

FAMU  
VUT  
Brno

# Fakulta výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně

Fakulta výtvarných umění VUT (FaVU) nabízí vzdělání v uměleckých a designérských oborech ve všech třech stupních vysokoškolského studia. Uchazeči o studium se hlásí do vybraných ateliérů, v průběhu studia nicméně mohou využívat možností stáží v jiných ateliérech FaVU nebo na partnerských školách v České republice i v zahraničí. Významným doplňkem ateliérové výuky jsou kurzy nabízené kabinety a Katedrou teorií a dějin umění. Mezi pedagožkami a pedagogy FaVU jsou zastoupeny významné osobnosti uměleckého světa. Vedoucí i asistenti ateliérů se ve výuce opírají o zkušenosti z vlastní tvorby, již se aktivně věnují. Díky spolupráci s galerijními institucemi a organizačním a kurátorským aktivitám pedagogů, absolventů i stávajících studentů nabízí škola mnoho příležitostí k vystavování a veřejné prezentaci vlastní práce již v průběhu studia. Tvůrčí aktivity svých studentů FaVU podporuje také prostřednictvím interních grantových soutěží.

# Informace pro zájemce o studium

## **Přípravné kurzy**

Uchazeči o studium mají možnost navštěvovat letní nebo semestrální výtvarné kurzy pro veřejnost (více na [www.favu.vut.cz/uchazeci/kurzy](http://www.favu.vut.cz/uchazeci/kurzy)).

## **Konzultace a návštěvy ateliérů**

Zájemci o studium mají možnost v průběhu akademického roku po dohodě s vedoucími ateliérů navštívit FaVU za účelem seznámení se s chodem ateliéru a konzultování vlastních prací.

## **ENTER FaVU — dny otevřených dveří**

Na konci každého semestru se o víkendu koná veřejná prezentace ateliérových semestrálních prací studentů FaVU. Návštěvníkům jsou přístupné všechny ateliéry fakulty a pro zájemce se konají prohlídky školních prostor.

# Studijní programy

Bakalářský  
studijní program  
titul: BcA.  
B8206 Výtvarná umění  
forma studia: prezenční  
standardní doba studia čtyři roky

Magisterský  
studijní program  
titul: MgA.  
N8206 Výtvarná umění  
forma studia: prezenční  
standardní doba studia dva roky

Doktorský  
studijní program  
titul: Ph.D.  
P8206 Výtvarná umění  
forma studia: prezenční/  
kombinovaná  
standardní doba studia čtyři roky



## Bakalářské studium

Přihlášky do bakalářského studia se podávají od prvního pracovního dne v říjnu do konce třetího týdne v listopadu elektronicky na adrese [www.vutbr.cz/eprihlaska](http://www.vutbr.cz/eprihlaska). Přihlášku je možno podat pouze do jednoho ateliéru.

Přijímací řízení pro bakalářské studium na FaVU je dvoukolové.

1. kolo – předložení vlastních domácích prací (dle požadavků jednotlivých ateliérů)
2. kolo – talentová zkouška a test

Zkouška sestává ze čtyř praktických úkolů, které uchazeč/ka skládá v průběhu dvou dnů v ateliéru, do kterého si podal/a přihlášku. Dále je v průběhu zkoušky uchazečům předložen test (teoretické znalosti z dějin umění a obecný kulturní přehled).

Více informací o termínu a podmínkách přijímacího řízení na FaVU do prezenční formy bakalářského studijního programu B8206 je možné získat zde: [www.favu.vut.cz/uchazeci](http://www.favu.vut.cz/uchazeci)



## Navazující magisterský studijní program

Přijímací řízení se koná během jednoho dne (termín je zpravidla v první polovině září). Přijímací zkouška sestává z osobní prezentace dosavadní tvorby před komisí. Komise v uzavřeném jednání rozhodne, kteří z uchazečů budou doporučení k pohovoru, jenž se koná odpoledne téhož dne. Při ústní části zkoušky je kladen důraz na teoretické znalosti z oboru, na dosavadní uměleckou praxi, její výsledky a ohlasy a na schopnost zformulovat vlastní projekt pro magisterské studium.

Více informací o termínu a podmínkách přijímacího řízení na FaVU do prezenční formy magisterského studijního programu N8206 je možné získat zde: [www.favu.vut.cz/uchazeci](http://www.favu.vut.cz/uchazeci)



## Doktorský studijní program

Přijímací řízení do obou akreditovaných forem studia (prezenční i kombinovaná) se koná během jednoho dne (termín je zpravidla v druhé polovině května). Přijímací zkouška spočívá v pohovoru nad doktorským projektem s důrazem na teoretické znalosti oboru, na dosavadní uměleckou praxi uchazeče, její výsledky a ohlasy.

Více informací o termínu a podmínkách přijímacího řízení na FaVU do prezenční i kombinované formy doktorského studijního programu P8206 je možné získat zde: [www.favu.vut.cz/uchazeci](http://www.favu.vut.cz/uchazeci)

# U2

3NP

Katedra teorií a dějin umění  
Knihovna

2NP

223

Ateliér video

Kabinet  
audiovizuálních  
technologií

227

Ateliér herních  
médii

Kabinet informačních  
technologií

229

Ateliér performance

1NP

108

Ateliér sochařství 2

Galerie FaVU  
Kabinet večerní kresby

121

Ateliér kresby a grafiky

# U5

1NP

110

Ateliér sochařství 1

Kabinet 3D technologií

# U4

5NP

505

Ateliér malířství 2

506

Ateliér malířství 1

Galerie 209

4NP

406

Ateliér intermédii

409

Ateliér malířství 3

3NP

306

Ateliér produktového designu

309

Ateliér grafického designu 2

312

Ateliér grafického designu 1

2NP

206

Ateliér tělového designu

210

Ateliér environmentu

1NP

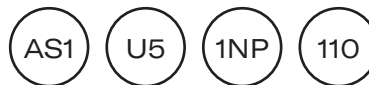
115

Ateliér fotografie

Studentský klub

Ateliéry

# Ateliér sochařství 1



Ateliér klasického a digitálního sochařství. Ateliér sochařství 1 je reprezentativním střediskem moderní sochařské tvorby v celoevropském měřítku. Vyučují se zde tradiční sochařské postupy v souvislosti s nejaktuálnějšími postupy sochařství digitálního. Lidské tělo stojí na začátku cesty za pochopením proporcí tvarů a struktur. Ateliér nabízí možnost proniknout do tradičního modelování sochařskou hlinou a odlévání do sádry na jedné straně a seznámit se s 3D skenováním, virtuálním modelováním, 3D tiskem a robotickým obráběním na straně druhé. Právě spojení zvládnutého tradičního řemesla s rozvíjejícím se řemeslem digitálního sochařství může vést studenty do zcela nového tvůrčího prostoru, který je nesmírně inspirativní, ale doposud neprobádaný. V této oblasti dlouhodobě spolupracují vedoucí i studenti ateliéru s pedagogy a studenty School of Visual Arts v New Yorku.

Vedoucí ateliéru:  
prof. akad. soch.  
Michal Gabriel

Asistent:  
doc. Mgr.  
Tomáš Medek

Jeden z nejvýraznějších českých postmoderních sochařů. Jeho tvorba se rozpíná v mnoha polohách od převažující figurativní až po abstraktní, v rovině klasické i experimentální. Věnuje se realizacím do veřejných prostor i zcela volné tvorbě.

Sochař zabývající se podrobným studiem prostorových struktur. V posledních letech intenzivně pracuje s novými 3D technologiemi, které mu umožňují vytvářet ty nejsložitější strukturální objekty, bez těchto metod téměř nerealizovatelné.



# Ateliér sochařství 2

AS2

U2

1NP

108

Ateliér nefigurativního sochařství. „Jednoduše, minimálními prostředky k nejistým výsledkům.“ Socha — prostor — instalace jsou základní principy chápání sochařství v Ateliéru sochařství 2 na FaVU VUT. Je to již tradiční způsob prostorové tvorby, který se neomezuje jen na prezentaci v interiérech galerijního charakteru, ale představuje se především v prostoru nezatíženém, podnětném pro porovnávání sebe sama s realitou tohoto světa ve snaze nalézat adekvátní odpovědi prostřednictvím vlastních možností a schopností studentů, jednotlivců — osobností. Ateliér se snaží pro toto hledání vytvářet co nejlepší podmínky přesahující mnohokrát jeho možnosti formou vyhledávání spolupracujících sponzorů, a nastavuje tak jiné parametry tvůrčímu nasazení.

Vedoucí ateliéru:  
prof. akad. soch.  
Jan Ambrůz

Asistent:  
doc. Mgr.  
Pavel Korbička

Žije krajinou, kterou se snaží v mezích možností kultivovat sochařskými, a především přírodně kulturními postupy.

Tvoří převážně světelné instalace realizované v interiérech, ale i exteriérech městského prostředí.

# Ateliér malířství 1



Ateliér je zaměřen na studium malířství s důrazem na malířské postupy dvacátého století i současnosti. Malba je komplikovaným médiem a zvláště forma závěsného obrazu je silně historicky zatížena. Na jedné straně představuje formu divákovi zdánlivě více přístupnou než méně konvenční média, na druhou stranu je nesnadné do tohoto tradičního pole vstoupit s nadějí, že dojde k možnému posunutí žánru. To je důvodem, proč malba v jistém smyslu skýtá past i osvobození. Studium malířství je především hledáním a ověřováním dlouhodobých hodnot v umění. Student/ka si nejprve vytváří řemeslný malířský základ a na tomto základě buduje svůj vlastní umělecký profil. Je důležité být si vědom možností, které malba nabízí, ale nebýt uzavřen širšímu uvažování o umění. To je důvodem, proč prostředí ateliéru malířství nabízí více než jen výuku malířských technik. Musí být místem diskuzí a konfrontací vzájemných postojů.

Vedoucí ateliéru:

MgA.

Vasil Artamonov

Umělec a pedagog, obvykle působící ve spolupráci s malířem a ilustrátorem Alexejem Kljukovem. Bývalý člen a spoluzakladatel umělecké skupiny P.O.L.E., žije a pracuje v Praze a Brně.

Asistentka:

MgA.

Marie Štindlová

Vystudovaná malířka se zájmem o text a jeho netradiční užití ve výtvarných instalacích. Společně s Danou Balázovou a Markétou Filipovou tvoří uměleckou skupinu Comunita Fresca, se kterou byla v roce 2019 nominována na Cenu Jindřicha Chaloupeckého.

# Ateliér malířství 2

AM2

U4

5NP

505

Ateliér malířství 2 je výzvou pro ty, kdo chtějí být umělci, chtějí se o sobě něco dozvědět a mají odhodlání. Nejdůležitějším úkolem školy je vytvoření funkční platformy pro komunikaci a studium. Nejdůležitějším cílem pedagoga je sebevědomý vzdělaný člověk převyšující kvality vyučujícího. Dále jen umělec. Umělecká tvorba je způsob vnímání a pohledu na svět, ať již umělec zachází s jakýmkoli médiem. Během mnohaletého vývoje uměleckých disciplín si člověk osvojil velké množství technik, jak převést existující svět do artificiální podoby plochého obrazu. Je proto vhodné tuto širokou škálu svobodně využívat a neomezovat studenta v myšlenkovém rozmachu; jak v používání klasických výtvarných metod a prostředků, tak technologií, jako jsou počítačové programy, mobilní telefony, fotoaparáty, kamery, jejichž výstupy jsou opět 2D obrazy. Nalezení nevšedních osobitých prostředků a formy pro popis okolního světa, své polohy a místa v uměleckém provozu jsou úhelnými kameny studia.

Vedoucí ateliéru:  
doc. MgA.

Luděk Rathouský

Asistent:  
MgA.

Ondřej Homola

Do širokého záběru Ludka Rathouského můžeme počítat malbu, performanci, kresbu či práci s dalšími médii, která volí svobodně podle aktuální potřeby. Člen progresivní umělecké skupiny RAFANI.

Postkonceptuální vizuální umělec využívající množství forem a médií, zároveň vynikající grafický designér. S hravou samozřejmostí se vyjadřuje k závažným tématům doby. Kurátor nezávislého prostoru Solo, organizátor kulturních akcí a výstav.

# Ateliér malířství 3

AM3

U4

4NP

409

Ateliér malířství 3 je postaven na ověřených zkušenostech výuky malby v akademickém prostředí, a zároveň reflektuje současné myšlení, je otevřený mnohosti a prostupnosti forem i médií. Klíčem k uchopení potenciálu studentů je pro nás otevřenost, citlivost, trpělivost a vědomá práce se specifiky jejich vnímání a uvažování. Proto je základem výuky individuální přístup ke každé studentce a studentovi. Jde nám o to, vyzorovat, v čem tkví síla jejího či jeho výtvarného vyjádření a zkusit s ní/m tuto oblast rozvíjet a zkoumat, ohledávat a rozšiřovat pole a postupovat směrem, který přináší přesvědčivé či slibné výsledky. Předpokládáme samostatnou tvorbu studentů, vycházející z vlastní inspirace, kterou se snažíme motivovat jak doporučeními a nezávaznými postřehy, tak i zadáním konkrétních témat ke zpracování. Studenti jsou vedeni k sebezpoznání a k porozumění souvislostí mezi svou prací a aktuálním děním v nejbližším okolí, ve světě umění i ve společnosti. Mentálních a fyzických nástrojů malby neustále přibývá a všechny jsou připraveny k použití. Může se zdát obtížné najít v této mnohosti cestu k vlastním, působivým, ještě neviděným obrazům. Domníváme se, že vede, stejně jako kdykoli v minulosti, skrze poučený dialog vnitřního světa tvůrce s realitou, která jej či ji obklopuje. V Ateliéru malířství 3 tento dialog pomáháme rozvíjet.

Vedoucí ateliéru:  
MgA.  
Patricie Fexová,  
Ph.D.

Asistentka:  
MgA.  
Veronika Vlková

Malířka a konceptuální umělkyně. Na základech tradiční ateliérové výuky propojuje v Ateliéru malířství 3 individuální přístup ke každému tvůrci s otevřeností vůči všem podobám současné malby. Malbu chápe jako sebebohacující se médium, jehož paleta nástrojů se stále rozrůstá.

Vizuální umělkyně a ilustrátorka. Setkání pedagogického typu vnímá podobně jako tvůrčí setkání. Podporuje sebezpoznání a různorodost autentického prožívání, úhlů pohledu, postojů a motivací k tvorbě, které se v ateliéru potkávají.

# Ateliér kresby a grafiky

AKG

U2

1NP

121

Ateliér kresby a grafiky je ateliérem intermediálního charakteru opírajícím se o kvalitu a tradici kresby a grafiky. Svou koncepci staví na novém definování pozice materiální realizace v současném umění. Důraz klade na proces uměleckého zkoumání vedoucího k vlastním objevům, na autorské gesto, napětí mezi dynamikou tvorby a relativní statikou uměleckého výstupu. Ačkoliv studenti navazují na bohatou historii a tradici klasických disciplín, nevyhraňují se dogmaticky konzervativně. Naopak. Jsou motivováni jak k zapojování nových technologických postupů, tak k dialogu se současnými trendy. Pracují s deníkem, krajinou, s cestováním, zážitky, s akcí nebo aktivismem. Vytvářejí kresby, tisky, umělecké knihy (artists' books), trojrozměrné objekty, instalace, využívají nová a časová média. Výsledkem studia je kromě získání „dílenských“ dovedností hlavně orientace v současném umění, schopnost pohotové a poučené reakce na aktuální sociokulturní problémy v podobě praktických uměleckých výstupů a schopnost jejich obhajoby, znalost teoretického pozadí a progresivních tendencí v českém i světovém uměleckém diskurzu.

Vedoucí ateliéru:  
doc. Mgr. Art.  
Svätopluk Mikyta

Asistentka:  
MgA.  
Katarína Hládeková,  
Ph.D.

Dlouhodobě experimentuje s materialitou a vizualitou nalezeného. Sbírá, recykluje a tvořivě analyzuje již existující témata a přeskupuje je v čase. Pracuje klasickými technikami jako kresba, grafika, fotografie, keramika, které aktualizuje, defetizuje a posouvá do postkontemporální polohy.

Hlavním tématem tvorby je po formální i obsahové stránce model, jehož prostřednictvím zkoumá napětí mezi napodobeninou a realitou, mezi virtuálním a fyzickým. Pohybuje se na pomezí médií objektu, instalace, fotografie a občas pohyblivého obrazu.

# Ateliér grafického designu 1



Virtuální a fyzický prostor ateliéru je bezpečným místem pro společnou diskuzi, spolupráci a výzkum. Každý uživatel ateliéru je autonomní individualita, ale mentální prostor, který sdílíme a o který společně pečujeme, je víc než součet jeho jednotlivých částí. Kultivujeme dlouhodobou spolupráci a pomalost místo soutěže a rychlosti. Uživatelé ateliéru v něm volně cirkulují a jejich přítomnost není omezena běžnými vzdělávacími cykly. Design se snažíme chápat v jeho nejširším možném významu. Designér je pro nás jakýkoli člověk, který svou činností vědomě ovlivňuje své okolí. Kategorie jako „spekulativní design“ vnímáme jen jako dočasné konstrukty, které kriticky zkoumáme, nikoliv jako kryptogramy sloužící kariérnímu růstu nebo intelektuální dominanci. Proto většinu našeho času věnujeme rozvoji tohoto vědomí, ať už na individuální, nebo kolektivní úrovni. Pedagog je student je asistent je absolvent je pedagog je ateliér. To jsou jen dočasné a neustále cirkulující role mezi jednotlivými uživateli ateliéru.

Vedoucí ateliéru:

AGDX

Asistenti:

AGDX

Zodpovědná osoba:

Mgr.

Zuzana Kubíková

AGDX jsou členové AGD1, kteří se dlouhodobě podílejí na fungování fyzického a virtuálního prostoru ateliéru, rozvíjení sebe i ostatních. Detailně jsou principy fungování ateliéru přiblíženy na [www.agdx.info](http://www.agdx.info).

# Ateliér grafického designu 2

AGD2

U4

3NP

309

Ateliér AGD2 nastavuje, improvizuje a zkouší různé modely výuky formou zadání. Testuje flexibilitu učebních osnov grafického designu. Něco je v ateliéru konstantní a jiné věci se konstantně mění. Název ateliéru? Studenti? Pedagogové? Zázemí? Nástroje? Názory? Hostující pedagogové? Úkoly v ateliéru vytváříme a přizpůsobujeme na základě potřeb a zájmů studentů, a to napříč jejich zkušenostmi. Ateliér se snaží vytvářet vhodné podmínky/prostor a dostatek času na diskusi a dialogy. Setkáváme se osobně. Smysl vidíme v pěstování ateliérové kultury tvořené lidmi, kteří umí naslouchat druhým, rádi spolupracují a sdílejí své vize s ostatními. Spolupráci a předávání zkušeností mezi pedagogy-studenty a studenty navzájem pokládáme za důležitou součást výuky. Ateliér grafického designu 2 se fyzicky schází na adrese Údolní 244, v místnosti 309 každou středu a nepravidelně v pátek. Schůzky probíhají formou konzultací, diskusí, procházek, exkurzí, workshopů nebo sledování filmů. (Pokud máte zájem, můžete nás navštívit každou středu a pátek. Před návštěvou nám napište e-mail.)

Vedoucí ateliéru:  
M.Sc.  
Denisa Kollarová

Denisa Kollarová vystudovala grafický design na Gerrit Rietveld Academie v Amsterdamu a design výzkum na Anhalt University ve spolupráci s Bauhaus Foundation a s Humbolt University v Dessau. Pracovala na výzkumu pro Prince Claus Foundation v Amsterdamu, vystavovala své práce s názvem Ancient Acrobatics, a působila jako hostující pedagog na univerzitách v Nizozemsku, Německu a Dánsku.

MgA.  
Jozef Ondřík

Studoval ve Zlíně na FMK UTB a v Amsterdamu na Gerrit Rietveld Academie, pobýval v okolí ateliéru 304 na UMPRUM. Spoluzaložil studio Deep Throat a opustil digitální studio Studio 123, aby následně založil písmomalířskou firmu s názvem Regular Lines. Příležitostný člen uskupení 4AM a současný člen AGD2.

# Ateliér produktového designu

Vytváříme prostředí a nástroje k životu. Ateliér stojí rozkročen mezi designem a architekturou. Je mostem, přes který se mohou studenti volně pohybovat a kombinovat postupy těchto disciplín. Studenti pracují ve velkém i malém měřítku, řeší detaily i širší vztahy. Navrhují produkty, interiéry, části veřejného prostoru i drobnou architekturu. Neposkytujeme návod. Uvádíme příklady, předkládáme výzvy. Dialogem podněcujeme k přemýšlení a konfrontaci zažitých principů. Podporujeme osobní přístup, svobodu a odpovědnost. Vytváříme prostor, kde si každý tříbí vlastní sadu nástrojů, které mu umožní problém uchopit, analyzovat a rozpracovat. Klademe velký důraz na práci s materiálem a fázi výroby prototypů. Hledáme rovnováhu mezi konceptuálním a řemeslným způsobem myšlení. Zásadní je pro nás kontext. Jako ateliér chceme být v obraze, přemýšlet globálně, ověřovat si teorie praxí. Spolupráce mezi obory je pro nás nepostradatelným zdrojem inspirace a budoucích profesních vztahů.



Vedoucí ateliéru:  
MgA.  
Ondřej Tobola

Asistent:  
MgA.  
Jan Mikoška

Aktivně se věnuje designu a architektuře. Absolvent VŠUP v Praze, Ateliér designu výrobků doc. Mgr. A. Michala Froňka a doc. Mgr. A. Jana Němečka. V letech 2002–2003 člen skupiny File, zakladatel studia hipposdesign, které od roku 2003 vede společně s Radimem Babákem.

Věnuje se produktovému designu. V roce 2014 založil společně s Radimem Kučerou Studio Hrana, které se zaměřuje na projekty v oblastech exteriérového, interiérového a produktového designu.



# Ateliér performance



Cílem ateliéru není vytvořit nehierarchickou skupinu, ale vybudovat konstruktivní přístup aplikovaný na všechny studenty bez ohledu na jejich dovednosti. Internet nenahradil život a fyzickou přítomnost, a pravděpodobně nikdy nenahradí, přesto se naše rozšířená zkušenost jen tak nevytratí. Hranice mezi performancí, video performancí, dokumentací a postprodukcí se tak přirozeně vytrácejí. Performance dneška je trans, across, through, beyond... Je to metoda sdílení intenzivní a emocionální zkušenosti, existující mimo racionální paradigma. Performance jako „non-médium“ nemá omezení. Vždy pracuje na své vlastní redefinici a hledá nedefinovatelnost. Performance je non-binary. Performance je umělecký žánr, který jde napříč jednotlivými médii. „Politické tělo“, dekolonialismus, segregace a rasismus, feminismus a otázky genderu nejsou pouze témata pro různá bienále, ale jsou to hlavní současné témata našeho oboru, a především hlavní otázky generace, která právě teď studuje, a přirozeně se tak stanou i výchozími otázkami našeho ateliéru. Chceme být otevřeným studiem. Zvát klíčové aktéry umělecké scény, abychom lépe pochopili, jak umělecký systém funguje v kontextu současného světa. Aby si studenti mohli vytvořit alespoň jeho obrysovou mapu s konkrétními jmény a názvy. Jsme si vědomi toho, že ne všichni studenti se musí stát umělci, a chceme jim pomoci, aby si našli své místo v oboru i mimo něj.

Vedoucí ateliéru:

Julie Béna

Umělecká praxe Julie Béna je tvořena z eklektické směsi odkazů, v nichž se mísí současná i klasická literatura, vysoké i nízké umění, žertování i vážnost, paralelní časy i prostory. Béna vyvinula škálu osobních kosmologií, v jejichž rámci představuje zdánlivě banální postavy a předměty vedoucí mezi sebou záhadné konverzace a interakce.

MgA.

Jakub Jansa

Umělec, který pracuje s filmem, instalací, organizováním eventů a performance. Výstava je pro něj formát k vytváření situací, které se pohybují mezi realitou a fikcí. Po několika pracích zabývajících se manipulací a seberozvojem jeho aktuální projekt „Club of Opportunities“ reflektuje strategie „dark-side“ influencerů a klade otázky na téma hierarchických vztahů a autority.

# Ateliér tělového designu

Ateliér tělového designu je exkluzivním pracovištěm v rámci nabídky českých vysokých škol uměleckého zaměření, které zpracovává témata reflexe a prezentace lidského, tedy i vašeho těla ve výtvarném umění. Tělový design bere za východisko svých projektů lidské tělo. Můžeme se zaměřit na jednotlivé tělo, na interakci mezi více těly, na soužití mnoha lidských těl... a spektrum témat pro umělecké uchopení se rozprostře do šíře od otázek formálních, estetických, koncepčních, sociálních až k etickým, náboženským a politickým. Při výuce tělového designu se snažíme dodržet postup od mikrokosmu vlastního těla k makrokosmu těla společenského. Pro tělový design je typická hraniční pozice mezi uměním a humanitními vědami. Pro svou tvorbu čerpá podněty z oblastí humanitních studií, psychologie, gender studies, mediálních studií, postkoloniálních studií, environmentálních disciplín a speciální pedagogiky. Roli tělového designéra ve společnosti chápeme jako roli naslouchajícího, analytika, navigátora, tvůrce, spolupracovníka a aktivisty.



Vedoucí ateliéru:  
doc. Mgr.A.  
Lenka Klodová,  
Ph.D.

Asistentka:  
Mgr.A.  
Karolína  
Kohoutková

Sochařka a performerka, která chce v pedagogickém procesu šířit svoji víru ve schopnost umění být analytickým a kritickým nástrojem a nástrojem rozšířeného poznání, a to jak v pojetí Ateliéru tělového designu, tak skrze silně smyslové prostředky.

Jedna z prvních profesionálních tělových designérek. Její design je tvořen sociální náladou přítomnosti, ze strachu i lásky. Studenti a ateliér jsou ostrovem vzájemné komunikace, ke které přispívá.

# Ateliér herních médií

Ateliér herních médií v současnosti směřuje k digitální realitě počítačových her. Ta představuje atraktivní nástroj komunikace uvnitř i vně současného umění a kultury. Ateliér přirozeně cítí pokoru k tradičním médiím a pracuje s nimi. Hledá napříč zavedenými i experimentálními postupy takové, které v důsledku umožní vytvořit mosty mezi zdánlivě neslučitelnými médii. Pro tuto syntézu je zcela důvodná práce s klasickou malbou, fotografií, ilustrací i modelem. Médium digitální hry je stále otevřené, neunavené, legitimní. Ateliér tak získává svobodu být duchovně rezistentní vůči formálním normativům umělecké scény. Čerpá ze silného vztahu digitálních her, filmu a animace, který představuje široké pole pro tvorbu a výzkum. Ateliér věří v autorství. Ctí rozhovor, osobní příběhy a tvůrčí záměry studentů a studentek. Jeho nedílnou součástí je práce s příběhem, dramatem a narativní zkratkou. Tvůrčí psaní zde má své místo. Za největší problém současného umění považuje především reflexi umění a skutečnost, že většinově reprezentuje pouze sebe samo. Ateliér spolupracuje s MU Game Studies, Press-start, nezávislými vývojáři, umělci a technologickými optimisty.



Vedoucí ateliéru:

MgA.

Vojtěch Vaněk

Asistent:

MgA.

Tomáš Hrůza

Nezávislý vývojář digitálních her, experimentátor s animací, současnou ilustrací, papírem a tvůrčím psaním. Vede oceňované studio Paperash.

Asistent v Ateliéru herních médií a pedagog v Kabinetu audiovizuálních technologií. Expert na video technologie a mediaservery Coolux. Zajímá se o softwarové nástroje pro práci s videem a zvukem v reálném čase.

# Ateliér intermédií

AIN

U4

4NP

406

Ateliér intermédií je prostředím, kde dochází k prolínání nejen médií, ale i žánrů, názorů, námětů a motivů. Naší společnou snahou je vytvářet tvůrčí a inkluzivní prostředí, které studentky a studenty motivuje k tvorbě, dodává jim odvahu pustit se do různě náročných projektů a nabádá ke kritickému myšlení. Ve společném čase mapujeme možnosti umělecké praxe, funkci umělkyně/umělce ve společnosti i sociální status umění, a to pomocí diskuzí i skrze vlastní uměleckou tvorbu. Umění chápeme jako jeden ze způsobů komunikace, který dokáže formulovat i komplikované otázky současného světa a zároveň posouvá limity naší imaginace. I přesto, že každý nalézáme téma své umělecké práce jinde, náš ateliér spojuje nutnost pracovat intermediálně. Tedy odmítnutí limitace vlastní tvorby pouze jedním médiem. Intermediální praxi chápeme jako proces, který se od samého počátku soustředí na dosažení vytyčeného cíle za pomoci libovolné, avšak vhodně zvolené techniky, média či přístupu. Studentkám a studentům nabízíme možnost získat praktické a teoretické znalosti, schopnost orientovat se v uměleckém světě a především komfortní prostředí, ve kterém mohou naplno a beze strachu rozvíjet a realizovat své zájmy a najít cestu, jak uplatnit tyto zkušenosti v budoucím životě. Naší největší pedagogickou ambicí je, aby studentky a studenti byli\* i šťastnější.

Vedoucí ateliéru:

MgA.

Jonáš Strouhal

Jonáš Strouhal se řadí mezi tvůrčí osobnosti, jejichž vztahování se k problémům současného světa není zdaleka jen pasivním akademickým komentářem. Jeho práce s technologiemi a vizualitou současné spotřební kultury je aktivní diverzí odhalující temné stránky konzumní společnosti. Nabízí však také možnost využití dané technologie či estetiky k praktické terapii řady civilizačních traumat.

MgA.

Valentýna Janů

Evokativní instalace Valentýny Janů často kombinují výpravná videa či videoeseje s prostředím dotvářeným textiliemi a dalšími materiály nebo objekty. Pohrávají si s velkými životními otázkami určenými světem technologie, patriarchálním uspořádáním nebo změnou klimatu. Valentýna Janů hledá vztahy mezi každodenními starostmi jednotlivců a globální perspektivou.

# Ateliér environmentu

Ateliér environmentu se soustředí na vztah díla a prostředí, kontextu, v němž vzniká. Environment patří mezi intermediálně a mezioborově zaměřené ateliéry FaVU. Je v něm kladen důraz na vztah umění a prostředí. Environment zde vnímáme v širokém smyslu jako to, co nás obklopuje, co máme společné. Zdůrazňujeme, že umění nevzniká ve vzduchoprázdnu, ale v určitém prostorovém, společenském, politickém, kulturním a jiném kontextu. Pozornost věnujeme široké škále individuálních východisek, přístupů a médií. Jsme otevření intuitivní i konceptuální tvorbě. Spíše než ke klasickým uměleckým disciplínám se vztahujeme k tradici konceptualismu, land artu, site-specific umění. To ale neznamená, že studenti tohoto ateliéru nemalují, nekreslí, nefotografují. Právě naopak: volba médií v tomto ateliéru vychází z řešeného problému a individuální náklonnosti spíše než z oborových daností. Nedílnou součástí studia tvoří kritické čtení literatury a textů souvisejících s programem ateliéru a s individuální prací.

AEN

U4

2NP

210

Vedoucí ateliéru:  
doc. MgA.  
Barbora Klímová,  
ArtD.

Ve své práci se zabývá různými aspekty lokálně vymezené kulturní historie. Často mísí metody a postupy typické pro praxi i teorii umění, kurátorství, dokumentaristiku. V roce 2006 získala Cenu Jindřicha Chalupeckého.

Asistent ateliéru:  
MgA.  
Matěj Smetana,  
Ph.D.

Jeho práce má některé příznaky, které provázejí vědecké objevy. Je to vytrvalost, radost z přesnosti, uplatňování známých vzorců za okolností, za kterých jejich působení dosud nikdo neprověřil, a touha podívat se na něco, co ještě nikdo neviděl.

# Ateliér video



Ateliér video je tvůrčím prostředím, kde je vedena kritická diskuze nad uměleckými projekty s rozličnými výstupy v oblasti produkce a prezentace pohyblivých obrazů. Základním předpokladem je vnímat předmět studia zcela interdisciplinárně. Výstupy ateliéru lze nacházet napříč médii a s jistou přirozeností je cílem otevírat diskuzi, která není nutně spjata s žánrovým či tvarově formálním omezením samotné audiovizí. Video v sobě nese jak historické oborové souvislosti vztahující se k dějinám audiovizuálního umění, tak odkazuje k současným podobám uchopení pohyblivého obrazu, který je definován nejen technologiemi, ale zejména kontextem jeho sledování či prezentace. Není cílem u studentů rozvíjet či je učit dílčí principy nakládání s hmotou či obrazem, ale naopak schopnost definovat téma, zvolené postupy i vlastní pohyb mezi prostorem ateliéru a možnými prostory prezentace.

Vedoucí ateliéru:

Mgr.  
Martin Mazanec,  
Ph.D.

Zabývá se kurátorstvím a remediací pohyblivého obrazu v galerijním a filmovém prostředí. Od roku 2007 je kurátorem v rámci platformy PAF (mj. PAF Olomouc, PAF New York). Je autorem a editorem řady uměleckých katalogů a publikací.

Asistent:  
doc.

Jan Šrámek,  
Ph.D.

Ve své práci se zabývá převážně experimenty s animovaným filmem, vektorovou grafikou, ilustrací a zkoumáním vztahu mezi statickým a pohyblivým obrazem. Dlouhodobě spolupracuje na výstavních projektech, filmech a publikacích s Veronikou Vlkovou, Martinem Bůřilem nebo s Pavlem Ryškou.

# Ateliér fotografie

AFO

U4

1NP

115

Ateliér fotografie je mladým ateliérem, jehož podoba a pedagogická koncepce se teprve formuje v součinnosti se studenty a pedagogy, kteří jej spoluutváří. Budoucnost je pojmem, který lze v ateliéru krájet. V procesu studia se snažíme odpovědět na otázky: Co by měla fotografie splnit? Měla by být fotografie uměleckým médiem, jako je malířství, nebo by měla být čistě estetickým médiem, jako to bylo v modernismu? Měla by být fotografie používána ke spekulaci o významu umění, jako to bylo v postmodernismu? Anebo by měla být čistě náhodná, bez úmyslného uměleckého záměru?

Vedoucí ateliéru:  
MgA.  
Ivars Gravlejs,  
Ph.D.

Vystudoval fotografii na pražské FAMU, fotografování se však věnuje již od dětství. Hraje si s jazykem, s kombinacemi slova a obrazu a určitou infantilitou mystifikuje. Umění provokovat patří k Ivarsu Gravlejsovi, který se přitom umí tvářit jakoby nic.

Asistent:  
Mgr.  
Tomáš Javůrek

Umělec, kurátor a pedagog, který se zabývá především uměleckou tvorbou v digitálním programovatelném on-line prostředí. V pedagogické praxi chce rozvíjet u studentů gramotnost v oblasti digitálních technologií a přispět tak k širší umělecké reflexi invazivních a hybridních digitálních médií.

Kabinety





### Kabinet tradičních médií

Nejmladší kabinet ve struktuře fakulty, který vznikl na konci roku 2018 transformací Kabinetu večerní kresby. Kromě nezbytného zázemí pro celofakultně povinné kurzy kreslení zabezpečuje výuku v oblastech technologie malby a klasických grafických technik.

314

Vedoucí: doc. MgA. Milan Houser

115

Mgr. et MgA. Ján Lastomírsky  
kurzy kresby, správa kreslírny

123

MgA. Katarína Hládeková, Ph.D.  
kurzy grafických technik, správa sítotisku

U4 411

MgA. Břetislav Malý / prof. MgA. Petr Kvíčala  
kurzy technologie malby



### Kabinet informačních technologií

Kabinet informačních technologií (KIT) zajišťuje chod počítačové sítě fakulty (školní počítače a servery, datové rozvaděče a přepínače, strukturovaná kabeláž, koncové telefonní linky, přístupové body bezdrátové sítě atd.), stará se o počítačovou učebnu a počítačovou studovnu. Zajišťuje výuku předmětu Základy výpočetní techniky. Poskytuje poradenství v oblasti výpočetní techniky, tvorbu a údržbu www prezentací některých součástí FaVU a v neposlední řadě integraci fakultní studijní agendy s centrálním systémem VUT.

409

Vedoucí: MgA. Vít Baloun  
systémový integrátor fakulty, správce serverů

220

Jan Fňukal  
Zbyněk Navrátil



### Kabinet audiovizuálních technologií

Kabinet audiovizuálních technologií (KAT) je na Fakultě výtvarných umění VUT garantem audiovizuální gramotnosti studentů. Kromě zabezpečení výuky celofakultních kurzů, souvisejících se zpracováním fotografie, pohyblivého obrazu a zvuku, je kabinet využíváným meziateliérovým pracovištěm řešícím praktické dokončení audiovizuálních projektů studentů všech ateliérů.

217

Vedoucí: doc. MgA. Filip Cenek

225

MgA. Tomáš Hrůza – videostudio

MgA. Jiří Suchánek, Ph.D. – zvukové studio

210

MgA. Pavel Ryška, Ph.D.

Zbyněk Navrátil – technik kabinetu



### Kabinet 3D technologií

Kabinet 3D technologií (K3D) je plně k dispozici studentům a zaměstnancům fakulty v oblasti zpracování 3D objektů. Je vybaven profesionálními zařízeními pro 3D tisk, 3D skenování, CNC nebo robotické obrábění. Umožňuje realizaci projektů ve škále od těch nejjednodušších až po ty nejkomplicovanější a prostorově nejnáročnější. Zajišťuje výuku odborných předmětů zmíněných oblastí.

118

Vedoucí: doc. MgA. Tomáš Medek

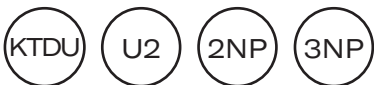
114

Jiří Pec, DiS. – 3D tisk a 3D skenování

MgA. Dušan Váňa – CNC a robotické obrábění

U9a

MgA. Martin Králík – 3D modelování a CNC obrábění



## Katedra teorií a dějin umění

Katedra teorií a dějin umění nabízí na FaVU výuku teoretických předmětů a anglického jazyka. Koncepte výuky zajišťované členy KTDU i externími vyučujícími vychází z přesvědčení, že orientace v dějinách umění a v aktuálním stavu teorie umění včetně přesahů do jiných oblastí humanitních věd je dnes nezbytným předpokladem úspěšné umělecké a designérské praxe. KTDU se zaměřuje na aktivní osvojování si vědomostí, na kultivaci tvůrčích dispozic studentek a studentů a na provázanost teoretické výuky s vývojem v oblasti současného umění a designu.

214

prof. akad. soch. Tomáš Ruller

Výtvarník a performer, který se v pedagogické praxi dlouhodobě věnuje teorii e a analýze akčního umění.

312

doc. Mgr. Jan Zálešák, Ph.D.

Teoretik a kurátor, který se zaměřuje na aktuální témata, jako jsou spolupráce a participace v umění, historiografický obrat v umění nebo kulturní reflexe antropocénu. Na KTDU vyučuje kurzy zaměřené na dějiny a teorii umění a kurátorství od druhé poloviny 20. století do současnosti.

306

Mgr. Jana Kořínková, Ph.D.

Historička umění a architektury, která se zabývá především výzkumem spolupráce architektů s výtvarníky v období socialismu. Na KTDU přednáší o architektuře a výtvarném umění mezi lety 1945–1989 se zvláštním zřetelem k vývoji v městě Brně a o uplatnění umění v architektuře obecně.

308

PhDr. Kaliopi Chamonikola, Ph.D.

Historička umění, zaměřující se na dějiny výtvarné kultury, studium děl starého umění a otázky znalectví. Vyučuje historické disciplíny od umění pravěku a starověku po výtvarné umění baroka, ale i syntax současné vizuální kultury a problematiku muzejní a galerijní praxe.

331

Mgr. et MgA. Barbora Lungová

Absolventka FF MU (angličtina a filmová věda) a FaVU VUT (AM1). Na katedře teorie vyučuje obecnou angličtinu a teorii umění se zaměřením na sociologické aspekty uměleckého provozu.

311

doc. Mgr. Václav Magid

Teoretik a vizuální umělec, který působí také jako kurátor a redaktor odborných textů. Mezi jeho zájmy patří vztah estetiky a politiky, role konceptuálních tendencí v současném umění nebo odkaz estetiky Frankfurtské školy. Na KTDU zajišťuje výuku úvodních kurzů věnovaných filozofii umění a současné teorii.

310

PhDr. Ladislav Jackson

Historik umění, architektury a designu. Zabývá se architekturou a designem 20. století a tématy dějin umění „na okraji“ z pozic sociálních dějin umění a feministické teorie. Přednáší dějiny světového a českého umění 20. století.

309

Mgr. Markéta Žáčková, Ph.D.

Historička umění a architektury se zaměřením na dějiny urbanismu a územního plánování, vztah umění a architektury a související mocenské a zadavatelské praktiky. Na KTDU přednáší dějiny architektury a dějiny umění ve veřejném prostoru v kulturně politickém rámci 20. a 21. století.



Údolní 244/53  
602 00 Brno  
(+420) 541 14 6806

e-mail (studijní oddělení):  
[studijni@favu.vut.cz](mailto:studijni@favu.vut.cz)  
[www.favu.vut.cz](http://www.favu.vut.cz)