FaVU
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/čky 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. Vyučující se ve výuce opírají o zkušenosti z vlastní tvorby, jíž se aktivně věnují. Díky spolupráci s galerijními institucemi a organizačním a kurátorským aktivitám vyučujících, alumni i stávajícího studentstva nabízí škola mnoho příležitostí k vystavování a veřejné prezentaci vlastní práce již v průběhu studia. Tvůrčí aktivity svého studentstva FaVU podporuje také prostřednictvím interních grantových soutěží.

Údolní

U1
Ateliér herních médií
Ateliér performance
Ateliér video
Ateliér hostujícího pedagoga /
Ateliér hostující pedagožky
Katedra teorií a dějin umění
Kabinet designu
Kabinet tradičních médií
Kabinet audiovizuálních technologií
Knihovna

U6
Ateliér prostorové tvorby
Kabinet designu

U7
U9
Kabinet 3D technologií

U11
Ateliér sochařství
Kabinet designu

U14
Kabinet audiovizuálních technologií

Areál VUT Kraví hora

KH3
Ateliér produktového designu

KH7
Ateliér malířství 1
Ateliér malířství 2
Ateliér malířství 3

KH9
Ateliér malířství 3

KH10
Ateliér tělového designu
Doktorandstvo

KH11
Ateliér environmentu
Vegýna

KH12
Ateliér kresby a grafiky
Kabinet tradičních médií

KH13
Ateliér intermédií
Ateliér fotografie

KH26
Ateliér grafického designu 1
Ateliér grafického designu 2

Informace pro zájemce/kyně o studium

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

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

Enter FaVU a Den otevřených dveří
Na konci každého semestru se o víkendu koná veřejná prezentace ateliérových semestrálních prací studentstva – Enter FaVU. Návštěvníkům/cím jsou přístupné všechny ateliéry fakulty a konají se prohlídky školních prostor. Během podzimu probíhá Den otevřených dveří.

Studijní programy

Bakalářský studijní program titul: BcA.	Volné umění + Design prezenční studium standardní doba studia čtyři roky
Magisterský studijní program titul: MgA.	Volné umění + Design prezenční studium standardní doba studia dva roky
Doktorský studijní program titul: Ph.D.	Výzkum v umění a designu prezenční a kombinované studium standardní doba studia čtyři roky
Magisterský studijní program titul: MgA.	Fine Art and Design prezenční studium standardní doba studia dva roky jazyk výuky: angličtina program pro samoplátce
Doktorský studijní program titul: Ph.D.	Research in Art and Design prezenční a kombinované studium standardní doba studia čtyři roky jazyk výuky: angličtina

BcA.

Bakalářské studium

Přihlášky do bakalářského studia se podávají elektronicky během podzimu. Bližší informace najdete na adrese www.favu.vut.cz/uchazeci/prijimacky/bakalarsky-program.

Přijímací řízení pro bakalářské studium na FaVU je dvoukolové.

1. kolo — předložení dokumentace vlastních prací (elektronického portfolia) a vyplněného dotazníku
2. kolo — talentová zkouška a test

Druhé kolo talentové zkoušky se skládá ze čtyř praktických úkolů a testu. První a druhý praktický úkol je domácí. Třetí a čtvrtý praktický úkol je prezenční. Praktické úkoly vycházejí z ateliérových specializací a stanovují je příslušní pedagogové/pedagožky ateliérů.

Více informací o termínech a podmínkách přijímacího řízení na FaVU do prezenční formy bakalářského studijního programu je možné získat zde: www.favu.vut.cz/uchazeci/prijimacky

MgA.

Navazující magisterský studijní program

Přijímací zkouška se skládá z prezentace, při které uchazeč/ka komisi představí vlastní práce nebo jejich dokumentaci, a z pohovoru, odvíjejícího se od motivačního dopisu. Při hodnocení portfolia je pozornost věnována tvořivé stránce talentu, schopnosti osobitého myšlení a jeho vyjadřování výtvarnými prostředky, s ohledem na zaměření ateliéru, do kterého se uchazeč/ka hlásí. Při hodnocení pohovoru a motivačního dopisu je pozornost věnována především schopnosti přesvědčivě artikulovat vlastní tvůrčí záměr a orientaci ve zvolené problematice.

Více informací o termínech a podmínkách přijímacího řízení na FaVU do prezenční formy magisterského studijního programu je možné získat zde: www.favu.vut.cz/uchazeci/prijimacky

Ph.D.

Doktorský studijní program

Přijímací zkouška do obou akreditovaných forem studia (prezenční i kombinovaná) má dvě části. První část probíhá na uzavřeném jednání zkušební komise bez osobní účasti uchazečů. Do druhé části přijímací zkoušky jsou pozváni uchazeči, kteří v součtu první části přijímací zkoušky obdrží 21 a více bodů. Druhá část přijímací zkoušky se koná před zkušební komisí a má formu pohovoru zkušební komise s uchazečem o předloženém doktorském projektu s důrazem na teoretické znalosti oboru, na dosavadní praxi uchazeče v oblasti umění a/nebo designu a její výsledky a ohlasy a na kvalitu prezentovaného doktorského projektu.

Více informací o termínech a podmínkách přijímacího řízení na FaVU do prezenční i kombinované formy doktorského studijního programu je možné získat zde: www.favu.vut.cz/uchazeci/prijimacky

Ateliéry

Ateliér sochařství

ASO U11

Ateliér klasického a digitálního sochařství. Ateliér sochařství 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 hlínou 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 studující do zcela nového tvůrčího prostoru, který je nesmírně inspirativní, ale doposud neprobádaný. V této oblasti dlouhodobě spolupracují vedoucí i studentstvo ateliéru s vyučujícími a studujícími School of Visual Arts v New Yorku.

Vedoucí ateliéru:
prof. akad. soch.
Michal Gabriel

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.

doc. Mgr.
Tomáš Medek

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 prostorové tvorby

APT U6

„Jednoduše, minimálními prostředky k nejistým výsledkům.“ Socha – prostor – instalace. To jsou základní principy chápání sochařství v Ateliéru prostorové tvorby (dříve Ateliéru sochařství 2). Současná socha nemusí být chápána pouze v tradičním slova smyslu. Socha může být nahlížena také jako prostor, prostor v prostoru, instalace pro konkrétní místo, situaci, okamžik, může být i konkrétním místem. Studium je zaměřeno především na volnou tvorbu s důrazem na rozvíjení svobodného myšlení každého jedince. Studenti jsou vedeni k hledání důvodu svého tvoření v sobě samých, nikoli mimo sebe, což považujeme za zdroj zdravého růstu každé osobnosti. Studenti jsou nabádáni k zájmu o současné umělecké dění u nás i v zahraničí. Součástí výuky je i přirozené pochybování studentů jako nedílná součást hledání sama sebe. Smyslem výuky není výchova hotových umělců ani bezduchých řemeslníků. Ateliér se snaží pro toto hledání vytvářet co nejlepší podmínky přesahující mnohokrát své možnosti formou vyhledávání spolupracujících sponzorů, nastavujíc tak jiné parametry tvůrčímu nasazení.

Vedoucí ateliéru: doc. Mgr. Jiří Příhoda	Ve své tvorbě se věnuje prostorovým a multimediálním instalacím, intervencím do architektury i architektonickému řešení výstav a grafickému designu. Je řazen mezi nejvýraznější umělce generace devadesátých let 20. století.
doc. Mgr. Pavel Korbička	Tvoří převážně světelné instalace realizované v interiérech, ale i exteriérech městského prostředí.

Ateliér malířství 1

AM1 KH7

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:
doc. MgA.
Vasil Artamonov

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

MgA.
Argišt Alaverdyan

Argišt Alaverdyan je umělec, který pracuje převážně v médiu malby. Obraz pro něj představuje dynamické pole fungující jako jazyk pro vyjádření různých jevů, které obvykle zachycuje v abstrahované a/nebo metaforické podobě.

Ateliér malířství 2

AM2 KH7

Ateliér malířství 2 je výzvou pro ty, kdo chtějí být umělci/kyněmi, 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/kyně. Umělecká tvorba je způsob vnímání a pohledu na svět, ať již umělec/kyně 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/ku 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	Do širokého záběru Luďka Rathouského můžeme počítat malbu, performanci, kresbu či práci s dalšími médii, která volí svobodně podle aktuální potřeby. Člen progresivní umělecké skupiny RAFANI.
MgA. Ondřej Homola	Postkonceptuální vizuální umělec využívající množství forem a médií, zároveň vynikající grafický designér. S hravou samozřejmostí se vyjadřuje k závažným tématům doby. Organizátor kulturních akcí a výstav.

Ateliér malířství 3

AM3 KH7 KH9

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 studentstva 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, vypozorovat, 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 studentstva, vycházející z vlastní inspirace, kterou se snažíme motivovat jak doporučeními a nezávaznými postřehy, tak i zadáním konkrétních témat ke zpracování. Studenti a studentky jsou vedeni k sebepoznání 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.

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 sebeobohacující se médium, jehož paleta nástrojů se stále rozrůstá.

MgA.
Veronika Vlková

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

Ateliér kresby a grafiky

AKG KH12

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 a studentky 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	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, defetišizuje a posouvá do postkontemporální polohy.
Mgr. Art. Lucia Gašparovičová, ArtD.	Vizuální umělkyně, kterou fascinuje myšlenka hloubkového pochopení materiálů a využití jejich kvalitativního a emocionálního potenciálu ve tvorbě.
MgA. Katarína Magid Hládeková, Ph.D.	Hlavním tématem její tvorby je po formální i obsahové stránce model, jehož prostřednictvím zkoumá napětí mezi napodobeninou a realitou, mezi virtuálnem a fyzičnem. Pohybuje se na pomezí médií objektu, instalace, fotografie a občas pohyblivého obrazu.

Ateliér grafického designu 1

AGD1 KH26

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/ka 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

Zodpovědná osoba:
Mgr.
Zuzana Kubíková

André Fincato,
MFA

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.

André Fincato je designér a programátor zaměřený na tvorbu webových stránek a internetových softwarových řešení. Ve své práci se soustředí na hypertextové systémy, peer-to-peer výpočty, softwarové archivace a serverovou infrastrukturu. Vystudoval program Designing Democracy na Sandberg Instituut v Amsterdamu.

Ateliér grafického designu 2

AGD2 KH26

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? Studentstvo? Pedagogové? Zázemí? Nástroje? Názory? Hostující pedagogové? Úkoly v ateliéru vytváříme a přizpůsobujeme na základě potřeb a zájmů studentstva, 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-studentstvem a studentstvem navzájem pokládáme za důležitou součást výuky.

Vedoucí ateliéru:
MgA.
Daniela Dostálková

MgA.
Linda Dostálková,
MDes

Pracují jako umělecké duo. Linda absolvovala Werkplaats Typografie v Arnhemu a Scénografii na Janáčkově akademii múzických umění v Brně. Byla rezidentkou na Jan van Eyck Academy v Maastrichtu. Daniela studovala na Akademii výtvarných umění ve Varšavě a na Univerzitě J. E. Purkyně, ateliér Fotografie a Slezskou univerzitu, Institut tvůrčí fotografie. V letech 2019 a 2020 působily jako konzultantky na Jan van Eyck Academy v Maastrichtu. Obě sestry pracují od roku 2016 jako kurátorky v Galerii PLATO Ostrava. Ve své tvorbě propojují fotografii, grafický design, video, instalaci a další média. Čerpají z hybridní sociálně-umělecké praxe, která vědomě přesahuje hranice jednotlivých disciplín.

Ateliér produktového designu

APD KH3

Vytváříme prostředí a nástroje k životu. Ateliér stojí rozkročen mezi designem a architekturou. Je mostem, přes který se mohou studenti a studentky volně pohybovat a kombinovat postupy těchto disciplín. Studující 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.
Monika Čechová Matějková

Designérka a výtvarnice, která se věnuje především výstavnímu a prostorovému designu. Studovala produktový design a sklo na UMPRUM v Praze. Od roku 2014 působí ve výtvarném studiu MY DVĚ spolu s Veronikou Watzkovou a od roku 2018 spolu s Ondřejem Čechem tvoří studio O+M, jehož realizace propojují architekturu, design a práci s uměleckými díly. Za návrh Paláce ilustrace v Českém Krumlově získali ocenění Czech Grand Design 2025 v kategorii Prostorový designér roku.

MgA.
Jan Mikoška

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

APE U1

Cílem ateliéru není vytvořit nehierarchickou skupinu, ale vybudovat konstruktivní přístup aplikovaný na všechny studující 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 současná 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 studující mohli vytvořit alespoň jeho obrysovou mapu s konkrétními jmény a názvy. Jsme si vědomi toho, že ne všichni studující se musí stát umělci/kyně, a chceme jim pomoci, aby si našli své místo v oboru i mimo něj.

Vedoucí ateliéru:
doc.
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.

doc. MgA.
Jakub Jansa,
Ph.D.

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

ATD KH10

Ateliér tělového designu 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 a tělové designérky vnímáme jako roli naslouchající, analytickou, navigační, spolupracující a aktivistickou.

Vedoucí ateliéru: prof. Mgr.A. Lenka Klodová, Ph.D.	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.
MgA. Karolína Raimund	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

AHM U1

Ateliér herních médií pracuje s širokým tématem hry napříč současnými médii, včetně tradičních technik. Výstupy tak reprezentují celé spektrum herní produkce, kam patří digitální, deskové a karetní hry, nebo specifické formáty typu interaktivní ilustrace, kniha, instalace či úniková hra. Pojem herní design vyplňujeme v první řadě mezioborovým přehledem, druhotně pak videoherními stereotypy. Zároveň se nevyhýbáme zpracování komiksu či anime. Stejně tak neváháme pracovat s pohádkou nebo fantasy či sci-fi žánry, které jsou pro naši oblast tvorby zcela autentické. Autorské a týmové projekty v ateliéru neomezujeme formální optikou herního průmyslu. Soustředíme se na vizuální a tematické přesahy, mezi které dnes patří i svébytný přístup k předávání informací a srozumitelnosti. Právě v tomto bodě se studentkám a studentům otevírá svobodné tvůrčí pole pro zpracování sugestivních virtuálních světů, ve kterých má atmosféra, spiritualita a magie své pevné místo. Přirozeně tak dochází k reflexi naší žité současnosti nejen z pohledu videoherní či výtvarné kultury, ale také skrze komunikaci s nastupující generací grafických nástrojů v duchu umělé inteligence. Ateliér aktivně spolupracuje s Herním klastrem, kreativním hubem KUMST, videoherním archivem Visiongame, MU Game Studies, festivalem PAF, festivalem Gamer Pie, Kinem Art, nezávislými vývojáři, umělci a technologickými optimisty.

Vedoucí ateliéru: MgA. Vojtěch Vaněk	Nezávislý vývojář digitálních her, experimentátor s animací, současnou ilustrací, papírem a tvůrčím psaním. Vede oceňované studio Paperash.
MgA. Tomáš Hrůza	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.
MgA. Lucie Polášková	Ilustrátorka a grafička, která se věnuje především interaktivnímu designu a ilustraci. Absolvovala Ateliér herních médií na FaVU VUT. Pracuje s animací a knižní produkcí, podílí se na designu výstav, autorských tiskovin a herních projektů.

Ateliér intermédií

AIN KH13

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 byly*i šťastné*í.

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 určovanými světem technologie, patriarchálním uspořádáním nebo změnou klimatu. Valentýna Janů hledá vztahy mezi každodenními starostmi jednotlivců a globální perspektivou.

Ateliér environmentu

AEN KH11

Ateliér environmentu 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 studující 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 součást studia tvoří kritické čtení literatury a textů souvisejících s programem ateliéru a s individuální prací.

Vedoucí ateliéru:
prof. 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.

doc. MgA. Jiří Skála, Ph.D.

Ve svém díle se důsledně zabývá osobními a sociálními koncepty. Své průzkumy na různá témata zpracovává většinou formou videí či v literární podobě. Často vystavuje jen texty, které dokumentují hypotetický proces, který se musí znovu vytvořit jen dalším myšlenkovým úsilím diváka. Pro jeho konceptuální tvorbu téměř nehraje roli její vizuální aspekt. Estetika Skálových prací je zcela podřízena jeho záměru.

Ateliér video

AVI U1

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 audiovize. 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 studujících 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.

doc. MgA.
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 KH13

Ateliér fotografie je mladým ateliérem, jehož podoba a pedagogická koncepce se teprve formuje v součinnosti se studujícími a pedagogy, kteří jej spoluutvářejí. 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:
doc. 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.

doc. MgA.
Aleksandra Vajd

Vystudovala Katedru fotografie na FAMU a SUNY v New Paltz. Titul docentky získala na Akademii výtvarných umění v Lublani a působila také na UMPRUM v Praze. Vystavovala v řadě galerií v Česku i zahraničí, např. v Galerii Rudolfinum, Galerii hlavního města Prahy, Muzeu moderního umění v Lublani, Astrup Fearnley Museet v Oslu a Muzeu současné fotografie v Chicagu.

Ateliér hostujícího pedagoga / Ateliér hostující pedagožky

AHP U1

Jednosemestrální výuka pod vedením zvané/ho zahraniční/ho hosta/ky nebo kolektivu pro vybrané zainteresované z řad studentstva (vč. stážujících) a alumni FaVU, kterou fakulta zavedla od akademického roku 2019/2020. Ke studiu přijímá studující bakalářského a návazného magisterského studia s výjimkou prvního ročníku bakalářského studia a (letních) semestrů, ve kterých studující ukončují studium bakalářskou nebo diplomovou prací. Studium v AHP má statut interní studijní stáže (místo domovského oborového ateliéru vybraní studenti pracují a konzultují s hostujícím pedagogem). Výuka probíhá v angličtině. Program AHP nebrání studujícím v plnění ostatních předmětů jejich studijního plánu. Pro studující je ateliér přínosný nejen z hlediska změny nároků, jazykových, časových a profesních, ale také z hlediska možnosti být součástí jedinečného, dočasně etablovaného kolektivu. Vyučující ateliéru od roku 2019: Przemyslaw Kwiek, Karol Radziszewski, Sidsel Meineche Hansen, Antye Greie-Ripatti, Zuzanna Czebatul, Zeyno Pekünlü, Yaryna Shumska, Alma Leora Culén, MSHR (Brenna Murphy & Birch Cooper), Ernst Yohji Jaeger, Julischka Stengele, Rebecca Salvadori, Thomas Helbig, Zuza Golińska.

Zodpovědná osoba:
MgA.
Šárka Zahálková,
Ph.D.

Absolventka doktorského studia na AVU v Praze a audiovizuální tvorby na FMK UTB ve Zlíně. Zúčastnila se několika zahraničních tvůrčích pobytů, včetně Fulbright-Masarykova stipendia v New Yorku. Spoluzaložila kolektiv Offcity a v letech 2018—2024 vedla Galerii města Pardubic (GAMPA). Ve své kurátorské a umělecké praxi se zaměřuje na umění ve veřejném prostoru a jeho roli jako nástroje společenské změny.

Fine Art and Design Studio

FAAD U1

Ateliér anglického magisterského studijního programu Fine Art and Design (FAAD) pomáhá studujícím kultivovat jejich kompetence v oblasti umělecké a designové tvorby v inspirativním prostředí mezinárodního kolektivu badatelů a badatelek na poli umění a designu. Zaměření ateliéru podporuje kreativní experimenty, výzkum založený na praxi, mezioborová zkoumání a spolupráci. Během společných setkání a individuálních konzultací vedených ateliérovou supervizorkou a dalšími vyučujícími programu se zkušenostmi v oblasti uměleckého výzkumu a mezioborového způsobu práce se studující seznamují s interdisciplinárními a kolaborativními přístupy k tvorbě a osvojují si schopnost sebereflexe a kritické analýzy v podpůrném prostředí svého ateliéru. Vedle společné platformy v podobě FAAD ateliéru studující programu pracují pod vedením supervizorů a supervizorek ve specializovaných ateliérech nebo v Ateliéru hostujícího pedagoga, vedeného každý semestr jinou mezinárodně uznávanou osobností, s tím, že během studia mohou využít supervize až čtyř různých mediálně specifických či konceptuálně zaměřených ateliérů.

Zodpovědná osoba:
Mgr. et MgA. Kristína Jamrichová, Ph.D.

Vystudovala antropologii, hispanistiku a výtvarné umění a v současnosti působí na pomezí sociálněvědního výzkumu, umění a designu. Její profesní zájmy zahrnují kritiku biopolitiky (zejména v oblasti rezidenční péče) a bytové politiky, stejně jako témata spojená s postantropocénními krajinami.

Kabinety

KTM U1 KH7 KH12

Kabinet tradičních médií

Kabinet tradičních médií 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.

U1

Vedoucí: doc. MgA. Milan Houser
Mgr. et MgA. Ján Lastomirský – kurzy kresby, správa kreslírny

KH7

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

KH12

MgA. Katarína Hládeková, Ph.D. – kurzy grafických technik
MgA. Beáta Spáčilová Blažková – kurzy grafických technik, správa sítotisku
MgA. Pavel Kytner – kurzy grafických technik, správa grafické dílny

KDE U1 U6 U11

Kabinet designu

Nejmladší kabinet ve struktuře fakulty, Kabinet designu (KDE), vznikl v roce 2023 z potřeby zabezpečit chod nově akreditovaného studijního programu Design. Kromě profesně orientovaných kurzů z oblasti designu (např. Design jako kritická praxe, Design for Social Change, Perspektivy designu, DTP a 2D grafika, Typografie a tvorba písma, Herní design, Systémové myšlení a design, Aktuální témata grafického designu ad.), koordinuje provoz vybraných celofakultních dílen a pracovišť (knihařská dílna, gravírovací dílna, keramická dílna, 2D tisk a 2D sken apod.).

U1

doc. MgA. Mikuláš Macháček – garant programu Design
MgA. Martina Růžičková, Ph.D. – teorie designu
MgA. Tereza Hejmová – teorie designu
Mgr. et MgA. Kristína Jamrichová, Ph.D. – teorie designu, antropologie
Ing. arch. Ondřej Mohyla – teorie designu, architektura
M.Sc. Denisa Kollarová

U6

MgA. Karel Bařina, DiS. – správa knihařské dílny

U11

MgA. David Holubec – správa gravírovací dílny

KAT U1 U14

Kabinet audiovizuálních technologií

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

U14

Vedoucí: doc. MgA. Filip Cenek
MgA. Tomáš Hrůza – videostudio
MgA. Jiří Suchánek, Ph.D. – zvukové studio
MgA. Pavel Ryška, Ph.D.
MgA. Polina Davydenko – fotostudio
MgA. Tamara Spalajković, Ph.D.
MgA. Andreas Gajdošík

U1

Zbyněk Navrátil – půjčovna A/V techniky

K3D U7 U9

Kabinet 3D technologií

Kabinet 3D technologií (K3D) je plně k dispozici studujícím a zaměstnancům/kyním 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 nejkomplikovanější a prostorově nejnáročnější. Zajišťuje výuku odborných předmětů zmíněných oblastí.

U7

Vedoucí: doc. Mgr. Tomáš Medek
Bc. Jiří Pec, DiS. – 3D tisk a 3D skenování

U9

MgA. Dušan Váňa, Ph.D. – CNC a robotické obrábění
MgA. Martin Králík, Ph.D. – 3D modelování a CNC obrábění

KTDU U1

Katedra teorií a dějin umění

Nabízí výuku teoretických předmětů a anglického jazyka. Koncepce výuky zajišťované členy a členkami KTDU i externími vyučujícími vychází z přesvědčení, že orientace v dějinách umění a v aktuálním stavu teorie umění a designu 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.

U1

doc. Mgr. Jan Zálešák, Ph.D. – dějiny a teorie současného umění
prof. akad. soch. Tomáš Ruller – teorie performance
MgA. Lenka Veselá, MA, Ph.D. – teorie umění; umělecký výzkum
Mgr. Jana Kořínková, Ph.D. – dějiny umění a kulturní dědictví; výtvarné umění v architektuře
doc. Mgr. Richard Fajnor – psychologie umění
PhDr. Kaliopi Chamonikola, Ph.D. – dějiny umění
Mgr. Jakub Bulvas Stejskal, Ph.D. – filozofická estetika
Mgr. Markéta Žáčková, Ph.D. – dějiny umění; dějiny a teorie architektury

PhDr. Ladislav Jackson, Ph.D. – dějiny umění; queer studies
doc. Mgr. Václav Magid, Ph.D. – filozofie; teorie umění
Mgr. Zuzana Jakalová, Ph.D. – dějiny a teorie současného umění
Mgr. Barbora Šedivá, Ph.D. – koordinátorka doktorského studia
Mgr. et MgA. Barbora Lungová, Ph.D. – angličtina; teorie umění
Alžběta Filipová, M.A., Ph.D. – dějiny umění
Mgr. Mira Keratová, Ph.D. – teorie performance

Celofakultně sdílená servisní pracoviště

Knihařská dílna

Knihařská dílna slouží studujícím a zaměstnancům/kyním fakulty pro plnění úkolů souvisejících se studiem a výukou, publikační činností vyučujících a studujících a propagační činností fakulty. Knihařská dílna disponuje polygrafickým zařízením na velkoformátový tisk, malonákladový digitální tisk a dokončovacím zařízením na vazbu publikací. Pracoviště rovněž zabezpečuje výuku odborných předmětů (zejm. pro obor Design).

Dřevodílna a kovodílna

Dílny slouží studujícím a zaměstnancům/kyním fakulty pro plnění úkolů souvisejících se studiem a výukou, resp. výstavní činností. Jsou vybaveny profesionálními dřevoobráběcími a kovoobráběcími zařízeními a nástroji. Práce v dílnách je možná pod dohledem vedoucí/ho, příp. po zaškolení a předchozí domluvě. Součástí dílen je půjčovna nářadí.

Více na www.favu.vut.cz/kabinety-dilny

Keramická dílna

Keramická dílna slouží studujícím a zaměstnancům/kyním fakulty k realizaci prostorových objektů z keramických materiálů.
V keramické dílně je možno vypalovat terakotu, keramické licí hmoty, šamotové a kameninové hlíny a porcelán včetně glazur na jejich povrchu. Ve výjimečných případech je keramická pec využívána k vytvrzování hmot za tepla, případně pro práci s tabulovým sklem.

Sítotisk

Specializované pracoviště pod správou Ateliéru kresby a grafiky a Kabinetu tradičních médií.

Šicí dílna

Fakulta disponuje poloprofesionálním výšivkovým strojem a dalším šicím vybavením.

Recycling & Upcycling studio (Matter)

Matter je místem, kde studentstvo a zaměstnanci FaVU mohou získat zadarmo materiál k vlastní tvorbě. Založili jsme ho v roce 2022 jako prostor, kde se dají nalézt recyklovatelné materiály, ze kterých se dají tvořit další díla.

FaVU

FaVU VUT

Údolní 53 (vchod z ulice Úvoz 33)
Brno, 60200
&
Areál VUT Kraví hora
Rybkova 23, Brno, 60200

e-mail (studijní oddělení):
studijni@favu.vut.cz
www.favu.vut.cz

FB: facebook.com/favuvut
IG: instagram.com/favu_vut