MASARYKOVA UNIVERZITA
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra výtvarné výchovy

NOVÁ MÉDIA VE VÝTVARNÉ VÝRAZOVÉ HŘE LIDÍ S MENTÁLNÍM POSTIŽENÍM

INTERAKTIVNÍ MULTIMEDIÁLNÍ SYSTÉM

Mgr. MgA. Zuzana Strakošová

Disertační práce

Vedoucí práce: doc. PhDr. Jiří Havlíček

Brno 2011

DĚKUJI VŠEM, DĚKUJI KRTKOVI. ZA DŮVĚRU.

Prohlašuji, že jsem závěrečnou disertační práci vypracovala samostatně, s využitím pouze citovaných literárních pramenů, dalších informací a zdrojů v souladu s Disciplinárním řádem pro studenty Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity a se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

…….

OBSAH

Předmluva 3
Úvod 5

1. Teoretická východiska / Návaznost na stávající teorie 8
1.1. Prožitek a zážitek ve výchově 8
1.1.1. Zážitková pedagogika 9
1.2. Animocentrické pojetí výchovy 10
1.2.1. Artefiletika 11
1.2.1.1. Prekoncepty, koncepty, výrazová hra 13
1.2.1.2. Reflektivní dialog 14
1.2.1.3. Skutečné a možné světy 15
1.2.1.4. Fiktivní svět 15
1.2.2. Fenomén hry 16
1.3. Fenomén tvořivosti 17
1.4. Komfortní zóna 19
1.5. Motivační faktory 21
1.6. Terminologické vymezení pojmů / specifikace cílové skupiny 27
1.6.1. Pojem postižení 27
1.6.2. Klasifikace mentální retardace 28
1.6.3. Vzdělávání dospělých osob s MR 29
1.6.4. Zákon o sociálních službách 31
1.7. Nová média ve výtvarné tvorbě lidí s mentálním postižením 31
1.7.1. Česká Republika 31
1.7.2. Zahraničí 32

2. Metodologická východiska 36
2.1. Výzkumný problém 36
2.2. Formulace výzkumných otázek a cíl výzkumu 36
2.3. Obecný metodologický rámec výzkumu 37
2.4. Výzkumný soubor 39
2.4.1. Specifikace partnerského zařízení 39
2.4.2. Metoda výběru výzkumného souboru 40
2.4.3. Charakteristika výzkumného souboru 42
2.5. Metody sběru dat 44
2.5.1. Pozorování 44
2.5.2. Rozhovory 47
2.5.3. Fixace dat 47
2.5.4. Práce s existujícími dokumenty 48
2.6. Metody zpracování a analýzy dat — zakotvená teorie, kódování 50
2.6.1. Reakce uživatelů 52
2.6.1.1. Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem 52
2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru 53
2.6.1.3. Socializační aspekty práce v interaktivním multimediálním prostoru 55
2.6.2. Zavedení digitálních technologií ve VV s MP 56
2.6.2.1. Artefiletické přístupy zlidštění PC – humanizace přírodních věd 56
2.6.2.2. Interdisciplinarita 56
2.6.2.3. Rozšiřování povědomí o IMS a možnostech jeho využití 56
2.7. Metody kontroly validity, triangulace 57
2.8. Etické otázky 59

2.9. Zavedení nových médií do prožitkové umělecké činnosti pro osoby s mentálním postižením 60
2.10. Interaktivní multimediální systém 62
2.10.1. Interaktivní multimediální systém a jeho využití 62
2.10.2. Realizované workshopy a jejich postupné rozšiřování 63
2.10.3. Využívané moduly 63
2.10.3.1. Modul A „Zrcadlo“ 63
2.10.3.2. Modul B „Projekce“ 64
2.10.3.3. Modul AB 65
2.10.3.4. Kombinování a modifikace jednotlivých modulů 66
2.10.4. Míra komplikovanosti IMS 68
2.11. Interdisciplinární přístupy 71
2.12. Využití IMS v jiných cílových skupinách 78
2.13. Možnosti dalšího výzkumu či sledování dané problematiky, možnosti rozvoje projektu 80
2.14. Vybavení pracovišť, počítačová gramotnost výchovných pracovníků 81
2.15. Shrnutí 82
2.16. Příprava výtvarné dílny — metodika 83
2.16.1. Modul A 83
2.16.2. Modul B 84
2.16.3. Modul AB 86
2.16.4. Ozvučení 88
2.16.5. Přímý přenos 88
2.16.6. Digitální fotografie 88
2.16.7. Digitální video 89
2.16.8. Kombinace animace a videa 89
2.17. Případové studie 91
2.17.1. Uživatel pan David 91
2.17.2. Uživatel pan Jakub 95
2.17.3. Uživatel pan Arnošt 99
2.18. Závěr 105
2.19. Přílohy 106
2.20. Summary 106
2.21. Literatura 110
2.22. Přílohy

Předmluva

Nápad. Nápad jako když lusknete prsty. Krátký okamžik, který si dodnes přesně pamatuji. Výtvarná dílna s malými dětmi v azylovém zařízení Kostelec nad Orlicí. Používali jsme tehdy projektory a notebooky, děti si před projekční plochou hrály, fotografovaly se, prostřednictvím technologií si tvořily svá vlastní fiktivní dvojčata, aby se v cizím prostředí necítily tak osamoceně. Stála jsem v povzdálí a pozorovala dění v šerém prostoru. z podvědomí náhle vytryskla vzpomínka na „kluky“, na uživatele[1] sociálního zařízení Nové Zámky u Litovle, které jsem znala díky svým přátelům a hudebním odpoledním, každoročně se konajícím na krásné zahradě za Lichtenštejnským zámkem, ve kterém je zařízení umístěno. Od té chvíle mě myšlenka neopustila. Myšlenka, pokusit se podobné workshopy uspořádat i pro tyto kluky, měli by přece určitě takovou radost! Myšlenka zapojit středně těžce a těžce mentálně postižené a zaměřit se přitom na vyvinutí systému, který bude co nejvíce podporovat i kombinovaně postižené. Vždyť právě tato skupina lidí stojí v současných integračních trendech přes všechny snahy nejvíce stranou.

S Michalem Maruškou jsme začali hledat možnosti technologického sestavení systému, způsobu zapojení uživatelů do výtvarně prožitkové práce, přístupu do zařízení, komunikace s vedením zařízení a také financování projektu. Přestože byli všichni vstřícní a ochotni pomáhat nám s realizací, cítili jsme ze všech stran pochybnosti, zda něco takového vůbec může fungovat. Měla jsem časté mrazení v zádech při pomyšlení, že přijde první workshop, uživatelé vstoupí do připraveného prostoru a nebudou jej reflektovat, nezaujme je, nebudou pobaveni.

Tento pocit prolomilo několik sekund. V místnosti byla připravena kamera napojená na televizi. Chtěli jsme účastníkům zprostředkovat možnost být dnes hlavním hrdinou v přímém televizním přenosu.

Záměrně jsme je uváděli do prostoru postupně, aby byli všichni stejně překvapeni. Každých pár minut se nám naskytl pohled na další rozesmátou tvář. Mrazení a strach rychle opadly a my jsme věděli, že se touto cestou můžeme ubírat dál, že určitě najdeme nějaké možnosti, jak pomocí nových médií uživatele zaujmout, pobavit, ale také jim pomoci najít alespoň částečnou cestu k integraci. Poskytnout jim prostor, ve kterém se budou moci prostřednictvím prožitku učit, upevňovat si sociální vazby, znalosti a dovednosti.

Úvod

Ústředním tématem této disertační práce byly dosud neprobádané možnosti interdisciplinárního přístupu ke tvůrčí práci ve workshopech koncipovaných pro osoby s mentálním a kombinovaným postižením. Výchozím bodem pro tento výzkum byl inovativní model výtvarných dílen využívající nová média ve výtvarné praxi. Došlo k vytvoření interaktivního multimediálního systému[2], přizpůsobeného k využití ve výtvarně — prožitkové práci s lidmi se středně těžkým, těžkým a kombinovaným mentálním postižením. IMS je definován jako soubor technologického zařízení, které tvoří fikční prostor určený pro realizaci výtvarných dílen. Interaktivní multimediální systém sestává z řady modulů, které jsou vzájemně propojitelné a modifikovatelné podle aktuálních potřeb. Jedná se o různé způsoby zapojení nových médií[3] tak, aby vytvořily funkční moduly využitelné v praxi. Sestavením IMS jsme vytvořili interaktivní multimediální prostor, ve kterém se všechny aktivity odehrávají.[4]

Využití nových medií v sociální skupině mentálně postižených přináší několik základních pozitivních aspektů. Zejména se jedná o zapojení osob s vícenásobným postižením (s mentálním postižením a přidruženými tělesnými a smyslovými vadami v pásmu středně těžké a těžké mentální retardace), pro které je vyjadřování pomocí klasických výtvarných prostředků (kresba, malba, grafika) obtížné nebo přímo nereálné, jelikož jejich jemná motorika je z důvodu postižení narušena.

Protože uživatelé při výtvarných workshopech využívajících nová média pracují se svým vlastním tělem, je zde nutnost využívání jemné motoriky omezena. Z důvodu stupně postižení[5] a dospělého věku uživatelů se zde nejedná o výtvarné vzdělávání mentálně postižených, spíše je kladen důraz na procvičování stávajících znalostí a dovedností, na aktivizaci uživatelů, vytváření bližších vazeb a osvojování či upevňování sociálních dovedností prostřednictvím aktivního sociálního učení. Dále zvyšování vzájemné sociální integrace, snižování rizika sociální exkluze, ať již v rámci komunity v zařízení nebo v jeho lokalitě.

V sociální skupině mentálně postižených je nutné pracovat s tematikou, která je uživatelům známá a blízká. Projekt předpokládal, že uživatelé jsou díky sledování médií velmi dobře obeznámeni se současnou mediální kulturou, proto pracoval mimo jiné i s její tematikou. Tak bylo možné v pozitivním slova smyslu využít v současnosti velmi kritizovaný vliv médií na jedince, a to v rámci výtvarné práce. Nejednalo se o manipulaci s divákem, jak bývá vytýkáno masmédiím, ale o využití osobně známého tématu ve výtvarné práci s cílovou skupinou. Na tento aspekt navazovala i práce s digitálními technologiemi.

Uživatelé se prostřednictvím IMS dostávali do osobně známých míst, do kterých by se kvůli svému postižení běžně nedostali. Mohli například fiktivně řídit dopravní prostředky, plavat v moři s rybami nebo létat s ptáky. Dělo se tak na podkladě videoprojekcí, jejich snímání kamerou a zpětném promítání reálného obrazu uživatele ve fiktivním prostředí.

Jak již bylo řečeno, idea vytvoření takto koncipovaných workshopů vznikla na podkladě zkušeností z praxe ve výtvarných ateliérech Azylových zařízení SUZ MV ČR (zejména Kostelec nad Orlicí, Zastávka u Brna), kde jsme se poprvé pokoušeli jednoduchým

způsobem do výtvarné práce s dětmi i dospělými uživateli, nová média zapojit. O vznik výtvarných ateliérů v Azylových zařízeních v ČR i o zavedení systému pravidelných několikadenních workshopů, sloužících zároveň jako pedagogická praxe pro zúčastněné studenty katedry výtvarné výchovy PdF MU, se zasloužil Petr Kamenický. Díky vlastní účasti na těchto workshopech se nám ze studentů a doktorandů KVV podařilo vytvořit pracovní tým, který následně realizoval výzkum v Nových Zámcích u Litovle. Realizační tým mohl pracovat na podkladě osobních kontaktů se skupinou lidí s mentálním postižením, zkušeností s novými médii a dostatečné počítačové gramotnosti.

Zvoleným postupem k ověřování hypotéz, které probíhalo od počátku roku 2005 v Nových Zámcích u Litovle,[6] byl kvalitativní výzkum. Využita byla metoda zakotvené teorie, která nabízí dostatečně široké pole k realizaci aplikovaného, explorativního výzkumu. Výzkum byl podpořen také zpracováním tří případových studií, které záměrně zachytily rozdílné případy. Cílem výzkumu bylo zejména ověření funkčnosti a využitelnosti IMS ve výtvarné praxi a jeho dopady na cílovou skupinu.

Z vykonané práce logicky vyplynula návaznost IMS na další příbuzné obory, otevřené expresivnímu uměleckému vyjadřování. Pokoušeli jsme se pracovat interdisciplinárně, napříč všemi uměleckými disciplínami tak, aby byla exprese uživatelů v IMP co největší.

Možnosti využití digitálních technologií ve výtvarné práci s lidmi s mentálním postižením nejsou doposud vyčerpány. Veškeré technologie, které jsme používali, skýtají nezměrné množství rozšíření projektu. Může se jednat jak o další rozšíření směrem k dramatickému umění (dalšímu využití základních technik jako je stínohra, divadelní dialogy, zapojení literárních textů), k hudebním prvkům, nebo naopak pokračování výtvarným směrem, např. k využití mediálních témat v klasických výtvarných technikách — kresbě, malbě a jejich dalšímu převodu do virtuálního světa dataprojektorů a kamer.

Na základě poznatků získaných během realizace výtvarných projektů, které jsme po dobu několika let aplikovali v různých znevýhodněných skupinách (azylanti, mládež s výchovnými problémy, dětští pacienti v Dětské nemocnici FN Brno, lidé s mentálním postižením) jsme přišli na myšlenku pokusit se akreditovat na katedře výtvarné výchovy PdF MU nový studijní program „Speciální výtvarná výchova". Tento studijní program přijal své první studenty v akademickém roce 2010 — 2011.

[1] Jako uživatele označujeme osoby žijící v zařízení, ve kterém byl ověřován výzkum. (Nové Zímky u Litovle – poskytovatel sociálních služeb)

[2] Dále IMS

[3] „Pod nová média lze zařadit videotvorbu, digitální fotografii, multimediální interaktivní tvorbu (kombinace obrazu a zvuku, ovlivnitelná ve svém účinku uživatelem) dále vše, kde jsou pro vývoj nových technologií v umění uplatněny počítače. Nová média zpřístupňují revolučním způsobem jak obrazovou komunikaci, tak také samotnou tvorbu vizuálně obrazných vyjádření. *Insea* [online]. cit [2010-08-01]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.insea.org>

[4] Dále IMP

[5] Výzkum se týká skupiny mužů s mentálním postižením v pásmu středně těžké až těžké mentální retardace.

[6] Nové Zámky u Litovle – poskytovatel sociálních služeb.

1. Teoretická východiska/návaznost na stávající teorie

V kapitole teoretická východiska popisujeme fenomény, které byly nosné pro teoretické ukotvení výzkumu a díky kterým se nám podařilo výzkum napojit na teoretické rámce artefiletiky. Jedná se zejména o prožitek a zážitek ve výchově, o fenomény jako je hra, tvořivost, nebo motivační prvky.

Teoretická část práce poskytuje i základní výčet pojmů, které čtenáře přiblíží zkoumané problematice. Jedná se o definice druhů postižení cílové skupiny, platnou legislativu týkající se problematiky výchovy a vzdělávání dospělých osob s mentálním postižením atp. V neposlední řadě jsme se pokusili zmapovat obdobné tendence využívající expresivní přístupy v kombinaci s novými médii v práci s lidmi s mentálním postižením, které aplikují různá sdružení jak v naší republice, tak ve světě.

1.1. Prožitek a zážitek ve výchově

Slovo prožitek odkazuje více k aktivitě než pasivitě prožívání a má charakter přítomnosti (tělesné i prožitkové). Proto také praktické působení nazýváme jako „výchovu prožitkem“. Jestliže však tento prožitek uplyne do minulosti a my se k němu vracíme (ve vzpomínce, v racionální analýze apod.), můžeme tento modus označit jako zážitek. Cílem výchovy prožitkem je získání určité trvalejší podoby prožité události, jejíž výsledky můžeme uplatnit i v jiných situacích. Tuto formu pak můžeme nazývat zkušeností. Zkušenosti nezískáváme pouze přímým prožíváním. Většina zkušeností i poznatků pramení ze sociálního sdílení a komunikace, z přejímání zkušeností druhých.[7]

Prožitek tedy zdůrazňuje bezprostřednost situace, je tady a teď, je to něco „pro-žití“.

Zážitek vyjadřuje již stav zpracování, uchopení určité situace „za-žití“.

Zkušenost je výsledné zhodnocení prožitého, poznání, které získáváme prostřednictvím
prožívání.[8]

Cílem výchovy prožitkem je získání určité trvalejší podoby prožité události, jejíž výsledky můžeme uplatnit i v jiných situacích.[9]

Zážitkové pedagogické přístupy vytvářejí situace, které člověku umožňují vlastním jedinečným a konkrétním „pro-žitím“ odhalit neznámé osobité oblasti, dosáhnout vědomosti a získat empirické poznatky. Zkušenosti, které jsme si sami prožili, procítili, viděli, v nás zůstávají natrvalo.

V samotném prožití určité situace ještě ale výchovný potenciál není, nejdůležitější je způsob a cesta jejich zpracování, zvnitřnění, převedením na zkušenost, to se děje prostřednictvím reflexe. v kontextu výchovy je reflexe řízenou aktivitou, která následuje bezprostředně po určité výchovné činnosti. Jejím úkolem je prožitou událost zhodnotit, najít širší souvislosti, významy, nejčastěji formou diskuse s účastníky, mezi účastníky. Při reflexi každý zaujímá osobní stanovisko ke změnám

v souvislosti s prožitou činností. Toto uvědomění a zpětné promítnutí prožitých okamžiků pomůže uskutečnit zamýšlené změny.[10]

1.1.1. Zážitková pedagogika

Přestože se teoretický rámec této práce nejtěsněji váže k artefiletickému přístupu, zmíníme se na počátku stručně i o zážitkové pedagogice, která nepracuje tak jako artefiletika výhradně na podkladě výtvarného vyjadřování, přesto se v jejích východiscích a cílech uplatňují obdobné postupy a názory.

Jako první v USA publikoval model učení prostřednictvím zážitku John Dewey.[11] Deweyho přístup je třístupňový (pozorování, promýšlení a úsudek). v rámci **pozorování** okolí se uživatel po daném impulsu seznamuje se situací.[12] Po úvodní fázi přichází **promýšlení** znalostí a zkušeností toho, co se stalo v podobných situacích v minulosti. **Úsudek** kombinuje současné pozorování a znalosti z minulosti. Dewey zdůrazňuje, že učení spojuje zážitek a pojem, pozorování a aktivitu. Impulz je hnacím motorem úmyslů a úmysly dávají směr impulzům. Žádný zážitek se nevyskytuje samostatně, ale žije dál a ovlivňuje způsob dalšího prožívání. Proto je v rámci zážitkového vzdělávání důležité vybrat takové zážitky, které mají pozitivní vliv na rozvoj a obohacení osobních zkušeností. Dewey uplatňuje princip spojitosti zážitků, což znamená, že každý ze zážitků v sobě nese něco ze zážitků předešlých, ale také určitým způsobem ovlivňuje kvalitu těch, které teprve následují. Ze spojitosti zážitků vyplývá růst jako rozvoj nejenom fyzický, ale i intelektuální a morální. Pokud zážitek vzbudí zvědavost, podpoří iniciativu, vyvolá touhy a záměry, stane se hnací silou. Zážitek vzniká jako transakce mezi jedincem a vnějším prostředím. Samotné pozorování okolí však nestačí. Důležitá je snaha porozumět významu v kontextu všech předešlých zážitků.[13] Aby bylo možné dosáhnout prostřednictvím zážitkového učení růstu a rozvoje, bylo nutné zohledňovat předchozí zkušenosti účastníků výzkumu tak, aby na jejich podkladě byli při úvodním pozorování situace schopni analyzovat proces a zapojit se do programu v režimu flow. Bylo nutné rozšiřovat komfortní zóny jednotlivých uživatelů tak, aby nedocházelo ke stresovým situacím způsobeným kladením příliš velkých požadavků. [14]

Česká zážitková pedagogika výrazně výchově přispívá v celoevropském kontextu. Zdůrazňuje především pojmy prožitek, zážitek a zkušenost, které jsou vyvolávány v procesu dramaturgie, tedy v cíleně plánovaných a uváděných situacích, kde se nejčastěji jako prostředek používají různé podoby fenoménu hry. Cílem tohoto pojetí byl vždy rozvoj jedince, rozvoj osobnosti v nejrůznějších dimenzích a aspektech. Více než na vědomosti a dovednosti se tento přístup orientoval směrem k rozvoji osobnosti.[15]

Zážitková pedagogika, stejně jako artefiletika, uplatňuje prožitek jako základní výchovnou metodu. Prožitek má v současné pedagogice mnoho podob, setkáváme se s označením výchova prožitkem, dobrodružná výchova, výchova v přírodě atp. Pro všechny tyto směry se vžilo společné označení zážitková pedagogika.

Zážitková pedagogika postupně rozšiřuje své působení do různých oblastí a zaměřuje se na různé cílové skupiny. Své pevné místo má v sociální pedagogice a pedagogice volného času, postupně se začíná uplatňovat i při výchově a vzdělávání dětí se speciálními potřebami.

Hlavním posláním zážitkových aktivit je především rozvoj osobnosti a posílení základních kompetencí, proto se zážitková pedagogika začala uplatňovat stále více při výchově a vzdělávání dětí a dospívajících s narušeným psychosociálním vývojem. Speciální zážitkové programy slouží také k resocializaci delikventních mladistvých a drogově závislých. [16]

Vážanský uvádí **principy zážitkově pedagogických prostředků**, z nichž některé jasně navazují na artefiletiku: [17]

- Pedagogika zážitku umožňuje v prostředí, chudém na podněty, získávat bezprostřední zkušenosti, které jsou celistvé a obsahují racionální i emocionální prvky, ale současně prezentují i volnost v jednání.
- Prožitá zkušenost, která navazuje na dřívější zážitky, není zachycena jen zvenčí, prohloubení a zvnitřnění jedincem vede k trvalému vlivu zážitku.
- Pedagogika zážitku přispívá k rozšíření individuálního obzoru (získáním kontrastních zkušeností, srovnáním sebe sama se členy kolektivu, srovnání s dříve nabytými zkušenostmi).
- Zážitkově pedagogické zkušenosti podporují osobní rozvoj (poznání vlastních hranic a možností).
- Důraz na jednání a přímou zkušenost, na aktivizaci lidských potřeb a pomoc při jejich uspokojování, na úsilí při utváření zcela jiných vztahů mezi účastníky a realizátory projektu.[18]

1.2. Animocentrické pojetí výchovy

Animocentrismus je jednou ze čtyř programových linií české výtvarné výchovy devadesátých let 20. století, jehož součástí je mimo jiné i artefiletika. Animocentrické pojetí výchovy klade důraz na poznávání žáka sebe samého jako tvůrce i vnímatele výtvarného projevu. Cesta ke smyslové zkušenosti nebo k výtvarnému umění je zde hledána skrze

osobní angažovanost a reflexi vlastní zkušenosti. v popředí stojí starost o duchovní stránky lidského bytí, o existenciální vztahy člověka k bytí atp. Animocentrický program staví především na autorském výrazu a na specifickém zážitku, v němž se svět člověku zjevuje v nových dimenzích a souvislostech. Autorský výrazový projev však nechápe jako konečný cíl, ale jako jedinečný prostředek "odhalování duchovní podstaty ve chvíli, kdy jsme schopni odhalit své nitro a stanout v údivu nad nějakou zdánlivě všední věcí, kterou jako bychom v té chvíli vnímali vůbec poprvé, to znamená v jednotě s celistvým vesmírným děním".[19]

Hlavním cílem je rozvoj zážitku spojeného se zkoumáním svého vlastního psychologického prostoru. Tento přístup vykazuje silnou vazbu na pojetí tvořivosti, jako prostředku lidského růstu a základního způsobu vztahování se k sobě a vnější realitě.[20]

Představitelé tohoto pojetí[21] chtěli rozvíjet skrytý potenciál osobnosti, který může být objeven a rozvíjen v tvořivém procesu "odhalování, proměňování, přepodstatňování". Animo-centrický proud ve výtvarné výchově devadesátých let je tedy charakterizován také příklonem k arteterapii nebo k hlubinné a dynamické psychologii.[22]

1.2.1. Artefiletika

V rámci této disertace jsme vycházeli zejména z artefiletického pojetí výchovy. Artefiletika v jistých bodech navazuje na arteterapii, jinde se však diametrálně rozchází. Artefiletické pojetí je specifickou metodou, která přijímá některé metody, techniky i cíle z arteterapeutické praxe, není však na rozdíl od arteterapie zaměřena na léčebné psychické procesy.[23] Je-li ve výchovně vzdělávacím procesu nutné terapeutické působení, je potřeba uvažovat o odbornosti pedagogů – terapeutů.[24] z toho důvodu se před několika lety zrodil i nový název artefiletika, který má zřetelněji odlišit výtvarnou výchovu využívající některých aspektů arteterapie od specificky léčebně (klinicky) pojaté arteterapie. Přesto zřejmě není efektivní trvat na dokonalém rozhraničení oborů.[25]

V oblasti cílů má artefiletika s arteterapií společnou zaměřenost na sebepoznávání a rozvíjení sociálních kompetencí žáka. Artefiletika spíše směřuje k oblasti emoční inteligence a etické kultivace,[26] odlišuje se od arteterapie zejména tím, že není v prvé řadě soustředěna na léčbu psychiky žáka, ale na jeho vzdělávání, na jeho výrazovou kultivaci, na rozvoj jeho umělecké tvořivosti, příp. na tzv. pozitivní prevenci. Artefiletika používá některé prostředky arteterapie, např. výrazovou hru, reflektivní dialog, sociokognitivní konflikt. Hlásí se k tzv. osobnostně orientované výchově, která se snaží respektovat všeobecné potřeby dítěte a vytvářet tak co nejlepší podmínky pro jeho individuální rozvoj.[27] Arteterapie využívá výtvarných aktivit k léčbě psychických a sociálních problémů. Cílem není vytvoření nějakého artefaktu, nýbrž prostřednictvím mimoverbálního sebevyjádření a zpracování osobního tématu dosáhnout odstranění nebo zmírnění obtíží nemocného člověka.[28]

Artefiletika odkazuje nejenom k arteterapii, ale i k výtvarnému umění a k filetickému přístupu ve výchově, ve kterém je intelektový rozvoj úzce spjatý s rozvojem emočním a sociálním.[29] Vznikala se snahou o těsnější přiblížení výchovy k osobnímu prožitku a vlastním životním

zkušenostem.[30] Důraz je kladen zejména na prožitek. v oblasti metod se artefiletika zaměřuje na poznávání prostřednictvím umělecké výrazové tvorby spojené s reflektivním dialogem.

Cílem artefiletiky je poskytnout člověku příležitost k odhalení vlastních psychických možností a mezí, dát mu šanci nalézat jeho místo v lidském společenství, vybavit ho citlivostí, připravit ho k osobnostnímu růstu, integrativnímu duševnímu rozvoji a k nalézání životního smyslu. To vše s oporou v lidské kultuře, zejména v umění.[31] Artefiletika se snaží být přínosnou také jako pozitivní prevence psychických nebo sociálních poruch, tzn. rozvíjet tvůrčí kulturní a prosociální aktivity, které snižují pravděpodobnost vzniku psycho a socio-patologií.[32]

Z uvedených definic plyne jasná návaznost na náš výzkum. Ve vytvořeném interaktivním multimediálním prostoru nejde v první řadě o terapii, ale o zapojení lidí se středně těžkou a těžkou mentální retardací do tvůrčí prožitkové práce, z níž zároveň plynou integrační reflexe. „Metodicky je Artefiletika založena na psycho-didaktickém využití dvou navzájem spjatých aktivit: exprese - výrazového tvůrčího projevu, reflexe − náhledu na to, co bylo zažito a vytvořeno“.[33] Reflexe v artefiletice obsahuje dvě neoddělitelné složky. Je to zpětný pohled tvořícího a prožívajícího člověka na své vlastní aktivity, postoje a záměry a porovnávání vlastního zážitku se zážitky ostatních lidí, kteří se ocitli v podobné situaci.[34]

Slavík v roce 1997 uvedl, že mnohé poznatky, které byly získány v artefiletice, jsou blízké zkušenostem nabytým v některých jiných oblastech současné výchovy uměním a přináší do artefiletiky nové inspirace. Jednalo se například o výtvarné animace, duchovní a smyslovou výchovu, ale také tvořivou dramatiku. Slavík nastínil možnost vypracování nových koncepcí, „které ve výchově uměním mohou mít širší dosah a platnost.“[35] z našeho hlediska mohou tyto koncepce znamenat interdisciplinární rozšíření a vzájemné propojování rozličných expresivních uměleckých technik. v této disertační práci jsme se pokusili i o vytvoření interdisciplinárních modelů a nastínění možností jejich rozšiřování.

V rámci celého animo-centrického pojetí výchovy existuje spousta pohledů na expresivní výtvarné vyjadřování, které se domnívají, že prapůvodním důvodem k výtvarnému vyjadřování nebyla a priori potřeba zobrazovat reálný svět, ale potřeba zobrazovat jej v souvislosti s emocionálními prožitky a zkušenostmi, v souvislosti propojení s bytostností světa a ducha, potřebou pramenící přímo z podstaty bytí.

„Symboly vytvářené už v dobách prehistorických, objevující se v nejrůznějších formách − obraz, písmo, slovo − jsou bezprostředně spjaty s rytmem lidského života a s prožíváním světa. Exprese (výraz) je v nejpůvodnějších symbolech zašifrována zcela přirozeně, protože souvisí s magicko-kultovní funkcí symbolu. Exprese, která je tělesností podmíněná, přímo určuje životnost symbolu. Zatímco mimetický výraz je koncentrován na vnější projevy bytí člověka, tzn. na reprodukci viděného, je symbolický výraz nezávislý na vnějšně objektivizující reprodukci skutečnosti, a tím více je spjatý s vnitřním světem člověka, tím více se stává jeho expresí.“ [36]

1.2.1.1. Prekoncepty, koncepty, výrazová hra

„Domnívaje se, společně s Maxem Weberem, že člověk je zvíře zavěšené do pavučiny významů, kterou si samo upředlo, považuji kulturu za tyto pavučiny a její analýzu tudíž nikoli za experimentální vědu pátrající po zákonu, nýbrž za vědu interpretativní, pátrající po významu. To co hledám, je vysvětlení, interpretuji sociální jevy, jež jsou na povrchu záhadné.“[37] Pokud přeneseme význam citátu C. Geertze na jednotlivce, který si vlastními zážitky a vzpomínkami přede vždy svoji individuální pavučinu, dostaneme se k pojmu **prekoncept**. Každý z nás je ve svých zážitcích osamělý, nikdo je nemá stejné jako ostatní. Každý člověk vnímá jednotlivé věci, situace, nebo pojmy odlišným způsobem. Každý má své vlastní prekoncepty. Přesto se však o svých zážitcích dokážeme různými způsoby domluvit a mít v celku oprávněný i ověřitelný dojem, že se navzájem dorozumíme, že se přijatelně shodujeme v tom, co máme považovat za stejné. (V takovém případě můžeme hovořit o pojmu prekonceptu nadřazenému – o **koncept**u.)[38] Prekoncept je pro artefiletiku klíčovým pojmem, protože poukazuje na vzájemné rozdílnosti osobních přístupů ke světu a zároveň jsou v něm obsaženy předpoklady k neustálému překonávání těchto rozdílností prostřednictvím dialogu.[39] Každý individuální prekoncept může být za pomoci výrazů – tokenů člověkem vydáván do lidského společenství. Na základě toho se do té či oné míry stává duševním majetkem všech lidí, kteří se o něm dokážou vzájemně dorozumívat a chápat jej skrze své vlastní, s ním srovnatelné prekoncepty.

Koncept je potencionálně společné a všemi aktéry předpokládané zážitkové a interpretační pole určitého výrazu. Koncept jako celek i jeho různé stránky lze uchopovat různými druhy výrazů, které mají pro danou situaci různě velkou výrazovou hodnotu. Výrazová hodnota je míra výstižnosti, efektivity, správnosti a přesvědčivosti výrazu použitého pro daný koncept v dané výrazové situaci.[40]

Výrazovému vyjadřování se v artefiletice říká **„výrazová hra“**. Termín „výrazová hra“ má označovat to, co mají společné výrazové tvůrčí aktivity dítěte s obdobnými kulturními projevy ve společnosti. Výrazová hra[41] dělá z hráčů tvůrce nebo spolutvůrce uměleckého díla, přičemž dává prostor k vlastnímu sebevyjádření. v artefiletické skupině se tak odehrává příběh, který směřuje ke kulturním a sociálním proměnám jejích členů.

Výrazová hra se kromě výtvarných činností může týkat i jiných rovin expresivity, kupříkladu pohybového vyjádření, slovní expresivity nebo muzikálních projevů, které mohou doprovázet výtvarný projev nebo tvořit jeho součást. K výrazovému vyjadřování tedy můžeme využít např. projevů gestikulace, mimiky, body artu, akční tvorby, tance, hudebního zvuku, dramatiky atp. (Ve výchově uměním je důležité seznámení s vývojem kultury 20. století, které představuje tvorbu profesionálních autorů.)[42]

Při hodnocení je třeba ocenit originální projev a podporovat radost z tvůrčího procesu a individualitu jedince.[43] Zážitky a své poznatky si účastníci dokážou více či méně tlumočit prostřednictvím rozhovorů o prožitcích z výrazové hry.[44]

„Společenská podstata uměleckého zážitku je příčinou toho, že jednotlivec poodhaluje umělecké koncepty v těch rysech svých zážitků, které z principu jsou příznačné a prožitkově naléhavé i pro jiné lidi. Právě proto se stávají základem a podnětem umělecké tvorby. Osobitý

komplex různých dojmů, prožitků, myšlenek apod., které si člověk intenzivně uvědomuje ve vztahu ke svému partnerovi, může být pochopen a vykládán jako projev konceptu pod jménem „láska“ nebo „přátelství“. Tento koncept lze prostřednictvím vlastních zážitků případ od případu objevovat v reálném životě. Ale pokud jej budeme chtít symbolicky vyjádřit a zprostředkovat druhým lidem v jeho zážitkové a interpretační úplnosti, musíme k tomu volit výrazové prostředky umění. Pouze tak se dá mezi lidmi sdílet to, co je jinak nesdělitelné: smyslové dojmy a komplexní zážitky z existenciálních situací.“[45]

Výrazová hra umožňuje tvůrčí vyjadřování myšlenek, představ, smyslových dojmů, postojů a hodnot. Právě proto je východiskem pro průřezová témata – je to hlavní předpoklad, jak plnohodnotně uvádět do komunikace žákovu zkušenost a umožnit mu zprostředkovat ostatním své zážitky i své prožívání. Bez toho by nebylo možné splnit hlavní požadavek, který se týká všech průřezových témat: vytvářet příležitost k formativnímu propracování vztahů mezi osobním a společenským či kulturním rozměrem života žáků. Žáci proto musí dostávat šanci spojovat osobní zkušenost s její reflexí v širších sociálních a kulturních kontextech. Toto propojení je ústředním vzdělávacím principem artefiletiky v metodologickém spojení výrazové hry a reflektivního dialogu.[46]

1.2.1.2. Reflektivní dialog

Spolu s výrazovou hrou patří reflektivní dialog k nejdůležitějším pedagogickým nástrojům artefiletiky.

Dialog je zdrojem kulturního poznání, protože umožňuje porovnávání různých lidských zkušeností − prekonceptů. Je založen na reflexi vlastních i cizích zážitků.

Reflexe v artefiletice obsahuje dvě navzájem neoddělitelné složky:

- Zpětný pohled tvořícího a prožívajícího člověka na své vlastní aktivity, postoje a záměry.

- Porovnávání vlastního zážitku se zážitky ostatních lidí, kteří se ocitli v podobné situaci. Kde se shodujeme, v čem se naopak lišíme − to jsou dvě ústřední otázky, které otevírají dialog a měly by vést k novému poznání.[47]

Reflektivní dialog následuje po probíhajícím zážitku a vyplývá z výrazové hry. Během rozhovoru účastníci hovoří o svých pocitech a prožitcích, které se jich osobně dotýkaly.[48] v případě artefiletických dílen v cílové skupině středně těžce a těžce mentálně postižených, kteří mají často narušenou komunikační schopnost, je možnost verbálního dialogu značně omezena. Přesto jsme vždy po ukončení práce reflektovali zažité. Pomocníky nám k tomu byly foto a videodokumentace z jednotlivých dnů, které jsme uživatelům promítali, povídali si s nimi na podkladě konkrétních obrazů a reflexí upevňovali prožitky.

1.2.1.3. Skutečné a možné světy

Skutečný svět jsme schopni vnímat jen v prchavém vědomí „tady a teď“. Skutečný svět jako celek je jen určitým předpokladem, kterým stále doplňujeme zažívanou skutečnost. Svět jako celek bychom nemohli poznávat, kdyby nebylo paměti, kdybychom si nepamatovali, co jsme zažili. Dá se říci, že svět je odvozeninou našich vzpomínek.

Vzpomínky i záznamy jsou oproti bezprostředně zažívané skutečnosti méně jisté. Pravdivost možných světů vůči skutečnosti musíme neustále verifikovat. Stále zjišťujeme, jak dobře se možný svět opakovaně shoduje s pozorováním „zde a nyní“. Funkčnost a správnost možných světů jsou hlavními měřítky jejich hodnoty a podmiňují naše návraty k nim (považujeme je za správné, pokud obstály při verifikaci). Představa zážitku v možném světě se nemusí týkat jen minulosti, může se zabývat i budoucností. Možné světy jsou souhrnem našich očekávání vůči skutečnosti – očekávání, o nichž předpokládáme a věříme, že se do potřebné míry a za určitých vhodných okolností mohou nebo by se mohly naplňovat. Jsou výrazem lidské potřeby domýšlet a dotvářet k části celek, který jí nejlépe odpovídá, hledat souvislosti a pravidelnosti, objevovat příčiny, vytvářet celek, který má z našeho hlediska řád a smysl.[49]

1.2.1.4. Fiktivní svět

Zatímco možný svět jsme definovali jako svět, který je možno ověřit pozorováním a který odpovídá naší potřebě rozumět realitě a zvládnout ji, fiktivní svět se váže k umění. Není tedy postaven pouze na napodobování fyzické skutečnosti, kterou jsme obklopeni. Fikční svět tedy nemusí být ve skutečnosti naplněn a není jej tak možné ověřit pozorováním.[50]

Fikční svět je v artefiletice kulturní a duševní konstrukce, která poskytuje zážitkový a výkladový rámec výrazové hře. Bez předpokladu fikčního světa bychom výrazovou hru nemohli rozpoznávat a zažívat jako zvláštní a zážitkové poznávací pole a nemohli bychom ji významově interpretovat jako součást určitého obsahového celku.[51]

Fikční svět je na výrazové hře závislý, jejím prostřednictvím je hráč do tohoto světa přenášen, takže po svém návratu z něj může o svých zážitcích vypovídat. Zážitek z výrazové hry chápe artefiletika jako cestu „tam a zase zpátky“. Cesta tam − do světa fikce je prvním stupněm poznání. Cesta zpátky nabízí druhý stupeň poznání − možnost reflektovat a interpretovat zážitky ze světa fikce.[52] „Cesta tam a zpátky“ mezi fikcí a realitou je metafora, které odpovídá odbornému pojmu hermeneutický kruh. Je to cyklický pohyb interpretace, která postupuje od před-porozumění k hlubšímu porozumění, jež se stane před porozuměním pro další porozumění atd.[53]

Fink hovoří o kouzelné magické praxi – pro raného člověka podobně jako pro dítě má neskutečno hry výrazně pozitivní ráz – je to modus, jak do sféry obvyklého vniká něco svým bytím silnějšího, něco mocnějšího. Jejich pohádkové, zázračné hraní má specifickou a zvláštní vážnost stejně jako dovedou velice přesně rozlišovat obyčejné a pohádkové - přičemž ona neskutečnost je cítěna mnohem bližší tomu, co je podstatné a vlastní. Hra na své neskutečné scéně opakuje „vážnost života“- bere jí však její tíživou závažnost a závazný život jakoby povznáší do průzračného, plynoucího éteru „nezávaznosti“.[54]

1.2.2. Fenomén hry

Karel Čapek uvádí jako jeden z důvodů prvotní příčiny vzniku umění odvěkou touhu „zpřítomňovat neexistující“, která bývá nazývána „věčným dítětem v nás“.[55]

Hra má nekonečné množství poloh: od blažené hry dětí přes masovou zábavu, sport, až k výslovně definované hře divadelní, televizní atd. Jako fenomén je to nenápadné a běžné uvolnění uvnitř šťastně povzneseného žití. Hra je však také možným a důstojným předmětem filosofie neboť zcela zvláštním způsobem obemyká souvislost člověka a světa. Při hře nezůstává člověk v sobě, v uzavřeném okruhu svého nitra, nýbrž v kosmickém gestu vystupuje naopak extaticky ze sebe a názorným způsobem naznačuje celek světa. Celek světa, jeho řád, Kosmos, je krásným skloubením věcí a událostí, které všechny spíná a dává jim jednotný celkový ráz. „Není to tak, že se všechno převaluje v neuspořádaném zmatku, že pevnina a moře, hory a údolí, země a nebesa jsou odděleny, vše je jedno krásné skloubení celku“.[56]

Metafyzický výklad hry znovu a znovu krouží kolem překračování sebe sama, kolem momentu zvláštní transcendence. A tuto transcendenci interpretuje ve smyslu filozoficky myšlené PAIDEA - jako neodolatelné, výchovné směřování k pravdivému bytí ideje, ke zjištění smyslu života.[57]

Antropolog Frobenius byl toho názoru, že se hra vyvinula z přirozeného bytí člověka a původně byla posvátnou kultovní hrou, vyvěrající ze spontánního pocitu kosmického řádu jako procesu

směřujícího ke tvaru a formě. Frobeniův následovatel Johan Huizinga považoval dětskou hru za nejčistší tvořivou podobu tohoto svrchovaně lidského projevu a byl přesvědčen, že lidská kultura se rodí a rozvíjí ve hře a jako hra, takže hra je vlastně starší než sama kultura.[58]

Fink zmiňuje hru jako fenomén vyznačující se elementární neproblematičností, konstatuje každodenní setkávání se s hrou (tou očividně a primárně infantilní záležitostí). Dětskou hru podle něj nikdy nepozorujeme jako třeba biologové pozorující včelí tanec, též zvířecí chování pozorujeme pouze zvnějšku a snažíme se proniknout jeho tajemství, avšak dětské hře předem rozumíme ve spolulidském horizontu − rozumíme jí zevnitř. Společnou zkušeností se tedy vnímání lidské hry odlišuje od vnímání her zvířat. Hra je lidskou možností roznítit fantazii.[59]

Fink vyjadřuje ne-vážnost hry, s níž je vždy spojen moment „neskutečnosti". „Neskutečnost" jako existenciální nevážnost a jako konání v modu „jakoby" je podle běžného pojetí hry charakteristickým momentem skutečné hry. Konstitutivním rysem hry v jejím skutečném bytí je tedy parafráze vážného života v živlu zdání.[60]

Hrající si člověk nemyslí a myslící člověk si nehraje. Mezi obraznou, tvůrčí fantazií hry a pojmovým myšlením jakoby vládlo jisté nepřátelství. Hra v sobě chová odpoutané „konání jako by", zcela zvláštní „zdání", pozoruhodnou oblast „neskutečnosti". Hra jako zvláštní prolínání „bytí" se „zdáním" je jako zdající se bytí a jsoucí zdání.[61]

1.3. Fenomén tvořivosti

Mezinárodní organizace pro výchovu uměním- INSEA považovala již v roce 1963 tvořivost v umění za nejdůležitější prioritu. Tvořivost je podle ní charakteristická pro všechny lidi a umění je jednou z nejvyšších forem vyjadřování a komunikace. Výchova uměním je přirozeným prostředkem učení ve všech obdobích vývoje jedince, podporuje intelektuální, emocionální a sociální vývoj člověka. v kontextu INSEA napsal Herbert Read „Vyhlašujeme, že naším prvořadým cílem je etablovat výchovu výtvarným uměním, která bude rozvíjet tvořivost, ve vztahu k okolnímu světu bude spojovat lidi navzájem."[62] v roce 1966 byl odstraněn dualismus v přístupu k předmětu výtvarné výchovy. Předmět byl přesně zacílený na rozvíjení výtvarně-estetické senzibility, na individuální výtvarné schopnosti jedince, jeho aktivitu a tvořivost.[63]

Otázkou kterou jsme si závislosti na využití interaktivního multimediálního systému položili je, jak dalece jsou schopni tvořit lidé s mentálním postižením. Pojem tvořivosti nebyl doposud přesně vymezen. Jako jeden z prvních předpokládaných faktorů ovlivňujících tvořivost, byla zkoumána inteligence. Při srovnávání vysoce tvořivých a velmi nadaných osobností se ukázalo, že vysoce tvořivý jedinci jsou vždy bez výjimky velmi inteligentní (IQ nejméně na stupni 115-120). Naopak vysoce inteligentní jedinci nejsou vždy tvořiví. Na základě nálezů z výzkumů tvořivosti se však ukazuje jako nezbytné rozšířit pojem „nadání" tak, aby se nekryl pouze s vysokým IQ, ale zahrnoval i další typy osob, včetně tvořivých.[64] Někteří autoři mluví o tom, že každý člověk je schopen nějakého stupně tvořivosti. Uždil píše, že za

tvořivost může být považována každá činnost, která má jako výsledek „výtvor“ jako hmotný resultát individuální vůle po vyjádření představy vnější nebo vnitřní. Tvořivý je způsob, jímž byla rozřešena jakákoliv úloha nepředpokládající jen jeden jediný možný způsob řešení, například dekorativní rozčlenění plochy, sestavení domku z krabiček od zápalek atp.[65] Shrank a Cleary píší, že už absolvovat běžný den v moderním světě vyžaduje určitý stupeň tvořivosti. Tyto malé akty tvořivosti, ačkoliv se liší ve svém rozsahu, nejsou svojí povahou odlišné od mohutných kroků vpřed, které učinil Einstein.[66] Stejně tak J. P. Guilford uvádí, že od každého člověka lze očekávat tvořivé jednání, i když třeba jen částečně.[67] Většina vědců zkoumajících poznání bude souhlasit, že neexistuje postup, který bychom mohli označit za jediný způsob myšlení vedoucí k tvořivosti. Naopak, kreativní myšlení sestává z kombinací a vzorců týchž poznávacích postupů, které se uplatňují při běžných činnostech.[68] Torrance uvádí, že ve skutečnosti mohou někdy být poměrně kreativní i lidé, kteří jsou považováni za nezpůsobilé k učení.[69] Ačkoliv je kreativita často nazírána jako paralela k inteligenci, liší se od inteligence v tom ohledu, že zahrnuje mnohem více než poznávací funkci.[70] Studie vypracovaná Getzelsem a Jacksonem (1962) prokázala, že běžné hodnoty inteligence postačují k vysoké úrovni tvořivosti a že v případě IQ nad 120 neexistuje korelace mezi kreativitou a inteligencí. Nedávno provedené průzkumy nadále prokazují, že pro tvořivost není nezbytná mimořádná inteligence, která v některých případech může být dokonce na překážku. Je zřejmé, že spoluúčinkují i takové nekognitivní faktory, jako jsou osobnostní rysy, funkce mozku, vnitřní motivace, a schopnost rozpoznat příležitost a pracovat v ní. Novorozené děti nevykazují žádné tvůrčí schopnosti. Jedná se tedy o rys, který se časem rozvíjí.[71]

Dalšími faktory které se podílí na míře tvořivosti jsou také spontaneita, nespokojenost s daností, potřeba a ochota danost měnit, ochota experimentovat při řešení problému, nekonvenčnost a originalita v přístupu k jeho řešení.[72]

Za vhodný nástroj pedagogické diagnostiky považuje Hazuková zjednodušenou verzi charakteristiky kvalit tvořivé práce Viktora Löwenfelda. Ten popisuje šest schopností, které jsou s tvořivostí nejčastěji spojovány. Jedná se o plynulost (plynulost slovní, asociační a výrazová), pružnost (užití osvojených informací, pružnost spontánní a adaptivní, přizpůsobivá), původnost (schopnost vidět skutečnost, věci, problémy nekonvenčně, mimořádně, nově. Projevuje se neobvyklými odpověďmi, vzdálenými asociacemi, vtipem), schopnost propracování (schopnost vytvářet nové struktury na základě toho, co už jedinec ví a dovede), citlivost (schopnost spontánně si všimnout neobvyklých věcí, postihnout jádro problému), nové interpretace (schopnost umožňující jedinci vyložit předmět nebo jeho část jinak, než dosud a využít toho k novým účelům).[73]

Z hlediska didaktických úvah týkajících se záměrného rozvíjení a vedení tvořivých procesů je důležité reflektovat zejména tato zjištění:

- V každém člověku mohou probíhat a probíhají určité tvořivé procesy
- Tvořivý proces jako takový nelze pozorovat a zaznamenat, někdy však můžeme na jeho existenci a fázi usuzovat z vnějších projevů (např. výrazu obličeje, mimiky apod.)

- Tvořivý proces nemusí končit určitým výsledkem. Dokonce ani tvořivý produkt nemusí být vždy viditelný, tedy realizovaný v materiální podobě.

- Existují faktory, které tvořivý proces umožňují úspěšně nastartovat, proběhnout a zhodnotit jako osobní vnitřní zisk. Stejně tak jsou známy faktory, které jsou tvořivému procesu nepřátelské. [74]

F. Holešovský rozlišuje druhy tvořivosti na tvořivost expresivní, u níž je výsledkem sebevyjádření (každý výraz, v němž dovednost, originalita a kvalita výtvoru není objektivně důležitá). Tvořivost produktivní, která má tendenci omezovat volnou hru a rozvíjet techniky směřující k dokončení materiálního výtvoru. Tvořivost invenční, jejímž výsledkem bývají vynálezy a zlepšovací návrhy, tvořivost inovační, při které nalézáme nové řešení problému, a tvořivost emergetivní, která směřuje ke stavu, kdy dané prvky vstupují do nových souvislostí a vytvářejí tak vyšší formu.[75] Minimálně první dva druhy tvořivosti podle F. Holešovského přesně navazují na práci s osobami s mentálním postižením a jejich rozvoj výrazně napomáhá k seberealizaci, lepšímu sebehodnocení a začlenění uživatelů do komunity.

Cílem této kapitoly bylo v kostce popsat možnosti a smysl rozvoje kreativity ve skupině středně těžce a těžce mentálně postižených. Zejména bychom rádi poukázali na prokreativní aspekty kreativity jako je potřeba seberealizace využitím a maximalizací potenciálu a schopností uživatelů, sebeaktualizace, přístupnost podnětům, nezávislé myšlení a postoje, pružnost, adaptabilita, udržení či znovunabytí schopností být přístupný prožívání světa osobitým způsobem, přizpůsobivá a spontánní pružnost intelektu, realističtější a pozitivnější sebepojetí, sebedisciplína, cílevědomé snažení, schopnost zkoumat a řešit problémy, emocionální senzitivita, schopnost vyjádřit pocity a emoce atp.[76] Tyto prokreativní aspekty jasně ukazují, že kontinuální snahy o pěstování tvořivosti hrají velice pozitivní roli nejen u intaktní společnosti, ale i ve skupině lidí s mentálním postižením.

1.4. Komfortní zóna

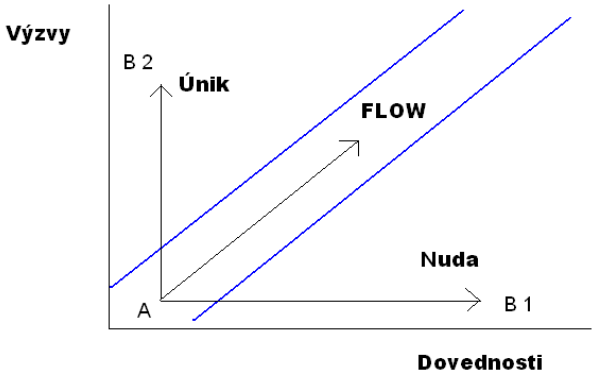
Samotný koncept komfortní zóny se objevuje v českém pedagogickém prostředí ve spojitosti se zážitkovou pedagogikou a jejím rozvojem.

Zážitkové pedagogické formy rozšiřují zónu bezpečnosti a zkušenosti (komfortu) v podobě rozvoje a růstu osobnosti. Hanuš uvádí schéma, jakým způsobem mohou zážitkově pedagogické projekty růst osobnosti podporovat. Zóna komfortu (zóna zkušenosti a bezpečnosti) je dána dovednostmi, získanými zkušenostmi, naučenými modely chování a komunikace atp., které každý člověk získává během svého vývoje. Vše, co je v této zóně obsaženo, je člověkem „vstřebáno a zvnitřněno“, tzn. s vědomostmi a událostmi se člověk již někde setkal, ví, jakým způsobem v nich jednat, jak s nimi zacházet. Tato zóna má svou fyzickou, intelektuální a emocionální dimenzi.[77] Hanušovo schéma popisuje 28 oblastí možnosti růstu osobnosti. Jedná se o bourání předsudků a psychických bariér, poznání sebe sama, překonání sebe sama, samostatnost, sebedůvěru, veřejné vystupování, zaujímání rolí ve skupině, komunikaci, vůdčí schopnosti, altruismus, sebeovládání, improvizaci, psychickou odolnost, empatii, kombinační schopnosti,

obratnost, originální postupy, sílu, smyslové vnímání, vytrvalost, logické myšlení, rychlost, představivost a fantazii, odvahu, pozornost, paměť, taktiku a strategii, týmovou spolupráci. Pokud ze své zóny komfortu vystupujeme do oblasti neznámého, s orientací ven, od jádra zóny komfortu, dostáváme se do oblasti, která je nazývána růstovo-rozvojovou. Přechod z jedné zóny do druhé je pro člověka proaktivní.[78] Při překračování komfortní zóny dochází vždy k sebepoznání v oblasti, kterou překračujeme (fyzickou, psychickou, sociální).

„Popis překročení komfortní zóny je často spjat s popisem konceptu „flow“ – „proudění, plynutí“ od Csikszentmihalyiho (1996), který tento pojem zpracoval. Stav plynutí ”flow” můžeme označit za stav optimálního prožívání. v tomto stavu člověk disponuje emocemi, které jsou úzce spojené s činností a jsou tak konstruktivní. Podle M. Csikszentmihalyiho stav proudění vzniká, když aktivita plně zaměstnává všechny schopnosti člověka. Na obrázku je možné vidět, že při nárůstu míry dovedností (ve směru šipky B1, kdy dovednosti jsou mnohem lepší, než kam dosahují výzvy) se dostavuje „nuda“, při nárůstu výzvového faktoru (ve směru šipky B2, kde výzvy příliš přesahují dovednosti člověka) je překročena míra schopností a nastává „únik“ od činnosti. Stav proudění, tedy vzniká někde mezi těmito dvěma oblastmi v lineární závislosti na obou faktorech.”[79]

Aktivity určené k vyvolání zážitku plynutí poskytují pocit, že něco objevujeme, tvořivý pocit přenášející nás do nové reality.[80] ”Stav plynutí se nachází mezi oblastí nudy z nedostatku podnětů – stimulací – a oblasti stresu z nadbytku podnětů, stimulací, výzev. Navíc se zóna chová jako dynamický systém, takže pokud některou již uskutečněnou, uchopenou, poznanou skutečnost nepoužíváme, nevyužíváme, necvičíme, pak se tato daná oblast z orientace růstové změní na oblast klesající.”[81] Pedagogický koncept komfortní zóny počítá se záměrným překročením komfortní zóny účastníků, kde je toto překročení pedagogickým nástrojem směřujícím k dosažení edukačního cíle.[82]



83

V případě cílové skupiny mentálně postižených dospělého věku, je velice žádoucí neustále procvičovat získané schopnosti a dovednosti tak, aby nedocházelo k poklesu dovedností v jednotlivch oblastech, aby se současně s rostoucím věkem nesnižovala aktuální schopnost sebeobsluhy, komunikace, sociálních dovedností, pohybu atp. Současně je nutné využívat správné podněty a motivační prvky tak, aby úkoly nedosahovaly až do stresové oblasti, a nezpůsobovaly tak prostřednictvím velkých nároků demotivaci uživatelů. Protože IMS využívá symboly uživatelům blízce známé a velmi oblíbené (známé podněty) a pracuje s nimi novými, neobvyklými technikami (překračování komfortní zóny), může dobře navozovat stav plynutí.

Jedním z cílů zážitkové pedagogiky je výsledné zlepšení pobytu v komfortní zóně. k tomu patří i pohyblivost v dané zóně a kvalita pobytu v ní.[84] Mobilita v komfortní zóně se zlepšuje například nácvikem sociálních a komunikačních dovedností. Dalším znakem mobility v komfortní zóně je určité pojetí sebepoznání. Sebepoznání vede ke zlepšení vlastního sebepojetí. Samotné sebepoznání může probíhat v oblasti vztahu k vlastnímu tělu, vlastnostem, prožívání, mezilidským vztahům, hodnotám a postojům, chování, dovednostem, osobní historii, celkovému sebeobrazu, atp.[85]

1.5. Motivační faktory

„Člověk musí být tím, kým může být. Musí zůstat věrný své vlastní povaze. Tuto potřebu označujeme jako sebeuskutečňování.“ A.H. Maslow

Tento citát uvádí M. Nakonečný v úvodu své knihy Motivace lidského chování. Jde o tendenci „aktualizovat své možnosti“, sklon „být vším, čím lze být“. Jako komplementární pojetí základních tendencí člověka uvádí Franklův přístup vůle ke smysluplné existenci. Jde o dvě pojetí základních tendencí člověka, vyjádřených fenoménem motivace − tendence k vnitřní psychické rovnováze a tendence k seberealizaci.[86]

Východiskem motivace je vnitřní stav napětí, a cílem je dovršující reakce, motivace směřuje ke své redukci, tj. naplnění. Funkcí motivace je kontinuitní regulování a aktivní usměrňování chování vůči cílovým objektům, přičemž cílovým se objekt stává tím, že vystupuje jako prostředek k dosažení určitého uspokojení. U mnoha autorů hraje v pojetí motivace klíčovou roli hodnota. Pojem hodnoty vyjadřuje něco subjektivně žádoucího, a to ve dvojí rovině: 1. v rovině fungování organismu jako biologické entity, 2. v rovině fungování individua jako sociální entity. Tělo jedince a sociální bytost se sjednocují v pojmu osobnosti. Vrozená konstituce a později získané zkušenosti programují chování jedince na udržování určitého systému biogenních a sociogenních hodnot, nedostatky systému těchto hodnot pak vytvářejí základní motivační napětí, zvané též potřeba. Motivace obecně vzato vyjadřuje rozpory mezi tím, co subjekt aktuálně prožívá, a tím, co prožívat touží.[87]

Na motivačním procesu (směřování k naplnění potřeb) je účastna také kognitivní analýza. Prostřednictvím kognitivní analýzy jedinec odhaduje vyhlídky na dosažení cíle. Kognitivní procesy v relaci k motivaci jsou v tomto smyslu zaměřeny na volbu prostředků a na očekávání úspěchu příslušného instrumentálního chování. Chování v dané situaci je spuštěno, jestliže proměnné vyjádřené uvedenými symboly dosáhnou určitých hodnot, tedy jestliže:

- Motiv je dostatečně silný
- Pravděpodobnost dosažení cíle je vysoká
- Hodnota cíle je uspokojující
- Chování není v rozporu s morálkou jedince“[88]

Marie Montessori studovala od roku 1907 v Domě dětí v Římě, který se jí podařilo založit, integrované vzdělávání a možnosti naučit se komunikačním a sociálním dovednostem mentálně postižené. Mezi zdravými a mentálně postiženými dětmi zjistila několik rozdílů v požadavcích na výchovu. Tyto rozdíly vyplývají především z rozdílné psychické úrovně. Jedná se o rozdílné reakce v těchto oblastech:

- Žáci s mentálním postižením neprojevují výrazný spontánní zájem, potřebují stálou motivaci
- Jsou méně citliví na chybu, buď ji nevnímají, nebo ji poznají a jsou k ní lhostejní
- Mají menší schopnost diferenciace
- Často se zaměřují na podružnosti, nepodstatné znaky[89]

„Motivace je intrapsychický proces, který má svůj zdroj ve vnitřní a vnější situaci individua.“ [90] Vnitřně motivovaný člověk má z práce (činnosti) potěšení, přináší mu naplnění nebo zábavu. Vnitřní motivace je spojena s vyššími stupni Maslowovy pyramidy (např. mu tato práce dopomáhá k odbornosti, k obecné úctyhodnosti, poznává nové lidi, je vnitřně uspokojován, podílí se na významném díle (je součástí něčeho užitečného a prospěšného), může být na sebe díky práci hrdý, stává se uznávaným a váženým člověkem). Vnější motivace se vyznačuje malou až nulovou mírou uspokojení člověka v rámci jeho vyšších potřeb. Taková činnost je pouze prostředkem k dosažení cíle a motivačním stimulem je právě onen cíl (odměna, výsledek práce, atd.) [91]

Prožitková práce v cílové skupině mentálně postižených nese i prvky intrinsické motivace. Tato motivace vychází z funkční slasti a jejím příkladem je hra, pro některé jedince i práce. Intrinsická motivace, je druh motivace, jejíž motivy nejsou převoditelné na fyziologické potřeby a je motivací vnitřní. „Také hra, jako typické intrinsicky motivované chování není jen záležitostí čistě fysiologickou, má širší funkční význam, který mu vtiskla evoluce, slouží patrně k výcviku senzomotorických a sociálních funkcí.“ Primární zážitky vedené intristickou motivací vytváří pronikáním do vědomí tlak k uspokojení a „jsouce uspokojeny, přináší pohodu a klid.“[92] Podle Maslowa je zde zřejmá také souvislost s potřebou sebeaktualizace, upotřebením vlastní kreativity a svých zdrojů. Lidé zde hledají změny, které vedou k jejich kompetencím, které nejsou příliš lehké, ani příliš těžké. Odměny pro intristicky motivované chování jsou zážitek kompetence a autonomie, emoce potěšení a excitace, v některých případech zakoušení volnosti. Význam motivační funkce emocí tedy nemůže být popřena.[93] Uvedené aspekty pocitů, pramenících z intristicky motivovaného chování velice úzce souvisí se záměry a cíly prožitkové pedagogiky, a pro cílovou skupinu lidí s mentálním postižením přináší nejen samotný prožitek, ale i nevědomé upevňování potřebných znalostí a návyků, sociálních vztahů atp.[94]

Vedle emocí je pozitivním aspektem motivování mentálně postižených bezesporu i zvědavost, kterou Nakonečný definuje jako kognitivní potřebu, související s nutností orientace v situaci a s tendencí lidských individuí objevovat kauzální vztahy, uspořádávat poznatky do určitých struktur atp., ale také společenské podmínky života. v každé společnosti existují tendence ukázat své přednosti a schopnosti před ostatními, nejinak je tomu i ve skupině lidí s mentálním postižením.[95]

Můžeme realizovat i motivace, na které program přímo nenavazuje. Tím vytváříme tzv. dramatické oblouky, které účastníkům pomohou k aktivizaci. Takovouto motivací zaséváme různé otázky, výzvy, nejistotu, napětí, a ovlivňujeme tím výrazně dynamiku a atmosféru zážitkového pedagogického působení. v případě, že je program dobře připraven, může motivace spočívat v přímém vstupu do programu, bez nutnosti klasické motivační fáze programu.[96] v našem případě jsme využívaly oba uvedené druhy motivačních postupů, s ohledem na individuální postižení jednotlivých uživatelů. Někteří uživatelé byli schopni zapojit se do programu pouze díky přímému vstupu do fikčního prostoru, u jiných byla nutnost individuální motivace různé intenzity a charakteru.

[7] *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[8] ČERNOHLÁVKOVÁ, Anna. *Prožitek jako intervencní nástroj u detí v riziku.* Brno, 2009. (Diplomová práce). s. 22.

[9] Jirásek 2004 In. ČERNOHLÁVKOVÁ, Anna. *Prožitek jako intervencní nástroj u detí v riziku.* Brno, 2009. (Diplomová práce). s. 28.

[10] Kirchner 2005 In. ČERNOHLÁVKOVÁ, Anna. *Prožitek jako intervencní nástroj u detí v riziku.* Brno, 2009. (Diplomová práce). s. 26.

[11] Na jeho model zkušenostního učení poukazuje mj. kategorie „reakce uživatelů", objevující se v analýze předkládaného výzkumu. (viz. kapitola 2.6.1 Reakce uživatelů)

[12] Tato doba potřebná pro seznámení je u jednotlivých účastníků výzkumného souboru odlišná. Mění se v závislosti na míře postižení, medikamentózní léčbě atp. (viz kapitola Reakce uživatelů)

[13] HANUŠ, R., CHYTILOVÁ,L. *Zážitkově pedagogické učení.* 2009, s. 37, 38.

[14] Režim flow a komfortní zóna jsou blíže popsány v kapitole 1.4. Komfortní zóna.

[15] HANUŠ, Radek, CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení.* 2009, s. 37,38.

[16] ČERNOHLÁVKOVÁ, Anna. *Prožitek jako intervencní nástroj u detí v riziku.* Brno, 2009. (Diplomová práce). s. 29.

[17] VÁŽANSKÝ, Mojmír. *Základy pedagogiky volného času.* 2001.

[18] ČERNOHLÁVKOVÁ, Anna. *Prožitek jako intervencní nástroj u detí v riziku.* Brno, 2009. (Diplomová práce). s. 26.

[19] DAVID, Jiří. *Výtvarná výchova jako smyslový a duchovní fenomén.* In.Výtvarná výchova, s. 37-38, ročník 33, 1992.

[20] HROUZEK, Petr. *Arteterapie ve speciální pedagogice : účinné faktory vývojové arteterapie – integrativní přístup*. Brno 2006. (disertační práce), s. 28.

[21] Nejvýznamějšími představiteli animocentrického pojetí v české pedagogice jsou J. David, M. Pohnerová, E. Linaj, J. Slavík.

[22] *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>

[23] Goleman in *Škola muzejní pedagogiky 4*. 2007, s.82.

[24] HROUZEK, Petr. *Arteterapie ve speciální pedagogice : účinné faktory vývojové arteterapie – integrativní přístup*. Brno : MU, 2006. (disertační práce), s. 31.

[25] Slavík in HROUZEK, Petr. *Arteterapie ve speciální pedagogice : účinné faktory vývojové arteterapie – integrativní přístup*. (disertační práce), s. 31.

[26] Goleman in *Škola muzejní pedagogiky 4*. 2007, s.82.

[27] HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova.* Praha, 2010. s.30, SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově.* 1997, s. 166-184.

[28] Goleman in Škola muzejní pedagogiky 4. 2007, s.82.

[29] SLAVÍK, Jan.; WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění II. (teorie a praxe artefiletiky).* 2004, s. 12.

[30] SLAVÍK, Jan.; WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění II. (teorie a praxe artefiletiky).* 2004, s. 13.

[31] SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově.* 1997, s. 12.

[32] SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově.* 1997, s. 13.

[33] SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění I. (teorie a praxe artefiletiky).* 2001, s. 13.

[34] Slavík, 2007, s. 13, Díky práci ve skupině a společném prožitku se u účastníků výzkumné skupiny upevňovaly sociální návyky, pocity sounáležitosti, schopnost sebehodnocení, schopnost tolerance atp. Kromě rozvoje nových návyků šlo i o podporu a udržení stávajících schopností a dovedností, které je vzhledem k věku, postižení a prostředí, v němž uživatelé žijí, nutno stále procvičovat (výzkum byl zaměřen na skupinu středně těžce a těžce mentálně postižených dospělých mužů ve věku 40-65 let). Zařízení, ve kterém výzkum probíhal, se zaměřuje zejména na rozvíjení schopností a dovedností uživatelů služby, vytvoření podnětného a potřeby uspokojujícího prostředí s důrazem na aktivizaci uživatelů služby. U lidí s potřebou vyšší míry podpory či péče pak s důrazem na individuální přístup a podporu při volbě a uspokojování osobních potřeb a přání. Na tyto cíle přímo navazoval náš výzkum.

[35] SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově.* 1997, s. 14.

[36] BABYRÁDOVÁ, Hana. *Symbol v dětském výtvarném projevu.* 1999, s 34.

[37] GEERTZ. C. *Interpretace kultur.* Vybrané eseje. 2000, s. 15.

[38] Koncept je tedy něco, co není nikomu z nás ve své úplnosti přímo přístupné, protože člověk dokáže vnímat. zkušenost a pojímat svět jedině průzorem svých prekonceptů. SLAVÍK, Jan.; WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění II. (teorie a praxe artefiletiky).* 2004, s. 149.

[39] SLAVÍK, Jan.; WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění II. (teorie a praxe artefiletiky).* 2004, s.145.

[40] SLAVÍK, Jan.; WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění II. (teorie a praxe artefiletiky).* 2004, s.152.

[41] Symbolická tvořivá činnost, která je východiskem pro zážitky, učení a poznávání přesto, anebo právě proto, že se jí můžeme věnovat jen pro ni samotnou, nejenom pro nějaký konkrétní a předem daný účel. *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[42] *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[43] EXLER, Petr. *Kapitoly z artefiletiky*. In. Škola muzejní pedagogiky 4, 2007.

[44] Slavík In. EXLER, Petr. *Kapitoly z artefiletiky* . Škola muzejní pedagogiky 4, 2007, s. 97.

[45] SLAVÍK, Jan.; WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění II. (teorie a praxe artefiletiky).* 2004, s.157.

[46] *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[47]*Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[48] EXLER, Petr. *Kapitoly z artefiletiky*. In. Škola muzejní pedagogiky 4. 2007, s. 97.

[49] SLAVÍK, Jan. *Od výrazu k dialogu ve výchově: Artefiletika*. 1997, s. 70-71.

[50] SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění I. (teorie a praxe artefiletiky).* 2001, s. 79-80.

[51] Slavík, Wawrosz, Elfmarková In. *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[52] *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[53] *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.

[54] FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa.* 1993.

[55] ČAPEK, Josef. *Umění přírodních národů.* 1996.

[56] FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa.* 1993.

[57] FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa.* 1993.

[58] DAVID, Jiří. *Století dítěte a výzva obrazů (eseje).* 2008, s. 312-313.
[59] FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa.* 1993.

[60] FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa.* 1993.

[61] FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa.* 1993.

[62] ŠUPŠÁKOVÁ, Božena; TACOL, Tonka; MARKOFOVÁ, J.: Výtvarná výchova v systéme všeobecného vzdelávania. 2009. s 32-33.

[63] ŠUPŠÁKOVÁ, Božena; TACOL, Tonka; MARKOFOVÁ, J.: Výtvarná výchova v systéme všeobecného vzdelávania. Bratislava: Linwe/KRAFT, 2009., s 36.

[64] HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova.* 2010, s. 19, 29.

[65] UŽDIL, Jan. *Výtvarný projev a výchova.* 1976, s. 38.

[66] SHRANK, CLEARY 1995 In. DACEY, John S., LENNON, K. H. *Kreativita*. 2000. s. 229.

[67] HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova*. 2010, s. 30.
[68] PERKINS 1981 In. DACEY, John S., LENNON, K. H. *Kreativita*. 2000. s 14.

[69] TORRANCE 1995. DACEY, John S., LENNON, K. H. *Kreativita*.2000. s. 14.

[70] GARDNER, WOLF. 1994. In. DACEY, John S., LENNON, K. H. *Kreativita.*2000

[71] In DACEY, John S., LENNON, K. H. *Kreativita.* 2000. s. 15

[72] HOLEŠOVSKÝ. 1975 In. HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova.* 2010, s. 6.

[73] HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova.* 2010, s. 28.

[74] HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova.* 2010, s. 31.

[75] HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova.* 2010, s. 32.

[76] HAZUKOVÁ, Hana. *Didaktika výtvarné výchovy: Tvořivost a výtvarná výchova.* 2010, s. 55.

[77] ZEDNÍKOVÁ, Michaela. *Efekty realizace adaptačních kurzů pro střední školy*. Brno, 2006. s. 10.

[78] HANUŠ, Radek., CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení.* Praha, 2009. s. 85-86.

[79] NEHYBA, Jan. *Koncept komfortní zóny a jeho podoba v kurzech osobnostního rozvoje.* Brno, 2007.

[80] ZEDNÍKOVÁ, Michaela. *Efekty realizace adaptačních kurzů pro střední školy*. Brno, 2006. s. 10.

[81] Připomeňme, že v našem výzkumu hraje důležitou roli udržení a prohlubování stávajících znalostí a dovedností dospělých lidí s mentálním postižením. HANUŠ, Radek., CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení.* Praha, 2009. s. 86.

[82] NEHYBA, Jan. *Koncept komfortní zóny a jeho podoba v kurzech osobnostního rozvoje.* Brno, 2007.

[83] Pohyb jedince ve flow kanálu (Csikszentmihalyi, 1996). In. NEHYBA, Jan. *Koncept komfortní zóny a jeho podoba v kurzech osobnostního rozvoje.* Brno, 2007.

[84] Vedle osobní komfortní zóny se při práci ve skupině modifikuje také tzv. společná zóna komfortu. Ta je důležitá kvůli transakcím ve skupině. Jen jejich prostřednictvím je možné dospět ke koordinaci chování a soužití.

[85] KŘÍŽ, Petr. *Kdo jsem, jaký jsem: aktivity pro osobnostní a sociální výchovu k podpoře sebepoznání a sebepojetí.*Kladno, 2005. S. 14.

[86] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 6.

[87] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 11.

[88] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 48.

[89] VÍTKOVÁ, Marie. ET AL. *Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami I.* Brno, 2007, s 180.

[90] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 18.

[91] *Faya* [online]. cit [2005-18-11]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.faya.wz.cz>

[92] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 18.

[93] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 43-44.

[94] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 47.

[95] NAKONEČNÝ, Milan. *Motivace lidského chování.* Praha, 1996. s. 48.

[96] HANUŠ, Radek., CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení.* Praha, 2009. s. 80.

1.6. Terminologické vymezení pojmů / specifikace cílové skupiny

„Každý člověk je osobností, ale lidé se liší stupněm své osobnostní zralosti a způsobilosti zvládat úkoly života“[97]

1.6.1. Pojem postižení

Pojmový aparát WHO byl v roce 1999 pozměněn. Místo pojmů poškození (impairment), omezení (disability) a postižení (handicap), se začaly používat pojmy poškození, aktivita a participace (účast). Nový přístup ke klasifikaci WHO směřuje podstatně více k umožnění samostatnějšího života osob s poškozením při rozsáhlé společenské integraci. k tomu je potřeba, aby se bral v úvahu celý kontext životního prostředí jedince. Společenská integrace směřuje k perspektivním cílům podpořeným pedagogicky, aby se jedinec byl schopen se svým postižením vyrovnat. Tím se stává pojem postižení relativní kategorií, kterou lze přesně chápat jen v závislosti na personálních, sociálních a ekologických zdrojích člověka. Postižení se proto vždy definuje v určitém sociálním kontextu. WHO tak vytvořila mezinárodní klasifikaci funkčnosti, postižení a zdraví (ICF). ICF popisuje kvalitu života lidí se zdravotním postižením. Klasifikace obsahuje popis tělesných funkcí a struktur, poškození, ale i aktivity a participace na životě společnosti, faktory prostředí.[98]

Těžké zdravotní postižení:[99]

Těžké postižení je komplex omezení člověka ve všech jeho prožitkových sférách a výrazových možnostech, které podstatně omezuje a pozměňuje schopnosti emocionální, kognitivní a tělesné, ale také komunikační a sociální. U jedinců s těžkým zdravotním postižením se jedná o postižení celistvosti člověka v jeho životě, které jej omezuje v takové míře, že nelze ve většině oblastí dosáhnout hranice normy v běžném mezilidském styku. Těžké postižení omezuje základní kontakt mezi dvěma lidmi a bývá i omezením pro zúčastněné strany.[100]

Kombinované vady

O kombinovaných vadách v psychopedii hovoříme tehdy, je-li u jedince s mentálním postižením či jinou duševní poruchou zjištěno další souběžné postižení, které se může objevit v somatické, psychosociální, smyslové nebo komunikační rovině. v psychopedii je výskyt osob s kombinovaným postižením poměrně vysoký. Počet těchto jedinců je nezanedbatelný a má stále zvyšující se tendenci. Nejčastěji vstupuje do kombinace s jiným postižením postižení mentální, přičemž mentální postižení bývá nejtěžším symptomem. Všeobecně lze říci, že čím těžší je stupeň mentálního postižení, tím závažnější bude i stupeň dalšího postižení, které se s ním kombinují a zvyšuje se i jejich početnost. k nejčastějším kombinovaným postižením patří mentální postižení v kombinaci s narušenou komunikační schopností a to až v 69 %. Dále mentální postižení v kombinaci s poškozením zraku ve 32,4 %, mentální postižení v kombinaci s poruchami chování ve 23 %, mentální postižení v kombinaci s tělesným postižením ve 23,5 %, mentální

postižení s epilepsií ve 21 % a nejméně častá je kombinace mentálního postižení se sluchovou vadou a to v 6,7 %. Přičemž výskyt kombinací mentálního postižení s jedním přidruženým postižením se vyskytuje ve 38 %, se dvěma přidruženými postiženími ve 29 %, se třemi přidruženými postiženími v 19,5 % a se čtyřmi přidruženými postiženími v 6 %.[101]

1.6.2. Klasifikace mentální retardace[102]

Pro současnou speciálně pedagogickou praxi je nejpoužívanější klasifikace dle stupně mentálního postižení. Jednotlivé stupně mentální retardace se ohraničují inteligenčním koeficientem (IQ) a mentální retardace se obvykle charakterizuje jako disproporce chronologického a mentálního věku se zdůrazněním, že jde pouze o orientační klasifikaci. Světově využívána je Mezinárodní klasifikace nemocí a přidružených zdravotních problémů, která vymezuje mentální retardaci v kategorii F70-F79 takto: „*stav zastaveného nebo úplného duševního vývoje, který je charakterizován zvláště porušením dovedností, projevujících se během vývojového období, postihujícím všechny složky inteligence, to je poznávací, řečové, motorické a sociální schopnosti. Retardace se může vyskytnout bez, nebo současně s jinými somatickými nebo duševními poruchami. Stupeň mentální retardace se měří standardizovanými testy inteligence. Může to být ovšem nahrazeno škálami, které určují stupeň sociální adaptace v určitém prostředí. Diagnóza bude též záviset na všeobecných intelektových funkcích, jak je určí školený diagnostik. Intelektové schopnosti a sociální přizpůsobivost se mohou měnit v průběhu času a i snížené hodnoty se mohou zlepšovat cvičením a rehabilitací. Diagnóza má odpovídat současnému stavu duševních nemocí.*“[103]

Lehká mentální retardace (F70):

IQ se pohybuje přibližně mezi 50 až 69 (což u dospělých odpovídá mentálnímu věku 9 až 12 let).

Stav vede k obtížím při školní výuce. Mnoho dospělých je ale schopno práce a úspěšně udržují sociální vztahy a přispívají k životu společnosti.[104]

Středně těžká mentální retardace (F71):

IQ dosahuje hodnot 35 až 49 (což u dospělých odpovídá mentálnímu věku 6 až 9 let). Výsledkem je zřetelné vývojové opoždění v dětství, avšak mnozí se dokáží vyvinout k určité hranici nezávislosti a soběstačnosti, dosáhnout přiměřené komunikace a školních dovedností. Dospělí potřebují různý stupeň podpory k práci a k činnosti ve společnosti.[105]

Ranný psychomotorický vývoj je velmi opožděn, v šesti až sedmi letech dosahují úrovně maximálně tříletého dítěte. Vývoj jemné a hrubé motoriky je zpomalen, trvale zůstává celková neobratnost, nekoordinovanost pohybů a neschopnost jemných úkonů. Samostatnost v sebeobsluze je mnohdy částečná. Omezení psychických procesů provází často epilepsie, neurologické a tělesné potíže. Učení je omezené, mechanické a trvá velmi dlouhou dobu. Myšlení je stereotypní, nepřesné, ulpívá na nepodstatných, ale výrazných detailech. Řeč je agramatická, dyslálie přetrvává do dospělosti. Je velmi

jednoduchá, nebo zůstává pouze při nonverbální komunikaci s porozuměním jednoduchým verbálním instrukcím. Emocionální labilita a nevyrovnanost, infantilismus, dráždivost, výbušnost, negativismus. Někteří jedinci si mohou osvojit základy čtení, psaní a počítání. Většinou bývají plně mobilní a prokazují vývoj schopností k navazování kontaktu, podílejí se na jednoduchých sociálních aktivitách. Někteří jsou zbaveni svéprávnosti, nebo omezeni v právních úkonech. Velké procento je stále umisťováno do ústavů sociální péče. v rámci populace retardovaných tvoří skupina středně těžce postižených cca 12%.[106]

Těžká mentální retardace (F72):

IQ se pohybuje v pásmu 20 až 34 (u dospělých odpovídá mentálnímu věku 3 až 6 let). Stav vyžaduje trvalou potřebu podpory.[107]

Dlouhodobým tréninkem si jedinec může osvojit základní hygienické návyky, a částečně i jiné činnosti týkající se sebeobsluhy, někteří však nejsou schopni udržet tělesnou čistotu ani v dospělosti. Rozvoj komunikativních dovedností je minimální. Řeč bývá omezena na jednotlivá slova nebo skřeky. Afektivní sféra je porušena, typická je nestálost nálad a impulsivita. Při soustavné výchovné péči jsou schopni vykonávat některé jednoduché úkony, bývají celoživotně závislí na péči jiných osob. Možnosti výchovy a vzdělávání těžce mentálně postižených jsou značně omezené. v rámci populace mentálně retardovaných tvoří těžce postižení 7%.[108]

Hluboká mentální retardace (F73):

IQ dosahuje nejvýše 20 (což odpovídá u dospělých mentálnímu věku pod 3 roky). Stav způsobuje nesamostatnost a potřebu pomoci při pohybování, komunikaci a hygienické péči.[109]

Jiná mentální retardace (F78):

Mentální retardaci nejde přesněji určit pro přidružená postižení smyslová (nevidomí, neslyšící, nemluvící) a tělesná, poruchy chování a autismus.[110]

Nespecifikovaná mentální retardace (F79):

Využívá se v případech, kdy je prokázána mentální retardace, ale pro nedostatek znaků nelze jedince přesně zařadit.[111]

1.6.3. Vzdělávání dospělých osob s MR

Dospělost je schopnost jedince přijmout určité úkoly, zejména přijetí své profesní role, vytvoření stabilního partnerství a rodičovství. Osoba s mentálním postižením je v tomto období zralá spíše biologicky, než psychosociálně, role dospělosti je pro většinu osob s mentálním postižením nedostupná, případně jen v omezené míře a s určitou podporou a pomocí.

V odborné literatuře se často hovoří o vzdělávání dětí a dospívajících osob s mentálním postižením.[112] v současné době se hledají také nové cesty, které by vedly ke zlepšení péče o jedince s těžkými formami

postižení dospělého věku. Touto problematikou se zabývají například speciálně pedagogická andragogika, nebo integrativní speciální pedagogika. v praxi, zvláště u uživatelů s těžším mentálním postižením, se smazávají hypotetické rozdíly mezi výchovou a vzděláváním, a hovoříme o svébytném edukačním procesu. U dospělých osob s mentálním postižením se obsahy výchovy různí podle stupně postižení. Čím lehčí je forma postižení, tím více se může prolínat obsah výchovný s obsahem vzdělávacím. U lidí s nejtěžšími formami postižení je výchovný obsah zaměřen na vypěstování nejzákladnějších pohybových a samoobslužných návyků a komunikačních dovedností.[113] Třemi základními trendy jsou integrace, normalizace a humanizace. Cílem integrace je umožnit lidem s mentálním postižením žít uvnitř lidské společnosti a podle svých schopností se zapojovat do různých typů sociálních aktivit. v rámci normalizace je úkolem intaktní společnosti vytvořit osobám s mentálním postižením takové podmínky pro život, které se budou blížit podmínkám normálního života. Konečně humanizace společnosti se projevuje v postojích, jednání a zacházení s postiženými lidmi, a ve vytváření podmínek pro jejich život. i lidé s mentální retardací by měli mít možnost rozvíjet své lidské kvality, uplatnit všechny své lidské schopnosti a navazovat lidské vztahy.

Petr Franiok vyslovuje názor,[114] že jedinci, u nichž je diagnostikován střední stupeň mentální retardace jsou u nás stále až příliš často umisťováni do zařízení poskytující sociální péči, přestože názor, že lidé se středním stupněm mentálního postižení nejsou vzdělavatelní je překonaný a zastaralý. Přes obecné trendy integrace lidí s mentálním postižením však často stále platí fakt, že žijí v prostředí velkých ústavů, jelikož modernizace a transformace péče stále probíhá.[115] Výzkum prováděný v rámci této disertace byl také ověřován v zařízení celoročního typu, které není podle nových trendů zcela integrováno, žije v něm 168 uživatelů.[116]

Zařízení, poskytující sociální péči sociální péče pro mentálně postižené nejsou typickou vzdělávací institucí, přesto by se měli snažit zajistit alespoň prvky elementárního vzdělání a výchovy pro děti, mládež, ale i dospělé mentální jedince. Zařízení zajišťují pro své uživatele péči výchovnou, částečně vzdělávací, zdravotní i materiální. Cílem je dosažení vyššího stupně soběstačnosti uživatelů a jejich sociální adaptace, dosažení maximálně možného stupně rozvoje jejich osobnosti a jejich společenská integrace, tzn. adekvátní místo ve společnosti. Obsah vyučovacích předmětů v základní škole speciální se zde transformuje spíše do činností s více či méně totožným obsahem. Se vzdělávacím programem pomocné školy a přípravným stupněm pomocné školy mohou být srovnatelné tyto činnosti: smyslová výchova, rozumová výchova (prvky trivia), logopedická péče, tělesná výchova, pracovní výchova a terapie, estetické činnosti a terapie.[117]

Zatímco v terénu školské praxe jsme často svědky úspěšných snah o zařazení dětí se speciálními výchovnými potřebami do prostředí běžné školy, v případě mentálně postižených dospělých ve věku 40 − 65 let[118], žijících po mnoho let v zařízeních poskytujcích sociální péči, je vzhledem k jejich věku a celoživotním návykům možnost integrace omezena. v případě dospělých mentálně postižených se nejedná o vzdělávání v pravém slova smyslu, ale spíše o udržení stávajících schopností a dovedností, ať už se týče zmiňované rozumové výchovy, logopedické péče, tělesné výchovy nebo pracovní výchovy a terapie. Estetickou činnost a sociální kompetence lze rozvíjet zejména v rámci dobře zvolené pracovní činnosti, která stimuluje k získávání nových zkušeností a navazování nových sociálních vztahů.

1.6.4. Zákon o sociálních službách[119]

V rámci tohoto zákona se rozumí sociální službou činnost, nebo soubor činností zajišťujících pomoc a podporu osobám za účelem sociálního začlenění nebo prevence sociálního vyloučení. Mezi základní činnosti při poskytování služeb patří i výchovné, vzdělávací a aktivizační činnosti, zprostředkování kontaktu se společenským prostředím, sociálně terapeutické činnosti, nácvik dovedností pro zvládání péče o vlastní osobu, soběstačnosti a dalších činností vedoucích k sociálnímu začlenění. Dále podpora vytváření a zdokonalování základních pracovních návyků a dovedností.

Rozsah a forma pomoci a podpory poskytnuté prostřednictvím sociálních služeb musí zachovávat lidskou důstojnost osob. Pomoc musí vycházet z individuálně určených potřeb osob, musí působit na osoby aktivně, podporovat rozvoj jejich samostatnosti, motivovat je k takovým činnostem, které nevedou k dlouhodobému setrvávání nebo prohlubování nepříznivé sociální situace, a posilovat jejich sociální začleňování. Sociální služby musí být poskytovány v zájmu osob a v náležité kvalitě takovými způsoby, aby bylo vždy důsledně zajištěno dodržování lidských práv a základních svobod osob.

1.7. Nová média ve výtvarné tvorbě lidí s mentálním postižením

V posledních letech se na internetu objevují webové stránky organizací ale i jednotlivců, kteří prezentují výtvarné, hudební i dramatické projevy a umění lidí s mentálním postižením. Vznikají blogy, organizace na podporu lidí se specifickými poruchami vzdělávání, které na svých stránkách uveřejňují nejen tvorbu, ale i profily těchto lidí určené zejména k prezentaci a integraci.[120] Některé zajímavé projekty uvádíme v následujících kapitolách.

1.7.1. Česká republika

Občanské sdružení Inventura vzniklo v roce 2005. Byla to první platforma pro podporu a prezentaci umělecké, ale i publicistické tvorby lidí s mentálním postižením. Jeho hlavní náplní je integrace lidí s mentálním a kombinovaným postižením skrze prezentaci jejich umělecké činnosti. Podporuje umělecké aktivity lidí s mentálním postižením, organizuje pro ně tvůrčí dílny divadelní, výtvarné, filmové i fotografické a snaží se o širokou propagaci výsledků na veřejnosti.
Dílny pořádá nejen v Praze, ale i v dalších regionech. Dále organizuje odborné konference s mezinárodní účastí, spolupracuje s umělci.

Pravidelnou akcí s mezinárodní účastí, kterou o.s. Inventura pořádá, je Normální festival. (www.normalfest.cz)

V letošním roce proběhla také významná konference s cílem představit dobrou praxi v tvůrčí práci s lidmi s mentálním hendikepem v ČR i ve světě. Konference s názvem “Dobýváme veřejný prostor” se

snažila o propojení projektů, které se zaměřují na podporu tvůrčího vyjádření, stejně jako o rozšíření možností komunikace s médii a veřejné prezentace lidí s mentálním hendikepem.

Jako výstup bude také vydána publikace, sloužící jako katalog světových organizací zabývajících se definovanou problematikou.[121]

Švýcarská výtvarnice Martin Marianne je nezávislá švýcarská umělkyně, která pořáda po celé Evropě workshopy zaměřené na výtvarné a dramatické techniky pro lidi s různými postiženími. v současné době s podporou programu švýcarsko – české spolupráce realizovala land-artový workshop i v České republice.[122]

V této kapitole nemůžeme nezmínit **hudební skupinu Vega**, která je sestavena z uživatelů DSP Skalice. Vega byla založena v roce 1986 na bázi muzikoterapeutické výchovy. Skládala se ze šesti obyvatel domova a dvou zaměstnanců. Hudba byla zaměřena převážně na folkovou a populární hudbu. Postupem času se Vega propracovala k hudbě rockové. Skupina vydala několik CD-romů a hrála například na festivalech Mezi ploty v Plzni, Brně a Praze, v Kouřimi, v Prachaticích, v Ústí nad Labem, v Teplicích a na Smíchovské pláži dělala předskokana kapele Kryštof.[123]

1.7.2. Zahraničí

V zahraničí funguje nespočet organizací zabývajících se integrací lidí s mentálním postižením a specifickými vzdělávacími potřebami. Hlavní těžiště leží v zapojení těchto lidí do běžného života, tzn. zpřístupnění všech aktivit dostupných minoritní společnosti. Dalším cílem těchto organizací je zapojení uměleckých technik do terapeutické práce tak, aby se i osoby s poruchami verbálního projevu mohli expresivně, směrem ke svému okolí, vyjádřit.

Občanská sdružení a další organizace věnující se této problematice zakládají kulturní a informační centra, divadelní spolky, kluby. Zapojují studenty do aktivní práce s MP. Největší procento organizací využívá zejména pro jeho expresivitu fenoménu divadla.

Společnost Heart and Soul funguje ve Velké británii od roku 1986 a zaměřuje se na lidi se specifickými poruchami učení. Její současný ředitel, hudebník Mark Williams od roku 1984 pořádal kreativní lekce na denní hudební akademii pro lidi se specifickými vzdělávacími potřebami (dále SVP) - Mulberry centre. Snažil se využívat umění a kreativitu tak, aby mohly být odlišnosti této cílové skupiny vyzdviženy a smysluplně využity. Ještě v roce 1986 se skupina umělců se specifickými vzdělávacími potřebami oddělila od školy a založila společnost Heart and Soul. Ke skupině se přidal divadelní praktik Alix Parker a skupina začala kromě hudby pracovat na originálních programech, začala komponovat vlastní hudbu i příběhy. Dnes se věnují hudbě, tanci, divadlu, vizuálnímu umění, digitálnímu umění, filmu a DJingu. Skrze práci s širokým spektrem umělců a zkoušení nových možností vyjádření vznikají mnohé novátorské projekty. Společnost má spoustu residenčních umělců, ale snaží se oslovovat i umělce nové a své řady rozšiřovat, přestože z počátku bývá komunikace ztížena vzájemnou neznalostí zúčastněných a jejich handicapu.

Společnost se snaží do mnoha projektů zapojit také obecenstvo, snaží se hledat nejlepší cestu, jak se zúčastněnými lidmi komunikovat.

Od počátku byla vystavěna jako společnost profesionálně se věnující produkci, ne jako arteterapie. Heart and Soul se snaží podpořit individualitu jednotlivých umělců se SVP, ať pracují jednotlivě, nebo ve skupinách.

Společnost provozuje také klub, kde se mohou scházet lidé a umělci se SVP a mohou zde vidět rozličné performance vytvořené dalšími průkopníky umění specielně pro osoby s SVP. v roce 1995 vznikly klubové kabarety The Beautiful Octopus Club (pro věk od šestnácti let) a The Squidz Club (od 10 do 25 let) na podkladě nepříjemných zkušeností z turné po Belgii, kde jim nebyl dovolen vstup do klubu v hotelu, v němž byli ubytováni. Vznik těchto klubů velmi rozšířil možnosti lidí se SPV. Dal jim možnost scházet se se svojí komunitou, poznávat nové přátele, ale taky možnost tvořit na profesionální úrovni, stejně tak jako získat práci. v klubu jsou zaměstnáni lidé se SVP, kteří prošli kurzy zaměřenými na jednotlivé posty, kterých je pro provoz klubu potřeba. Společnost se snaží umožnit všem členům absolvování kurzů, které posunou jejich profesní vzestup. Heart and Soul pomáhá organizacím zaměřeným na práci s lidmi se SVP na celém světě zakládat obdobné kluby, jejichž fungování má vždy vysokou úspěšnost. Heart and Soul je postaven také na cestování po regionálních divadlech a festivalech ve Velké Británii, ale i mimo ni, navštěvuje školy pro žáky se specifickými výukovými potřebami a pomáhá zakládat kluby pro lidi se SVP na různých místech Velké Británie.[124]

Společnost Carousel z Brightonu[125] vznikla v roce 1982. Od tohoto roku provedla téměř tři sta workshopů pro lidi s mentálním postižením a speciálními vzdělávacími potřebami. Společnost provozuje kluby, poradenskou činnost, pod jejich záštitou funguje i hudební skupina.

Jednou z jejich stěženích aktivit je pořádání filmového festivalu Oska Bright Film Festival[126], kde jsou promítány krátké filmy vytvořené mentálně postiženými, nebo s tematikou s těmito lidmi související. Festival má i svoji putovní sekci, která promítá především v anglicky mluvících zemích, ale také v ostatních zemích Evropy, včetně Prahy.

Projekt art works[127] se snaží působit napříč kulturními a sociálními a bojovat tak proti inkluzi mentálně postižených a lidí s vysokou potřebou asistence.

Provozují experimentální výtvarné studio pro jednotlivce se specifickými vzdělávacími potřebami od 20 do 70 let. Dále pak letní workshopy pro mentálně postižené děti, ale i specifické dílny vedené současnými umělci.

Trochu jiné divadlo − **Teatr troche inny**,[128] vzniklo v roce 2002 z iniciativy manželů Moliccyových, psychoterapeutky a divadelního herce. Myšlenka vytvoření souboru spojujícího různé sociálně znevýhodněné skupiny byla založena na faktu, že divák sleduje umělecké kvality, nikoliv postižení, nebo jiné znevýhodnění aktérů. Pro svá vystoupení vyhledávají tito herci i netradiční prostředí, jako jsou staré industriální prostory nebo střechy budov.

Divadlo z pasáže působí od roku 1995 v Banské Bystrici. Jako jediné divadlo na Slovensku pracuje s lidmi se zdravotním postižením. Ve svých aktivitách propojuje kulturní, uměleckou a sociální oblast. Provozuje totiž kromě samotného divadla také denní centrum a chráněné bydlení. Asi polovina uživatelů chráněného bydlení tvoří

stálý divadelní soubor. Kromě tělesně a mentálně postižených v divadle a přidružených organizacích pracují také příslušníci dalších sociálních menšin, jako utečenci a romové.[129]

Finská kapela Pertti Kurikan Nimipäivät vznikla před několika lety v centru denních služeb Lyhty v Helsinkách. Hraje punk jako ze sedmdesátých let a také texty jsou ve stylu oné doby: negativní a plné zlosti. Na rozdíl od Clash nebo Sham 69 jde ale často o zlost nad tím, jak většinová společnost zachází s lidmi s mentálním hendikepem.[130]

[97] SMÉKAL, Vladimír. *Pozvání do psychologie osobnosti.* Praha, 2009. s. 40.

[98] VÍTKOVÁ, Marie. *Vzdělávání žáků se speciálními vzdělávacími potřebami I.* 2007, s.76.

[99] Terminologie v tomto kontextu využívá také pojmy vícenásobné postižení, kombinované postižení, těžké mentální postižení a kombinované vady.

[100] VÍTKOVÁ, Marie. a kol. *Integrativní speciální pedagogika: integrace školní a sociální,* 2007.

[101] Kozáková In. LUDÍKOVÁ, Libuše a kol. *Kombinované vady.* 2005.

[102] Výzkum byl zaměřen zejména na cílovou skupinu středně těžce a těžce mentálně postižených. Pro úplnost údajů jsme uvedli celkovou klasifikaci mentální retardace. Na středně těžkou a těžkou mentální retardaci jsme se však zaměřili podrobněji.

[103] BARTOŇOVÁ, Miroslava., BAZALOVÁ, Barbora., PIPEKOVÁ, Jarmila. *Psychopedie. Texty k distančnímu vzdělávání.* 2007, s. 30-31.

[104] *World Health Organisation* [online]. Dostupné na World Wide Web <http://www.who.int/en/>

[105] *World Health Organisation* [online]. Dostupné na World Wide Web <http://www.who.int/en/>

[106] Vítková 2004, s 298-299.

[107] *Health Organisation* [online]. Dostupné na World Wide Web <http://www.who.int/en/>
[108] Vítková 2004, s 299.

[109] *Health Organisation* [online]. Dostupné na World Wide Web <http://www.who.int/en/>

[110] *Health Organisation* [online]. Dostupné na World Wide Web <http://www.who.int/en/>

[111] *Health Organisation* [online]. Dostupné na World Wide Web <http://www.who.int/en/>

[112] Zákon č. 561/2004 Sb., o předškolním,základním, středním, vyšším odborném vzdělávání, vyhláška č. 73 Sb., o vzdělávání dětí, žáků a studentů se speciálními vzdělávacími potřebami a studentů mimořádně nadaných.

[113] BŘEZINOVÁ, Pavlína. *Faktory realizace komplexní péče v zařízeních pro dospělé se speciálními potřebami.* 2008. (Diplomová práce). s.22.

[114] FRANIOK, Petr. *Vzdělávání osob s mentální postižením*: *(inkluzivní vzdělávání s přihlédnutím k žákům s mentálním postižením)*. 2007.

[115] (podle národního plánu vyrovnávání příležitostí pro občany se zdravotním postižením, vládní usnesení 4. 256 ze 14. 4. 1998) Vývoj je v souladu s Národním plánem podpory a se zákonem o sociálních službách. Koncepce sociálního zabezpečení směřuje především k širší nabídce služeb podporující setrvání občana se zdravotním postižením ve vlastní domácnosti, umožňující mu vést samostatný život a zároveň rozhodovat o rozsahu a formě poskytované péče.

[116] z tohoto počtu 98 (uživatelé se středně těžkým až hlubokým MP) v Nových zámcích u Litovle (ústřední zařízení), 40 (uživatelé s vysokou a vyšší mírou samostatnosti v běžných činnostech, komunikaci a sociálním chování) v pobočce v Litovli (zařízení má charakter penzionu) a 30 v pobočce v Bílsku (pobočka je koedukovaným zařízením rodinného charakteru pro uživatele s vysokou a vyšší mírou samostatnosti v běžných činnostech, komunikaci a sociálním chování. Jsou zde zařízeny i cvičné byty pro dvě ženy a čtyři muže)

[117] Všechny typy uvedených činností mohou být dobře rozvíjeny pomocí interaktivníhomultimediálního systému, který je předmětem této studie.

[118] Věk výzkumné skupiny

[119] zákon o sociálních službách č. 108/2006 Sb. a prováděcí vyhláška č. 505/ 2006 Sb.

[120] Např. http://www.opleidingdewitteolifant.nl/alexjannaber (holandsko osobní prezentace díla), http://www.disabilityarts.org/home (internetový časopis Disability arts on line, prezentující umění lidí s MP) atd.

[121] *Inventura* [online]. cit [2010-06-21]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.inventura.org>

[122] *Kunštát Pro Futuro* [online]. cit [ ]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.kunstatpro futuro.cz>

[123] *Vega* [online]. cit [2011-04-01]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.vega-star.info/vega-star/section.php?ids=14>

[124] Seznam odkazů některých dalších organizací, které se zabývají prací pro lidi se SPV a na základě zkušeností Heart and Soul založili vlastní kluby: http://www.funkyflamingo.co.uk/ff.html, http://www.interactionmk.org.uk/, http://www.thelawnmowers.co.uk/company/index.php, http://www.clubwild.net/Home.html.

[125] *Carousel* [online]. cit [2011-04-01]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.carousel.org.uk>

[126] *Oska Bright film festival* [online]. cit [2011-03-12]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.oskabright.co.uk>

[127] *Art works* [online]. cit [2011-03-12]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.projektartworks.org>

[128] *Stowarzyszenie Skrzydla* [online]. cit [ ]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.skrzydla.org.pl>

[129] *Divadlo z pasáže* [online]. cit [2011-04-01]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.divadlozpasaze.sk/>

[130] http://www.youtube.com/watch?v=dGlZyLsogwU&feature=player_embedded song Kallioon!, Další projekty na http://www.nohandbags.co.uk/, http://www.freewheelerstheatre.co.uk/, http://bigartprojects.co.uk/ .

2. Metodologická východiska

2.1. Výzkumný problém

Využití Interaktivního multimediálního systému, který je středem pozornosti této studie, nebylo v minulosti v předkládané formě v cílové skupině mentálně postižených studováno. Předstupeň tohoto výzkumu se odehrál – jak již bylo v úvodu zmíněno – na podkladě našich zkušeností s jednoduššími formami obdobného systému využívajícího nová média v odlišných cílových skupinách, zejména v azylových zařízeních Zastávka u Brna a Kostelec nad Orlicí, kde poprvé vznikla idea pokusit se modifikovat využívané postupy pro potřeby výtvarného vyjádření lidí s mentálním postižením a pokusit se tak více integrovat také kombinovaně postižené. v rámci cílové skupiny lidí s mentálním postižením se jednalo o neprobádanou oblast, kde nebylo předem možné předpokládat, do jaké míry mohou být hypotézy naplněny. v popředí výzkumu tedy byl Interaktivní multimediální systém (dále IMS), tvorba jeho modulů a jejich postupné ověřování v praxi.

Od počátku výzkumu systém prodělal několik modifikací, a to nejen v rámci této studie. Po celou dobu výzkumu se paralelně odehrávalo rozvíjení různých modulů systému v jiných cílových skupinách, tzn. jinými směry, vždy podle možností a požadavků konkrétních zúčastněných osob a jejich potřeb. Výsledky práce v jiných cílových skupinách nebyly prioritou této studie, obohacovaly však naši tvůrčí práci. Po celou dobu trvání projektu jsme z těchto paralelních projektů čerpali inspiraci.[131]

Současný stav poznání je popsán v kapitole Obdobné tendence ve výtvarné praxi v teoretické části výzkumu.

2.2. Formulace výzkumných otázek a cíl výzkumu

V rámci výzkumu jsme vytyčili dvě základní otázky. První z nich se týkala **funkčnosti systému** (IMS) založeného na využití nových médií ve skupině středně těžce, těžce a kombinovaně mentálně postižených. Technické parametry systému a předpoklady jeho funkčnosti byly hypoteticky vymezeny před začátkem projektu pouze na podkladě zkušeností s využitím nových médií v jiných cílových skupinách. v rámci této otázky jsme rozpracovali tři interaktivní multimediální moduly, jejichž schémata mohla vzniknout díky interakci a přímé participaci uživatelů při realizaci praktických výtvarných workshopů, které přinášely nové a nové poznatky o schopnostech, přáních a zájmech jednotlivých uživatelů. Podle zkušeností nabitých v rámci praktické práce byly interaktivní moduly transformovány tak, aby co nejlépe vyhovovaly potřebám lidí se středně těžkým a těžkým a kombinovaným mentálním postižením.

Druhá výzkumná otázka se týkala **dopadů workshopů**, využívajících interaktivní multimediální systém (IMS) na cílovou skupinu středně těžce a těžce mentálně postižených. Pokusili jsme se zmapovat reakce uživatelů a pomocí zakotvené teorie rozkódovat možnosti a dopady působení interaktivního multimediálního systému na lidi se středně těžkým, těžkým a kombinovaným mentálním postižením.

Shrnutí výzkumných otázek:

1. Potvrdil výzkum využitelnost hypoteticky vystavěného interaktivního multimediálního systému (IMS) v artefiletické praxi s lidmi s mentálním postižením?

2. Jaké dopady mají aktivity realizované v Interaktivním multimediálním prostoru (IMP) na cílovou skupinu?

Cíle výzkumu vedly zejména k vytvoření funkčního Interaktivního multimediálního systému, ve kterém mohou pracovat lidé s mentálním postižením a vytvořený systém poté popsat tak, aby byl dále využitelný v běžné praxi v zařízeních, které poskytují služby osobám s mentálním postižením. Jednalo se zejména o vytvoření metodologie a interaktivního, výukového CD – romu, který měl pomoci k uvedení vytvořeného systému do povědomí a měl také sloužit jako výukový materiál pro celoživotní vzdělávání.[132] Podle Strausse a Corbinové je jedním z důležitých cílů zakotvené teorie využitelnost v praxi a tvorba pomůcek pro praktiky.[133] Inovativnost projektu spočívala v tom, že se pokusil v širším měřítku zavádět do výtvarných a volnočasových aktivit v pobytových zařízeních pro lidi s mentálním postižením digitální technologie. Velmi pozitivním akcentem byla rovněž možnost zapojení kombinovaně postižených uživatelů, kterým bývá řada činností kvůli typu postižení odepřena.

2.3. Obecný metodologický rámec výzkumu

Zvoleným postupem k ověřování hypotéz byl kvalitativní výzkum. Využita byla metoda zakotvené teorie, která nabízí dostatečně široké pole k realizaci aplikovaného, explorativního výzkumu. Výzkum byl podpořen také zpracováním třech případových studií, které záměrně zachytily rozdílné případy. Tímto způsobem jsme chtěli dokladovat šíři v jaké je možno interaktivní multimediální systém v uvedených a zkoumaných modifikacích využívat v praxi. Výzkum v praxi byl pro ověření našich hypotéz nepostradatelný. v rámci vytyčených otázek byl výzkum zcela saturován, přestože existuje mnoho možností, jak interaktivní multimediální systém nadále rozšiřovat. Jedná se jak o další technické popř. interdisciplinární modifikace, týkající se přímo procesu tvorby (např. vývoj dalších interaktivních modulů, zapojení jiných uměleckých odvětví), tak o další možnosti výzkumu daného problému z odlišné perspektivy (například speciálně pedagogické, psychologické, fyzioterapeutické, atd.)

Strauss a Corbinová v knize Základy kvalitativního výzkumu uvádějí tuto definici kvalitativního výzkumu: „Kvalitativní výzkum dělají badatelé v sociálních a psychologických vědách, stejně jako praktičtí pracovníci v oborech, které se zabývají lidským chováním a fungováním. Tento styl výzkumu se používá při zkoumání organizací, skupin, i jednotlivých osob. Tyto výzkumy mohou provádět výzkumné týmy, páry i samostatní badatelé.”[134] Tento výrok přesně definuje povahu našeho výzkumu i to, v jakém prostředí vznikal. Náš výzkumný tým se skládal z magisterských a doktorských studentů katedry výtvarné výchovy PdF MU. Základní tým měl čtyři členy. Dva z nich tvořili základní technickou podporu, připravovali obrazové a animační podklady pro workshopy, zajišťovali zapojení modulů a jejich funkčnost (Michal Maruška, Martina Nováková). Další dva členové hráli zejména roli organizační a motivační. Jeden z katedry výtvarné výchovy PdF MU, znalý prostředí zařízení (Zuzana Strakošová), druhý zaměstnanec pobytového zařízení, který zajišťoval chod projektu zevnitř ústavu, komunikaci s vedením, koordinaci atp. (Petra Políčková). Petra Políčková zastávala zároveň funkci speciálního pedagoga, a kromě její účasti byl na workshopech pravidelně přítomen i další výchovný pracovník zařízení, který měl v běžném pracovním procesu na starosti konkrétní skupiny uživatelů. Další členové týmu se v průběhu výzkumu obměňovali, měli za úkol co nejpřesněji zachycovat

dění v Interaktivním multimediálním prostoru, tvořit foto a videoarchiv, který zpětně sloužil k vyhodnocování dílčích výsledků výzkumu, ale také individuálně pracovat s přítomnými uživateli tak, aby pro ně byla práce co nejvíce přínosnou.

Jedním ze základních pilířů zakotvené teorie je také tvořivost. Tvořivostí se přitom myslí zejména schopnost výzkumníka vhodně pojmenovat kategorie a generovat asociace nutné pro tvorbu podnětných otázek a pro objevení rozdílů, které vedou k objevu. Strauss a Corbinová píší, že přestože je tvořivost pro vznik nové teorie nutná, badatel musí vždy ověřit platnost všech kategorií a výroků o vztazích, k nimž tvořivě dospěje v praxi.[135]

V našem výzkumu jsme však spatřovali velice důležitý význam také v tvořivosti v rovině praktické, výtvarné přípravy a práce v artefileticky založených dílnách. Tvořivý výstup – produkt má u umělců a vědců rozdílný charakter. Myšlení spojené s uměleckou kreativitou je svou povahou divergentní (většinou nedává jednoznačnou odpověď nebo řešení. Je to proces vedoucí k velkému množství nápadů a myšlenek). Umělec nemusí problém dotáhnout až do konce. Naproti tomu produkt vědce je konvergentní. Je poměrně jednoznačnou a objektivní odpovědí na nastolený problém, je jeho řešením.[136] v první fázi výzkumu jsme využívali spíše divergentní myšlení, jež nám umožnilo v multimediální dílně využít umělecké výrazové hry, invence autorů i uživatelů zařízení, fantasie, inspiračních zdrojů (např. ze současného umění) a v neposlední řadě i improvizace. Postupně jsme tak vytvořili 3 základní moduly využitelné v praxi. Teprve intervence do přirozeného prostředí nám umožnily otevřít široké pole pro další bádání konvergentní povahy. Divergentní přístup byl pro nás ve výzkumu nenahraditelným. Bez něj bychom neměli jak získat ani výzkumný materiál, data k analýze, jakékoliv ověření funkčnosti modulů v praxi, natož možnosti jeho rozšiřování interdisciplinárním směrem. Převážná část výzkumu se odehrávala v terénu, za plného soustředění se na tvořivost uměleckou, pedagogickou, a v dalších návaznostech i na práci výzkumnou. Metoda zakotvené teorie nám plně umožnila zvolený postup ověřování hypotéz přímo v pracovním procesu, postupnou kategorizaci a stavění jak funkčního multimediálního systému, tak smysluplného výzkumu, jehož výsledky mohou být nadále využívány v praxi.

„Cílem metody zakotvené teorie je samozřejmě vytvoření teorie, která věrně odpovídá zkoumané oblasti a vysvětluje ji. Badatelé pracující v jejím duchu také doufají, že jejich teorie různých disciplín budou nakonec kumulativně propojeny mezi sebou, a že důsledky teorie budou prakticky využitelné.“[137] Další myšlenky zakotvené teorie, které uvádí Strauss a Corbinová a na něž jsme ve výzkumu přímo navázali, jsou například tyto:

- pokud chceme vědět, o co jde, je třeba vyrazit do terénu
- teorie zakotvená v realitě je pro rozvoj disciplíny velmi důležitá
- zkušenost a zážitky se v podstatě neustále vyvíjejí
- mezi podmínkami, smyslem a jednáním existují vzájemné vztahy[138]

2.4. Výzkumný soubor

2.4.1. Specifikace partnerského zařízení

V rámci projektu jsme pracovali prioritně v partnerském zařízení Nové Zámky u Litovle (poskytovatel sociálních služeb). Právě díky předchozí znalosti uživatelů a vychovatelů tohoto zařízení vznikla idea pokusit se využít nová média i v cílové skupině lidí s mentálním postižením. Díky osobní znalosti uživatelů v Nových Zámcích se nám lépe koncipoval program, který by mohl zaujmout. Vstřícné vedení bylo výzkumu nakloněno a měli jsme také velkou podporu u vychovatelů, kteří s námi promýšleli program ještě před začátkem výzkumu. Neshledali jsme proto žádný důvod realizovat stěžejní část výzkumu jinde.

Partnerské zařízení, ve kterém se odehrávala zásadní část výzkumu, Nové Zámky – poskytovatel sociálních služeb, příspěvková organizace, leží v srdci rozsáhlého lesa Doubrava a je součástí Chráněné krajinné oblasti Litovelské Pomoraví. Základním posláním zařízení je poskytování služeb lidem s mentálním a vícenásobným postižením, formou celoročního, týdenního, popř. přechodného pobytu. Úsek výchovně vzdělávací práce nabízí uživatelům služeb náplň pracovního i volného času v keramické, výtvarné, košíkářské, aranžérské a svíčkařské dílně. Dále v individuálních a skupinových[139] programech zaměřených na rozvoj komunikačních, pracovních, či sociálních dovedností konkrétních uživatelů služeb. Na tyto programy navazuje také projekt výtvarných dílen za využití nových médií. Podobně nastaveny jsou skupiny muzikoterapie, arteterapie a dramaterapie, a to pokud možno s důrazem na osobnost a aktuální potřeby konkrétního uživatele služeb.

Hlavní budovu zařízení tvoří bývalý lovecký zámek, který byl postaven knížetem Lichtensteinem. Provoz zařízení v Nových Zámcích byl zahájen1. října 1964. Od roku 1992 má zařízení právní subjektivitu, od roku 2001 je příspěvkovou organizací. Zařízení má dvě pobočky. Celková kapacita zařízení je 168 uživatelů. Nové Zámky jsou ústředím celého zařízení, poskytují službu 98 uživatelům se středně těžkým až hlubokým mentálním postižením včetně přidružených smyslových nebo tělesných vad. Zařízení včetně poboček poskytuje celoroční ubytování.

Pobočka v Litovli byla otevřena v roce 1994, a je koncipována jako zařízení pro dospělé muže s vysokou a vyšší mírou samostatnosti v běžných činnostech, komunikaci a sociálním chování. Zařízení má charakter penzionu s kapacitou 40 míst.

Pobočka v Bílsku byla otevřena v roce 1996 a je koedukovaným zařízením rodinného charakteru pro uživatele s vysokou a vyšší mírou samostatnosti v běžných činnostech, komunikaci a sociálním chování. Kapacita zařízení je 30 míst. v únoru 2003 byly v druhé budově pobočky v Bílsku zřízeny tzv. cvičné byty pro dvě ženy a čtyři muže, kteří byli vybraní z uživatelů celého zařízení. Tyto cvičné byty jsou organizačně začleněné v rámci pobočky Bílsko a nabízejí možnost vést v dostupné míře samostatný život. Prostřednictvím vedoucí a pracovníků pobočky se poskytuje podpora při vedení domácnosti a v rámci možností i pracovní uplatnění. Cílem je napomoci rozvoji jejich sebeobslužných, sociálních a pracovních dovedností a následná integrace do společnosti. Součástí této budovy jsou také tři terapeutické dílny. Zřizovatelem Nových Zámků – poskytovatele sociálních služeb, příspěvkové organizace, je Olomoucký kraj.[140]

2.4.2. Metoda výběru výzkumného souboru

Přestože byl projekt koncipován pro cílovou skupinu mentálně postižených a snažili jsme se o co nejširší záběr, postižení uživatelů v zařízení jsou natolik odlišná a počet uživatelů natolik vysoký, že nebylo možné projekt zacílit na všechny. Ve spolupráci s vychovateli a na základě osobních znalostí jsme vybrali uživatele, u kterých jsme mohli předpokládat, že pro ně bude práce v interaktivní multimediální dílně přínosná. Prioritně byly dílny zaměřeny na uživatele se středně těžkým a těžkým mentálním postižením, včetně přidružených tělesných vad.

Z toho důvodu bylo pro realizaci projektu nejvhodnější pracoviště Nové Zámky. Uživatelé zbývajících dvou zařízení mohli dojíždět na workshopy do této budovy. Díky účasti uživatelů z poboček Bílsko a Litovel jsme mohli ověřit funkčnost projektu i ve skupině lehce mentálně postižených.

Účastníci byli s interaktivním systémem postupně seznamováni a v určitých časových blocích se jejich skupinky střídaly v práci. Všichni vybraní uživatelé reagovali na základní formu modulu IMS pozitivně (modul A, podrobněji popsán v kapitole 2.10.3.1.). Již v prvních dnech se tedy ukázalo, že komplexní systém může být plně funkční a pro uživatele přínosný.

Postupem času se naše strategie záměrného výběru uživatelů samovolně přeměnila v metodu samovýběru. Samovýběr je založený na dobrovolnosti, respektive na aktivním projevení zájmu zapojit se do výzkumné skupiny. J. Hendl píše, že tato metoda není obvyklá z toho důvodu, že bývá obtížné účastníky výzkumu motivovat natolik, aby sami aktivně projevili svůj zájem zapojit se do výzkumné skupiny.[141] v tomto případě systém samovýběru fungoval u uživatelů, kteří se mohou pohybovat bez individuální podpory, výtečně. Rozhodli jsme se v závislosti na situaci, že workshopy nebudou uzavřené, a kdokoliv se bude chtít účastnit, může kdykoliv přijít. Cílem bylo vytvořit takto skupinu uživatelů, kteří mají o projekt opravdový zájem, bez vyžadování jakékoliv reciprocity. Imobilní uživatele a uživatele, kteří se nemohli bez asistence pohybovat po objektu, jsme po zaběhnutí systému dílen pravidelně střídali, na jejich zájem na účast a spokojenost s programem jsme se individuálně

tázali. Díky těmto postupům se podařilo najít několik uživatelů, kteří pracovali kontinuálně od chvíle, kdy sami objevili dílnu (většinou je zvědavost přivedla díky zvuku, který se z pravidla linul celým zařízením). Pak již dobrovolně, o své vlastní vůli, neřízeně a pravidelně docházeli. Stejně tak se objevili uživatelé, kteří se přišli na práci podívat, zapojili se, vydrželi pro ně adekvátní časový úsek a svévolně také odcházeli (tento časový úsek býval u jednotlivých uživatelů velmi variabilní, závislý na interesování konkrétním tématem, momentální náladě uživatele, množství účastníků, mírou postižení atd.). Domníváme se, že právě tato otevřenost spojená s přístupem do interativního multimediálního prostoru, pomohla vytvořit v řadách uživatelů silný pracovní tým v počtu devíti uživatelů, kteří se nadprůměrně aktivně účastnili workshopů a pokud měli možnost, pracovali neúnavně po celý den. Na tuto skupinu navazovali další interesovaní uživatelé, kteří nepracovali zcela kontinuálně, přesto se projektu účastnili často (20), ale i uživatelé, kteří se účastnili téměř sporadicky (12). Počet zúčastněných uživatelů, míra jejich participace, postižení atd. je uvedena v tabulce na straně 30.

Metoda samovýběru v cílové skupině mentálně postižených byla přínosná také z důvodu lepší zpětné reflexe od uživatelů. Uživatelé z důvodu svého postižení (malá přizpůsobitelnost k sociálním požadavkům, impulsivnost, citová vzrušivost, těkavá pozornost atp.) dávají vždy jasně najevo míru atraktivity předkládaného programu. Pokud není uživatel dostatečně interesován, automaticky odchází z místnosti (většinou odchod doprovází hlasité bouchnutí dveřmi), čímž dává najevo své neuspokojení. Dle našeho názoru dobrovolný pohyb uživatelů v interaktivním multimediálním prostoru díky metodě samovýběru přesně kopíruje výsledky výzkumu a jasně mluví o míře validity celého projektu. Transformace původní metody výběru na metodu samovýběru se nám jeví přínosnější, protože přesněji ukazuje míru zájmu všech účastníků.

Protože vzorek zúčastněných uživatelů byl velmi rozdílný a široký, zvolili jsme 3 uživatele, které jsme pečlivě sledovali a v průběhu let zpracovávali jejich případové studie. Vybraní uživatelé byli zvoleni tak, aby mohlo být v rámci případových studií v co největší šíři poukázáno na využití interaktivního multimediálního systému u uživatelů s rozdílnými diagnózami, a prokázalo se tak široké pole působnosti workshopů zaměřených na nová média. Kromě těchto vybraných uživatelů jsme samozřejmě pečlivě sledovali také chování celé skupiny v prostoru, i jednotlivé významné prvky, které byly důležité pro kódování a ověření funkčnosti teorie. Malá sociální skupina je ideálním místem pro interakci a možnost vytváření zkušeností pomocí sociálního učení. Interakce mezi jednotlivými členy skupiny vytváří skupinovou dynamiku, která hraje důležitou roli při vytváření těchto zkušeností. Pomocí skupinové dynamiky se následně tvoří určité klima ve skupině a sociální soudržnost skupiny (koheze).[142] Pojmy jako uplatnění principů kooperace, prevence sociální exkluze, empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů se tak také logicky výrazně uplatnily i ve výsledném kódování.

2.4.3. Charakteristika výzkumného souboru

Celkem se v průběhu projektu dobrovolně zapojilo 41 uživatelů. z toho 9 pracovalo pravidelně, nadprůměrně aktivně, 20 pravidelně a ostatní více či méně příležitostně.

Tabulka účasti uživatelů s mentálním a kombinovaným postižením na projektu uvádí celkové počty zúčastněných a míru jejich postižení:

	ST MR	L MR	T MR	Celkem se zúčastnilo
nadprůměrně aktivní uživatelé	8	0	1	9
pravidelně zapojení uživatelé	8	2	10	20
příležitostně zapojení uživatelé	7	1	4	12
celkem uživatelů	23	3	15	41

Následující tabulka uvádí bližší specifikace jednotlivých účastníků. Jedná se o četnost výskytu kombinovaných postižení v jednotlivých skupinách, o medikamentózní léčbu, kterou v rámci kódování níže[143] uvádíme jako možného činitele při reakcích jednotlivých uživatelů v průběhu jejich zapojení do workshopů, a možnost volného pohybu uživatelů po prostorách zařízení. Do kategorie označující možnosti volného pohybu po objektu jsou zařazeni jak imobilní uživatelé, tak uživatelé mobilní, kteří však potřebují podporu z důvodu hloubky mentálního postižení.

	nadprůměrně aktivní uživatelé	pravidelně zapojení uživatelé	příležitostně zapojení uživatelé	celkem uživatelů
kombinovaně postižení				**13**
L MR	0	1	0	1
ST MR	3	3	1	7
T MR	0	0	5	5
medikamentózní léčba				**16**
L MR	0	1	0	1
ST MR	1	2	2	5
T MR	0	4	1	5
L MR kombinovaná	0	0	0	0
ST MR kombinovaná	2	0	1	3
T MR kombinovaná	0	2	0	2
samostatní uživatelé – jsou schopni (mohou) se libovolně pohybovat po objektu	6	10	6	**22**
uživatelé, kteří potřebují aktivní podporu – po objektu se nemohou libovolně pohybovat	3	10	6	**19**

Je nutné si uvědomit, že v mnoha případech proběhly testy k určování míry mentálního postižení uživatelů před mnoha lety. v rámci popisu diagnóz uživatelů jsme tedy vycházeli nejen ze stávajících dokumentů (anamnéz) jednotlivých uživatelů, ale také z konzultací se speciálním pedagogem zařízení, který potvrdil správnost zařazení jednotlivých uživatelů v tabulce.

Mezi nadprůměrně aktivními uživateli bylo 8 uživatelů středně těžce a jeden uživatel těžce mentálně postižený. Třem uživatelům z této skupiny byly zpracovány případové studie. Jednalo se o jednoho uživatele s těžkým mentálním postižením, jednoho uživatele se středně těžkým postižením a jednoho uživatele se středně těžkým kombinovaným postižením.

Do výzkumu, realizovaného v rámci Nových Zámků u Litovle, se zapojily také 3 ženy z pobočky v Bílsku. Ve dvou případech se jednalo o lehké mentální postižení, v jednom případě o středně těžké mentální postižení.

2.5. Metody sběru dat

Díky uvědomění, že badatelé v různých oborech se soustřeďují na různé aspekty výzkumné reality, mohou vnímat tentýž jev z jiných úhlů pohledu s ohledem na své profesní směřování, jsme po celou dobu výzkumu spolupracovali s odborníky několika oborů (speciální pedagog, fyzioterapeut, sociální pedagog, psycholog), ale i s řadovými zaměstnanci zařízení, kteří znají uživatele velice blízce (vychovatelé, zdravotnický personál). Každý konzultant předkládal perspektivy ovlivněné svým vlastním oborem. Nebylo samozřejmě možné pojmout tuto studii ze všech hledisek jednak z důvodu obsažnosti, ale i proto, že nejsme odborníky ve všech navazujících oborech. Přesto jsme se pokusili v co největší míře konzultovat průběh projektu proto, aby posléze mohl být systém úspěšně aplikován nejen ve výtvarné nebo umělecké praxi, ale aby mohl být dále rozvíjen i z hlediska psychologického, speciálně pedagogického, socializačního, popřípadě i rehabilitačního. Díky novým informacím poskytnutým oslovenými odborníky a postupným studiem literatury jsme prohlubovali vlastní teoretickou citlivost. Ta byla stále více rozvíjena také osobnostními i profesními zkušenostmi, které v průběhu projektu logicky narůstaly. Na podkladě těchto aspektů jsme mohli také lépe přizpůsobovat systém práce požadavkům cílové skupiny. Specifikace výzkumné otázky nám umožnila zúžit výzkumný problém na rozsah, který pro nás byl v rámci této disertace reálně zkoumatelný. Mezioborově jsme se snažili pracovat i v rámci uměleckých odvětví tak, abychom mohli odborněji a objektivněji interaktivní multimediální systém, jeho moduly a metodiku, vhodně rozšiřovat.

V rámci sběru dat se uplatnily zejména techniky pozorování a fixace dat, podružně také práce s existujícími dokumenty, poskytnutými spolupracující institucí, částečně metoda rozhovoru.[144]

2.5.1. Pozorování:

V rámci pozorování docházelo k dlouhodobému zapisování konkrétních poznatků z jednotlivých setkání a k jejich závěrečnému vyhodnocení. v počátku projektu jsme využívali zejména tzv. fokusované pozorování, jehož pomocí jsme vytvořili množinu konceptů a teoretický rámec. v pokročilejších fázích projektu jsme přecházeli k tzv. selektivnímu pozorování, které bylo změřeno na konkrétní jevy a verifikaci hypotéz.[145] Zúčastněné pozorování v sobě nese znaky kvalitativního výzkumu v tom,

že ho nelze plně standardizovat. Nepředepisuje žádnou specifickou metodu zaznamenávání informací.[146] Snažili jsme se v co největší míře a z několika úhlů pohledu mapovat dění v prostoru a textově je zaznamenávat. Významnou zpětnou vazbu, která doplnila poznatky z pozorování, umožnila i pořízená foto a videodokumentace.

Jednalo se o otevřené, nestrukturované, zúčastněné pozorování v přirozené situaci. Pozorování probíhalo v průběhu workshopů, kterých se vždy aktivně účastnil také výchovný pracovník zařízení a speciální pedagog, se kterými byly všechny aktivity předem konzultovány, ale i zpětně vyhodnocovány. Pozorování bylo plně zúčastněné, všichni realizátoři projektu byli zapojeni do práce, zastávali role motivační, zaznamenávali data, tvořili technickou podporu, i individuální podporu jednotlivým uživatelům.

Zúčastněné pozorování je obzvlášť vhodné, jestliže jev, který se bude sledovat, je málo prozkoumaný, nebo v případě, že není přístupný pohledu osob mimo skupinu.[147] v rámci námi koncipovaného systému, který pracoval s praktickou artefiletickou činností ve fikčním prostoru bylo nezbytně nutné, aby se realizátoři účastnili procesu se stejnou vehemencí, jako uživatelé. Prvním hlediskem nutnosti zapojení realizátorů jako zúčastněných pozorovatelů, byla samozřejmě technologická obsluha systému. Neméně důležitá však byla také možnost pozorovat sledovanou skupinu zevnitř, prožívat s uživateli pocity, které z práce vyplývaly a podporovat tak artefiletické postupy, na kterých byly workshopy založeny. Jedině takový přístup realizátorům umožnil co nejpřesněji reflektovat a zaznamenávat dění a pohyb uživatelů v interaktivním multimediálním prostoru.

„Výhodou zúčastněného pozorování je především to, že pozorovatel má bezprostřední zkušenost se situací a jevy, které pozoruje. Má možnost zapojit se do interakcí mezi účastníky a lépe pochopit a popsat co, jak a proč dělají, jaká je jejich perspektiva pohledu na zkoumaný jev atd. Kombinací vhodných strategií a vlastní sociální dovednosti může výzkumník dosáhnout velké blízkosti s prostředím i aktéry, a získat velmi kvalitní vhled do celé situace s množstvím detailů a situačních a kontextově vázaných informací. Mnoho z nich by vnějšímu pozorovateli zůstalo zcela nedostupných nebo nesrozumitelných.“[148]

Na tuto teorii navazuje i Eugen Fink v knize Hra jako symbol světa. Poukazuje na nutnost přímého zapojení do hry, chceme-li ji plně pochopit:

„Uvažování o hře však zjevně samo není hrou a rovněž tak jej není zapotřebí k tomu, abychom ctili radost ze hry. Myšlením se ke hře neskláníme, nýbrž naopak se od ní odkláníme – pozbýváme bezstarostné životní naivity, impusivního vzmachu a uvolněnosti, radosti z nereflektovaného a nenalomeného žití. Alespoň se to říká – a psychologie se zdá to potvrzovat.“[149]

Nevýhodou zúčastněného pozorování může být fakt, že některé situace výzkumník nestihne ihned zaznamenat, nebo i zaregistrovat. Proto jsme prováděli širokou foto a videodokumentaci. Každý den po skončení dílny také všichni členové týmu reflektovali, zaznamenávali a porovnávali své terénní poznatky, zápisy a zkušenosti z uplynulého dne. Svůj deník si vedl také speciální pedagog, který byl při workshopech vždy přítomen. Díky konzultacím a neustálému vzájemnému porovnávání postřehů a poznatků jsme minimalizovali nedostatky, které může zúčastněné pozorování přinášet.

V průběhu realizace projektu také docházelo k přepisování a třídění dat získaných pozorováním. v případě, že se konkrétní hypotézy potvrdily, nebo se v procesu saturovala některá fakta, zaměřili jsme se blíženi v rámci selektivního pozorování (a následného přepisování dat) na ty dílčí části projektu, které ještě nebyly saturovány a na další rozšiřování projektu, ke kterému logicky směřovaly poznatky z dosavadního průběhu výzkumu. Analytické operace díky praktickému ověřování neprobíhaly pouze rozborem a srovnáváním získaných dat. Velmi významnou součástí posunu projektu byly aktuální analýzy situací přímo v pracovním procesu a okamžité reakce na ně. Improvizace členů týmu i zúčastněných uživatelů v rámci workshopů nejednou přinesla zásadní poznatky a informace o tom, kam by měl výzkum dále směřovat. Díky foto a videodokumentaci mohli být nastalé situace reflektovány i zpětně.

Výzkum prováděný v Nových Zámcích, ve skupině lidí s mentálním a kombinovaným postižením, skýtal v rámci oblasti pozorování několik výhod. Na téma zúčastněného a otevřeného pozorování se v odborné literatuře mluví o různých úskalích. v rámci pozorování cílové skupiny nám práce byla ulehčena v těchto případech:

1. „Jde o získání přístupu do terénu. Kritickým bodem je otázka, jak se stát členem určité skupiny a zároveň ji neovlivnit”[150] Je nutné mít zajištěnou pomoc od někoho uvnitř organizace, moci se zaštítit přáteli, kolegy a nadřízenými organizace, ve které probíhá výzkum.[151] v tomto ohledu měla naše výzkumná skupina velice dobré postavení, protože několik přátel bylo v zařízení zaměstnáno na pozicích vychovatelů (budoucí klíčový informátoři, díky nimž byl zajištěn chod projektu) a vedení ústavu bylo projektu od počátku nakloněno. Nápad, a poté i pokus o realizaci workshopů zaměřených na nová média, byl umožněn jen díky předchozí znalosti uživatelů a zaměstnanců zařízení, jejich otevřenosti a možnosti vstupu do prostor zařízení i pro intaktní veřejnost, kterou jsme v té době v podstatě byli. Bez předchozí znalosti skupiny mentálně postižených by nikdy, jak již bylo řečeno, nemohl takto koncipovaný projekt vzniknout. Pohyb mezi uživateli s mentálním postižením bývá často pro člověka, který s nimi nikdy nepřišel do kontaktu, náročný, protože se jedná o zcela odlišnou komunikaci, než na jakou jsme běžně zvyklí u dospělých osob. Proto je příhodné setkat se s uživateli před realizací jakékoliv společné práce, nebo mít dostatečný prostor k aklimatizaci přímo v rámci workshopu (to ovšem vyžaduje větší počet členů týmu a je aplikovatelné snad jen u pedagogických praxí studentů). Pouze díky předchozí znalosti konkrétních uživatelů, jejich chování, schopností a potřeb, mohla vzniknout idea takto koncipované výtvarné práce.

2. Jako druhá nevýhoda otevřeného zúčastněného pozorování se uvádí fakt, že účastníci výzkumu mohou být ovlivňováni skutečností, že jsou pozorováni. “Mohou na to zapomínat, či si na to zvyknout, ale mnohdy se ve vypjatých situacích nechají touto skutečností ovlivnit. Není tedy zcela pravda, že účastníci rychle na přítomnost pozorovatele zapomenou. Je mnoho situací, kdy si na ni zase rychle „vzpomenou" a ovlivní to jejich jednání.”[152] Na naše pozorování ve skupině lidí se středně těžce a těžce mentálním postižením se tento obecný problém nevztahoval. Dle našeho soudu nebylo chování uživatelů ovlivněno vědomím toho, že jsou pozorováni, a to zejména z důvodu jejich mentálního postižení. Přestože jsme uživatele o této věci informovali, nepřikládali této informaci význam a zapojili se do práce s velkým zaujetím, bez předsudků a přemýšlení nad tím, zda jsou někým pozorováni, nebo ne. Uživatelé nejsou schopni tak jako intaktní jedinec reflektovat ani analyzovat tuto informaci. Osoby, se kterými jsme

spolupracovali, byly ve velké většině přirozeně otevřené a přátelské, zajímali je nově příchozí lidé a sami se intensivně pokoušeli o komunikaci. Integrace do skupiny tedy proběhla samovolně a přirozeně, a neobjevil se problém, proč bychom nemohli začít bez předsudků kterékoliv ze zúčastněných stran pracovat.

2.5.2. Rozhovory:

Rozhovory byly vedeny s referujícím pracovníkem, který uživatele dobře zná, je schopen vcítění se do uživatele a je schopen z jeho neverbálních projevů získat informace týkající se libosti, nelibosti, spokojenosti, zájmu apod. u uživatelů, kteří ovládají některé prvky verbální i neverbální komunikace a jsou prostřednictvím nich schopni komunikovat i s cizí osobou, jsme se dotazovali přímo. Postupem času, když jsme již uživatele znali lépe, prohloubila se naše schopnost porozumění jejich alternativním způsobům vyjadřování a byli jsme mnohem lépe schopni porozumět jejich řeči.

Rozhovory plnily pouze doplňkovou funkci, nejednalo se o klasické verbální rozhovory, které by přinášely zásadní a široké nové poznatky k výzkumu. Jednalo se spíše o ověřování aktuálních prožitků jednotlivých uživatelů, o snahu o lepší pochopení jejich přání a tužeb, které by rádi realizovali, o motivační faktory atp. Tázali jsme se tedy nejčastěji na jednoduché otázky typu: „Líbí se Ti to?, s kým by ses rád vyfotil? Chceš jít na záchod? Chceš mikrofon?“ Poznámky k rozhovorům si každý člen realizačního týmu zapisoval spolu s ostatními pozorováními do jednotlivých terénních poznámkových aparátů.

2.5.3. Fixace dat:

Významnou úlohu v rámci získávání a následné analýzy dat hrála foto a videodokumentace. v rámci celého projektu jsme se na fixaci dat soustředili ze tří důvodů. Za prvé z důvodu možnosti vytvoření prezentačního a výukového DVD-romu a publikace, www stránek,[153] které mají za úkol rozšiřovat povědomí o využití nových médií ve výtvarně pedagogické praxi a dávat výchovným a pedagogickým pracovníků základní návody k jejich využití. Druhým důvodem byla potřeba další prezentace projektu na veřejnosti formou přednášek a výstav. v tomto ohledu spatřujeme největší smysl v otevření možnosti vnímat svět lidí s mentálním postižením pro intaktní veřejnost. Přes všechny aktuální snahy zapojit znevýhodněné sociální skupiny do společnosti, je při prezentaci obdobných projektů stále patrná nepřipravenost komunikovat, často dokonce i nepřipravenost přijmout lidi s jakýmkoliv handicapem otevřeně a bez předsudků. Konečně třetím důvodem byla potřeba fixace dat pro následnou analýzu procesu a výsledků projektu.

V průběhu všech workshopů, které jsme realizovali, byli v týmu vyčleněni konkrétní studenti, kteří měli za úkol fotografovat a natáčet dění kolem. v rámci jednotlivých dílen probíhal sběr dokumentace rozdílně. v některých případech natáčely dění dvě videokamery (jedna statická, jedna dynamická- fokusované pozorování), v některých případech dění zaznamenávala pouze kamera dynamická, která hraje při sledování konkrétních uživatelů, nebo důležitých situací významnějších rolí, díky své flexibilitě (selektivní pozorování). Vždy byly přítomny také minimálně dva fotoaparáty. Komplexnost, kterou zajišťovala dokumentace více členů týmu (členové týmu se v rámci realizace upozorňovali na důležité momenty, které bylo potřeba zachytit, nebo se každý soustředil na jiné součásti aktuálního dění, čímž docházelo k podrobnějšímu zachycení

aktuální situace), zvyšovala validitu záznamů. Dílny bývaly velice expresivní, založené na aktuálních nápadech, pocitech a reakcích uživatelů. Pouze jedna statická kamera, nebo dílčí fotografování, by nemohli zachytit dílnu, ani reakce uživatelů v jejich celku.

Velikou výhodou projektů zaměřených na nová média byl fakt, že ani dokumentování v tak vysoké míře nerušil chod dílny, protože byl její přirozenou součástí a do jisté míry i výstupem. Nová média byla v dílně všudypřítomná, byla využívána jak pracovním týmem, tak výzkumnou skupinou. (Někteří uživatelé pořizovali fotodokumentaci, snažili se používat fotoaparáty atd.). Proto nikdo z přítomných na natáčení a fotografování nereagoval ostychem, nebo jinými změnami chování, způsobené dokumentováním.

Vždy na konci dne si uživatelé na projekčním plátně společně prohlíželi fotografie vytvořené v průběhu celého dne a zpětně reflektovali vykonanou práci. Tyto momenty byly také dokumentovány. Vypovídaly o vztahu uživatelů k vykonané práci, pracovnímu týmu, ale i k sobě samým a ke komunitě, ve které žijí. Videodokumentace byla velice důležitá i z toho důvodu, že výzkumná skupina se vyjadřuje ve většině případů neverbálně, nebo využívá verbální vyjadřování pouze částečně. Všechny reakce viditelné na záznamech jsou tedy nejdůležitější a nejprokazatelnější výpovědí o jejich pocitech.

2.5.4. Práce s existujícími dokumenty:

V rámci výzkumu byly v případových studiích vybraných uživatelů využity dokumenty, které jsme si vyžádali od vedení spolupracující instituce (Nové Zámky − poskytovatel sociálních služeb). Jednalo se o osobní karty uživatelů, které obsahují např. anamnézu, charakteristiku osobnosti uživatele, komunikační schopnosti, zájmy a oblíbené činnosti uživatele v rámci běžného provozu zařízení. Tyto osobní karty nebyly vypracovány v rámci výzkumu, karty vznikají v rámci běžného chodu zařízení. Jejich cílem je zlepšení možnosti podpory konkrétních uživatelů v zařízení.

Z uvedených dokumentů jsme vybrali informace, které byly v našem případě smysluplné a navazovaly na výzkum. Tyto informace se objevují v případových studiích zpracovaných v rámci výzkumu.

[131] Paralelní projekty přístupné například na internetových stránkách www.pocity.eu.

[132]STRAKOŠOVÁ, Zuzana. (ed.). *Kdy bude ples?: Interdisciplinární přístupy ve výtvarných workshopech pro mentálně postižené - výtvarné umění, nová média, hudba, divadlo, performance.*2008. *Kdy bude ples* [online]. cit [ ]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.kdybudeples.cz>

[133] STRAUSS, Anselm, CORBIN, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie.* 1999, s.13.

[134] STRAUSS, Anselm, CORBIN, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie.* 1999, s.13.

[135] STRAUSS, Anselm, CORBIN, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie.* 1999.

[136] KOHOUTEK, Rudolf a kol. *Základy pedagogické psychologie.* 1996. s 122.

[137] STRAUSS, Anselm, CORBIN, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie.* 1999.

[138] STRAUSS, Anselm, CORBIN, Juliet. *Základy kvalitativního výzkumu: Postupy a techniky metody zakotvené teorie.* 1999.

[139]max. 5 – osob

[140] *Nové zámky* [online]. cit [2010-08-01]. Dostupné na World Wide Web: <http://www.novezamky.cz>

[141] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace.* 2005. s. 152.

[142] NEHYBA, Jan. *Koncept komfortní zóny a jeho podoba v kurzech osobnostního rozvoje.*2007. (Diplomová práce.)

[143] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.1. Zaváhání / Doba potřebná pro seznámení s projektem. Medikamentózní léčba.

[144] MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu.* Praha: Grada Publishing a.s., 2006. HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. 2005. s. 191.

[145] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. 2005. s. 195.

[146] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. s. 196.

[147] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. 2005. s. 193.

[148] MIOVSKÝ, Michal. *Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu.* 2006.

[149] FINK, Eugen. *Hra jako symbol světa*. 1993. s. 78.

[150] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. 2005. s. 194.

[151] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. 2005. s. 194.

[152] podobně jako například když při návštěvě našich známých dojde v rodině k hádce - kdy se většinou její aktéři snaží před návštěvou ovládnout a chovají se tak, jak by se nechovali, pokud by tam návštěva nebyla. MIOVSKÝ, M. Kvalitativní přístup a metody v psychologickém výzkumu. Grada Publishing a.s., 2006. ISBN 80-247-1362-4

[153] *Kdy bude ples* [online]. cit [ ]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.kdybudeples.cz>

2.6. Metody zpracování a analýzy dat – zakotvená teorie, kódování

Analýza výsledků je členěna od centrální kategorie, až po vlastnosti subkategorií, které podrobně popisují jednotlivé jevy. Jako centrální kategorii jsme určili Interaktivní multimediální systém, využívatelný v cílové skupině lidí s mentálním postižením. K této kategorii jsme přidružili další shluky kategorií, kategorie a subkategorie a jejich vlastnosti, které jsou ve vztahu nejen k centrální kategorii, ale i k sobě navzájem. Dále pokračujeme popisem jednotlivých shluků kategorií v pořadí, v jakém jsou uvedeny v následující tabulce.

SHLUKY KATEGORIÍ	KATEGORIE	SUBKATEGORIE	VLASTNOSTI KATEGORIÍ
Reakce uživatelů	Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem	Úvodní neznalost situace	
		Neznalost organizátorů	
		Problém stupně mentálního postižení	
		Vliv medikamentózní léčby	
	Chování uživatelů v prostoru	Časový prostor pro pasivní vnímání děje	
		Trpělivost,důslednost	
		Spontaneita	
		Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů	
		Prosazování sebe sama	
		Ulpívání	
		Vytrvalost	
		Nápodoba	
		Uplatnění principů kooperace	
		Zaujetí pozorováním dění v hledišti	
		Zájem o přítomnost na setkáních	
		Zájem o participaci	
		Ztráta zábran, otevřený přístup k realizátorům i projektu	
		Projevy agrese	
	socializační aspekty práce v IMS	Zapojení kombinovaně postižených	
		Nácvik komunikačních dovedností	Nácvik možné alternativní komunikace pomocí IMS
		Důraz na zájmy uživatelů	Alternativní využití volného času / Důraz na individuální prožívání / Podpora schopnosti vyjádřit přání / Sebereflexe
		Naplňování základních lidských potřeb	Prostor pro realizaci / Uvědomění si hodnoty vlastní práce / Prevence sociální exkluze
		Procvičování stávajících znalostí a dovedností	Upevňování a prohlubování sociálních návyků / Fysická a mentální orientace v prostoru
Zavedení digitálních technologií do výtvarné práce s MP	Artefiletické přístupy	Porozumění hře	
		Expresivita	
		Improvizace	
		Spontaneita	
		Důraz na individuální prožívání	
	Interdisciplinarita	Nová media	
		Výtvarné umění	
		Hudba	Hudba prioritou / Hudba jako doprovodný prvek
		Dramatika	Pohádka / Stínohra / Fysické básnictví – exprese
		Propojení všech technik	
	Rozšiřování povědomí o IMS	Prezentace na veřejnosti	
		Tvorba nových metodik	
		Akreditace studijnho programu Speciální výtvarná výchova	Studenti Spec.VV na praxi / Tvůrčí invence, novátorství, nápaditost vychovatele / Zvyšování počítačové gramotnosti / Technická podpora realizace dílen využívajících IMS
		Možnosti dalšího výzkumu	

Na centrální kategorii − interaktivní multimediální systém (zde zaměřeno na moduly využitelné u osob s mentálním postižením) navazují 2 hlavní shluky kategorií. Každý z nich má své kategorie. Interaktivní multimediální systém může být ostatním kategoriím nadřazen, zároveň z nich však může vycházet. Tak například akreditace Speciální výtvarné výchovy vznikla díky realizaci dílen zaměřených na využití IMS a praktických poznatcích z jednotlivých zařízení. Obor Speciální výtvarná výchova je však dnes logicky v takovém stadiu rozvoje, že využití IMS a jeho modifikací, je pouze jednou z dílčích součástí studia.

Podrobný popis výskytu jednotlivých jevů jsme uvedli i dále v textu (objevující se návaznosti na jednotlivé kategorie jsme označili odkazy pod čarou). Na tomto místě jsme pro přehlednost uvedli pouze stručnou charakteristiku jednotlivých kódů a četnost jejich výskytu v rámci výzkumu. Pro tato označení jsme zvolili systém zkratek, které udávají, u kolika uživatelů se které konkrétní jevy zaznamenali. Používáme tento zkratkový aparát: LMP PR − průměrně aktivní uživatel s lehkým mentálním postižením; LMP PŘ − příležitostně zapojený uživatel s lehkým mentálním postižením; STMP A − aktivně zapojený uživatel se středně těžkým mentálním postižením; STMP PR − průměrně aktivní uživatel se středně ttěžkým mentálním postižením; STMP PŘ − příležitostně zapojený uživatel se středně těžkým mentálním postižením; TMP A − aktivně zapojený uživatel s těžkým mentálním postižením; TMP PR − průměrně aktivní uživatel s těžkým mentálním postižením; TMP PŘ − příležitostně zapojený uživatel s těžkým mentálním postižením; zkratka KMP poukazuje na kombinované postižení jednotlivých uživatelů.

2.6.1. Reakce uživatelů

2.6.1.1. Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem

Tato kategorie poukazuje na jev, který provázel v podstatě všechny uživatele, když poprvé vstoupili do Interaktivního multimediálního prostoru. Zkušenost byla pro uživatele nová, jejich reakce měly logicky opatrný a uzavřenější charakter. V prvních chvílích docházelo k zaváháním, jež byla způsobena neznalostí situace, systému a způsobu práce, neznalostí iniciátorů projektu, ale i druhem postižení (hyperaktivita, hypoaktivita, narušená komunikační dovednost), případně vlivem medikamentózní léčby. Pro soustředění uživatelů na práci bylo potřeba vyvinout cílenou individuální motivaci.

- Úvodní neznalost situace:

(LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 8; STMP PR 8 ; STMP PŘ 7; TMP A 1; TMP PR 10; TMP PŘ 4)

Do této kategorie uvádíme celkový počet zúčastněných. Vizualita v místnosti s IMS je natolik odlišná od reality, že je přirozené, že všichni uživatelé, ale i intaktní společnost, např. zaměstnanci zařízení, potřebují určitý časový úsek k orientaci v prostoru.

- Neznalost organizátorů:

(LP PR 0; LMP PŘ 0; STMP A 1; STMP PR 3, ; STMP PŘ 3; TMP A 1; TMP PR 2; TMP PŘ 1)

Někteří uživatelé vykazovali před cizími lidmi větší ostych, jiní byli schopni s novými tvářemi okamžitě mluvit, dychtiví po nových poznatcích. Vše se odehrávalo v přátelské atmosféře a záviselo na individuálním motivování a seznamování se s jednotlivými uživateli. Postupem času si na naši přítomnost zvykli všichni uživatelé, naše osoby měly pevně spojeny s IMS, což se projevovalo například při příjezdech a vzájemném vítání ještě před areálem zařízení, kdy nám veselí uživatelé pomocí gestikulace předváděli řízení auta a jiné prvky, které jsme při práci běžně využívali, popřípadě ukazovali na okna místnosti, kde se projekt zpravidla odehrával.

- Problém stupně mentálního postižení:

(LP PR 0; LMP PŘ 0; STMP A 0; STMP PR 0, ; STMP PŘ 0; TMP A 1; TMP PR3 ; TMP PŘ 2)

Tato položka nemá přesně definovat míru mentálního postižení, při které je uživatel schopen tvůrčím způsobem pracovat v IMS.

Na tvořivých schopnostech se podepisují i jiné faktory než jen IQ jedince. Podrobněji jsou tyto faktory popsány v kapitole "fenomén tvořivosti". Jedná se například o osobnostní rysy, funkce mozku, vnitřní motivace, spontaneitu atp. Tyto faktory působí na každého jedince jinou měrou, v kombinaci s různorodou mírou postižení ať mentálního, nebo fysického u sledovaného vzorku účastníků, není možné, a v zásadě pro náš výzkum ani nutné, přesně specifikovat spodní hranici inteligence potřebné k práci v IMS.

- Vliv medikamentózní léčby:

(LP PR 1; LMP PŘ 0; STMP A 1; STMP PR 2; STMP PŘ 2; TMP A 0; TMP PR 4; TMP PŘ 1; LK MP 0; STK MP 3; TK MP 2)

Tato subkategorie je pouze hypotetická v tom smyslu, že v průběhu výzkumu nebylo zjišťováno, zda konkrétní uživatelé reagují opožděně v důsledku medikamentózní lečby. Bylo pouze zjištěno, kolik uživatelů je do medikamentózní léčby zapojeno.

2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru

Tato kategorie vypovídá o důležitých typech vnějších projevů uživatelů v rámci aktivní výrazové hry v IM prostoru. Po celou dobu trvání projektu jsme mapovali chování všech zúčastněných uživatelů. Níže uvedené subkategorie poukazují na reakce uživatelů a množství výskytu jednotlivých typů chování.

- Časový prostor pro pasivní vnímání děje (LP PR 0; LMP PŘ 0; STMP A 1; STMP PR 3; STMP PŘ 3; TMP A 1; TMP PR 3; TMP PŘ 3)

Zejména uživatelé s těžšími formami postižení potřebovali větší časový prostor k pochopení systému práce. Pasivní vnímání děje bylo u jednotlivých uživatelů vždy vhodně doplněno také individuální motivací. Potřeba delšího časového úseku pro vnímání okolí nemusí znamenat nemožnost zapojení do práce, ani menší míru prožitku uživatele. Uživatel pan Jakub, který figuruje v jedné z níže uvedených případových studií patřil k těm zúčastněným osobám, které potřebovali nejdelší aklimatizační čas, zaměstnanci ústavu byli v prognózách

skeptičtí, přesto se z něj zhruba po roce stal jeden z nejaktivnějších účastníků.

- Trpělivost, důslednost (LP PR 2; LMP PŘ 0; STMP A 7; STMP PR 4; STMP PŘ 3; TMP A 1; TMP PR 4; TMP PŘ 0; STKMP; TKMP; LK MP 1; STK MP 4; TK MP 5)

Spontaneita (LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 8; STMP PR 8 ; STMP PŘ 7; TMP A 1; TMP PR 10; TMP PŘ 4)

Uživatelé ve velké míře projevovali trpělivost a radostně reagovali na projevený zájem o jejich osoby. Ve velkých sociálních zařízeních přece jen integrace neproběhla v celé šíři a uživatelé jsou tak vděčni za zájem a zvyklí čekat, až na ně přijde řada. Samozřejmě se tento fakt týká jen některých uživatelů.

Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů (LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 5; STMP PR 4 ; STMP PŘ 4; TMP A 0; TMP PR 3; TMP PŘ 1)

V průběhu projektu jsme u jednotlivých uživatelů pozorovali rostoucí smysl pro toleranci, trpělivost, uživatelé se pomalu učili respektovat i práci druhých a čekat, až na ně v přímé práci přijde řada.

Prosazování sebe sama (LP PR 0; LMP PŘ 0; STMP A 4; STMP PR 4 ; STMP PŘ 3; TMP A 0; TMP PR 5; TMP PŘ 2)

Naopak se objevili i uživatelé, kteří neměli v průběhu projektu žádnou vůli tolerovat ostatní a výrazným aspektem jejich chování v prostoru bylo prosazování sebe sama. Soustředění na vlastní osobu jsme pozorovali i v případech, kdy jsme uživatelům dali fotografie s jejich kamarádem a stávalo se, že uživatel fotografii roztrhnul a nechal si jen polovinu se svým portrétem.

- Ulpívání (LP PR 0; LMP PŘ 0; STMP A 0; STMP PR 2; STMP PŘ 4; TMP A 1; TMP PR 2; TMP PŘ 3; STKMP 2; TKMP 1)

- Vytrvalost (LP PR 2; LMP PŘ 0; STMP A; STMP PR, ; STMP PŘ; TMP A; TMP PR; TMP PŘ; LKMP; STKMP; TKMP)

Vysoce motivovaní uživatelé byly schopni vytrvale pracovat po celý den.

Nápodoba (LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 8; STMP PR 8 ; STMP PŘ 7; TMP A 1; TMP PR 10; TMP PŘ 4)

Nápodoba neposkytuje příliš tvořivého prostoru, pro uživatele s komunikačními vadami však skýtá široké pole pro rozšiřování možností dorozumění se s okolím.

Uplatnění principů kooperace (LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 6; STMP PR 5 ; STMP PŘ 4; TMP A 0; TMP PR 5; TMP PŘ 2)

Zaujetí pozorováním dění v hledišti (LP PR 0; LMP PŘ 0; STMP A 6; STMP PR 4 ; STMP PŘ 4; TMP A 0; TMP PR 4; TMP PŘ 2)

- Zájem o přítomnost na setkáních (LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 8; STMP PR 8 ; STMP PŘ 7; TMP A 1; TMP PR 10; TMP PŘ 4)

Z důvodu otevřeného přístupu do workshopů všem uživatelům, zde uvádíme všechny zúčastněné, jelikož účast byla dobrovolná a pro mobilní uživatele naprosto neřízená.

- Zájem o participaci (projevy smíchu, gestika, mimika,verbální vyjádření přání) (LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 8; STMP PR 8 ; STMP PŘ 7; TMP A 1; TMP PR 10; TMP PŘ 4)

V tomto indikátoru rovněž uvádíme všechny zúčastněné, kteří více či méně využívali IMS. V souvislosti s uvedenou tabulkou zde nelze uádět všechny dotazované.

Ztráta zábran, otevřený přístup k realizátorům i projektu (LP PR 2; LMP PŘ 1; STMP A 7; STMP PR 6 ; STMP PŘ 4; TMP A 1; TMP PR 8; TMP PŘ 2)

- V průběhu let jsme v zařízení navázali hodně přázelských vztahů, díky nimž se otevřenost velice prohloubila. Uživatelé si zvykli na naši občasnou přítomnost, pamatovali si všechny členy týmu a přistupovali k nám v mnoha případech s důvěrou.

- Projevy agrese (LP PR 0; LMP PŘ 0; STMP A 0; STMP PR 0 ; STMP PŘ 3; TMP A 0; TMP PR 0; TMP PŘ 0; LKMP 0; STKMP 0; TKMP 0)

Projevy agrese se objevovaly velice zřídka a vždy se silným akcentem vedoucím k naplnění vlastních potřeb (touha po získání konkrétní věci − většinou nějaké poživatiny, nebo potřeba prosadit sebe sama v práci před projektční plochou)

2.6.1.3. Socializační aspekty práce v interaktivním multimediálním prostoru

- Zapojení kombinovaně postižených (LKMP 1; STKMP 7; TKMP 5)

Velkou výhodou interaktivního multimediálního systému je výrazně větší možnost zapojení uživatelů s přidruženým tělesným postižením, kteří se problematičtěji zapojují do práce s klasickými výtvarnými technikami, jako je kresba malba a grafika. Tyto postižení se týkají omezení hybnosti z důvodu vrozených vad – poruch hybnosti způsobených na základě raného poškození mozku (zejména DMO). Dále získané vady hybnosti jako důsledek nesprávného držení těla, progrese dalších onemocnění, amputací apod. Uživatelé při výtvarných akcích využívajících nová média pracují se svým vlastním tělem, je zde omezená nutnost využívání jemné motoriky. Vzhledem ke svému postižení mohou být tito uživatelé více zasaženi exkluzí z komunity, jejich zapojení do práce je tedy přínosné i z hlediska upevňování vztahů v kolektivu.

- Nácvik komunikačních dovedností
- Nácvik možné alternativní komunikace pomocí IMS – individuální práce (viz případová studie pana Jakuba)
- Procvičování stávajících schopností a dovedností
- Upevňování a prohlubování sociálních návyků
- Fysická a mentální orientace v prostoru
- Důraz na zájmy uživatelů
- Alternativní způsoby využití volného času
- Důraz na individuální prožívání
- Podpora schopnosti vyjádřit svá přání
- Identifikace sebe sama, sebereflexe
- Naplňování základních lidských potřeb
- Prostor pro realizaci
- Uvědomění si hodnoty vlastní práce
- Prevence sociální exkluze

2.6.2. Zavedení digitálních technologií ve VV s MP

2.6.2.1. Artefiletické přístupy zlidštění PC – humanizace technických věd

- Porozumění hře
- Expresivita
- Improvizace
- Spontaneita
- Důraz na individuální prožívání

2.6.2.2. Interdisciplinarita

- Nová média
- Výtvarné umění / Klasické výtvarné techniky
- Hudba
- Hudba prioritou
- Hudba jako doprovodný prvek
- Dramatika
- Pohádka
- Stínohra
- Fyzické básnictví – exprese
- Propojení všech technik

2.6.2.3. Rozšiřování povědomí o IMS a možnostech jeho využití

- Prezentace na veřejnosti
- Tvorba nových metodik

Interaktivní systém se skládá z jednotlivých modulů, které je možno různými způsoby obměňovat a kombinovat. V rámci této disertace představujeme 3 moduly, které byly vytvořeny v průběhu výzkumu v cílové skupině mentálně postižených. Tyto moduly jsou využitelné i v rámci jiných cílových skupin a byly již publikovány ve formě srozumitelné metodiky tak, aby je mohli samostatně využívat zaměstnanci různých zařízení. Díky velkým možnostem technických a interdisciplinárních přesahů je možné pro každou cílovou skupinu cíleně individuálně tvořit modifikace jednotlivých modulů tak, aby co nejpřesněji kopírovaly naplňování potřeb a cílů vlastních konkrétním skupinám a záměrům realizátorů. Nové přístupy se dále rozvíjejí v rámci studijního oboru Speciální výtvarná výchova.

- Akreditace studijního programu Speciální výtvarná výchova
- Studenti Speciální výtvarné výchovy na praxi
- Tvůrčí invence, novátorství, nápaditost vychovatele
- Zvyšování počítačové gramotnosti
- Technická podpora realizátorů dílen využívajících IMS
- Možnosti dalšího výzkumu

2.7. Metody kontroly validity, triangulace

Studie byla započata v roce 2005. Od té doby se aktivně snažíme pracovat v cílové skupině a neustále ověřovat další možnosti využití nových médií v práci s lidmi s mentálním postižením. V průběhu této doby došlo k navázání a upevnění mnoha přátelství mezi jednotlivými uživateli a realizátory projektu. Projekt byl po celou dobu konfrontován s názory intaktní veřejnosti, i nezúčastněných odborníků. Na základě širokých debat jsme získávali také představy o povědomí a názorech lidí nezúčastněných na projektu a mohli je brát v rámci výzkumu v potaz. Tento způsob práce nám umožňoval lépe a s větším odstupem reflektovat průběh výzkumu.

V rámci analýzy negativních případů se objevila situace, na základě kterého jsme museli přeformulovat původní pracovní hypotézy. Konkrétně se jednalo o Interaktivní multimediální modul, který vyžadoval od uživatelů současné soustředění na několik smyslových složek současně (zpěv, pohyb, vizuální podněty). Uživatelé ve velké většině nebyli schopni reflektovat všechny podněty najednou, proto jsme v dalších fázích přistoupili ke zpětnému zjednodušování modulů. Po vyřazení tohoto konceptu z dalších postupů, které byly dílčím výsledkům výzkumu přizpůsobeny, se již neobjevil obdobný problém. Z tohoto hlediska jsme projekt považovali za saturovaný.

Komunikativní validizace dat byla ověřována zpětným pouštěním výsledků projektu uživatelům, kteří reagovali dle svých aktuálních pocitů z projektu, i ze samotné práce. Reakce byly ve velké většině neverbální, proto byly zaznamenány na videokamery, aby se k nim mohli výzkumníci vracet a upřesňovat svá stanoviska. Přesto jsme přesvědčeni, že přímá komunikace s uživatelem co nejdříve po realizaci dílny, nebo v jejím průběhu, je pro výzkumníka nejcennější.

Podle Lincolnové a Guby (1985) se musí každý výzkum v oblasti společenských věd vyrovnat s těmito čtyřmi problémy: důvěryhodnost, přenositelnost, hodnověrnost a potvrditelnost.[154]

Systém multimediálních dílen zaměřených na využití v cílové skupině lidí s mentálním postižením, byl rozvinutím systému využívajícího nová média v odlišné cílové skupině − skupině žadatelů o azyl. Tak, jako idea vytvoření workshopů zaměřených na nová media vznikla v jiném kontextu (v azylových zařízeních), pokusili jsme se zpětně využít vyvinutou metodu a její nejrůznější variace v jiných cílových skupinách, než byla naše prioritní skupina − lidé se středně těžkým a těžkým mentálním postižením. Tímto způsobem jsme ověřili přenositelnost do dalších cílových skupin (lehce mentálně postižení, výchovné ústavy, azylová zařízení, děti předškolního věku atd.). Mimo tyto postupy jsme funkčnost interaktivního multimediálního systému ověřovali i ve skupinách středně těžce mentálně postižených, kteří nebyli uživateli Nových Zámků – poskytovatele sociálních služeb, našeho stěžejního výzkumného partnera.

Způsoby využití interaktivního multimediálního systému již převzaly i organizace, které s naším výzkumem neměly nic společného, pouze se o něm dozvěděli z naší prezentace. Bylo to např. Občanské sdružení Inventura, animátoři Domu umění města Brna, hradu Špilberk atp. Tak se nezávisle potvrdilo, že Interaktivní multimediální systém je přenosný a nezávislý na realizačním týmu.

Spolehlivost se především zajišťuje procesem revize (audit). Přizvaný expert kontroluje proces získávání poznatků. V tomto kontextu pak mluvíme o potvrditelnosti.[155]

V rámci zařízení s námi neustále spolupracoval vychovatel, který zná uživatele velice blízce a může tak být považován za experta v rámci výzkumné skupiny. Stejně úzce s námi spolupracoval také speciální pedagog, jehož postřehy se velmi často promítají do této studie.

Z našeho pohledu došlo v rámci projektu k saturaci. Jako saturované chápeme plné ověření využití Interaktivního multimediálního systému v práci s mentálně a kombinovaně postiženými uživateli zařízení. Přestože není pochyb o tom, že existuje ještě nespočet obměn systému a jeho využití, které by stály za vyzkoušení a uvedení do praxe, jeho funkčnost chápeme jako plně ověřenou. V průběhu ověřování systému jsme narazili na jisté překážky, avšak globálně se dá říci, že po jejich odstranění nesly v podstatě všechny výzkumné fáze stejné výsledky. Zájem uživatelů o projekt a jeho modifikace se dlouhodobě nesnižoval, naopak se řady zúčastněných postupně rozšiřovaly. Nezaznamenali jsme ani příliš velký pokles zájmu u opakovaně probíhajících workshopů.

Saturace nemohla být ohrožena ani následkem metody samovýběru uživatelů, kteří se účastnili projektu naprosto dobrovolně. V sociálních zařízeních, které jsou stále jistým způsobem odtrženy od ostatního světa, a ve kterých panuje specifický režim, se metoda samovýběru uživatelů uplatňuje podstatně jiným způsobem, než při oslovování běžného vzorku obyvatelstva. Aktivní uživatelé zařízení rádi přijímají aktivity, které jsou pro ně připraveny a ušity jim na míru s velkou radostí, bez nároku na jakékoliv jiné profity, vyjma radosti a prožitku z práce.

K dodatečné validizaci jsme použili také literaturu, tj. stávající teorie týkající se zkoumané problematiky. Výzkum byl napojen na teoretický rámec, jenž je popisován v první části této práce. Ke konkrétním teoriím jsou také přiřazeny poznámky o souvislostech s předkládaným výzkumem.

Triangulace:[156]

Triangulace výzkumníků:

Míru ovlivnění dat výzkumníkem jsme se pokoušeli snížit nejenom zaznamenáváním dat na různá média jednotlivými členy výzkumného týmu, s cílem rozšířit tak pohledy na zkoumanou problematiku. Celá skupina realizátorů se pravidelně scházela k analýze uplynulého dne. Tak jsme zvyšovali stupeň neutrality, zjemňovali a upřesňovali reflexe nabité v rámci realizace, což nám umožnilo precizněji pokračovat v dalším rozvíjení výzkumu a snižovat nepřesnosti, ke kterým by mohlo dojít v případě, že by situaci reflektoval pouze jeden výzkumník. Tento způsob triangulace jsme uplatnili i v rámci analýzy dat se stejným cílem, tzn. korigovat subjektivní pohledy jednotlivých interpretů. Velice důležité byly také poznatky a reakce externích spolupracovníků, kteří realizovali dílčí workshopy a napsali dílčí texty o zkušenostech z této práce. Jednalo se o Petra Vášu, Vladimíra Richtera, Jano Sedala, Lenku Remsovou a Karla Haderku, kteří byli do výzkumu zapojeni proto, aby nám pomohli rozšířit projekt o složku dramatickou a hudební.

Metodologická triangulace:

Došlo jak k triangulaci uvnitř metody, tak k triangulaci mezi metodami. Za triangulaci uvnitř metody považujeme kombinaci metody pozorování (z různých pohledů několika pozorovatelů), kombinovanou s foto a video záznamy. Zpětné hodnocení videozáznamů může výborně doplnit, nebo i přehodnotit informace získané pouhým pozorováním. V rámci triangulace mezi metodami se v našem výzkumu uplatnila kombinace studia dokumentů a fysických dat, které nevznikly za účelem projektu, metoda pozorování a rozhovoru s uživateli. Na podkladě získaných dat jsme se poté pokusili využít jak systémů zakotvené teorie, tak i mnohonásobných případových studií. Jednalo se o kolektivní případovou studii, která zkoumala tři instrumentální případy, a umožnila tak lépe teoreticky ukotvit šíři možností využití IMS ve zkoumané skupině. Kolektivní případové studie se využívají mj. při testování nějaké teorie, nebo při její modifikaci, rozvoji, nebo původním navrhování.[157]

2.8. Etické otázky

Zákonní zástupci účastníků výzkumné skupiny nám před jakoukoliv prezentací na veřejnosti udělili aktivní souhlas k prezentaci projektu. Většinou se jednalo o foto a videozáznamy z průběhu projektu, které byly vystavovány v galeriích, na úřadech, vysokých školách, nebo vysílány v televizi.

Vedení zařízení, v němž výzkum probíhal, odsouhlasilo před vytištěním textu jeho obsah a znovu potvrdilo platnost povolení na prezentaci fotografií s jednotlivými uživateli.

Účastníci výzkumu vystupují v popisu výsledků anonymně, ve zpracovaných případových studiích mají změněná jména. Identita konkrétních uživatelů není odhalena. Obrazová dokumentace se netýká konkrétních uváděných osob (se změněnými jmény), poukazuje pouze na situace podobné popisovaným, ve kterých participují jiní uživatelé nežli ti, kteří jsou uvedeni v případových studiích a o kterých jsou v textu předloženy konkrétnější informace o diagnóze. Fotografie

mají tedy zejména doplňující popisnou funkci, v žádném případě však nedefinují souvislost zobrazovaných účastníků s případovými studiemi.

2.9. Zavedení nových médií do prožitkové umělecké činnosti pro osoby s mentálním postižením

Na rozdíl od dětí, které vlivem výchovy − iniciace o hravost, jistou dávku fantazie a zkreslené vidění světa přicházejí, mentálně postižení si tuto schopnost hlubokého prožitku nesou až do své dospělosti. Po stránce emoční je mentálně postižený člověk vybaven menší schopností sebeovládání[158] v porovnání s intakními jedinci jeho věku. Citová otevřenost souvisí s malou řídící funkcí rozumu, kterým lze prožitky tlumit či dokonce přehodnocovat. Jedinec automaticky přenáší kladné emoce na situace, které umí zvládnout.[159]

Mohlo by se zdát, že při využití interaktivního multimediálního systému a nabídce konkrétních symbolů pracovní skupině, dochází k omezení tvůrčí svobody jednotlivých aktérů. Nejdůležitější složkou tohoto typu práce však zůstává právě prožitek, který jsou mentálně postižení schopni procítit na velmi vysoké emocionální úrovni. Simulované situace, navazující na osobní znalost uživatelů a jejich konkrétní požadavky, zde hrají roli motivační a aktivizační. Využití aktuálních témat dnešní doby, její symbolika, umožňuje uživatelům přesun do uvolnění a duchovní sféry, poskytující relaxaci a odpočinek. Při práci s uživateli těžšího stupně postižení je třeba vyvinout hlubší motivaci ke vstupu do děje. Tito uživatelé poté také prožívají práci ve výtvarné dílně bezprostředně a velmi intenzivně, což se ukazuje např. na silných prožitcích oproštěných od společenských pravidel.[160]

Lidé s mentálním postižením vnímají svět specifickým způsobem, jejich emocionální prožitek je odlišný od prožitků intaktní populace, a tak mohou vytvářet specifické umění − a specificky k němu přistupovat. V rámci výtvarných dílen pracují velmi intuitivně a naléhavě, na podkladech teoreticky „osvojených“ znalostí jako je např. řízení auta. Nejsou do značné míry omezeni objektivním vnímáním okolí, jejich přístup k práci není tolik omezen vzděláním a výchovou, ani sociálním vnímáním světa a jeho návyky. Díky tomu jsou schopni přistupovat k práci otevřeněji a s „čistou myslí“. K činnosti přistupují spontánně,[161] bez předsudků povětšinou daných výchovou a vzděláváním, společenskými normami a komunikačními aspekty. V tomto ohledu lidé s mentálním postižením tvoří obdobně jako děti raného věku.

Tvorba lidí s mentálním postižením je do vysoké míry zbavena také předem osvojených teoretických i praktických znalostí o využití nových médií ve výtvarné výchově (omezení intelektové i tělesné), uživatelé přistupují k práci intuitivně − jejich práce může proto být často přesvědčivější než práce ryze umělecká. V tomto smyslu je umění lidí s mentálním postižením také podobné ranému dětskému výtvarnému projevu, nebo např. fenoménu Art brut.

O takovémto procítění umění v artefiletice pro osoby s psychotickou zkušeností píše ve své práci Mariana Bažantová. Přestože se jedná o jinou cílovou skupinu, tyto teze je možno zobecnit:

„...Můj druhý předpoklad je, že člověk s psychotickou zkušeností prožívá situace zvláštním způsobem pod vlivem své zkušenosti a je schopen esteticky ozvláštněné exprese pod vlivem specifického prožívání.“[162]

Interaktivní multimediální systém využívá nová média a je potencionálně schopen v přímém přenosu konfrontovat uživatele s cíleně zvolenými vizuálními představami (foto, video, audio záznamy). V kombinaci s motivačními postupy (osoby-moderátora) lze aktivizovat uživatele a umožnit jim participaci v tvořivé situaci. Systém formou expresivní hry podněcuje představy uživatelů o různých místech světa a situacích, do kterých by se v rámci péče v sociálním zařízení stěží dostávali. Při výběru témat ke zpracování jsme přihlíželi k motivům pro uživatele blízkým, jim osobně oblíbeným a známým z okolního prostředí.

„Pojem médium může nabývat různých významů, zejména tehdy, když se neomezíme jen na oblasti mezilidské či sociální komunikace. Pod pojmem médium chápeme i technologii, která přenos a příjem sdělení zajišťuje, ale také lidi, kteří jsou producenti mediálních obsahů. Jelikož komunikaci zajišťují různá média, nejen tisk, televize a rozhlas, počítáme k médiím i kódy používané při komunikaci.“ [163]

V našem přístupu využíváme nová média jak ve smyslu zapojení digitálních technologií, tak často i ve smyslu navazování na mediální témata, která jsou uživatelům blízká. Ať už se jedná o mediální hvězdy popové kultury, nebo zvířata, dopravní prostředky, moře, všechny tyto prvky, popř. situace vytvářené prostřednictvím hry v IMS, jsou uživatelům více či méně zprostředkovávány také skrze televizní obrazovku.

Masmédia dnes do velké míry nahrazují přímý styk s lidmi, sociální komunikaci v přirozeném prostředí. Nahrazují také živý styk s uměním, přičemž stále platí, že nemohou nahradit intenzitu prožitku při živém kontaktu.[164] Masmédia s sebou nesou jisté negativní vlivy na společnost. Jsou kritizována za zkreslování informací, za standardizaci, komercionalizaci, homogenizaci atp.[165]

Je však dobře možné využít všeobecného povědomí o jejich existenci ve výtvarných programech zaměřených na nová média, ale i v programech, které nová média přímo nevyužívají, pouze navazují na masmediální kulturu tematicky. Tato témata jsou využitelná ve všech cílových skupinách. Skupina lidí s mentálním postižením v institucializovnané péči je přes všechny snahy o integraci stále do určité míry oddělena od intaktní společnosti. Lidé s mentálním postižením představují v současné době specifickou skupinu, která je v rámci péče v sociálních zařízeních limitována v různých oblastech běžného života (sociální kontakty, kulturní souvislosti atp.), a více či méně poznamenána sociální exkluzí, zároveň je však jako intaktní populace vystavena kultuře masmediální. Logickým vyústěním představ o tématu mediální kultury bylo kontrolované využití masmediálních principů s důrazem na individální motivační faktory při tvůrčí práci s uživateli.

Televizní vysílání může být pro uživatele Nových Zámků chápáno jako jakýsi propojující most do ostatního světa. V průběhu výzkumu jsme využívali kombinace obou zmiňovaných přístupů[166] tak, abychom vhodně navazovali na témata, která uživatele zajímají. V první fázi měli možnost vidět v přímém přenosu v televizi sebe sama (díky kameře napojené na televizi), později mohli sdílet pódium v IMS s mediálními hvězdami. V jiném z workshopů naopak mediální hvězdy pouze malovali a propojovali svůj výtvor s hudební složkou. Výsledkem byla buď klasická malba, nebo videodokument zachycující proces tvorby se zvukovým doprovodem, který uživatelé sami nazpívali.

2.10. Interaktivní multimediální systém

Naším nejdůležitějším cílem bylo vytvořit funkční systém využívající multimédia (počítače, kamery, zvuková zařízení, fotoaparáty…) tak, aby v něm mohli uživatelé pracovat a využívat jej. Pokusili jsme se v první řadě zapojit nová média mezi běžně využívané výtvarné techniky v zařízení a vytvořit takovou metodiku, která by byla využitelná kdekoliv, bez naší účasti.

V Nových Zámcích u Litovle – poskytovateli sociálních služeb probíhal výzkum funkčnosti projektu od roku 2005. Během této doby došlo k jeho výraznému rozvoji a rozšíření. Projekt se ukázal být funkčním a přínosným jak pro uživatele, tak pro studenty PdF, kteří se ho v rámci pedagogických praxí zúčastňují a zvyšují si tak abilitu práce v sociálně znevýhodněné skupině lidí s mentálním postižením, ale i dovednosti týkající se digitálních médií.

„Interaktivitu“ zde chápeme zejména jako prostor, ve kterém dochází k interakcím mezi uživateli a vytvořeným systémem, mezi uživateli vzájemně i mezi uživateli a realizátory projektu. Interaktivní multimediální systém nese některé prvky interaktivity ve smyslu intuitivního používání aplikace.[167] Důležitý význam však přikládáme právě vytvoření prostoru pro komunikaci mezi lidmi, jednotlivými uživateli, ale i realizátory a zaměstnanci, kteří v procesu práce musí kooperovat, respektovat jeden druhého, což v takto dynamickém systému vede k posilování sociálních znalostí a dovedností.

2.10.1. Interaktivní multimediální systém a jeho využití

„Zacházení se symbolem předpokládá vstoupit na chvíli do jiné roviny významů a do jiných souvislostí mezi nimi, než je jinak běžné – a to prostřednictvím zážitku, který se symbolem máme. Vlastně tím vstupujeme do jiného zážitkového a dějového pole – do jiného světa. Tento svět lze označit jako fikční.“[168]

Velkou výhodou interaktivního multimediálního systému je výrazně větší možnost zapojení uživatelů s přidruženým tělesným postižením, kteří se problematičtěji zapojují do práce s klasickými výtvarnými technikami, jako je kresba malba a grafika. Tato postižení se týkají omezení hybnosti z důvodu vrozených vad (poruch hybnosti způsobených na základě raného poškození mozku, zejména DMO). Dále získaných vad hybnosti jako důsledku nesprávného držení těla, progrese dalších onemocnění, amputací apod. Uživatelé při výtvarných akcích využívajících nová média pracují se svým vlastním tělem, je zde omezená nutnost využívání jemné motoriky. Vzhledem ke svému postižení mohou být tito uživatelé více zasaženi exkluzí z komunity. Jejich zapojení do práce je tedy přínosné i z hlediska upevňování vazeb v kolektivu.

Interaktivní systém se skládá z jednotlivých modulů, které je možno různými způsoby obměňovat a kombinovat. V této disertaci představujeme tři moduly, které byly vytvořeny v rámci výzkumu v cílové skupině středně těžce a těžce mentálně postižených. Tyto moduly jsou využitelné i v jiných cílových skupinách. Díky velkým možnostem technických a interdisciplinárních přesahů je možné pro každou

cílovou skupinu tvořit modifikace jednotlivých modulů tak, aby co nejpřesněji naplňovaly potřeby a cíle vlastní konkrétním skupinám a záměrům realizátorů. Další rozvoj interaktivního multimediálního systému mapuje ve své disertační práci Využití multimédií ve výuce výtvarné výchovy Michal Maruška.

2.10.2. Realizovné workshopy a jejich postupné rozšiřování

Workshopy byly povětšinou třídenní, popřípadě dvoudenní, velice intenzivní. Program se odehrával od deváté hodiny ranní, do cca páté hodiny odpolední.

O zabezpečení chodu výtvarných dílen zaměřených na využití Interaktivního multimediálního systému se musí starat dva lidé. Ti tvoří základní tým, bez kterého lze výtvarnou dílnu realizovat jen s obtížemi. První z nich zajišťuje chod techniky, druhý má na starosti motivační faktory a pomoc uživatelům přímo v pracovním prostoru před projektory. Výtvarných dílen v průběhu výzkumu se účastnilo vždy 6 − 8 lidí (studenti PdF MU a výchovní pracovníci zařízení), kteří mimo technickou a motivační pomoc zajišťovali foto a videodokumentaci potřebnou k realizaci výzkumu. Přítomnost více lidí ulehčuje práci, není však pro realizaci obdobných programů nezbytná. Navýšením počtu lidí v realizačním týmu logicky vznikne také možnost zapojit do práce více uživatelů v jednom časovém úseku, a dají se tak realizovat složitější projekty. Pokud by měl workshop zaměřený na nová média zrealizovat pouze jediný člověk, bylo by to samozřejmě možné, ovšem po přizpůsobení programu. Všechny níže uvedené moduly a námi vyzkoušené postupy práce jsou jen zlomkem všech potencionálně možných způsobů práce založených na využití nových médií v cílové skupině středně těžce a těžce mentálně postižených. Všechny moduly je možné nejrůznějšími způsoby kombinovat, lze je zjednodušovat, obměňovat i komplikovat, vše záleží na možnostech a invenci realizátora / vychovatele. Přestože v cílové skupině mentálně postižených existují další možnosti rozvíjení modulů interaktivního multimediálního systému, považujeme výzkum v rámci této DSP za saturovaný. Další vývoj projektu bude sledován v rámci navazujícího výzkumu, který v rámci nového studijního oboru Speciální výtvarná výchova na katedře výtvarné výchovy realizuje Mgr. MgA. Michal Maruška.

2.10.3. Využívané moduly

2.10.3.1. Modul A. *„Zrcadlo“*[169]

Na počátku výzkumu jsme pracovali s jednoduchým systémem přímého propojení kamera-televize, za využití zpětné vazby, kdy uživatelé příchozí do místnosti mohli vidět sebe sama na televizní obrazovce tak, jako jsou toho denně svědky u lavných osobností mediálního světa. Získali tak první kontakt a možnost pracovat v netradičním prostoru, konfrontovat se s principy masmediální skutečnosti.

Úvodní hypotéza zaměstnanců zařízení, že uživatelé nebudou systémem práce dostatečně motivováni, nebudou při identifikaci sebe sama, ani při práci s vlastním obrazem dostatečně interesováni a proces

nebudou zpětně reflektovat, se nepotvrdila. Většina uživatelů neměla s identifikací sebe sama žádný problém, uživatelé na navozenou situaci reagovali spontánně a velmi pozitivně. V prvních chvílích došlo ze strany uživatelů k zaváhání, jež bylo způsobeno neznalostí situace, systému a způsobu práce, neznalostí iniciátorů projektu, ale i druhem postižení (hyperaktivita, hypoaktivita, narušená komunikační dovednost), případně vlivem medikamentózní léčby. Pro jejich soustředění k práci bylo potřeba vyvinout cílenou individuální motivaci. Uživatelům byly kladeny otázky typu: „Podívej se, kdo je to dneska v televizi?" tak, abychom zvýšili jejich soustředění na aktuální situaci, aby situaci reflektovali a mohli si tak uvědomit svou vlastní roli ve workshopu. Uživatelé velice rádi pracují s vizuálním obrazem sebe sama, s vlastní osobou, mají radost, když se vidí na fotografiích nebo v televizi. Proto jsme v úvodu hypoteticky zvolili tento metodický postup, který se v praxi v tuto chvíli ověřil. Modul A sám o sobě byl využit zejména ve třech prvních workshopech, sehrál roli seznamovací a motivační a umožnil nám základní ověření potencionální funkčnosti využití multimédií v cílové skupině. Tento model byl využíván jako úvodní motivační vstup do workshopů, vždy trval cca jednu hodinu.[170]

Dalším důležitým krokem k rozšíření modulu A bylo obohacení o velkoplošnou projekční plochu, na které mohli uživatelé sledovat různé statické situace a vstupovat do nich. V přímém přenosu skrze napojení kamery na projektor mohli sledovat sebe sama v nestandardních situacích v životní velikosti.

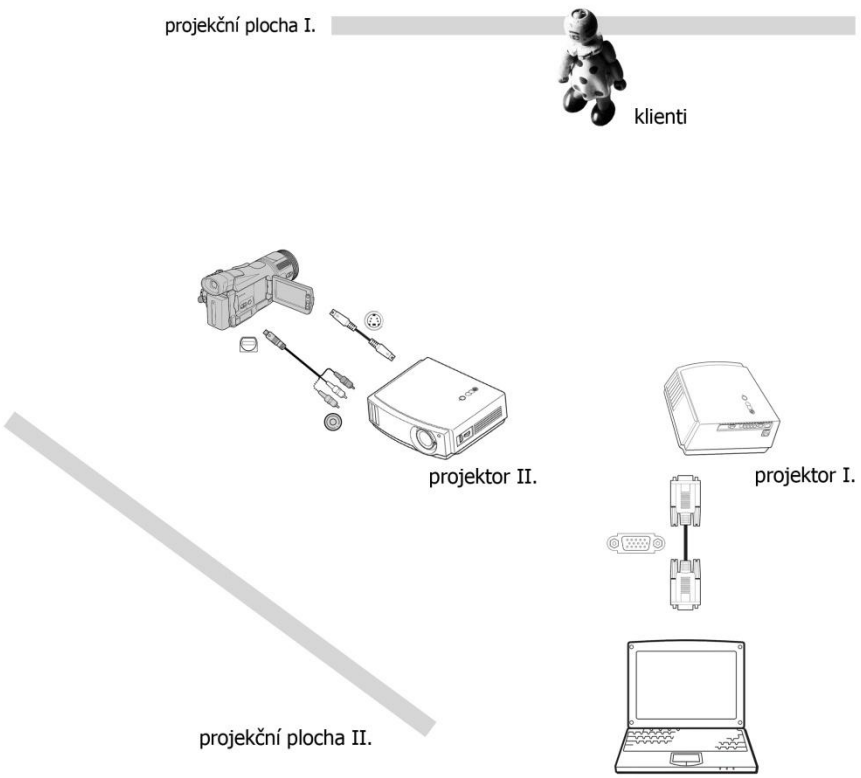
2.10.3.2. Modul B *„Projekce"*[171]

Systém zpětné vazby zprostředkované v přímém přenosu pouze televizní obrazovkou, jsme velice záhy vyměnili za druhý dataprojektor. Interaktivní modul B vyžaduje tolik místa pro aktivní hru ve vytvořeném fikčním prostoru, že bylo pro všechny zúčastněné dost obtížné sledovat sebe sama v přímé akci na malé ploše televizní obrazovky.

Modul B je založen na propojení projektoru a počítače. Toto zapojení slouží k projekci pořízených záznamů (foto, animace, video), nebo jejich úpravě v reálném čase (úprava fotografií – zesvětlování) a následným možnostem interakce.

Prvními záznamy, které v rámci modulu B vznikaly, byly fotografie uživatelů s jejich oblíbenými mediálními hvězdami, ale i s rodinnými příslušníky, fotografie uživatelů kteří řídí virtuální automobil nebo motocykl atp. Každý uživatel měl možnost sám si zvolit své oblíbené téma a před dataprojektorem se poté libovolně pohybovat a rozvíjet vlastní fantazii v reakcích na promítanou fotografii.

Z uvedeného vyplývá, že se v tomto případě jedná o individuálně řízenou práci založenou na osobní znalosti uživatelů. Tato fáze práce měla významný přínos pro bližší seznámení se realizátorů projektu s uživateli. Při práci byli vždy přítomni i vychovatelé, kteří znají uživatele velmi blízce a mohli tedy pomáhat při výběru správných témat pro konkrétní osoby, a to zejména u jednotlivců, kteří mají narušenou komunikační schopnost. Při práci s uživateli je vždy nutné zohledňovat typ a stupeň postižení, a vytvářet jim individuální podporu.



2.10.3.3. Modul AB[172]

Modul AB je založen na kombinaci modulu A s modulem B. Modul AB používaný v navazujících částech projektu tedy sestával z notebooku obsahujícím data se kterými jsme pracovali, napojeném na dataprojektor. Před tímto dataprojektorem se odehrávalo veškeré dění. Proces byl snímán kamerou napojenou na druhý dataprojektor, jehož projekční plocha byla umístěna proti ploše prvního dataprojektoru tak, aby mohli uživatelé v přímém přenosu sledovat dění. Uživatelé byli tedy zároveň účastni tvůrčího procesu, a ve stejném časovém úseku sledovali svůj pohyb v interaktivním prostoru. Možnost sledování tvůrčího procesu v přímém přenosu (a dostatečné kvalitě obrazu a jeho velikosti), bylo při vytváření funkčního systému prioritní, z důvodu snížené schopnosti vnímání a paměti uživatelů. U lidí s mentálním postižením je proces smyslové percepce pomalý, je snížený i rozsah zrakového vnímání (mentálně postižený vidí sledované věci postupně, nikoliv globálně) a tím se ztěžuje jeho orientace v novém prostředí. Vzhledem k poruchám prostorového vnímání, je umístění protějšího plátna tak, aby se aktér sám viděl a měl možnost snazší orientace vhodnější, než kdyby byl odkázán pouze na představu prostorové orientace na plátně, na které je promítáno, a před kterým uživatel pracuje. Na základě výzkumu jsme ověřili, že tento systém maximálně zvyšuje sebereflexi a expresivitu výrazu uživatelů a jeho funkčnost na něm v podstatě závisí. Naopak v paralelních projektech, při práci s intaktní společností (děti od 4 let až po dospělost) jsme zjistili, že druhá projekční plocha sice umocňuje prožitek ze hry, nicméně díky představivosti není pro práci nezbytná. Intaktním účastníkům workshopů stačí předchozí zkušenost (např. úvodní ukázka toho, jak systém funguje, sledování spoluúčastníků při práci) k tomu, aby dokázali dostatečně zapojit svoji představivost a aby dosáhli žádaného prožitku.

2.10.3.4. Kombinování a modifikace jednotlivých modulů

DOKUMENT VÝLET (aplikace modulu AB s interdisciplinárním přesahem)

V průběhu realizace filmu Výlet, jehož autorem je Michal Maruška, kdy již uživatelé dobře znali systém práce a dokázali se přirozeně orientovat v prostoru, (každý v závislosti na své postižení) docházelo k rozšíření využívaných témat. Uživatelé byli nabízenými technologickými možnostmi vysoce motivováni, témata tedy mohla bez problému překročit střed jejich zájmu, a mohli jsme se soustředit i na rozvoj dalších příběhů, které pracovaly více se skupinou a vytvářely tak pole pro zlepšování vzájemné komunikace mezi uživateli i lektory.

Na rozdíl od úvodních motivačních témat, která byla často zaměřeny individuálně, s ohledem na zájmy jednotlivých uživatelů, práce na filmu Výlet byla skupinová, zaměřená na spolupráci, kooperaci a vzájemné respektování se uživatelů navzájem. Úvodní myšlenka vycházela z představy o vytvoření filmu, který propojí předchozí zkušenosti uživatelů, nebude však sestávat pouze z jednotlivých etud, ale bude mít jednoduchý děj. Vytvořili jsme několik základních situací.

Např. jízda v autě nebo na motorce, podmořská cesta ponorkou a cesta do vesmíru raketou, plavba na lodi, létání s křídly, nebo plavání mezi barevnými rybkami. Všechny tyto situace byly propojeny jednoduchými animačními, nebo technickými triky, zajišťujícími přechod do další situace. Tak například uživatelé jeli fiktivní krajinou na motorkách a po nějaké době zastavili v poušti. V poušti se objevily houby, na které uživatelé (instruováni vychovatelem) ukazovali. Vždy, když se houby dotkli, houba vyrostla. Poslední houba měla v noze zabudovaná vrátka, která po otevření umožnily uživatelům prostup do dalšího fikčního světa, v tomto případě k moři, na kterém plavala připravená loďka k rybaření. V další situaci se ponorka přeměnila v raketoplán, který přistál na Měsíci, kde víla (členka realizačního týmu v bílých šatech) přičarovala uživatelům křídla. S pomocí křídel uživatelé létali nad hladinou řeky, i nad krajinou. V některých případech se scény měnily přímo v jednom připraveném videu a uživatelé tak mohli přerod pomocí zpětné projekce sledovat v přímém přenosu. Jiné scény byly propojeny až pomocí střihu.

Ve filmu jsme se pokusili využít různé kombinace přístupů. Na počátku se odehrála scéna natočená v reálném lese, kde uživatelé – herci – sbírali velké, kašírované houby (klasická hraná scéna v přirozeném prostředí). V jedné chvíli uživatel s houbou přišel na mýtinu, na které stály tři motorky. Motorky byly již součástí animace, umístěné na předtočeném reálném pozadí. Dále se již film natáčel v interiéru, za pomoci interaktivního multimediálního systému, ve kterém naživo participovali uživatelé (hraná scéna před inscenovaným pozadím). V některých případech byl prostor rozšířen do 3D dimenze tak, že byly využívány také kašírované pomůcky, například již zmíněné houby rozestavěné po podlaze, nebo kašírované ryby, které uživatelé chytali z animované lodičky na projekčním plátně, v prostoru před animací na udice. Také prostup dveřmi v noze houby k moři byl vytvořen plentou, umístěnou asi metr od projekčního plátna tak, aby uživatelé mohli proklouznout ze záběru a poté se stejnou cestou vrátit zpět do záběru nového. (Hraná scéna rozvíjející se v prostoru, není omezena jen na projekční plátno).

Výhodou scén rozdělených do jednotlivých částí byla lepší možnost opakování, a to zejména z toho důvodu, aby se pravidelně mohli střídat všichni uživatelé kteří měli o participaci zájem, a aby tak i ve výsledném dokumentu byli všichni zastoupeni. Zpětně se volba postupu natáčení po jednotlivých fázích ukázala správnou také proto, že uživatelé nebyly schopni udržet představu kontinuálního procesu ve smyslu celkového příběhu, ale byli interesováni spíše jednotlivými etudami. Uživatele zajímal spíše aktuální prožitek než jeho další, nebo předchozí dějové návaznosti. Pozornost mentálně postižených často kolísá, a proto je vhodnější volit témata jednoduššího charakteru, kde uživatelé pracují pouze s jedním motivem v delším časovém úseku. „Záměrná pozornost mentálně postižených osob vykazuje nízký rozsah sledovaného pole, nestálost a snadnou unavitelnost, sníženou schopnost rozdělit se na více činností.“ [173] U osob s mentálním postižením také výrazně chybí kvalita myšlení, kterou někteří psychologové označují jako tzv. sekvenční myšlení. Znamená to chápání sledu věcí a jevů, správné vnímání jejich logických souvislostí a časové následnosti.[174]

Osoby s mentálním postižením mají omezenou schopnost abstrakce a zobecňování. „Konkrétní myšlení znamená zůstávat v myšlení na úrovni jednotlivých názorných obrazů a nedokázat pochopit v nich skryté společné znaky.“[175] Pouze u osob s lehčími formami mentální retardace se myšlení může dostat za hranice konkrétnosti.

Námi nabídnuté pracovní postupy respektovaly obecná specifika osobností lidí s mentální retardací. Těchto teoretických východisek jsme využívali v praxi tak, abychom se zaměřili na konkrétní individuální potřeby každého uživatele, a aby naše přístupy zohlednili druh, hloubku a rozsah jejich postižení. Obecná specifika osobnosti lidí s mentálním postižením nám umožnila reagovat na potřeby v oblasti percepce, pozornosti, myšlení, představivosti a dalších osobnostních specifik konkrétních uživatelů. Všechny formy intervencí byly konzultovány se speciálním pedagogem.

Po celou dobu natáčení byla velice důležitá také složka zvuková, která umocňovala prožitek z práce a umožnila uživatelům lépe se vcítit do hry. Cílem tohoto postupu bylo nejen umocnění aktuálního prožitku uživatelů, ale i snaha zvýšit a déle fixovat pozornost účastníků na aktuální dění ve výtvarné dílně. Některé technické zvuky, jako je např. startování auta, byly pouštěny z předem připravených záznamů, většina však byla doprovázena živou improvizovanou hudbou,
kterou zajistil spolu s uživateli muzikoterapeut Karel Haderka.
Pro výsledný dojem, byla hudba pro film kvůli kvalitě zvuku nahrána znovu.

2.10.4. Míra komplikovanosti IMS

Při postupném komplikování využívaného systému se ukázala i hranice, kterou byli uživatelé většinou schopni vnímat. Tato hranice se projevila při rozšíření systému přímého přenosu o auditivní participaci. V případě, že se uživatel plně věnoval zpěvu, nezbýval mu potenciál k přesnému sledování projekce navazující na zpěv. Uživatelé se středně těžkým a těžkým mentálním postižením nemívají v závislosti na postižení dostatečný potenciál k soustředění se na více než jednu smyslovou složku. Plně soustředěni na vlastní zpěv, nedokáží reagovat na animace na projekční ploše (Tento poznatek se netýká hudby jako doprovodného prvku projekcí. Pokud je hudba doprovodným prvkem, hraje významnou roli jako podpůrný prostředek k většímu prožitku z práce, nevyžaduje však vědomou participaci uživatelů, a proto výrazně nesnižuje jejich pozornost). „Pozornost souvisí s bezprostředním vnímáním a poznáním. Lze ji členit na bezděčnou“ (mimovolně se zaměřuje na silné podněty, v našem případě např. intenzivní zvuk, nebo uživatelům blízké obrazy promítané na plátno) „a záměrnou, která je vázána na vůli. Záměrná pozornost mentálně postižených vykazuje nízký rozsah sledovaného pole, nestálost a snadnou unavitelnost, sníženou schopnost rozdělit pozornost na více činností.“[176]

V rámci výzkumu se objevilo také několik momentů, které by bez praktického ověření a bez zkušeností s prací ve skupině mentálně postižených nebylo dobře možné předem odhadnout. Mezi tyto poznatky patří zejména schopnost soustředění se, kterou většina uživatelů dokáže při práci ve výtvarné dílně vyvinout, a doba, kterou jsou uživatelé schopni koncentrovat se na jednu pracovní situaci.

Z výše uvedených zkušeností vyplynulo, že je oboustranně výhodnější udržet průběh výtvarných dílen ve větší jednoduchosti, která klade jak na uživatele, tak na pracovní tým menší nároky, a spíše se snažit rozšiřovat systém v koncepčním duchu jednoduchosti s větším interdisciplinárním přesahem směrem k dramatickým a hudebním technikám. Schopnost uživatelů vydržet u jednotlivých témat projektu je až neskutečná. Postupně jsme zvolnili také tempo změn tématu, které bylo v původních fázích projektu příliš rychlé. Stalo se tak z toho důvodu, že tým v předchozích fázích pracoval s intaktní společností, s lidmi bez mentálního postižení, kteří reagují jiným způsobem. Nabízená témata je rychleji omrzí a vyžadují změnu. Získané zkušenosti ukázaly, že uživatelé potřebují ke zpracování informací více času[177] a dovedou s aktuálním tématem pracovat mnohem pečlivěji, trpělivěji a déle, než by toho byl schopen intaktní jedinec. Tento fakt poukazuje na dobrý výběr zacílení na cílové skupiny a na rozvoj projektu správným směrem.

Zastavíme se ještě u trpělivosti.[178] Ta je u uživatelů dána nejenom tím, že jsou zvyklí žít v komunitě a jsou v běžných situacích zvyklí dělit se s ostatními a čekat až budou na řadě právě oni. Interesantní pro ně bylo také setkání s novými lidmi – externisty, stejně tak jako práce s novými podněty, v tomto případě s digitálními technologiemi. Aktivita uživatele zaujala (byla pro ně nová, neznámá, inovativní). Byli trpěliví i proto, že pro ně bylo motivující pracovat právě s těmito novými, ne úplně běžnými výtvarnými prostředky, situacemi a scénami (mikrofon, velké fotografie, jezdící auto, fakt, že se vidí v televizi). Práce v interaktivním prostoru nebyla stereotypní. Na uživatele jsme kladli nové, jim neznámé požadavky, byli zaujati i pouhým pozorováním neznámé situace. Intaktní jedinec je již nasycen moderní technikou, která pro něj není nic „objevného“. Je to pro něj denní norma. Pro osoby žijící v pobytových zařízeních kolektivního typu (především pak pro osoby s těžšími stupni postižení) však tyto technologie nejsou běžnou součástí života.

Spontaneita[179] a nezastíraná radost uživatelů byla rovněž velmi posilujícím akcentem práce. Uživatelé nepřemítali nad tím, jak je možné, že jsou dnes v televizi oni a automaticky přijímali nabídnutou hru. Ve chvíli, kdy již uživatelé byli zvyklí pracovat v interaktivním prostoru a měli představu o tom, co od něj mohou čekat, začaly se objevovat specifické reakce jednotlivců, které se odkazovaly k práci v multimediální dílně:

1. V návaznosti na práci v základním modulu, s odkazem na zadávaná témata uživatelé přinášeli na další setkání své oblíbené předměty, aby se s nimi mohli vyfotografovat. Oblíbené hračky tak získávaly násobné rozměry. Členové rodiny na fotkách narůstali do životních velikostí a uživatelé se s nimi tak mohli fotografovat, jako by byli fyzicky přítomni. Vždy do příštího setkání jsme uživatelům zhotovili jejich fotografie v tištěné podobě.

2. Uživatelé se sami pokoušeli využívat připravený prostor bez ohledu na aktuální koncepci práce. Docházelo tak bezděčně k významnému získávání informací o možnostech dalšího směřování projektu, ale i o míře zaujetí zúčastněných uživatelů. Například se uživatel v přestávce, kdy bylo projekční plátno nasvíceno pouze modrou plochou s několika počítačovým ikonami na ploše, postavil před projekční plátno a jako na divadelní scéně začal improvizovaně zpívat. Okamžitě si sjednal úplné ticho, přidali se k němu další dva kamarádi a vznikla tak vynikající hudební etuda, kterou by ve vizuálně zaměřené výtvarné dílně nikdo nepředpokládal. Situace vypovídala nejen o nutnosti dále interdisciplinárně rozšiřovat projekt, ale zejména o tom, že uživatelé byli motivováni a projevovali zájem o participaci na projektu. Podobnou situaci jsme zažili v roce 2004 v průběhu workshopu na základní církevní škole Borohrádek, kdy žákyně páté třídy, chtěje předvést co si nacvičily v hodině zeměpisu, zvolily k sebeprezentaci stejný způsob, jako uživatel v Nových Zámcích. Začaly ve vizuálně zaměřené dílně zpívat.

3. Velikou výhodou při ověřování výzkumu v cílové skupině mentálně postižených je fakt, že uživatelé jednají spontánně, vždy s ohledem na své niterné pocity, a nejsou schopni pracovat s přetvářkou. Proto jsme si mohli být vždy jisti, že jejich přístup k práci a reakce jsou ryzí. Zaznamenávali jsme například i takové situace, že pokud některého z uživatelů přestal program z nějakého důvodu zajímat, odešel a silně bouchnul dveřmi bez ohledu na jakkoli intimní atmosféru.

„Jednou z nejvýznamnějších oblastí osobnosti, které ovlivňují výrazným způsobem její prožívání a chování, je její emocionalita. Po stránce emoční je dítě i dospělý s mentálním postižením vybaven menší schopností ovládat se v porovnání s intaktními jedinci jeho věku. Citová otevřenost tak souvisí s malou řídící funkcí rozumu, kterým lze prožitky tlumit, či dokonce přehodnocovat. Jedinec automaticky přenáší kladné emoce na situace, které umí zvládnout. Intenzita emočních reakcí klesá úměrně s věkem.“[180]

2.11. Interdisciplinární přístupy

Projekt byl v průběhu let kontinuálně rozšiřován o další možnosti využití nových médií v práci s uživateli služeb. V roce 2008 byl významně rozšířen o divadelní, pohybové a hudební složky. Dle předpokladů, které jsme si vytvořili na základě předchozí zkušenosti při práci s uživateli, byly tyto nové možnosti divadelního, pohybového a hudebního projevu vysoce motivující a rozšířily uživatelům možnosti expresivního vyjadřování. Pracovali jsme mj. i s hypotézou, že prožívání zapojuje komplexně všechny složky osobnosti. Jirásek uvádí, že je při prožívání zřetelná psychosomatická jednota a pro získání silné prožitkovosti je nutné zapojení tělesných i duševních charakteristik.[181] Interdisciplinárními přístupy jsme rozšířili možnosti zapojení různých smyslů i zkušeností uživatelů, vytvořili jsme takový systém, který je modifikovatelný nejen v rámci jednotlivých modulů nebo témat. Další umělecké obory jsme oslovili z toho důvodu, aby náš Interaktivní multimediální systém rozšířili o další techniky, aby se tak ukázala široká škála možností, jak pomocí nových médií působit na všechny smysly uživatelů a vytvořit jim co nejlepší pole pro možnost prožitkové výchovy, podle jejich individuálních schopností, možností a potřeb. Přizvali jsme k projektu odborníky z dalších uměleckých odvětví a pokoušeli se projekt dále inovovat. Jednalo se o Karla Haderku, Vladimíra Richtera, Petra Vášu a Jano Sedala, kteří pracovali s uživateli každý jinak, s ohledem na své vlastní profese. Cílem bylo získat další představy o možnostech rozšiřování projektu a zpracování metodiky.

HUDEBNÍ TECHNIKY

„Všechny hudební činnosti již svou podstatou předpokládají ovzduší naplněné pohodou a optimismem. Navozují atmosféru aktivity a radosti. Výrazně tak ovlivňují psychiku dětí a ta zpětně ovlivňuje jednání a celkovou úroveň projevů mentálně postižených.“[182]

Na muzikoterapii můžeme nahlížet jako na jednu z možných cest komunikace, ale i spolupráce. Cílem hudební výchovy je vytvoření základů pro harmonický rozvoj člověka. Intenzivně rozvíjí

zejména smyslové vnímání, estetické cítění, pohybovou činnost. Vede k soustředění pozornosti, rozvíjí paměť a fantazii. Hudební výchova podporuje všestranný rozvoj jedince s mentálním postižením. Rytmus, tempo a melodie mají důležité postavení v rozvoji motorických schopností mentálně handicapovaného jedince v řečové výchově. [183] Hudební výchova pomáhá upevňovat i výslovnostní návyky.[184]

Pro většinu handicapovaných je možná praktická hudební výchova na různé úrovni, v závislosti na stupni a druhu jejich postižení. Hudba v muzikoterapeutických metodách může být nasazena jako stimulátor aktivity k uklidnění, k odstranění či zmírnění agrese, k odstranění napětí. Velice často je v rámci muzikoterapie využívána tzv. Orffova metoda, jejíž pojetí vychází ze spojení slova, hudby a pohybu. Na podkladě elementárních rytmů se navozuje pohybová reakce, která v dalších lekcích přechází k vokálním imitačním pokusům. Nejefektivnějším prostředkem k rozvíjení hudebnosti je však cesta vlastního hudebního objevování, tedy hudební tvořivosti, kterou lze považovat za základ hudebních aktivit.[185]

Franiok píše: „Harmonizující vliv hudby v sepětí s ostatními výchovnými složkami se odráží především v citovém, mravním a celkovém estetickém rozvoji dítěte. Zatím stále nedoceněný v hudebně výchovném procesu je celkový rozvoj smyslový a rozumový, protože si musíme být vědomi stálého prolínání hudební výchovy do všech ostatních složek výchovy. Zcela přirozeně působí prolínání hudební a tělesné výchovy, které se uskutečňuje ve všech formách hudebně pohybových činností.“[186]

Karel Haderka pracuje v Nových Zámcích u Litovle jako muzikoterapeut, spolupracuje na našem výzkumném projektu již od počátku. Spolu s uživateli založil hudební skupinu Přírodní síla, se kterou nahráli dvě hudební CD v Českém rozhlase Olomouc a pravidelně koncertují na festivalech, ale i na vernisážích výstav, které doprovází naše projekty. V počátečních fázích výzkumu hrála hudba pouze roli doplňkovou, umocňovala atmosféru v průběhu workshopů. Stejně tak tomu bylo i při realizaci filmu Výlet, kdy Karel Haderka s pomocí jednotlivých uživatelů hrál v prostoru jako obvykle živě na klavír a Orffovy hudební nástroje.

V tomto případě však nakonec hudba zahrála významnou roli i ve výsledku- ve filmu, pro jehož účely byla znovu nahrána a sestříhána. Později jsme zařadili do programu i zpívání s mikrofonem, kdy se zpěv stal prioritním a videoprojekce vybírané tematicky podle zvolené písně pouštěné uživatelům za zády, pouze doplňovaly atmosféru. Na tento způsob práce reagovali uživatelé s nadšením. Jednalo se vlastně o stejnou sebeprezentaci, jako při workshopech změřených prioritně na vizualitu. Uživatelé vykazovali stejné reakce způsobené možností sebeprezentace a pocitu uplatnění se v komunitě[187].

Z takovýchto momentů bylo jasně patrné, že je velice nutné realizovat výzkum prakticky, přímo v cílové skupině. Díky takovému postupu jsme mohli metodu nejen ověřit, ale i rozšiřovat pomocí intervencí a nápadů jednotlivých uživatelů.

V roce 2008 jsme se poprvé vědomě zaměřili prioritně na hudbu, kterou běžně v její živé formě využíváme spíše jako doplňkovou techniku umocňující atmosféru v sále, ve kterém se dění odehrává. Zrealizovali jsme hudební dílnu, která měla velký přínos z toho důvodu, že jsme díky ní zjistili, kam až sahají možnosti uživatelů a jak dalece bude možné komponovat hudbu při workshopech, založených na nová média. Tato hudební vsuvka měla velký význam pro další rozvoj projektu.

Široké možnosti využití hudby se ukázaly také při vstupu Petra Váši do projektu. Na počátku se pokusil o hudební improvizaci, kterou zrealizoval s uživateli Nových Zámků a členy skupiny Přírodní síla. Ve svém příspěvku do publikace mapující projekt říká: „Brzy jsem pochopil, že nikdo ze zúčastněných nemá problém s myšlenkou improvizace. Tam, kde bych asi musel tzv. normální klienty do jisté míry přesvědčovat ke spontánnímu jednání, se tito aktéři vesele pouštěli do čehokoliv, co jim nabídlo srozumitelnou a přehlednou strukturu, práci s rytmem, kontrasty a gradací.”[188] Uživatelé projevovali vysokou míru soustředění, trpělivosti a důslednosti[189]. V jednom případě došlo i k verbální interakci, kdy zpěvačka skupiny Přírodní síla (LK MP) odpovídala v improvizaci v celých větách podle svých asociací. Vznikla tak neuvěřitelná třicetiminutová improvizace dvou „autorů”, kteří byli neúnavně doplňováni ostatními uživateli, ale i zaměstnanci ústavu.

Dalším odborníkem, podílejícím se na hudebně založených workshopech byl Vladimír Richter, který se v práci zaměřil nejen na improvizované hudební doplnění pohádkového průvodu, ale také na zpívání lidových a jiných, dnes už notoricky známých písní, na kterých ověřil, v jaké míře je možné u uživatelů aplikovat intonační a rytmické modely běžně užívané v hudební výchově. „Jako modelový typ byl zvolen postup vycházející ze spontánní intonace sestupné malé tercie tvořené 5. a 3. stupněm durového kvintakordu a z postupného rozšiřování melodického schématu o další stupně nejprve durové a později i mollové řady. Experimentování končilo až u improvizace melodie nad základním harmonickým kadenčním schématem T - S - D – T, realizované tvrdě malými septakordy v pomalém tempu. Rytmickými modely byla jednoduchá schémata sudého i lichého počtu dob v taktu. Zpěváci reagovali s různou mírou sluchové vnímavosti, u některých bylo naprosto zřejmé, že podobnou situaci již zažili, pamatují si to a její opakování jim působí potěšení. Kvalita zpěvu melodií s podporou klavírního doprovodu byla pochopitelně individuálně velmi rozdílná, od pouhých náznaků schopnosti uvědomění si tónové výšky jako proměnlivé kvality, až po spolehlivou srozumitelnost interpretované melodie. U některých

aktérů ateliéru bylo zcela zřejmé, že návraty melodických modelů přinášejí kvalitativní vzestup. U jednotlivců bylo dokonce možné pracovat improvizovaně v krátkých okamžicích s laterálním dvojhlasem: obvykle rychlé následování vůdčího lektorova hlasu a návrat do unisona svědčí v těchto případech zároveň o sluchové citlivosti klienta. Rytmické reakce realizované hrou na jednoduché bicí nástroje směřovaly vcelku spolehlivě a podle očekávání k jednoznačné preferenci těžkých dob v obou typech taktů. Ve vzájemné shodě byla obecně míra kvality reakcí a délka časového úseku, po který trvala schopnost soustředění. Z uvedených faktů vyplývá, že metodicky připravené provozování hudebních aktivit je jistě prospěšné: mimo obecnější přínos v podobě smysluplně využitého času lze očekávat i individuálně odlišný, mírný, ale zřejmý efekt v rovině emocionální, u některých osob i pokrok v úrovni dovedností."[190]

Z tohoto posudku můžeme odvodit, že podpora hudebních aktivit u uživatelů Nových Zámků má mít mezi volnočasovými aktivitami své pevné místo, stejně jako ostatní umělecké techniky. Vzájemné propojování všech uměleckých technik − interdisciplinarita, má pro uživatele velký přínos. Učí je novými způsoby kombinovat zažité činnosti, čímž rozšiřuje a neobvyklým způsobem procvičuje stávající schopnosti a dovednosti účastníků.

Nesmíme zapomenout zmínit také důležitou funkci hudby při kolektivní práci s jednotlivými technikami. Aby bylo při práci možné vystřídat všechny účastníky, bylo třeba motivovat ostatní uživatele vytvořením další složky "programu", kterou byla právě složka hudebního doprovodu. Někteří uživatelé rádi sledují dění kolem v nečinnosti[191], pro jiné je však k udržení pozornosti nutná neustálá aktivita.

Proto byla sekundární hudební složka velice důležitá. Někteří uživatelé (v uvedených případových studiích pan Arnošt) přecházeli plynule od participace na složce vizuální k participaci na složce hudební. Teprve tento postup jim umožnil reflektovat z povzdálí dění na „jevišti", odpoutat se od zaměření se pouze na své vlastní já a ocenit i kolektivní práci[192]. V případě jednotlivců může v takovýchto případech nahradit hudební složku i individuální slovní podpora uživatele. Tento způsob je však náročnější z hlediska nutnosti výrazné individuální komunikace s uživatelem, na rozdíl od hudby, do které se uživatel zapojí svévolně, popřípadě s malou motivační podporou vychovatele. Odstup od dění na jevišti tak získá bezděčně.

DRAMATICKÉ TECHNIKY

Dalším přínosem jiného uměleckého odvětví pro náš projekt byl vstup technik dramatických. Na těchto technikách se podílel

Petr Váša a jeho Fyzické básnictví, a herec Jano Sedal. Petr Váša provedl s uživateli několik cvičení. Pro jejich metodickou důležitost je zde uvádíme:

Hudební cvičení (vsedě). Hlas: snažil jsem se o podněcování vokálního doprovodu hudby, kterou hraje kapela. Dlouhé tóny, postupně víceméně artikulované. Nástroje – buben a perkuse doprovázející kapelu. Slovo: podněcování rozvoje improvizovaného textu, princip zvolání a odpovědi, také různá citoslovce, „nesmyslné" slabiky.

„Dnes je hudební den…" „Bum bum bum…" Pohybová cvičení (vestoje, s perkusemi, které slouží jako zdroj zvuku i rekvizita). Jednoduché hlasité instrukce ohledně směru a typu pohybu, akce s perkusemi. Postupné přidávání dalších prvků, jejich kombinace a návraty k původním motivům - refrénům, forma A B A B C A´B´… Hravé pobízení jednotlivých aktérů, reakce na jejich podněty.

„Dopředu – pomalu – nahoru – zaštěrcháme…" „Houpeme se – plaveme – letíme…"

Hlas, gesto a slovo (vsedě). Zřetelná struktura „improvizované písně" s výraznými vrcholy a návraty výchozího motivu. Přechod k práci s představou, pantomimické prvky.

„Sedíme a zpíváme…" „Lokomotivám se motají kola…" „Temný les – sova houká…" Slovo, hlas, pohyb a gesto – práce s představou (vestoje). Výrazná jednoduchá slova vytvářející určitou představu, postupně rozvíjenou dalšími slovy, ve více nebo méně pravidelném rytmu, s opakováním a návraty. Střídání hlasových barev a poloh – deklamace, zpěv, zvolání, výkřik, „zvláštní efekty", imitace reálných přírodních a technických zvuků, tleskání, dupání… Pohyb – rytmický doprovod „hudby", postupně rozvíjený od práce rukou přes zapojení ramen a trupu až k akci celého těla. Gesto – zpomalení a fixace určitých pohybů, mimické a pantomimické znázornění obsahů slov.

„Jedeme autem, nevíme kam – rrrn drrn – zrychlíme – zatáčíme…" „My jsme zámecká kapela – hrajeme na housle – basu – trumpetu…" „Tygr jde džunglí – kouká – čichá – běží – leží…" „My jsme zámečtí páni, chodíme jako páni – jíme – pijeme – spíme – chachá…"[193]

.Pan Jano Sedal pracoval odlišným způsobem, který opět přinesl nové pohledy na využití digitálních technologií při práci s uživateli zařízení. Kromě klasického nacvičení pohádky v mezích dovedností uživatelů, a její prezentace před pracovníky Nových Zámků, jsme sestavili modul, který umožňoval hraní stínohry s využitím celého těla. Na základě předchozího výzkumu došlo ke zpětnému zjednodušování Interaktivního multimediálního systému, protože se ukázalo, že ne všichni uživatelé jsou schopni soustředit pozornost na více než jednu smyslovou složku. Tento systém se velice osvědčil a přinesl rozšíření možností multimediálního systému. Ve své jednoduchosti se toto rozšíření velice dobře uplatnilo jak u uživatelů s těžkou, tak u uživatelů se středně těžkou MR, včetně uživatelů s omezením hybnosti a jemné motoriky. Pozitivní roli zde pro uživatele hrál individuální přístup (uživatel vždy předvádí improvizovanou etudu v kooperaci s lektorem, který se snaží o vzájemnou interakci mezi jím samotným a uživatelem). Práce s tělem v tomto prostoru může být velice jednoduchá jak ve smyslu fyzické, tak i mentální orientace.

Ostatní uživatelé sledovali dění na plátně, popřípadě se podíleli na vytvoření hudební složky etudy, verbálně i potleskem na dění reagovali, což bylo pro aktéry oceněním, motivací, i nasměrováním k další práci. Jednoduché pohybové interakční techniky lze individuálně provádět samozřejmě i bez projekčních pláten, v tomto případě systém přináší přidanou hodnotu v tom, že hru mohou v rámci volnočasových aktivit sledovat i další uživatelé a střídavě se do hry zapojovat. Upevňují si tak pocity sounáležitosti ke skupině, pocity vlastní důležitosti, sebevědomí a vědomí prostoru, který je jim ve skupině věnován.[194] Modul zaměřený na stínohru by byl v případě pravidelného opakování výbornou možností nácviku dovedností nejrůznějšího charakteru.[195] V případové studii pana Jakuba, je podrobněji popsán způsob, jakým by mohl interaktivní modul stínohry pomoci uživateli v nácviku komunikačních dovedností.

PICASSO

Po zpětném zjednodušení projektu a prozkoumání dalších uměleckých výrazových prostředků jsme se pokusili vytvořit workshopy, které byly ve svých jednotlivých částech jednoduché, výsledek však tvořili jejich složitější kombinace. Koncepce byla postavena na části filmu Le mystére Picasso z roku 1956, který režíroval Henry Georges Clouzot. Picasso zde pomocí speciálního transparentního plátna tvořil obrazce. Začal jednoduše formovanými tahy pouze jedním tahem štětce. Pak postupoval ke složitějším obrazům, v nichž opakovaně přidával a odstraňoval prvky, transformoval scénu dle své vůle a vše bylo ze zadní strany natáčeno videokamerou. Výsledkem byl videodokument, ve kterém se divákovi před očima měnil dynamický obraz, aniž by viděl jeho autora.

Uživatelé měli za úkol pracovat s obdobným systémem tak, aby výsledkem nebyl pouze obrazový videodokument, ale jakýsi komplexně zpracovaný videoklip. Práce byla rozdělena do několika fází, aby uživatelé byli schopni adekvátně reagovat na zadané úkoly. Rozdělila se do více malířských a hudebních (zvukových) fází.[196]

Uživatelé vždy pracovali pouze s jednou složkou, bez ohledu na to, jestli si v dané chvíli uvědomovali návaznost na složku další, nebo předvídali finální výstup projektu. Tato zdánlivá roztříštěnost ale neměla vliv na průběh práce, na motivaci uživatelů a jejich interesovanost. Jednotlivé fáze projektu mohli stát stejně tak jednotlivě, jako společně.

Uživatel nejprve vytvořil na jedno téma obrazovou část, poté část zvukovou (zvuková i obrazová část může být vytvořena jednotlivcem i skupinově). Lehce mentálně postižení uživatelé byli schopni pracovat přímo v návaznostech, s vědomím vytvoření videoklipu. Uživatelé s těžšími formami postižení nemuseli vůbec reflektovat, že je proces tvorby jejich obrazu natáčen kamerou, nebo zvuková část zaznamenávána nahrávacím zařízením. Ke zpětné reflexi došlo až ve chvíli, kdy byl hotový videoklip (technologicky dokončený lektorem) uživatelům − autorům promítnut. Zpětnou vazbou (promítnutím videodokumentu, zhlédnutím dílčích celků v souvislostech) si uživatelé uvědomili, v čem spočívala jejich práce a při dalším rozvíjení této techniky mohli být aktivnější a logičtěji a přesněji napojovat děj na plátně se zvuky, popřípadě pohybem, atd. (sledovaný uživatel pan Arnošt).

Uživatelé, jejichž pozornost ulpívá, nebo výrazně kolísá, se mohli do práce zapojit pouze v časových úsecích kterých byli schopni, nebo si vyjmout jeden prvek, kterému se věnovali libovolně dlouhou dobu, bez ohledu na to, zda bude jejich osobní videoklip dokončen a dojde tak ke zpětné reflexi. Tak se stávalo, že uživatel mezitím co skupina malovala, prozpíval celé dopoledne, hrál na kytaru zhotovenou z polystyrénu a realizoval se pouze touto činností. Motivací pro něj byly reakce okolí, které si pobrukovalo s ním a dávalo najevo náklonnost (sledovaný uživatel pan Jakub).

Dobrovolnost je v našich projektech jednou z nejdůležitějších součástí. Díky ní můžeme lépe odhalit zájmy a potřeby uživatelů. Uživatelé se mohou lépe realizovat, mají-li k dispozici více vyjadřovacích prostředků a mohou-li si vybrat ten, který jim aktuálně nejvíce vyhovuje. I to je jeden z důvodů, proč je tak důležité naučit se pracovat interdisciplinárně, napříč všemi uměleckými obory a nesnažit se uživateli vnutit naši aktuální představu o tom, jakými prostředky by se měl ve výtvarné dílně vyjádřit. Pokud uživatel dobrovolně zvolí jiný vyjadřovací způsob, jehož prostředky jsou v rámci dílny dostupné, je z našeho pohledu dobré mu tuto osobně zvolenou seberealizaci umožnit.

2.12. Využití IMS v jiných cílových skupinách

Uživatelé Azylových zařízení SUZ MV ČR, žáci Základních a studenti středních škol

Systémy využívající nová média jsme v průběhu let vyzkoušeli i v jiných cílových skupinách. Počátky takto zaměřených projektů, na které navázala idea vytvoření interaktivního systému pro cílovou skupinu mentálně postižených, se odehrály zejména v pobytovém středisku Kostelec nad Orlicí, kde jsme pracovali s žadateli o azyl různých věkových kategorií. V rámci projektů v azylových zařízeních jsme se pokoušeli propojit tuto cílovou skupinu s intaktní společností v lokalitě zařízení, proto se do workshopů zapojovaly i školy z okolí (spolupráce s VOŠ, SOŠ a SOU Zemědělské, Kostelec nad Orlicí, CZŠ Borohrádek, ZŠ Dětský domov, ZŠ, školní družina a školní jídelna Kostelec nad Orlicí). V rámci zařízení Správy uprchlických zařízení ministerstva vnitra ČR (SUZ MV ČR) se do projektu pravidelně nezapojovalo pouze pobytové středisko Kostelec nad Orlicí, ale také zařízení pro zajištění cizinců Bělá pod Bezdězem − Jezová, Poštorná a přijímací středisko Zastávka u Brna.

V pobytovém středisku Kostelec nad Orlicí probíhalo nejvíc aktivit zaměřených na nová média. Workshopů v tomto zařízení se účastnily děti zhruba od věku čtyř let, až po dospělé uživatele pobytového střediska, ve vybraných případech však také žáci ZŠ a studenti SŠ z místních škol. Jedním z často používaných modelů byly animace, vytvořené klasickou technikou posunování předmětů po podložce a zaznamenáváním posunů fotoaparátem nebo videokamerou. Ve složitějších případech jsme využili také projekcí na pozadí. V tomto zařízení vznikly prvotní náznaky Interaktivních multimediálních modulů v jejich statických formách. Uživatelé si přefocováním sebe sama na bílé ploše osvícené dataprojektorem, tvořili např. svá „dvojčata", nebo se instalovali do prostoru pokojíčku, který si v předchozích fázích vytvořili v rámci grafické, nebo malířské dílny. Přefocením a zvětšením pokojíčku (malby, grafiky) a následným promítnutím přes dataprojektor, dostávaly pokojíčky reálné rozměry

a uživatelé mohli usednout ke stolům, nebo si lehnout do pohovek, které si sami vytvořili. Dalším přefocením a následným vytištěním výsledné fotografie byly představy uživatelů jistým způsobem zhmotněny.

V rámci projektu jsme interaktivní multimediální systém ověřovali i v cílové skupině lehce mentálně postižených. Část se odehrála v partnerském zařízení Nové Zámky, kdy byli v průběhu celého projektu zapojováni uživatelé z pobočky Bílsko a Litovel. Tito uživatelé se uplatnili také jako motivační podpora pro uživatele s těžšími formami postižení, ale prioritně samozřejmě jako samostatní tvůrci. Nejvíce tyto lehce mentálně postižené uživatele lákala technika propojení všech přístupů a tvorba vlastního videoklipu. Tento postup zde nazýváme Picasso. Lehce mentálně postižení byli schopni vnímat všechny součásti programu v posloupnostech a pomáhali i více postiženým uživatelům, s dokončením práce (například podpora při natáčení zvuků a hudby).

Dále jsme ověřovali techniku interaktivního multimediálního systému v rámci workshopu v pražském kině Aero, ke kterému nás přizvalo o.s. Inventura. Toto občanské sdružení provozuje různé volnočasové aktivity pro lidi s mentálním postižením. Mimo jiné je to divadelní kroužek, ve kterém chtěli jeho lektoři vyzkoušet práci s naším systémem. Realizovali jsme dvoudenní workshop a vytvořili se členy souboru krátký hraný film, ve kterém je využit Interaktivní multimediální systém. Práce v této cílové skupině byla velice odlišná, díky lehkému mentálnímu postižení zúčastněných. Nezaznamenaly jsme problém ani s udržením pozornosti, ani s nepochopením scénáře. Komunikace byla oproti skupině středně těžce a těžce mentálně postižených o mnoho jednodušší, probíhala verbálně. Workshopu se zúčastnil i Mathew Hellet, mentáně handicapovaný umělec, autor několika filmů z Brigtonu, jeden ze členů řídícího výboru filmového festivalu Oskabright.[197]

Interaktivní systém jsme se v různých modifikacích snažili ověřit i v dalších cílových skupinách, přestože tyto skupiny nebyly pro výzkum prioritou. Realizovali jsme například workshopy „Zvukohrad" na hradě Špilberk. Tyto workshopy byly určeny pro děti s mentálním postižením, děti s fysickým postižením, ale i náhodné návštěvníky Týdne výtvarné kultury. Dále jsme realizovali interdisciplinárně zaměřený workshop ve spolupráci s katedrou sociální pedagogiky PdF MU ve výchovném ústavu v Olešnici na Moravě, workshop pro děti s účastí romské menšiny v Brně Husovicích atp. Každý z workshopů využíval funkcí interaktivního multimediálního systému vždy s přihlédnutím k potřebám zúčastněné cílové skupiny.

V návaznosti na naše projekty nadále pracuje několik pracovišť a jednotlivců. Jedná se např. o občanské sdružení Inventura, Dům umění Brno (lektor Jana Bartoňová), Azylové zařízení Zastávka u Brna (lektor Tomáš Valčík), azylové zařízení Kostelec nad Orlicí (lektor Michal Maruška), gymnásium Elgartova a gymnásium Křenová. Michal Maruška a Martina Nováková vyzkoušeli využitelnost systému v Turecku, v německé mateřské školce, u čtyř až šestiletých dětí. Pracovali v jejich prostředí dva měsíce bez hlubší znalosti jazyka. Interaktivní multimediální systém výrazně zvýšil možnosti dorozumění se s dětmi prostřednictvím symbolů, neverbálního vyjadřování a prožitkových technik tak, jako je tomu v naší prioritní cílové skupině středně těžce a těžce mentálně postižených.

Velký přínos pro rozšiřování modulů interaktivního multimediálního systému má, a do budoucna jistě mít bude akreditovaný studijní obor Speciální výtvarná výchova, v rámci něhož studenti v partnerských zařízeních realizují kurzy zaměřené na nová média.

2.13. Možnosti dalšího výzkumu či sledování dané problematiky, možnosti rozvoje projektu

Možnosti využití digitálních technologií ve výtvarné práci s mentálně postiženými nejsou doposud vyčerpány. Veškeré technologie, které používáme, skýtají nezměrné množství možností rozšíření projektu. Interaktivní multimediální moduly se mohou zjednodušovat, např. využitím přístrojů jako je meotar, může se naopak stávat složitějším jak v rámci zpracování dat (využití speciálních programů), tak v multiplikaci multimediálních zařízení, vždy s ohledem na cílovou skupinu. Může se jednat např. o další rozšíření směrem k dramaterapii, využití základních technik jako je stínohra, divadelní dialogy, hudební prvky, nebo naopak pokračování výtvarným směrem, využitím mediálních témat v klasických výtvarných technikách (kresbě, malbě) a jejich dalším převodem do virtuálního světa dataprojektorů a kamer. (Uživatel se na projekční ploše nekonfrontuje se skutečnou pop star, ale s malbou, kterou sám vytvořil – je mu bližší – nebo s jakoukoli vlastní představou, kterou nejprve zhmotnil na papír – dům, auto, pokojíček, maminka). Některé moduly, které se ukázaly být funkční v jiných cílových skupinách (klienti azylových zařízení, žáci ZŠ a studenti SŠ) je možno nepochybně také využít, bez ohledu na to, že v cílové skupině mentálně postižených ještě nebyly vyzkoušeny. Jedná se např. o tvorbu krátkých animovaných filmů, které jsou schopny vytvářet i děti raného věku. Tato práce je však do větší míry podmíněna jemnou motorikou a v případě mentálně postižených tedy i zvýšenou podporou vychovatele. Dále je možno projekt rozšiřovat individuálním směrem k jednotlivým uživatelům, kteří se zaměřením na zvolené téma dokáží pracovat kontinuálně. Tematicky i prakticky záleží volba témat individuálně na vychovateli a jeho konzultacích s uživateli. Zpracování vybraného tématu se odvíjí od míry znalosti technických (digitálních) prostředků, které jsou k dispozici v kombinaci s tvůrčí invencí vychovatele. Z důvodu mentálního postižení nejsou uživatelé schopni obsluhovat vytvořený počítačový systém, proto musí vychovatel v kooprodukci s uživateli a jejich přáními předpřipravit program, na kterém poté společně pracují. Uživatelé jsou v rámci práce schopni pomáhat při realizaci dílny i technicky. Někteří z nich mohou pořizovat velmi svébytnou fotodokumentaci, která často svědčí o vytříbeném oku. Jiní mohou pomáhat s přípravou a realizací jednotlivých scén, které si předem vybrali.

Interaktivní multimediální systém je také otevřeným prostorem, ve kterém by se pod vedením odborníků mohla dobře uplatňovat terapeutická hlediska. Vidíme zde dobrý potenciál k nacvičování různých druhů dovedností, ať již komunikačních, socializačních, nebo fyzioterapeutických.

Výzkum realizovaný v Nových Zámcích u Litovle byl prezentován také na veřejnosti. Pokusili jsme se tak přiblížit život uživatelů chápání majoritní společnosti a prezentovat na veřejnosti výtvarně zaměřený projekt, který ukazuje vysokou schopnost vcítění a emotivity lidí s mentálním postižením. Tyto aktivity jsou jistě pozitivní vzhledem k současným trendům integrace handicapovaných lidí do společnosti.

Prezentace jsme považovali za vhodné také z důvodu možnosti rozšíření využití digitálních technologií skrze návštěvníky výstav (výchovní pracovníci, studenti specializovaných oborů atd.) do dalších sociálních zařízení. V průběhu let jsme realizovali např. výstavy v Domě umění města Brna, na Městském úřadě Litovel − spádová oblast ÚSP, v Café Práh − tréninkové kavárně v Brně, na PdF UP v Olomouci, atd. Kromě výstavní činnosti jsme se snažili i o medializaci projektu v rádiích a tisku, a film Výlet získal ocenění za 1. místo v kategorii Art video na mezinárodním filmovém festivale Zolotoj buben v sibiřském Chanty-Mansijsku, hlavním městě Chanty-Mansijské autonomní oblasti-Jugry.

2.14. Vybavení pracovišť, počítačová gramotnost výchovných pracovníků

Dostatečná počítačová gramotnost výchovných pracovníků v zařízeních sociální péče a malá vybavenost technikou se může zdát být překážkou k realizaci tohoto typu projektů. Toto tvrzení by mohlo být předmětem dalšího výzkumu. Otázku však nepovažujeme za tak palčivou, naše zkušenost ze všech partnerských organizací je taková, že zařízení byly vždy vybaveny minimálně jednou kamerou, fotoaparátem a dataprojektorem. Televize a počítač jsou již tak běžnou součástí dnešního života, že o jejich přítomnosti v zařízení snad vůbec nemusí být pochyb. Nové Zámky u Litovle − poskytovatel sociálních služeb, ve kterém probíhá výzkum, techniku pro realizaci základního interaktivního modulu vlastnil již před zahájením projektu.

Pro modul, který jsme určili jako základní, je nutný počítač s potřebným softwarovým vybavením, dataprojektor, kamera a televize, popřípadě druhý dataprojektor a fotoaparát k zaznamenávání činnosti. Nároky na počítačovou gramotnost technika a vychovatele se v nejjednodušším modulu pohybují v rovině základní uživatelské znalosti a schopnosti propojit videokameru s dataprojektorem a počítač s dataprojektorem. Pracovník by měl být schopen pořídit digitální fotografie (případně stáhnout fotografie z internetu), zkopírovat je do PC a poté zpětně promítnout. Obsluhu všech potřebných přístrojů zvládne jedna osoba, takže nároky na realizaci nejsou vyjma osobní tvůrčí investice (při přípravě náročnějších kombinovaných materiálů) nijak velké. Domníváme se, že v dnešní digitální době nejsou požadavky pro využití základního modulu nikterak složité a že by tyto základní kroky měl zvládnout každý vychovatel v sociálním zařízení.[198]

Na katedře výtvarné výchovy PdF MU byl na podkladě dlouholetých zkušeností s realizací pedagogických praxí ve znevýhodněných cílových skupinách v roce 2009 akreditován nový studijní program Speciální výtvarná výchova, jež mohl vzniknout mj. i díky zkušenostem s prací v Nových Zámcích u Litovle − poskytovateli sociálních služeb. Prostřednictvím tohoto programu bude v budoucnu zajištěna možnost doškolování stávajících výchovných pracovníků nejen poskytovatelů sociální péče. Pokud se týče nových absolventů vysokých škol, zejména výtvarně pedagogických oborů, neshledáváme zde žádný znalostní deficit potřebný pro realizaci takovéto výtvarné dílny.

2.15. Shrnutí

Z uvedeného vyplývá zejména fakt, že nová média mají v rámci využití ve výtvarně-pedagogické praxi velice široké možnosti a i tato DSP předkládá jen malý zlomek toho, jak je s novými médii možno pracovat. Projekty, které zde předkládáme, jsou ve svých modifikacích aplikovatelné i v jiných cílových skupinách, než pouze u lidí s mentálním a kombinovaným handicapem, o čemž jsme se přesvědčili v rámci vlastní praxe.

Možnosti interaktivního systému jsou velmi široké a vybízejí k podpoře interdisciplinarity, k posunu směrem k dramatickým a hudebním technikám. Společné workshopy, zaměřené cíleně na dramatické či hudební postupy, mohou vnést do práce mnohé nové rozměry a umocnit prožitek jak uživatelů, tak i výchovných pracovníků.

Důležitým činitelem pro využití nových médií při práci s uživateli Nových Zámků — poskytovatele sociálních služeb, je nápaditost a do určité míry i novátorství lektora, zaměstnance, který má na starosti volnočasové aktivity. Tyto předpoklady by však v dnešní době měl mít každý výchovný pracovník obdobných zařízení.

Využívání nových médií v současné době stále není plně a nápaditě začleněno do výtvarně výchovných činností v jakémkoliv druhu zařízení. Proto je využívání těchto technik pro cílové skupiny velice poutavé a zábavné, bez ohledu na věk nebo na postižení uživatelů.

Jednotlivé moduly a jejich kombinace mohou vyvolat stejnou reakci v různých cílových skupinách. Např. děti předškolního věku reagovaly

na vystavěný systém podle modulu AB, i na využívaná témata obdobně. Zároveň to však zdaleka neplatí u všech modifikací modulů. Vždy je nutné přihlížet ke schopnostem, dovednostem a zájmům cílové skupiny se kterou aktuálně pracujeme.

2.16. Příprava výtvarné dílny — metodika[199]

Možnosti a varianty zapojení přístrojů:

Validitu uvedených postupů je nutno brát s rezervou, s ohledem na stále se vyvíjející technologie. Riziko uvádění podrobných postupů tkví v tom, že se případný čtenář utopí v množství technologických dat, která mohou být vzhledem k současné situaci zastaralá, nebo mohou být řešena jinak, efektivněji. Princip zapojení však do jisté míry zůstává shodný, mění se pouze typy rozhraní (cinch, HDMI), kterými lze přístroje propojit. Obecně lze technologické postupy tedy shrnout do schématu:

1) zapojení: obrazový výstup – propojovací prvek – obrazový vstup
2) nastavení obrazového vstupu a výstupu.

Uvedené schéma však na druhou stranu nenaplňuje nezbytnou informační hodnotu, proto jej rozvádíme v následujících modulech.

2.16.1. MODUL A (*zrcadlo*)

Modul A využívá možnosti zpětné vazby. Situace, kterou kamera zachycuje je v reálném čase promítána v televizi nebo na dataprojektoru. Možnosti zapojení se odvíjejí od konkrétních typů přístrojů které máme k dispozici. Tedy v podstatě každá digitální kamera a některé fotoaparáty disponují uvedenou možností. Před zahájením workshopu je vhodné se s přístroji seznámit a zjistit, které propojovací kabely potřebujeme, případně v jaké délce − s ohledem na prostorové možnosti. Obecná typizace připojení je poměrně obtížná, především kvůli kamerám a fotoaparátům – jejich video výstupy (A/V) se mohou lišit dle konkrétního typu, nebo výrobce (jack, nebo speciální konektor). Uvedené kabely však bývají součástí příslušenství kamer a fotoaparátů, a požadované připojení nám umožní. Video vstupy televizorů a dataprojektorů bývají typizovány (cinch). Odpovídající kabel zpravidla poznáme tak, že jedna z jeho koncovek je žlutý cinch (patřící do vstupu televize, projektoru).

Požadavky na realizátora: základní znalost audio/video techniky
Vybavení: kamera (fotoaparát), stativ, propojovací kabel, televizor (dataprojektor)

Postup:

1) Kameru (fotoaparát) umístíme na stativ
2) Jack nebo specifický konektor zapojíme do výstupu v kameře (bývá označen A/V, nebo AUDIO/VIDEO)
3) Druhý konec kabelu (zpravidla se třemi konektory cinch – bílý, červený, žlutý) zapojíme do vstupu televize nebo projektoru (bývá označen VIDEO - žlutý). Zbylé dva (červený, bílý) přenášejí zvuk a není třeba je zapojovat. V případě novějších přístrojů lze

propojovat pomocí rozhraní HDMI, tento kabel však nebývá součástí vybavení kamer a fotoaparátů.

4) Nastavení A/V výstupu na kameře, fotoaparátu je třeba aktivovat. Nalezneme jej v menu kamery, pod kapitolami *A/V OUTPUT, DISPLAY* a podobně.

5) Nastavení A/V vstupu na televizi, dataprojektoru: na televizi lze nastavit pomocí přepínání programů (před programem 0), nebo přímo tlačítkem AV. U dataprojektoru bývá zdrojový signál rozpoznáván automaticky. Pokud propojení nefunguje, stačí stisknout tlačítko *SOURCE — zdroj*.

6) pomocí zpětné vazby (přímého přenosu) uživatele konfrontujeme s jejich vlastním obrazem.

2.16.2. MODUL B (*projekce)*

Modul B využívá možností zapojení počítače a dataprojektoru. Z technologického hlediska je uvedené připojení typizováno a lze jej bez problémů realizovat pomocí kabelu, který bývá součástí příslušenství dataprojektoru (VGA –VGA, nebo DVI – DVI). Uvedené zapojení slouží k projekci pořízených záznamů (foto, animace, video), nebo jejich úpravě v reálném čase (úprava fotografií – zesvětlování) a následným možnostem interakce. Zapojení dataprojektoru je otázkou triviální IT dovednosti. V případě modulu B spočívají předpoklady realizované akce především v realizátorově schopnosti ovládat vybavení softwarové.

Požadavky na realizátora: základní IT znalosti

Vybavení:

1) hardware: počítač, propojovací kabel, dataprojektor, fotoaparát, propojovací kabel nebo čtečka karet
2) software: prohlížeč obrázků, videopřehrávač (součást operačního systému), obrazový editor (Gimp, Photoshop, Photopaint), střihový program (Movie Maker, Vegas, Premiere,)

Postup:

1) počítač (notebook) připojíme k dataprojektoru pomocí dostupného kabelu.
2) pokud u projektoru nedojde k automatickému rozpoznání signálu z PC, je zpravidla zapotřebí nastavit výstup z počítače (snížit rozlišení pracovní plochy, nebo určit výstup). Uvedené nastavení lze provést kliknutím pravým tlačítkem myši na pracovní plochu a otevřením karty výrobce grafického adaptéru (ATI, Nvidia, Intel, atp.) – zde bývají postupy připojení uváděny krok za krokem. Stačí sledovat manuál.
3) Po úspěšném propojení zkopírujeme z fotoaparátu do PC pořízené fotografie. Použití čtečky karet, místo přímého propojení fotoaparátu a PC, proces kopírování značně urychlí.
4) Dle míry flexibility realizátora, který systém ovládá, lze samotnou realizaci akce koncipovat tím způsobem, že máme k dispozici značné množství fotografií (zvířata, dopravní prostředky, krajiny, atp.) a necháme uživatele, aby si sám vybral. Vybranou fotografii, lze následně otevřít v obrazovém editoru a zesvětlit místo, kde uživatel stojí, případně reagovat dalšími nástroji na jeho gesta, pohyby, atp. Uvedený postup je však náročnější na realizátorovu IT zkušenost a vyžaduje větší flexibilitu, aby nedocházelo v rámci realizace tvůrčí situace ke zbytečným prostojům.
5) Střihový program používáme pouze v rámci přípravy na realizaci aktivit s uživateli: především pro zpracování pořízených záznamů, nebo extrakci určitých částí dokumentárních filmů o přírodě aj. Při samotné realizaci workshopů se nepoužívá.

2.16.3. MODUL AB (*zrcadlo projekce*)

Modul AB představuje z technologického hlediska kombinaci výše uvedených postupů. Modul *projekce* vytváří samostatný okruh: scénu v jejíž rámci jsou uživatelé konfrontováni s promítaným materiálem. Modul *zrcadlo* uvedenou scénu kde uživatelé participují, snímá, a promítá tak, aby uživatelé mohli reagovat na svůj obraz v reálném čase. V případě využití dataprojektoru v rámci MODULU A, je možné usnadnit uživatelům reakci na promítaný obraz jeho zrcadlovým obrácením (v menu dataprojektoru). U běžné televize tato možnost nebývá.

Požadavky na realizátora: v rámci uvedení systému do chodu stačí základní znalosti A/V techniky a IT. Pro přípravu kombinovaných podkladů pro realizaci je vhodné, aby realizátor absolvoval praktický kurz nových médií, nebo multimédií a dokázal v dimenzi uvedených vyjadřovacích prostředků přemýšlet (tj. schopnost práce s tématem, schopnost kombinovat média, schopnost přemýšlet ve vrstvách a ovládat základy vytváření inteligentní grafiky).

Vybavení:
Hardware: MODUL A (kamera nebo stativ — kabel — projektor) + MODUL B (PC — kabel — projektor)
Software: prohlížeč obrázků, videopřehrávač (součást operačního systému), obrazový editor (Gimp, Photoshop, Photopaint), střihový program (Movie Maker, Vegas, Premiere,), program pro vytváření inteligentní grafiky: Flash.

Postup:

Pro efektivní využití kombinace obou modulů je třeba dobře zvážit prostorové dispozice: především zajistit, aby MODUL A snímal a promítal akci realizovanou pomocí MODULu B (tak, aby uživatelé dobře viděli svůj promítaný obraz). Ideální nastavení se liší dle specifikací konkrétního projektoru. Videokameru, která uživatelům zprostředkovává jejich obraz v projekční ploše, lze současně využít pro pořízení záznamu realizované situace — možnost přímého přenosu to nikterak neovlivní. Kamera může být také používána jako prvek, který uživatelům promítanou situaci dynamizuje (používáme-li v projekci fotografie).

A sice: snímáme uživatele který řídí "virtuální automobil", švenkováním, zoomem a třesem s kamerou simulujeme pohyb, který se projevuje na projekční ploše MODULU A tak, že uživatel "vyjíždí z obrazu a přijíždí zpět", atp.

MODUL B lze používat také jako světelný zdroj, či v kombinaci s grafickým editorem a tabletem, jako dynamický kreslící nástroj (výhoda kombinace s MODULem A spočívá ve skutečnosti, že uživatelé mohou všechny akce v reálném čase vidět na velké projekční ploše).

Nejnáročnějším postupem je samotná příprava animovaných podkladů. Při realizaci projektu v roce 2007 jsme reagovali na dílčí poznatky z realizace předcházejících projektů. V případě, že tvůrčí aktivita počítá s realizací určité příběhové struktury založené na scénáři, je používání nejrůznějších systémových přehrávačů spíše rušivé (grafické zpracování ovládacích prvků, loga, barevnost, atp.). Z tohoto důvodu jsme začali využívat možností Flashe, který dovoluje do podkladových materiálů umístit skrytá tlačítka, kterými je animace ovládána. Při správném nastavení tedy nevyužívá přehrávač tradičním způsobem, a výsledný vizuální charakter akce je zbaven balastu systémového rozhraní.

Využitelné animace jsou vytvářeny pomocí většího počtu vrstev, v kostce:

1) úprava obrazového materiálu v obrazovém editoru (Photoshop) – pomocí polygonálního lasa vyřízneme např. křídla a každé vložíme do zvláštní vrstvy (s průhledným pozadím.) Uložíme ve formátu, který je schopen uchovat informaci o vrstvách a průhlednosti: *křídla.psd*
2) ve střihovém programu si upravíme sekvenci pohybujícího se nebe, uložíme do souboru: *nebe.avi*
3) do programu Flash importujeme soubor *křídla. psd,* každé do zvláštní vrstvy, v každé vrstvě vytvoříme animaci založenou na doplnění pohybu (pohyb křídel)
4) pod vrstvou KŘÍDLA vytvoříme vrstvu NEBE, do které importujeme soubor *nebe.avi*
5) nad vrstou křídla vytvoříme vrstvu TLAČÍTKA, kam umístíme ovládací prvky (stop, play, atp...)
6) animaci exportujeme ve formátu *. exe, aby bylo možné ji přehrát bez přehrávače.

2.16.4. Ozvučení

Zvuk zaujímá v podobných projektech nepostradatelnou úlohu a zároveň představuje jeden z klíčových motivačních elementů při samotné tvůrčí činnosti uživatelů. Při přípravě kombinovaných materiálů je vhodné vést zvukovou složku v patrnosti a animaci doplnit o příslušné zvukové efekty (např. zvuk motoru, atp.). Na druhou stranu však zkušenosti z realizovaných projektů a kurzů ukázaly, že není nezbytné materiály otrocky konkretizovat o jednotlivé efekty, zvláště v případě spolupracujeme-li s vnímavým klavíristou, či jiným hudebníkem. Zvuk motoru může být v samotné akci více než dostatečně zastoupen zvukem bubnu, atp.

2.16.5. Přímý přenos

Základní forma práce s uživateli pomocí obrazu promítaného v reálném čase.

K realizaci je použito pouze dig. kamery, propojovacího kabelu a projekční jednotky (televize, projektor). Typ propojovacího kabelu je definován především druhem výstupu na dig. kameře (obvykle cinch, s-video), televizi, projektoru (cinch, s-video, scart).

2.16.6. Digitální fotografie

Konfrontace uživatelů s obrazem sebe sama, či s vybranými tématy orientovanými na osobní zájmy uživatelů. K realizaci je nutné PC se standardním prohlížečem dig. fotografií (implementováno ve winXP). Pro další úpravy fotografií (vyčištění, zesvětlení částí fotografií − např. přední sklo auta) je vhodné použít libovolný grafický editor: Adobe Photoshop, Corel Photopaint, případně bezlicenční alternativu (freeware) − Gimp.

2.16.7. Digitální video

A) Konfrontace uživatelů s předem připraveným videozáznamem pořízeným videokamerou (koně, ovce, nebe).

Pořízený materiál se z dig. kamery zachytí do PC (capture), typicky přes IEEE 1394 (FIREWARE) rozhraní pomocí software na zpracování videa (Adobe Premiere, Ulead Videostudio, Edius, atp.., případně bezlicenční alternativa — Windows Movie Maker — implementováno ve WIN XP). Vybrané sekvence záznamu se vyrenderují za užití vhodného videokodeku, dle nároků na místo a technické parametry konkrétního PC (divx, dv video).

Pro jejich následné přehrávání můžeme použít playlist Windows Media Playeru (implementováno ve WIN XP), případě rychlejší alternativu BS player (licensováno).

B) Extrahování vybraných sekvencí z dokumentárních DVD (ptáci, moře), případně dalších internetových zdrojů. Použijeme libovolný DVD ripper, následně se video zpracuje shodným způsobem ad A.

2.16.8. Kombinace animace a videa

Typicky využívá možnosti vrstvení a překrývání více videostop (Adobe Premiere, Macromedia Flash), první stopu zpravidla tvoří video, či dig. fotografie – pozadí (les, nebe, ptáci- ad.1) A).

Druhá vrstva je tvořena dynamickým elementem (křídla, kolo, vrtule), jehož základem je fotografie upravená maskou v grafickém editoru a uložená ve formátu *.PNG, při zachování možnosti průhledného pozadí. Takto upravený obrazový materiál dále zpracujeme v Macromedia Flash metodou ploškové animace (případně užitím funkce motion tween).

V konkrétních případech (automobil, motorky na lesní cestě) se záznam skládá ze tří vrstev: 1.pozadí, 2. otáčející se kolo, 3. dynamické pozadí.

V prvním ročníku projektu jsme pro výslednou projekci použili především formátu digitálního videa. Dynamické elementy (animace) byly z prostředí Flashe vyexportovány za užití modrého pozadí, které se následně vyklíčovalo (bluescreen) v Adobe Premiere. S vývojem technologických možností a představ jsme pro realizaci vizualizací začali užívat platformu Flashe, čímž odpadla nutnost klíčování.

Z hlediska specifických nároků na dějovou dynamiku (přechody mezi jednotlivými scénami) bylo v případě 2. návazného pokračování projektu (film Výlet) použito výhradně platformy Macromedia Flash. Tedy finální projekce nebyla ve formátu dig. videa (avi, mpg, atp…), nýbrž ve formátu aktivního objektu Flash (*.exe -windows projector), který sám o sobě již obsahuje prohlížeč a zároveň je možné v jeho rámci užívat skrytá tlačítka pro přechod mezi jednotlivými scénami. Volba tohoto řešení byla rovněž dána specifickým formátem orientovaným dle poměru stran projekční plochy 2:3, jejíž rozměr byl zvolen s ohledem na požadavek vystavení adekvátní scény odpovídající prostorovým nárokům v místě realizace projektu.

2.16.9. Uživatel pan David[200]

Ročník narození 1949, kombinované postižení - středně těžká mentální retardace, postižení horních i dolních končetin (kvadruparéza), narušení verbální komunikace.

V roce 1960 byl uživatel osvobozen od školní docházky, přesto se naučil číst, psát a částečně počítat. Pan David nemluví, s okolím se domlouvá pomocí specifických komunikačních systémů, zejména pak gestikulací a psanou řečí, kdy prostřednictvím vlastních vzkazů vyjadřuje svá přání, potřeby a postřehy průběhu dne. Dále se vyjadřuje hrdelními zvuky, mimikou, projevuje přání ukázáním. Plně vnímá a rozumí verbální komunikaci. Získané dovednosti jako např. částečná schopnost psaní a čtení zůstávaji na stejné úrovni, tvoří významnou součást naplnění uživatelových volnočasových aktivit, jsou tak neustále procvičovány.

Uživatel je vzhledem k typu postižení závislý na podpoře personálu v úkonech péče o vlastní osobu a v úkonech soběstačnosti. Úplná péče je poskytována v oblasti pohybu, při úkonech hygieny a oblékání, podpora pak v oblasti podávání stravy. Základní úkony jemné motoriky zvládá uživatel samostatně (ukázání prstem na příslušné místo, listování, úchop tužky, stisknutí tlačítka apod.) Je dobře orientován na vlastní tělo i na prostředí, jak ve smyslu prostorovém, tak ve smyslu sociálním. Samostatnost pohybu rovněž není u uživatele možná ze somatopedických důvodů, mimo zařízení také z důvodu mentálního postižení.

V oblasti sociálních a komunikačních dovedností je pan David i přes postižení tělesné, mentální a postižení verbální komunikace značně začleněn do běžných sociálních vztahů. Je velmi kamarádský, v kolektivu ostatních spolubydlících oblíbený, přesto si s ostatními uživateli nevytváří žádné bližší vztahy.

Pan David je velmi fixován na vlastní rodinu a blízké příbuzné. K jeho přáním patří pravidelný písemný i osobní kontakt s rodinou. Emotivně reaguje na pozitivní i negativní informace, zejména pak na informace týkající se blízkých osob. Občasně pan David projeví negativní náladu, která má však běžný průběh bez projevů neadekvátních reakcí..

V oblasti kognitivních procesů je pan David vnímavý, učí se samostatně, projevuje zájem o novinky. Má výbornou selektivní paměť na data, obecně je schopen zapamatovat si získané informace aniž by vyžadoval jejich několikanásobné opakování. Při práci je schopen udržet dlouhodobou pozornost. Logické uvažování má na dobré úrovni (například samostatně skládá puzzle i s těžším motivem, apod.). Uživatel zvládá jednoduché myšlenkové operace (pojmenování částí těla, rozeznává shodné znaky na předmětech, přiřazuje obrázky ke slovům, dokáže složit zadané obrazce apod.).

Pan David je schopen samostatného rozhodnutí v oblasti zájmových a volnočasových aktivit. S podporou si dokáže zorganizovat vlastní volný čas. Mezi zájmy patří zejména keramická dílna, muzikoterapie, čtení a opisování krátkých říkadel, vykreslování. Rád chodí ven, pokud je špatné počasí, tak sleduje dění z okna. Dívá se na televizní filmy

a rád poslouchá své rádio. Nejraději bývá na tichém místě, kde ho nikdo neruší při opisování textů z knih nebo při malování. Zapojuje se do keramiky, navštěvuje trivium, rehabilitaci, dramaterapii. Rád se zúčastňuje společenských akcí, jako jsou plesy, výlety a různé představení.[201]

Individuální plán podpory uživatele v oblasti využití nových médií

- Navázání kontaktu s uživatelem a postupné aktivní zapojení uživatele do systému multimediálních dílen.
- Využití artefiletických postupů (expresivního vyjádření) s cílem upevňování a prohlubování sociálních návyků a seberozvoje prostřednictvím aktivního sociálního učení, prostřednictvím umělecké výrazové hry.
- Zapojení uživatele s kombinovaným postižením do alternativní výtvarné dílny, která mu lépe umožní seberalizaci a vlastní vyjádření.

Uživatel velmi pozitivně reagoval na pracovní tým i nový způsob práce, kterým byl výrazně motivován. Navzdory narušené komunikační schopnosti neverbální formou (smích, výrazné mimické i gestické pohyby) projevoval velký zájem o participaci na projektu, což je jasně patrno také z dostupné foto a video dokumentace. Dále uživatel dokladoval svůj zájem vlastní volbou zobrazovaných témat, jež jsou mu nejbližší. V průběhu projektu například požádal o možnost práce s fotografiemi vlastní rodiny, které si samostatně vyhledal a zvolil. Zároveň byl schopen přesně reflektovat stávající situaci a volit její průběh. U uživatele se tedy v první fázi ověřila funkčnost systému nejen v rámci zajištění volnočasových aktivit, ale i jako způsob posilování stavů pohody („well-being“), vlastní seberealizace, sebereflexe a jako účinná podpora aktivního sociálního učení.[202]

Uživatel po pochopení základního systému v jeho statické podobě samostatně projevoval přání, s kým by chtěl být na fotografiích. Nechal si donést album fotografií, přičemž preferoval vlastní rodinu. Při pokusu o zdvojení, ale i ztrojení uživatelova portrétu na plátně uživatel rovněž projevoval velké nadšení, tak jako při jízdě dopravními prostředky, přestože v počátcích výzkumu byly obrazy pouze statické (možnost pohybu spočívala jen v mechanickém otáčení a zoomu kamery snímající obraz na pomocný projektor a zvuk motoru byl napodobován pouze verbálně).

V průběhu druhého roku trvání výzkumu docházelo k rozvoji projektu směrem k využití nejen statického obrazu, ale i videoprojekcí. Tento postup umožnil uživateli další možnosti participace a větší dynamiku práce s výrazným zapojením pohybu. Navzdory fyzickému postižení projevoval pan David cílenou snahu a aktivitu v oblastech hrubé motoriky. Přestože nebyl schopen fyzicky přesně kopírovat promítané pohyby (mávání křídly, řízení automobilu), reakce na simulovanou situaci a participace v ní byly pozitivní, což je patrno z foto a video záznamů. Z reakcí a následné reflexe uživatele můžeme vyvodit, že tento pracovní postup mu přinesl další obohacující pocity a seberealizující a sebevyjadřovací možnosti.[203]

V rámci realizace filmu Výlet, byl uživatel schopen vnímat i posloupnosti a návaznost jednotlivých scén. Rád a aktivně se účastnil dění. Při práci v kolektivu projevil velkou míru empatie a tolerance vůči ostatním uživatelům, velmi výrazně reagoval i ve chvílích, kdy byl

pouhým pozorovatelem a v interaktivním prostoru vystupoval někdo jiný. S tím souvisí také projevená míra trpělivosti. Pan David svým jednáním nestrhával pozornost pouze ke své osobě, byl schopen se podílet na vytvoření celkové pozitivní atmosféry.

V roce 2007 jsme systematicky pokračovali v zavedených technikách s aktivní účastí uživatele na výběru témat i způsobu jejich realizace. Systém byl rozšiřován o další vyjadřovací prostředky (např. zvukové zařízení apod.). Zájem pana Davida o účast na projektu se nesnížil. Stále reflektoval navozované situace velmi pozitivně, zároveň byl schopen uvědomit si hodnotu vlastní práce[204] a měl tendence ji prezentovat před vlastní rodinou i zaměstnanci (výsledky práce — velkoformátové fotografie, jsme na základě požadavků uživatele umístili na konkrétních místech jeho osobního prostoru, i prostor společných). Pan David se i přes své kombinované tělesné postižení a narušení v oblasti verbálních komunikačních dovedností v rámci workshopů rád zapojoval i do klasických výtvarných aktivit jako je kresba a malba.

V roce 2008 došlo k rozšíření projektu i směrem k dramatickým a hudebním technikám. Na podkladě předchozích zkušeností však došlo také ke zjednodušení systému tak, aby se v něm mohli lépe orientovat i uživatelé s mentální retardací těžšího stupně. Pan David se v práci nadále dobře uplatňoval, i přes kombinované postižení se zapojoval do práce s tělem v rámci stínohry. Pokud uživatel zrovna aktivně neparticipoval, udržel pozornost, pečlivě sledoval dění kolem[205] a vypomáhal s doplňkovými programy, např. doplňování divadelních scén živou hudbou, zpěvem atd.

Uživatel byl i nadále motivován aktivitami v rámci nabízených expresivních technik. Jeho aktivní účast na jednotlivých technikách se projevila zejména v oblasti zájmu o vlastní přítomnost na setkáních a v oblasti sledování dění[206] při workshopech. Samotné aktivní využití jednotlivých technik již nebylo tak výraznou individuální potřebou pana Davida.

Na základě bližšího zkoumání nastalé situace bylo zjištěno, že uživatel má, vzhledem k věku, podobné projevy i v běžných denních situacích. Zaměstnanci ústavu potvrdili, že jeho flexibilita a aktivita klesá ve všech ohledech, z toho jsme vyvodili, že se jedná o změny související s rostoucím věkem.

Pro další podporu však nelze říci, že aktivity jsou pro něj nevhodné či nefunkční. Samotný zájem uživatele o fyzickou přítomnosti při jednotlivých setkáních můžeme považovat za aktivizující a motivační. Pana Davida nadále podporujeme při možnostech setkávání se s novými lidmi, nabízíme mu další zážitkové, vysoce podnětově bohaté prostředí, které je při poskytování pobytových služeb, především pak u osob s kombinovaným postižením velmi žádoucí a motivační. Podnětným prostředím uživateli nabízíme nové způsoby využití volného času, preventivně působíme proti stereotypnímu průběhu dne a nezájmu komunity o jeho individuální prožívání.

Dlouhodobý pobyt v ústavním zařízení bez dostatečných podnětně motivujících situací může vést k hospitalismu. Podle Matouška se jedná o „stav dobré adaptace na umělé ústavní podmínky doprovázený snižující se schopností adaptace na neústavní, civilní život.“[207]

Předpoklady k dalšímu vývoji projektu:

Vzhledem k výzkumným výsledkům předpokládáme, že využití multimediální dílny bude pro uživatele dlouhodobě přínosné a jeho zájem nebude výrazně kolísat. Na základě individuální studie uživatele se v tomto případě metody multimediální dílny jeví jako účinné a dlouhodobě využitelné.

2.16.10. Uživatel pan Jakub [208]

Ročník narození 1964, Těžká mentální retardace, narušení verbální komunikace

Pan Jakub plně vnímá i rozumí verbální komunikaci. S okolím však komunikuje především neverbálním způsobem (gestikulací), doplněným vlastním verbálním projevem. Tento projev je založen na vydávání charakteristických zvuků, vycházejících často ze zvukové nápodoby přijímaných signálů a použití některých slov s velmi sníženou srozumitelností při vyslovování. V jednání se projevuje méně srozumitelnou až nesrozumitelnou řečí s doprovodem gestikulací. Komunikace je málo srozumitelná (huhňavost), uživatel má omezenou slovní zásobu. Pokynům rozumí, zvládne rozlišit některé základní podměty. V situacích, které se běžně, denně opakují, se uživatel orientuje bez problémů.

V oblasti emotivity se uživatel projevuje negativní náladou především v situacích, kdy zcela neporozumí požadavku, dané situaci apod. Potřebuje vlastní časový prostor pro zainteresování se do situace, získání vlastních motivačních podnětů. Není vhodné uživatele do aktivit, u kterých se projevuje počáteční nevolí, neaktivitou, výrazně aktivizovat. Pan Jakub si v případě zájmu o činnost najde vlastní cestu v delším časovém intervalu.[209] V případě, že se v situaci, aktivitě orientuje, je v ní osobně zainteresován, dokáže se dlouhou dobu soustředit na činnost[210], jeví o činnost zájem, individuálně, specificky reaguje na dění. Velký zájem projevuje uživatel o možnost sebevyjádření prostřednictvím hudebních a hudebně dramatických technik. V těchto oblastech dokáže výrazně projevit vlastní expresi, individualitu a vnitřní motivaci. Převládá u něj zájem o hudbu a imitaci hry na hudební nástroje.

Jemná motorika je velmi dobrá, uživatel je schopen vykonávat dané úkony adekvátní svým rozumovým schopnostem. Ve známém prostředí se zvládne orientovat bez osobní asistence. V neznámém prostředí je však nejistý až odmítavý a vyžaduje důslednou asistenci a dopomoc při chůzi. Hrubá motorika je dobrá, je však velmi nejistý nejen v neznámém prostředí, ale i při chůzi v nerovném terénu (chůze po schodech, na vycházce). V neznámém přírodním prostředí ztrácí rovnováhu a je nutná osobní asistence.

Stejně tak v průběhu oblékání je uživatel samostatný pouze částečně. Je nutná drobná asistence při určování správného směru oblékání (rub a líc). Výběr oblečení není schopen samostatně zvládnout vzhledem k situaci či počasí. V průběhu stolování uživatel vyžaduje delší čas a klid, je zcela samostatný.

V minulosti se údajně projevoval nezájmem k činnosti a straněním se ostatních (vyhledával klidná místa) v důsledku emocionální nepohody (očekávání a vyhlížení rodinných příslušníků). Postupem času tato emocionalita vypršela a nyní se s velkým zájmem podílí na výchovných činnostech a nabízených aktivitách.[211]

Individuální plán podpory uživatele v oblasti využití nových médií

- Navázání kontaktu s panem Jakubem a postupné aktivní zapojení uživatele do systému multimediálních dílen.
- Využití artefiletických postupů (expresivního vyjádření) s cílem upevňování a prohlubování sociálních návyků a seberozvoje

prostřednictvím aktivního sociálního učení, prostřednictvím umělecké výrazové hry.

Uživatel byl přítomen na workshopu, kdy byly poprvé použity videozáznamy. Výchovní pracovníci byli velmi skeptičtí v možnostech jeho zapojení kvůli míře postižení. Zejména v souvislosti s nižší motivací uživatele pro aktivizaci a zapojení se do běžných činností poskytovaných v rámci služeb zařízení. Vzhledem k postižení v oblasti verbální komunikace nebylo možné s panem Jakubem efektivně komunikovat, představit mu nabízené aktivity. Současně pak nebylo možné získat od uživatele přímou zpětnou vazbu z oblasti verbálního vyjádření.

Z pozorování jeho chování bylo možné velmi brzy usoudit, že i přes předpokládanou sníženou schopnost realizovat se v rámci nabízených technik, bude možné tuto hypotézu popřít a pokusit se tak začlenit uživatele do aktivního procesu projektu co nejvíce.

Opakovaně jsme panu Jakubovi nabídli možnost delšího časového prostoru pro pasivní vnímání děje. Měl individuální prostor pro samostatné, na základě svých vlastních potřeb a v jemu příjemné a přiměřené míře zapojení se do aktivit.[212] Uživatel se necítil pod tlakem okolností, časového omezení apod. a jeho reakce na nabízený program se po dodržení výše zmíněných pravidel, v kombinaci se zvýšenou motivací, velmi pozitivně projevovaly.

Zdálo se, že pan Jakub potřeboval vždy při začátku výtvarné dílny, než byl schopen se opět aktivně zapojit, delší dobu na aklimatizaci a „znovupochopení“ systému.[213] Vzhledem k jeho snížené schopnosti zapamatovat si situace v rozmezí delšího časového odstupu, byla naše setkání provázená úvodní nejistotou.[214] Uživateli byl vždy poskytnut individuální časový prostor pro vlastní vstup do děje. Pro podporu znovuosvojení si situace jsme volili přirozený, neverbální způsob komunikace. Pan Jakub má výraznou dovednost nápodoby neverbálních projevů, především v oblasti práce s tělem. Tyto podněty jsou pro něj často motivující a prostřednictvím výrazových prvků s ním lze navázat komunikaci a usnadnit mu vstup do děje. Jedná se především o výrazy znázorňující hru na hudební nástroj, zpěv s mikrofonem apod. Tyto situace jsme podpořili hudbou, kterou uživatel zná a má ji rád. Protože hudba byla ve většině případů součástí programu, mohl se pan Jakub projevovat jako aktivní účastník v rámci komunity a hlavního dění, ale také mohl pouze reagovat na hudbu, tančit a cokoliv napodobovat bez ohledu na dění kolem. Tento přístup pana Jakuba ještě více motivoval, protože nebyl nucen podrobit se obecnému zadání, mohl v prostoru participovat dle vlastní vůle a aktuálních potřeb a nálad.

Statický pohled bez viditelného zaujetí často neodrážel zájem pana Jakuba. Z dalšího průběhu aktivit a na základě důsledného pozorování uživatele bylo zřejmé, které techniky uživateli individuálně vyhovují a nabízejí mu dostatečný prostor pro podporu jeho expresivních dovedností. Proto jsme z práce s uživatelem vyloučily techniky, kdy má prostor pro vlastní vyjádření při poskytnutí statického obrazu. Pan Jakub o tuto techniku nejevil zájem, byl pasivní, technika pro něj nebyla dostatečně expresivní. Pro podporu sebevyjádření uživatel potřebuje jistou míru vedení, poskytnutí prostoru pro nápodobu, možnost stát se součástí dynamického děje. Uživatel nejevil potřebu o prosazování sebe sama,[215] přesto i při podporované aktivitě dokázal ve vysoké míře projevit vlastní individualitu a osobně

specifické výstupy, odrážející se především ve využití neverbálních pohybových a mimických projevů.

Pozitivní reakce se z těchto důvodu projevovala nejvíce v případě participace v interaktivním prostoru. Ve chvíli, kdy se uživatel zapojil do práce, měl velkou vytrvalost.[216] Ulpíval na konkrétních pohybech, přesto byla zřejmá reakce na promítané videozáznamy (plave v moři, řídí loď). V případě tohoto uživatele byla nutná větší míra individuální motivace. Jakmile se však zapojil, byla jasně znát jeho interesovanost vytvořeným prostředím.

Uživatel byl značně závislý na nabídnutém programu. Přijímal nabídnutý prostor, pokud do něj byl přiveden vychovatelem a pokud byl schopen pochopit jeho systém.[217] S uživatelem bylo třeba pracovat v krátkých, častěji se opakujících sekvencích, které měli v jednom pracovním bloku stejný nebo velmi podobný charakter. Pak byl teprve schopen na tyto situace reagovat, zapamatovat si jejich průběh. V opačném případě se pan Jakub nedokázal v situacích dostatečně orientovat, neuměl si zapamatovat jednotlivé kroky, které se pro něj, se zvýšenými časovými i obsahovými nároky, stávaly velmi nesrozumitelnými až zmatečnými. Na základě těchto negativních indicií ztrácel zájem, nebyl dostatečně motivován. Zpětná reflexe byla s uživatelem, na základě výše zmíněných ukazatelů, zaměřena zejména na okamžité reakce, týkající se konkrétních bloků, aktivit. Tyto reflexe umožňoval systém přímého přenosu na protilehlou projekční plochu, na které uživatel sledoval své aktivity. U pana Jakuba jsme se hlouběji nezaměřili na dlouhodobou reflexi, která z jeho projevů nebyla čitelná.

Jeho participace byla zaměřena na vyplnění volnočasové aktivity a procvičování stávajících sociálních návyků a fyzických schopností, [218]aktivizaci a podporu při využití volného času, současně také na možnost získání nových zkušeností v oblasti expresivní komunikace, která by mohla podpořit a rozšířit možnosti jeho neverbálních komunikačních projevů v běžných denních situacích.[219]

V roce 2008 došlo na základě předchozího výzkumu ke zpětnému zjednodušování multimediální dílny, protože se ukázalo, že ne všichni uživatelé jsou schopni soustředit pozornost na více než jednu smyslovou složku. To je případ právě sledovaného, pana Jakuba, u kterého jsme po zjednodušení viděli vyšší míru zájmu, participace a porozumění hře v jejím celku. Jednalo se zejména o část projektu věnované stínohře. Pozitivní roli zde pro uživatele hraje individuální přístup. Vždy předvádí improvizovanou etudu v kooperaci s lektorem, který se snaží o vzájemnou interakci mezi jím samým a uživatelem. Práce s tělem v tomto prostoru byla velice jednoduchá jak ve smyslu fyzické, tak i mentální orientace.[220] V případě pana Jakuba se nejednalo o konkrétní příběhy, ale o jednoduché etudy, ve kterých měl uživatel například zrcadlově reagovat na pohyby vychovatele. (Vzájemné dotýkání rukou v prostoru, tleskání, poplácání po ramenou, dotknutí se nosů atd.). Tyto etudy pod nápaditým vedením získávají atraktivitu i pro diváky. Ostatní uživatelé proto sledovali dění na plátně a verbálně na něj reagovali, což bylo pro pana Jakuba oceněním, motivací, i nasměrováním k další práci.[221]

Podpora uživatele při technice stínohry se ihned při prvním kontaktu s technikou projevila jako vysoce efektivní a přirozeně motivující. Pan Jakub dokázal projevit technikou nápodoby všechny představované neverbální projevy. Na základě motivace a přirozenosti při projevech jsme usoudili, že systém stínohry by se pro uživatele mohl

do budoucna stát efektivním při nácviku a podpoře možné alternativní komunikace.[222] Pomocí hry ve světě fikce by bylo možné u pana Jakuba cíleně rozvíjet některé neverbální komunikační možnosti, jichž by dále mohl využít v běžném prostředí a aplikovat je na konkrétní situace. Pro podporu osvojení si efektivních způsobů alternativní komunikace by bylo nutné trvale, důsledně, a na základě výše zjištěných potřeb, pravidelně a motivačně vést individuální aktivitu s využitím nabídnuté techniky. Všichni pracovníci by museli být jednotlivých gest a dalších neverbálních sdělení znalí tak, aby jejich využití panem Jakubem v běžných situacích bylo pochopeno a bylo na ně adekvátně reagováno. I v případě, že by uživatel nebyl schopen osvojená gesta a neverbální projevy použít v běžných situacích, má pro něj nabízená technika velký význam. Podporuje ho v možnosti komunikovat s dalším účastníkem jeho přirozeným a jemu srozumitelným způsobem, aktivizuje ho a zapojuje do dění kolem. Technika mu nabízí prožít si pocit úspěchu, sdílení, souznění a sounáležitosti, které jsou důležitou složkou naplňování základních lidských potřeb.[223]

V průběhu této části projektu se u uživatele častěji objevila výraznější mimika, jasně dával najevo, že si již realizátory projektu pamatuje (zdravil se, vítal, usmíval atp.), o to častěji také z vlastního zájmu navštěvoval workshopy a sám se snažil vstoupit do jejich chodu a zapojit se podle svých možností do práce, z čehož vyplývá dříve skrytá schopnost reflexe předchozích setkání. Uživatel byl schopen zapamatovat si průběh dřívějších aktivit, které byl patrně vnitřně schopen reflektovat. Reagoval na známé tváře realizátorů a bez nutnosti úvodní motivace se sám zapojoval do nabízených aktivit. Jeho chování a komunikace byly otevřené, bez náznaků nejistoty. Z důvodu složitěji koncipovaných workshopů byl pan Jakub schopen participovat pouze částečně, jeho pozornost ulpívala na jednotlivých fázích programu, nebyl schopen pracovat kontinuálně, spíše si vybíral jednotlivé činnosti, které jej zaujaly a těm se věnoval delší dobu, bez náznaků kolísání pozornosti. Současně měl tendenci k stereotypním pohybům, vydávání zvuků. Předpokládáme, a to i na základě vyjádření pracovníků a dlouhodobé znalosti uživatele, že se jedná o odpočinkové, uvolňující aktivity, kterých pan Jakub využívá i v běžných denních situacích v průběhu mnoha dalších činností. Těchto pohybů využívá často při samostatném, spontánním vyplnění volného času. Při nabídnutí zvukových podnětů (hra na hudební nástroj, zpěv, hudba apod.) uživatel pozitivně reagoval, vnímal dění kolem sebe a přizpůsoboval se změnou rytmu či výškou hlasových projevů.

V průběhu roku 2010 jsme realizovali dílny pod názvem „Picasso", zaměřené interdisciplinárně, avšak bez nutnosti využívání všech zvolených disciplín dohromady. Tento postup byl zvolen na základě předchozích poznatků o tom, že je smysluplnější udržet aktivity v jednoduchosti. Právě pro sledovaného uživatele, pana Jakuba, tento postup umožnil další participaci. Pokud by byl nucen vnímat dějovou posloupnost, nebo prolínání obrazů, kombinaci více disciplín dohromady, jeho pozornost by v závislosti na míře postižení a neporozumění úkolu kolísala a uživatel by byl příliš náročnou prací demotivován, jak je uvedeno v této případové studii výše. V rámci těchto workshopů se tedy pan Jakub opět zapojil pouze do realizování složky hudební, dlouhou dobu vydržel ve skupině zpívat a hrát na fiktivní hudební nástroj, doplňovat ve zpěvu i ostatní uživatele.[224] V této disciplíně se viditelně přizpůsoboval zpěvu ostatních. Pokud celá skupina zúčastněných přistoupila k realizaci další složky workshopu —

malbě, pan Jakub dále pokračoval ve své aktivitě a na ostatních uživatelích bylo vidět, že činnost pana Jakuba vede k udržení dobré pohody a podporuje tvůrčí, uvolněnou atmosféru v dílně.[225]

Workshop byl koncipován tak, aby ke zpětné reflexi a pochopení předchozí práce došlo po sestříhání videoklipů konkrétních uživatelů. Tento výstup byl v případě pana Jakuba nereálný z toho důvodu, že nepracoval na všech vytyčených aktivitách, participoval pouze na hudební složce, ale zejména proto, že míra mentálního postižení nedovolí uživateli dost dobře zpětně reflektovat vlastní práci. Jak již bylo uvedeno výše, uživatel reflektuje zejména aktuální expresivní situace, ve kterých se pohybuje a díky kterým má také pocit vlastní seberealizace.[226]

Přesmíru svého postižení se stal pan Jakub jedním z nejvýraznějších účastníků našeho výzkumu a jako jediného uživatele s diagnostikovanou těžkou mentální retardací jsme jej právem zařadili do první skupiny účastníků, která zahrnuje pouze uživatele, jež se podíleli na realizaci workshopu nadmíru aktivně.

Předpoklady k dalšímu vývoji projektu:

Vzhledem k výzkumným výsledkům předpokládáme, že využití multimediální dílny může být pro uživatele dlouhodobě přínosné ve smyslu procvičování stávajících návyků, fyzické zdatnosti a vyplnění volného času. Pomocí hry ve světě fikce by bylo možné u pana Jakuba cíleně rozvíjet některé neverbální komunikační schopnosti, jichž by dále mohl využít v běžném prostředí a aplikovat je na konkrétní situace, jak již bylo popsáno výše.

Na základě individuální studie uživatele se v tomto případě metody multimediální dílny jeví jako účinné a dlouhodobě využitelné, zejména v jejich jednodušších formách. U složitějších systémů si umí přizpůsobit práci vlastním schopnostem, realizovat pouze část, kterou sám vybere a věnovat se sociálním kontaktům s ostatními zúčastněnými.[227]

2.16.11. Uživatel pan Arnošt[228]

Ročník narození 1967, středně těžká mentální retardace

V oblasti sociálních dovedností se uživatel orientuje ve známých situacích. Je schopen samostatné sebeobsluhy v základních hygienických návycích, samostatné sebeobsluhy při oblékání, stolování, není nutná podpora pracovníků. V oblasti jemné motoriky je schopen plně vykonávat běžné úkony, hrubá motorika je plně vyvinuta. Pan Arnošt je schopen plné orientace na vlastní tělo, orientuje se v prostředí, ve kterém žije. Při nácviku začlenění do širšího společensko-sociálního prostředí je třeba individuálního přístupu. Není schopen samostatné orientace v tomto prostředí.

Uživatel je schopen verbální komunikace — slovní zásoba uživatele odpovídá jeho mentálnímu postižení. V běžných situacích vnímá a je schopen rozlišit základní podněty, je schopen samostatně vyjádřit své přání a potřeby. Na známé podněty reaguje přiměřeným způsobem. Neohlášené, nebo nečekané změny v jeho denním harmonogramu způsobují rozrušení. Uživatele je proto vhodné předem informovat a konzultovat s ním změny, dění v průběhu dne, plánované aktivity apod.

Do kolektivu a nabídnutých aktivizačních činností se uživatel zapojuje, má však rád svůj klid, rád tráví čas na svém pokoji. Na běžně nabízené aktivity, které se neváží k oblíbeným činnostem pana Arnošta, reaguje se zájmem, nicméně pro něj nejsou natolik motivující a zajímavé, proto se jeho pozornost vztahuje pouze na kratší časové intervaly. Předpokladem úspěšného zapojení do takovéto pracovní činnosti je častá podpora a slovní pochvala. Pokud je tématem aktivity populární hudba (Karel Gott, Helena Vondráčková atd.), je uživatel schopen prostřednictvím tance, zpěvu nebo např. malování, delšího aktivního soustředění se, a to bez větší podpory, jelikož se jedná o jeho oblíbené téma. Uživatel je tématem natolik interesován, že ho promítá takřka do všech zmiňovaných aktivit. Výrazným projevem zájmu pana Arnošta o populární hudbu je i intuitivní nápodoba slovní zvukové stránky textu obsahu písní, které zná nazpaměť, není však schopen plně rozpoznat jejich verbální obsah (snížená slovní zásoba způsobená postižením). Proto si na základě percepční fonetiky vytvořil vlastní způsob vyjádření, který zachovává původní intonaci i zvukový obraz originálu. Zcela samostatně pak tráví svůj volný čas také prohlížením časopisů (opět souvislost s populární hudbou, mediální sférou).

Individuální plán podpory uživatele v oblasti využití nových médií

- Navázání kontaktu s uživatelem a jeho postupné aktivní zapojení do systému multimediálních dílen.
- Využití artefiletických postupů (expresivního vyjádření) s cílem upevňování a prohlubování sociálních návyků a seberozvoje prostřednictvím aktivního sociálního učení, prostřednictvím umělecké výrazové hry.

- Poskytnout uživateli prostor k seberealizaci prostřednictvím jemu blízkých vyjadřovacích postupů (zpěv, tanec, malování)
- Posilování sebejistoty a podpora interakce s okolím, s tematickým důrazem na uživatelovy zájmy.

V průběhu druhého roku trvání výzkumu docházelo k většímu rozvoji projektu směrem k využití nejen statického obrazu, ale i videoprojekcí. Tento postup zprostředkoval zajímavou participaci uživateli, který je interesován populární hudbou a tancem. Statická forma tvorby, tzn. například fotografování se s populárními osobnostmi, uživatele sice zaujala, byla však málo dynamická a dalo se předpokládat, že dlouhodobě nebude pana Arnošta motivovat z důvodů jeho osobnostní dynamiky a zájmů. Proto jsme se pana Arnošta pokusili zapojit do navazující práce v improvizovaném prostoru, který tvořila kombinace videozáznamu s hudbou, a který poskytoval uživateli možnost vyjádřit se pohybem, více dynamicky. Pan Arnošt nebyl původně z kapacitních důvodů zařazen do výzkumné skupiny, přesto však sám vyhledal prostor výtvarné dílny, který se nachází v budově zařízení, a po dohodě realizátorů byl přístupný všem uživatelům, bez ohledu na původní zapojení do výzkumu a typ postižení. U pana Arnošta bylo zřejmé, že důvodem jeho zájmu, tzn. motivem, který jej přivedl do prostor výtvarné dílny, byla zvuková složka projektu, která se bezděčně stala jeho úvodním motivačním prvkem.

Prvotní seznámení uživatele s prostředím bylo nejisté patrně z důvodu neznalosti projektu a jeho organizátorů. V tomto případě přispěla k rychlejšímu zainteresování uživatele do dění v prostoru

přítomnost výchovného pracovníka zařízení, který dokázal pana Arnošta podpořit při zbavování jeho prvotní ostýchavosti, nejistoty při osvojení si nových podnětů z prostředí, a v krátké době ho pozitivně motivovat k aktivitě. Pan Arnošt byl schopen se seznámit s projektem a aktivně se ho účastnit během velmi krátké chvíle.[229] Byl schopen rychlé interakce a brzy se stal jedním ze stěžejních účastníků výtvarných dílen. Expresivní vyjadřovaní se mu stalo velmi blízkým komunikačním prostředkem a přirozeně mu umožnilo vlastní seberealizaci při naplňování volnočasových aktivit a osobních přání.

Pan Arnošt byl schopen vyjádřit svá přání, a to především taková, se kterými se již v životě setkal, měl s nimi vlastní zkušenost (např. chtěl bych si zazpívat). Pro podporu rozšíření jeho vlastních možností a zkušeností byly uživateli nabídnuty a následně použity fotky známých zpěváků, kteří pana Arnošta interesují, u kterých jsme na základě znalosti uživatele předpokládali, že by jej mohly zaujmout. Dle předpokladu si uživatel následně dokázal na základě jednoduché vizualizace stanovit i další přání a konkrétní situace, které by chtěl prostřednictvím technik prožít. Například když byla uživateli předložena možnost vyfotografovat se v rámci statické situace s Karlem Gottem, automaticky po krátkém časovém úseku reagoval zapojením dalších činností, se kterými si spojuje Karla Gotta. Před projekční plochou zpíval, tančil, prostor se tak proměnil v jakési pódium, na kterémí se odehrávala show. Na podkladě reakcí a samovolných asociačních postupů pana Arnošta jsme rozšířili práci například o zpěv se zapojeným mikrofonem. Tato situace může sloužit jako příklad toho, že není možné vyčlenit výzkumníka ze zkoumané skupiny, že tvorba je vysoce interakční (ve smyslu uživatel - vychovatel, v našem případě výzkumný tým) a že bez tvořivého přístupu obou stran by se systém dále nerozvíjel. Ve chvíli, kdy začal pan Arnošt zpívat, napadlo nás zapojit mikrofon a předat mu ho. Díky této technologické možnosti se dokázal ještě více vžít do své herecké role. Uživatelé si poté mohli všichni vyzkoušet zpěv s mikrofonem před publikem — ostatními kolegy, měli možnost vidět se v přímém přenosu na projekci. Pro umocnění atmosféry jsme využívali také dynamický obraz promítaný za zpívajícího uživatele, atp. Tato jednoduchá aktivita, spočívající pouze v zapojení mikrofonu, přinesla většině zúčastněných uživatelů velkou radost, pocit uznání a seberealizace[230]. Podnět pro vznik této inovace, a nápad využít ji v úplné jednoduchosti přitom vyvstal díky panu Arnoštovi, který nás nevědomky přivedl na další cestu rozvíjející interdisciplinární přístupy.

Na základě pozorování jsme zjistili, že je uživatel aktivitami probíhajícími v rámci workshopů vysoce motivován. Při aktivitě, která se pro něj stala zajímavou a poutavou, dokázal projevit vysokou míru trpělivosti a důslednosti. Od činnosti neodcházel, dokázal u činnosti setrvat dlouhou dobu, a to především v případě, kdy byla primárně individuálně zaměřena na práci s jeho oblíbeným tématem (např. konkrétní osobou-idolem). Během aktivizace neprojevoval únavu, naopak byl stále více motivován novými podněty (ať již sluchovými, zrakovými, nebo i podněty přicházejícími prostřednictvím technických možností, jako je zmiňovaný vstup do role prostřednictvím zpěvu do mikrofonu, snímání vlastní osoby kamerou do televize apod.). [231] Na individuální vyjádření byl natolik fixován, že byl v rámci kolektivu schopen jen velmi omezeně reagovat na potřeby ostatních uživatelů, což však lze chápat jako přirozený projev soustředění se na vlastní osobu v rámci vysoce silných emočních a zkušenostních prožitků.[232]

V průběhu realizace filmu Výlet, kdy již pan Arnošt dobře znal systém práce a dokázal se přirozeně orientovat v prostoru, docházelo k rozšíření využívaných témat. Uživatel byl nabízenými technologickými možnostmi velice motivován, témata tedy mohli bez problému překročit střed jeho zájmu, mohli jsme se soustředit i na rozvoj dalších příběhů, které pracovaly více se skupinou, a vytvářely tak pole pro zlepšování komunikace mezi uživateli i lektory.[233]

Na rozdíl od úvodních motivačních témat, které byli často zaměřeny individuálně, s ohledem na zájmy jednotlivých uživatelů, práce na filmu Výlet byla skupinová, zaměřená na spolupráci, kooperaci a vzájemné respektování se. V počátku projektu byl pak Arnošt interesován vlastními výkony, nerad pouštěl do centra dění své kolegy, zejména pokud se jednalo o témata jemu nejbližší. V průběhu práce na filmu však postupně začal respektovat i ostatní, přijal vlastní role a byl ochoten pomáhat ostatním uživatelům a v práci před projekčním plátnem se s nimi střídat.[234] Jednou z příčin takové změny v jednání bylo pravděpodobně i to, že v průběhu dílny jsme zvýraznili hudební složku. Prostorem neustále zněla živá hudba, která dění výrazně doplňovala. Uživatel tedy mohl ve chvílích vlastních „hereckých" přestávek sledovat dění a zapojit se do své další oblíbené aktivity-zpěvu, sledovat dění na „jevišti" a pozorováním ostatních uživatelů lépe pochopit principy kooperace.[235] Tímto způsobem si uživatel upevňoval schopnost sociální spolupráce a empatie.

Uživatel byl poměrně dobře schopen reagovat na složku vizuální, zvukovou i pohybovou současně. V pohybové expresi dokázal projevit cit pro hudbu, melodii a rytmus, uplatnit předchozí zkušenosti s tancem. Pan Arnošt má výrazně fungující hudební paměť, uplatňuje stálý okruh repertoáru. Repertoár je schopen reprodukovat při uplatnění základních intonačních a rytmických parametrů, což umožňuje jednoznačnou identifikaci jednotlivých písní. Dokázal mezi sebou nepravidelně kombinovat několik naučených pohybových i hlasových prvků a etud.[236]

Uživatel nadále velmi rád spolupracuje v rámci workshopů jakéhokoliv typu. V roce 2007 byly workshopy zaměřeny zejména na malbu a klasické výtvarné techniky. Pan Arnošt vytrvale a soustavně pracoval na tématech, které ho zajímají, práci vždy dokončil, nerad ji opouštěl v dřívějších fázích. I přes dostatečnou soustředěnost bylo zřetelné, že mu nejvíce vyhovuje vyjadřování prostřednictvím výrazových technik využívajících hudbu a pohyb. Výtvarnou aktivitu vždy doprovází zpěvem, pozitivně reaguje i na reprodukovanou hudbu, která dotváří atmosféru a je schopen se soustředit na obě složky — výtvarnou i hubební. Tematicky opět navazoval na svá oblíbená témata, v přítomnosti realizátorů projektu bylo jasně patrné, že si pamatoval jak práci s médii, tak konkrétní osoby z realizačního týmu. Témata sobě vlastní přetvářel do podob, souvisejících s předchozí prací v multimediálním prostoru. Např. maloval sebe sama s Karlem Gottem, tak jako mu bylo umožněno v předchozím multimediálním workshopu s Karlem Gottem zpívat a stát „na jednom pódiu".

Projekt byl v průběhu let kontinuálně rozšiřován o další možnosti využití nových médií v práci s uživateli sociálních služeb. V roce 2008 byl projekt významně rozšířen o divadelní a pohybové složky. Dle předpokladů, které jsme si vytvořili na základě předchozí zkušenosti při práci s panem Arnoštem, byly pro něj tyto nové možnosti divadelního a pohybového projevu vysoce motivující. Uživateli se

rozšířily možnosti jeho expresivních projevů o nové zkušenosti, ke kterým má, ze svých projevů při práci čitelných, velmi přirozený vztah.

Uživatel tedy v rámci práce opět velice dobře uplatňoval své schopnosti, dovednosti a zájmy.[237] Velice dobře se uplatňoval při práci s tělem, tj. při realizaci dílny Fysického básnictví a dílny zaměřené na stínohru. Tyto dílny přinesly rozšíření možností multimediální laboratoře a ve své jednoduchosti se velice dobře uplatnila jak u uživatelů s těžkou, tak u uživatelů se středně těžkou mentální retardací, včetně uživatelů s omezením hybnosti a jemné motoriky.

Při kolektivním charakteru jednotlivých technik byl uživatel schopen reagovat na potřeby ostatních účastníků. Charakter techniky pro něj byl dostatečně motivující i ve chvíli, kdy se jeho aktivita soustředila jen na hudební doprovod.[238] V rámci činnosti je hudební doprovod velmi důležitou složkou techniky, není však primárním hlediskem. Aby bylo při práci možné vystřídat všechny účastníky, bylo třeba motivovat i ostatní vytvořením další složky "programu", kterou byla právě složka hudebního doprovodu. Technika byla natolik dynamická a aktivizující, že dokázala uživatele přímo podpořit při práci v kolektivu a schopnosti sledovat činnost všech účastníků.[239]

Na podkladě předchozích zkušeností nebylo cílem práce to, aby uživatel dokázal sledovat v plné šíři zamýšlenou koncepci, práci v delších či odlišných časových a tematických celcích a aby dokázal jednotlivé celky pojmout v návaznosti na sebe. Práce byla pro uživatele v závislosti na jejich postižení motivující pouze jako dílčí sekce, bylo pro ně náročné chápat ji jako koncepční celek. Sledovaný uživatel vždy své úkoly precizně dokončoval, přestože nebyl schopen předem analyzovat souvislost jednotlivých částí výsledného produktu. Všechny úkoly plnil svědomitě a s velkým zaujetím, nebylo nutné jej příliš motivovat, což bylo dáno také tím, že zadané úkoly se na přání pana Arnošta úzce pojily s předmětem jeho zájmu (tanec, zpěv, malba, populární osobnosti). Podle předchozích zkušeností při rozšíření systému přímého přenosu o auditivní participaci uživatelů, kdy se ukázalo, že často nejsou schopni soustředit se na více než jednu smyslovou složku, byl další workshop koncipován tak, že byl rozdělen do několika částí. V každé z nich uživatel pracoval s jednou dovedností (malba, zpěv, pohyb). Tyto části byly následně propojeny v jeden videodokument, který mohli všichni zpětně shlédnout. V případě pana Arnošta došlo ke zpětné reflexi a rozpoznání, že všechny složky dokumentu zrealizoval sám a vytvořil tak svébytné dílo.

Zpětnou vazbou (promítnutím videodokumentu) jsme uživateli zprostředkovali celkovou reflexi ukazující dílčí části v souvislostech. Při pohledu na videoklip si oživil vzpomínku na vytváření jednotlivých úkolů a pochopil tak smysl jejich posloupnosti — spojení do videa, celistvého díla. Dá se předpokládat, že při opakování obdobně postaveného workshopu bude pan Arnošt v posloupnostech lépe orientován, ale neznamená to, že by byl práci schopen zrealizovat sám, bez technické podpory vychovatele.

Expresivními technikami jsme umožnili uživateli komunikovat nejenom se sebou samým, ale i s ostatními účastníky a následně shlédnout a reflektovat vlastní vyjádření prostřednictvím uceleného videodokumentu. Panu Arnoštovi jsme nabídli možnosti sebeuplatnění, podpořili jsme ho při zvyšování sebevědomí i při prožití a osvojení si nových sociálních i osobních zkušeností.[240] Uživatel ztratil zábrany pracovat s novými technikami, byl v práci úspěšný, což logicky přináší lepší sebehodnocení.[241] Stejně tak na něj měly pozitivní vliv reakce okolí, a to nejen ve smyslu uživatelova lepšího sebehodnocení, ale i ve

smyslu zlepšení komunikace se skupinou.[242] Pan Arnošt se během workshopů naučil více respektovat komunitu, dávat přiměřený prostor k práci i ostatním.[243] Prostřednictvím zážitkových a prožitkových technik a her, získal výraznou zkušenost s prací se sebou samým. Podpořili jsme jej při možnostech vlastního vyjádření, vyjádření svých představ, přání i obav.

Předpoklady k dalšímu vývoji projektu:

Systematicky pokračujeme v zavedených technikách. S aktivní účastí uživatele na výběru témat i způsobu jejich realizace. Systém je postupně rozšiřován nejen o další vyjadřovací prostředky (např. zvukové zařízení apod.), ale také o nové způsoby využití multimediálních dílen. Uživatelův zájem o účast na projektu se nesnížil. Pan Arnošt stále reflektuje navozované situace velmi pozitivně, účastní se zejména témat která ho zajímají. Při realizaci jiných témat nechává pracovat ostatní uživatele a se zájmem sleduje dění.[244] Dosavadní práce a účast uživatele na projektech je archivována a dokladována také foto a video dokumentací.

Vzhledem k výzkumným výsledkům předpokládáme, že využití multimediální dílny bude pro pana Arnošta i nadále dlouhodobě přínosné a jeho zájem nebude výrazně kolísat. Na základě individuální studie uživatele se v tomto případě metody multimediální dílny jeví jako účinné a dlouhodobě využitelné.

2.17. Závěr

Disertační práce se zabývala možnostmi využití nových médií s důrazem na artefiletické přístupy v cílové skupině mentálně postižených. Cítíme odvedenou práci jako naplňující pro všechny zúčastněné strany. V průběhu výzkumu bylo prokázáno, že využití nových médií v kombinaci s prožitkovou pedagogikou může být v současné výtvarně pedagogické praxi přínosné nejen pro osoby s mentálním postižením, ale při dílčích modifikacích i pro jiné cílové skupiny.

Za účelem vytvoření funkčích workshopů zaměřených na práci se středně těžce, těžce a kombinovaně postiženými lidmi jsme vyvinuli interaktivní multimediální systém a jeho jednotlivé moduly tak, aby co nejvíce odpovídaly schopnostem a možnostem cílové skupiny. Specielně jsme se zaměřili na práci s kombinovaně postiženými, kteří mají omezené možnosti zapojení se do výtvarné práce využívající klasických prostředků.

Za nejdůležitější naplnění, smysl a zadostiučinění, považujeme radost všech zúčastněných, vehemenci, se kterou se při každém setkání pouštěli do práce. Nalezení nových možností, jak zábavnou formou pracovat na udržení schopností a dovedností, které uživatelé mají, i na rozvíjení nových kompetencí díky kterým se možná déle udrží v aktivní fázi, nebo které snad v některýchaspektech jejich aktuální život vylepší.

Setkali jsme se v Nových Zámcích u Litovle s osobnostmi, které se v běžném světě pomálu vyskytují. Přímočarost, jasné a pevně uchopené priority, otevřenost, neschopnost přetvářky a často i radost ze života, se v dnešním světě málokdy vidí. Načerpali jsme spoustu sil, informací, představ o dalším směřování v rovině pracovní, ale zejména osobní.

Věříme, že i pro kluky z Nových Zámků byla naše společná setkávání přínosem. Fyzickým dokladem je nám fotodokumentace, srdečním dokladem jsou návraty doprostřed lesa Doubrava a vzájemné opakované vítání se před krásným lichtenštejnským sídlem.

2.18. Přílohy

Přílohou je DVD-rom, obsahující videodokumentaci z projektu. Názvy jednotlivých videí jasně odkazují k textu. Fotodokumentace použitá v disertační práci je z archivu autora.

2.19. Summary

The doctoral thesis is focused on the use of new media within social group of intellectually disabled clients. It concerns especially integration of clients with multiple disabilities for which is difficult or even impossible to express themselves by means of traditional artistic expression because their fine motor activity is impaired due to the disability. Since clients during art workshops using new media work with their own bodies, the need for use of fine motor activity is limited. This is not the art education of intellectually handicapped, more emphasis is placed on strengthening of the existing and creation of new social habits and contacts in the community through an active social learning, increase of mutual social integration and reducing the risk of social exclusion either within the community in the institution or its location. At the beginning of the research we were working just with a simple system using connected camcorder and TV. The clients saw themselves live in the TV. For that time, they could feel like famous faces known from media world. They got the first contact and an opportunity to work in this non-traditional fiction world and giving alternations which cannot be realized in the real world. Consequently we have used also videos which made higher demands on clients' participation. Each client had the opportunity to work with his favorite topic again. When they had chosen their topic, they could work up on their imagination and move in this fiction space by their own way. During the whole action the clients were able to see themselves live on the second projection. Thus the clients were partakers of the creative process and in the same period followed their work. Possibilities in the use of digital technologies in art-work with intellectually disabled clients are not yet spent. All the used technologies provide immeasurable potentiality for enhancement of the project. It can include drama, music or continual fine art orientation, e.g. use of medial topics in traditional artistic expression – drawing, painting and their conversion into virtual world of projectors and video cameras.

[154] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. 2005. s. 339.
[155] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. Praha, 2005.
[156] Denzin (1989) IN. HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. Praha, 2005. s. 149.
[157] HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základy metody a aplikace*. 2005. s.105.
[158] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6. / 2.6.1.1. Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem. Problém stupně mentálního postižení.
[159] SOCHOR, Pavel. *Vliv výtvarné tvorby na osobnost jedince s mentálním postižením v institucializované péči.*2009. (Dizertační práce).
[160] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6. / 2.6.1.1. Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem. Problém stupně mentálního postižení. / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Spontaneita.
[161] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6. / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Spontaneita.
[162] *Artefiletika* [online]. cit [2011–02-23]. Dostupné na World Wide Web: < http://www.artefiletika.cz>.
[163] BACHROŇ, Jiří. *Problematika tzv. masové (populární) kultury a masmédií.* 2009. (Diplomová práce). s. 6.
[164] NOVOTNÝ, Jan. *Masmédia a jejich vliv na rozvoj osobnosti dítěte*. 2008. (Bakalářská práce). s. 36.
[165] BACHROŇ, Jiří. *Problematika tzv. masové (populární) kultury a masmédií.* 2009. (Diplomová práce). s. 26-28.
[166] 1. Programy zaměřené přímo na využití nových médií, 2. Programy inspirující se masmédii pouze tematicky (popřípadě kombinace obou možností)
[167] Tj. přehrávače s vlastními ovládacími prvky, který byl za tímto účelem vytvořen. (konzultace s Michalem Maruškou. 7.4.2011)
[168] SLAVÍK, Jan. *Umění zážitku, zážitek umění I. (teorie a praxe artefiletiky).* 2001, SLAVÍK, Jan; WAWROSZ, Petr. *Umění zážitku, zážitek umění II. (teorie a praxe artefiletiky).*2004.
[169] V kooperaci s Michalem Maruškou
[170] Návaznost na kódování: kategorie 1.1. Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem
[171] V kooperaci s Michalem Maruškou
[172] V kooperaci s Michalem Maruškou
[173] VALENTA, Milan; KREJČÍŘOVÁ, Olga. *Psychopedie (kapitoly z didaktiky mentálně retardovaných)*. 1997. s. 41.
[174] ŠVARCOVÁ, Iva. *Mentální retardace.* 2001. s. 45.
[175] ŠVARCOVÁ, Iva. *Mentální retardace.* 2001. s. 46.
[176] VALENTA, Milan; KREJČÍŘOVÁ, Olga. *Psychopedie (kapitoly z didaktiky mentálně retardovaných)*. 1997. s. 41.
[177] Tabulka kódování
[178] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6. / 2.6.1.1. Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem. / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Trpělivost, důslednost.

[179] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6. / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Spontaneita.

[180]SOCHOR, Pavel. *Vliv výtvarné tvorby na osobnost jedince s mentálním postižením v institucializované péči.* Brno, 2009. S. 40.
[181] HANUŠ, Radek., CHYTILOVÁ, Lenka. *Zážitkově pedagogické učení.* Praha, 2009, s. 13.
[182] FRANIOK, Petr. *Vzdělávání osob s mentálním postižením*. Ostrava, 1997. s. 100.
[183] Holle (1988) In. FRANIOK, Petr. *Vzdělávání osob s mentální postižením*. Ostrava, 1997.
[184] FRANIOK, Petr. *Vzdělávání osob s mentální postižením*. Ostrava, 1997. s. 99.
[185]FRANIOK, Petr. *Vzdělávání osob s mentální postižením*. Ostrava, 1997. s. 105.
[186] FRANIOK, Petr. *Vzdělávání osob s mentální postižením*. Ostrava, 1997. s. 100.
[187] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb.
[188]srov. Strakošová, ed., Kdy bude ples 2008, s. 22-27.
[189] Tabulka kategorií
[190] STRAKOŠOVÁ, Zuzana. (ed.). *Kdy bude ples?: Interdisciplinární přístupy ve výtvarných workshopech pro mentálně postižené - výtvarné umění, nová média, hudba, divadlo, performance*. 2008, s. 28-29.
[191] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Trpělivost, důslednost.
[192] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Procvičování stávajících schopností a dovedností. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba. Dramatika.
[193] STRAKOŠOVÁ, Zuzana. (ed.). *Kdy bude ples?: Interdisciplinární přístupy ve výtvarných workshopech pro mentálně postižené - výtvarné umění, nová média, hudba, divadlo, performance*. 2008.
[194] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Časový prostor pro pasivní vnímání děje. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba.
[195] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Procvičování stávajících schopností a dovedností. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba. Dramatika.
[196] v jinak postaveném workshopu by stejně tak na prvním místě mohlo jít o stránku pohybovou, dramatickou, nebo o kombinaci všech přístupů (Poutavé jsou například kombinace práce s tělem a animace).
[197] Podrobněji kapitola 1.7 Nová média ve výtvarné tvorbě lidí s mentálním postižením
[198] Kooperace s Michalem Maruškou
[199] Kooperace s Michalem Maruškou
[200] V kooperaci s Petrou Políčkovou
[201] Zdroj dokumentace ústavu, POLÍČKOVÁ, Petra. *Narušení verbální komunikace u osob s mentálním postižením a možnosti podpory jejich expresivních komunikačních dovedností*. 2009. (Diplomová práce).
[202] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb. Procvičování stávajících znalostí a dovedností.
[203] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Důraz na zájmy uživatelů.
[204] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Zájem o participaci. / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb.
[205] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Procvičování stávajících znalostí a dovedností. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba. Dramatika.
[206] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Zájem o přítomnost na setkáních.
[207] MATOUŠEK, Oldřich. Ústavní péče. Praha, 1999. s. 106.
[208] V kooperaci s Petrou Políčkovou
[209] MATOUŠEK, Oldřich. Ústavní péče. Praha, 1999. s. 106.
[210] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Vytrvalost.
[211] Dokumentace Nových Zámků i Litovle, PSS
[212] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Časový prostor pro pasivní vnímání děje.
[213] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Časový prostor pro pasivní vnímání děje.
[214] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.1. Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem.
[215] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Spontaneita. Prosazování sebe sama.
[216] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Ulpívání.
[217]Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.1. Zaváhání / Doba potřebná pro seznámení s projektem. Problém stupně mentálního postižení. / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Zapojení kombinovaně postižených.
[218] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Důraz na zájmy uživatelů. Procvičování stávajících schopností a dovedností.
[219] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Nácvik komunikačních dovedností.
[220] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Procvičování stávajících zanlostí a dovedností / 2.6.2.2.Interdisciplinarita. Dramatika.
[221] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb.
[222] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Nácvik komunikačních dovedností. Naplňování základních lidských potřeb.
[223] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb.
[224] Tabulka kategorie kooperace Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Důraz na zájmy uživatelů. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba.
[225] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Zájem o přítomnost na setkáních. / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Důraz na zájmy uživatelů. Naplňování základních lidských potřeb. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba.
[226] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb.
[227] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Rocvičování stávajících znalostí a dovedností.

[228] V kooperaci s Petrou Políčkovou
[229] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.1 Zaváhání / doba potřebná pro seznámení s projektem. Úvodní neznalost situace.
[230] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 /2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb. / 2.6.2.2 Interdisciplinarita. Nová media.
[231] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 /2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Vytrvalost. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Nová media.
[232] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 /2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Prosazování sebe sama.
[233] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 /2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Procvičování stávajících znalostí a zkušeností.
[234] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 /2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů.
[235] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Uplatnění principů kooperace. / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Procvičování stávajících znalostí a zkušenosti.
[236] Osobní konzultace s doc. Richterem 3.4. 2011.
[237] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Procvičování stávajících schopností a dovedností. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Dramatika
[238] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba.
[239] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů. / 2.6.2.2. Interdisciplinarita. Hudba.
[240] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů. / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Důraz na zájmy uživatelů.
[241]Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb. Procvičování stávajících znalostí a dovedností.
[242] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů. / 2.6.1.3. Socializační aspekty práce v IMS. Naplňování základních lidských potřeb.
[243] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů.
[244] Tabulka kategorií, viz kapitola 2.6 / 2.6.1.2. Chování uživatelů v prostoru. Empatie, tolerance, reakce na potřeby dalších uživatelů.