

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Užité umění x objekt

Applied art x object

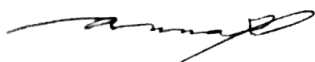
Anna Gotvaldová

Vedoucí práce: MgA. Jan Pfeiffer Ph.D.
Studijní program: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání
Studijní obor: B VV 20

2024

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Užití umění x objekt vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be a stylized name.

podpis

Ráda bych poděkovala svým blízkým za podporu, MgA. Janu Pfefferovi Ph.D. za odborné vedení práce, Doc. MgA. Michalu Sedlákovi Ph.D. a Mgr, Zuzaně Fišerové Ph.D. za cenné rady, MgA. Václavu Podestátovi za konzultaci a poskytnutou literaturu a Bc. Lucii Cvrčkové za spolupráci a inspiraci při fotografování.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se v teoretické části zaměřuje na rozlišnosti mezi užitým uměním a objektem, jejich prolínání, spolupráci, ale i konkurenci mezi nimi. Nastihuje, jaké všechny aspekty ovlivňují tuto hranici, která se může v rámci rozlišných kontextů rychle měnit a uvádí úhly pohledu, ze kterých ji je možné nazírat. Zkoumá historický vývoj užitého umění, designu a keramiky a porovnává jeho roli v uměleckých objektech. Představuje zásadní autory a přístupy významných designérů a umělců. Praktická část je věnována spojení autorské keramiky se skleněnou lampou Štěpána Taberyho. Jedná se o sérii netradičního propojení narušené lampy s keramickými objekty, která postupně přechází od užitě tvorby až k úplnému přetvoření základního charakteru svítidla. Každá verze může být zasazena do rozlišného prostředí, čímž je podpořena myšlenka zásadnosti prezentace a postprodukce objektu. Na vzniklé škále je demonstrována pomyslná hranice mezi světem designu a umění. V didaktické části je vytvořen návrh polostrukturovaného hloubkového dotazníku mapujícího zkušenosti žáků s oblastí výuky a vedení výtvarné výchovy na základní škole a v nižších ročnících gymnázia zaměřený na její praktické využití v pracovním životě s důrazem na design. Dále je popsána role tohoto předmětu a potenciál výuky, která by rozvíjela designové smýšlení a nabádala žáky ke kritickému myšlení a kreativě. Cílem je prozkoumat a zhodnotit zmíněnou hranici, pokusit se ji definovat a nahlédnout různé přístupy k dané problematice.

Klíčová slova: objekt, užitě umění, keramika, světelný design, ready-made, forma a funkce

ABSTRACT

In the theoretical part the bachelor thesis focuses on differences between applied art and object, their interplay, collaboration, but also competition between them. It outlines all aspects influencing this boundary, which can quickly change within various contexts, and provides perspectives from which it can be viewed. It examines the historical development of applied art, design, and ceramics and compares their roles in artistic objects. It introduces significant authors and approaches of prominent designers, and artists. The practical part is devoted to the connection of authorial ceramic objects with Štěpán Tabery's glass lamp. It is a series of unconventional connections of disrupted lamp with ceramic objects, gradually transitioning from applied creation to a complete transformation of the original character of the lightning. Each version can be placed in a different environment supporting the idea of the power of presentation and post-production of the object. The resulting scale demonstrates the imaginary boundary between the world of design and art. In the didactic part, a draft of a semi-structured in-depth questionnaire mapping pupils' experiences with the area of teaching and conducting art education at primary school and in the lower grades of grammar school is created, focused on its practical use in working life with an emphasis on design. Furthermore, the role of this subject and the potential of teaching, which would foster design thinking and encourage students to think critically and creatively, are described. The goal is to explore and evaluate the mentioned boundary, attempting to define it and examine various approaches to the issue.

Keywords: object, applied art, ceramics, lightning design, ready-made, form and function

Obsah

Úvod	7
1. Teoretická část	8
1.1. Užití umění a keramika.....	8
1.1.1. Masová výroba vs ruční práce.....	10
1.1.2. Moderní historie užitého umění a její proměny	11
1.2. Design a jeho role v našich životech	13
1.2.1. Světelný design.....	14
1.3. Objekt – definice	17
1.3.1. Smysl uměleckých objektů	19
2. Praktická část	21
2.1. Proces tvorby.....	22
2.1.1. Inspirace a konotace	23
2.2. Užití umění nebo umělecký objekt?.....	24
2.3. Prezentace díla	30
3. Didaktická část	32
3.1. Smysl výtvarné výchovy	33
3.1.1. Zaměření na uplatnění výtvarné výchovy	35
3.1.2. Klíčové kompetence ve výtvarné výchově a design.....	36
3.2. Role designu ve vzdělávání.....	38
3.3. Pohled studentů na využití VV v jejich kariérním životě (návrh výzkumu)	39
Závěr	41
Seznam použitých informačních zdrojů	42
Seznam obrazových příloh	45

Úvod

Myšlenka tenké hranice mezi užitým uměním a objektem není pevně stanovená, ale spíše se mění podle kontextu, perspektivy a kulturních tendencí. Užitě umění a objekt sdílejí mnoho společných rysů, přece jenom je ale něco odděluje.

Co určuje, zda je objekt pouhým užitým předmětem, nebo se řadí do oblasti uměleckého vyjádření? Jaký vliv má kontext, ve kterém je objekt prezentován, na to, jak je vnímán a hodnocen? Tato diskuse, dnes velmi ovlivněná průmyslovou výrobou a moderním stylem života. Design, řemeslná práce a umělecká produkce se stále více prolínají a ovlivňují se navzájem. S rozšířenou dostupností materiálu a znalostí médií přichází vlna autorů, kterým klasické techniky nestačí. Často experimentují s formou i funkcí, což může vést k pozoruhodným výsledkům, ale také ještě k většímu zmatení a propletení těchto, dříve téměř striktně, oddělených oblastí. Nahlédnutí do povahy této hranice s ohledem na historii a současný vývoj, umožní zkoumat, jakým způsobem se tato hranice proměňuje a jaké faktory ji ovlivňují. K takovému zkoumání mohou přispět i konkrétní příklady ilustrující různé přístupy k tomuto tématu a snad pomohou odhalit, že i přes zdánlivou rozličnost existuje mezi užitým uměním a objektem silná spojitost a prostor pro vzájemnou inspiraci.

Téma bakalářské práce bylo zvoleno z důvodu autorčina osobního zájmu o světelný design, estetické vnímání a keramickou tvorbu. Vliv prostředí, ve kterém se lidé běžně pohybují autorka vnímá jako velmi zásadní a je přesvědčena o tom, že mu většinová společnost nepřikládá patřičnou hodnotu. Vnímá důležitost prezentace a postprodukce díla s ohledem na zasazení do prostoru a zamýšlí se nad změnami a nuancemi, které ovlivňují jak prostor, tak dílo. Je si vědoma těžko definovatelných pravidel ovlivněných osobní zkušeností a prostředím, a proto se rozhodla do tohoto tématu ponořit hlouběji.

1. Teoretická část

1.1. Užití umění a keramika

Užití či aplikované umění je oblastí umělecké tvorby, která se zaměřuje na vytváření funkčních a zároveň esteticky přitažlivých předmětů pro běžné použití. Cyril Říha výstižně popisuje rozdíl mezi užitým a volným uměním takto: „...užití umění zahrnuje komunikaci se zadavatelem, dělá se „něco pro někoho“. Oproti tomu volné umění toto jasné zacílení nemá, ale zastává roli ohledávání hranic, experimentování, stejně jako, řekněme, základní výzkum ve vědních disciplínách.“ (Dědic, F. & Slunečková, E. 2016, s. 9). Do oblasti aplikovaného umění spadá například design nábytku, skla, keramiky, kovu, textilu, svítidel, automobilů, grafických listů i menších produktů, které v každodenním životě bereme do ruky a nad jejich estetickou hodnotou se ani nepozastavíme.

Nejstarší dochované artefakty, jako jsou nástroje, keramika a šperky nebo nádoby určené k uchování potravin mohou být považovány za prvopočátky užitého umění. Vzhledem k tématu a směřování bakalářské práce bude důraz kladen pouze na oblast keramiky a světelného designu, které jsou pro demonstrování pomyslné hranice mezi uměním užitým a objektem v této práci zásadní. Orientace v dějinách poskytuje náhled do vývoje této oblasti a osvětluje dnešní směřování. Dává nám pevný základ pro pochopení současných trendů.

Historie keramiky a porcelánu sahá až do pravěku. Keramické řemeslo by se mohlo ucházet o pozici nejstaršího řemesel vůbec. První známky jeho použití můžeme pozorovat již v paleolitu. V neolitu poté můžeme mluvit už o kultuře stolování a bydlení. K zásadnímu převratu ale dochází až později – po vynalezení hrnčířského kruhu, který se poprvé objevil v Babylónii přibližně 4 000 let před naším letopočtem (Macek, 2007, s. 7).

V pozdějších dobách historie upozorňuje na lidskou potřebu zkrášlování příbytku. Z hrodek starověkého Egypta můžeme jasně usuzovat, jak velkou pro ně mělo umění hodnotu. Dlouho ale zůstávalo obklopení krásnými předměty privilegiem bohatých vrstev. Zatímco se nejbohatší těšili nejmodernějšímu materiálnímu přepychu, řemeslníci, kteří tyto krásy vytvářeli, žili podstatně nuznějším životem. Veliký rozvoj keramika zažila ve starověkém Řecku, kde znalost keramického kruhu a práce s ním umožňovala velkovýrobu a vývoz produktů. Pro toto období je typický černo a červeno figurový styl tvorby, který měl mimo estetickou funkci zobrazovat výjevy z mytologie. Jejich práce dosahuje velmi vysoké kvality a dokazuje znalost anatomie. Když se přesuneme dále na východ, nemůžeme opomenout východní vlivy, především pak čínský porcelán, který můžeme považovat za nejvýznamnější úspěch čínské tradice dekorativního umění. Je pro něj typická kobaltová modř, rostlinné vzory a čisté provedení (Miller, J., 2008, s. 10-12).

Z islámské keramiky je nutno vyzdvihnout dokonalost listového dekoru a obdivovat rozvoj nových technik a postupů, který dal vzniknout například italské majolice – keramice s cínčitou glazurou, která se v Itálii objevovala zejména v renesanci. Během baroka pak bylo hrnčířským velikánem Německo. Většinová výroba se stále zaměřovala na nádobí, ale v Anglii se začínají

objevovat kreativnější přístupy jako například Staffordshirský džbáněk nebo noční světlo, které už kloubí dohromady světlo a keramiku. Ve Francii naopak lze pozorovat takzvané *fajáns* – keramiku s cínčitou glazurou, kterou Francouzi převzali z italského města Faenza a dále ji přetvořili k baroknímu stylu. Dále používali styl *faience blanche* (čistá bílá glazura), *grand feu* (barevné malování dekoru na nevypálenou glazuru) nebo *petit feu* (malování na glazuru po vypálení, po kterém následuje další výpal na nižší stupně). Rozmach tohoto řemesla byl zkrátka přítomen v celé Evropě. Každá země měla svá specifika, ale téma keramické tvorby bylo aktuální téměř všude.

Klasicismus její rozvoj nikterak nezpomalil. Druhá polovina osmnáctého století byla naopak obdobím dalšího vývoje. Průmyslová revoluce přinesla anglický keramický průmysl do popředí. Významnou osobností zmíněného období byl Josiah Wedgwood, kterému se podařilo zdokonalit světlost hlíny pomocí kobaltu. V sedmdesátých letech dokonce objevil a vylepšil nový druh hlíny, který proslul pod názvem „pearl ware“. Klasicistní dekor se svou tematikou vrací k antice. Vázy a džbány jsou zdobeny figurálními a přírodními motivy, fajáns byl stále hojně využíván, mnohdy ale už v továrnách. Technologie také přinesla zdobení pomocí otisků. Jednalo se o rychlejší a levnější variantu, která byla realizována pomocí měděné destičky s dekorem a kobaltové modři. Díky průmyslovému rozvoji došlo k masové produkci, která vedla k rozšíření dostupnosti užitého umění širšímu publiku.

Historizující slohy 19. století přináší keramiku stále rostoucí střední třídě, která s ní při zdobení svých domovů nešetří. Novými motivy zdobení jsou zvířata, nejčastěji práci a drůbež a romantické výjevy z venkovského života. Tvary váz a nádob se různí. Experimenty často hraničí s kýčem. Ne nadarmo toto období Millerová nazývá věkem přemíry. Staffordshirské figurky jsou levnějšími napodobeninami těch porcelánových vyráběných v továrnách. S rostoucí poptávkou rostla i nabídka. Vyráběli se všelijaké dekorativní figurky domácích mazlíčků, slavných osobností nebo venkovanů v lidových krojích. Tato éra skončila dostupností zmíněných artefaktů pro pracovní třídu.

Na přelomu devatenáctého a dvacátého století bylo největším tématem hledání nových způsobů glazování a návrat k řemeslné výrobě (Miller, J., 2008, s. 12-111).

Výše podaný popis je sice velmi stručný, ale lze na něm pozorovat spojitosti mezi všemi etapami – keramika historicky nikdy nebyla vnímaná jako vhodná pro umělecké vyjádření, sloužila jako čistě dekorační nebo užitný produkt s místy přidanou hodnotou v podobě výjevu mytologie či vyobrazení něčeho aktuálního pro danou dobu. Toto nastavení se ale v moderním umění změnilo a nyní je hojně užívaným materiálem i v oblasti volného umění.

1.1.1. Masová výroba vs ruční práce

Rivalita mezi těmito dvěma protichůdnými přístupy oblasti užitého umění se objevila již po průmyslové revoluci začínající v druhé polovině osmnáctého století. V návaznosti na nový způsob výroby vzniklo okolo roku 1880 hnutí uměleckých řemesel Arts and Crafts, které se zasazovalo o podporu a zachování ruční práce. Jeho členové se snažili o patřičné ocenění dekorativního umění ze strany veřejnosti a bojovali proti úpadku řemeslnosti, kvality a vkusu, které strádali v důsledku průmyslové výroby banálního nehodnotného dekorativního umění (Encyclopedia Britannica, 2024).

Masová výroba je spojena s průmyslovým designem, je pro ni typická produkce velkého množství identických předmětů obvykle za pomoci automatizovaných strojů. Výrobní procesy jsou standardizované a zjednodušené pro zefektivnění práce a snížení provozních nákladů. Produkty musí být designovány tak, aby se lehce reprodukovaly, snížili tak cenovou náročnost a byly dostupnější pro masový trh.

Ruční práce je naopak zaměřená na tradiční řemeslné techniky. Tento přístup klade důraz na originalitu a jedinečnost výrobku a osobní rozměr, který je každému jednotlivému výrobku vlastní. Cení se časová i řemeslná náročnost a umělecká hodnota, kterou tento způsob výroby přináší, a tak se jeho ceny pohybují podstatně výše než ceny produktů masové výroby. Očekává se, že se jedná o investici do kvality. Ačkoliv obliba designerských, řemeslných a uměleckých předmětů roste, z ekonomického hlediska je masová výroba nepřekonatelná.

Hranice mezi užitným a uměleckým objektem se však nejspíše nedá určit postupem jeho výroby. Ačkoliv je podle Henckmanna (1995, s. 28-29) ruční práce jedním ze zásadních znaků uměleckého díla, sama o sobě ho určovat nemůže. S technickým pokrokem se čím dál více umělců schyluje k možnostem strojové výroby, která ač ctí autorův nápad/ záměr, myšlenku a charakter díla, o rovinu ručně vyrobeného originálu přichází. Hodně současných děl je také tak objemných, že ruční výroba téměř nepřipadá v úvahu. Dá se ale potom nahlížet na takto vzniklé artefakty se stejným obdivem? Vzhledem k vývoji a pokroku by se asi dalo říci, že ano, ale přece jenom dotek autora zůstává nenahraditelnou hodnotou.

1.1.2. Moderní historie užitého umění a její proměny

Pro správné uchopení přechodu k uměleckým objektům je nutné pátrat po tom, kde to celé začalo. Jejich kořeny úzce souvisejí s moderní historií užitého umění. V období po první světové válce byla keramickým velikánem dílna Wiener Werkstätte. V ní působilo mnoho umělců, kteří se začali věnovat čím dál širším možnostem pojetí práce s keramickou hlinou. Nejvýznamnější autoritou byl rakouský designér Dagobert Peche (1887-1923), který za svůj krátký život dílnám zprostředkoval nový, hravější způsob zpracování týkající se jak tvarů, tak barev. Přišel s celkově uvolněnější povrchovou úpravou keramiky a nebál se experimentu. Jeho práce kombinující formalismus a osvobození od tradic se dá považovat za začátek stylu Art Deco. Po jeho vzoru si s glazurou a tvarem začala hrát například Hilda Jesserová (1894-1985), který slučovala organické a geometrické tvary. Také spolupracovala s Wiener Werkstätte a vytvářela abstraktní dekorační nádoby typické svou geometrickou přesností a malbou glazurou v tlumených pastelových tónech (Miller, J., 2008, s. 254). V tomto období je možné pozorovat větší důraz na umělecké vyjádření a originální pojetí. Funkčnost předmětu má ve tvorbě stále své místo, ale zmínění autoři jsou považováni za umělce, ne řemeslníky. Osobitost každého z nich se výrazně propisuje do jejich díla.



Obrázek 2 Hilda Jesser, Bowl



Obrázek 1 Theodor Bogler, Mokkastel

Další významnou etapou byl Bauhaus. Keramická dílna byla pod vedením Gerharda Marckse (1881-1981) oddělena od zbytku tříd. Marcks na škole prosazoval svobodu, podporoval experimenty a pobízel každého jednotlivce k čistému sbírání zkušeností, což ho dostávalo do konfliktu s mistry jiných ateliérů, kteří měli představu o výuce odlišnou a snažili se ze studentů vychovat platné průmyslové designéry. Hrnčířský mistr Max Krenan (1875-1925) předával svůj tradiční um, ale jakmile si ho studenti osvojili, mohli svobodně tvořit podle svého úsudku. Mezi nejnadanější patřil Theodor Bogler (1897-1968), který proslul nezvyklým řešením designu čajových konvic, které bylo možné skládat z různých komponentů.

Průmysl se však držel klasických standartních výrobků, nebylo výhodné investovat do neznáma, a tak se zpravidla vyhýbal uměleckým designerům Bauhausu. Při přesunu do Dessau keramická studia zanikla, odkaz však stále nese například funkcionalistická čajová konvice TAC vyráběná značkou Rosenthal ještě dnes (Miller, J., 2008, s. 254-255). V Rusku začali designéři na keramiku promítat vlivy evropského abstraktního umění. Především pak kubistické a

futuristické vlivy. Talíře se začali zdobit geometrickými suprematistickými tvary, což můžeme chápat jako další pojetí včlenění umění do řemesla (Miller, J., 2008, s. 255). Ač tento způsob připomíná spíše dnešní upomínkové předměty z obchůdků galerií, je z nich patrná náklonost k umělecké hodnotě.

Art deco přineslo nové požadavky na tvary a dekoraci keramiky. Povrchová úprava se stala díky novým trendům mimořádně důležitou. Designéři se inspirovali starověkým a hojně využívali zlatou a sytě modrou barvu. Poptávka po keramických figurkách také rostla. Působily jako trojrozměrné ilustrace z tehdejších módních časopisů. Zobrazovaly životní styl, módu či výjevy z volnočasových aktivit. Hlavní proud byl jasně daný, objevovali se už ale i designérky, které šly vlastní cestou a minimálně při glazování se nenechali svazovat probíhajícími trendy (Miller, J., 2008, s. 278-283).

Okolo 50. let se keramika rozdělovala na hromadně vyráběné zboží a produkty ze studiových hrnčířství. Kvalita masové výroby však rostla, a tak se postupně rozdíl stíraly. Právě v druhé polovině 20. století se už nadobro změnil přístup ke stylu. Žádný společný už téměř neexistoval, každý designér tvořil podle svého vkusu a zaměření. Rozdíly mezi jednotlivci se stále zvětšovaly. Keramika už se opravdu stala médiem pro umělecké vyjadřování. Od 70. let dál se trend keramiky čím dál tím více zvětšuje. Umělci používají keramickou hlínu k výrobě soch, objektů, reliéfů apod. Hrnčířství jako takové se také stalo velmi populárním. Styly, technika a metody výroby jsou nesčetné (Miller, J., 2008, s. 332-378).

V současnosti se upouští od určenosti místa použití materiálu, keramika se používá v produktovém designu, arteterapeutických dílnách, v hrnčířství i ve volné umělecké tvorbě. Experiment je na denním pořádku a stále se zkoumá, jaké jsou další možnosti použití a kombinací jak ve tvaru a jeho zpracování, tak v glazuře. Významnými umělci, kteří se v současnosti keramice věnují jsou například Milan Pekař (1980), Maxim Velčovský (1976) nebo Tereza Sluková.

1.2. Design a jeho role v našich životech

„Design se dotýká tolika oblastí našeho života, že se zdá téměř nemožné jej jednoznačně definovat. Naše každodenní prostředí, produkty, ale i služby či metody, které používáme, jsou z velké části navrženy. Design je přirozeně propojen s životním stylem člověka, na který může reagovat, nebo ho ovlivňovat. Někdy v něm převládá role estetiky, jindy dostane větší prostor koncept. Jeho úloha je občas snižována na jednoduchého prostředníka vzhledu i povyšována na vykonavatele celospolečenských změn. Od konkrétního objektu a nejužší definice designu se tak snadno dostáváme k definici nejširší, podle které se veškerá lidská kultura rozplývá v designu“ popisují tuto rozsáhlou oblast tvorby Dědic a Slunečková (2016, s. 5).

Design souvisí s životním stylem každého jedince. Ať už se jedná o výběr bytových doplňků, oblečení nebo spotřebičů, design na nás prozradí leccos. Pro některé je čistě o funkčnosti produktu. Efektivní a uživatelsky příznivé použití produktů je jistě nemalým faktorem při výběru čehokoliv, co nám má sloužit. Vzhled předmětů, co nás obklopují je ale také důležitý. Esteticky příjemné prostředí přispívá k našemu pohodlí a zvyšuje životní standard, má schopnost vytvoření atmosféry vhodné pro dané prostředí. U toho to ale pro většinou společnost končí. Sociální rozměr designu je často přehlížen, a tak vnímání designu zůstává na povrchu. Když se zaměříme na svět reklamy, lze jasně určit, že grafický design a typografie hrají zásadní roli ve vnímání prezentace produktu či služby. Pomocí správného použití barev, tvarů a jejich kombinací nám design umožňuje lépe porozumět produktu nebo poznat, jestli jsme jeho cílová skupina. Někteří polemizují nad tím, jestli by měl být design tedy řazen do oblasti umění, nebo spíše vědy. Cyril Říha v publikaci Co je to: Design a výzkum (Dědic, F. & Slunečková, E., 2016, s. 18) upozorňuje na to, že přenesení výzkumu do oblasti umění má potenciál, ale není nutné jeho výsledky verbalizovat. Dá se podle něj přemýšlet i jinak než ve slovech. Vizualizace myšlenek je silnou stránkou všech designérů. Díky ní jsou schopni srozumitelně předat myšlenku zadavateli či klientovi. Vizualní vnímání je pro komunikaci přehlednější, nedejde tak snadno k omylu.

Design hraje klíčovou roli v našem každodenním životě a má významný dopad na naše chování, pocity a vnímání světa kolem nás.

1.2.1. Světelný design

Světelný design je mimo jiné zásadní i pro zkoumání hranice mezi objektem užitným a uměleckým. Světelné podmínky v prostoru mění celý jeho charakter a zkreslují vnímání. Při prezentaci díla hraje světlo zásadní roli. Bez světla by žádné dílo ani nemohlo být vystaveno a obdivováno. Reflektory jasně upozorňují na to, co má být středem pozornosti. Objekt bez osvětlení může být zcela opomenut a vnímán jako součást prostoru, ve kterém se výstava odehrává, a ne jako její součást. Pro lepší porozumění funkce a moci světla je nutné zaměřit se na autory, kteří svou tvorbu tomuto tématu zasvětili.

Richard Kelly (1910-1977), průkopník architektonického světelného designu je známý svým přístupem k osvětlení. Ve své práci zdůrazňoval schopnost světla vytvářet atmosféru a měnit prostorové vnímání. Věřil tomu, že pomocí světelných technik může lidem zlepšit životy a zkrášlit jejich obydí. Spolupracoval se světoznámými architekty jako byl Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), Louis Kahn (1901-1974) nebo Philip Johnson (1906-2005), se kterým vytvořil jedno z jeho nejzásadnějších děl Glass House, ve kterém se mu povedlo přenést pocit denního světla i do noci pomocí osvětlení přírody okolo domu a potlačení osvětlení interiéru. Kelly popisuje tři základní typy světla: Focal glow, ambient luminescence a play of brilliants. „Fokální záři“ Kelly popisuje jako proud světla, který na něco upozorňuje, který přitahuje naši pozornost. Příkladem může být světelný kužel mířící na herce na jevišti, paprsek světla ozařující jedno konkrétní místo, které díky němu získá naši pozornost. Má moc připoutat zrak. „Ambientní luminescence“ je osvětlení pozadí, slouží k obecnému vnímání prostoru. Jedná se o podsvícení galerií, měkké neagresivní světlo splývající s okolím. „Hra briliantů“ jak název sám napovídá je dynamickým světlem, které lidské oko upoutá především pohybem, popřípadě barevností. Kelly jako příklad udává noční Times Square nebo sluneční záři na zvlněném potoce. Vizuální krása spočívá v jejich souhře, jedno z nich však vždy dominuje. (Arch daily, 2023)

Olafur Eliasson (1967), velmi vlivná osobnost této oblasti, je dánsko-islandský konceptuální výtvarný umělec, který proslul svými neotřelými velkoplošnými instalacemi, které často využívají světlo a optické jevy. Důležitou součástí výstav obvykle bývá interakce s divákem. Jeho dílo „yellow corridor“ mění divákovi zrakový vjem díky monofrekvenčnímu žlutému světlu, díky kterému naše oko přestane vnímat barvy a okolí se pro něj stává žluto černobílým. Omezení vnímaného barevného spektra divákovi umožní hyper-detailní vidění a zvýšený smysl



Obrázek 3 Ingo Maurer, Campari bar



Obrázek 4 Olafur Eliasson., Yellow corridor

vědomí (Olafur Eliason, 1997). Práce tohoto autora inspirují mnohé (nejenom) umělce k hlubšímu přemítání nad mocí světelných podmínek. Komponuje své instalace tak, aby nemohl jejich smyslu uniknout žádný z diváků.

Ingo Maurer, německý designér a světelný umělec žijící v letech 1932-2019, se stal jedním z nejvýznamnějších a nejinovativnějších tvůrců moderního osvětlení. Jeho práce spojuje technologie, umění a experiment s nekonvenčními materiály a formami. Maurerův přístup k designu světla byl unikátní. Jeho díla nebyla pouze prostředkem k osvětlení prostoru, ale byla sama o sobě uměleckými objekty. Experimentoval s různými zdroji světla, materiály a technologiemi za pomoci kterých vytvářel světelné instalace, lampy a svítidla, které oslovovaly estetické smysly diváků, ale zároveň byly použitelné jako zdroj světla. Jedním z jeho nejproslulejších děl se stala světelná série nazvaná "Porca Miseria!" (Zatracená Bída!), ve které použil střepy porcelánových talířů a kovové vidličky k vytvoření dramatického svítidla působícího jako výbuch porcelánu zastavený v čase. Pracuje s jistou formou upcyklace. Dalšími zajímavými díly pro tuto práci jsou také „Campari Bar“ a „Campari Light“. Maurer používá lahvičky s campari za pomoci kterých vytváří stolní lampu sloužící zároveň jako bar. Každá jednotlivá lahev je odnímatelná, takže využití vzniklého objektu je dvojitý. Na vršku svítidla jsou ze skla vytvořené kostky ledu sloužící k efektnímu odrážení světla (Maurer. I., 2002) Otázkou zůstává, zdali by vzniklá funkce baru byla skutečně využívána. Ingo Maurer získal za svůj život mnoho ocenění, jeho díla jsou součástí stálých sbírek mnoha prestižních muzeí po celém světě a jeho vliv na světelný design je stále patrný i po jeho smrti.

Rafael Lozano-Hemmer (1967) je mexicko-kanadský mediální umělec známý svými interaktivními instalacemi a veřejnými umělecko-technologickými projekty, které často kombinují světlo a zvuk. Ve svých projektech, často zasazených do veřejného prostoru, často vytváří interaktivní instalace, které umožňují divákům aktivně se zapojit a být součástí. Jeho práce často reflektují témata jako jsou komunikace, paměť, demokracie a mezilidské vztahy. Mezi jeho známé projekty patří "Pulse Room" reagující na srdečný rytmus diváků, "Vectorial Elevation" umožňující lidem vytvářet světelné vzory pomocí internetu, a "Alzando vuelo"



Obrázek 5 James Turrell, Amrta



Obrázek 6 Rafael Lozano Hammer, Pulse room

(Taking Flight), který používá světlo k vytvoření iluze létajících ptáků. Lozano-Hemmer byl součástí mnoha mezinárodních uměleckých festivalů a je stále obsažen v mnoha světových sbírkách a institucích včetně Benátského bienále, Muzea moderního umění (MoMA) v New Yorku a Tate Modern v Londýně. Jeho práce je ceněna zejména pro svou nevšední inovativní a provokativní povahu a jeho schopnost začlenit umění do veřejného prostoru (LOZANO-HEMMER, R.). Na jeho světelných instalacích lze pozorovat neuvěřitelnou sílu světla a jeho moc absolutně změnit vjemy z určitého prostoru. Pracuje s iluzí, stínem, velkoplošnými závěsnými objekty, a hlavně s prostorem, kde se dílo bude nacházet. White cube by v případě tohoto umělce nefungovala.

James Turrell, americký konceptuální umělec narozený v roce 1943, je známý svými díly, která se zaměřují na vnímání světla, prostoru a času. Turrell se stal klíčovou postavou v hnutí "Light and Space" (Světlo a prostor) vznikající v Los Angeles v 60. a 70. letech 20. století. Toto hnutí umění vnímalo a vytvářelo skrze světelné možnosti, prostorový kontext a optické jevy, díky tomu se díla v něm vznikající nachází na rozhraní mezi uměním, architekturou a vědou. Jednou z Turrellových nejznámějších prací je koncept "Ganzfeld", ve kterém se vnímání prostoru a okolních předmětů stává rozmazaným, někdy se oku i zcela ztratí. Na něm spolupracoval s psychologem Dr. Edwardem Wortzsem. Ganzfeldův efekt je optickým jevem, který způsobuje ztrátu vnímaných polí prostřednictvím smyslové deprivace. Právě kolaborace s různými vědci ho inspirovala k vytvoření tolika nevšedních konceptů. Dále využívá světlo, barevné efekty a optické iluze k vytvoření intenzivních a hypnotických zážitků podobnými způsoby jako výše zmíněný Olafur Eliasson. Pracuje se základními geometrickými tvary, kombinuje přírodní světlo s výrazně uměle barevně osvětlenými prostory. Často zahrnuje prvek otevřeného stropu (tzv. Skyspaces), které umožňují divákům pozorovat oblohu z interiéru, kde probíhá výstava. Díky tomu dochází k funkčnímu kontrastu mezi dvěma typy světla. (Turrell. J., 2011)

Tito jednotlivci přispěli k rozvoji světelného designu a jeho využití jako prostředku pro vytváření atmosféry, vyjádření emocí a zdůraznění architektonických a uměleckých prvků. Jejich práce ovlivňuje nejen prostředí, ve kterém žijeme, ale také naše vnímání a zážitky z prostoru a světla. Světelný design jako takový sice nespadá ani plně pod oblast užitého umění a často nelze přiřadit ani k uměleckým objektům, přece jenom ale jasně vyjadřuje to, že hranice umění přesahuje představy o jednotlivých artefaktech a jejich vztahu k výstavnímu prostoru. Světelné instalace mohou být samy objektem a zároveň sloužit prakticky jako zdroj světla. Jejich moc sahá hluboko pod naše vědomé vnímání.

1.3. Objekt – definice

„Pokud bychom odhalili nějakou kvalitu, která by byla společná všem objektům, které ji vyvolávají, a která by pro ně byla příznačná, měli bychom vyřešeno to, co pokládám za hlavní problém estetiky. Odhalili bychom základní kvalitu uměleckého díla, kvalitu, která odlišuje umělecká díla od všech ostatních tříd objektů.“ (Bell, C citováno v: GRAHAM, G., 2004, s. 202).

Objekt v kontextu této práce je tedy uměleckým dílem. Právě tato hodnota ho dělí od jiných objektů a od užitého umění. Jeho definice je výstižně popsána v Estetickém slovníku:

„DÍLO UMĚLECKÉ (artwork, work of art; oeuvre d'art; Kunstwerk; chudožestvennoje proizvedenije) má jako pojem shrnovat nutné a dostačující znaky, které je tvoří a které je odlišují od přírodních, řemeslně nebo průmyslově vyrobených věcí, stejně jako od nástrojů pro náboženské, politické morální, pedagogické aj. účely, přičemž tyto obecné znaky nemají být ani triviální, ani nemají stírat hluboké rozdíly, jež existují mezi výtvořky různých uměleckých druhů, uměleckých stylů, jakož i mezi jednotlivými d. u. a jejich jedinečnost vůbec. Jestliže analytická estetika popírá, že lze takový pojem vůbec formulovat, a tradiční filosofie umění se snaží to, co činí z jednotlivého díla d. u., určit jedním podstatným znakem (krása, mimesis), přibývá od začátku 20. století pokusů vymezit d. u. spolupůsobením více znaků, jež však nemusejí být v jednom d. u. přítomny všechny zároveň. První znak, který je založen v samém pojmu d. u. je dílový charakter, jímž se představuje jako dílo vytvořené člověkem (artefakt). Tento znak má ovšem společný s díly řemeslné a průmyslové výroby, i když se zdá, že právě uměleckost lze vyvodit z plánu a dispozic, spjatých s (jedním) dílem. Druhým znakem je smyslově vnímatelný materiál, z kterého se d. u. skládá, resp. Text ve výtvořech fiktivního světa románu nebo filmový materiál při promítání v kině. Třetím znakem je zobrazení, které je však dvojnásobné: může znamenat jak to, čím se zobrazuje, tak to, co je zobrazeno, a které chybí v nezobrazených uměleckých druzích. (architektura, hudba) a v abstraktním umění. Čtvrtým znakem je autonomie, která odlišuje d. u. od všech jeho účelových užití, jež nemají základ v něm samém. D. u. však nevylučuje (je překračující) společenské funkce (funkce umění); autonomie není zárukou toho, že dílo má umělecký charakter. Pátý znak, který je často považován za rozhodující, tvoří umělecká forma, jež však bez ohledu na mnohoznačnost toho pojmu může upadnout do šablonovitosti a „v dionýských“, orgiastických uměleckých projevech může chybět. Šestým znakem je výrazový nebo symbolový charakter, jehož obsahy mohou sahát od nevědomí přes city až do ideologického nebo náboženského pojetí světa. Žádný z těchto znaků jednotlivě nestačí k definování (pojmu) d. u., stejně jako jejich prosté shrnutí. D. u. je spíše komplexní strukturou vybudovanou ze sebe samé, v níž všechny její odlišné prvky, jež lze perspektivisticky shrnovat podle různých znaků, jsou navzájem tak prostředkovány, že se vzájemně určují a aktivizují a z toho pochází sebe sama organizující zákonitost (Adornova „souladnost“ – „Stimmigkeit“), na níž se zakládá „organická jednota“ (Osborne) jednotlivého díla. D. u. se tak utváří jako „mikrokosmos“, jehož jednota se projevuje ve všech jeho částech, aniž ji lze svést k jednomu určitému pojmu. Takovýmto „je ne sais quo“ („nevím co“) se d. u. odlišuje jako racionálně nepostižitelné od pojmů estetiky, vyzývá ji však i k tomu, aby ukazovala jeho nevypočitatelnost. (Henckmann, W, 1995, s. 28-29)

Podle Henckmanna je jedním ze znaků uměleckého díla je jeho vytvoření člověkem. U designu je tato podmínka složitější. Do průmyslové revoluce tato problematika nebyla tématem, ale reprodukovatelností způsobenou pásovou výrobou narážíme na nejasnost zmíněného znaku. Jednotlivý kus již nelze považovat za autonomní dílo. Ocenit v tomto směru můžeme jen návrh, který je originálem, tedy dílem uměleckým. Ne každý design ale splňuje další znaky, a tudíž do rámce nespadá.

V oblasti umění je předmětem diskuse objekt estetický. Ať už jde o umění užité nebo volné, estetická hodnota ho odděluje od těch ostatních běžných věcí přítomných v našem světě. Obecná definice objektu označuje jakýkoliv hmotný předmět. Koncept umělecké objektu vznikl až v moderním umění, kde se jeho pomocí umělec snaží předávat své myšlenky, emoce nebo koncept. Nemá jasně danou podobu, ani techniku zpracování. Za umělecký objekt můžeme považovat sochy, instalace, mobily, ready-mades a další. Jeho interpretace může být značně ovlivněna kontextem a prostředím, ve kterém je prezentován. Jeho umístění je tedy zásadní.

Zajímavým fenoménem je také ready-made, které v umění známe jako převzetí hotové/někým či něčím jiným vyrobené věci a jeho zasazení do jiného kontextu či mírné redefinice jejího významu doplněním dalších prvků. Tento pojem je obecně známý, v designu ale tak rozšířený není, proto přišla napovrch otázka: Může být i design ready-made? Přístup, který spočívá v použití již existujících prvků, materiálů nebo objektů, které nebyly původně navrženy s úmyslem sloužit danému účelu, a integrují je do nového designu nebo produktu ve světě designu lze najít. Může být chápán jako strategie pro rychlé prototypování, inovaci nebo experiment. Světelní designéři mohou využívat různé předměty nebo netradiční materiály k vytvoření autorského osvětlení. Například lampy vyrobené z použitých láhví, jak plastových (Café Savoy, Veronika Richterová) tak skleněných (Ingo Maurer), plechovek nebo jiných nalezených předmětů. Princip však není zcela shodný s tím u volného umění. V designu by se dala práce s hotovými předměty radit spíše k upcyklaci a tendenci hledání udržitelných řešení, protože není možné design někoho jiného prezentovat jako svůj (převzít například hotovou lampu a pouze si ji osvojit) a zároveň větší zásah do nalezeného objektu (zakomponování mechanismu, žárovky, nebo dalších významných prvků, který dané umění dělá užitečným) narušuje definici ready-made.

1.3.1. Smysl uměleckých objektů

Umělecké objekty mohou být prostředníkem komunikace mezi umělcem a diváky. Poskytují prostředí pro dialog, který může vést k diskusi, reflexi nebo interpretaci.

Ačkoliv je mnoho uměleckých objektů vytvořeno tak, aby poskytovalo estetický zážitek diváků, hlavním smyslem je předání myšlenky, kterou dílo nese. Skrze použití barvy, tvaru, textury či kompozice mohou umělecké objekty oslovovat smysly a tím spouštět emocionální reakce diváků. Díky tomu může umělec dosáhnout společenské změny nebo alespoň upozornit na předkládaný problém. Objekty často reflektují společenské, kulturní a politické otázky a problémy, autor má díky tomu možnost použít své dílo k vyjádření kritiky, sdílení perspektivy nebo podnícení diskuse o aktuálních tématech.

Mimo jiné mohou tyto objekty sloužit k vyjádření osobní či kulturní identity umělce, skupiny nebo komunity. Často jsou součástí cesty hledání autorova místa ve světě nebo prostředníkem vyjádření náhledu na svou kulturu.

Pojem „Form follows function“ pocházející z eseje architekta Louise Sullivana (1856-1924) "The Tall Office Building Artistically Considered" z roku 1896 a popisuje princip v oblasti designu a architektury, který zdůrazňuje, že forma objektu by měla vyplývat z jeho funkce. V architektuře to znamená, že by design exteriéru (vnějšek budovy) měl odpovídat využití vnitřního prostoru a reflektovat aktivity/ činnosti, ke kterým bude využíván. Tento koncept, úzce spojený s funkcionalistickým přístupem k designu, se vyvíjel zejména ve 20. století. Sullivan upozorňoval na důležitost toho, aby se architektonická forma odvíjela od účelu budovy a potřeb jejích uživatelů. Později se tento princip stal klíčovým prvkem moderního architektonického hnutí. Díky práci německého architekta Ludwiga Miese van der Rohe byla principu 'form follows function' věnována ještě větší pozornost. Tento koncept se postupně rozšířil do dalších oblastí designu a umění (Ceaven, J., 2019.) Jeho expanze do průmyslového, grafického nebo produkčního designu otevírá další úhel pohledu při zkoumání hranic užitého umění. V každé z těchto oblastí slouží jako základní pravidlo pro vytváření jakéhokoli objektu. Forma by měla být podřízena funkci a uživatelským potřebám. Otázkou je, zdali právě tento princip může pomoci určit co spadá pod užité umění. V tom případě by tedy vše, co podřizuje svůj zevnějšek funkčnosti a charakteru užitého předmětu bylo považováno za design a vše, co upřednostňuje formu a soustředí se spíše na estetickou nebo vjemovou stránku díla na úkor jeho funkce by bylo považováno za umělecký objekt. Zní to jako jednoduchá odpověď na danou otázku, ale dále je nutno se ptát, zdali by se tato skutečnost měla určovat podle pohledu autora anebo uživatele, potažmo diváka a do jaké míry je platná.

Když by byla situace vztažena na výběr osvětlení do obývacího pokoje, je potřeba se pozastavit nad tím, že kupující, tedy uživatel/ divák, nepracuje pouze s jednotlivostí, kterou vybírá na základě vlastní preference, ale s prvkem, který musí zapadnout a správně sloužit s celkem (obývacím pokojem). Zajisté je při takovém rozhodování zásadní to, jestli se bude jednat spíše o dekorační prvek, nebo nezbytný zdroj světla, v obou případech se ale forma s funkcí propojují a nefunguje jedna bez druhé. Většina lidí si nepořídí produkt, pokud je vizuálně nepřitahuje ale zároveň ani esteticky „dokonalý“ produkt, který selhává ve funkčnosti. Je už ale na jedinci, co je pro něj větším faktorem. Dobrou ukázkou může být móda. Každý nějakým způsobem přemýšlí nad tím, co nosí a přizpůsobuje svůj oděv příležitosti, pro kterou se obléká.

Ve světě vysoké módy a význačných designérů se ale funkčnost a praktičnost oblečení často upozaďuje a hlavním záměrem se stává originální nápad, pojetí a udávání trendu a řemeslné zpracování. Většina modelů předvedených na fashion shows je zaměřená na formu, jsou také chápány jako umělecká díla. Funkční oblečení má naopak už ve svém názvu jasně naznačeno, co je při výrobě prioritou, je to tedy jakási paralela k užitému umění.

Nicméně, je důležité zdůraznit, že 'form follows function' není absolutním pravidlem a existují situace, kdy se tyto dva prvky mohou prolínat nebo se může uplatnit opačný přístup. Moderní design se často snaží nalézt rovnováhu mezi funkcionalitou a estetikou, aby výsledný produkt splňoval nejen praktické požadavky, ale i vizuální a emocionální aspekty uživatelů.

Z divácké perspektivy poskytují umělecké objekty inspiraci, prostor k zamyšlení či pobavení. Pobízejí k sebereflexi či seberealizaci. Jejich smysl je mnohostranný a závislý na interakci mezi umělcem, dílem a divákem. Každý objekt může mít svůj vlastní význam a interpretaci pro každého jednotlivého pozorovatele.

2. Praktická část

Při navrhování autorské série osvětlení byl kladen důraz na to, aby bylo ze samotného díla zřejmé, že hranice mezi užitým uměním a objektem nelze jednoduše určit. Dalo by se říci, že je tato pomyslná linka subjektivní. Zatímco pro někoho může být považován za umělecký již první výtvar, někdo může vnímat cokoliv, co přináší nějaký užitek (v tomto případě osvětlení) čistě za umění užitě. Pro zvýraznění situací byly vytvořeny i fotografie simulující situace, ve kterých by objekty mohly být použity anebo vystaveny.

Samotné návrhy jsou spojením dvou odlišných přístupů k tvorbě. Lampa symbolizuje čisté pojetí a továrenské zpracování, ušlechtilé tvary, křehkost, rovnováhu a symetričnost, které jsou ale ozvláštněné výraznou sytostí, pozornost přitahující, oranžovou barvou. Autorské ručně vyrobené předměty inspirované přírodními motivy narušují sterilitu, přinášejí organické tvary a struktury, zkoumají hranice materiálu a drží se v tlumenějších odstínech, pozornost přitahují tvarem. Cílem je zachycení struktury a charakteru přírodního inspiračního zdroje s důrazem na možnost zakomponování světelného prvku. Série začíná „celou“ lampou Štěpána Taberyho, která je čistě designovým kouskem a dá se tedy prezentovat jako příklad užitého umění. Pro tento účel autorka záměrně zvolila kultovní lampu ze 70. let. Dále dochází k jejímu narušení, dekomponování základního tvaru až po úplnou metamorfózu stínidla v neurčitý objekt, u kterého je potlačena funkce osvětlení a zvýrazněna estetická či umělecká hodnota. Žárovky jsou postupně nahrazovány neonovými světelnými páskami. Ty do díla vnášejí další rozměr a nápadně mění atmosféru a vzezření objektu.

V postprodukcii a prezentaci díla je demonstrována široká škála možností zasazení objektu do prostoru tak, aby koreloval s využitím v prostoru, tedy s funkcí. Série se snaží poukázat i na významnost barevného ladění prostoru a jeho značný vliv na celkové vyznění.

2.1. Proces tvorby

Autorsky vyrobené keramické předměty nevznikaly přímo na míru pro zakomponování do lampy Štěpána Taberyho. Jedná se o sérii experimentů inspirovaného přírodními motivy jako jsou podmořské rostliny, ovoce či květiny. Zkoumání různých struktur a textur a snaha o jejich přenesení do keramické hlíny bylo hlavním spouštěčem tohoto procesu. Při seznamování s tvorbou keramiky je třeba mít na paměti všechny vlastnosti tohoto materiálu, především rychlost jeho schnutí, která velmi limituje a zcela určuje pracovní dobu a konkrétní čas na každý jednotlivý prováděný krok. Zvolené metody zpracování keramické hlíny se lišily. Na dekoraci a dokončení každého z objektů byly použity netradiční metody, které zprostředkovaly možnost co nejlépe vystihnout to, co bylo záhodno zvýraznit. K nápadu vytvoření asambláže došlo po nešťastné náhodě rozbití původní lampy. Vyhození nepřipadalo v úvahu, proto se bakalantka rozhodla lampu obnovit, pozměnit a dát jí nový rozměr a život.

Příprava zmíněné série spočívala ve stanovování vhodných keramických děl pro spojení s lampou Štěpána Taberyho (1929-?), který byl českým designérem specializujícím se na tvorbu skleněných svítidel. Jeho postava je poněkud záhadná, nelze o něm dohledat mnoho informací, ale jeho dílo je přítomno v nejedné české domácnosti a design jeho stolních lamp se dá považovat za ikonický. Tabery se věnoval tvorbě unikátních minimalisticky, ale přesto originálně pojatých stolních lamp. Jeho práce se vyznačuje precizním čistým zpracováním z jednoho kusu skla, jedinečnými tvary a hrou s barvami skla. Jeho designy se zakládají jak na funkčnosti, tak na formě, a často se inspiřují základními geometrickými tvary někdy propojované s přírodními formami. Taberyho lampy jsou charakteristické pro svou eleganci a jemnost provedení, zároveň však zachovávají sílu a originalitu dosaženou především barevným laděním. Krytím elektroinstalace dovnitř neprůhledného objektu a vypuštěním spojovacích prvků vytváří celistvé, ničím nerušené provedení, které díky tomu může v interiéru výborně fungovat nejen při zapnutí, ale stává se i vizuálně přitažlivým dekoračním prvkem za denního světla (Záhadný Štěpán Tabery, 1000zgarb). Charakter jeho díla je potřeba respektovat, a proto byly vybrány keramické prvky, které danou estetiku příliš nenarušovaly.

Při vytváření konceptu série pro demonstrování hranice mezi užitým uměním a objektem autorka chtěla poukázat na možnost pozvolného přecházení a prolínání mezi těmito oblastmi. Série zkoumá funkčnost a smysl každé vzniklé verze a jejich místo v umění.

2.1.1. Inspirace a konotace

Podobným způsobem, jako je pojatá autorská série této práce, pracoval na svých dílech například Zdeněk Pešánek (1896-1965), autor, který v první polovině 20. let 20. století překonal dosavadní meze sochařství za pomoci nových technologií a materiálů. Pracoval se spojením žárovek, neonů, kovu, skla či elektronických zařízení, z kterých vytvářel dosud neobjevené možnosti pojetí soch a objektů. Zároveň je považován za průkopníka kinetického umění. Na jeho sochách lze velmi dobře pozorovat spojení nefunkčních, nebo do jiného kontextu zasazených, předmětů, s pro sochu netypických materiálů a jejich vyústění v absolutně nezvyklý, ale fascinující objekt. Světelné prvky byly často naprogramovány k rozsvícení v určitých intervalech, což dodávalo soše nevídanou živost (Národní galerie Praha).



Obrázek 8 Pešánek, Mužské a ženské torzo, 1936



Obrázek 7 Chochola, Electric Madona, 2020

Ze současných autorů je nutné zmínit také Matyáše Chocholu (1986), laureáta Ceny Jindřicha Chalupického z roku 2016, který je známý pro svou práci v oblasti světelného umění, zejména s neonovým osvětlením. Chochola o sobě v rozhovoru pro Newsgate řekl: „*Moje tvorba je více vrstevnatá a opticky v podstatě renesanční. Dá se říct, že jsem multimediální umělec, kterého by nevystihlo nic lépe, než taková kombinace materiálů. Od keramiky přes sklo až vlastně po instalace s neony,*“ (Newsgate, 2021). Mimo jiné se specializuje na vytváření instalací, soch a obrazů, do kterých začleňuje neonové trubice, které vytvářejí intenzivní světelné efekty. Chochola využívá tuto techniku k reinterpetaci a transformaci běžných předmětů do kontextu svého uměleckého vyjádření, čímž klade důraz na jejich nový význam a estetickou hodnotu. Podobně jako Pešánek do svých děl včleňuje nalezené, nepotřebné předměty. „*Vytrhává předměty z běžných souvislostí, staví je do nových kompozic.*“ (Bytelová, D., 2016).

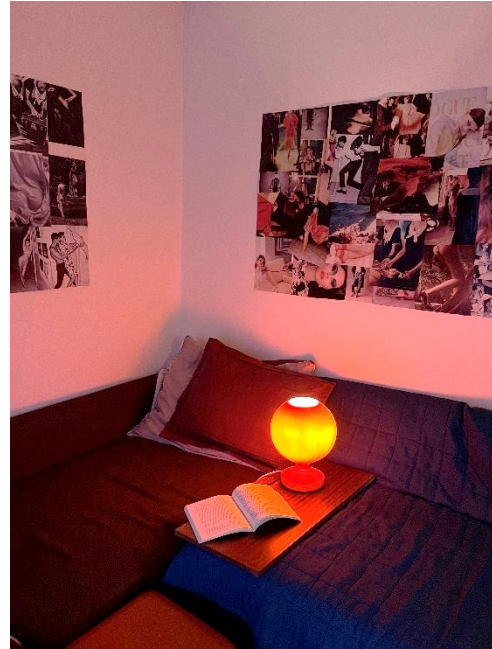
Přístup recyklace, akumulace a ready-made ve spojení se světlem je tu již dlouhou dobu, výše zmínění autoři ale pomohli k jejich normalizaci a k přijetí experimentálních objektů do světa umění, do světa sochy.

2.2. Užité umění nebo umělecký objekt?

Série začíná představením lampy – objekt č. 1, která bude hrát hlavní roli. Jedná se o ničím nenarušenou původní stolní lampu Štěpána Taberyho. Ačkoliv je sama o sobě vizuálně velmi přitažlivým objektem a funkce a forma jsou vyvážené, užitnost převládá a prostředí, do kterého



Obrázek 10 Štěpán Tabery, lampa



Obrázek 9 Štěpán Tabery, lampa, prostor

by ho většinová společnost rozhodně bude spíše obývací pokoj než galerijní budova. Po narušení (v tomto případě rozbití) skleněné schránky však může svou původní funkci velmi rychle ztratit. Pro mnohé by v ten moment ztratila hodnotu a byla vyhozena, ačkoliv by stále



Obrázek 12 objekt 2



Obrázek 11 objekt 2

mohla sloužit jako zdroj světla. To znamená, že už v tomto bodě forma předchází funkci, která se nyní jeví jako nedostatečná.

Změní-li se ale žárovka na nějakou neobvyklou, pohled na lampu bude najednou zaměřen na ni a způsobí v divákově oku myšlenku toho, že je možná sklo rozbité schválně, a tudíž má celý objekt větší hodnotu. Tu totiž podle všeho záměr vytváří. Dalo by se říci, že je až neuvěřitelné,



Obrázek 14 objekt 3



Obrázek 15 objekt 4

jak moc taková maličkost může ovlivnit názor a úhel pohledu. Je už ale objekt v této fázi ready-made? Někdo by se snad přikláněl k názoru, že ano, ale zároveň byla vložení nové žárovky podpořena funkce objektu, která nabízí znovuuvedení do provozu svícení, což z lampy opět činí spíše užité umění. Zlom přichází v bodě, kdy je do střeptu implementován (v tomto případě keramický) objekt.



Obrázek 13 objekt 5



Obrázek 16 objekt 6

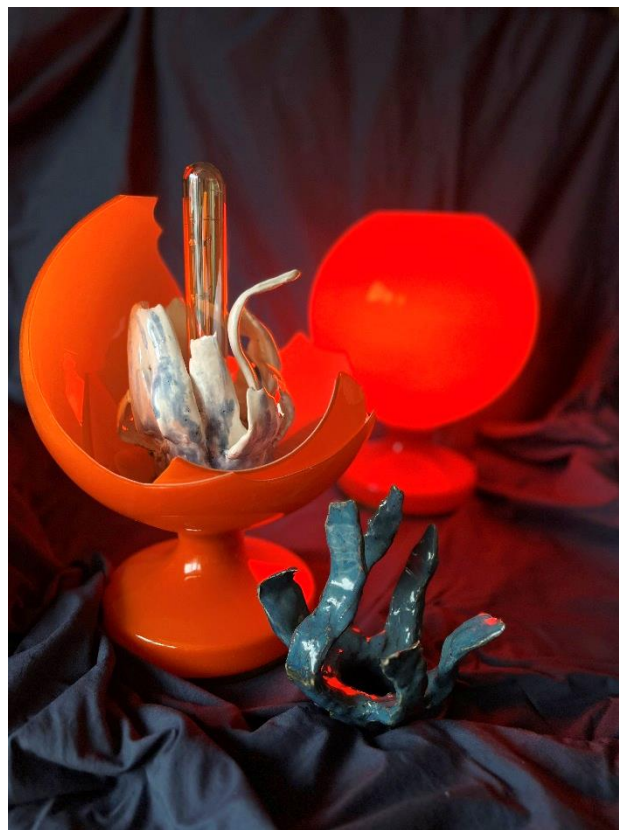


Obrázek 17 objekt 7

V tuto chvíli už je zcela jistý záměr. Autor provedl úmyslný zásah do původního designového objektu. Tento zásah nikterak nepodporuje funkčnost předmětu, ale ani ji příliš neomezuje. Zdroj světla stále lampa vydává, a to dokonce s podobnou intenzitou. S jistotou však nelze tvrdit, do jakého prostoru je takový typ objektu míněn. Domácnosti, kde by se vyjímal a jehož majitelé by si ho vybrali, jistě existují, otázkou ale zůstává, jestli by si ho nekoupili spíše jako dekorační prvek někam, kde se bude vyjímat a jeho prezenze bude mít výstavní charakter. Dostupnost člověku je ale stále vysoká.



Obrázek 19 objekt 7, kombinace



Obrázek 18 objekt 6 a 7, kombinace

Úhel pohledu může také měnit momentální stav – pokud je žárovka zhasnutá, pozorovatel si nemůže být jistý, jestli vůbec rozsvítit jde. Pokud není objekt prezentován samostatně, člověk automaticky hledá důvod, pozoruje rozdíly a kontrasty a porovnává a hodnotí všechny přítomné verze. Zakomponování rušivého elementu do výstavy (prezentace, výlohy) se může stát funkčním prostředkem pro přitažení pozornosti i k ostatním věcem. Největší množství pozornosti vždy připadne tomu nejextravagantnějšímu či nejvíc šokujícím kousku. Přítomnost takového elementu ale probudí zvědavost. Co když se někde skrývá ještě něco zajímavějšího? Bedlivé zkoumání vždy přinese další kousek poznání a porozumnění dílu.



Obrázek 20 objekt 7 v prostředí



Obrázek 21 objekt 1 v prostředí

Zasazení do situací běžného života přineslo překvapivé výsledky. Rozbitím velké části skleněné koule se otevřel prostor pro větší průchod světla, a tím lépe posvítil na čtení. Při interpretaci fotografií se však musí reflektovat nejen funkce objektu, ale také jeho působení na vizuální vnímání. Přesto, že je vše čitelnější na obrázku 20, pozornost přitahuje keramický objekt zdánlivě vydávající světlo. Na postavu a interiér se zrak zaměří až v druhé řadě potom, co si alespoň pro sebe divák určí, co to je. V případě obrázku 21 je lampa také na prvním plánu, není se u ní ale potřeba zastavovat a pozornost okamžitě přeskakuje na postavu a vnímání je zaneprázdněno zkoumáním výrazu, prostoru a atmosféry.

Samozřejmě záleží také na konkrétní fotografii, jakmile by v ní byl přítomen výraznější prvek, či byla kamera zaměřena přímo na objekt, postava ztrácí na popularitě a je vnímána pouze jako podkres.



Obrázek 22 objekt 6 v prostředí



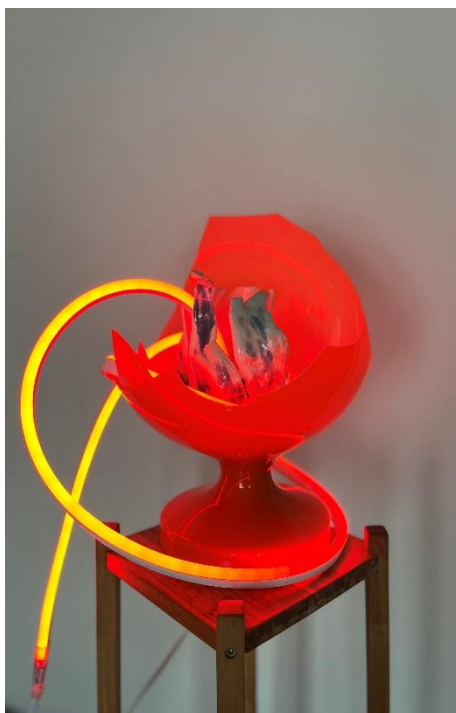
Obrázek 24 objekt 8



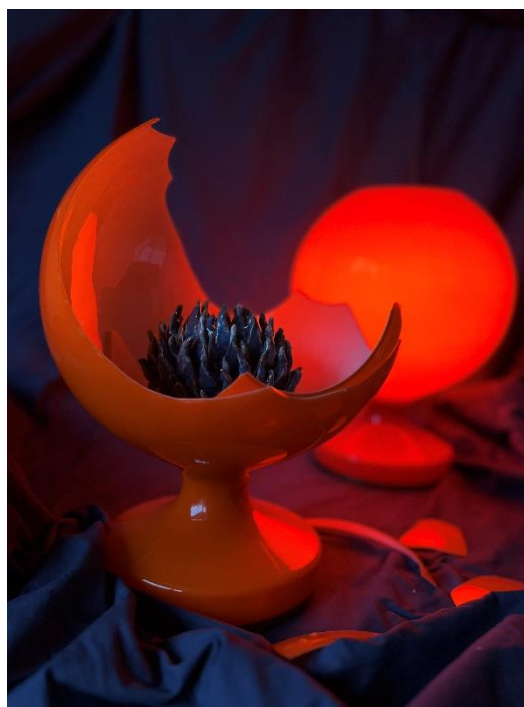
Obrázek 23 objekt 9

Další fáze nastává při přidání dalšího světelného zdroje. Původní funkce střepe je omezena externím světelným zdrojem. Ač tam vbudovaná žárovka stále je, všichni, kteří by chtěli objekt používat jako zdroj světla by pravděpodobně sáhli po něčem konzistentnějším. Členitost objektu téměř vyřazuje člověka ze hry, působí nepřístupně a křehce. Rozhodně nevybízí k interakci. Je určen k pozorování, zkoumání a obdivu – vše ale s potřebným odstupem, aby nebylo dílo narušeno. V úvahu připadá jeho začlenění do nočního baru či podobného prostoru, ve kterém by přitahoval pozornost návštěvníků a dokresloval kýženou atmosféru, nebo do výstavního prostoru, kde by působil jako nedotknutelný samostatně vystavený objekt.

V momentě, kdy se žárovka odstraní, ztrácí lampa smysl úplně. V tuto chvíli už nemůže být pochyb o tom, že účel této verze je čistě umělecky zaměřený. Každý divák bude zkoumat z čeho se skládá a zdroj světla už je pouhým ozvláštňením a doplněním celku. Podobný scénář by nastal také v případě, kdy je žárovka nahrazena keramickým objektem a žádný zdroj světla není přítomný, pak už se nelze bavit o užitém umění. Přímá blízkost původní, stále funkční, lampy zdůrazňuje jinakost nově vzniklého díla a automaticky vybízí k vytváření nových interpretací.



Obrázek 26 objekt 10



Obrázek 25 objekt 11

Série demonstruje váhu i malých nuancí, zkoumá možnosti assembláže a dává vzniknout udržitelně vznikajícím objektům. Je v ní taky přítomné dnes velmi skloňované téma obnovy a nerůstu prostupujícího mezi různé oblasti nejen umění. Ukázalo se, že hranice uměleckého díla je hůře definovatelná než hranice užitého umění – u toho lze říct, že se vytrácí společně s funkcí.

Posledním zastavením může být ještě odebrání lampy. Zachováním světelného prvku se teoreticky dá stále řadit k designu, podle autorky jde už ale spíše o volné umění.



Obrázek 27 objekt 12

2.3. Presentace díla

Charakter díla má šanci vyniknout pouze ve vhodně zvoleném výstavním prostředí. To platí u všech uměleckých děl. Výstava se dá duplikovat jen s velkou obtíží. U každého nového prostoru musí umělec společně s kurátorem objevit nové možnosti toho, jak prezentovat práci tak, aby vyzněla přinejmenším podobně jako na předchozích výstavách.

Velmi záleží na typu výstavního prostoru. U white cube je reprodukce výstavy jednoduchá. Termín white cube odkazuje na galerijní estetiku, která lze charakterizovat čtvercovým či obdélníkovým tvarem, bílými stěnami a nenápadným světelným zdrojem ze stropu. Estetika byla představena na počátku dvacátého století v reakci na rozmach abstraktního moderního umění. Umělci ze skupin jako De Stijl a Bauhaus svá sytě barevná a expresivní díla raději vystavovali proti bílým stěnám, aby zbytečně nerozptylovali diváka. Také se mělo za to, že bílé stěny fungují jako rám nebo jako okraje fotografie (Tate, White cube). V roce 1976 Brian O'Doherty napsal sérii esejí pro časopis Artforum, později přeměněnou v knihu nazvanou Uvnitř bílé kostky, v níž konfrontoval modernistickou posedlost bílou krychlí a tvrdil, že každý předmět se v ní stal téměř posvátným, čímž se čtení a interpretace díla stávají problematickými (O'Doherty, B., 2014,).



Obrázek 28 Obrázek 28 Andrew Grassie *The Hanging of New Hang* (2005)

Site-specific naopak odkazuje na umělecké dílo navržené speciálně pro konkrétní místo, ke kterému má vztah. Pokud je z tohoto místa odstraněno, ztrácí veškerou nebo podstatnou část svého významu. Termín se často používá ve spojitosti s instalacemi či land artem, který je site-specific téměř z definice (Tate, Site-specific).



Obrázek 29 Adam Chodzko *Better Scenery* (1999)

Brian O'Doherty (1928-2022) je irsko-americký umělec a kritik známý svými multidisciplinárními pracemi, literárními díly a kritickými eseji o umění. Jednou z jeho nejslavnějších a nejvíce diskutovaných prací je "Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space " z roku 1976, knižní publikace esejí, která zpochybnila koncept a kontext galerijního prostoru. V těchto esejích autor kriticky zkoumá galerijní prostor jako instituci a jeho vliv na vystavovaná díla. Koncept "bílé krychle" odkazuje na tradiční galerijní prostor, který je často příliš sterilním, neosobním a neutrálním prostředím pro prezentaci a konzumaci umění. O'Doherty argumentuje, že tato forma prostoru vytváří určitý rámec, který ovlivňuje naše vnímání uměleckých děl a vytváří specifický kontext pro jejich interpretaci. Jeho eseje podněcují kritickou reflexi nad tím, jak galerie, muzea a instituce umění formují naše porozumění a vztah k umění. Kniha se stala významným textem ovlivňujícím mnoho umělců, kurátorů a teoretiků zabývajících se otázkami prostoru, kontextu a institucionální kritiky v umění. Dílo je stále inspirací pro diskuse o vztahu mezi uměním, prostředím a publikem v kontextu současného umění. Podle Thomase McEvilleyho (1939-2013) tyto eseje „představují obranu skutečného života před sterilním operačním sálem bílé krychle“ (O'Doherty, B., 2014, s. 12). O prostor, vůči kterému je kritika mířená autor píše následující: „...celé dějiny moderního umění lze připodobnit ke změnám, jimiž prošel tento prostor i způsob, jakým jej vnímáme. Dostali jsme se dnes dokonce až tak daleko, že naši pozornost upoutá na prvním místě nikoliv umění, ale prostor.“ (O'Doherty, B., 2014, s. 15). Trefně také poukazuje na to, že prostor v dnešní době již není pouze místem, které umožňuje konání věcí, naopak věci jsou tím, díky čemu se může dít prostor (O'Doherty, B., 2014, s. 37).

Samotné vystavení předmětu může diváka částečně manipulovat a mást. Někdy je těžké určit, jestli procházíme okolo výlohy výstavní nebo reklamní. Zrovna tak jako se prodejci snaží své produkty prezentovat v co nejlepším světle (ať už doslovně, nebo obrazně), umělec/ kurátor má úlohu stejnou. Nestačí však, aby prezentace plnila pouze estetickou funkci a byla přitažlivá, musí především nést a úspěšně předat význam díla.

3. Didaktická část

Design a jeho role ve výtvarné výchově představuje oblast, která spojuje estetiku, funkcionalitu a kreativitu. Tématem této práce je užité umění versus objekt, proto bude hledání hranice zakomponováno i do didaktické části, která by měla žáky připravit na budoucí výzvy podobného charakteru tím, že je seznámí s různými přístupy k výtvarné výchově. Tento koncept otevírá možnost diskutovat o tom, jak design může překračovat tradiční bariéry mezi uměním a funkcionalitou a jak tato perspektiva může obohatit výtvarnou výchovu.

Didaktická část práce proto bude věnována zkoumání významu designu jakožto prvku výtvarné výchovy, kterému se běžně ve výuce nedává dostatečný prostor. Jeho dopad na rozvoj estetického citění a praktických dovedností u žáků přináší mnoho benefitů a objevování neznámých možností. Otvírá také téma kariérního potenciálu a budoucího využití znalostí z tohoto předmětu.

Nejprve se bude tato část práce zabývat samotným smyslem a rolí výtvarné výchovy v širším kontextu vzdělávání. Prozkoumá, jak přispívá k rozvoji individuálního vyjádření, kritického myšlení a vnímání světa okolo nás skrze umělecké formy. Dále se bude zaměřovat na konkrétní aplikaci výtvarné výchovy v praxi, přičemž se zhodnotí, jak efektivně integrovat design do vzdělávacího procesu. Nakonec se zaměříme na roli designu ve vzdělávání a jeho potenciál ovlivnit nejen rozvoj estetického vnímání, ale i schopnost řešit problémy a hledat nová řešení.

V poslední části se nachází návrh výzkumu, který má zmapovat situaci v českých školách a přispět k jejímu zlepšení.

3.1. Smysl výtvarné výchovy

Přínosy výtvarné výchovy spadající pod vzdělávací oblast Umění a kultura, jsou většinou společností zatracovány. Využití znalostí získaných během výuky tohoto předmětu nejspíše považuje za podstatné mizivé procento populace. Žáky i rodiči je často vnímán jako doplňkový a odpočinkový. Na základních školách je ale jeho výuka esenciální. Z formulace výstupů rámcově vzdělávacího programu je zřejmé, co vše by měla výtvarná výchova nabídnout.

Během prvního stupně by si žák měl osvojit následující:

VV-5-1-01 při vlastních tvůrčích činnostech pojmenovává prvky vizuálně obrazného vyjádření; porovnává je na základě vztahů (světlostní poměry, barevné kontrasty, proporční vztahy a jiné)

VV-5-1-02 užívá a kombinuje prvky vizuálně obrazného vyjádření ve vztahu k celku: v plošném vyjádření linie a barevné plochy; v objemovém vyjádření modelování a sochařské postupy; v prostorovém vyjádření uspořádání prvků ve vztahu k vlastnímu tělu i jako nezávislý model

VV-5-1-03 při tvorbě vizuálně obrazných vyjádření se vědomě zaměřuje na projevení vlastních životních zkušeností i na tvorbu vyjádření, která mají komunikační účinky pro jeho nejbližší sociální vztahy

VV-5-1-04 nalézá vhodné prostředky pro vizuálně obrazná vyjádření vzniklá na základě vztahu zrakového vnímání k vnímání dalšími smysly; uplatňuje je v plošné, objemové i prostorové tvorbě

VV-5-1-05 osobitost svého vnímání uplatňuje v přístupu k realitě, k tvorbě a interpretaci vizuálně obrazného vyjádření; pro vyjádření nových i neobvyklých pocitů a prožitků svobodně volí a kombinuje prostředky (včetně prostředků a postupů současného výtvarného umění)

VV-5-1-06 porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření a přistupuje k nim jako ke zdroji inspirace

VV-5-1-07 nalézá a do komunikace v sociálních vztazích zapojuje obsah vizuálně obrazných vyjádření, která samostatně vytvořil, vybral či upravil (RVP, 2015)

Mimo rozvoje kreativity a fantazie, které pobízejí k tvořivosti a hledání originálních způsobů vyjádření, žákům výtvarná výchova poskytuje prostor pro rozvinutí komunikačních schopností. Vede děti k pojmenovávání svých potřeb a pocitů a podporuje jejich emocionální gramotnost.

Vzdělávání v této oblasti přináší umělecké osvojování světa, tj. osvojování s estetickým účinkem. V procesu uměleckého osvojování světa dochází k rozvíjení specifického cítění, tvořivosti, vnímavosti jedince k uměleckému dílu a jeho prostřednictvím k sobě samému i k okolnímu světu. Součástí tohoto procesu je hledání a nalézání vazeb mezi druhy umění na základě společných témat, schopnosti vcítit se do kulturních potřeb ostatních lidí a jimi vytvořených hodnot a přistupovat k nim s vědomím osobní účasti. (RVP, 2015)

Výtvarná výchova žáky vzdělává v oblastech, na které v ostatních předmětech, patrně kvůli důrazu na předání co nejvíce faktických informací, nezbývá prostor. Jedná se o schopnost spolupráce, rozvoj vizuální gramotnosti, podstatné nejen v uměleckém prostředí, ale i v dalších oblastech života, ve kterých je nutné vizuální informace správně interpretovat, nebo

motorického rozvoje, který je stimulován prací s různými materiály a technikami. Dochází k posunu v jemné motorice, koordinaci pohybů a manipulaci s nástroji. Mimo výše zmíněné benefity je během hodin možné aplikovat interdisciplinární přístup, který propojuje učivo z dalších předmětů a disciplín, ať už jde o matematiku, historii nebo přírodní vědy (Vondrová, P., 2005)

Tvořivé činnosti provazuje výtvarná výchova těmi receptivními (vnímání podnětů a produktů z oblasti výtvarného umění a vizuální kultury), reflektivními (aktivní tvoření, komunikace, posouzení individuálních vazeb mezi verbálním a vizuálním vyjadřováním). Reflexe, která spojuje tvorbu a recepci, žáky podrobuje verbálnímu komunikaci, a kritickému myšlení a díky tomu je zapojuje do vědomé osobní zkušenosti. Soubor tří zmíněných aktivit v součinnosti vytváří účinný a funkční celek, tedy správný přístup k výuce. Zásadní je věnovat se celému procesu od začátku. Na mysli musí učitel mít i osobnost jednotlivce, která vychází z jeho osobních zkušeností a předpokladů, důležitost komunikace při zadání, v průběhu tvorby i po jeho dokončení a nabádání žáků k reflexi vlastního výtvaru a tím vším je naučit vstoupit do různých fází tvůrčího procesu. Poznání toho, že zadání mohou uchopit jako výzvu vedoucí k tvůrčímu zpracování žáky významně posouvá a nabádá ke svému originálnímu řešení a osobnímu pojetí světa. Tvůrčí proces a jeho prožívání lze považovat za hlavní přínos a zároveň za cíl výtvarné výchovy. (Kitzbergerová, 2014, s. 7).

Výtvarná výchova na základních školách tedy přináší mnoho benefitů a přínosů pro osobnostní a celkový rozvoj žáků, a to jak v pedagogické, tak i v kulturní a společenské rovině.

3.1.1. Zaměření na uplatnění výtvarné výchovy

Výtvarná výchova skýtá mnoho možností uplatnění v pracovním životě, a to jak v uměleckých, tak i v neuměleckých oblastech. Častým omylem vyskytujícím se v prostředí základních škol je domněnka dětí (potažmo i rodičů), že jestli se někdy bude žák výtvarnu věnovat v profesním životě, nejspíše se dobře neuživí a jeho kariéra bude nejistá. Využití výtvarné výchovy však najdeme v nejednom lukrativní oboru.

Jde-li o kreativní činnost, může se žák v budoucnu věnovat počítačové grafice, ilustraci nebo například designu. Design přináší nejširší pole uplatnění. Lze se věnovat designu průmyslovému, módnímu, interiérovému či grafickému. Zaměstnání je nejčastější v oblasti reklamních agentur, architektonických ateliérů, nakladatelství, redakcích novin a časopisů, PR odděleních firem a institucí, televizních a filmových studiích a v polygrafických firmách. S nástupem AI se však tento obor může dostat do ohrožení. Až časem bude možné určit, jaký vliv na trh práce bude tato novinka mít.

V případě, že se člověk zaměří na kariéru pedagogickou, uplatnění nalezne ve školních institucích nebo na soukromých lekcích a workshopech pro veřejnost, které mohou být z finanční stránky velmi výhodné. Interdisciplinarita umění vede také k propojení s matematikou, ke studiu architektury, která také nabízí nadprůměrné platové podmínky. V zájmu společnosti je také vychovávat osoby kompetentní k využití stávajícího a schopného úprav a oprav namísto radikálních řešení. Pavla Melková (2024) mluví o tématu opravy prostředí, novém společenském principu, o takzvané opravárenské společnosti v návaznosti na berlínskou výstavu *The Great Repair*, která poukazovala na trend nerůstu vedoucí k větší udržitelnosti. Prostředí bychom podle ní měli spíše opravovat než nahrazovat novým. Architekt může stejně dobře pracovat na úřadě jako tvořit, využití tohoto principu by bylo prospěšné pro nejedno odvětví. Vizualně gramotní úředníci by měli šanci pohnout s dlouholetými problémy.

Pokud ale nejde vyloženě o kreativní činnost, může student své znalosti spojit s psychologií a stát se arteterapeutem nebo dětským psychologem/psychiatrem. Z práce *Výtvarný projev jako nástroj k poznání dětí a mládeže s poruchou chování*. (BAJNAROVÁ, M., 2018) vyplývá, že z obrazů lze vyčíst odraz duševního stavu, vzpomínek, zkušeností, momentálního rozpoložení atp. Tento způsob poznání se využívá často také při práci s problematickým chováním u mladistvých. Díky výtvarnému projevu je proces rychlejší a efektivnější.

Dalším alternativním zaměstnáním je práce v galerijních a muzejních institucích, kde kurátoři, nebo edukátoři zprostředkovávají informace a programy pro návštěvníky nebo svět marketingu a reklamy, ve kterém výtvarníci využijí svou vizuální gramotnost při tvorbě reklamních a propagačních materiálů.

Možností uplatnění výtvarné výchovy v pracovním životě jsou nemalé. Výtvarná výchova poskytuje žákům široký soubor dovedností a kompetencí, které jsou ceněny v mnoha odvětvích a profesích.

3.1.2. Klíčové kompetence ve výtvarné výchově a design

Klíčové kompetence lze považovat za nejpodstatnější část výuky. Mnohé informace, jež se žáci během studia naučí, časem zapomenou. Klíčové kompetence ale přispívají k tomu, aby se vyvíjel charakter a postoj k životu. Ve výtvarné výchově je prostor pro rozvoj každé z nich, je ale potřeba vhodně zvolit aktivitu, při které bude probíhat.

Kompetence k učení se vztahuje především ke kritickému myšlení. Pasivní přijímání informací se historicky prokázalo jako méně účinné, a proto se nyní přistupuje k novým metodám vedoucím k aktivní činnosti žáka a kreativnímu přístupu k řešení zadání. Propojení znalostí a informací získaných ze strany učitele či jiných externích zdrojů a vlastní zkušenosti podpořenou proaktivním přístupem kompetenci k učení účinně stimuluje (Pastorová, M., 2011, s. 115). Příkladem by mohlo být zadání zaměřující se na design předmětu, s kterým má daný žák zkušenost, o kterém ví, jak by měl fungovat. Cílem je přetvoření objektu tak, aby mu sloužil/ vyhovoval ještě lépe – žák může svou pozornost zaměřit na estetickou nebo praktickou stránku, v obou případech ale pracuje se spojením zkušenosti a invence.

Kompetence komunikativní je klíčová pro prezentaci odvedené práce. V umění sice dílo komunikuje i samo o sobě, ale prezentace autora může náhled diváka silně změnit. Efektivní předání myšlenky a schopnost svůj postoj výstižně vyjádřit před publikem je složitou disciplínou. Žák proto musí volit vhodná vyjádření, aby nedošlo k misinterpretacím (Pastorová, M., 2011, s. 116). Tento um každý jedinec použije jak v osobním životě při komunikaci ve vztazích, tak i v pracovním prostředí k věcné prezentaci svých schopností či produktu, který nabízí. Vztaheno k hranici mezi užitým uměním a objektem je povinností autora vědět a jasně předat cíl a smysl díla, obhájit své postupy a řešení, vysvětlit svůj záměr a stát si za ním.

Kompetence občanská jedince rozvíjí a nabádá k porovnání kulturních hodnot minulých, současných a nově vznikajících tak, aby si byl vědom rozličných možností uměleckého vyjádření a našel mezi nimi své místo. Učí se respektovat tradici, ale nezamrzat na ověřených postupech a šířeji zkoumat roli umění v historickém kontextu (Pastorová, M., 2011, s. 116-121). Díky zkušenostem čerpaných z historie se často vysvětlí problematika právě probíraná. Znalost kulturních hodnot pomáhá odpovídat na otázky i učit se z chyb, které před námi již někdo udělal. Jejich osvětlení přináší prostor pro další rozvoj.

Kompetence k řešení problému přímo vybízí ke vztahení k designu. Oproti jiným disciplínám spadajícím pod výtvarnou výchovu je užitá tvorba podmíněná správným technickým parametrům. Ačkoli se jistými pravidly musí člověk řídit při jakékoliv tvorbě, funkčnost předmětů je u designu zcela zásadní. Vizuální stránka díla musí být mnohdy potlačena a praktičnost či ekonomika se dostávají do popředí. Právě v tuto chvíli přichází na řadu kompetence k řešení problému, díky které designér najde nejschůdnější cestu, která bude vyvažovat všechny zmíněné aspekty. Žák uplatňuje analytické a kritické myšlení společně se svou zkušeností a intuicí. Objevuje systémy, které mu nejsou předloženy, ale musí je hledat sám (Pastorová, M., 2011, s. 123).

Kompetence sociální a personální je někomu přirozeně blízká, jiní na ní musí ale vědomě pracovat. Neodmyslitelné spojení s kompetencí komunikativní kultivuje vztahy a schopnost spolupráce a empatie. Díky tomu ve třídě vzniká bezpečné prostředí umožňující vzájemnou

inspiraci. Tvůrčí proces stmeluje vztahy, přispívá k ocenění práce ostatních a vnímání společného zájmu. Zdravé vztahy jsou z dlouhodobého hlediska to nejcennější, co je možné žákům předat. Ač jsou zkušenosti nabitě v konkrétních situacích nepřenositelné, jisté nastavení mezilidských vztahů naučit lze. Díky prostředí, ve kterém panuje respekt a naslouchání žák získává sebedůvěru a pozitivní vztah k sobě samému, což vede ke stylu komunikace, ze které může mít dobrý pocit a tím získává pocit sebeúcty (Pastorová, M., 2011, s. 102). V praxi si žák umí stát za svými činy, nerozhodí ho kritika a je sám v sobě pevný. Umí s klidem a jistotou vysvětlit svůj záměr a zná hodnotu své práce i sám sebe.

Kompetence pracovní se s výtvarnou výchovou často nespojuje. Přesvědčení, že pracovní na tento předmět nikdo nebude navazovat je běžné. Možnosti uplatnění jsou uvedeny v předchozí kapitole. Výchova k práci vede žáky ke zodpovědnému přístupu k plnění svých úkolů, ke vnímání hodnoty dodržovat termíny a postupy a k ocenění práce druhých. V každodenním životě se setkáváme se situacemi, kde si druhý není vědom úsilí, které muselo být vynaloženo. Stejně jako u předchozích kompetencí je nezbytné propojení s dalšími oblastmi rozvoje. Disciplína a rituální činnosti přispívají jak k harmonickému soužití s druhými, tak k udržování mentálního zdraví. Manuální práce nabízí soustředění, ke kterému se při intelektuálně orientovaném zadání žáci přiblíží s větší obtíží.

Různá média a rozdílně podaná zadání umožňují nasměrování k osvojení konkrétní kompetence, jak je ale uvedeno výše, často se překrývají či doplňují. Celkově lze výtvarnou výchovu považovat za prostor skýtající široké možnosti pro rozvoj všech klíčových kompetencí.

3.2. Role designu ve vzdělávání

Role designu ve vzdělávání na základních školách se skládá z široké škály aspektů. Klíčovou roli hraje design učebních materiálů, který svou atraktivitou a inovativním přístupem motivuje žáky k aktivnímu zapojení, inspiruje je ke kreativním řešením a umožňuje zefektivnění učení. Ať už se jedná o grafický design tisknutých materiálů, nebo o online vzdělávací hry, vizuální stránka je pro upoutání pozornosti zásadní. Díky obklopení graficky přitažlivými materiály žáci také rozvíjejí svou vizuální gramotnost a učí se analyzovat a interpretovat vizuální informace. Výukové materiály je třeba přizpůsobit věku dítěte v závislosti na ontogenezi. Smyslové vnímání se během mladšího školního věku neustále vyvíjí. Dochází k rozvoji postojů, soustředění, vytrvalosti či zájmu. U sluchového a zrakového vnímání jsou v tomto období pokroky také výrazné (Langmeier, J. a Krejčířová, D., 2006.). Podle Kalhouse (2002) člověk přijímá zrakem až 80 % informací, sluchem pak 12 %, hmatem 5 % a ostatními smysly 3 %. Ve školním prostředí současného typu, kdy je žák pasivnější, než by bylo vhodné, a závislý na výkladu učitele je nejpodstatnější část (až 80 %) přijímána sluchem a zrak pokrývá pouze 12 % vnímaných informací. Tento poměr je k docílení nejefektivnějšího způsobu výuky pozměnit a grafická úprava materiálů, s kterými žák i učitel pracuje, hrají v tomto snažení zásadní roli. Vizuální podněty podle Petty (2013) snáz upoutávají pozornost, napomáhají vytváření konceptů a jejich spojování a jsou lépe zapamatovatelné.

Prostředí, tedy design třídy, výběr vhodného osvětlení a zvolené barvy spoluutváří příznivé podmínky pro učení. Z výzkumu *Clever Classrooms* (Barrett, P. a kol., 2015) vyplývá, že se díky němu může pokrok žáků zlepšit až o 16 procent. Nejdůležitějším faktorem je světlo, především dostatek přirozeného denního světla. Dále je zásadní flexibilita třídy, tedy uspořádání a rozložení třídy, které nabídne rozmanité možnosti učení. Dalším důležitým aspektem majícím vliv na prostředí je barva a její správné využití. Dle výše zmíněné studie je pro prostředí školní třídy nejvhodnější zvolit světlé tlumené barevné odstíny. Čistá bílá plocha nestimuluje k aktivní spolupráci a syté výrazné barvy naopak příliš přitahují pozornost, jejich užití je tedy doporučované doplnění interiéru, ne však na stěny nebo větší nábytek.

Samotná výuka designu nabádá ke kritickému myšlení a podporuje tvůrčí a expresivní vyjádření žáků a rozvíjí vizuální gramotnost. Ta pomáhá kultivaci, prohlubuje cit pro kombinace, komponování a rozmanitost. Učí rozpoznávat, analyzovat a komunikovat pomocí vizuálních prvků jako jsou barvy, tvary, linie, textura a prostor. Díky tvorbě vlastních výtvarných děl, designování produktů nebo tvorbě prezentací je posílená schopnost hledat inovativní řešení, znalost fázování. Tomuto přístupu se věnuje kapitola „Věci“ ve *Výtvarné výchově pro 6. a 7. ročník základní školy a víceletá gymnázia* (Fulková, M. a Novotná, M., 1999, s. 47-70). Právě v tomto období je zásadní rozšířit žákům obzory a upozornit je na všechny cesty, kterými se mohou po základní škole vydat. Design lze využít také k podpoře inkluzivního vzdělávání. Může pomoci vytvořit materiály a prostředí, které jsou přístupné pro všechny žáky bez ohledu na jejich schopnosti, dovednosti nebo speciální potřeby.

Role designu ve vzdělávání na základních školách zahrnuje různé aspekty podpory učení, tvůrčího myšlení a rozvoje dovedností podstatných pro budoucí rozvoj.

3.3. Pohled studentů na využití VV v jejich kariérním životě (návrh výzkumu)

Výzkumná otázka: Jsou žáci seznámeni a možnostmi uplatnění výtvarné výchovy v pracovním životě a motivováni k rozvíjení svého potenciálu?

Kontext výzkumu: Vytvořený návrh polostrukturovaného hloubkového rozhovoru je určen pro žáky druhého stupně základních škol nebo studenty nižšího gymnázia. Tento typ rozhovoru je ideální k získání podrobných informací žitého světa od jednotlivců z odlišných prostředí. (Švaříček, 2007, s. 159) Byla zvolena induktivní metoda kvalitativního výzkumu na menším vzorku studentů. Každý z nich by měl ideálně pocházet z jiné školy a odlišného prostředí. Studenti budou odpovídat na podrobné otázky týkající se jejich osobní zkušenosti s kvalitou výuky a uchopením výtvarné výchovy během jejich celého vzdělávacího procesu a na zkušenost s oblastí designu. Formulace otázek se žáky snaží nasměrovat k přemýšlení o potenciálu výtvarné výchovy a upuštění od představy, že se jedná o výplňový odpočinkový předmět. Cílem je zjistit, v jaké míře je tento názor mezi studenty zastoupen a jak souvisí s konkrétním pojetím výuky či s prostředím, z kterého žák pochází. V druhé části rozhovoru jsou otázky směřovány na jejich designové smýšlení a mapování jejich kreativního a kritického myšlení. Obě části budou porovnány, což umožní určení dopadu a efektivity výuky výtvarné výchovy v jednotlivých prostředích.

Vzorek studentů: 10 žáků z 8./ 9. třídy nebo tercie/kvarty

Otázky k rozhovoru:

Část 1:

Okruhy:

- přínos výtvarné výchovy
- kariérní potenciál
- struktura a pojetí probíhající výuky
- představa o kreativním povolání

Příklady:

1. V čem je pro vás výtvarná výchova přínosem?
2. Jak pomáhá výuka VV k rozvinutí vašeho kariérního potenciálu?
3. V jakých zaměstnáních se podle vás dají znalosti/dovednosti získané v rámci tohoto předmětu využít? Jak by se daly využít v neumeleckém světě?
4. Nabízí výtvarná výchova zázemí pro v budoucnu dobře ohodnocenou pracovní pozici? Zdůvodněte svou odpověď.
5. Láká vás kreativní povolání? Jak si ho představujete?
6. Jakým způsobem vám učitel/ka předkládá/vysvětluje smysl tohoto předmětu?
7. Když dostanete na hodině výtvarné výchovy zadání, víte, k čemu daný úkol slouží a proč ho máte plnit zadaným způsobem?
8. Reflektujete po dokončení úkolu výslednou práci společně? Jakým způsobem?
9. Jak vnímají tento předmět vaši rodiče?
10. Jak probíhá běžná hodina? Podrobně popište typy zadání a práci vyučujícího během celého vyučování.

Část 2:

Okruhy:

- Povědomí o designu
- Zkušenosti s užitou tvorbou
- Kreativní myšlení
- Vizuelní gramotnost

Příklady:

1. Co je to design v kde se s ním setkáváte?
2. Měli jste někdy prostor vytvořit návrh (nábytek, produkt, móda, ...)?
3. Jak byste definovali užité umění? Je stejně hodnotné jako umění volné?
4. Věnovali jste se někdy na hodinách VV užitému umění?
5. Pokuste se popsat, jakou roli v designu hraje forma (vzhled, vizuelní stránka) a jakou roli funkce.
6. Přemýšlíte někdy nad tím, jak by se dal nějaký produkt vyrobit jinak? Co je pro vás při takovém procesu nejdůležitějším faktorem?
7. Zkoušeli jste si ve škole nějaké řemeslné techniky (hrnčířství, tesařina, pletení)?
8. Jsou pro vás v umění významnější barvy, nebo tvary?
9. Jste schopni popsat a zhodnotit, proč se vám něco líbí?
10. Ovlivňuje vás prostředí, ve kterém se nacházíte? (doma/ve škole, vzhled pokoje, jeho vybavení, barevné ladění, uspořádání)

Cíle jsou odhalit sílu a důležitost správné komunikace a směřování výuky ze strany učitele, popsat vnímání předmětu výtvarná výchova se zaměřením na sociokulturní prostředí, z kterého respondent pochází a popsaní možných kroků vedoucích k řešení dané problematiky a zhodnocení vizuelní gramotnosti percepce prostředí a jejich aktivního rozvíjení u žáků. Rozhovory poskytnou podklad pro přípravu plánovaného dotazníku, který umožní konkrétnější zmapování situace a určení kroků, které by mohly situaci zlepšit.

Závěr

Téma hranice mezi užitným uměním a objektem se už z počátku jeví jako velmi komplikované a těžko uchopitelné. Vydatná historie obou proudů je velmi členitá, přístupy byly, jsou a budou různé. Analýza masové výroby versus ruční práce odhalila složitý vztah mezi ekonomickými faktory a estetickými hodnotami. Studium moderní historie užitého umění osvětlilo proměny designu a jeho přizpůsobení společenským změnám. Keramika byla zkoumána jako součást uměleckého světa, abychom pochopili její význam a vztah k dalším uměleckým médiím. Po prostudování mnoha umělců, z kterých každý do diskuse přispěl svým jedinečným přístupem a po nahlédnutí do různých etap a směrů a porovnání definic těchto dvou světů, lze snad s jistotou říci, že hranice zůstává nedefinovaná a subjektivní. Nejvýznačnějším prvkem přispívajícím k rozhalení tohoto bádání byl jistě pojem „form follows function“ z esejí Louise Sullivana a kritické nahlédnutí tohoto principu. Dále se práce zaměřovala na design a jeho roli v našem každodenním životě, s důrazem na světelný design jako jednu z jeho klíčových oblastí pro následnou tvorbu. Koncept objektu byl analyzován z hlediska jeho definice, role v moderním a současném umění a smyslu uměleckých objektů.

Praktická část práce byla zaměřena na tvorbu autorského osvětlení, v níž byl stručně popsán proces tvorby. Cílem bylo zkoumání rozdílů mezi užitým uměním a uměleckým objektem. Prezentace výsledného díla umožnila aplikování teoretických poznatků na praktický projekt. Výsledek odhalil důležitost způsobu výstavy a postprodukce díla. Vše závisí na kontextu a prostoru.

Didaktická část umožnila hlouběji porozumět pojetí výtvarné výchovy a roli designu v našem vzdělávacím systému. V návaznosti na to byl popsán smysl výtvarné výchovy a její přínos pro osobní a intelektuální rozvoj studentů také v kontextu práce s designem a rozvinutím kreativního přemýšlení u žáků druhého stupně či nižšího gymnázia. Dále byla důležitost tohoto předmětu podpořena možnostmi uplatnění výtvarné výchovy v praxi. Nakonec byl navržen výzkum, který by měl prozkoumat pohled studentů na využití výtvarné výchovy v jejich kariérním životě, což by mohlo poskytnout cenné poznatky pro další rozvoj v této oblasti vedoucí k zapojení práce s užitým uměním a designem už v tomto školním období. Analýza a návrhy didaktické části práce mohou přispět k lepšímu porozumění a využití ve vzdělávání a sloužit jako inspirace pro další pedagogickou praxi a výzkum.

Bakalářská práce na téma Užitě umění x objekt poskytla hlubší porozumění vztahu mezi uměním, designem a vzděláváním, a poskytla základy pro další zkoumání a práci v této oblasti.

Seznam použitých informačních zdrojů

Tištěné monografie:

DĚDIC, F. & SLUNEČKOVÁ, E. (*Co je to: design a výzkum = What is it : design and research*. Přeložili FENDRYCHOVÁ, FREEMAN, MACHÁČKOVÁ, STAŇKOVÁ. Praha: Czechdesign.cz, 2016. ISBN 978-80-906423-0-0

FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind E.; BOIS, Yve-Alain; BUCHLOH, B. H. D. a JOSELIT, David. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. Druhé, rozšířené vydání. Přeložil Josef HRDLIČKA, přeložil Irena ELLIS, přeložil Jitka SEDLÁČKOVÁ, přeložil Jana HLÁVKOVÁ. Praha: Slovart, 2015. ISBN 978-80-7391-975-7.

FULKOVÁ, Marie a NOVOTNÁ, Marie. *Výtvarná výchova pro 6. a 7. ročník základní školy a odpovídající ročníky víceletých gymnázií*. Praha: SPN - pedagogické nakladatelství, 1999. ISBN 80-7168-591-7.

GRAHAM, Gordon. *Filosofie umění*. Brno: Barrister & Principál, 2000. ISBN 80- 85947-53-6

HENCKMANN, Wolfhart a LOTTER, Konrad. *Estetický slovník*. Členská knihnice (Svoboda). Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0478-8.

KALHOUS, Zdeněk. *Školní didaktika*. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-253-x.

LANGMEIER, Josef a KREJČÍŘOVÁ, Dana. *Vývojová psychologie*. 2., aktualiz. vyd. Psyché (Grada). Praha: Grada, 2006. ISBN 978-80-247-1284-0.

MACEK, Tomáš. *Keramika*. Tradiční řemesla, Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1568-8.

MILLER, Judith. *Užité umění*. V Praze: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-158-4.

NÁRODNÍ GALERIE PRAHA, ZDENĚK PEŠÁNEK – Světelně-kinetická plastika pro Edisonovu transformační stanici v Praze. [online]. [cit. 2024-04-12]. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.P_8838?collection=5

O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*. Navigace. Praha: tranzit.cz, 2014. ISBN 978-80-87259-30-6.

PETTY, Geoffrey. *Moderní vyučování*. 6., rozš. a přeprac. vyd. Přeložil Jiří FOLTÝN. Praha: Portál, 2013. ISBN 978-80-262-0367-4.

ŠVAŘÍČEK, Roman a ŠEĎOVÁ, Klára. *Kvalitativní výzkum v pedagogických vědách*. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-313-0.

Elektronické monografie:

ARCH DAILY. 2023, *Light Matters: Richard Kelly, The Unsung Master Behind Modern Architecture's Greatest Buildings*. Online. Dostupné z: <https://www.archdaily.com/501008/light-matters-richard-kelly-the-unsung-master-behind-modern-architecture-s-greatest-buildings>. [cit. 2024-03-09]

BAJNAROVÁ, Marie. *Výtvarný projev jako nástroj k poznání dětí a mládeže s poruchou chování*. Brno, 2018. Disertační práce. Masarykova univerzita v Brně, Pedagogická fakulta. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/q34md/MARIE_BAJNAROVA_disertacni_prace_2018.pdf. [cit. 2024-04-03].

BARRETT, Peter a kol. 2015 *Clever Classrooms*. Online. Dostupné z [www: https://docs.wixstatic.com/ugd/902e4a_6aa724a74ba04b46b716e528b92ad7fc.pdf](https://docs.wixstatic.com/ugd/902e4a_6aa724a74ba04b46b716e528b92ad7fc.pdf) [cit. 2024-03-17].

BYTELOVÁ, Denisa. Artlist. 2016. *Matyáš Chochola*. Online. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/matyas-chochola-108653/>. [cit. 2024-04-12].

CRAVEN, Jacki, 2019 *The Meaning of 'Form Follows Function'*. Online. ThoughtCo. Dostupné z: <https://thoughtco.com/form-follows-function-177237>. [cit. 2024-04-03].

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. 2024, *Arts and Crafts movement*. Online. dostupné z: <https://www.britannica.com/art/Arts-and-Crafts-movement>. [cit. 2024-03-09]

JOOBLE, *Grafický a umělecký designer platy*. Online. 2024. Dostupné z: <https://cz.jooble.org/salary/grafick%C3%BD-a-um%C4%9Bleck%C3%BD-designer>. [cit. 2024-03-31].

KITZBERGEROVÁ, Leonora. *DIDAKTIKA VÝTVARNÉ VÝCHOVY*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2014. ISBN 978-80-7290-667-3. Online. Dostupné z: https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/477050/mod_resource/content/1/didaktika%20vv_kitzbergerova.pdf. [cit. 2024-03-17].

LOZANO-HEMMER, Rafael. Online. Antimodular Research. 1992. Dostupné z: <https://www.lozano-hemmer.com/>. [cit. 2024-04-07].

RVP ZV, 5.7.2 Vzdělávací obor - Výtvarná výchova 2. období 1. stupně. In: *RVP.cz* [online]. 2015 [cit. 2024-04-08]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/view/view.php?id=10649>

MAURER, Ingo Online. Mnichov, Ingo Maurer. Dostupné z: <https://www.ingo-maurer.com/en/>. [cit. 2024-04-07].

MELKOVÁ, Pavla. Společnost opravy. Prostředí bychom měli raději opravovat, než stavět nové. *Mozaika* [online]. Český rozhlas, 2024. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/spolecnost-opravy-prostredi-bychom-meli-radeji-opravovat-nez-stavet-nove-9165679> [cit. 2024-04-06]

NEWSGATE, „*Jsem multimediální umělec,“ říká Matyáš Chochola. Své dílo představuje v unikátní sbírce Portu Gallery*. Online. 2021. Dostupné z: <https://newsgate.cz/video/jsem->

multimedialni-umelec-rika-matyas-chochola-sve-dilo-predstavuje-v-unikatni-sbirce-portu-gallery/. [cit. 2024-04-12].

OLAFUR ELLIASSON. 2015, *Yellow corridor, 1997*. Online. Dostupné z: <https://olafureliasson.net/uncertain>. [cit. 2024-03-09]

PASTOROVÁ, Markéta a kolektiv autorů. *Klíčové kompetence ve výuce na základní škole a gymnáziu* [online]. 1. Praha: Výzkumný ústav pedagogický, 2011. ISBN 978-80-87000-72-4. Dostupné z: https://kvv.pedf.cuni.cz/KVV2-170-version1-klicove_kompetence.pdf [cit. 2024-03-30]

TATE, Site-specific., London, Online. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/site-specific>. [cit. 2024-03-17].

TATE, White cube., London, Online. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/w/white-cube>. [cit. 2024-03-17].

TURREL, James. Online. Pace. 2011. Dostupné z: <https://www.pacegallery.com/artists/james-turrell/>. [cit. 2024-04-07].

VONDROVÁ, Petra. Pojetí výtvarné výchovy v Rámcovém vzdělávacím programu pro předškolní vzdělávání. Online. *Metodický portál RVP.CZ*. 2005. Dostupné z: <https://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/238/pojeti-vytvarne-vychovy-v-ramcovem-vzdelavacim-programu-pro-predskolni-vzdelavani.html>. [cit. 2024-03-11].

ZÁHADNÝ ŠTĚPÁN TABERY. Online. 1000zgarb. Dostupné z: <https://www.1000zgarb.cz/zajimavosti/stepan-tabery/>. [cit. 2024-04-07].

NÁRODNÍ GALERIE PRAHA, ZDENĚK PEŠÁNEK – Světelně-kinetická plastika pro Edisonovu transformační stanici v Praze. [online]. [cit. 2024-04-12]. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.P_8838?collection=5

Seznam obrazových příloh

Obrázek 1: Hilda Jesser, Bowl. Online. In: Drouot.com. 2024. Dostupné z: <https://drouot.com/en/l/15132073-hilda-jesser-bowl-1921-h-106-c>. [cit. 2024-04-08].

Obrázek 2: Theodor Bogler, Morkastel. Online. In: Flickr.com. 2018. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/139020841@N03/43943440745>. [cit. 2024-04-08].

Obrázek 3: Yellow corridor, 1997. Online. Olafur Eliasson. 2015. Dostupné z: <https://olafureliasson.net/uncertain> [cit. 2024-03-09]

Obrázek 4: Campari bar. Online. In: Ingo Maurer. 2013. Dostupné z: <https://www.ingo-maurer.com/en/products/campari-bar/>. [cit. 2024-04-08].

Obrázek 5: Pulse room. Online. In: Rafael Lozano-Hammer. 2006. Dostupné z: https://www.lozano-hammer.com/showimage_emb.php?proj=pulse_room&img=bogota_2014&idproj=22&type=artwork&id=4. [cit. 2024-04-08].

Obrázek 6: James Turrell - Amrta. Online. In: Pace. 2011. Dostupné z: <https://www.pacegallery.com/artists/james-turrell/>. [cit. 2024-04-08].

Obrázek 7: Matyáš Chochola - Kolekce umění, Electric Madona, 2020. Online. In: Portu gallery. 2021. Dostupné z: <https://gallery.portu.cz/nabidka-investic/matyas-chochola-kolekce-umeni/>. [cit. 2024-04-12].

Obrázek 8: Mužské a ženské torzo – Zdeněk Pešánek. Online. In: Národní galerie Praha. Dostupné z: https://sbirky.ngprague.cz/dielo/CZE:NG.P_7145. [cit. 2024-04-12].

Obrázky 9–27: archiv autorky práce

Obrázek 28: White cube., London, Online. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/w/white-cube>. [cit. 2024-03-17].

Obrázek 29: TATE, Site-specific., London, Online. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/site-specific>. [cit. 2024-03-17].