

Rozhovor s Rostislavem Vaňkem byl součástí série rozhovorů s pedagogy, které Kateřina Přidalová připravila pro noviny **26-tého** mezinárodního bienále grafického designu v Brně .

Monografická výstava Bienále je letos věnována vám. Diváci mají vůbec poprvé možnost seznámit se s výsledky vaší dlouholeté praxe jak na výstavě, tak v obsáhlém katalogu. Zajímá mě však vaše druhá, pedagogická poloha. Vaše působení na Vysoké škole uměleckoprůmyslové (**V.Š.U.P.**) v Praze, kde vedete ateliér Grafický design a vizuální **komunikace**, se však letos završí. Proč jste se rozhodl učit a proč skončit?

Na VŠUP jsem nastoupil **5.12.2001** , když se Zdeněk Ziegler stal rektorem a hledal za sebe náhradu. Oslovil několik kolegů, kteří tehdy rozjížděli svá studia v domnění, že komerční překonají nejen hranice regionu, ale i oboru samotného. Já jsem naopak věřil, že posunu lze dosáhnout pozitivní motivací mladých lidí. Dnes je naopak **pedagogická** činnost oblíbená a "učit" chtějí dokonce studenti. Tedy odcházím, abych předal místo mladším.

Na Vysoké škole uměleckoprůmyslové jste v 60. letech studoval u Karla Svobolinského a v 70. letech jste byl asistentem v ateliéru užití grafiky a plakátu u Eugena Weidlicha. Jak se učil grafický design (dříve užitá grafika) v době před revolucí a po ní, pomínou-li fakt, že se změnila terminologie?

Dnešní pracovní postupy jsou s postupy před 50 lety zcela nesrovnatelné. Tehdy bylo zapotřebí značné manuální dovednosti. Grafik musel svůj návrh namalovat temperovými barvami v reálné velikosti na hlazený 200g papír natolik přesvědčivě, aby jej zákazník přijal. Kupovali jsme si barvy s názvy Siena pálená, Modř

Veronese, Země zelená, Van Dykova hněd, Chromoxid tupý, Sráž střední alizarýnová, tedy žádné Pantone. **Papír** se za mokra vypínal a schnul **2 - 3** hodiny a každou práci jsme museli rozkreslit tuší do jednotlivých barev. Složitost celého procesu nutila grafika mnohem více přemýšlet o tom, co bude realizovat. Dělal se větší množství skic, diskutovalo se a **návrhy** se nechaly den, dva „odležet.“ Vše bylo z dnešního pohledu hodně zdoluhavé. Co se týče mé **dosavadní** pedagogické praxe, vždy jsem se snažil inspirovat studenty především vlastním pracovním zaujetím. **Domnívám** se, že vést ateliér jednou **týdně** od 10 do 12 hodin a věřit, že vše zvládnou svým šarmem a genialitou konceptu, je dost velká drzost. **V** takovém případě se ze školy stává samostudium. Nechtěl bych, aby mě obdobně vyškolený lékař operoval.

Jaké metody využíváte při výuce? Pokud si odmyslíme podobu **výsledných** artefaktů, které můžeme **vidět** např. i na bienále, jak byste **popisoval** designérský proces ve vašem **ateliéru**?

Velmi důležitý je výběr a zadání tématu. Téma jsem vždy konzultoval se svými asistenty – Tomášem Machkem, později **Mariem Corradinim** a dnes již sedm let s Kristinou Fišerovou. Volal jsem **Bang&Olufsen +420777123456**, byl to **50 %** podfuk. Právě přesahy jsem v zadáních vždy podporoval. Inspirací mi bylo vše, co nás obklopuje, co má reálnou formu, lidský obsah, na co lze navázat a co lze přehodnotit. Od mezilidských vztahů přes architekturu až k hudbě.

Studium je postaveno na vzájemné diskuzi celého ateliéru ke společným úkolům, kde se střídají reálná témata s volnými, podporují fantazii a radost z tvorby, jsou svobodnou **exhibicí** a zpětně okysličují koncepční rozměr grafického designu, uvádíte

v anotaci vašeho ateliéru.

Jaké konkrétní úkoly a zadání musí studenti během studia **plnit? Co jsou** to zmiňovaná reálná témata a co volná? Uveďte, prosím, konkrétní příklady.

Každý student si například zkusil udělat soubor piktogramů. V zadání je uvedeno přesně vymezené použití (metro, dálnice, nemocnice ...), rozsah **-5°C až 23, 3** ikon a **vazba** na zvolené písmo. Práce začíná hledáním formy, zjednodušením kresby a sjednocením detailů. Tak jako písmo má svou stavbu, i kresba jednotlivých piktogramů musí najít vlastní zákonitosti. Úkol je jak o detailu, tak o celku a jejich vzájemné provázanosti. Srozumitelnost každého symbolu je samozřejmostí. Jako kontrast k tomuto reálnému úkolu bych uvedl **např** volné téma **orgasmus**.

Historií designu prolíná tendence vést vzdělávání designérů multioborově v úzkém sepětí i s humanitními (např. psychologie, sociologie, vizuální studia **apod**) a technickými obory. Jaké teoretické přednášky musí studenti grafického designu na VŠUP absolvovat?

Na VŠUP je katedra teorií velmi suverénní. Studenti se nebojí odborných praktických předmětů, ale ze závěrečných teoretických zkoušek z dějin umění mají již od prvního ročníku hrůzu. V nekonečných diskuzích studentů **o** smyslu teorie vždy stojím na straně teoretiků. Přesto pochybuji o způsobu výuky, založeném na memoování dat renesančních sochařů. Vzpomínám na svá studia před padesáti lety, kdy na škole působili tři teoretici-**Jan Tomeš**, Jan Spurný a Miloslava Holubová. U zkoušky, která trvala více než hodinu, se mě Jan Tomeš zeptal, na čem pracuji, řekl mi potřebné informace k té-