. Hlubší dopady využití této zkušenosti nemusí být účastníkům zjevné ihned. Ale ten fakt, že mohli nějakým způsobem zasahovat do dění v umělecké instituci, se stává živnou půdou pro podporu jejich kreativity v budoucnu.

Poznávací a vzdělávací linie

V souvislosti s tendencemi Rámcového vzdělávacího programu pro základní vzdělávání charakterizuje Slavík rozhodující změnu zvýšeným důrazem na vzdělávací stránku předmětu výtvarné výchovy. Výtvarný poznávací potenciál má být podle Slavíka (2006b) využit „*tak, aby byl pro žáky přínosem. Jestliže však má být vzdělávacím přínosem, nesmí se týkat jenom žáka samotného, ale především souvislostí jeho zkušeností s vývojem lidské kultury*“. Přístup ke galerijním animacím, který bychom mohli z uvedeného odvodit (i když tu jde o výtvarnou pedagogiku obecně, nikoliv cíleně animace), můžeme zařadit k animacím kulturního dědictví, tedy programům, které hledají zprostředkování poznávacích hodnot kultury a umění.

Muzeologická linie

Muzejně poznávací linie aneb *V muzeu nezvoní!* (Gottlieb, 2003). V muzejní linii přístupu k doprovodným programům si můžeme všimnout absence role výtvarníka. V pojetí muzeologie a muzejní pedagogiky, které preferují například studenti filozofických fakult, je muzejní lektor zprostředkovatelem poznávacích hodnot muzejních sbírek.

Určitou alternativou k roli animátora-muzejníka bez výtvarného vzdělání je metodický projekt *Brána muzea otevřená*, jejímž vedoucím byla A. Brabcová. Program byl koncipován jako pozitivní kampaň za změnu muzeí České republiky v otevřené a přátelské instituce a „*(...) zanechal za sebou tzv. metodická a konzultační centra*“ (Brabcová, 2003).

Volba mezi přístupy

Za velmi inspirativní považuji výtvarný přístup, ve kterém vidím specifčnost animací a naplnění jejich smyslu a účelu, zároveň nezavrhuji vzdělávací či výchovnou potencialitu animací. Tyto aspekty by však podle mého názoru neměly zabraňovat původní funkci ryzích animací, které započalo pařížské centrum Centre Pompidou, a rozhodující měrou se na nich vedle dalších zaměstnanců muzea moderního umění podíleli výtvarníci-animátoři (Nečasová, 1994). Animace musí být připravena kreativně, aby účastníky pro danou oblast *otevírala*, uvolňovala, ne uzavírala, jak to podle mého názoru činí řada galerijních programů, které bohužel nesprávným způsobem chápou jejich výchovně-vzdělávací vliv.

3 K dimenzím komunikačního pole: Galerijní animace jako výtvarná akce

3.1 Výzkumné otázky

Ústřední otázka:

Jaké faktory charakterizují průběh galerijní animace? Kdy je galerijní animace funkční?

- A) z hlediska interakčnosti animace;
- B) z hlediska procesuality animace.

Podotázky (dle jednotlivých konceptů výzkumu):

1. Jaké alternativy interpretace výtvarného díla a zprostředkování umění nabízí galerijní animace reagující na proměnu interpretačního rámce artefaktu v současné vizuální teorii?
2. Jakými faktory je tvořena struktura galerijní animace v galeriích a muzeích České republiky, Slovenska, Rakouska a Francie?
3. Jaké linie přístupů lze vysledovat v praxi současné galerijní animace?

3.2 Metodologie

Základním principem plánu výzkumu je kombinace kvalitativních strategií výzkumu. Z důvodů omezeného rozsahu této studie, ale také vzhledem ke stavu rozpracovanosti výzkumu jsou používané výzkumné metody uvedeny v přímé návaznosti na získané výsledky (kap. 3.3.1 a dále).

3.3 Výsledky

Výzkum hledá odpověď:

- A) z hlediska *interakčnosti* animace:

Forma animace: vnitřně provázaný strukturovaný celek, který citlivě reaguje na změny faktorů, které jej konstituují.

Obsah funkční animace: možnost tvůrčího zážitku. Hlubší dopady využití této zkušenosti nemusí být účastníkům zjevné ihned. Ale fakt, že mohli nějakým způsobem zasahovat do dění v umělecké instituci, se stává živnou půdou pro podporu jejich kreativity v budoucnu.

- B) z hlediska *procesuality* animace:

Forma animace: animace probíhá v čase, nejde o uzavřený útvar.

Obsah funkční animace: tvůrčí poznávání je vždy procesuální. V galerijní animaci pojaté jako výtvarná akce, na kterou se disertační práce zaměřuje, jde o dialog (v několika rovinách), kontakt, výtvarný přístup k animacím, tvorbu. Specifikem těchto animací je vznik výtvarných artefaktů, které vznikají přirozenou cestou jako důsledek výtvarné akce.

3.3.1 Prezentace výsledků 1. konceptu

Struktura klíčů k interpretaci výtvarného díla – alternativy zprostředkování umění reagující na proměnu interpretačního rámce artefaktu v současné vizuální teorii.

Z hlediska metodologie jde o kvalitativní strategii výzkumu. Výsledkem 1. konceptu výzkumu je komparativní studie, která vznikla v období 2005 až 2006 prostřednictvím teoretického i empirického sběru dat. Přináší návrh klíčových otázek k interpretaci výtvarného díla, který je určen přímo pro praktické využití při přípravě animací, jako pomůcka pro studenty a galerijní pracovníky. Pomocí zdrojů z literatury v kombinaci s anketou se studenty FaVU VUT v Brně byly konfrontovány slovní výpovědi umělců o vlastní tvorbě se závěry teoretiků. Výstupem je metodická pomůcka (pracovní sešit) pro kreativní využití při přípravě animačních programů, tedy přímo v praxi animátora. Čtveřice klíčů, které metodická pomůcka představuje, nemůže být samozřejmě konečným řešením otázky interpretace, ale podle mého názoru jsou to jedny z nejsilnějších charakteristik, jaké lze v oblasti najít. Stejně jako výtvarné dílo prezentuje svůj význam najednou, tak i tyto klíče nejsou chápány odděleně, mají mezi sebou zřetelné vazby. V této souvislosti se mi jako motto líbí komentář Adrieny Šimotové: „*Kdybych provázela lidi nějakou výstavou, kterou mám ráda, možná bych jim mohla jejich klíček malinko pootočit, aby zbystrili (...)*“ (in Hvizdala, 2005)

Prvním interpretačním klíčem, pro který jsem si od Gabriela Paleottiho vypůjčila pojem „vada vzdálenosti“, se ptám po podstatě (ne)fyzické existence obrazu. Druhý klíč je zaměřen na „kontext“ neboli starý spor o oprávněnost výkladu díla s přihlédnutím k souvislostem jeho vzniku. Třetím tématem je podle mého názoru paradoxně opomíjené „divákovo místo“, kdy, jak uvádí teoretikové recepční estetiky, divák pozoruje dílo a dílo zase „pozoruje“ diváka, protože divákův pohled je v díle jaksi dopředu zabudován. Čtveřici završuje klíč se zdánlivě naivní otázkou „co dělá malíř?“, která

však odhaluje šokující odpovědi. Čtvrtým klíčem se tak kruh uzavírá opět k prvnímu klíči tajemné fyzičnosti výtvarných děl.

Uvedené výsledky jsou experimentálně testovány realizacemi dalších animací.

3.3.2 Prezentace výsledků 2. konceptu

Struktura faktorů galerijní animace v České republice, na Slovensku, v Rakousku a ve Francii

Výzkum k disertační práci hledal v období 2006–2007 odpovědi pomocí terénního monitoringu *specifik galerijních animací*, příp. jiných forem galerijní pedagogiky v galeriích a muzeích České republiky (třináct výstavních institucí) a vybraných zemích Evropy (Slovensko – 2×, Rakousko – 1×, Francie – 1×). Strategie této části výzkumu a způsobu analýzy dat využívá vzhledem k povaze zkoumané oblasti přístupy kvalitativního empirického výzkumu, jmenovitě zakotvenou teorii, fenomenologické zkoumání a objektivní hermeneutiku. Ke sběru dat bylo při terénním monitoringu užito behaviorálních metod pozorování, pomocných technik sběru dat (fotografie, videozáznam), sběru dokumentů (metodické materiály apod.) a neformálních rozhovorů s animátory a zaměstnanci galerií. Analýza dat probíhá metodou axiálního kódování dle zakotvené teorie (Strauss, Corbinová). Předpokládaným výsledkem je formulace struktury faktorů, které určují výslednou podobu, tedy funkčnost galerijní animace. Hlavní propozicí je zde specifická procesuální povaha animace, tedy animace chápána jako výtvarná akce. Jedná se o aplikaci principu analýzy při výzkumu galerijní animace (narozdíl od vyhodnocení 3. výzkumné podotázky). Experimentálně byly vytipovány následující faktory (výčet však ještě narůstá a modifikuje se): např. motivace, expektace (očekávání); fluidum animace, situační události; struktura (rytmus); atmosféra; přístup partnerů: animátor a účastníci; použité formy komunikace (verbální, nonverbální); obsah, zaměření animace (obsah a forma sdělení); výtvarná média; charakter konce/ukončení animace; délka trvání atd. Hermeneutický výklad představí vybrané aspekty animace. Kazuistiky k jednotlivým animacím jsou zpracovávány způsobem fenomenologického zkoumání.

Ten, kdo šel někdy z animace, kde si zkusil být sám animátorem, asi zná ten pocit... Intenzivní, ale přesto nebo právě proto ne lehce popsatelný stav. Něco jste prožili a přesně cítíte, kde to zajiskřilo a kde naopak k ničemu

nedošlo. Po dvou letech zkušeností s animováním výstav a pozorováním animačních programů v galeriích a muzeích chápu okolnosti, které vedou ke konečnému vyznění animace jako výrazně procesuálně strukturovaného celku. Jsou to maličkosti, které často nemůžeme ani v přímé zkušenosti s průběhem galerijně-pedagogických programů dokonale verbalizovat, protože nám jednoduše unikají mezi prsty. Jen je beze slov cítíme. Ale působí jako dominový efekt. Stačí maličký dotyk a už se valí nezadržitelně. Neodhadneme potom zpětně, co bylo tím vánkem, který dal průběhu animace konečný tvar. Domnívám se, že přesto lze vysledovat několik zásadních bodů, které se promítnou do společné interakce, tedy do podoby setkání animátora – galerijního či muzejního pedagoga – a skupiny účastníků. A ten vánek, rozkmitávající procesualitu galerijní animace můžeme potom už s lehkým srdcem nechat žít svým vlastním životem! Pokud budeme připraveni, on nám každou animaci netušeně originálně, pokaždé jinak rozvíří (Svátková, 2007).

3.3.3 Prezentace výsledků 3. konceptu

Linie přístupů v současné galerijní animaci – typologie animátorů

Předpokládaným výsledkem je stanovení *typologie animátorů* z hlediska jejich přístupu ke galerijní animaci a sledování charakteru jimi vedených animací v širších souvislostech galerijní pedagogiky. Prozatím byly vytypovány tři konkurenční linie akcentující výtvarný charakter animace, poznávací a vzdělávací charakter, muzeologický charakter.

Metodologicky je 3. koncept výzkumu založen na teoretickém výzkumu konfrontovaném se situací v praxi metodami kvalitativního přístupu pomocí zakotvené teorie, fenomenologického zkoumání a objektivní hermeneutiky. Využívá stejné zdroje sběru a vyhodnocení dat jako 2. koncept, s nímž úzce souvisí.

4 Shrnutí výsledků, diskuze a závěry

Rozfázování výzkumu do tří konceptů je vedeno centrálním výzkumným záměrem disertační práce *uvídnout a zjevit* animaci jako strukturovaný celek řady faktorů, které jsou nezachytitelné pomocí kvantitativních výzkumných přístupů. Celkovou motivační práce i výzkumu je ústřední hypotéza považující fenomén animace za médium, které je schopné a připravené unikátními způsoby zasahovat do dimenzí komunikačního pole a pohybovat

se nejen v účinné formě zprostředkování umění, ale i mezipředmětových vztahů. Hledá tedy proto odpověď na zásadní otázku: Kdy je galerijní animace funkční? Práce si klade za cíl podepřít specifický fenomén galerijní animace publikováním výzkumných sond, které umožní sledovat její paralelně v několika rovinách, což považují za vyplnění citelné mezery v současné teorii i praxi disciplíny galerijní pedagogiky, na kterou upozorňoval již Zhoř (1996). A konečně provést kritickou analýzu přístupů k praxi současné galerijní pedagogiky se záměrem položit důraz na pojetí animace jako výtvarné akce a přirozených důsledků tohoto výtvarně-pedagogického přístupu.

Vzhledem k neuzavřenosti disertačního výzkumu byly uvedeny průběžné a předpokládané výsledky. Výstupy výzkumného záměru jsou experimentálně testovány realizacemi animací v projektu *Specifika galerijních animací studentů katedry výtvarné výchovy PdF MU jako zprostředkování umění pro účastníky všech typů vzdělávacích programů, pro znevýhodněné skupiny, ale i pro dospělé a seniory* (Program rektora MU pro tvůrčí činnost studentů pro rok 2007–2008, řešitel B. Svátková).

Galerijní animace je vnitřně strukturovaným výtvarně-pedagogickým útvarem, který při svém výtvarném zaměření vykazuje celou řadu provázaných faktorů, které ji ovlivňují a citlivě reagují na její vedení, průběh a směřování. Výstupy výzkumu představuje metodická pomůcka – pracovní sešit pro kreativní přípravu animací (výsledky 1. konceptu výzkumu) a sada tří DVD nosičů s katalogem (výsledky 2. a 3. konceptu výzkumu).

Literatura

- BRABCOVÁ, A. *Brána muzea otevřená*. Náchod: Nakladatelství JUKO, 2003.
- GOTTLIEB, J. Hra v muzeu? In *Děti, mládež, ... a muzea? III. Sborník příspěvků z konference uspořádané v Moravském zemském muzeu*. Brno: Moravská zemská knihovna, 2003. ISBN 80-7028-205-3.
- HORÁČEK, R. Komunikace s výtvarným dílem. In *V dialogu s uměním*. Brno: PdF MU, 1994.
- HVÍŽDALA, K. *Stopy Adrieny Šimotové*. Praha: Máj a Dokořán, 2005.
- JILEMnická, J. in PIKE, G., SELBY, D. *Globální výchova*. Praha: Grada, 1994.
- JŮVA, V. Muzeopedagogika. In ČÁČKA, O. a kol. *Psychologie imaginativní výchovy a vzdělávání s příklady aplikace*. Brno: Masarykova univerzita, 1999. ISBN 80-7239-034-1.
- NEČASOVÁ, A. Dětský ateliér v pařížském muzeu moderního umění. In *V dialogu s uměním*. Brno: Pedagogická fakulta MU, 1994.
- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2007.
- ROLLO, V. *Emocionalita a racionalita aneb Jak ďábel na svět přišel*. Praha: Sociologické nakladatelství (SLON), 1993. ISBN 80-901059-8-X.

- SLAVÍK, J. *Z historie výtvarné výchovy a její teorie (1)*. [on-line]. Dostupné na <http://www.artefiletika.cz/modules/articles/>. 2006a.
- SLAVÍK, J. *Z historie výtvarné výchovy a její teorie (3)*. [on-line]. Dostupné na <http://www.artefiletika.cz/modules/articles/article.php?id=32>. 2006b.
- SVÁTKOVÁ, B. Výzkum galerijní pedagogiky v České republice a v Evropě 2005–2008. In *Aktuální otázky zprostředkování umění*. Brno: Masarykova univerzita, 2007. ISBN 978-80-210-4371-8.
- ZHOŘ, I. Ještě znovu k socializaci umění. In *Výtvarná výchova a emocionalita: sborník České sekce INSEA 1996*. Brno: Česká sekce INSEA a katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty MU, 1996.

SVÁTKOVÁ, B. K dimenzím komunikačního pole: Galerijní animace jako výtvarná akce. *Pedagogická orientace* 2008, roč. 18, č. 1, s. 72–83. ISSN 1211-4669.

Autorka: Mgr. et MgA. Barbora Svátková, katedra výtvarné výchovy Pedagogické fakulty MU, Poříčí 7, 603 00 Brno, e-mail: 43063@mail.muni.cz