

Disertační práce

Kritický design

Critical Design

Autor: MgA. Kristýna Londinová

Studijní program: Výtvarná umění (P8206)

Studijní obor: Multimédia a design (8206V102)

Školitel: prof. Mgr. A. Pavel Noga, ArtD.

Oponenti: prof. PhDr. Zdeno Kolesár, Ph.D.
doc. PaedDr. Jiří Eliška

Zlín, červen 2024

© Kristýna Londinová

Vydala **Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně** v edici **Doctoral Thesis**.
Publikace byla vydána v roce 2024.

Klíčová slova: *kritický design, kritická praxe, grafický design, angažovaný design, kritické myšlení, spekulativní design*

Keywords: *critical design, critical practice, graphic design, activist design, critical thinking, speculative design*

Práce je dostupná v Knihovně UTB ve Zlíně.

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji panu prof. Mgr. A. Pavlovi Nogovi, ArtD. za vedení práce, ochotu a trpělivost během celého studia. Děkuji také všem dotazovaným odborníkům a respondentům, kteří si našli čas a zájem pro poskytnutí odpovědí. A na závěr děkuji své rodině a nejbližším za veškerou podporu po celou dobu studia.

ABSTRAKT

Disertační práce si klade za cíl prozkoumat aktuální působení kritického designu v České republice ve spojitosti s výukou kritické praxe a kritického myšlení (v oblasti designu). Pomocí zvolených metod práce zjišťuje současný stav povědomí o kritické praxi v oblasti grafického designu na uměleckých vysokých školách, primárně na českém území. Samotný výzkum se skládá z dotazníkového šetření, které je zaměřeno na studenty uměleckých vysokých škol v České republice. Cílem šetření je ověřit jejich zkušenost s touto praxí, využívání kritického myšlení, zájem o společenská témata aj. Druhou částí výzkumu jsou rozhovory s odborníky, kteří vyučují kritickou praxi nebo se jí věnují v jiné edukační formě. Cílem těchto rozhovorů je zjistit, na jaké úrovni je výuka kritické praxe prováděna, jaké jsou její přednosti či úskalí, jak jsou tito odborníci motivováni věnovat se tomuto tématu nadále a jak nahlízejí na současnou roli grafického designéra. Praktická část disertační práce je kulminací všech těchto výše uvedených poznatků, sepsána do knižní podoby a graficky zpracována tak, aby byla vyhovujícím knižním zdrojem pro studenty, mladé designéry, umělce, ale také pro širokou veřejnost se zájmem o danou problematiku.

ABSTRACT

The dissertation aims to explore the current impact of critical design in the Czech Republic, in connection with the teaching of critical practice and critical thinking (in the field of design). Through the selected methods, the work investigates the current prominence of critical practice in the field of graphic design at art colleges, primarily in the Czech territory. The research consists of a questionnaire survey focused on students of art colleges in the Czech Republic. The aim of the survey is to find out what their experience with this practice is, how they use critical thinking, whether they are interested in social issues, etc. The second part of the research is comprised of interviews with experts who teach critical practice or engage with it in other educational forms. The aim of these interviews is to determine the current state of affairs when it comes to teaching critical practice, its benefits and challenges, what motivates experts to continue focusing on this topic, and how they view the current role of a graphic designer. The practical part of the dissertation is the culmination of all these findings, presented in book form and edited to serve as a suitable physical resource for students, young designers, artists, and also for the general public interested in this issue.

OBSAH

ÚVOD	7
1. TEORETICKÁ ČÁST	8
1.1 Definice pojmů a význam kritického designu	8
1.1 Současný stav řešené problematiky	14
1.2 Kritická praxe v (nejen) grafickém designu	24
2. METODIKA PRÁCE	32
2.1 Cíle disertační práce	32
2.2 Dílčí cíle	32
2.3 Výzkumné otázky	33
2.4 Dotazníkové šetření	33
2.4.1 Respondenti	34
2.5 Rozhovory	34
2.5.1 Respondenti	35
3. VÝZKUMNÁ ČÁST	37
3.1 Cíle výzkumu.....	37
3.2 Dotazníkové šetření	37
3.2.1 Pretest.....	37
3.2.2 Popis výsledků a interpretace pretestu dotaz. šetření	38
3.2.3 Dotazníkové šetření	39
3.2.4 Popis výsledků a interpretace dotazníkového šetření	43
3.3 Rozhovory	57
3.3.1 Katarína Balážiková.....	57
3.3.2 Lenka Hámošová	66
3.3.3 Popis výsledků a interpretace rozhovorů	73

4. TVŮRČÍ POČIN.....	76
4.1 Východiska pro vznik publikace.....	76
4.2 Prototyp publikace	77
4.2.1 Grafické zpracování a forma publikace.....	78
4.2.2 Výroba.....	95
5. PŘÍNOSY DISERTAČNÍ PRÁCE	96
ZÁVĚR	97
ZDROJE	99
SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ	103
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	104
PŘÍLOHY	105

ÚVOD

Autorka se s tématem kritického designu seznámila již při tvorbě diplomové práce, která vizuálně zaznamenávala aktuální dění do podoby animovaných plakátů po dobu jednoho roku. I když diplomová práce obsahovala teoretickou část, zaměřenou hlavně na autory a jejich díla v oblasti kritického designu, nebyla zde možnost se samotným tématem zaobírat příliš do hloubky, především oblastí kritické praxe. Proto se autorka rozhodla tématu věnovat i ve své disertační práci, která popisuje aktuální stav působení kritického designu v České republice, přibližuje jeho metody a formy a zkoumá důležitost a význam kritické praxe.

V neustále se zrychlující době se stále zvyšují požadavky na roli grafického designéra, která se může transformovat až do role komentátora aktuálního dění, zprostředkovatele služeb, inovátora, programátora nebo sledovatele trendů. Kritický design může představovat určitý zodpovědný přístup k vlastní designéřské tvorbě s využitím spekulací a kritického myšlení. Není ovšem nijak uceleně zmapován či popsán (z pohledu výskytu v ČR). Autorčiným záměrem není sepsat celou historii této praxe – v práci vystihuje aktuální situaci dané problematiky na českém území, která se opírá o již známé definice v teoretické části.

Prostřednictvím dotazníkového šetření práce analyzuje současnou náladu studentů vysokých uměleckých škol se zaměřením na grafický design. Konkrétně zjišťuje, jak k této problematice přistupují, jestli projevují zájem o aktuální dění i skrze svou vizuální tvorbu, jestli mají zkušenost s výukou kritické praxe, jak vnímají současnou roli grafického designéra aj. Díky rozhovorům s odborníky práce zjišťuje aktuální stav a povědomí o kritické praxi na vysokých školách, její výhody, úskalí, význam a metody nebo také dopady její absence. Nabízí možné definice kritického designu, platformy, které se kritickým designem zabývají, a pohled na roli grafického designéra v dnešní době.

Autorčiným záměrem je vyplnit prázdné místo na českém knižním trhu, který nenabízí tituly se zaměřením na kritický design nebo praxi v českém jazyce. Proto je praktickým výstupem disertační práce knižní publikace, jejímž úkolem je fungovat jako knižní zdroj určený pro mladé designéry, umělce a pedagogy, ale také širokou veřejnost se zájmem o danou problematiku. Publikace je vyústěním všech částí práce a poskytuje i poznatky z výzkumné části v autorsky zpracovaném provedení. Práce může obohatit a kultivovat současnou designéřskou scénu z několika perspektiv: Může poskytnout nové podněty pro výuku designéřské praxe, představit a vysvětlit dosud ne příliš známé téma kritického designu a praxe, poskytnout zpětnou vazbu od aktuálních studentů, nastínit vývoj role designéra jako takového a celkově zvýšit povědomí o dané problematice na českém území.

1. TEORETICKÁ ČÁST

Teoretická část zabývá definicí pojmu kritický design, aktuálností z poslední doby a definicí kritické praxe.

1.1 Definice pojmů a význam kritického designu

Téměř všechny zmínky o kritickém designu nějakým způsobem zmiňují dvojici autorů Anthonyho Dunna a Fionu Raby. Jedná se o dvojici univerzitních profesorů designu a sociálního bádání na The New School / Parsons v New Yorku, kde spolu také vedou Designed Realities Studio, což je výzkumný a výukový projekt, který si klade za cíl integrovat teorii a praxi do reakcí na spojení politiky a technologie, které formuje dnešní sociální realitu. Toto místo je představitelem interdisciplinární imaginace, která kombinuje design se sociálním myšlením a svobodným uměním. Prostor je poskytován společným výzkumným projektům nebo zakázkám, přednáškám a výstavám nebo také k výuce ateliérových kurzů. Mimo jiné dvojice tvoří designové studio s názvem Dunne & Raby (Designed Realities Studio, 2022). Dvojice je autorem několika publikací, například *Hertzian Tales* (Anthony Dunne, 2005), *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects* (Dunne, Raby, 2001) nebo *Speculative Everything: Design Fiction and Social Dreaming* (Dunne, Raby, 2013). Dvojice je také zastoupena v několika sbírkách muzeí, například v MoMA v New Yorku, V&A v Londýně nebo v MAK ve Vídni. (SpeculativeEdu, 2019).

Ve své knize „*Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*“ autoři prohlašují, že všechny design je ideologický a v podstatě se jedná o proces navrhování, který je založen na hodnotách konkrétního pohledu na svět nebo způsobu vidění reality. Design člení do dvou kategorií: afirmativní a kritický design. Ten druhý pak podle nich odmítá aktuální stav daných věcí, jeho jedinou možností je kritika prostřednictvím návrhů, které ztělesňují alternativní, sociální, kulturní, technologické nebo ekonomické hodnoty. (Dunne, Raby, 2001)

(a)	(b)
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

*Obr. 1: Rozdíly mezi klasickým designovým a kritickým přístupem
z knihy Speculative Everything*

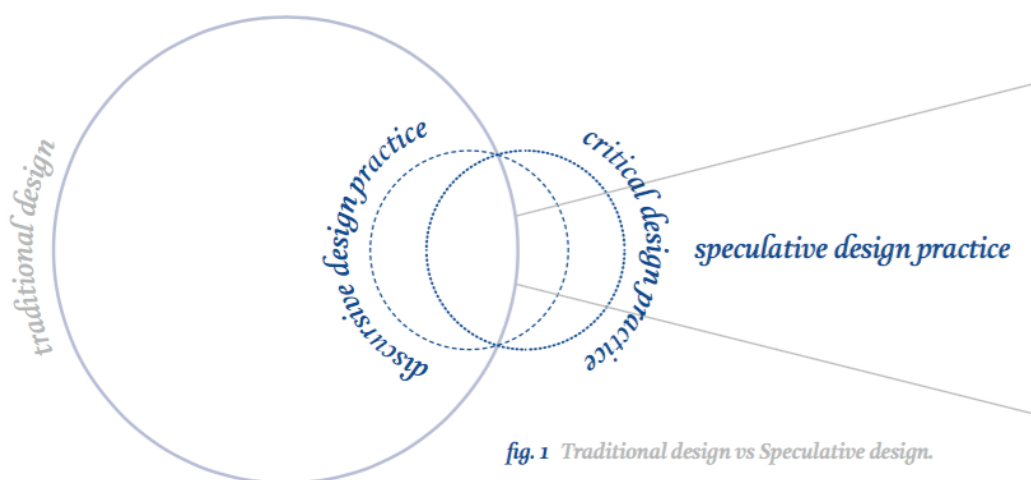
Dalšími badateli, kteří se věnují pojmu kritický design, je chorvatská trojice autorů, která v roce 2015 vydala případovou studii ve formě publikace s názvem „Úvod do Spekulativní designérské praxe“ pod záštitou Katedry vizuální komunikace na Akademii umění ve Splitu. Jedním z autorů je pedagog a výzkumník Ivica Mitrović, který se od roku 2001 věnuje interakčnímu designu a kritickým designérským postupům a dále především rozvoji designového vzdělávání. Současně s tím také neustále zpochybňuje definici a dnešní roli designu ve společnosti. Druhým autorem je Oleg Šuran, freelancer, který vnímá design jako jazyk. Věnuje se společně s uměleckými organizacemi místní komunitě a vzdělávání. Posledním autorem je umělecký kritik, kurátor Croatian Designers Association Gallery a nyní také editor televizních pořadů Marko Golub. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Studie uvádí, že pokud nahlížíme na design jako takový z modernistické perspektivy, jeho účelem pak především bylo vyřešit daný problém, který úzce souvisel s potřebami průmyslu nebo vytvářením lepší životní úrovně. Design byl vždy vnímán jako služba, která řeší tužby klientů. Na toto tvrzení upozorňuje také grafický designér Dejan Kršić svým dodatkem, ve kterém praví, že „design byl vždy také značnou praxí, která generuje, analyzuje, distribuuje, zprostředkovává a reprodukuje společenský význam, a to zejména dnes v kontextu nových společenských, technologických, mediálních a ekonomických podmínek.“ Mnoho designérů se věnuje novějším přístupům v oblasti designu, často jedná na hranici tradičně definované disciplíny designu, ale zároveň tuto hranici narušují a mění. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Tito „noví designéři“ se věnují oblastem, jako jsou například počítačové vědy, inženýrství, sociologie, psychologie, architektura nebo biotechnologie, a to především s cílem kriticky reflektovat vývoj, roli a důsledek technologie ve společnosti. Od komerčních aspektů se designéři vzdalují, místo toho se věnují širšímu společenskému kontextu. Design pro ně představuje formu média, kterou využívají k řešení problémů a k otevírání diskuze. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Prvotní tendence v historii, které v sobě mají prvky kritické designéřské praxe, můžeme spatřit v odkazech na italskou radikální architekturu 60. let 20. století, nebo také částečně na avantgardní a neoavantgardní umění, ve kterých se umělci inspirovali narativem a imaginárními světy literatury a filmu. Design a kritická praxe se začaly snoubit na začátku 90. let 20. století jako výsledek rychlého rozvoje digitálních technologií. Autoři také uvádějí již zmíněného Anthonyho Dunna jako zakladatele nového vzdělávacího přístupu na Royal College of Art v Londýně s názvem kritický design, který se zabýval estetikou využití nových technologií v kontextu později rozšířeném o kulturní, společenské, etické, sociální, ekonomické a politické aktivity. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Kritická designéřská praxe dle trojice autorů může zahrnovat všechny následující názvy: kritický design, design fiction, future design, anti-design, radikální design, tázací design, diskurzivní design, adversarial design, futurescape a další. Tato jednotlivá pojmenování designu nemají své pevné hranice a definice, navzájem se ovlivňují a propojují. Některé prvky mohou tvořit žánr dané definice – například design fiction je možným žánrem spekulativního/kritického designu podle Dunnovy definice. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)



Obr. 2: Grafické schéma kritického a spekulativního designu v kontrastu tradičního designu dle trojice autorů Golub, Mitrović a Šuran

Chorvatští autoři případové studie z roku 2015 vnímají spekulativní (často používaný název, který se prolíná a doplňuje s názvem „kritický“) design jako diskurzivní praxi založenou na kritickém myšlení a dialogu, která zpochybňuje praxi designu a jeho modernistickou definici. Tento přístup může být vnímán spíše jako postoj než tradičně definovaná metodika a spousta designérů jej praktikuje, aniž by pro svou tvorbu používala termín kritická praxe. Tradiční design zachycuje současný stav, kdežto spekulativní design předvídá budoucnost a snaží se pochopit a přehodnotit dnešní svět. Tento přístup rozšiřuje základní kritickou praxi skrze představivost a různorodé scénáře budoucnosti a je také jedním z nejrepresentativnějších příkladů nových disciplín designu. Samotní designéři se v tomto odvětví nazývají transdisciplinární, post-disciplinární, post-designéři nebo jen designéři, kteří by v některých případech svou perspektivu nenazývali ani designem. Přístup používá fikci jako svůj hlavní nástroj tvorby, díky ní spekuluje o produktech, službách, systémech... Zkoumá také dopad nových technologií, vede dialog mezi vědeckými odborníky, inženýry a designéry s širokou veřejností, tedy uživateli nových technologií. Tato praxe otevírá dveře diskuzím a alternativním možnostem reality. Skrze svoji imaginaci a radikální přístup využívá design jako médium, zvyšuje povědomí, klade otázky a provokuje k akci. Autoři dále ve studii uvádějí také formu spekulativního/kritického designu, která je často kuriózní, znepokojivá, divácky atraktivní, emotivní, podněcující k myšlení a diskuzi. Její součástí je často humor, satira a aktivizace diváka na emocionální i intelektuální úrovni. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Dalším zmíněným autorem v této publikaci je Nicholas Mortimer – teoretik, výzkumník a designér, jenž se zabývá navrhováním reality, její prezentací nebo využitím scénografie ke vznikajícím politicko-technologickým projektům.

Mortimer vnímá v kritickém designu hlavní dva přístupy: Prvním je aplikace spekulativního designu v kontextu aktuálního porozumění technologiím, sociálních dopadů a vytváření blízké budoucnosti ve spolupráci s velkou technologickou společností nebo agenturou, ve které kritická praxe pomůže vizualizovat a zprostředkovat potenciál zrychlujících se technologií širšímu publiku a nabídnout tak konkrétní způsoby uvažování o tom, jak může vypadat a fungovat „budoucnost“. Druhým přístupem je použití kritické praxe k vytváření uměleckých děl a vzdělávacích projektů, které se snaží zpochybňovat a diskutovat, aniž by zároveň propagovali jakoukoli společnost, značku nebo ideologii. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Zajímavou definicí kritického designu jsou také tři různé přístupy podle výzkumnice a pedagožky Ramii Mazé: V prvním přístupu designér reflektuje a kriticky zpochybňuje vlastní designérskou praxi. Druhý přístup je založen na širší perspektivě, přehodnocování disciplíny jako takové. Ve třetím přístupu je diskurz designu směřován k širším společenským a politickým fenoménům. Mazé zastává názor, že tato tři stanoviska se vzájemně nevylučují, nýbrž se doplňují a možná je i jejich kombinace. (Mazé, 2013)

Kritickým designem se zabývá také grafický designér a výzkumník Francisco Laranjo působící v Londýně a Portu. Jako výzkumník se zabývá metodami a kritickým designem již od svých studií na Univerzitě umění v Londýně. Je také redaktorem časopisu *Modes of Criticism*. Jeho postupné vnímání kritického designu se paradoxně místy transformovalo až na kritiku samotného kritického designu. Laranjo také tvrdí, že za popularizaci kritického designu může především dvojice Dunne a Raby, kteří se ve své době (po roce 2000) vzbouřili proti zavedenému pohledu na design jako nástroj a chtěli praktikovat kritičtější metody designu, jejichž cílem bylo spíše zpochybňovat kulturu a společenské zvyky než utvrzovat tržní a spotřebitelské trendy. Ovšem také zmiňuje, že v dnešní době můžeme v tomto přístupu nalézt několik nedostatků. Laranjo se ohrazuje nad celkovou senzací „nového“ pojmu kritický design, který je dle něj relativně nový například v produktovém nebo interakčním designu, nicméně je již historicky spjat například s architekturou nebo grafickým designem, což je často přehlíženo. Laranjo postupně začal vnímat pojem kritický design jako synonymum pro vágní způsob designu „co by, kdyby“, který představuje předvídatelné dystopické vize světa, které zde již byly několikrát a navíc jsou již běžnou realitou po celém světě. Namísto reálných kritických argumentů k budoucnosti se designéři zaměřovali na různé technologie, které vylepší hlavně jejich portfolia. Poukazuje také na zaměnitelnost pojmů kritický a spekulativní design, kterou dle Laranja stvrdila kniha s názvem *Speculative Everything* (2013) od dvojice Dunne a Rabby. Kniha vytvořila nejednoznačnou a nevysvětlitelnou oblast designu, ve které designéři sice produkují, ale jejich tvorba má omezenou hodnotu a není přístupná většinové společnosti. (Speculative, 2023)

Francisco Laranjo považuje design za unikátní disciplínu, která vytváří neustále nové znalosti. Dále se domnívá, že v oblasti grafického designu nastává pomalý přechod od designéra jako autora k designérovi jako výzkumníkovi. Převažujícím problémem v dnešním spekulativním designu je hlavně tvorba, která generuje jednu debatu za druhou, je zřídka inkluzivní a neřeší reálné problémy na úrovni infrastruktury, třeba i politické. Dle Laranja může být spekulativní design krátkozraký, generovat univerzální vzorce a nemůže přispívat k dostatečné reakci na problémy naší doby, pokud nezahrnuje kontext a nebere v úvahu rasu, třídu nebo pohlaví. (Speculative, 2023)

Slovo design představuje pro kritické a spekulativní designéry spíše meta-rovinu klasického designu. Klasický design je myšlenkový proces navrhování, často bez volné exprese kreativity, zasazený do konkrétního kontextu, na který se designér snaží smysluplně reagovat a který většinou představuje určitý problém, nebo lidskou potřebu. Také se často klasický design navrhuje podle přežitých norem a standardů nebo se zaměřuje úzce na určitou privilegovanou skupinu bez ohledu na aktuální problémy, jako je např. životní prostředí. Na tyto problémy se právě snaží upozorňovat kritický a sociálně angažovaný design, který se místo tvoření alternativních řešení daného problému v první řadě zabývá samotnými podmínkami a kontextem celé problematiky. Důležitým nástrojem kritického designu je imaginace, která pomáhá si představit, jak může svět a společnost vypadat ve velmi blízké budoucnosti a propojovat tyto vize budoucnosti s kritickou reflexí současného společenského stavu. Mezi tyto nástroje a metody patří tvorba designových scénářů a prototypů nebo roleplayingové metody, které pomáhají zhmotnit verze budoucnosti v důsledku společenských změn, ať už v podobě vizuální, textové nebo performativní. (Vltava Rozhlas, 2021)

Kritický design ze své podstaty zahrnuje širokou škálu témat z různých oblastí. Po intenzivním zkoumání této problematiky nabízí autorka následující subjektivní rozdělení do tří kategorií, které nesou určité společné charakteristické rysy.

Spekulativní/technologická

Jak již víme, pojem kritický design se velice často prolíná s pojmem spekulativní design. Osobně toto označení autorka vnímá za úzce spjaté s vývojem technologií. V tomto případě designéři velice často využívají moderní technologie ke sběru dat nebo k inovaci designu. Ruku v ruce s tím souvisí schopnost spekulovat. Designéři se zabývají tématy blízké či daleké budoucnosti, realizují návrhy, v kterých se odráží dopad moderních technologií, ať už kladným či negativním způsobem, a představují alternativní scénáře svého designu, které mohou mít dystopické vlastnosti nebo naopak přinášet progresivní, moderní a pozitivní změny směrem k lepší budoucnosti.

Angažovaná

Vizuální tvorba designérů je úzce spjata s aktuálním děním okolo nás. Designér se často aktivně zapojuje do aktuálního dění a komentuje jej skrze svůj vizuální či umělecký projev, který může být aktem protestu. Častým tématem v této sekci může být politická scéna, jejíž pomalá gradace a vyhocení vyburcuje designéry k uměleckému ztvárnění. Ti se zapojují pomocí uměleckých instalací ve veřejném prostoru, happeningů či performancí. Grafický designér a jeho potřeba vyjádření často vrcholí formou plakátu, který má angažované a protestní rysy či naopak podporuje určitý názor, s kterým designér souzní. Tento projev kritického designu bývá často vyústěním dlouhodobého pozorování politické nebo společenské situace, která designéra vyburcuje k vizuálnímu dílu, jakmile se dostane za hranice jeho snesitelnosti. Designér se těmito výstupy nemusí prezentovat dlouhodobě – jedná se spíše o akt nouze, který bývá o to mnohdy silnějším zážitkem.

Reflektivní

Designér se dlouhodobě věnuje společenským, ekologickým, politickým, etickým a jiným tématům, ke kterým se vyjadřuje. Reflektuje jednotlivé události, nastavuje zrcadlo společnosti a skrze svůj umělecký projev se snaží upozornit na daná témata ve srozumitelné podobě pro širokou veřejnost a nabízet alternativní řešení daných problémů.

1.1 Současný stav řešení problematiky

Aktuálně se v České republice kritickým designem zabývá festival kritického designu Uroboros, který v roce 2024 proběhne již popáté. Samotný název festivalu je inspirován mytickým hadem, který požívá svůj vlastní ocas. Symbolizuje tak začarovaný kruh, který je paralelou současných společenských problémů, které jsou velmi složité, komplexní a často nemají snadné rozuzlení. Další interpretací je určité „zacyklení“ samotné disciplíny designu jako takového. Symbol může být na druhou stranu vnímán jako symbol nových začátků, znovuzrození nebo naděje. Festival je určen všem vrstvám publika – na své si přijde výzkumník, teoretik, designér nebo úplný laik. (Vltava Rozhlas, 2021)

Festival velmi důkladně popisuje Kateřina Přidalová – pedagožka, novinářka, teoretička designu, redaktorka projektu Kreativní Česko a členka Akademie Czech Grand Design – pro organizaci Czechdesign. Článek s názvem „Design si musí sundat kravatu a sklapnout zářivý zubatý úsměv. Festival Uroboros nabídl kritické myšlení o oboru“ popisuje a přibližuje aktivity samotného festivalu, ale také celkové nastavení české umělecké scény ve vztahu ke kritickému designu.

První ročník festivalu v roce 2021 nesl podtitul Design ve znepokojivé době a kriticky zvažoval roli designu v současné společnosti. Součástí festivalu byla řada diskuzí na různá témata, workshopy a experimenty a spekulace s ohledem na trvalou udržitelnost a současné sociální, ekonomické a enviromentální krize. Představila se zde řada zahraniční designérů, výzkumníků, teoretiků a umělců. Na úvod Přidalová nabízí širokou definici designu, která spočívá v opuštění převládající představy, že designu jde jen o produkci věcí a že se jedná o práci designéra, na jejímž začátku je hlavně jeho ego a na konci „pěkný“ objekt, který slouží k prodeji. (Přidalová, 2021)



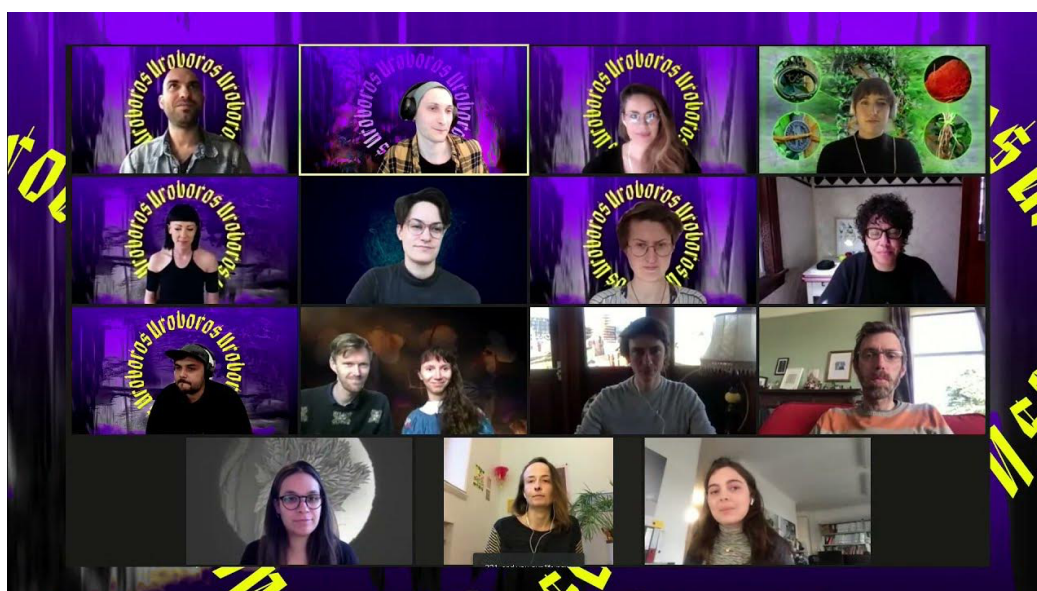
Obr. 3–6: Vizuální styly festivalu Uroboros, 2020–2023

České firmy dnes často chápou design pouze jako nástroj byznysu, přitom design nás provází dennodenně na každém kroku. Design představuje lidskou tvořivost a touhu jednotlivce měnit sebe i své okolí k lepšímu, avšak i to má své dvě stránky. Z jedné strany design pomáhá a dané problémy řeší (lepší prodejnost, orientační systémy, ergonomie atd.), na druhé straně ale také zároveň problémy vytváří (podporuje konzumní životní styl, prohlubuje enviromentální a sociální problémy apod.). S nadsázkou Přidalová uvádí, že „pochopit design znamená pochopit svět v souvislostech.“ (Přidalová, 2021)



Obr. 7: Foto z průběhu festivalu Uroboros, 2021

Následující úryvek z manifestu festivalu Uroboros, který připravilo pražské Centrum DOX ve spolupráci s platformou Uroboros, pochází od spoluzakladatelky Markéty Dolejší: „Design si musí sundat kravatu a sklpnout zářivý zubatý úsměv, opustit omezený myšlenkový prostor post-itu, ostříhat svůj šedivý vous a odpoutat se od univerzitního diplomu, co mu visí na stěně. Musí vyrazit do ‚divočiny‘ reálného světa – pozorně naslouchat těm, kteří v něm žijí, [...], vyzývat je k tvůrčímu experimentu, imaginaci, reflexi a společné akci orientované na specifické lokální zájmy a potřeby.“ (Přidalová, 2021)



Obr. 8: Záznam video-openingu festivalu Uroboros, 2021

Přidalová vedla jednu z festivalových diskuzí, které se zúčastnili Markéta Dolejšová, designérka, výzkumnice v oblasti designu a jídla a spoluzakladatelka festivalu, Katarína Balážiková, grafická designérka, pedagožka a iniciátorka kritické praxe a Roman Novotný, pedagog Katedry informačních studií a knihovnictví a doktorand programu Digitální kultura a kreativní průmysly. I přes různá a odlišná zázemí, ze kterých hosté pocházeli, v diskusi našli společné zaujetí pro rozvíjení kritické teorie designu a pro spekulaci. Dolejšová zmiňuje, že právě dialog s účastníky hraje klíčovou roli a je důležitou součástí jakéhokoliv designového výzkumu. Stejně tak je důležitá přítomná nahodilost, otevřenost a nejistota jako výzkumná metoda, z jejího pohledu experimentální a participativní tvorby je pak důležité spíše poslouchat příběhy než je vytvářet. Balážiková na to navazuje, že například grafičtí designéři mají nástroje designu k tomu, aby poutavě oslovili své publikum. V tom tkví síla grafického designu, jen je potřeba využít tyto nástroje a postupy k otevření určitých společenských témat. Novotný v diskusi zastával názor design thinkingu, o kterém tvrdí, že je důležitou součástí jakéhokoliv odvětví, nejen designu, ale třeba i v knihovnictví, kde pomocí této metody učí knihovníky zjišťovat svou cílovou skupinu a pracovat s daty v dané lokalitě. Hosté se shodují, že angažovaný design není o poptávce a nabídce, ale o zjišťování mnohdy netušených potřeb uživatelů. Právě designér je zde v roli iniciátora změny, kterou lze mnohdy vyřešit například pouze interakcí s danou skupinou. Dolejšová dodává, že design vychází z potřeby lidí, kteří finální řešení designu používají, ne z potřeby designéra. Design má být tedy pomocníkem. (Přidalová, 2021)



Obr. 9–10: Z průběhu přednášek na festivalu Uroboros, 2022

Článek se dále zabývá samotným vzděláváním designérů, kde na úvod zmiňuje, že v laické i odborné veřejnosti je zakořeněn design jako objektová, materiální praxe. Dolejšová vysvětluje, že je těžké vysvětlit, že design je také proces, situace a určitý systém, kde jsou možné také imaginativní projekty, které neobsahují žádné hmatatelné výstupy. Balážiková tvrdí, že k tomuto stavu přispívá celková situace vzdělání designérů na českých a slovenských uměleckoprůmyslových školách, které převážně naplňují „bauhasovský model“ výuky, který se orientuje na znalost řemesla, funkčnost a proveditelnost. Tyto vysoké školy poté těžko akceptují tzv. design studie, které v zahraničí již běžně rozvíjejí kritickou a teoretickou praxi v designu v akademickém prostředí. (Přidalová, 2021)

Přidalová si ve svém textu klade otázku, jak by tedy měla vypadat změna ve vzdělávání, zda je dostačující pouze přidat nové předměty (například Kritická praxe grafického designu na VŠVU v Bratislavě) nebo by měly vzniknout přímo nové studijní programy. Odpovědi bychom měli hledat přímo u designérů a jejich představ kompetencí, které by měl dnešní designér mít. Novotný dodává, že sám praktikuje design jako sociální inovaci: Momentálně se jeho studenti orientují také na tzv. transition design, součástí jsou také teoretické předměty, praktické předměty a workshopy. Zdůrazňuje, že současní studenti by měli znát metodiku a být společensky a environmentálně uvědoměli. Dalším aspektem problémů ve vzdělání designérů může být také celkové mentální nastavení vzdělávacího systému orientovaného pragmaticky a na zaměstnatelnost, výkon a uplatnění na trhu. Někdy není potřeba mít plné portfolio různých realizací a dlouhý seznam publikací, aby byl člověk schopen učit na univerzitách, tvrdí Dolejšová. Podle Balážikové je problémem značná absence vyučujících kritické praxe a také častá neschopnost designérů přemýšlet teoreticky. Pokud by mělo dojít k zásadním změnám výuky, měly by být tyto požadavky dle jejího názoru vzneseny „zdola“, tedy od studentů, mladých pedagogů a doktorandů. Autoři dále zmiňují možný zánik například oboru grafický design, jelikož je potřeba, aby se tito designéři vzdělávali mezifakultně, mezioborově na různých školách a osvojovali si tak kompetence z humanitních, uměleckých a technologických oborů, neboť jsou tyto aspekty již nedílnou součástí grafického designu. (Přidalová, 2021)

Festival je a bude o alternativních vizích designu, a pokud se tyto přístupy nestanou mainstreamem, bude na ně upozorňovat i nadále. Je nutno dodat, že přes různé formy kritické praxe, je stálým a jediným faktem, který zůstává, vztah designu a obchodu. Již od 19. století je význam designu úzce spjat s orientací na trh a dodnes je to jediné srozumitelné vysvětlení pro veřejnost, novináře a média. Ovšem vždy je zde přítomný i druhý fakt, který zastupuje alternativní vize designu, který se vymezuje proti byznysu, komerci a konzumní kultuře. Jako příklady z minulosti lze zmínit například Williama Morrisa z 19. století, manifest frustrovaných grafických designérů First Things First ze 60. let 20. století nebo Viktora Papanka a jeho antidesign ze 70. let 20. století. Je potřeba zdůraznit,

že tyto „kritické tendence“ již dávno nemusí nést status „alternativní“ vzhledem k odkazům do historie. Design je odrazem doby, a pokud kritické přístupy přinesou určitou reflexi do byznysové sféry, bez které se design neobejde, je to jediné dobře. Na druhou stranu je ovšem žádoucí, aby kritický design zavítal i do škol a předal své nástroje kritického myšlení, imaginace a mediální a vizuální gramotnosti současným studentům. (Přidalová, 2021)

Za veliký přínos v oblasti kritického designu můžeme považovat také nizozemské designové studio a kolektiv Metahaven. Studio založili Daniel van der Velden a Vinca Kruk v roce 2007. Kolektiv je popisován jako jeden z teoreticky nejvíce informovaných a strategicky zdatných myslitelů působících v grafickém designu. Tvorba Metahaven se specializuje na klientskou práci, výzkum a psaní, instalace, umělecké projekty, texty, rozhovory, komunikační strategie, publikace a veřejné přednášky. Velice často reflektují politiku, hranice, migraci, sociální síť nebo ekonomické teorie, kvůli těmto výstupům je jejich tvorba většinou obecně definována jako kritický design. (Balážiková, 2024) V rozhovoru pro Design Observer Daniel van der Velden uvádí, že vnímají design jako nástroj používaný k dotazování, zkoumání a jako nástroj k představě. Pojem spekulace pro ně zahrnuje i pouhé propagování projektu, což je proces, který mnoho designérů nenávidí. Spekulativní design dle nich předjímá realitu a používá ji jako kritický nástroj. Také zmiňuje souznění studia s přístupem dvojice Dunne a Raby nebo skupiny Slavs and Tatars. Zajímavost tvorby studia Metahaven tkví v zachycení reality, která je často na hranici s fikcí, jelikož samotnou realitu považují za nejlepší formu fikce. (Drenttel, 2010)

V roce 2005 také švýcarsko-americký designér Zak Kyes založil své designové studio Zak Group, které má za sebou několik kreativních projektů pro celém světě. Mezi ně patří například ručně kreslené písmo pro zin Boys Don't Cry od Franka Oceana, umělecký směr a vizuální identita pro časopis Fact Magazine nebo spolupráce s Virgilem Abloha a společností Nike. Studio Zak Group v roce 2007 vydalo také publikaci Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design, která vychází ze série rozhovorů s architekty a grafickými designéry, jejichž vzájemné vztahy byly předmětem zkoumání. (Zak Group, 2007) Zak Kyes je známý svým kritickým přístupem ke grafickému designu, zaměřuje se na tvorbu publikací, editaci nebo site-specific projekty pro kulturní instituce. Svou tvorbou, která často rozšiřuje hranice specializace designéra jako takového, Kyes zpochybňuje a dále rozvíjí současnou praxi grafického designéra. (Les presses du réel, 2012)

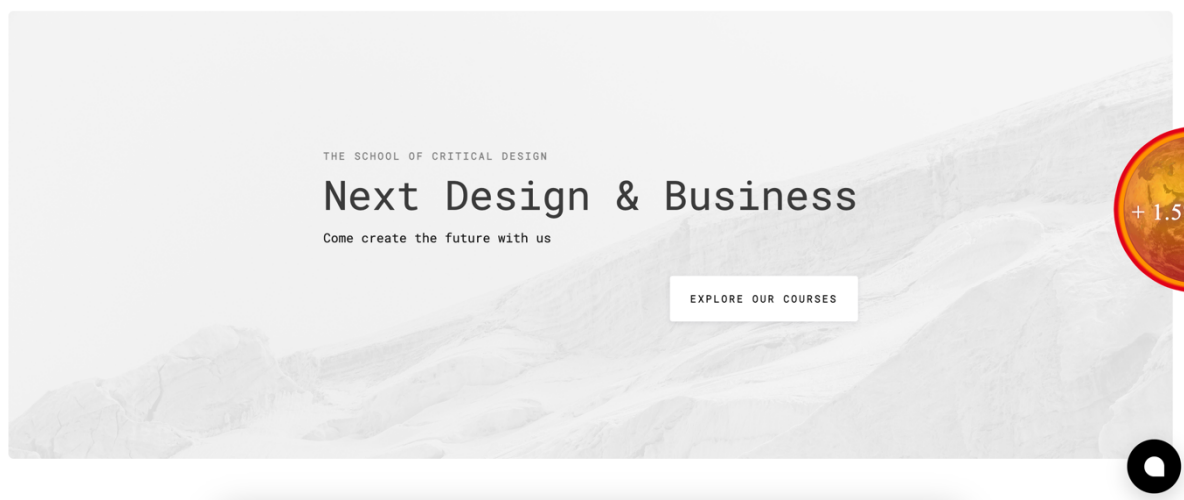
Jako další důležitý počín v této tematice stojí za zmínku sbírka esejí nesoucí název Criticall! – (un)professional everyday design criticism, kterou editovala Joannette van der Veer ve spolupráci s kurátorskou a redakčně vedenou veřejnou galerií a vydavatelstvím Onomatopée v Nizozemí. To na jaře roku 2020 vyhlásilo otevřenou výzvu k obhajobě (ne)profesionální každodenní kritiky designu. Do ní

se mohl přihlásit kdokoliv, ať už profesionální designér, či laik. Účastníci byli požádáni, aby předložili své myšlenky v podobě krátkého textu, který kritizuje, diskutuje, analyzuje a reflektuje každodenní design, systém nebo prostředí designu. Vybrané texty byly knižně vydány s cílem prolomit uzavřenou oblast kritiky designu a vytvořit základ pro „design criticism for all“. (van der Veer, 2021)

Úvodem se kniha zabývá vývojem kritiky designu, zmiňuje zastaralé typy kritiků, které často představovali bílí muži a v menším měřítku pak i bílé ženy, které byly respektovány a vyslyšeny podobně smýšlejícím publikem. Toto však již není realitou, paradoxně se začaly objevovat kritiky na tento způsob kritiky. Editorka knihy Joannette van der Veer dále píše, že mnoho kulturních vzdělávacích institucí zažívá stejnou kritiku vůči jejich způsobu práce a chování v rámci firmy či systému. Dnešní digitální doba lidem poskytuje neuvěřitelnou možnost mluvit o jakémkoli špatném jednání či chování. Je zde však důležité si uvědomit hned několik otázek, jako jsou například: Za jakým účelem vyjadřuji svou kritiku? Chci, aby si lidé uvědomili tento problém a mluvili o něm? Chci vyvodit nějaké důsledky pro danou instituci či systém? Nebo hledám jen postupnou, ale důležitou změnu v diskuzi a spolupráci s těmi, kteří mě kritizují? Čtenář těchto esejí se ocitá na hraně vybudovaných bariér v oblasti kritiky designu, které stále nejsou tak inkluzivní, jak by si autoři přáli. Kniha má podnítit nové formy kritiky designu jako veřejné a přístupné téma pro kohokoliv. (van der Veer, 2021)

Z vybraných autorů esejí můžeme zmínit například Alice Rawsthorn, která tvrdí, že mnohým lidem na designu nezáleží, jelikož lpí na staromódních stereotypoch, které se drží spíše vzhledu než samotné podstaty designu, ale i přesto věří, že design měl vždy neochvějnou roli zprostředkovatele změn jakéhokoli typu v oblasti sociální, politické, ekologické, vědecké, ekonomické, kulturní a technologické. Tato role designu zároveň definuje účel designu a zdroj jeho síly samotné, která by měla být využívána s opatrností, aby byl výsledek obohacující pro společnost jako takovou. V opačném případě může být design pojat neuvážlivě, bezmyšlenkovitě až nebezpečně.

V roce 2017 vznikla také londýnská škola kritického designu. Spoluzakladateli jsou J. Paul Neeley a Gemma Jones, později se připojili designéři Ted Hunt a Malex Salamanques. J. Paul Neeley v roce 2009 studoval Spekulativní design u dvojice Dunne a Raby na Royal College of Art, následně dokončil magisterské studium v oboru Design Interactions se závěrečnou prací New Kind of Design. Od roku 2012 působí jako odborník v oblasti spekulativního designu, od roku 2016 spolupracuje s Gemmou Jones na několika technologických projektech, které v roce 2017 vyústily ve společné založení školy kritického designu.



Obr. 11: Webová stránka školy kritického designu – www.critical.design

Cílem této školy je sdílet nové metody a přístupy spekulativní praxe při řešení kritických problémů. Škola se vyvinula původně z experimentálního studia, nyní se věnuje zkoumání nejen umělecké praxe a metod, ale také designu, podnikání a zkoumání dopadů globálních problémů na lidstvo dnes i v budoucnosti. Předností školy jsou také kurzy, které se mimo jiné zaměřují na smysluplný obchodní dopad zapojených organizací. Jejich učební metody stojí na základech reálné praxe, workshopy s omezenou dostupností umožňují účastníkům osobně pracovat se svými nápady a myšlenkami a přetvořit je do reálných konceptů. Cílem těchto workshopů je, aby účastníci odcházeli s důvěrou a vizí svého konceptu, na který by měli uplatnit získané přístupy a metody, které mohou obohatit také jejich osobní a profesní praxi. Škola si také zakládá na individuálním přístupu. Nechtějí praktikovat přednášky pro velké publikum, naopak se snaží vytvářet intimní prostor a konstruktivní dialogy mezi vyučujícími a účastníky, který je možný jak v reálném světě, tak i v online prostředí. Školitelé dbají na to, aby účastníci chápali základní podstatu zkoumaných témat a všech otázek s tématy spojenými. Dále věří, že jejich způsob učení může vést k větší motivaci a angažovanosti při tvorbě samotné. (Critical.design, 2023)

Dostupnost jednotlivých kurzů se liší. Je nabízena například varianta se zaměřením na základy spekulativního designu, která obsahuje 42 online lekcí za 250 £. K dispozici jsou také časově omezené kurzy (třídenní virtuální lekce) s hlubším zaměřením na daná témata za 1 000 £. (Critical.design, 2023) Vzhledem k výši těchto cen lze bohužel předpokládat, že škola a její kurzy nejsou určeny běžným studentům, kteří by se chtěli o této problematice dozvědět více. S velkou pravděpodobností budou cílovou skupinu těchto kurzů dle subjektivního názoru autorky

například úspěšní freelanceři, zkušenější designéři nebo akademici či zaměstnanci různých kulturních a vzdělávacích institucí, které by mohly na tyto kurzy přispět v rámci vzdělávání svých zaměstnanců.

V roce 2022 Balážiková (více o designérce na straně 35) také dokončila projekt CRITICAL DESIGN/Designers troublemakers společně s Lenkou Hámošovou (více o designérce na straně 36), který se zabývá designem jako nástrojem v mediální společnosti a věnuje se aktuálnímu pohledu na kritický design, který stále považuje za relativně neprobádanou oblast. Projekt vnímá kritický design jako zastávce změny, je si vědom měnící se role designéra ve společnosti, který již nemusí být sluhou trhu, ale také tvořitelem obsahu komunikace, a samotný design označuje jako nositele sdělení a odraz doby namísto pouhého nástroje. Cílem projektu bylo prezentovat mezinárodní kritický a angažovaný design společně s vizuální komunikací na Slovensku. Projekt vyústil ve výstavu a sympozium, které vysvětlují kritické přístupy v designu pomocí různých metod od mezinárodních i slovenských designérů na praktických příkladech. Metody výstavy jsou založené na kreativním autorském přístupu, upřímném zájmu o okolí, zpochybňování zaběhnuté designérské praxe, design thinkingu ve spojení s kritickým myšlením a na kritické reflexi společnosti. (Critical-design, 2023)



Obr. 12: Z výstavy *Designers troublemakers* pod vedením Kataríny Balážikové



Obr. 13–14: Z výstavy *Designers troublemakers* pod vedením Kataríny Balážikovej

1.2 Kritická praxe v (nejen) grafickém designu

Na úvod této podkapitoly je vhodné zmínit několik úryvků z knihy „Co je designér: věci, místa, sdělení“ od Normana Pottera. Autor se v nich zabývá tím, jak je současný student s uměleckým zaměřením vnímán a jaké jsou na něj kladeny nároky, jak moc a do jaké míry je ovlivněn svým prostředím, ve kterém studuje, a co si můžeme představit pod pojmem designér v dnešní době.

„Žádná tvůrčí osobnost nepřestává být pokorným studentem svého oboru. Přitom se zde nejedná o ‚věčného studenta‘, jehož jméno najdeme na každé žádosti o finanční podporu či grant a který přijme i ten nejkratší pedagogický úvazek. Také tím není myšlen student-akademik, který je lektorem (tj. čtenářem) svého oboru a hodlá ovlivnit jeho teorii a kritiku. Slovem ‚student‘ označuji spíše ty, kteří se nepřestávají ptát, co dělají a proč.“ (Potter, 2018)

Potter tvrdí, že designér by měl v sobě nést víru a vizi společně se schopností bystře analyzovat, která mu umožňuje zacházet se svým životem efektivně a svou prací vytvořit něco dobrého. K navržení neobvyklého a obezřetného designu není potřeba mnoho nástrojů či materiálů. Pravý opak v nás spíše vyvolává současné sociální klima, v němž spatřujeme, že maximální úsilí a nástroje jsou častým výsledkem minimální hodnoty či významu. V podstatě designér zůstává studentem celý svůj produktivní život, což je zčásti zajištěno také neustálým vývojem a technologickými změnami v oboru. Ovšem je mylné se domnívat, že si student po třech či pěti letech vysokoškolského studia odnese profesionální „know-how“ – to získává až po ukončení studií v reálné praxi, škola pro něj funguje pouze jako zprostředkovatel pevně zakořeněných priorit a principů. (Potter, 2018)

Kritická praxe je zastřešující název pro velmi široký pojem, který zahrnuje různé alternativní přístupy v designérské praxi napříč uměleckými obory, které mají základ v akademickém diskurzu nebo v osobní praxi designéra. Zapojením kritického a analytického myšlení a své kreativity mohou designéři dojít k nečekaným řešením pro daný problém nebo zcela zpochybnit či redefinovat a budovat nové hranice designu. Cílem kritické praxe je vyvolat otázky na danou problematiku a nenacházet pouze jednu finální odpověď. Celý proces vyžaduje znalost kontextu problému do hloubky, upřímný zájem o dané téma a otevřenost různým perspektivám, které jsou odlišné od těch, které ve společnosti nebo autorovi převládají. (Critical-design, 2023)

Samotné metody kritické praxe je těžké definovat. Dle projektu CRITICAL DESIGN/Designers troublemakers od autorek Balážikové a Hámošové mohou některé metody pocházet z undergroundového prostředí nebo z DIY komunit či alternativní kulturní scény. Další metody jsou vypůjčeny od designérů z jiných

oborů, kteří využívají kvalitativní výzkumnou metodu, etnografii, mapování, analýzu, vizuální výzkum, workshopy aj. Důležitým aspektem těchto metod je multidisciplinarita, která obohacuje kritickou praxi o znalosti například ze sociologie nebo žurnalistiky.

Kateřina Přidalová definuje samotnou kritickou praxi jako praxi, která si je vědoma všech úskalí designu, nesnaží se pouze nasytit poptávku trhu, ale souběžně se zajímá o odhalování skrytých rovin samotného procesu designování a problémů, které současná společnost přináší, ať už někdy nezáměrně. Tato praxe může být spekulativní, imaginativní, výzkumná, experimentální, objektová, myšlenková, autorská, ale i servisní. Snaží se vnímat uživatele designu jako své partnery pro vzájemnou spolupráci s respektem a může být také i angažovaná. (Přidalová, 2021)

Dle Francisca Laranja musí být vzdělávací model kritické praxe zpolitizován a měl by propagovat povědomí o mocenských strukturách, rozvíjet metody, teorie a strategie se zaměřením na palčivé problémy světa. Studenti by si měli uvědomovat, že jejich design může ztížit možnosti někoho jiného. Celkově Laranjo tihne k decentralizaci vzdělávání, k větší flexibilitě učebních osnov a ke zvýšení odpovědnosti za studenty, kteří by měli své vzdělání zaměřit více na spolupráci a multidisciplinaritu. (Speculative, 2023)

Trojice chorvatských autorů, jejíž tvorba byla zmiňována výše, ve své studii vzhledem ke kritické praxi zmiňuje opět dvojici Dunne a Raby, kteří podle nich dlouhodobě poukazují na potenciál této designérské praxe pro sociální a politická témata. Důležité je si zároveň uvědomit, že tato praxe nechce být považována pouze za tvůrce dystopických a katastrofálních vizí budoucnosti, neboť jejím cílem je vyvolat dialog. Úspěšný výsledek kritické praxe by měl být vždy podložen kvalitním vědeckým výzkumem sociálního kontextu. Samotnými výstupy této praxe mohou být dokumentární nebo instruktážní videa, uživatelské příručky, infografiky nebo také módní doplňky, které se inspiřují literaturou, hudbou, výtvarným uměním, počítačovou grafikou a architekturou v jejich avantgardních podobách. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Autoři také založili neformální vzdělávací platformu s názvem „Interakcije“ pod záštitou Akademie umění ve Splitu. Platforma pořádá výstavy a workshopy a dále se zaměřuje také na vydávání publikací, a to již od roku 2004. V současné době se do různých forem aktivit této platformy zapojilo přes 450 účastníků. Workshopy nabízejí zkušenost s multidisciplinární prací ve skupině, která má zúčastněným umožnit vnímat design jako způsob přemýšlení – reflektivně, kriticky a společensky odpovědně. Studenti bakalářského i magisterského stupně tak společně přemýšlejí a diskutují o tom, co pro ně design znamená dnes a jak překročit či přehodnotit jeho hranice. Metody kritické praxe zde začínají v několika dotazech navržených k diskuzi od účastníků, které jsou následně skupinově

řešeny pomocí fiktivních produktů, služeb a konceptů. Účastníci tvoří alternativní scénáře a řešení, které slouží ke zpochybnění současných společenských, technologických a kulturních vztahů. Tento multidisciplinární vzdělávací přístup vyústil také v uspořádání letní školy s názvem Convivio (2004), později UrbanIXD (2014). Workshopy vedlo několik mezinárodních odborníků, zapojily se nižší stovky studentů napříč všemi uměleckými obory a získaly také zahraniční ocenění například na Bienále chorvatského designu nebo na Záhřebském salonu užitého umění a designu. (Interakcije, 2023)



Obr. 15: Instalace jedné z výstav platformy Interakcije



Obr. 16: Z workshopu platformy Interakcije se studenty

Samotné workshopy autoři zpětně hodnotí jako výbornou možnost, jak otevřít nové způsoby myšlení a vnímání vzdělávacího procesu zúčastněných. Metody, nástroje a techniky workshopů nabízí uplatnění v každodenní designérské praxi, ať už v komerční či umělecké sféře. Díky workshopům měli účastníci možnost se věnovat tématům, která jsou znepokojivá, zcela svobodně v souladu s osvědčenými postupy akademických institucí. (Golub, Mitrović, Šuran, 2015)

Za zmínku stojí také vzdělávací projekt SpeculativeEdu, který byl financován programem Erasmus+ a programem Evropské unie pro vzdělávání. Cílem tohoto projektu bylo posílit vzdělávání v oblasti spekulativního a kritického designu pomocí zaznamenávání dostupných znalostí, zkušeností z této oblasti a také rozvíjení a šíření nových metod. Po dobu dvou let (projekt byl ukončen v září 2020), se spojily evropské akademické organizace (univerzity ze Splitu, Edinburghu, Londýna, Madeiry, instituty z Itálie a Slovinska) se zaměřením na spekulativní praxi, vzdělání a výzkum. Výstupem projektu byly dva mezinárodní studentské workshopy konané v Chorvatsku a Itálii, konference zaměřená na danou problematiku ve Slovinsku a sympozium s výstavou ve Splitu. Projekt hostil několik mezinárodních odborníků, kteří poskytli bezplatné vzdělávací služby. Výsledkem projektu byla případová studie zahrnující osvědčené postupy, učebnici pro studenty a odborníky z praxe a také online úložiště získaných dat a poznatků s otevřeným přístupem. (SpeculativeEdu, 2023)



Obr. 17: Z výstavy *New Reflections On Speculativeness*
– *Speculative design and education 2029*

V rámci projektu SpeculativeEdu byla také v roce 2021 vydána publikace *Beyond Speculative Design: Past – Present – Future*, od autorů Ivica Mitrović, Ingi Helgason, Julian Hanna a James Auger. Kniha zahrnuje kompletní reflexi celého projektu SpeculativeEdu a jeho činnosti, dále stručně vysvětluje historii spekulativního designu v odlišných kontextech a prezentuje široký přehled designérské praxe a vzdělávání. Jsou zde obsaženy jednotlivé přístupy, metody a nástroje od odborníků, shrnutí různorodých názorů na kritickou praxi a také návrh několika možných variant, jak s touto praxí pracovat do budoucna. V knize autoři definují kritickou praxi jako odraz diskurzivních aktivit založených na kritickém myšlení. Spekulativnost designérskou praxi rozšiřuje a obohacuje ji o představivost, různorodé scénáře, alternativy a imaginaci. Tato praxe pak zvyšuje povědomí o daném problému, zkoumá jej do hloubky a vyvolává akci a diskuzi o možných alternativních řešeních. Kritická/spekulativní praxe se pokouší předvídat budoucnost a zároveň se snaží přehodnotit přítomnost. (Mitrović, Auger, Hanna, Helgason, 2021)

Kritická praxe se stále rozvíjí a diskuze o její roli, metodách a postupech stále probíhají i navzdory některým názorům, že se jedná pouze o „trend“, který jen nabízí „univerzální řešení“ od privilegovaných hlavních center západního světa. Neutichající diskuse jsou hlavním důvodem, proč by spekulativní praxe měla být v současnosti součástí vzdělávacího systému, obzvláště v době ekologických katastrof, extrémní sociální nerovnosti, technologicky formované budoucnosti nebo migrační krize. Hlavní otázkou je, jak dosáhnout úspěšného procesu, který se posunul od tradiční designérské praxe prostřednictvím kritických přístupů a vytváří akce v reálném světě. Tato praxe vyžaduje také velké znalosti o světovém dění, odlišných kulturách, dějinách, politické scéně, ale také odhodlání nepřijímat existující sociální a ekonomické vzorce jako něco neměnného. Spekulativní praxe je také pedagogický nástroj pro změnu, nabízí otevřenost a možnost uplatnění v různých projektech s odlišným kontextem. Tento přístup umožňuje studentům vytvořit si sadu nástrojů a jazyk pro pochopení důsledků své designérské praxe. I když by se mohlo zdát, že tento přístup by měl být standardem v akademickém vzdělávání, opak je pravdou. Většina vzdělávacích institucí a programů v oblasti designu se stále zabývá designováním objektů a služeb bez použití kritického myšlení a reflexe. (SpeculativeEdu, 2019)

V dnešní době, která je složitá hned z několika perspektiv, ať už z politické, ekologické nebo kulturní, by se mohlo zdát, že studenti uměleckých vysokých škol budou tíhnout k dystopickým scénářům namísto pozitivních vyhlídek. Podle Dunna jsou dnešní postoje studentů různorodé, ale většinou právě naopak převažují ty, které se distancují od utopických myšlenek a dávají větší váhu jemnosti a kompromisu. Spekulativní design a všechny jeho příbuzné části se přesunul z okraje akademického a kulturního prostředí do hlavního proudu designu. Jak to tak ovšem bývá, čím experimentálnější praxe je v oblasti designu prováděna, tím

menší je šance, že se jí člověk uživí. Designér nebo výzkumník této kritické praxe by měl být připraven spolupracovat s průmyslem, expertními týmy, výzkumnými středisky a politickými subjekty. Musí být také připraven se shodnout na kompromisu, který je stále nezbytným aspektem této spolupráce. (SpeculativeEdu, 2019)

Dunne tvrdí, že ve spolupráci s různými společensky a politicky angažovanými subjekty můžeme často narazit na to, že design má své omezení a hranice. Na druhou stranu má design ovšem také jedinečnou schopnost dávat hmatatelnou podobu myšlenkám, přesvědčením a světonázorům prostřednictvím věcí každodenního života. Design může vytvořit nové reality a konkrétní způsoby, které vyvolají otázky, myšlenky a představy o světě kolem nás, ve kterém si přejeme žít. Podle Dunna je vhodné svůj zájem o vzdělání a zlepšení jakékoliv designérské praxe přenést do prostředí, které je vhodné k samotnému výzkumu, jako je právě akademická sféra. Zároveň doufá ve zvyšující se počet designérů, kteří odolají pokušení freelancingu a samostatné praxi a přihlásí se na doktorské studium, bude pracovat na svých výzkumech v univerzitním prostředí a následně začlení své výsledky do výuky a zvýší tak kvalitu designérské praxe. Jedním z možných způsobů, jak zlepšit tyto výzkumy, je spolupráce napříč obory, a to nejen designérskými ale například i se zaměřením na antropologii, sociologii, mezinárodní vztahy, filozofii, politiku a další obory, jejichž data mohou být velkým přínosem i v oblasti designu. (SpeculativeEdu, 2019).

Imaginace jako součást kritického designu a kritické praxe je v současné době, která je plná změn a různých nejistot spojených s globální, klimatickou, společenskou a ekonomickou krizí, velmi důležitá. Pro mnohé je těžko představitelné, jak bude svět kolem nás vypadat za pár desítek let v důsledku těchto krizí. I když je zásadní, že jsme schopni si díky imaginaci zhmotnit různé designérské prototypy budoucnosti, je to jen stále jeden z mnoha kroků směrem ke společenské proměně, která není triviálním procesem. Tyto scénáře, prototypy a výsledky by měly být převedeny do reálné akce, což následně většinou zahrnuje různá politická vyjednávání na úrovni státu, mezinárodních aliancí, různých infrastrukturních institucí atd. Design tedy nemůže být nástrojem společenské změny sám o sobě, je pouze jedním z několika dostupných nástrojů, který bývá navíc často opomíjen. Je tedy nutné, aby design nebyl do sebe zahleděný, ale směřoval k multidisciplinarity, k otevřenosti vůči spolupráci s odborníky i laiky, například z oblasti sociologie, antropologie, vědeckého výzkumu, biologie, klimatologie, zájmových občanských skupin nebo neziskových organizací. (Vltava Rozhlas, 2021)

Příklady metod využívaných v kritické praxi:

Critical making – V praxi je tato metoda pojícím prvkem kritického myšlení a praktických experimentů s cílem podpořit „learning by doing“ – učení se praxí. Metoda vychází z konstruktivních přístupů a zkoumá vztahy mezi technologiemi, uměním, designem a sociálními problémy. Critical making si klade za cíl použít a propojit dva někdy nesouvisející způsoby designování, a to materiální produkci a kritické myšlení. Jedná se o proces, který propojuje akademické vědění a teoretické přístupy s výrobou prototypů a experimentováním s technologiemi. Na straně designérů i výrobců tak dochází k obohacení v teoretické rovině, v inovativních možnostech nebo v technických specifikacích. Původně pedagogickou praxi lze nyní zařadit mezi běžné výzkumné metody, které nadále formují nově vznikající postupy. (Butts, 2022)

Co-creation – Metoda v designérské praxi založená na spolupráci se zúčastněnými stranami za účelem zlepšení celkového designového procesu. Účastníci z různých oblastí se spojují, nabízejí různé postřehy a potřeby, obvykle ve formě facilitovaných workshopů. Designéři tak získávají ucelenější pohled na to, co by daný produkt nebo služba měly obsahovat. Důležitým prvkem je zde především určité spojení mezi účastníky, vzájemné pochopení a propojení odborných znalostí a názorů. Používanou metodou je například „5 Whys“, při které si zúčastnění odpovídají na otázky „5× proč“ a stimulují tak společné úsilí. Metoda je velmi využívána v oblasti designu služeb. (Interaction-design.org, 2023) Existuje také rozdělení metody co-creation do 4 typů: crowdsourcing (přizvání „každého“ k příspěvku svými nápady), community co-creation (jednotlivé komunity sdílející zájem a identitu přispívají ke společnému účelu), coalitions (skupiny spojují své síly, aby dosáhly společných cílů, čehož by samostatně nebyly schopny) a expert co-creating (odborníci jsou přizváni, aby řešili cíle iniciátora). (Pater, 2022)

Design research – Metoda „designového výzkumu“ se objevuje jako studijní obor již v 60. letech 20. století. Prošla několikaletým vývojem a zjednodušeně ji lze chápat jako soubor výzkumných metod, které se zaměřují na zákazníka (kdo je uživatel, jakým problémům čelí, jak bude daný produkt používat). Designéři, kteří využívají metody kvalitativního a kvantitativního výzkumu, dokáží lépe porozumět uživatelským potřebám a požadavkům daného produktu. Metoda pomáhá designérům získat větší hloubkové pochopení uživatelů a lépe porozumět jejich potřebám, což vede často k vytváření pestrého a inovativního rozhraní, které odpovídá osobnosti uživatele. (Fard, 2023) Design research můžeme chápat jako proces shromažďování, analyzování a interpretace dat s cílem inspirovat a poskytnout větší kontext pro samotný design. Tato disciplína se kromě výzkumu s uživateli může zaměřit také na výzkum estetiky, kulturních trendů nebo historického kontextu, opět s cílem zlepšit design produktu nebo služeb. (Wu, 2021)

Design thinking – Velmi rozšířená metoda, která má za cíl kreativně řešit dané problémy. Původně vznikla v oblasti inženýrství a designu na konci 20. století, následně pak pronikla do několika dalších oblastí, jako je podnikání, marketing, vzdělávání nebo výzkum. Metoda podněcuje ke vzniku nových inovativních řešení, podporuje různé perspektivy v nahlížení na daný problém a systematicky vede ke kreativě. Obsahuje 5 již osvědčených fází: empatie, definice problému, nápady, prototyp a testování. Tyto fáze se mohou prolínat a vzájemně se ovlivňovat. Průběžné přehodnocování výsledků je považováno za součást kreativního procesu. (Kučerová, 2021) Metodu lze rozdělit do čtyř principů: lidský princip (designérská činnost má sociální povahu a ta vede vždy zpět k zaměření se na člověka), princip nejednoznačnosti (nezbytná a neodstranitelná složka experimentování), princip redesignu (technologie se mohou měnit a vyvíjet, základní lidské potřeby zůstávají stejné, princip stojí na předělávání již vymyšlených prostředků, které naplňují tyto potřeby), princip hmatatelnosti (přetvoření nápadů do formy prototypů pomáhají designérům komunikovat efektivněji). (Skillmea, 2022)

Critical thinking – Kritické myšlení je schopnost efektivně analyzovat informace, na základě kterých si vytváříme úsudek. Abychom mohli toto myšlení praktikovat, je potřeba si být vědom vlastních předsudků a předpokladů při samotném hodnocení zdrojů. Kritické myšlení může pomoci identifikovat důvěryhodné zdroje, hodnotit a reagovat na argumenty, posuzovat alternativní názory nebo testovat hypotézy na základě relevantních kritérií. Je to důležitá disciplína při rozhodování se o zdrojích informací a vytváření vlastních argumentů. Disciplína klade důraz na racionalitu, objektivnost a sebevědomý přístup, který pomáhá rozpoznat důvěryhodné zdroje a posiluje tak naše závěry. (Ryan, 2022) Kritické myšlení může také v oblasti designu pomoci identifikovat mezery v uvažování a předpokladech. Nejedná se zde o kritiku nápadu nebo práce dané osoby, cílem je posílit teorii, tvůrčí proces, produkt nebo službu a zjistit případné chyby, které by mohly vést ke kolapsu designového procesu. Kritické myšlení by mělo být součástí každé jednotlivé fáze v metodě design thinking. Bez něj totiž v podstatě nemůže efektivně probíhat. Kriticky přemýšlející designér je schopen definovat cíle projektu, časový plán a očekávání, řešit případné konflikty a spolupracovat s týmem na zdárném dosažení cílů projektu. (Think design, 2023)

2. METODIKA PRÁCE

2.1 Cíle disertační práce

Cílem této disertační práce je zjistit aktuální stav kritické praxe v Česku pomocí dotazníkového šetření a polostrukturovaných rozhovorů s odborníky. Práce je následně graficky zpracována do publikace, která shrnuje dostupné poznatky o kritickém designu (nejen) v oblasti grafického designu. Publikace může následně vyplnit absenci knižních zdrojů v českém jazyce, které by se zabývaly kritickým designem obecně nebo kritickou praxí (nejen) v oblasti grafického designu. Publikace nabídne dostatečnou reflexi od nynějších studentů uměleckých vysokých škol na dané téma a jejich vnímání role grafického designéra. Dále představí myšlenky odborníků a jejich postoje ke kritickému designu a zkušenosti z kritické praxe.

2.2 Dílčí cíle

Dílčími cíli jsou jednotlivé metody disertační práce, jejichž naplnění povede k získání reálných dat, která budou použita pro výzkumnou část. Také grafické zpracování publikace je důležitým cílem, aby práce nezůstala pouze v teoreticko-akademické podobě.

Analýza současného stavu, teoretických východisek, rešerše dané problematiky

Analýza dané problematiky v teoretické části práce slouží jako opora k výzkumné části. Představuje téma a uvádí jej do patřičných kontextů. Analyzuje jednotlivá východiska a postoje k danému tématu, poukazuje na různorodé perspektivy chápání kritického designu jako takového.

Dotazníkové šetření a rozhovory (smíšený výzkum)

Pomocí dotazníkového šetření určeného pro studenty uměleckých vysokých škol na českém území práce analyzuje aktuální stav jejich kritického myšlení, angažovanosti, míru vědomé odpovědnosti při vizuální tvorbě a zájem o aktuální témata. Skrze rozhovory s odborníky práce osvětluje a vysvětluje metody výuky kritické praxe, také přibližuje pojem kritický design jako takový a zkoumá jeho důležitost v oblasti designu a jeho výuky v současné době.

Nejdříve bylo vyhodnoceno dotazníkové šetření studentů vybraných vysokých uměleckých škol, ve kterém studenti mimo jiné odpovídali na dotaz, zda by měli zájem o tuto praxi, jestli o ní mají povědomí a jak celkově přistupují ke své tvorbě. Výsledky šetření byly následně zpracovány do osnovy rozhovorů a sdíleny s dotazovanými odborníky, kteří měli dostatečný prostor na ně reagovat.

V rámci výzkumu byly použity současně metody kvalitativního (rozhovory) i kvantitativního výzkumu (dotazníkové šetření), celkový výzkum lze tedy považovat za smíšený. Tyto druhy výzkumu se mohou vzájemně doplňovat a obohacovat, je zde možnost využití míchání metod, například využití uzavřených a otevřených otázek v dotazníkovém šetření. Také při vyhodnocení dat je možné analyzovat výsledky kvalitativním a zároveň kvantitativním způsobem. (Hendl, 2005)

Praktický výstup (publikace)

Praktickým výstupem je autorsky graficky zpracovaná publikace v českém jazyce na téma kritický design, která je určena pro studenty, pedagogy, designéry a širokou odbornou veřejnost se zájmem o design či grafický design.

2.3 Výzkumné otázky

VO1: Věnují se současní vysokoškolští studenti grafického designu aktuálním tématům (sociálním, politickým, etickým, ekonomickým...)?

VO2: Do jaké míry si studenti grafického designu uvědomují určitou odpovědnost ve své tvorbě? Co pro ně odpovědnost designu znamená?

VO3: Na jaké úrovni se nachází kritická praxe v grafickém designu na vysokých uměleckých školách?

VO4: Je kritická praxe přínosná? Co může designérovi přinést?

VO5: Jak je vnímaná role současného grafického designéra? Jak se bude vyvíjet?

VO6: Ovlivňuje aktuální dění svět grafického designu? Jak?

2.4 Dotazníkové šetření

Tato metoda je velmi hojně využívána jako nástroj pro sběr dat hlavně díky snadné realizaci bez nutnosti speciální techniky a snadné distribuci respondentům s možností využití online techniky, tedy sběru dat přes internetový dotazník. Dotazníkové šetření by mělo dodržovat určitá pravidla, například že struktura dotazníku by měla být sestavena tak, aby respondent měl chuť odpovídat. Důležitá je stručnost a jasná formulace otázek, identifikační otázky se většinou zařazují na závěr dotazníku. V dotazníku by neměly převažovat otevřené otázky. (Tahal, 2022)

Dotazníkové šetření autorka volí jako nejprínosnější možnou metodu pro získání adekvátní zpětné vazby od většího počtu respondentů z různých oblastí napříč Českou republikou. Dotazník byl vytvořen pouze v elektronické podobě pomocí služby Survio. Cílem dotazníkového šetření je zjistit aktuální stav povědomí a využívání kritického designu v praktické výuce grafického designu,

míru vědomé odpovědnosti za vlastní vizuální tvorbu a sociální témata, kterými se studenti nejčastěji zabývají, pokud nějaká jsou. Dalším z cílů dotazníkového šetření je zjistit, jestli studenti mají zkušenost s kritickou praxí nebo kritickým myšlením ve výuce, případně v čem tkví jejich motivace se aktivně vyjadřovat k sociálním, politickým nebo etickým tématům, pokud tak činí.

2.4.1 Respondenti

Základní soubor respondentů tvoří studenti veřejných vysokých uměleckých škol na českém území. Dle webového portálu vysokeskoly.cz je v České republice celkem 35 veřejných vysokých uměleckých škol se zaměřením na kulturu a design, v prezenční formě studia a také s možností navazujícího magisterského stupně studia. (vysokeskoly.cz, 2023) Z těchto vybraných veřejných vysokých uměleckých škol pouze 6 z nich nabízí studium se zaměřením na grafický design. Právě těchto 6 škol tvoří výběrový soubor pro následující dotazníkové šetření.

V České republice působí následující veřejné vysoké umělecké školy s možností studia oboru grafický design, v prezenční formě studia, s možností navazujícího magisterského stupně studia:

Fakulta umění a designu, Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem

Fakulta multimediálních komunikací, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta umění, Ostravská univerzita

Katedra grafiky, Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze

Fakulta výtvarných umění, Vysoké učení technické v Brně

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara, Západočeská univerzita v Plzni

2.5 Rozhovory

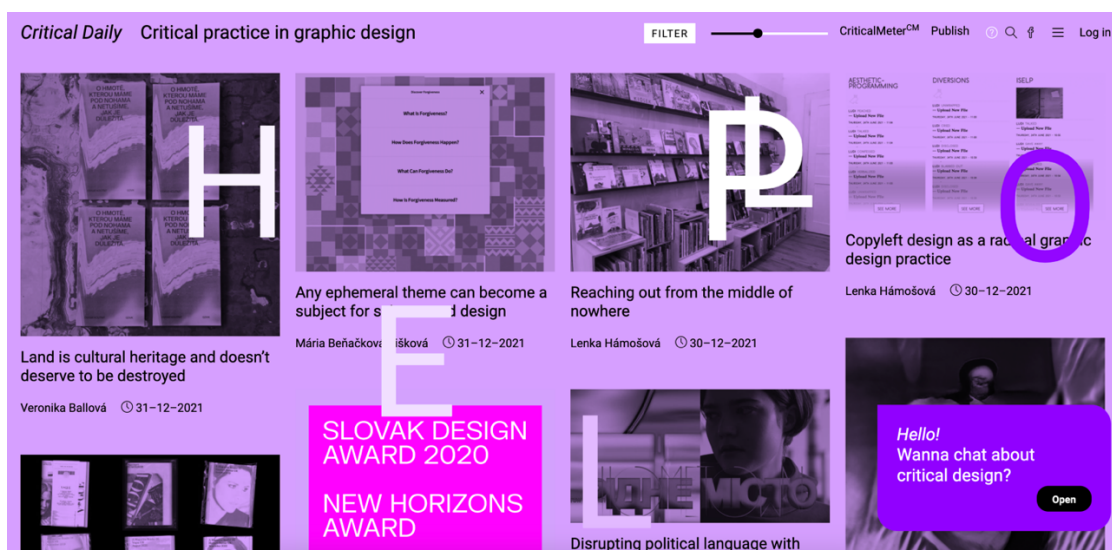
Bylo zvoleno osobní dotazování, jelikož se jedná o nejtradičnější typ dotazování, který je založen na přímé komunikaci s respondentem, je zde vždy obsažen přínos z osobní roviny rozhovoru a hlavní výhodou je existence přímé zpětné vazby. V polostrukturovaném rozhovoru se tazatel řídí stanovenými otázkami v pořadí, které může volně doplňovat o další nové či upřesňující dotazy, a to ihned v návaznosti na odpovědi respondenta. (Kozel, 2006)

Autorka volí tento druh rozhovoru především proto, že subjektivně vnímá téma kritického designu za velmi obsáhlé, na které může být nahlíženo individuálně velmi specificky a různorodě. Cílem tedy bylo dopřát respondentům určitou volnost v odpovědi a popřípadě navázat na jejich myšlenky a postoje. Rozhovor má

styčné body a okruhy témát, ktoré se vážou k výzkumným otázkám, je strukturovaný dle logického pořadí a důležitosti a obsahuje také otevřené otázky, které poskytují dotazovanému dostatečný prostor pro komplexní odpověď. Odpovědi dotazovaných by měly poskytnout odpovědi na výzkumné otázky, popřípadě rozšířit jejich původní formu a obohatit samotný výzkum. Tento druh rozhovoru byl využit v plné formě pouze u jedné respondentky (Hamošová), u druhé respondentky (Balážiková) pouze zčásti, jelikož odpovědi chtěla poskytnout v psané formě.

2.5.1 Respondenti

Katarína Balážiková je grafická designérka žijící a pracující v Bratislavě, kde také spolupracuje se Slovenským národním divadlem na vytvoření vlastní kreativní agentury. Je absolventkou oboru Vizuální komunikace VŠVU v Bratislavě, kde později učila kurz s názvem Kritika – kritická praxe v grafickém designu. Balážiková se zaměřuje na podporu a rozvoj kritických projektů s podobnou tematikou, kde studenti reflektují sociální prostředí. Je také zakladatelkou mezinárodního blogzínu Critical daily (criticaldaily.org), který je výstupem její disertační práce, nebo také Open Design Network, sítě grafických designérů pracujících na volné noze. Zaměřuje se na grafický design a vizuální komunikaci, ideové komunikační strategie pro firemní i nefiremní projekty, propagace kulturních akcí, neziskový sektor, tiskoviny, publikace a netradiční formy komunikace. Do třetice je také spoluzakladatelkou nevládní organizace Open design studio, která vznikla v roce 2007 a řeší kritická témata pomocí nástrojů vizuální komunikace a přistupuje k problémům z různých společenských a politických aspektů. Cílem autorčiny tvorby je otevřenost k designu, experimentům, spolupráci a novým výzvám, současně pracuje na osobním portfoliu, výzkumu a na kritické praxi – sociálně angažovaném designu. (Balážiková, 2022)



Obr. 18: Webová stránka www.criticaldaily.org

Lenka Hámošová se zabývá kreativní umělou inteligencí a syntetickými médii (médiá, která nevznikla tvorbou člověka, ale jsou generována pomocí umělé inteligence). Tato slovenská umělkyně působící v Praze, návrhářka a výzkumnice se pohybuje mezi umělou inteligencí a kreativitou. Po desetileté praxi v grafickém designu se její tvorba prolíná se zkoumáním kreativního potenciálu generativní umělé inteligence, dále se věnuje poradenství v oblasti integrace AI do kreativních procesů nebo sledování AI trendů v kreativním odvětví. Více než 5 let také pracuje s generativními nástroji umělé inteligence pro vizuální strategie a produkty, které mohou využívat její klienti na míru. Je spoluzakladatelkou kritického festivalu Uroboros, organizuje kreativní AI meetupy a workshopy, prostřednictvím kterých se snaží otevírat kritickou diskuzi o budoucím využití AI. Po ukončení magisterského studia na Sandberg Institutu v Amsterdamu pokračuje v doktorském studiu na FAMU v Praze. (Hámošová, 2024)

V její kritické praxi často pracuje s fikcí a spekulativním přístupem, zaměřuje se na etické problémy, nejnovější technologie nebo také na transparentnost vizuální komunikace. Její projekty často obsahují satirické prvky, absurditu a nadsázku, skrze které se autorka snaží nastítnit budoucí scénáře založené na současné realitě. (Prague City University, 2024)

V rámci festivalu Uroboros se Hámošová společně s dalšími organizátory snaží oslovit široké publikum. Cílem workshopů na festivalu není se naučit něco praktického, ale naučit se přemýšlet jinak. (Vltava Rozhlas, 2021)



Obr. 19–20: Ukázky prací Lenky Hámošové z webu www.hamosova.com

3. VÝZKUMNÁ ČÁST

3.1 Cíle výzkumu

Práce pomocí následujících metod výzkumu zjistí aktuální stav kritické praxe a míru povědomí o kritickém designu na českém území. Prostřednictvím dotazníkového šetření je cílem zjistit, zdali se vyskytuje u studentů uměleckých vysokých škol kritické myšlení a určitá zodpovědnost za vlastní vizuální tvorbu, jejich prioritní a sekundární motivaci ke studiu a míru zájmu o témata, která se dle kritérií dají zařadit do oblasti kritického designu.

Pomocí rozhovoru s Katarínou Balážikovou je cílem ověřit aktuální stav výuky kritické praxe na vysokých uměleckých školách na českém a slovenském území. Konkrétně bylo cílem zjistit, na jaké úrovni je praktická výuka prováděna, jakými metodami vyučována a jaké jsou na ni ohlasy z řad studentů, zda ji studenti považují za motivující, přínosnou a užitečnou a jak sama vnímá současnou roli grafického designéra.

Pomocí polostrukturovaného rozhovoru s Lenkou Hámošovou je cílem zjistit také její pohled na kritickou praxi a zkušenost s ní, na jaké úrovni se nachází tato praxe v českém prostředí, jak vnímá současnou měnící se roli grafického designéra, co bylo podnětem pro vznik festivalu kritického designu Uroboros, jaký je koncept a přínos tohoto festivalu a jak nahlíží na začlenění kritické praxe do vzdělávacího systému.

3.2 Dotazníkové šetření

3.2.1 Pretest

V rámci zahraniční stáže na Vysoké škole umění v Bratislavě, kde autorka působila na Katedře vizuální komunikace pod vedením Juraje Blaška, měla autorka příležitost prezentovat na téma kritický design v grafickém designu. Této příležitosti využila také pro pretest již vypracovaného dotazníku. Cílem tohoto pretestu bylo si ověřit formulaci otázek, zjistit dobu vyplnění dotazníku, ověřit pochopení významu otázek a vyhodnotit, zda jsou výsledné odpovědi relevantní k výzkumným otázkám. I přes menší jazykovou bariéru u některých respondentů nebyl dotazník vypracovaný v českém jazyce žádnou překážkou pro slovenské studenty. Studenti byli opakovaně dotazováni, zda rozumí významu otázek (z pohledu jazykového), a na tyto výzvy nepřišel jediný dotaz.

Respondenti byli obeznámeni s následujícím cílem dotazníku:

Cílem dotazníkového šetření je zjistit aktuální stav povědomí a využívanost kritického designu v praktické výuce grafického designu a míru vědomé

odpovědnosti za vlastní vizuální tvorbu a dále zjistit, jakými sociálními tématy se studenti nejčastěji zabývají, pokud nějaká jsou. Dalším z cílů dotazníkového šetření je zjistit, jak na současné studenty grafického designu na vysokých uměleckých školách působí současná média, jak ovlivňují jejich tvorbu a v čem tkví jejich motivace se aktivně vyjadřovat k sociálním, politickým nebo etickým tématům, pokud tak činí.

Původní otázky dotazníku (pretest): v plném náhledu v přílohách.

3.2.2 Popis výsledků a interpretace pretestu dotaz. šetření

Dotazník byl poskytnut celkem 11 respondentům, kteří aktuálně studují na Vysoké škole výtvarných umění v Bratislavě, na Katedře vizuální komunikace. Respondenti byli z různých ročníků a také z různých oborů Vizuální komunikace. Z tohoto důvodu nelze výsledky považovat za relevantní, jelikož finální verze dotazníku bude poskytnuta pouze studentům grafického designu.

I přesto lze pretest vnímat jako přínosný z hlediska toho, zda respondenti rozuměli otázkám a jak využili možnost volné odpovědi u některých otázek.

V návaznosti na výzkumné otázky lze hodnotit VO1 za úspěšnou. Respondenti v rámci této otázky odpovídali, zda se těmto tématům věnují a která oblast z aktuálních témat je jim nejbližší.

Dále jsou v dotazníku otázky, které se vážou k VO2. Tyto otázky budou ve finální verzi dotazníku přeformulovány či doplněny, jelikož ve stávající podobě lze pouze zjistit, zda se respondent setkal s odpovědností v designu a zda se cítí jako grafický designér odpovědný ve své tvorbě. Cílem je však také zjistit, co přesně si pod pojmem odpovědnost v designu respondenti představují, a proto budou některé otázky doplněny či přeformulovány.

VO3 a VO4 jsou určeny především respondentům z polostrukturovaných rozhovorů. Studenti nemohou mít komplexní povědomí o kritické praxi na různých vysokých školách z pohledu pedagogického, tudíž se pro ně v dotazníku vyskytují pouze otázky, zda se s touto výukou setkali na SŠ nebo VŠ a zda považovali tuto výuku za přínosnou a proč.

Otázky pretestu, které nepřímou odpovídají na VO5 a VO6, poskytovaly možnost volné odpovědi a jsou tedy velmi subjektivní. Ve dvou případech vyplněny nebyly, jelikož byli dotyční respondenti studenti jiných oborů, než je grafický design. Ostatní odpovědi jsou dosti strohé a obecné. Vzhledem k tomu, že autorka vnímá zahrnutí těchto otázek jako důležité, budou tyto otázky přeformulovány, aby vedly k poskytnutí detailnějších odpovědí.

Doba vyplnění dotazníku byla různá, od 9 minut do 14 minut. Důležitým faktorem, který je třeba zohlednit, je fakt, že dotazník byl vyplňován ručně ve fyzické podobě, což může celkový čas vyplnění ovlivnit. Je možné, že v případě elektronického dotazníku se celkový čas vyplnění sníží.



Obr. 21: Zpracování pretestu dotazníkového šetření studenty VŠVU

3.2.3 Dotazníkové šetření

Finální podoba po úpravě otázek v návaznosti na pretest.

- 1) **Věnujete se a zajímáte se o aktuální témata (sociální, politické, etické, ekologické...)?**
 - a) Ano, pravidelně.
 - b) Ano, občas.
 - c) Nepravidelně.
 - d) Skoro vůbec.
 - e) Vůbec.

- 2) **Myslíte si, že je důležité, aby se studenti grafického designu věnovali aktuálním společenským tématům?**
 - a) Ano, určitě.
 - b) Ano, někdy.
 - c) Nevím.
 - d) Spíše ne.
 - e) Určitě ne.

3) Používáte tento druh myšlení, když získáváte informace o aktuálním dění?

„Kritické myšlení je schopnost nepodléhat prvnímu dojmu, obecnému mínění nebo naléhavosti nějakého sdělení, naivně nepřebírat tradované názory druhých, schopnost dokázat zaujmout odstup a připustit odlišný pohled na věc. Vytvořit si vlastní názor na základě vědomostí a zkušeností jak vlastních, tak od jiných kvalifikovaných osob.“

- a) Ano, pravidelně.
- b) Ano, snažím se.
- c) Neuvědomuji si to.
- d) Nepoužívám.
- e) Vyhýbám se tomu.

4) Používáte kritické myšlení při své kreativní, vizuální či umělecké tvorbě?

Například zkoumáte dané téma z různých úhlů, čerpáte informace z více a ověřených zdrojů, nahlížíte na věc z různých perspektiv, zkoumáte názory odborníků...

- a) Ano, vždy.
- b) Občas ano.
- c) Někdy ano, někdy ne.
- d) Spíše ne.
- e) Nepoužívám vůbec.

5) Vnímáte, že jste jako grafický designér odpovědný/á za svou vizuální tvorbu vůči společnosti?

- a) Rozhodně ano.
- b) Spíše ano.
- c) Nevím.
- d) Spíše ne.
- e) Určitě ne.

6) Co si představujete pod pojmem „odpovědnost v grafickém designu“?

.....
.....
.....

7) Setkali jste se při svém středoškolském studiu s výukou kritického myšlení či odpovědnosti v designu?

- a) Ano, v předmětu:
- b) Nenesetkal(a).

8) Setkali jste se při svém vysokoškolském studiu s výukou kritického myšlení či odpovědnosti v designu?

- a) Ano, v předmětu:
- b) Nenesetkal(a).

9) Máte dojem, že kvůli absenci výuky kritického myšlení či odpovědnosti v designu máte mezery v této oblasti? (odpovídají pouze ti, kteří v otázkách č. 7 a 8 zaškrtnli možnost a)

- a) Ano, určitě. Byl(a) bych rád(a), kdy bych měl(a) přístup k takové výuce dřív.
- b) Ani ne, vše doháním samostudiem.
- c) Nevím, jestli mám mezery, nepříjde mi tato výuka tolik důležitá.
- d) Rozhodně ne, není to vůbec důležité.

- 10) Máte dojem, že výuka kritického myšlení či odpovědnosti v designu vám byla přínosná?**
(odpovídají pouze ti, kteří v otázkách č. 7 a 8 zaškrtnli možnost a)
- a) Ano, určitě.
 - b) Ano, do jisté míry.
 - c) Spíše ne.
 - d) Určitě ne.
- 11) Pokud ano, v čem?** *(odpovídají pouze ti, kteří v otázce č. 10 zaškrtnli možnost a nebo b)*
-
-
-
-
- 12) Jak vnímáte současnou roli grafického designéra?**
-
-
-
-
- 13) Co může grafický designér předat společnosti skrze svou vizuální tvorbu?**
-
-
-
-
- 14) Jaké oblasti z grafického designu byste se chtěli věnovat po absolvování VŠ?**
-
-
-
-
- 15) Jak může aktuální dění ve společnosti ovlivňovat svět grafického designu?**
- a) Ano, ovlivňuje. Například tak, že:
-
-
-
- b) Neovlivňuje.
- 16) Jaké společenské téma je vám nejbližší?** *(můžete zaškrtnout max. tři odpovědi)*
- a) Sociální
 - b) Etické
 - c) Politické
 - d) Ekologické
 - e) Ekonomické
 - f) Kulturní
 - g) Jiné

17) Měli jste možnost zpracovat vizuální výstup na výše zmíněná témata v rámci vysokoškolského studia? (témata z otázky č. 16)

- a) Ano, několikrát.
- b) Ano, párkrát.
- c) Ano, pouze jednou.
- d) Nepamatuji se.
- e) Tuto možnost jsem neměl(a).

18) Věnujete se ve vlastní grafické tvorbě (mimo školní zadání) některým tématům z otázky č. 16?

19) Váš aktuální stupeň studia:

- a) Bakalářský
- b) Magisterský

20) Váš ročník studia:

- a) I. Ročník
- b) II. Ročník
- c) III. Ročník

21) Název vaší fakulty

.....

22) Název vašeho ateliéru

23) Váš věk:

- a) 18–21
- b) 22–25
- c) 25–30
- d) 30 a výš

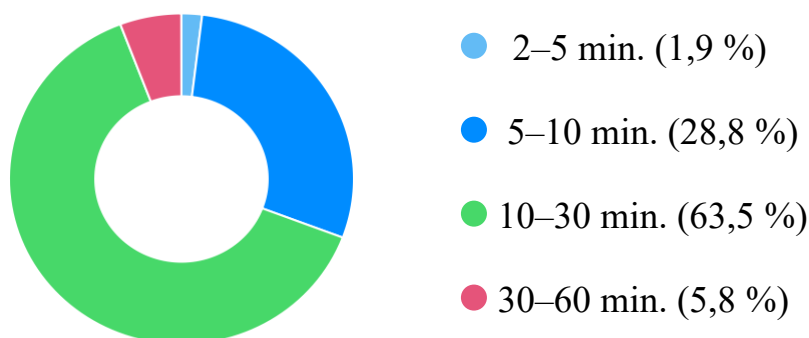
24) Váš gender:

- a) Žena
- b) Muž
- c) Nebinární

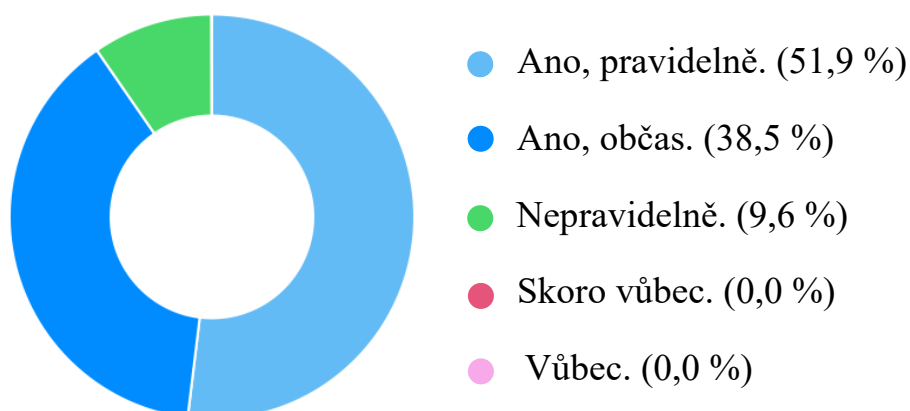
3.2.4 Popis výsledků a interpretace dotazníkového šetření

Dotazníkové šetření bylo spuštěno prostřednictvím online platformy Survio dne 26. 1. 2023 a ukončeno dne 24. 3. 2023. Celková doba trvání dotazníkového šetření tedy byla 57 dnů. Respondenti z výběrového souboru byli osloveni několika formami: skrze veřejné e-maily jejich vyučujících, vedoucích jednotlivých ateliérů, přes facebookové skupiny či v rámci přímého oslovení studentů přes školní e-mail (pouze v případě studentů FMK). Celkem se dotazníkového šetření zúčastnilo 52 respondentů, studentů státních uměleckých vysokých škol v ČR, se zaměřením na grafický design, s možností navazujícího studia, napříč všemi ročníky. Otázky s možností volné odpovědi jsou v plném rozsahu dostupné v příloze.

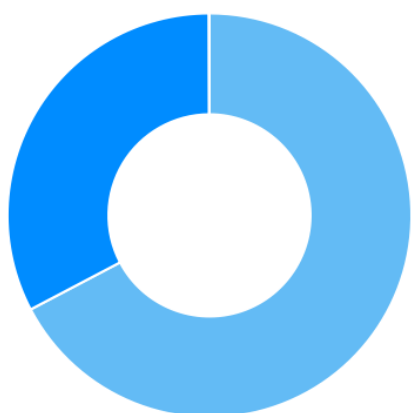
Průměrný čas vyplňování dotazníku:



Otázka č. 1.: Věnujete se a zajímáte se o aktuální témata (sociální, politické, etické, ekologické...)?



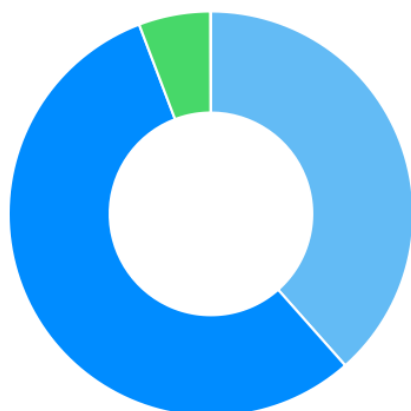
Otázka č. 2.: Myslíte si, že je důležité, aby se studenti grafického designu věnovali aktuálním společenským tématům?



- Ano, určitě. (67,3 %)
- Ano, někdy. (32,7 %)
- Nevím. (0,0 %)
- Spíše ne. (0,0 %)
- Určitě ne. (0,0 %)

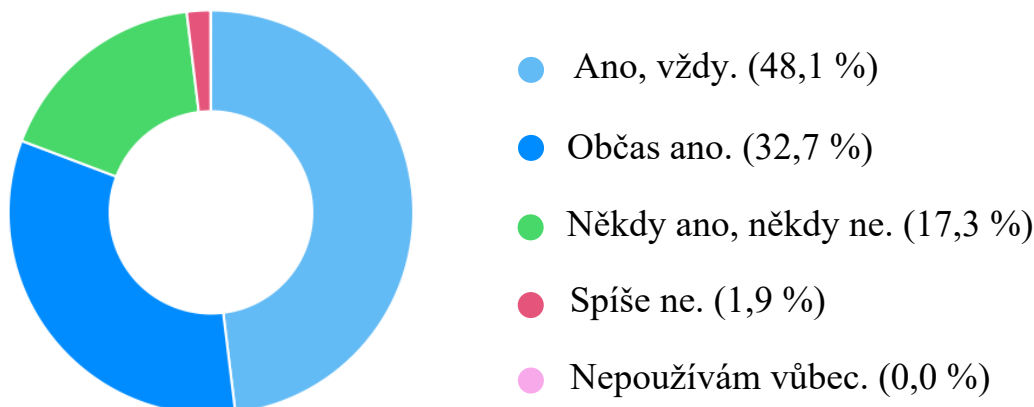
Otázka č. 3.: „Kritické myšlení je schopnost nepodléhat prvnímu dojmu, obecnému mínění nebo naléhavosti nějakého sdělení, naivně nepřebírat tradované názory druhých, schopnost dokázat zaujmout odstup a připustit odlišný pohled na věc. Vytvořit si vlastní názor na základě vědomostí a zkušeností jak vlastních, tak od jiných kvalifikovaných osob.“

Používáte tento druh myšlení, když získáváte informace o aktuálním dění?



- Ano, pravidelně. (38,5 %)
- Ano, snažím se. (55,8 %)
- Neuvědomuji si to. (5,8 %)
- Nepoužívám. (0,0 %)
- Rozhodně ne. (0,0 %)

Otázka č. 4.: Používáte kritické myšlení při své kreativní, vizuální či umělecké tvorbě?



Otázka č. 5.: Vnímáte, že jste jako grafický designér odpovědný/á za svou vizuální tvorbu vůči společnosti?



Otázka č. 6.: Co si představujete pod pojmem „odpovědnost v grafickém designu“?

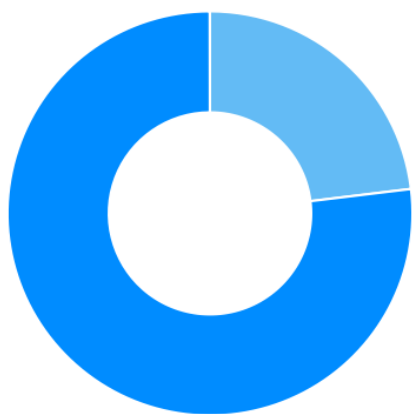
Většina respondentů se shoduje na tom, že pod pojmem „odpovědnost v grafickém designu“ si představují vykonání grafických služeb, které nepodkopává jejich morálku, nenabádá k porušení zákona nebo nevede k podpoře násilí. Především se zde několikrát opakuje tvrzení, že grafický designér je díky svým dovednostem a znalostem hlavně zprostředkovatelem informací divákovi, které by neměl zneužívat například k manipulaci, k urážkám nebo k šíření dezinformací. Respondenti se shodují, že je důležité být odpovědný za design, který vytváří a vypouští do světa a za který by měli být schopni sklídit pozitivní reakce i konstruktivní kritiku. Respondenti vidí svou odpovědnost v grafickém designu také

v použitých materiálech (zajímá je jejich původ a kvalita) a pracovních postupech při své činnosti, někteří z nich přemýšlejí i nad odpadním materiálem a nad tím, jak nejlépe jej využít, nebo také zmiňují práci s ověřenými zdroji.

Celkově je zde odpovědnost v grafickém designu vnímána jako ovlivňování veřejnosti prostřednictvím vizuálních výstupů, které by měly být pečlivě zváženy (například na základě různých cílových skupin), aby nebyly urážlivé či škodlivé pro různé části publika. Vizuální zpracování informace také rozhoduje o tom, zda si divák informaci přečte, nebo ne. Respondenti v návaznosti na danou otázku také často zmiňují respektování autorských práv či dodržování etických norem (které ovšem podrobněji nespecifikují). Dále vnímají odpovědnost v grafickém designu jako dodržování správné gramatiky nebo dodržování typografických pravidel. Zároveň se respondenti nechtějí zapojovat do politických či jiných témat, se kterými názorově nesouhlasí, nechtějí se podílet na vytváření vizuálního smogu, nechtějí podporovat stereotypní či rasistické myšlenky. Odpovědnost v designu vnímají jako snahu o estetickou kultivaci společnosti. Respondenti zde zahrnují také snahu o edukaci široké veřejnosti, která by měla srozumitelně vysvětlovat, co je a není kvalitně odvedená grafická práce a proč, nebo také poskytovat osvětu se zaměřením na aktuální témata.

Vyskytuje se zde i názor, že grafický design by měl být více angažovaný a provokativní (ale ne útočný) a grafičtí designéři by měli komunikovat řešení na aktuální problémy, tento názor je zde ovšem ve velké menšině. V odpovědích je zmíněna také ekonomická stránka, která ovlivňuje tvorbu grafického designéra. Pokud je designér v tíživé situaci, často přistoupí na jakoukoli zakázku bez určité odpovědnosti. Dále také pokud designér vytváří volnější, osobní, autorskou tvorbu, dle odpovědi nepodléhá odpovědnosti v designu a může si dovolit cokoliv.

Otázka č. 7.: Setkali jste se při svém středoškolském studiu s výukou kritického myšlení či odpovědnosti v designu?

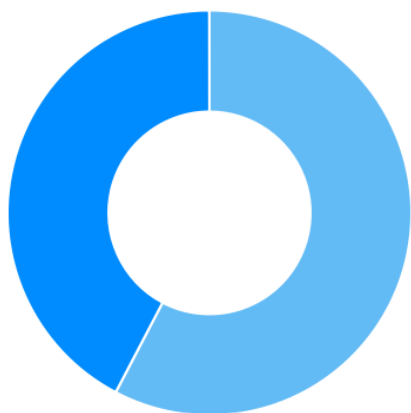


● Ano setkal(a), v předmětu... (23,1 %)

(...v rámci výuky na ateliéru, při praxi, v předmětu teorie designu, písmo a typografie, dějiny grafického designu, dějiny umění, při hodnocení prací)

● Ne, nesetkal(a). (76,9 %)

Otázka č. 8.: Setkali jste se při svém vysokoškolském studiu s výukou kritického myšlení či odpovědnosti v designu?

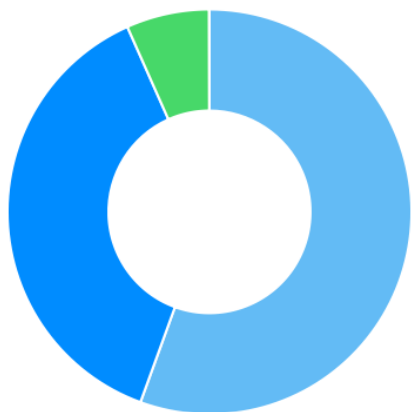


- Ano setkal(a), v předmětu... (57,7 %)

(...v rámci výuky na ateliéru, v předmětu time (art) management, teorie designu, dějiny grafického designu, písmo a typografie, společnost a média, dějiny umění, dějiny oboru GD, neformální logika, vizuální studie, z workshopů s externisty, z různých přednášek)

- Ne, nesetkal(a). (42,3 %)

Otázka č. 9.: Máte dojem, že kvůli absenci výuky kritického myšlení či odpovědnosti v designu máte mezery v této oblasti?



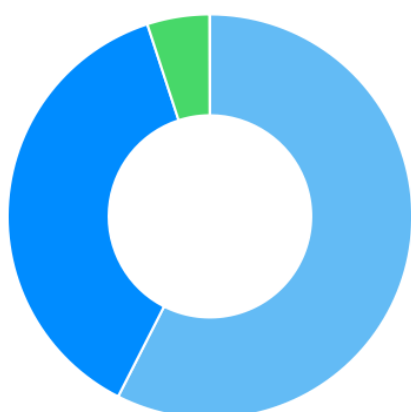
- Ano, určitě. Byl(a) bych rád(a), kdy bych měl(a) přístup k takové výuce dřív. (55,6 %)

- Ani ne, vše doháním samostudiem. (37,8 %)

- Nevím, jestli mám mezery, nepříjde mi tato výuka tolik důležitá. (6,5 %)

- Rozhodně ne, není to vůbec důležité. (0,0 %)

Otázka č. 10.: Máte dojem, že výuka kritického myšlení či odpovědnosti v designu vám byla přínosná?



- Ano, určitě. (57,5 %)
- Ano, do jisté míry. (37,5 %)
- Spíše ne. (5,0 %)
- Určitě ne. (0,0 %)

Otázka č. 11.: Pokud ano, tak v čem? (odpovídali pouze ti, kteří v otázce č. 10., zvolili možnost odpovědi A nebo B)

Respondenti uvádějí, že díky této výuce se na své projekty dívají objektivněji a přemýšlejí nad celkovým dopadem grafické práce na uživatele. Dále se vyskytuje tvrzení, že designér díky této výuce může lépe zanalyzovat a zhodnotit, do jakých projektů by se měl zapojit a do jakých ne. Výuka také respondentům pomohla si uvědomit, do jaké míry by jejich osobní hodnoty a kritické myšlení měly být nadřazené jejich případné prekarizaci. Dalšími zmíněnými přínosy výuky jsou například rozvoj kreativního procesu tvorby, širší pochopení média designu (jeho hodnot a přínosu pro společnost), zkoumání dané věci z různých úhlů, větší rozhled v aktuálním dění (což může napomoci být znalejším designérem) a také udržitelný přehled trendů v jiných uměleckých oborech (jaká aktuální společenská, sociální nebo politická témata se řeší napříč uměleckými obory).

Dále respondenti uvádějí, že je výuka přiměla k zamyšlení se nad etickými otázkami při grafické tvorbě, zdokonalila je v práci s daty a v ověřování zdrojů nebo jim rozšířila obzory a pomohla pochopit jiné sociální bubliny. Objevuje se zde ale také podnět na absenci negativních příkladů dopadů grafického designu, kterým by se chtěli respondenti vyvarovat. Popisují také absenci strukturovanějších a systematictějších znalostí etiky v oblasti grafického designu. Samostudium v oblasti kritického myšlení nebo kritického designu je podle respondentů dobré, nicméně není dostačující. Výuka může ukázat skutečný význam práce grafického designéra v plném rozsahu, nejen z pohledu ateliérové výuky.

Objevuje se zde názor, že kritické myšlení a odpovědnost v designu je pouze jedním z pilířů dovedností grafického designéra, tudíž jej respondent nepovažuje za tolik důležitý, i přesto jej subjektivně vnímá jako součást většího celku a edukace, kterou by měl designér ovládat a zajímat se o ni.

Celkově můžeme shrnout, že výuka kritického myšlení či odpovědnosti v designu pomohla respondentům ke všeobecným znalostem, v rozšíření obzorů, k práci s ověřenými různorodými zdroji, k lepší sebe prezentaci, argumentaci a možnosti nepřijmout každou zakázku, která jim je nabídnuta.

Otázka č. 12.: Jak vnímáte současnou roli grafického designéra?

Většina respondentů se shoduje na tom, že grafický designér je sprostředkovatelem informací do vizuální podoby, který může svými dovednostmi a znalostmi ovlivňovat své okolí. Dále by se dle odpovědí měl věnovat problémům moderního světa (klimatická krize, nerovnost, diskriminace aj.) místo nekonečné podpory konzumu. Zaznívá zde i názor, že grafický designér v sobě nese velkou odpovědnost a může přispět k řešení těchto problémů skrze svou tvorbu a také že již není pouhou loutkou klientů vytvářející žádaný design bez ohledu na jeho morální přesvědčení. Nalezneme zde i tvrzení, že tato role je zcela individuální a designér se může rozhodnout, zda se vydá na dráhu společenského komentátora, aktivisty, který pojme svou vizuální tvorbu jako osobní projev a snahu obohatit kulturní svět, nebo se vydá na dráhu pouhé vizuální kultivace konzumní sféry.

Odpověď jednoho respondenta zahrnuje rozdělení grafického designéra do tří kategorií: 1) průměrně vydělávající grafický designér ve velké firmě, který tvoří pro kvantitu, ne pro kvalitu (stává se tak součástí grafického odpadu), 2) zlatá střední cesta, kde se nachází většina současných grafických designérů pracujících v menších, ale někdy i známých studiích tvořících dobrý design, 3) ojedinělý úkaz freelancera, který pracuje sám na sebe, neboť mu vydělává jeho jméno. V návaznosti na tuto odpověď jsou zde uvedena další tvrzení od jiného respondenta, který zastává názor, že silně převažuje pozice grafického designéra z reklamní agentury, který pouze plní zadání, nad těmi, kteří se snaží propojit grafický design s uměním.

Dle dalších odpovědí je to role důležitá (avšak někdy neviditelná), ve které by měl grafický designér poukazovat na daná témata a přimět veřejnost k zamyšlení. Občas může být tato pozice náročná, například z pohledu time managementu, případně v nastavení vlastních hranic dostupnosti (pracovní doba 24 hodin denně, nepřetržitá dostupnost přes víkendy). Dále je náročnost této profese doplněna o názor, že jsou na designéry celkově (oproti „pouhým“ umělcům) kladeny vyšší nároky na pochopení a porozumění, ať už ze strany klienta nebo cílové skupiny, na orientaci v autorských právech nebo na přehled v aktuálním dění.

Na druhou stranu se zde nacházejí i odpovědi, které vnímají grafického designéra jako estetika kultury, službu veřejnosti, kreativní článek kultury, posla komunikace, tvůrce městských identit, regulátora vizuálního smogu, nálepku pro někoho, kdo pracuje s vizuální komunikací, učitele klientů, člověka, který neu-

stále přesvědčuje o své pravdě, editora vizuálního prostředí nebo produktů, zúšlechťovatele, poslíčka korporátních firem, dělníka na počítači nebo jako ne zas tak důležitou roli, jak si grafičtí designéři myslí. Dále respondenti grafického designéra vnímají například jako tvůrce reklamy, jindy dokonce zbytečností nebo manipulátora lidského vnímání. Je zde také zmíněno velmi silné rivalitní prostředí, bez kolegiálnosti a schopnosti konstruktivní kritiky, a také velmi silná konkurence (ve které klienti dávají přednost levnější variantě před kvalitní). Zastoupen je také názor, že současná role grafického designéra neexistuje, jelikož ve většině případů je designér součástí většího týmu a nemá tak možnost ovlivnit celkovou ideu ze své pozice, nebo neexistuje, neboť pojem grafický designér je abstraktní pojem. V odpovědích je také zaznamenán celkový úpadek prestiže grafického designéra ve společnosti jako takového, který může být podpořen velkou rozšířeností a dostupností tohoto povolání, ke kterému již není potřeba odborné vzdělání.

Otázka č. 13.: Co může grafický designér předat společnosti skrze svou vizuální tvorbu?

Ve většině případů odpovědi zmiňují předání estetických hodnot, jiného pohledu na věc, inspirace, zjednodušené formy informací nebo kultivaci prostředí. Grafický designér může pozvedat vizuální gramotnost, skrze své znalosti a dovednosti šířit pozitivní myšlenky, morální hodnoty, osvětu, vkus, poukazovat na palčivá témata nebo podněcovat veřejnou debatu. Dále může společnosti předat například fakta, vědomosti, svůj vlastní vizuální odkaz nebo také nesouhlas s nastavením nebo směřováním společnosti. Jedna z odpovědí také zmiňuje, že grafický designér může společnosti představit témata například ze sociální, politické nebo environmentální oblasti, o kterých se příliš často nemluví, nebo že i v osobní tvorbě by se měl grafický designér snažit upozorňovat na důležitá společenská témata. Grafický designér může také předat aktuální zachycení nálady, doby a místa nebo také zvýšit nároky veřejnosti na vizuální obsah kolem nás. Na druhou stranu někteří respondenti odpověděli, že nevědí nebo si myslí, že může předat to, co požaduje klient, jelikož grafický designér není svébytná vizuální osoba.

Otázka č. 14.: Jaké oblasti z grafického designu byste se chtěli věnovat po absolvování VŠ?

Většina respondentů vidí svoji budoucnost v oblasti knižní tvorby, která jasně dominuje v získaných odpovědích. Dále se zde také často objevují odpovědi na tvorbu vizuální komunikace/komunikační design, vizuálních identit, branding, webových aplikací, interaktivního designu, digitálního designu, UI a herních prvků, webových stránek, ilustrací, plakátů, obalového designu nebo písma. V menšině se pak vyskytují pozice jako art director, autorská/volná tvorba, tvorba videoher a vizuálních efektů, nebo působení v oblasti reklamní, kulturní, pedagogické činnosti, marketingu nebo filmu.

V rozvinutějších odpovědích je také uveden příklad propojení grafického designu například s textilním designem, je zde také vidět celkový zájem o spolupráci s dalšími designéry z jiných uměleckých oborů nebo o snahu o podnikání a freelancing či zaměření se na jednu vybranou kategorii, ve které se designér neustále zdokonaluje. Respondenti také zmiňují, že je pro ně důležité, aby jejich budoucí práce pro ně měla určitý smysl, aby netvořili grafický odpad či stáli za vznikem vizuálního smogu. Pouze v jednom případě je zmíněno, že by daný respondent chtěl mít vlastní grafické studio.

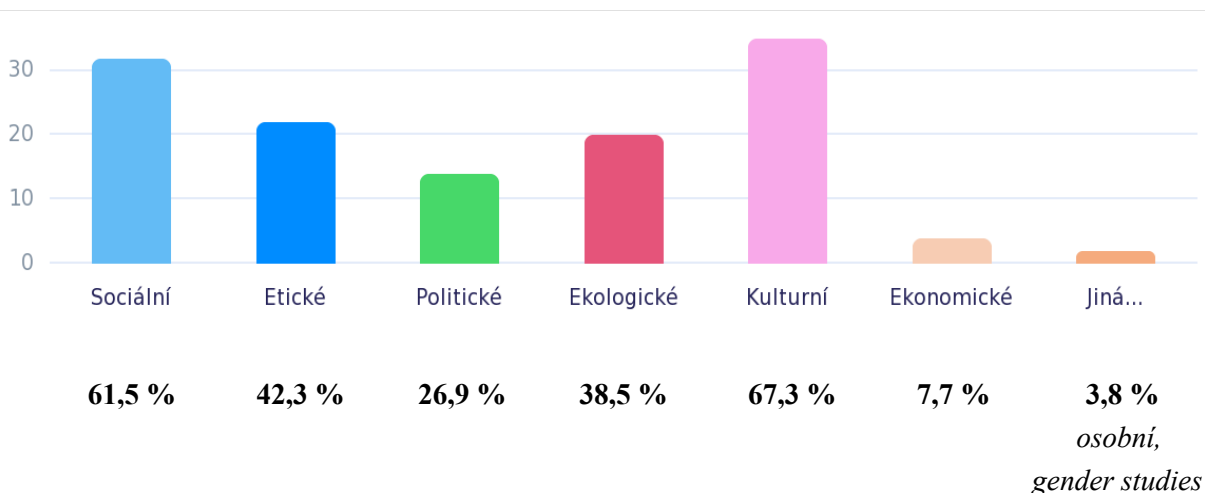
Je zde ale také řada odpovědí od respondentů, kteří stále netuší, jakou oblastí by se v budoucnu chtěli zabývat či dokonce nechtějí grafický design tvořit vůbec nebo jsou rádi, že se již věnují jinému oboru. K tomuto faktu je vhodné doplnit jednu odpověď, která zmiňuje, že samotné studium grafického designu respondenta utvrdilo v tom, že dobrých designérů je čím dál tím více a stávají se stále kvalitnějšími (ne ve všech případech), což respondenta odrazuje od soutěžení s nově příchozími v této oblasti.

Otázka č. 15.: Jak může aktuální dění ve společnosti ovlivňovat svět grafického designu?

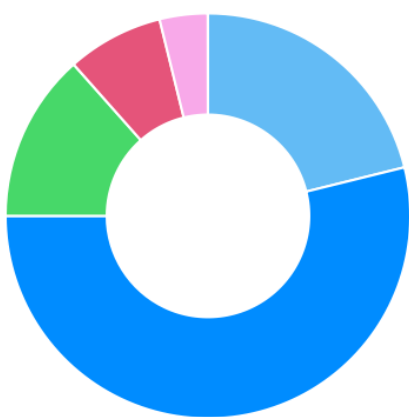
Častou odpovědí respondentů je zejména vliv technologického pokroku na neustálý vývin pracovních nástrojů pro tvorbu grafické profese. Dále jsou několikrát zmíněny spíše oblasti z aktuálního dění, například kultura, společnost, politika, ekonomické podmínky, sociální nebo klimatické změny, které mohou ovlivnit to, jak designér přistupuje ke své tvorbě, nebo celkový vývoj trendů. Respondenti jsou si vědomi toho, že aktuální dění vytváří nové podněty pro grafické zpracování informací (například válka). Také se objevuje tvrzení, že každá událost se promítá do vizuálního jazyka. Dále se zde vyskytuje také názor, že aktuální dění vede k postupné digitalizaci, ke zrychlení trendovosti a „okoukanosti“, ale naopak pomáhá v sebevzdělání, hledání nových východisek, postupů a technik. Dotazníkové šetření bylo prováděno současně s prezidentskými volbami 2023, tudíž je zde i několik zmínek pocitu zahlcenosti propagací volebních kampaní a jednotlivých kandidátů, které jsou aktuální pouze velice krátký čas a poté jsou již bezvýznamné. Také je zde zmínka o tvorbě vizuálních reakcí po dobu určitého problému (například pandemie covid-19, válka na Ukrajině). Důležitým aspektem je zde také celkově čas na grafickou tvorbu, který se neustále zkracuje pod vlivem aktuálního dění. Dalším aspektem v odpovědích je uvědomění si ekonomické situace, která má vliv například na dostupnost materiálů, výrobní procesy, logistiku nebo vyšší cenu koncového výrobku, která jde ruku v ruce s navyšováním cen za grafické služby. V odpovědích je také zastoupena jistá obava ze stále se zdokonalující AI, která vzbuzuje myšlenky, že designér nebude již potřebný, například také kvůli generátorům log. Dále je zde také názor, že se aktuálním děním mění pouze forma grafického designu, která může být více expresivní, může podléhat a vytvářet trendy, ale obsah je v podstatě stále stejný. Je zde zastoupen i názor,

že je důležité, aby designéři reagovali na dění ve společnosti. Na druhou stranu se vyskytují i odpovědi respondentů, kteří neví nebo si nemyslí, že aktuální dění nějak ovlivňuje grafický design. Tyto odpovědi jsou ale ve značné menšině.

Otázka č. 16.: Jaké společenské téma je vám nejbližší?

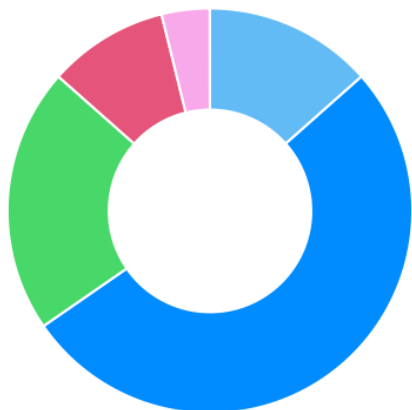


Otázka č. 17.: Měli jste možnost zpracovat vizuální výstup na zmíněná témata (v otázce č. 16) v rámci vysokoškolského studia?



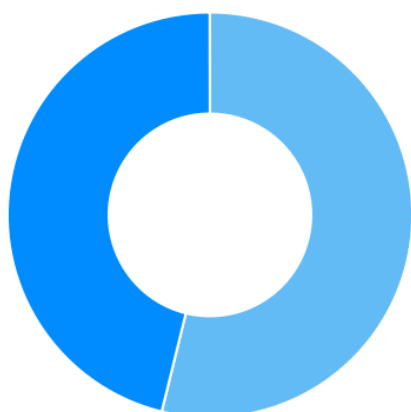
- Ano, několikrát. (21,2 %)
- Ano, párkrát. (53,8 %)
- Ano, pouze jednou. (13,5 %)
- Nepamatuji se. (7,7 %)
- Tuto možnost jsem neměl(a). (3,8 %)

Otázka č. 18.: Věnujete se vlastní grafické tvorbě (mimo školní zadání) některým tématům z otázky č. 16?



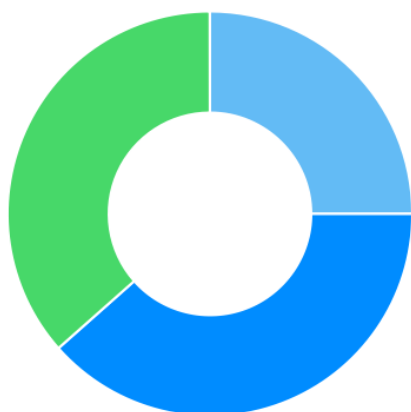
- Ano, aktivně tvořím v reakci na společenské dění. (13,5 %)
- Někdy jsem něco vytvořil(a), ale není to pravidelná náplň mé grafické tvorby. (51,9 %)
- I když se o společenská témata zajímám, nijak se neodrážejí v mé vizuální tvorbě. (21,2 %)
- Společenská témata nejsou předmětem mé volné tvorby, ale rád(a) bych na tato témata začal(a) reagovat. (9,6 %)
- Společenským tématům se ve své volné tvorbě vůbec nevěnuji, ani to neplánuji. (3,8 %)

Otázka č. 19.: Váš aktuální stupeň studia:



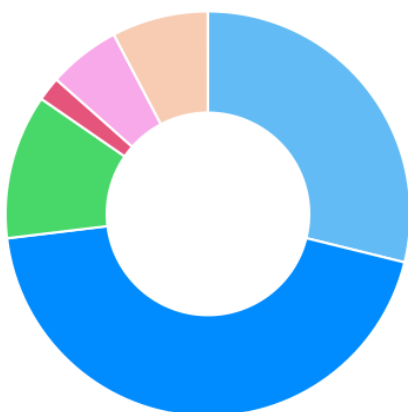
- Bakalářský. (53,8 %)
- Magisterský. (46,2 %)

Otázka č. 20.: Váš aktuální ročník studia:



- I. ročník. (25,0 %)
- II. ročník. (38,5 %)
- III. ročník. (36,5 %)

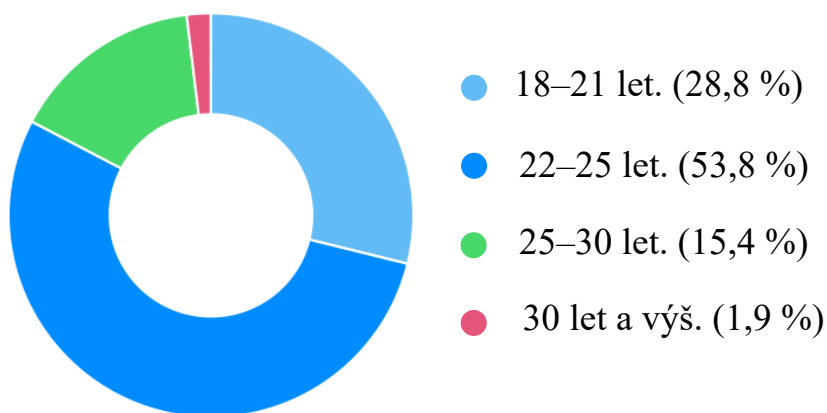
Otázka č. 21.: Název vaší fakulty:



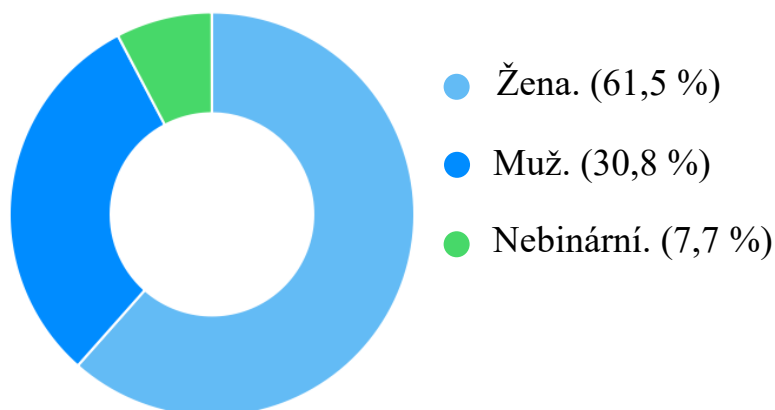
- Fakulta umění a designu, Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem. (28,8 %)
- Fakulta multimediálních komunikací, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. (44,2 %)
- Fakulta umění, Ostravská univerzita. (11,5 %)
- Katedra grafiky, Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze. (1,9 %)
- Fakulta výtvarných umění, Vysoké učení technické v Brně. (5,8 %)
- Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara, Západočeská univerzita v Plzni. (7,7 %)

Otázka č. 22.: Název vašeho ateliéru: v plném znění v příloze

Otázka č. 23.: Váš věk:



Otázka č. 24.: Váš gender:



Konec dotazníkového šetření.

Autorka považuje výsledky dotazníkového šetření za téměř úspěšné s ohledem na to, že vybraní respondenti byli velice úzká a specifická cílová skupina, kterou nebylo snadné oslovit. I když si dotazník zobrazilo 131 lidí, odpovědělo pouze 52, což je možné přisuzovat neznámému nebo možná na první pohled složitému tématu. I přesto lze většinu odpovědí považovat za velmi přínosnou.

Za pozitivní výsledek lze považovat, že většina respondentů se zajímá o aktuální témata téměř pravidelně (51,9 %) nebo občas (38,5 %) a také si myslí, že grafičtí designéři by se měli věnovat aktuálním společenským tématům

(Ano, určitě 67,3 %, Ano někdy 32,7 %) – VO1. Dalším pozitivním výsledkem je, že respondenti používají kritické myšlení při získávání informací o aktuálním dění pravidelně (38,5 %) nebo se o to snaží (55,8 %). Naopak při své vizuální nebo umělecké tvorbě kritické myšlení využívá vždy 48,1 % respondentů, 32,7 % pouze občas, 17,3 % někdy ano, někdy ne a 1,9 % spíše ne. Při středoškolském studiu se většina respondentů (76,9 %) nesetkala s výukou kritického myšlení, na vysoké škole se s výukou nesetkalo 42,3 % respondentů a 55,6 % respondentů uvádí, že by byli rádi, kdyby měli přístup k takové výuce dříve, jelikož pocítují mezery v této oblasti. Respondenti, kteří podstoupili výuku kritického myšlení, uvádějí, že jim tato výuka byla určitě přínosná (57,5 %) nebo přínosná do jisté míry (37,5 %).

Všechny volné odpovědi, které jsou shrnuty ve výsledcích, považuje autorka za přínosné, jelikož přinášejí různorodé perspektivy na dané téma. Respondenti, kteří si prošli výukou kritického myšlení, uvádějí, že jim byla výuka velkým přínosem v mnoha ohledech. Roli grafického designéra respondenti vnímají převážně jako zprostředkovatele informací do vizuální podoby. Dalo by se říct, že zde až na výjimky převažuje vzorec tradičního formálního myšlení odvozeného od stylu výuky – VO5.

Zajímavým faktem je také, že většina respondentů vidí svou budoucnost po absolvování školy v oblasti knižní tvorby. Další zmiňovaná odvětví jsou komunikační design, vizuální identity, branding, webové aplikace, interaktivní design, UI/UX design, ilustrace nebo digitální design. Řada odpovědí také poukazuje na to, že respondenti netuší, čím se chtějí zabývat, a někteří nechtějí pokračovat v grafickém designu vůbec. Vliv aktuálního dění na pozici grafického designéra vnímají respondenti zčásti ve vývoji technologií v tomto oboru. Vyskytují se zde i obavy ze zdokonalující se umělé inteligence, která by mohla grafické designéry nahradit, není zde však zájem tyto nástroje využívat a sledovat jejich vývoj – VO6.

Respondenti zmiňují, že každá událost (například covid-19, válka na Ukrajině, prezidentské volby) se může promítat do vizuálního jazyka – VO6. Pouze 21,2 % respondentů mělo několikrát možnost pracovat v rámci školních zadání na společenských tématech (sociální, etické, politické, ekologické, kulturní, ekonomické a jiné), 53,8 % pouze párkrát, 13,5 % pouze jednou a 3,8 % respondentů tuto možnost nemělo vůbec. Tyto výsledky lze považovat za nešťastné.

Všechny výše uvedené výsledky, interpretace a shrnutí volných odpovědí byly poskytnuty respondentům pro následující rozhovory. Určité výsledky byly zahrnuty přímo v osnově otázek, aby na ně respondenti mohli reagovat a byl jim poskytnut větší kontext celkového výzkumu a disertační práce.

3.3 Rozhovory

3.3.1 Katarína Balážiková

Respondentka byla dopředu seznámena s otázkami i s výsledky dotazníkového šetření, proběhlo telefonické spojení, kde byly témata a otázky přiblíženy a podrobněji vysvětleny. Následně chtěla respondentka odpovědi poskytnout v psané formě.

1) Jak jste se seznámila s pojmem kritický design a rozhodla se, že se mu budete dále věnovat?

O kritické praxi jsem se dozvěděla bez jakéhokoli předchozího studia této problematiky a paradoxně mimo komunitu grafických designérů. Tento pojem kritická praxe, kritický design, kritické umění jsem začala vnímat díky rozhovorům a přátelstvím s umělci, teoretiky umění, které jsem potkala po skončení magisterského studia během mého působení v zahraničí – v Srbsku. Inspirovala mě jejich tvorba, návštěvy výstav, diskusí, konferencí, rozhovory se zajímavými umělci a teoretiky, jejichž tvorba měla přesah s různými obory a také s grafickým designem.

2) Jak byste svými slovy vysvětlila pojem kritický design a kritická praxe?

Z mého výzkumu, který jsem si dělala k této tematice během mého doktorandského studia, jsem si vyvodila asi takový závěr: Kritická praxe je jakákoli praxe, která má základ ve zpochybňování. A tedy kritická praxe v designu vizuálním či průmyslovém má základ ve zpochybňování obsahů, zpochybňování formálních přístupů, designérských postupů, desetiletými vybudovaných stereotypů. Ptá se, co je design a co je jeho úkolem v dnešní mediální společnosti plné falešných identit, umělou inteligencí tvořených obsahů a estetik, konspirací a fake news.

Pomohlo mi v tom i vymezení se od toho, co kritická praxe není. Klíčem k tomuto odlišení je podle mého názoru prostě motivace. Podíváme-li se například na sociálně zodpovědný marketing korporací nebo firem (dnes už i institucí), na první pohled se zdá, že komunikují kriticky. Kampaně Benettonu, které nastartovaly tento trend v marketingu, nám ukázaly, že brand se dá budovat i přes společenské kontroverze, sociální témata a poukazováním na problémy ve společnosti. Je-li však motivací prodat produkt, je to kritický design? Není to jen další z kreativních způsobů a postupů zvyšování efektivity jejich prodeje? Pomohlo mi v tom i odlišení tradiční a kritické praxe. Motivací a cílem tradiční praxe je správně a efektivně popisovat a komunikovat potřebné obsahy, řešit problémy a přinášet řešení. Motivací a cílem kritické praxe je neřešit a neodpovídat, ale spíše vytvářet problémy a klást otázky.

3) Můžete uvést příklady metod kritické praxe a jejich využití? Co takový způsob myšlení a práce může nabídnout grafickému designérovi?

Kritická praxe v designu je široký pojem, který zahrnuje rozličné alternativní přístupy v designérské tvorbě vycházející at' už z akademického diskurzu nebo vlastní praxe. Pomocí kritického a analytického myšlení a osobité kreativity autoři dospívají k nečekaným řešením nastolených problémů, resp. původní problémy kompletně zpochybňují, nově definují nebo vytvářejí zcela nové. Cílem této praxe není hledání ultimátní odpovědi, ale buď počet odpovědí znásobit, nebo vytvářet ještě více otázek. Ptát se správné otázky vyžaduje hluboké ponoření se do kontextu problému, upřímný zájem o téma a otevřenost rozličným perspektivám, kromě té aktuálně převládající ve společnosti nebo autorské.

Některé metody, jako například critical making či co-creation, jsou již etablovanými postupy ve výzkumném designu, ale vycházejí původně z „undergroundu“ – z prostředí různých DIY komunit a alternativní kulturní scény. Jiné metody si zase designéři půjčují a přizpůsobují podle vlastních potřeb z jiných vědních oborů využívajících kvalitativní výzkumné metody: různé etnografické přístupy, mapping, vizuální výzkum, workshopy a další. Přesahy jsou patrné i s uměleckým výzkumem, kde se etablovaly více subjektivně orientované metody založené na autoetnografii a práci s vlastním tělem a intuicí. Při hledání alternativních přístupů vznikají produktivní interdisciplinární propojení, jako mezi designem a sociologií, designem a žurnalismem, designem a hackerskou kulturou.

4) Subjektivně pocit'uji, že kritický design a kritická praxe je stále neznámé téma, respektive špatně definovatelné a neuchopené v českém designérském prostředí (i když se to začíná pomalu měnit), například oproti zahraničí, kde je tento přístup již v osnovách výuky. Cítíte to stejně? (můžete nastínit i situaci na Slovensku)

Ano, i na Slovensku se kritické praxi hlavně ve vizuální komunikaci nevěnuje skoro nikdo. Ani prakticky a ani teoreticky. Ano, mladší generace již zachytila pojem spekulativní design, možná právě přes přesahy designu a volného umění. Odkdy se věnuji kritickému designu, stále pozoruji jakési nepochopení. Navzdory několikaletému studiu na VŠVU, mé disertační práci a několika rokům pedagogického působení na Katedře vizuální komunikace se mi nepodařilo přesvědčit současné vedení katedry, že tato oblast designu má na této katedře své opodstatněné místo. Nepomohly ani workshopy, které jsem vedla, nepomohly ani workshopy, které jsem organizovala, přestože tam byli lektori, kteří jsou skutečně osobnostmi designu z předních škol a akademického prostředí. Nepomohlo ani 5 let učení předmětu Kritická praxe v grafickém designu, který nemá na Slovensku obdoby. Bez jakékoli diskuse a evaluace tento předmět současné vedení katedry

zrušilo, přestože je spíše trendem na světových školách kritickou praxi do výuky integrovat co nejvíce.

5) Proč tomu tak je? (v případě souhlasu na předchozí otázku)

Důvodů je samozřejmě určitě víc. Může za to jednak výuka designu, potom celkový stav rozvoje kreativního průmyslu a také teoretické zázemí. Na školách stále přetrvává tradice vést studenty spíše k formálnímu projevu a k výuce grafického designu jako řemesla a užitého umění než jako k otevřené komunikační disciplíně nesoucí obsahy. Formalistický způsob výuky pochází ještě z dob Bauhausu, naše umělecké školství na tento model už dávno navázalo a umělecké výtvarné obory se učí stále převážně formou ateliérů s vedoucími – „mistry“. Teoretické zázemí je u nás velmi slabé. Abychom byli připraveni pochopit a vyučovat kritický design jako relevantní součást profese, potřebujeme nejprve pořádně prozkoumat, co design v dnešní době je. A to bez teoretického zázemí, podpory veřejných institucí, fondů, překladů kvalitních knih o studiích designu, nelze. Ještě před 25 lety se na Slovensku o grafickém designu a designu vůbec moc nevědělo. Pár nadšenců navazovalo na polský plakát, pár fanatiků dělalo písmo, pár mělo zkušenost v reklamkách a vedli studenty komerčním směrem. Teprve nyní se začíná tvořit strategie kreativního průmyslu, až 35 let po pádu komunismu. Je to velmi dlouhý proces, než společnost dostaneme od osvěty a fascinace profesí po její reflexi. V Česku již před 24 lety existoval alespoň Designblok. :)

6) Mohla byste srovnat úroveň kritické praxe v zahraničí a u nás (CZ/SK)? V čem konkrétně jsou jiné země napřed (pokud jsou)?

Myslím si, že není velký rozdíl v tématech, u nás i v zahraničí designéři reflektují aktuální témata, která nyní rezonují. Např. návrat ultrapravicové politiky, rasismus, ekologie, inkluze, umělá inteligence, deepfake, konspirační teorie, témata související s pokračujícími technologiemi a s tím spojenou manipulací. Rozdíl je podle mě ale v rozsahu projektů, které souvisejí s podporou a financováním. U nás se na takové projekty dají získat pouze granty z dotačních programů a ty nejsou velké. Proto jde o menší projekty, s menším impaktem. V zahraničí se podílejí na financování projektů školy, firmy, soukromý sektor, samotnými klienty jsou instituce, organizace apod.

7) Sama jste několik let vyučovala kritickou praxi na VŠVU v Bratislavě. Jak jste k tomu dospěla? Bylo to z vaší iniciativy či z iniciativy vedení školy?

Předmět Kritika – kritická praxe v grafickém designu vznikl z iniciativy mého školitele Stanislava Stankociho a ostatních tehdejších členů katedry. Už během mého doktorského studia (téma kritická praxe jsem si vybrala sama) jsem začala dělat se studenty malá kritická cvičení, projekty, organizovala jsem workshopy,

volala i lektory ze zahraničí. Následně po pár letech mi nabídli otevření mého vlastního předmětu, což mě velmi potěšilo. Po skončení mého doktorského studia a změně vedení katedry byl ovšem předmět zrušen.

8) Co bylo náplní a výstupy této výuky?

V předmětu měli studenti dvě zadání. Náplní prvního zadání bylo vytvoření kritické reflexe na 1 zahraniční nebo slovenský projekt kritické praxe v grafickém designu podle seznamu, který jsem studentům dala, nebo dle vlastního výběru. Záměrem bylo, aby poznali na konkrétním příkladu, co to znamená kritická praxe a vyzkoušeli si výzkum a formulování vlastních tezí/postojů. Získali tak nové informace o projektech a jejich autorech, jejich motivacích, myšlenkách a postojích. Měli možnost zhodnotit jejich postupy, úspěšnost a přínos.

Náplní druhého zadání bylo vytvoření vlastního kritického projektu a testování jeho úspěšnosti. Průběh tohoto zadání byl nastaven tak, aby si vyzkoušeli kritický projekt zvládnutelný během dvou týdnů. Výběr problému, který měli reflektovat, měl mít proto spíše lokální charakter, implementace měla být menšího rozsahu, fokus byl na schopnost odkomunikovat kritickou reflexi rychle a účinně. Po skončení proběhla diskuze. Za úspěšný projekt se pak považoval takový, ve kterém bylo zvládnuto odkomunikování kritického postoje a cílů, přímé aktivování cílové skupiny, změna jejího chování nebo myšlení cílové skupiny. Obě zadání pak ve formě článku/příspěvku s obrázky předali a publikovali na portálu www.criticaldaily.org.

9) Jakou jste měla odezvu na výuku od studentů?

Ne každý rok byl povedený. Některé ročníky byly velmi aktivní, všichni se skvěle zapojovali a bylo cítit, že je to baví. Jiné byly zase pasivnější. Předmět byl první dva roky povinný pro 4. ročník bakalářského studia, další 2 roky jako povinně volitelný a poslední rok už jen jako volitelný. Paradoxně se právě v době, kdy už nebyl povinný, do něj zapojil celý 3. ročník a byli naprosto nadšeni. Škoda, že předmět skončil, bez evaluace, diskuze.

10) Zaznamenala jsem už i kritiku na kritický design, například že se jedná o pseudotéma, že to dává prostor designérům vymýšlet pouze projekty „co by kdyby“ bez reálného dopadu... Ohradila byste se vůči tomu nějak? (Osobně si myslím, že pokud nejsme schopni praktikovat a chápat kritickou praxi a design v jeho původním záměru, nemůžeme tento proces přeskočit a hned přistoupit ke kritice, pokud se tyto nové přístupy u nás ani nevyzkoušely.)

Samozřejmě, že jsem se s tím setkala. Na první pohled evidentní „neúčelovost“ kritické praxe je právě jedna z věcí, které jsou laickou veřejností či některými

designéry takovému designu vytýkané. Že jsou to projekty bez reálného dopadu, že úkolem designu je přece něco vyřešit/vylepšit. Jsou to ale většinou lidé či designéři, kteří o problematice či podstatě kritiky v designu a kritiky jako takové moc nevědí. Kritika totiž znamená zpochybňování, kladení otázek, nikoli výlučné přinášení řešení. Na druhé straně však i kritický projekt může podnítit lidi k akci či změně vnímání, může mít za následek nějakou očekávanou změnu nebo vyřešit problém. Není to však základem, motivací či hlavním cílem kritických projektů.

11) Z mého dotazníku určeného pro studenty vysokých uměleckých škol (se zaměřením na grafický design) vyplývá, že polovina dotazovaných se o aktuální témata (sociální, politické, etické, ekologické) zajímá pravidelně, také si až 67,3 % dotazovaných myslí, že je důležité, aby se i studenti grafického designu věnovali aktuálním společenským tématům. Nicméně pouze 23,1 % se setkala s nějakou výukou kritického myšlení na střední škole a 57,7 % dotazovaných na vysoké škole (ovšem většinou v ateliérové výuce či jiných předmětech). Také 55,6 % respondentů uvedlo, že by byli rádi, kdyby měli přístup k takové výuce dříve.

Myslíte si, že výuka kritické praxe má smysl, nebo k tomu studenti dospějí nějak automaticky samostudiem? V čem by jim tato výuka mohla pomoci?

Samozřejmě, že má smysl, já sama jsem si toto téma vybrala jako doktorandka a učila je několik let na VŠVU. Smysl má samozřejmě stejně, jako má smysl výuka kritického myšlení jako takového na základních a středních školách. Všichni vidíme, k čemu vede jejich momentální absence – od neschopnosti „číst mezi řádky“, slabého osobnostního rozvoje, absence zájmu o formulování vlastního názoru, povrchního myšlení a vnímání společnosti až po snadné podlehnutí dezinformacím, konspiračním teoriím, náchylnost k ultrapravicovému myšlení apod. Naopak pokud by nás učitelé, authority, rodiče ke kritickému vnímání vedli od malička cíleně a systematicky, věřím, že naše společnost by byla mnohem dál. Takže výuka kritiky by nám pomohla vidět věci takové, jaké opravdu jsou, nevidět svět zkresleně, nenechat se snadno zmanipulovat, být tolerantními, solidárními a nesobeckými individui, kteří budují novější, zdravější a empatictější občanskou společnost. Jak praví můj oblíbený citát od Umberta Eca: *„Demokratická společnost se může zachránit, jen pokud se řeč obrazů stane stimulem kritické reflexe – ne prostředkem hypnózy.“*

12) Na základě mých dat pouze 21,2 % respondentů mělo možnost několikrát pracovat v rámci vysokoškolského studia na zadání se společenským tématem (sociální, etické, politické, ekologické, kulturní, ekonomické, aj.), dále 53,8 % respondentů odpovědělo, že tuto možnost měli párkrát, 13,5 % pouze jednou a 3,8 % respondentů tuto možnost nemělo vůbec.

Myslíte si, že tato témata by měla dostávat větší prostor ve školních zadáních?

Ano, určitě. Myslím si, že dnešní mládež a adolescenti jsou mnohem více vtaženi do politiky, společenských a ekologických témat, než jsme byli my – televizní generace bez internetu. Všechny informace jsou mnohem přístupnější, hranice mezi pravdou a dezinformací je mnohem křehčí, a proto i jejich informační zranitelnost je pochopitelně větší.

13) Co pro vás představuje „odpovědnost“ v grafickém designu?

– Čeho by si měl být dnešní designér vědom při své tvorbě?

V občanské společnosti a demokracii je každý jednotlivec zodpovědný za to, jak žije. Jsme zodpovědní za vládu, protože si ji demokraticky volíme. Jsme zodpovědní za své zdraví a zdraví našich dětí. Podstata právního státu je v odpovědnosti sama za sebe a své činy. Designéři nejsou výjimkou. Problém však je v tom, že negativní účinky toho, co komunikujeme, nejsou okamžité, a necítíme proto akutní zodpovědnost. Odosobňování se a vymezování se od tohoto stavu je však absolutní ignorace vlastní občanské podstaty, zbabělost a hloupost. Jsme svobodní, a proto i svobodní ve výběru klientů, zakázek, projektů. Nikdo nás nenutí pomáhat komunikovat něco, s čím nesouhlasíme.

Musím však přiznat, že se nám a jim vůbec nedivím. Málokdo má však potřebu, zda odvahu odmítat klienty či zakázky na základě jejich obsahu, zvláště když žijeme pod neustálým tlakem být úspěšní, bohatí a krásní. Častokrát jsme ztraceni v komplikovanosti informací – neumíme se rychle bez komplexního přezkoumání problematiky rozhodnout, co je pravda.

14) Měl by se i grafický designér zajímat o aktuální dění? – V dotazníku se vyskytuje i názor, že grafický design by měl být více angažovaný, provokativní (ale ne útočný) a grafičtí designéři by měli komunikovat řešení na aktuální problémy, tento názor je v odpovědích ovšem ve velké menšině.

I designéři jsou občané a mají své občanské postavení, ze kterého přímo vyplývá, že se spolupodílejí na demokratické společnosti. Proto by se samozřejmě měli minimálně zajímat o aktuální dění, činit svobodná a zodpovědná rozhodnutí. V ideálním případě být také společensky angažovaní, chodit na demonstrace, psát komentáře na sociální síť, iniciovat diskuze, petice atd. Existují však lidé introvertní a extrovertní, a tedy i designéři mají nebo nemají potřebu sdílet své myšlenky s ostatními, v tomto případě s veřejností. A už vůbec ne pomocí designu.

Je to fenomén, který mě už dávno fascinuje. Právě design by mohl být pro designéry ta forma vyjádření svého názoru, protože jim je vizuální jazyk blízký a dennodenně jsou s ním v kontaktu. Je zajímavé pozorovat, jak většina designérů

odděluje svou občanskou roli (schopnou komentovat, vyjadřovat se, protestovat) od té profesionální (finančně zajišťovat svou existenci, dělat dobře svou práci). Je to bezpečná zóna, oddělování je jednodušší, navíc si většina designérů myslí, že pokud se angažují pomocí designu, stávají se z nich umělci nebo aktivisté a bojí se právě ztráty své identity. Nevnímají různé polohy designu, nevnímají změny, kterými prochází v dnešní mediální společnosti pod vlivem studií designu.

15) Jak byste definovala současnou roli grafického designéra ve společnosti, změnila se nějak? Pokud ano, tak v čem?

V současnosti se chápání designu vyvíjí specifickým směrem. Mění se role nebo dokonce definice designéra, který sám sebe vnímá zároveň jako umělce, editora, kurátora, spisovatele, vydavatele. Hodně jsem se věnovala tomuto tématu v mé disertační práci, proto z ní vybírám tyto části, které mohou být pro Vás zajímavé: Nejprve byl designér řemeslníkem, který měl za úkol vytvořit prostředí kolem sebe krásnějším, funkčnějším a komunikaci krásnější, jasnější, funkčnější – dnes je jeho role v aktivním spoluvytváření komunikovaného obsahu. Designér měl za úkol ovlivňovat názor veřejnosti na daný produkt, dnes se běžně podílí na ovlivňování veřejnosti přes svůj vlastní názor na různá společenská, politická, ekologická či ekonomická témata.

Rozvoj kritické praxe a její vnímání jako nové perspektivy současné profese grafického designéra ovlivňuje změna chápání pozice samotné osoby designéra jako aktéra v komunikaci a jeho participace na procesu. V době mediálního a informačního boomeru, kdy je design médiem a tedy zprávou, nemůže již být designér více neangažovaným zprostředkovatelem. Stejně jako Chris Pullman ve svém článku pro publikaci *Education of Graphic Designer* uvádí: „*Kdysi byla role designéra neutrální, designér byl neutrálním mediátorem mezi zprávou a příjemcem. To byla však modernistická cesta: zůstaňte mimo, buďte jasní a věcní. Dnes je však přípustná tolerance k interpretacím.*“ (Pullman, 2005)

Design již není spojen ani se specifickým médiem. Revoluční platformy a nástroje rozostřují hranice mezi zadanými a samoiniciovanými projekty. Nové způsoby myšlení a kolaborace nabízejí nekonečné možnosti, ale s tím související i nové zodpovědnosti. V této souvislosti designéři potřebují neustále definovat svou pozici.

Dnes je design v první řadě dialogem a neexistuje již jako kniha, plakát či webová stránka. V mediální společnosti, ve které médium je extenzí člověka, je médiem naše vlastní myšlenka. Jak říká nizozemský filozof Henk Oosterling na jedné ze svých přednášek v Prensela v roce 2009, „*média už nejsou o formě a funkci, ale o obsahu a zprávě. Ve své všudypřítomnosti jsou média sama diskurzem a mediální společnost prostředím, ve kterém jednáme.*“ (Oosterling, 2009)

MacLuhan ve své knize *Understanding Media: The Extension of Man* objasňuje, jak se média stala prodloužením lidských smyslů, čímž se médium stalo zprávou, přičemž nenesí obsah, ale tvaruje jej. (McLuhan, 1994) Pokud je médium extenzí člověka a grafický design médiem, tak i konečný produkt nemůže být od svého tvůrce odtržen. Designér je tedy přímo aktivní v procesu komunikace a je zodpovědný za komunikovaná poselství. V tomto smyslu i design jako médium přímo přenáší názory a ideologie designéra.

V mediální společnosti, která je tvořena a ovlivňována médii, ve které je naprosto běžné dennodenně komentovat realitu na sociálních sítích, designér se chtě nechtě stává komentátorem. Jeho osobní, ale i profesionální život je tak protkaný médii, že se někdy stírají hranice mezi jeho prací, relaxem, „designováním“ a komentováním. V tomto smyslu je až šokující, jaký odstup si stále většina grafických designérů nechává od obsahu, který komunikují. Pokud dnes i přesto designéři nemají potřebu se vyjadřovat ke společnosti, ve které žijí, i přes všudypřítomná média a informace, je to projev jejich neprofesionality a zahleděnosti do formálních aspektů a důkazem, že asi nemají co říct. Je těžké tedy nebýt skeptický nebo apatický v dnešní mediální společnosti. Žijeme totiž v době, kdy přesycení vizuálními zprávami ze všech stran zanechává na veřejnosti dojem, že každá komunikace je zmanipulována.

Designéři dnes pracují v situaci, kdy je vše zpochybňováno a nic se nebere závazně. Také je možné cítit jakousi nostalgii po světě definovaném obecnými hodnotami. To, co bylo kdysi jednoduše polarizováno, je dnes otevřeno interpretacím. Přesto musíme vnímat grafický design jako médium, které tvoří veřejné mínění, které nemůže být neutrální. Ať už chceme nebo nechceme, je totiž součástí mediálního světa a podle Viktora Margolina v neutrálním prostoru nemůže být proto, protože je to aktivita, která produkuje zprávy a objekty v sociální sféře. (Margolin, 2005)

Grafický design je tedy „skrytým mediátorem v každém bodě komunikačního procesu současné společnosti. Je jazykem, pomocí kterého rozumíme našemu prostředí a jako takový proto nese významnou sociální roli a zodpovědnost.“ (Yuen Kit Lo, 2002)

16) Jaké jsou největší benefity / úskalí kritické praxe?

Benefitem je určitě přínos v sociální sféře. Design, který přináší diskurz, otevírá témata, přináší otázky, je často kontroverzní, konfrontuje cílové skupiny s realitou, ve které žijeme, přináší společenský progres (ovšem humanistický, ne ekonomický). Tento design je často velkým kritikem politického a ekonomického nastavení, a proto není populární. Úskalí jsou tedy i finanční, je těžké si kritickým designem vydělávat na živobytí, živit rodinu. V současnosti na Slovensku je to přímo nemožné. Jediným způsobem, jak se kritickým designem zabývat, zkoumat

ho nebo jej vytvářet, je na akademické půdě nebo pomocí grantových programů na podporu nezávislé kultury. Ale ani na slovenské akademické půdě v současnosti nemá velkou podporu, takže jsme se ocitli ve slepé uličce. Snad se najdou odvážlivci, kteří v něm najdou oblibu, akademickým autoritám se vzeprou a přebijí tuto momentální apatii.

17) Jak se podle vás bude rozvíjet kritický design do budoucna? Myslíte si, že se kritická praxe někdy změní na samozřejmou součást běžné praxe designéra? Nebo se jí bude věnovat stále pouze určitý segment designérů.

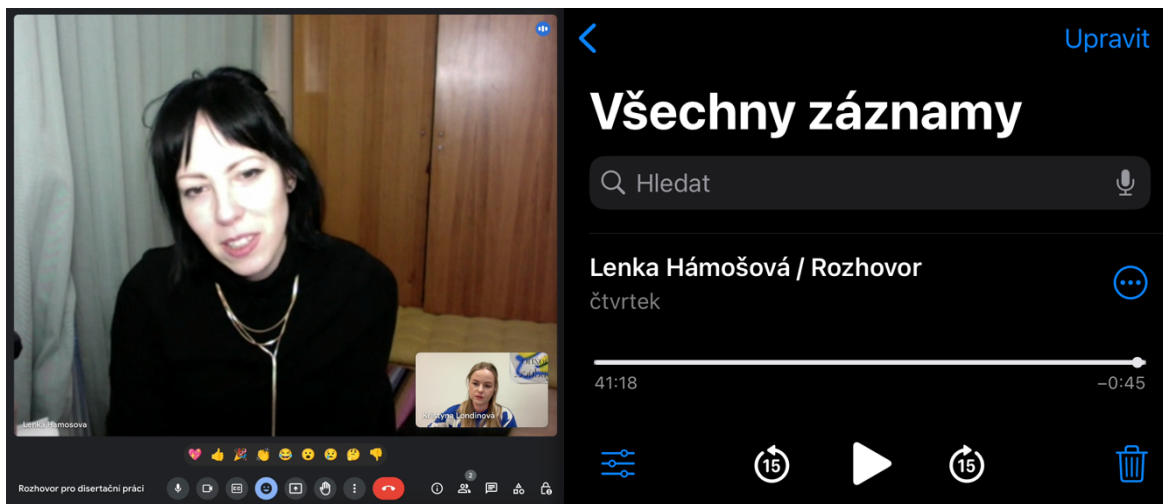
Na to je obtížné odpovědět. Celkově je ve světě stoupající trend a zájem o kritické platformy v různých oblastech výzkumu, vědy, umění. Design je však tak hluboce propojen s kapitalistickým systémem, že pochybuji, že se stane běžnou praxí designérů. Důležitým segmentem v rámci designu se v zahraničí již stal, na skoro většině dobrých akademií a škol, kde se vyučuje design, si již kritický design vedle formálně zaměřených programů našel své místo. Existuje ve formě samostatných kurzů, ročně ho navštěvují tisíce studentů. V Nizozemsku už i veřejné instituce spolupracují s designéry a nechají je kriticky přehodnocovat zadání. Po staletích tříbení formálních stránek designu se dopracovali k respektování designéra jako samostatné intelektuální osobnosti, nikoli řemeslníka. Dokud se k tomuto postoji nedopracujeme i my, kritická praxe se u nás rozvíjet bude jen těžko.

18) Na jakých projektech nyní pracujete, a čemu se hodláte věnovat v blízké době?

Posledním mým projektem bylo sympozium a výstava CRITICAL DESIGN – Designers troublemakers v září 2022, která byla první výstavou a sympoziem o kritickém designu na Slovensku. Od té doby jsem si dala v kritických projektech pauzu, protože mě momentálně plně zaměstnává práce vedoucí kreativního oddělení ve Slovenském národním divadle a rodina. :) Věřím, že se opět k mým projektům brzy vrátím.

3.3.2 Lenka Hámošová

Polostrukturovaný rozhovor proběhl prostřednictvím online platformy Google Meet dne 21. 1. 2024. Respondentka byla předem seznámena s okruhy témat otázek a s výsledky dotazníkového šetření, některé otázky však vznikly samovolně v průběhu rozhovoru v návaznosti na samotné odpovědi.



Obr. 22–23: Rozhovor s Lenkou Hámošovou

1) Co vás vedlo k založení festivalu kritického designu Uroboros? Jak vznikla prvotní myšlenka festivalu, co bylo jeho podnětem pro vznik, jak jste hledali podporu a sponzory pro festival?

Byli jsme taková skupina lidí, kteří se začali potkávat v praxi s tím, že máme sdílený zájem o kritickou praxi, všichni jsme se v té době zajímali o kritický a spekulativní design, to bylo nějak v roce 2018. Já jsem se k tomu přidala později, ještě předtím moji kolegové vytvořili dva veřejné meetupy, kde se snažili pozvat lidi z různých praxí, i když nebyli designéři. Snažili se vůbec definovat, co to teda je, jaký je to typ praxe. Tyto meetupy se uskutečnily v DOX v Praze, ze začátku to bylo dost napojené na vedlejší, vzdělávací a výstavní program, který kurátoroval Michal Kučerák. Tam vznikla nějaká chuť se potkávat, potom jsme přemýšleli, co bychom z těch našich propojených poznatků z praxe mohli udělat, byl zde i nápad vytvořit publikaci, dát do kupy nějaké texty, ale nakonec z toho vyšlo, že vytvořit festival by bylo lepší. Je to živější formát, úžasná příležitost, jak se dostat k lidem ze zahraničí a vyměnit si zkušenosti. Zároveň je to pro veřejnost, dají se zde dělat participativní formáty, při kterých se ukázalo časem, že nás nejvíce zajímá právě ta participace už při samotném designování, ale také v rámci toho formátu samotného festivalu.

2) Takže před samotným založením festivalu jste pocí'ovali určitou absenci tématu kritický design a celkově absenci kritické praxe v českém prostředí?

Ano. Je fakt, že zde v té době převažoval takový ten správný, dobrý design, kterému se nedá nic vytknout, má všechny náležitosti správně, je kvalitní, estetický, funkční... Ale my všichni jsme přicházeli z různých oblastí a s různým backgroundem, s různými zkušenostmi ze zahraničních škol, kde je běžné používat i tu designérskou praxi ve formě ptaní se na otázky, vytváření třecích ploch. Design není vždy v otěžích kapitalismu, systému, produkce a komerce. Profese, kterou designér využívá k navrhování, se dá použít i na hledání alternativních způsobů.

3) Jaké byly největší bariéry při vzniku festivalu? Pocí'ovali jste okamžitou podporu a nadšení z různých institucí nebo měli naopak pochybnosti o tomto festivalu?

No, je pravda, že jsme museli ze začátku dost obhajovat, proč chceme něco kritizovat vlastně. Mělo to takový zvláštní vibe na začátku, jako kdyby nás ta designérská obec nechtěla přijmout, protože tam byl možná nějaký strach, že začneme kritizovat jejich práci, ale to je takové základní nepochopení. Kritický design nechce kritizovat samotné designéry a výstupy, které dělají, chce poukazovat na společenské otázky, nad kterými se ti designéři nezamýšlejí, protože na ně většinou není prostor. Spíše jsme našli podporu mezi různými teoretiky, lidmi z volného umění, tam bylo pochopení od začátku. Ale nikdo nám nedělal vysloveně nějaké překážky nebo naschvály. Na začátku jsme měli štěstí v tom, že to vycházelo z toho vedlejšího programu DOXu, takže nějaký fundraising jsme měli odsud, později jsme to byli schopni zkombinovat s dalšími granty. V podstatě až při třetím ročníku festivalu jsme si založili vlastní spolek, přes který nyní probíhá veškeré shánění financí. První dva roky šla celá organizace přes DOX, to nám určitě velice pomohlo, protože naše jména nebyla ještě etablovaná, celý festival Uroboros byl nový, neměli jsme za sebou žádnou historii, která je většinou u grantů nutná při vykazování.

4) Festival se letos v roce 2024 bude konat popáté. Změnily se nějak jeho hlavní cíle? Reagujete na nové podněty, mění se nějak koncepce festivalu, připravujete nějaké inovace?

Každý rok přehodnocujeme, vždycky se díváme zpětně, jestli jdeme správným směrem. Dáváme si dost velkou svobodu v experimentování, co se týká nejen formátů, ale i témat. První dva roky festivalu byly online kvůli pandemii, což nám na jedné straně pomohlo, stali jsme se známí i v zahraničí a vznikl rozsáhlý network příznivců festivalu Uroboros. Třetí ročník byl už fyzicky v Praze a zde jsme docela hodně ztratili z té zahraniční komunity, takže pro nás je stále výzvou,

jak to propojení navrátit zpět, mít tam fyzické i online prostředí. Po dvou fyzických ročnících přemýšlíme, že by tam ten hybridní formát měl být. Takže chceme vrátit trochu toho online prostředí, protože je to upřímně zároveň ekonomičtější. Je snazší pozvat zahraniční jména, která by jinak nedávala ekonomicky smysl, například z jižní Ameriky nebo z jiných koutů světa. Takže i takto s nimi organizujeme přednášky nebo workshopy i pro lokální publikum, ale většinou se snažíme zvát hosty fyzicky, pokud to dává smysl. Takže změnou bude syntéza online a fyzického prostředí. V rámci programu jsme byli vždycky čtyři kurátoři, každý si kurátoroval svoji část, která se odvíjí od našich výzkumů. Sami stále studujeme doktoráty, někteří je už dokončili, a od těchto našich výzkumů je odvozeno rozdělení jednotlivých celků programu festivalu. Během čtvrtého ročníku jsme udělali experiment, všechno jsme chtěli dát pod jeden pomyslný deštník ferální perspektivy, s kterou se sice identifikujeme a je to takové naše pojítko, ale následně jsme se shodli, že je to lepší nechat na výzkumné rovině. Zčásti tedy budeme iniciovat výzkumnou činnost, která nebude úplně pro veřejnost, a poznatky z této činnosti, které projdou určitou vrstvou zjednodušení, budou naplňovat program festivalu pro veřejnost, aby to bylo více srozumitelné. Určitě se budeme i nadále zabývat umělou inteligencí, kritikou algoritmů, sociálními i ekologickými tématy, ty stále zůstávají.

5) Co pro vás představuje pojem kritický/spekulativní design a jeho praxe?

Nebudu se nějak držet zaběhnutých pouček z knih, pro mě je to osobně praxe, která vychází z toho, že člověk, který má background v designu, tak je naučený jít přes nějaký navrhovací proces a na začátku si udělá research. V případě kritického designu praxe zde není zasazena do klasického průmyslu, je zde důležitá designérská iniciativa. Designér se sám ptá na určité věci, na některé odpovědi možná přijde při té běžné designérské praxi, kterou dělá, ale je důležité, aby si všímal světa, který se mění, společnosti, která se mění na základě nových technologií atd... Celkově, že se mění hodně věcí zároveň, a designérský postup, který se normálně aplikuje vždy a všude, vlastně přestává fungovat. Spoustu věcí jsem přehodnotila a poté mi z toho vyšlo, že mám vlastně paralelně reálnou praxi, která mě živí, a k tomu praxi kritickou, ve které zpochybňuji metody, experimentuji a hledám metody nové. Pro některé designéry to znamená, že začnou působit v akademickém prostředí, v oblasti design research, tam se věnují vysloveně těm novým metodám, prototypování, participativním přístupům atd., ale nemyslím si, že to tak musí být, pro mě jsou tyto dvě praxe udržitelné vedle sebe, pokud je člověk schopný si na to najít čas. Pokud se bavíme o těch zaběhnutých nálepkách, kritický a spekulativní design, pro mě osobně je to v mé praxi už překonaná věc, je to něco, co mělo určité trvání, mělo to určitý čas a prostor, ale myslím si, že spekulativním designem se už nikdo moc neidentifikuje. Taky to souvisí i s vlnou kritiky, která se na tyto disciplíny snesla. Byla to kritika na určité projekty, které

se začaly vystavovat v galeriích, byly odtržené od reality, bez reálného dopadu, a tohle není něco, co by mě zajímalo nebo co bych považovala za zrovna šťastný příklad této disciplíny. Je škoda, že to celkově vrhlo negativní světlo na tyto metody. Osobně mám raději projekty ve stylu The Yes Men kolektiv, které jsou více aktivistické, které se reálně dějí, není to jen přemýšlení „co kdyby“, tyto projekty nejsou vystaveny v galeriích, kde by je vidělo tak 1 % lidí. Někdy jsou možná i drsné a kontroverzní, ale zanechají impakt a není to jen myšlenkový experiment.

6) Co vnímáte jako největší progres v oblasti kritického designu za posledních 10 až 5 let? Je zde nějaký kontrast mezi českou a zahraniční scénou?

Největší progres vidím v tom, že ti, kteří se tomu věnovali, se postupně posunuli dále a trochu se to rozměnilo do více jiných poddisciplín. Ten způsob rozmýšlení stále žije, jen se už projevuje v jiných formách a to je podle mě fajn, nepotřebujeme nálepkovat, podle mě se jedná o kritické principy, které by měly být všude. Mít mindset kriticko-spekulativního designéra je fajn, vidím, že dnes je to už běžně etablovaná věc, někteří se tím i živí, například předpovídáním scénářů pro různé firmy. Někteří designéři se našli v roli konzultanta. Líbí se mi, že se to posouvá do takových disciplín, skoro až meta-disciplín, a to například design abstraktních systémů, kde se opravdu uvažuje nad tím, že design není jen konkrétní předmět, ale že se dají designovat i systémy, na kterých jsme jako lidi závislí. Celkově vidím posun k abstrakci toho, co se dá designovat. Jsme svědky toho, že umělá inteligence je aplikovatelná skoro všude, a i zde bude potřeba designérský přístup.

7) Festival je také v anglickém jazyce, kdo jsou jeho nejčastější návštěvníci? Bylo pro vás prioritní zachovat bezplatný vstup (až na vybrané workshopy)?

Pro nás byla priorita, aby to byli nejen studenti, ale i aktivní designéři, a hlavně i laická veřejnost. Máme opravdu rádi, když se nám tam střetne novinář nebo programátor, umělec, hudebník, básník. Proč ne? Za tuhle interdisciplinaritu jsme rádi, i když je těžké všechna tahle rozdílná publika oslovit. Lidé, kteří jsou mimo svět umění, mají někdy pocit, že by tomu nerozuměli, nebo že nejsou vítáni na takové umělecké akci. Na těchto obavách stále pracujeme a není to pravda. Program v angličtině vycházel také z toho online prostředí během covidu. Samozřejmě jsme přemýšleli nad tím, že když to děláme nyní fyzicky v Praze, tak bychom chtěli investovat do nějaké formy jazykového překladu, tento rok se nám to snad podaří, aby byla anglická část přeložena do češtiny. Tím, že festival čerpá veřejné peníze, tak to bereme tak, že by akce měla být otevřená každému, tedy zdarma. Je to někdy taková psychologická věc, může se stát, že budeme mít někdy mírné, nízké vstupné, ale to spíše z důvodu, aby návštěvník opravdu přišel. Často

se potýkáme s tím, že i když máme registrační systém a rezervují si své místo, tak často nakonec nedorazí. Což je strašná škoda, protože máme připravené skvělé hosty a nevyužijí se naplno. Proto uvažujeme o malé částce okolo 100–150 korun českých, aby si člověk tu událost více zapamatoval, bez nějakého záměru na tom vydělat.

8) Subjektivně pocítuji, že kritický design a kritická praxe je stále neznámé téma, respektive špatně definovatelné a neuchopené v českém designérském prostředí (i když se to začíná pomalu měnit), například oproti zahraničí, kde je tento přístup již v osnovách výuky na uměleckých školách. Cítíte to stejně? Měl by být kritický design součástí výuky také na českých středních/vysokých uměleckých školách?

Určitě. Myslím si, že je velmi podstatné, ne-li nejdůležitější, aby se studenti naučili kritickému myšlení. Nemusí to být přesně definované jako kritická designérská praxe, ale dokážu si to představit jako předmět, který je pro více oborů najednou, klidně ať tam chodí všichni z jedné školy. Hlavním cílem by mělo být naučit se kriticky přemýšlet a dělat kritické intervence, ať už konceptuální nebo praktické v nových technologiích nebo klidně v zaběhnutých procesech, které už máme. Studenti by se neměli bát různé věci zpochybňovat, měli by do toho jít a mít zkoumavý a otevřený mindset. Zároveň by se měli naučit vůbec využít tyto konceptuální nástroje, položit si otázku: „Jak mám začít něco kritizovat?“ Často se pak stává, že popisují, jak něco nefunguje, ale nenabídnou případné řešení problému. Kritické myšlení by měli brát jako inspiraci, na které pak stojí návody a scénáře, jak by to mohlo být jinak. Pár let jsem učila na Prague College v magisterském programu, předmět Future Design. Zde jsem měla možnost přímo vyučovat spekulativní a kritický design, což bylo skvělé, ale bylo vidět, že ti studenti nejsou zvyklí vůbec takovým způsobem přemýšlet. Takže jsem se snažila celou dobu jim trochu „pohnout hlavou“ tím směrem, že si mohou dovolit i spekulovat, vymýšlet si různé scénáře, na základě myšlenkového experimentu něco vytvořit... Ale je zde vždy to riziko, aby to neuletělo až příliš do nereálna. Celkově si myslím, že tato výuka by byla vhodná pro spojení s reálnými case studies. Studenti by si mohli vybrat určitý problém, nebo by jej mohlo navrhnout například vedení, a měli by zjistit, co zde funguje a co ne, hledat ten prostor na případnou kritiku, využít svoje nástroje a know-how designéra ke vzniku produktivní a konstruktivní změny.

9) Na festivalu se vždy objeví inspirující speakeři, kteří jsou často na pomezí umění, designu a vědy. Co byste řekla, že mají tyto osobnosti společné? Je obtížné je pro festival sehnat?

Výběr se nám vždy docela mísí, někdy hledáme vyloženě teoretiky, kteří jsou sami často aktivní v oblasti designu, ale i přesto mají čas se tomu věnovat na teoretické úrovni. Zároveň máme rádi, když jsou tam i praktici, tedy designéři, kteří mají svoji kontinuální praxi, například vystavují nebo tvoří designéřské výstupy/produkty, ale zároveň jsou schopni ten umělecký nebo designéřský proces využít na vytvoření toho nového poznání, to je to nejdůležitější, co se u nich snažíme hledat. „Engage with something“ skrz ten design, jsou pro nás důležití taky hybridně rozmýšlející praktici. Někdy je těžké shánět tato jména, ale na druhou stranu se celý rok snažíme sledovat současnou scénu, máme spoustu kontaktů ze zahraničí, a i pro mě jsou některá jména překvapením a nevěděla jsem do té doby, že existují. Celkově se nasbírá hodně jmen různými způsoby, těch zajímavých lidí je strašná spousta.

10) Existují názory, že se mění celková role designéra, například grafickému designérovi nebudou stačit grafické programy, ale měl by pracovat více s daty a využívat i teoretické přístupy ve své praxi, myslet komplexněji apod. Je to něco, co můžeme do budoucna očekávat častěji? Co by měl současný designér umět, o co se zajímat? Které nové nástroje, se stanou samozřejmostí a zůstanou s námi napořád?

Za sebe tam vidím určitě umělou inteligenci a nemyslím tím pouze úroveň generování různých obrázků, které použijí do výstupů. Designér by měl sledovat vývoj umělé inteligence a dělat si na něj názor tím, že bude tyto nástroje zkoušet. Říct si, co má smysl používat a co ne. Tyto nástroje mění způsob designéřské práce, protože je super si říct „dobře, tohle nebudu používat,“ ale ty nástroje už jsou reálně zakomponované v těch programech, jednoduše budou všude. Takže je určitě důležité to kontinuálně sledovat, nejen umělou inteligenci a její technologický vývin, mít na to ten názor, ale také mít s tím praktickou zkušenost. S tím jde ruku v ruce schopnost na určitém levelu ovládat programování. Myslím si, že je fajn, když to designér v současnosti umí, protože to umožňuje dělat právě ty datové vizualizace (výstup je vizuální, ale běží na kóde). Takže tyto věci určitě a dále je důležitá samozřejmě práce s daty. Na druhé straně, jsem toho názoru, že člověk nemusí umět úplně všechno, stačí vědět, že ty věci existují, že je potřebuji v tomto projektu použít a například být schopný si vytvořit tým nějakých spolupracovníků. V budoucnu to bude určitě častější, člověk si v projektu nevystačí sám, bude vždy hledat interdisciplinární spolupráci. K tomu se váže určitá schopnost vědět o jiných oborech, jak fungují a být schopný mezi nimi komunikovat. Aby to neskončilo u klasického „my jsme designéři, vy ITčkáři, programátoři

a mezi sebou se nebavíme“. Mám pocit, že skoro na každém projektu by bylo fajn mít z toho propojení plodný a kreativní dialog.

11) Z mého dotazníku určeného pro studenty vysokých uměleckých škol (se zaměřením na grafický design) vyplývá, že polovina dotazovaných se o aktuální témata (sociální, politické, etické, ekologické) zajímá pravidelně, také si až 67,3 % dotazovaných myslí, že je důležité, aby se i studenti grafického designu věnovali aktuálním společenským tématům. Nicméně pouze 23,1 % se setkala s nějakou výukou kritického myšlení na střední škole a 57,7 % dotazovaných na vysoké škole (ovšem většinou v ateliérové výuce, či jiných předmětech). Také 55,6 % respondentů uvedlo, že by byli rádi, kdyby měli přístup k takové výuce dříve.

Myslíte si, že výuka kritické praxe má smysl nebo k ní studenti dospějí nějak automaticky samostudiem? V čem by jim tato výuka mohla pomoci?

Určitě by bylo dobré, kdyby to bylo v rámci školní výuky, nespolehála bych se na to, že studenti vyjdou ze školy a nějak se k tomu dostanou sami. Myslím si, že být schopen kriticky přemýšlet je ten hlavní skill do budoucna, protože ty ostatní věci se budou dát nahradit různými nástroji, ale tím pádem to jediné, co zůstává, je ten kritický pohled člověka a nějaká schopnost evaluovat, jestli tohle má smysl, nebo ne. Právě zde by jim tato výuka mohla pomoci. Také by to mělo význam i při psaní závěrečných kvalifikačních prací, u kterých je často vidět, že mnozí studenti mají problém si vůbec vybrat nebo vytvořit téma a k tomu přístupy zpracování.

12) Na základě mých dat, pouze 21,2 % respondentů mělo možnost několikrát pracovat v rámci vysokoškolského studia na zadání se společenským tématem (sociální, etické, politické, ekologické, kulturní, ekonomické, aj.), dále 53,8 % respondentů odpovědělo, že tuto možnost měli párkrát, 13,5 % pouze jednou a 3,8 % respondentů tuto možnost nemělo vůbec.

To je strašné.

Myslíte si, že tato témata by měla dostávat větší prostor ve školních zadáních?

Já chápu, že ne každý musí řešit sociální témata, ne každý na to má kapacitu nebo zájem o to. Zde bych nešla do extrémů, nemůžeme do toho nutit každého, zároveň ale naše společnost čelí v současnosti několika problémům. Mám pocit,

že je nemorální vychovávat nové a nové designéry s tím, aby jen opakovali způsoby, které se dělaly doposud. Zpochybňování a schopnost hlásného kritického úsudku by zde měli být na místě. Jinak už to nemá smysl.

**13) Jak se podle vás bude rozvíjet kritický design do budoucna?
Myslíte si, že se kritická/spekulativní praxe někdy změní na
samozřejmou součást běžné praxe designéra? Nebo se jí bude
věnovat stále pouze určitý segment designérů?**

Těžko říct, ale něco mi říká, že to vždy tak trochu zůstane v menšině. Ne každý má tu schopnost se ptát na správné otázky, správně věci zpochybňovat. Je fajn, že se s tím na škole alespoň někteří střetli, ale je mi jasné, že většina designérů se tím zatěžovat nebude. Protože je to vlastně práce, která je v současnosti prací navíc. Nikdo vám za to platit nebude, pokud nemáte to štěstí, že si najdete opravdu ten jeden z těch mála jobů, kde se tváří, že „na toto potřebujeme designéra.“ Většinou je vyžadován přístup „tady je zadání, chci to takhle a takhle to vytvořte.“ Takže si myslím, že to bude asi vždy menšinová disciplína, ale to nevadí, protože i umělců je ve světě méně než neumělců, takže je to asi fajn. Uvidíme, co se stane v budoucnu. Teď budu sama spekulovat, ale například pokud by umělá inteligence ovlivnila design do takové míry, že 80 % grafiků nebude mít co dělat, protože by se všechno vygenerovalo, pak se možná grafici začnou sami posouvat k těmto nástrojům, budou donuceni začít využívat to, co jim jako lidem zbylo, a to využívat mysl, kritickou mysl. Třeba se k této disciplíně tímto způsobem nějak přirozeně vrátí, ale nevím, to už spekuluji.

3.3.3 Popis výsledků a interpretace rozhovorů

Dle autorky byly cíle rozhovorů naplněny a výzkumné otázky zodpovězeny. V rozhovorech je popsán aktuální stav kritické praxe na vysokých uměleckých školách, rovněž také samotná úroveň, metody, význam, smysl této praxe a také současná role grafického designéra a vliv společenských témat. Autorka hodnotí rozhovory jako přínosné a obohacující v nahlížení na danou problematiku. Respondentky se shodují, že výuka kritické praxe a kritického designu je téměř nulová, ale i přesto v ní nacházejí důležitost a smysl – VO3, VO4. Obě respondentky mají zkušenosti ze zahraničí, kde je kritická praxe často vnímána jako součást běžné výuky.

Respondentka Balážiková chápe kritický design a kritickou praxi jako možnost zpochybňování a reflektování formálních i obsahových aspektů designu v kontextu současné společnosti. Klíčem této praxe je motivace, kterou se odlišuje od tradičního pojetí designérské praxe. Cílem není pouze vyřešit problémy, ale spíše

je tvořit a klást si otázky. Praxe vychází z kritického a analytického myšlení společně s kreativitou, které vedou k nečekaným řešením, zahrnuje metody jako critical making nebo co-creation, pomocí kterých často překračuje hranice mezi disciplínami. Respondentka potvrzuje nedostatečné povědomí o kritické praxi v designérském prostředí v České republice i na Slovensku – VO3. Zmiňuje také rozdíl ve finanční podpoře kritických projektů, které se u nás většinou opírají o grantovou podporu, oproti zahraničí, kde tyto projekty podporují samotné školy, firmy, soukromý sektor, instituce, organizace apod. Z vlastní zkušenosti respondentka jako pedagožka uvádí, že její výuka kritické praxe měla pozitivní odezvu u studentů, kteří se do ní zapojili, ale narážela na odpor ze strany institucionálního vedení. Zdůrazňuje, že kritická praxe není o tom něco kritizovat, ale o zpochybňování a kladení otázek. V poslední části respondentka shrnuje, že výuka kritické praxe smysl má, neboť pomáhá studentům rozvíjet kritické myšlení, porozumění současným tématům a schopnost komunikovat kritické názory a postoje ve společnosti, což považuje obzvláště v dnešní době za důležité – VO4. Grafický designér by se měl zajímat o aktuální dění a společenské problémy a komunikovat svá řešení. V dnešní době již nefunguje jeho role řemeslníka, který zkrášluje okolí, dnes je jeho role v aktivním spoluvytváření obsahu, aktivně se podílí na ovlivňování veřejnosti skrze svůj vlastní názor na různá společenská témata. Respondentka se zabývá také rolí designéra jako občana a součásti společnosti, vnímá design jako formu, skrze kterou by designéři mohli vyjádřit svůj názor, pomocí vizuálního jazyku, který jim je blízký, nicméně většina z nich striktně odděluje svou občanskou a profesionální roli – VO5.

Respondentka Hámošová jako jedna ze zakladatelek popisuje důvody pro vznik festivalu kritického designu Uroboros, který může být považován za hlavní platformu kritického designu na českém území. Potvrzuje, že jednou z motivací pro vznik festivalu byla absence kritické praxe v českém designovém prostředí a snaha o vytvoření prostoru pro diskusi a výměnu názorů ohledně této disciplíny. Popisuje různá úskalí, která nastala při hledání finanční podpory festivalu. Organizátoři se setkali také s obavami a nepochopením ze strany designérské komunity, i přesto se jim festival daří opakovaně organizovat, v roce 2024 již po páté. Festival se snaží oslovit širokou veřejnost, nejen studenty designu, ale i laiky a zástupce jiných oborů. Funguje také v anglickém jazyce, což umožňuje organizátorům zvát si zahraniční osobnosti. První dva ročníky proběhly v online režimu kvůli pandemii, ovšem díky tomu se rozrostla celková komunita festivalu i za hranice České republiky. V následujících ročnících se budou snažit o nalezení synergie fyzického a online prostředí. Respondentka také popisuje své vnímání kritického designu, který pro ni představuje důležitý prostředek k otevírání společenských otázek a zpochybňování ustálených postupů. Podobně jako předchozí respondentka i Hámošová zmiňuje důležitost motivace, iniciativy. Respondentka nemá ráda hojně zaužívané nálepky kritického nebo spekulativního designu, v její osobní praxi to považuje za překonanou věc, která měla určité trvání. Vnímá také

kritiku na určité projekty, které vrhly špatné světlo na celou praxi. Designéři, kteří se věnují kritické praxi, se dle respondentky trochu rozmělnili do různých poddisciplín. Původní záměr kritické praxe stále žije, jen se projevuje v jiných formách, a to považuje za dobře, jelikož disciplína prostupuje do dalších odvětví. Je téhož názoru, že kritický design by měl být součástí výuky na uměleckých školách, alespoň v nějaké formě, aby studenti získali schopnost kritického myšlení i v designérské tvorbě a reflektování aktuálních společenských témat – VO4. Také se zabývá proměnami role grafického designéra v současné době, zdůrazňuje důležitost seznámení se s novými technologiemi a jejich využití (zejména umělé inteligence) a také schopnost programování, alespoň na základní úrovni. Klade důraz na interdisciplinární přístup, jelikož si je vědoma, že designér nemusí umět všechny disciplíny, a na propojení teorie s praxí – VO6. Respondentka si také uvědomuje, že ne všichni tíhnou k sociálním tématům a že kritická praxe není pro každého, i přesto vnímá za nemorální vychovávat nové designéry s tím, aby jen opakovali způsoby, které se dělaly doposud. Na závěr dodává, že designéři věnující se kritické praxi budou nejspíše vždy v menšině, jelikož ne každý je schopen zpochybňovat nebo se ptát na správné otázky, ale osobně jí to příliš vlastně nevadí.

Obě respondentky se shodují v tom, že kritická praxe velice často využívá interdisciplinární propojení napříč obory, čímž vznikají produktivní spolupráce. Tento způsob designérské praxe bude podle Hámošové stále častějším jevem, až se stane rutinní záležitostí každého designéra. Také si jsou obě respondentky vědomy, že v současné situaci není možné se uživit kritickou praxí, proto tato praxe stále zůstává jako vedlejší činnosti designéra, většinou až na výjimky na akademické půdě – VO3. Dále obě respondentky zmiňují tradici zasetého formálního způsobu výuky jako řemesla a užitého umění, který se odráží ve slabém teoretickém zázemí studentů a v neschopnosti ovládnout či vymyslet nové způsoby designérské praxe.

4. TVŮRČÍ POČIN

Kapitola obsahuje designový proces, který vedl k vytvoření tvůrčího počinu (praktické části práce), kterým je prototyp publikace na téma kritický design a kritická praxe. V kapitole jsou popsány důvody vzniku publikace, autorčiny jednotlivé kroky navrhování, průběžné i finální verze vizuálního stylu publikace, náhledové strany jednotlivých kapitol i samotné obálky. V závěru autorka zmiňuje možný výrobní proces publikace, jednotlivé výrobní techniky, nad kterými uvažuje a pro které se rozhodla a proč. Tisková data publikace v plném rozsahu jsou dostupná v přílohách.

4.1 Východiska pro vznik publikace

Autorka pečlivě zvažovala, zda má tištěná knižní podoba práce v dnešní době smysl. Z několika stran můžeme slyšet o boomu elektronických knih, o ztrátě zájmu knihy číst vůbec nebo o přecházení na čtení „online“, ve kterém už není prostor na knižní formát. I přesto autorka stojí na straně těch, které fyzická podoba knihy ještě neomrzela, ráda do nich investuje, a to nejen z důvodu naplnění knihovny jako pozadí při online videohovorech. Autorka si uvědomuje svoji možnou profesní ovlivnitelnost při nákupu nových knih, její požadavky se mimo jiné také zaměřují na vizuální stránku publikace, na technické provedení knihy, na samotnou sazbu knihy, použití fontů atd. Po potlačení těchto nároků je autorka stále přesvědčena o tom, že knižní formát i nadále funguje, je užitečný, chtěný, potřebný, a ne nikam mizející.

O tom také vypovídají výsledky dotazníkového šetření knihkupectví Knihobot, které proběhlo v letních měsících roku 2021. Zapojilo se do něj přes 1000 respondentů z řad zákazníků, fanoušků knihkupectví nebo těch, co pouze rádi čtou a služby Knihobotu nikdy nevyužili. Z výsledků můžeme vyčíst hned několik zajímavých faktů, například že ke knize si alespoň na hodinu denně sedne 41 % dotázaných, 60 % si koupí alespoň jednu knihu měsíčně, do 20 kusů knih si koupí ročně (včetně těch, které jsou dárkem) nebo že knihovna je dominantním prvkem domácností u 55 % respondentů. Čtenáři do 34 let zde byli uvedeni jako vlastníci průměrně 325 knih, čtenáři do 24 let pak vlastní průměrně 250 knih. Až polovina dotazovaných uvedla, že stále nakupuje v knihkupectví, druhá polovina převážně v seconhandech, antikvariátech, online bazarech nebo v knihovnách. Důvody druhé poloviny spočívají především v pestrosti nabízených titulů, nižší pořizovací ceně a také nižší ekologické stopa, která je jako hledisko na vzestupu popularity především u mladšího čtenářstva. Důležitým faktem také je, že mladší generace

pouští častěji knihy dál do oběhu a kupuje si téměř o dvojnásobek méně knih než lidé nad 35 let (to může být ovlivněno socioekonomickou situací věkové skupiny). Naopak také 34 % českých čtenářů neposílá knihy dál z důvodu citové vazby. Pouze 19 % dotazovaných si myslí, že e-knihy budou v budoucnu rozšířenější než knihy papírové a až 40 % respondentů si myslí, že stávající stav knižního trhu se nijak závratně nezmění a převratné novinky nepřijdou. (Votavová, 2022)

Autorka tedy stále vnímá potenciál tištěné publikace a snaží se jej využít ve svém tvůrčím počinu. V samotné práci je několikrát zmíněna jistá absence knižních zdrojů na téma kritického designu v českém jazyce. Přestože na dané téma existuje několik akademických prací, cílem autorky je tomuto tématu vdechnout i vizuální a fyzický formát, který nezůstane pouze v elektronické podobě uchován v univerzitních knihovnách.

4.2 Prototyp publikace

Cílem tvůrčího počinu (praktické části) v této disertační práci je čtenáři představit téma kritického designu a praxe v autorsky zpracované publikaci v českém jazyce. Publikace tak obsahuje teoretickou část práce, která je důležitým prvkem nesoucím možné definice, formy, přístupy a kontext dané problematiky. Dále je publikace složena z části výzkumné, která čtenáři obohatí dosavadní poznání o názor odborníků a jejich zkušenosti z této designérské praxe. Závěrem publikace je čtenář seznámen s reflexí od nynějších studentů uměleckých vysokých škol, kteří popisují jejich zkušenosti s kritickým designem a praxí a také vnímání role grafického designéra. Publikace zachycuje aktuální stav kritické praxe na českém území, shrnuje dostupné poznatky o kritickém designu a může tak rozšířit povědomí o dané problematice a vyplnit mezeru na knižním trhu.

Mimo jiné publikace představuje čtenáři i vedlejší témata, jako jsou vliv a využití kritického myšlení, vliv AI a technologií na budoucnost grafických designérů, důležitost interdisciplinární spolupráce, společenská a environmentální uvědomělost, schopnost práce s daty, odpovědnost ve vizuální tvorbě, aktuální role grafického designéra, možné oblasti, kterým se chtějí věnovat studenti po absolvování vysoké školy, vzdělávací přístupy v designu, nedostatečná finanční podpora kritické praxe aj.

Autorka se nesnažila o vytvoření učebnicového materiálu či popisování historického vývoje samotné praxe. Je si vědoma svých rezerv v teoretickém přístupu z pozice grafické designérky, a právě proto zvolila graficky hravou a autorsky zpracovanou formu publikace, která je do jisté míry převážně tvořena samotným

výzkumem a o teoretická fakta je pouze doplněna. I přesto autorka věří, že publikace je dostatečným shrnujícím teoretickým zdrojem již publikovaných definicí (ze zahraničí), ale především určitou sondou, která ukazuje působení/nepůsobení kritického designu a kritické praxe na české designérské scéně. V rámci srozumitelnosti bude publikace jazykově upravena do ich-formy na rozdíl od samotné disertační práce. Autorka je toho názoru, že tato forma bude čtenáři bližší a usnadní mu porozumění čtenému textu. Také některé pasáže textu mohou být ve finální podobě publikace upraveny tak, aby nepůsobily příliš odborně či akademicky a našli si přízeň u větší cílové skupiny čtenářů.

4.2.1 Grafické zpracování a forma publikace

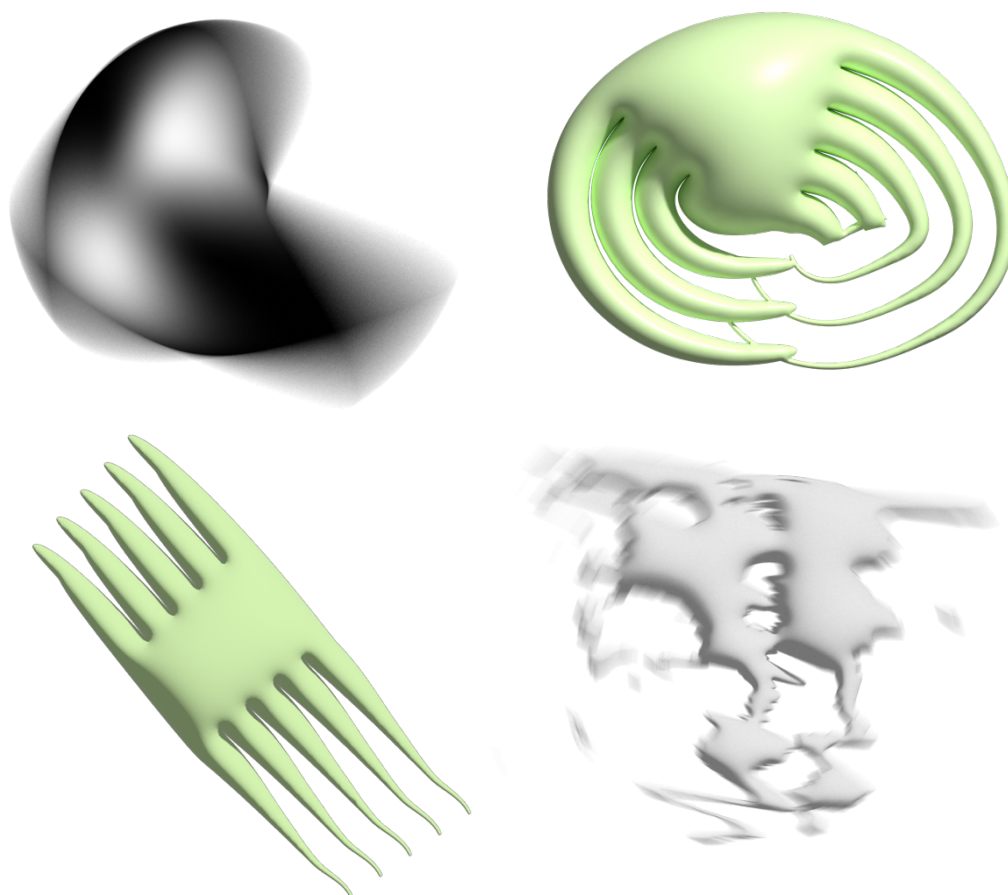
Autorčíným cílem je skloubit praktičnost publikace s dostupnými výrobními i finančními možnostmi. Její představa o této publikaci se neslučuje s honosnou, velkoformátovou publikací, která je založená na tradičních aspektech knihy, jako je plátno nebo tvrdé knižní desky. Proto se autorka v navrhování již od začátku vydává směrem ke knižnímu formátu paperback (kniha s měkkou vazbou), který představuje snazší výrobní proces, ale stále nabízí několik možných tiskových technik a ozvláštňení například v podobě slepotisku, tisku přímé barvy nebo partiálního laku.

Menší formát publikace (120 × 190 mm) je zvolen úměrně počtu stran a také pro snadnou manipulaci s knihou, pro omezení produkce odpadového materiálu při samotném tisku a pro zachování určité intimity, která se nachází jak v rozhovorech s odborníky, tak v některých odpovědích studentů. Publikace je rozdělena do 5 kapitol (definice pojmů, současný stav, kritická praxe, rozhovory a studenti), které textově odráží disertační práci. Nechybějí také doplňující texty jako abstrakt, úvod, závěr a použité zdroje.

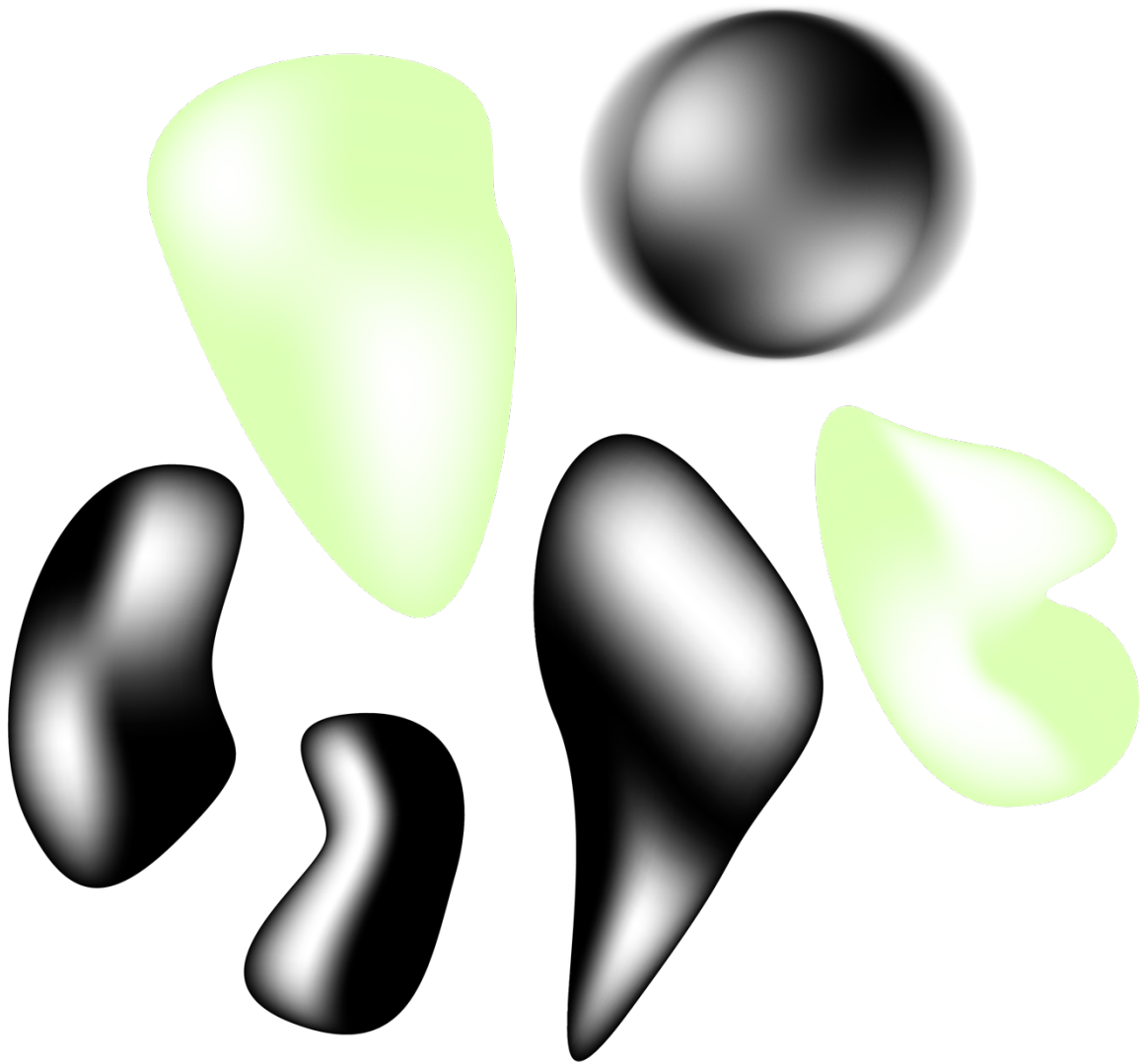
Vizuální styl publikace je založen na struktuře recyklovaného papíru Eko Print, který v sobě nese šedé odstíny a je v publikaci použit ve dvou gramážích (250g a 100g), a výrazné barevnosti přímé barvy Pantone v limetkových odstínech.

Tyto dvě dominanty se postupně mísí, na začátku v publikaci převládá pouze papír s občasnými barevnými prvky, dále se mění do černé potištěné plochy, která je dominantou rozhovorů, a končí v barevném provedení v zelených odstínech, které jsou obohaceny černými grafickými prvky znázorňujícími jednotlivé odpovědi studentů.

Základem grafického návrhu publikace jsou grafické prvky v podobě 3D objektů, které prošly určitým vývojem. Autorka se zde inspirovala jednou z odpovědí v rozhovorech s odborníky, kde respondentka popisovala vývoj kritického designu, který postupuje až do určité abstraktní podoby, která je rozmělněná do několika podsekcí jednoho celku. Na základě této odpovědi vznikly metaforické abstraktní objekty, které fungují samostatně, ale obrysově do sebe zapadají do jednoho celku – formátu knižní obálky. Ze začátku autorka pracovala s objekty, které měly evokovat 3D rozlišení i pomocí plasticity, postupným vývojem autorka zůstala u jednodušší abstraktnější verze objektu, která je tvarovaná pouze 2D způsobem, ale určitá hloubka je zde stále zachována neúplným vybarvením objektů v podobě mizejícího gradientu.



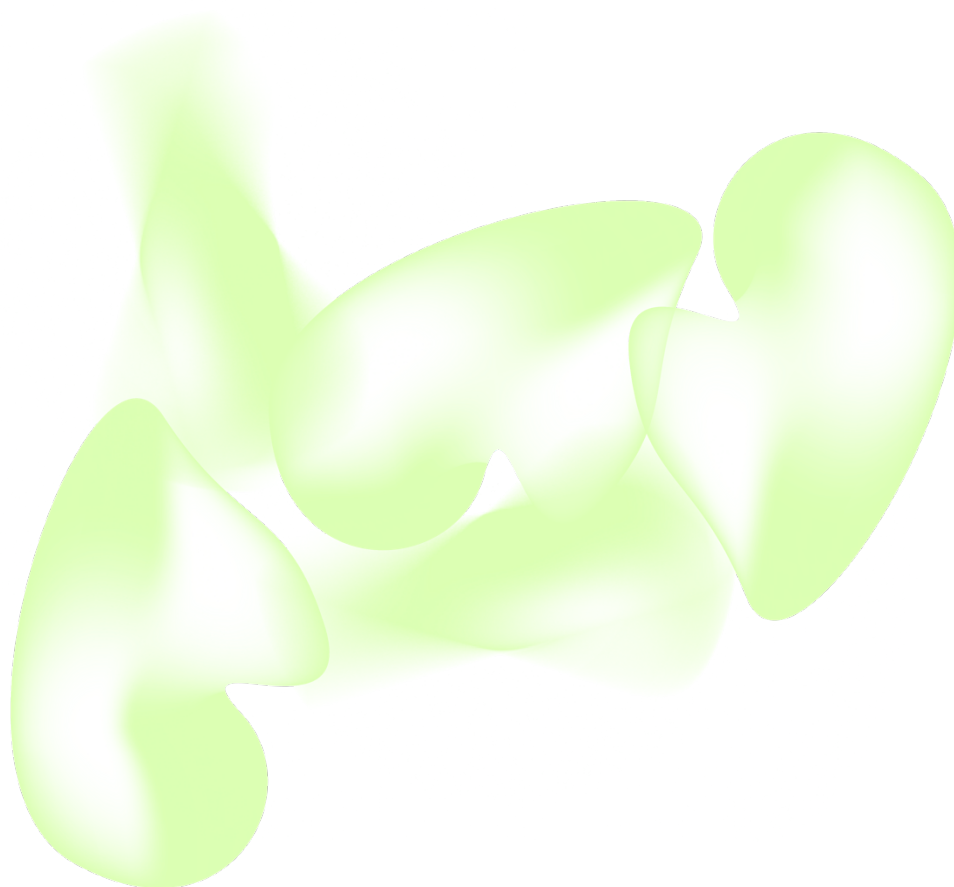
Obr. 24–27: Původní možné 3D tvary v začátcích navrhování



Obr. 28: Postupný proces zjednodušování vybraných tvarů



Obr. 29: Finální podoba tvarů, které jsou základem vizuálního stylu publikace



Obr. 30: Finální podoba tvarů, které jsou základem vizuálního stylu publikace

Publikace je vysázená fontem Space Grotesk, který navrhl v roce 2018 Florian Karsten. Jedná se o font, který je proporcionální bezpatkovou variantou písma Space Mono s pevnou šířkou od Colophon Foundry (2016). Space Grotesk si zachovává určité idiosynkratické detaily monospace, ale zároveň je optimalizovaný pro lepší čitelnost při tištěných velikostech. (Karsten, 2018) Je dostupný v knihovnách Google Fonts v řezech light, regular, medium, semibold a bold.

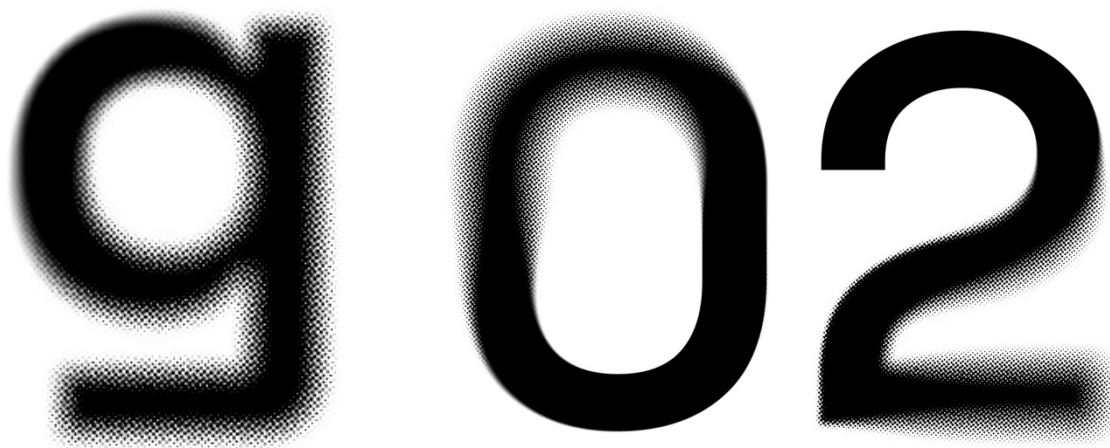
kritický
design

kritický
design

kritický
design

Obr. 31: Vývoj titulku na knižní obálce

Autorka si prošla vývojem různých deformací hlavního titulku, od formy bez zásahu až po silné rozbití typografie. Jako finální volbu titulku volí název v řezu medium, který je autorsky upraven pomocí rozostření a přidání efektu barevného polotónu. Těmito efekty autorka docílí částečné krystalizace písmen. Tento motiv je spojujícím prvkem v celé publikaci a objevuje se tak například u označení jednotlivých kapitol v knize. Ty jsou také vždy doplněny v levé části stránky pro novou kapitolu o abstraktní tvary, které se v průběhu čtení knihy stávají celkem.

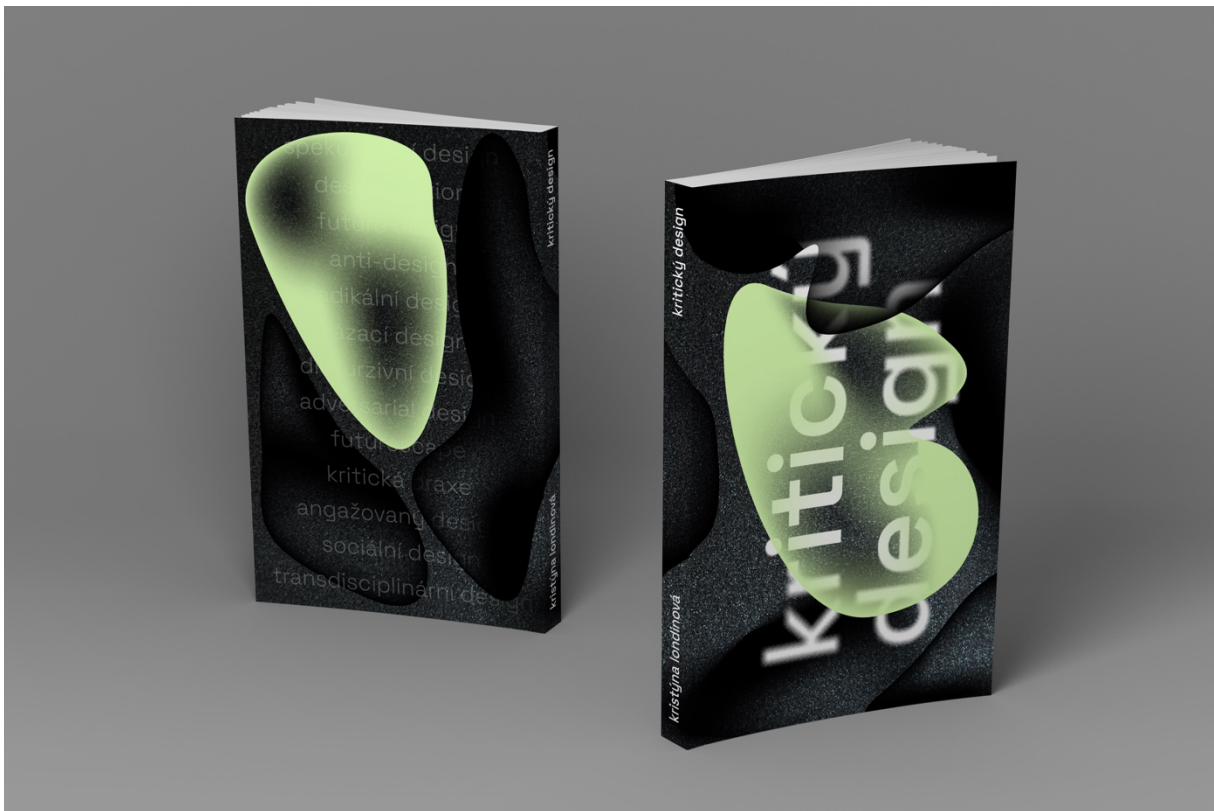


Obr. 32: Detail používaného rozostření písma

Postupným procesem navrhování autorka dospěla do fáze 4 možných variant knižních obálek, které si byly určitým způsobem podobné a lišily se pouze v detailech. Jedna z možností byla tmavá verze knižní obálky, která spočívala také v použití jiného papíru s metalickým odleskem. Autorce se tato varianta zamlouvala především pro efekt papíru, nicméně jí připadala nepraktická z výrobního procesu. Pro její výrobu by musel být použit tisk bílou barvou a celkový dojem tmavé titulky nebyl atraktivní, spíše depresivní. Celková struktura původně zamýšleného recyklovaného papíru by zde byla potlačena, proto autorka od tmavé verze obálky upustila. Následující zbylé tři verze obálky se lišily pouze v použití černých abstraktních objektů. Autorka se rozhodla pro verzi, kde je na knižní obálce pouze přímá limetková barevnost. Je toho názoru, že obálka působí méně těžkým dojmem a dává prostor na vyniknutí struktury papíru. V kontrastu s touto „světlou“ verzí obálky jsou vnitřní strany knihy, na kterých dominuje černá plocha nebo abstraktní objekty, na první pohled jsou však skryty uvnitř publikace. Na zadní straně knižní obálky jsou uvedeny také zaužívané názvy designu, které se používají ve spojitosti s kritickým designem nebo praxí. Tyto názvy jsou nepatrným doplňkem knižní obálky, budou ve formě parciálního laku a představují nejednoznačné a prolínající se hranice této praxe.



Obr. 33–36: Možné varianty knižní obálky



Obr. 37–38: Možné varianty knižní obálky



Obr. 39–40: Možné varianty knižní obálky



Obr. 41–42: Finální podoba knižní obálky



Obr. 43–44: Finální podoba knižní obálky



Obr. 45: Náhled vnitřních stran publikace



Obr. 46: Náhled vnitřních stran kapitol publikace

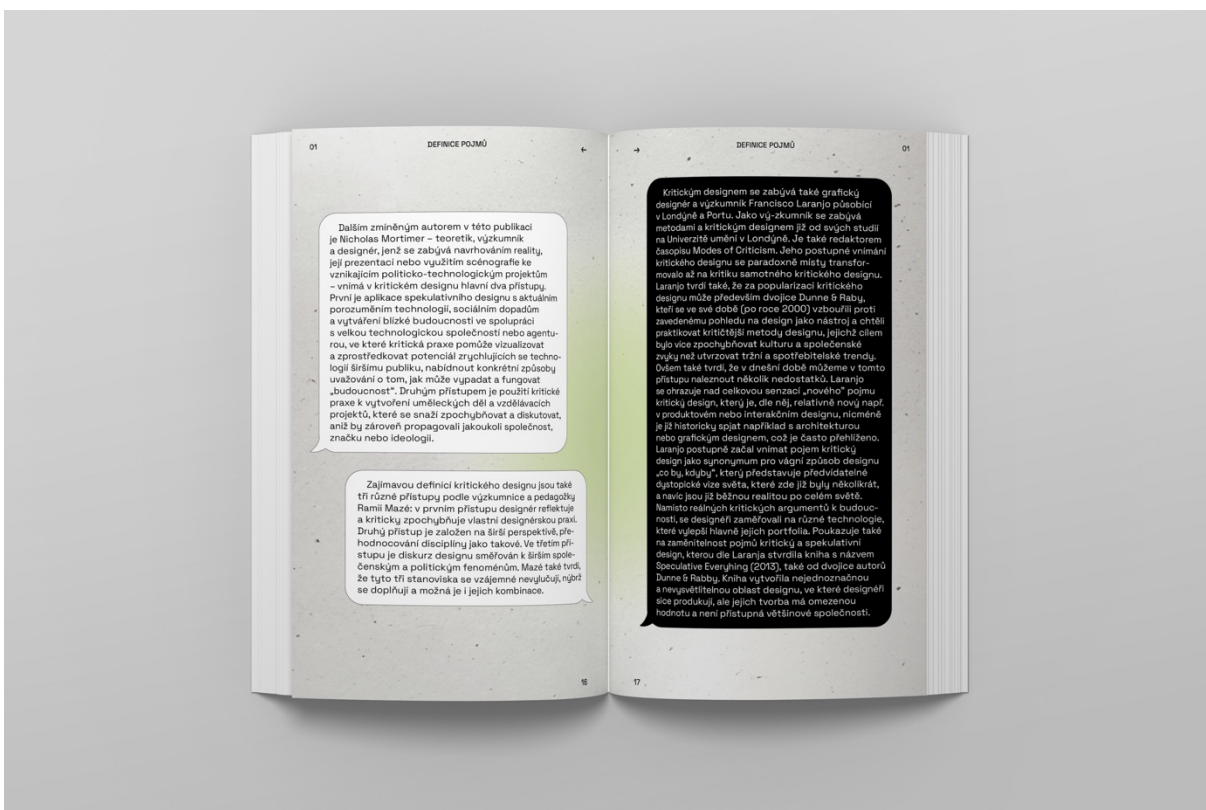


Obr. 47: Náhled vnitřní strany kapitoly publikace

Jednotlivé kapitoly jsou sázeny odlišným způsobem. Kapitola 1–3 jsou sázeny umírněnějším jednoduchým stylem, aby byl důraz kladený na význam textu, v němž se čtenář dozvídá kontext celého tématu. I přesto jsou zde použity hravé formy odstavců, například v podobě imitace textových mobilních zpráv. Autorka zde nechtěla použít monotónní sazbu, která se při teoretických textech očekává. Kapitola 4 (Rozhovory s odborníky) je provedena v inverzní podobě, autorčiným záměrem je tuto kapitolu graficky zdůraznit a obměnit tak celkový čtenářův dojem z publikace, aby neočekával stále stejnou podobu sazby. Poslední kapitola 5 je v kontrastu s předešlou kapitolou. Dominuje zde naopak přímá zelená barva v ploše stránky, která je obohacena o černé grafické zpracování infografiky, která reprezentuje výzkumnou část. Autorka si je vědoma, že tato část knihy může působit pro někoho netradičně, nicméně cílem i výzvou autorky zde byla snaha vystihnout vědecká data hravým a zajímavým způsobem, který čtenáře upoutá po své vizuální stránce a nenabídne mu pouze typické koláčové grafy a tabulky s výsledky. Důvodem tohoto zpracování jsou také samotné odpovědi studentů, které autorka chtěla vyzdvihnout, jelikož je považuje za důležité v původním znění. Na některých stránkách proto autorka doslova cituje jednotlivé odpovědi studentů, aby nabyly na důležitosti a váze.



Obr. 48: Náhled vnitřních stran z kapitoly Definice pojmů



Obr. 49: Náhled vnitřních stran z kapitoly Definice pojmů



Obr. 50: Náhled vnitřních stran z kapitoly Současný stav



Obr. 51: Náhled vnitřních stran z kapitoly Současný stav (verze ČB, pro zvážení)



Obr. 52: Náhled vnitřních stran z kapitoly Současný stav



Obr. 53: Náhled vnitřních stran z kapitoly Rozhovory



Obr. 54: Náhled vnitřních stran z kapitoly Studenti



Obr. 55: Náhled vnitřních stran z kapitoly Studenti



Obr. 56: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Studenti*

4.2.2 Výroba

Autorka se díky svým zkušenostem v oboru obrátila na tiskárnu Grafické papíry Olomouc, se kterými již v minulosti spolupracovala. Tuto tiskárnu volí především proto, že nabízejí dostatečný výběr papírů, tisk přímé barvy a precizní realizaci. Jelikož se jedná o prototyp knihy, který je financován autorkou samotnou, bylo pro ni důležité zvolit tiskárnu, která je schopná vyrobit knihu i v nízkém nákladu, což většinou nebývá zvykem. Fyzický prototyp knihy je určen pro závěrečné hodnocení disertační práce, nicméně celkový návrh publikace je proveden tak, aby byl realizovatelný i ve vysokém nákladu, pokud by se vydání knihy v budoucnu stalo realitou.

Autorka si je ze zkušenosti vědoma možných odlišností, které mohou nastat v závislosti na výrobních možnostech, výsledná fyzická publikace se tak může lišit od původních představ autorky, které vložila do navrhování pomocí mockupů. Odlišnosti ale autorka očekává jen velmi nepatrné, především v odchylkách barevnosti, po obsahové stránce žádné.

5. PŘÍNOSY DISERTAČNÍ PRÁCE

V disertační práci jsou zmapovány dosavadní definice kritického designu, jeho význam, současný stav dané problematiky a samotná kritická praxe. V teoretické části se čtenář seznámí se základními pojmy, jsou mu představeny metody a příklady kritické praxe, které mohou ovlivnit jeho dosavadní designérskou praxi. Práce může čtenáři přinést také nový pohled na design a jeho praxi, na které po přečtení práce může nahlížet z jiných perspektiv, které předtím neznal nebo o nich nevěděl. Prostřednictvím výzkumné části se čtenář seznamuje s kritickou praxí od odborníků, kteří ji praktikují nebo se jí zabývali v minulosti, a pomocí výsledků dotazníkového šetření je čtenáři poskytnuta zpětná vazba na danou problematiku od aktuálních vysokoškolských studentů grafického designu.

Přínos pro praxi – Disertační práce představuje ucelený text, který shromáždí definice a význam kritického designu a kritické praxe, které ještě nebyly vydány v českém jazyce. Zpětná vazba od odborníků a studentů grafického designu může být využita jako současná reflexe dané problematiky v designérské praxi. Práce zachycuje určitý segment designérské praxe, který není příliš obvyklý v českém vzdělávacím systému a předkládá jeho přednosti, úskalí, metody a využití v dnešním technologicky se vyvíjejícím světě.

Přínos pro výuku designérů – Práce poskytuje nové perspektivy a podněty, jak přemýšlet o designérské praxi. Čtenáři je poskytnuto několik aktuálních metod a způsobů myšlení, které mohou ovlivnit jeho designérskou tvorbu i na začátku studia. Pokud by byly metody a způsoby přemýšlení kritické praxe, které jsou uvedeny v práci, nasazeny do výuky, je možné práci považovat jako podklad pro změnu v pedagogickém a vzdělávacím přístupu. Je zde prostor také na pokračující výzkum, jehož základem by byly například dopady této výuky v českém prostředí. Práce může sloužit jako zdroj pro zpracování bakalářských nebo diplomových prací v dané problematice.

Přínos praktického výstupu – Fyzické publikace jsou stále oblíbeným předmětem, a to nejen u praktikujících designérů či sběratelů, ale také u studentů designu, grafického designu i širší veřejnosti. Autorka považuje menší publikaci za vhodným a velice praktický formát pro dané téma, díky kterému nezůstane práce pouze teoretickým zdrojem v elektronické podobě. Formát poskytuje dostatečný prostor pro autorské grafické zpracování a je zachycením daného tématu v českém jazyce. Publikace alespoň zčásti pokrývá absenci knižních zdrojů, které se věnují kritickému designu a praxi, na českém knižním trhu. Publikace může být použita jako doplňkový zdroj pro výuku.

ZÁVĚR

Hlavním cílem disertační práce bylo prozkoumat aktuální působení kritického designu v České republice ve spojitosti s výukou kritické praxe, zjistit současný stav povědomí a zkušenosti s touto praxí na vysokých uměleckých školách, poskytnout možné definice a význam kritického designu, zjistit možné přednosti kritické praxe a poskytnout názor na vyvíjející se roli designéra. Autorka považuje cíle práce za splněné.

Teoretická část poskytuje dle autorky dostatečné množství definicí a pojmů, které vysvětlují danou problematiku z několika již dostupných perspektiv, především zahraničních. Autorka uvádí případové studie, knižní zdroje, elektronické eseje nebo internetové zdroje, které na začátku práce čtenáři představují pojem kritický design a praxe, rozvádí jeho formy, metody a různé přístupy. Poskytují tak dostatečný kontext pro následující výzkum. Autorka také zmiňuje různé platformy, které se kritickému designu věnují a přibližuje jejich činnosti.

Zvolené metody práce vyústily v dostatečné odpovědi na výzkumné otázky. Pomocí dotazníkové šetření autorka zjistila, zda se současní studenti vysokých uměleckých škol zabývají sociálními, politickými, etickými atd. tématy, jak vnímají odpovědnost při své designérské tvorbě, zda se setkali s výukou kritického myšlení nebo praxe, zda jim byla tato výuka přínosná a jak vnímají roli grafického designéra. Pomocí rozhovorů s odborníky autorka rozšířila práci o další definice kritického designu a praxe, zjistila stav a úroveň výuky kritické praxe na vysokých školách, zjistila přednosti i úskalí této praxe, přiblížila platformy a jejich metody kritického designu a také nastínila vliv aktuálního dění na měnící se definici grafického designéra jako takového.

Ve výzkumné části autorka provedla pretest dotazníkového šetření, který měl sloužit k prověření formulací otázek. Na základě výsledku pretestu byly otázky přeformulovány a doplněny o další otázky. Následně byla zpracována finální verze dotazníku, do kterého se zapojili vysokoškolští studenti grafického designu napříč uměleckými fakultami ČR. Z výsledků dotazníkového šetření byly zodpovězeny výzkumné otázky, volné odpovědi byly přínosné v mnoha ohledech, i nad rámec zkoumaného tématu, například v odpovědích na otázku, jaké oblasti by se chtěli studenti věnovat po ukončení studia. V rozhovorech autorka oceňuje upřímnost obou respondentek, které zmiňují i negativní zkušenosti, se kterými se setkaly při praktikování kritické praxe. Odpovědi rozšířili práci o další možné definice a chápání kritického designu jako takového. Poskytly osobní pohled, zkušenosti, metody a ohlasy na kritickou praxi. Obě respondentky mají zkušenosti ze zahraničí a potvrzují, že jsou zde metody kritické praxe více zaužívané a podporované. To uvádějí také jako rozdíl oproti situaci v ČR, kde se tato praxe

podporuje většinou pouze grantovými prostředky, což brání jejímu rozvoji. Z rozhovorů vyplývá, že je v kritickém designu důležitá motivace a iniciativa. Respondentky stále věří v důležitost této praxe, která dle nich zpochybňuje zaseté vzorce a stereotypy ve výuce designérské praxe a poskytuje nové perspektivy a pochopení designu jako takového. Zmiňují také, že kvůli absenci této praxe vnímají u studentů nedostatečné dovednosti v teoretických základech a kritickém myšlení.

Výše uvedené poznatky a výsledky výzkumu vyústily ve tvůrčí počín, kterým je prototyp fyzické publikace na téma kritický design, která nemá na českém knižním trhu zastoupení. Publikace se koncepčně skládá z teoretické části, kde čtenáře uvádí do patřičných kontextů, představuje a vysvětluje mu pojmy z dané problematiky. Následující výzkumné kapitoly reflektují aktuální povědomí o kritické praxi v ČR prostřednictvím rozhovorů s odborníky a poskytují také zkušenosti studentů vysokých uměleckých škol, které jsou odvozeny z výsledků dotazníkového šetření. Publikace je navržena v praktické formě, graficky zpracovává vědecká data i teorii v podobě autorské infografiky.

Práce ukázala význam a důležitost kritické praxe, i přes mnohé překážky, které jsou s ní často spjaty. Práce může být výzvou pro pokračující výzkum, poskytuje potenciál pro změny v přístupu ke vzdělávání designérů, poukazuje na důležitost interdisciplinární spolupráce a zvyšuje povědomí o kritickém designu a praxi.

ZDROJE

BALÁŽIKOVÁ, Katarína. About. *Balazikova.com* [online]. [cit. 2022-03-08]. Dostupné z: <https://balazikova.com/hello>

BALÁŽIKOVÁ, Katarína. *Graphic design is a knowledge production and tool for analysing power structures* [online]. [cit. 2024-04-06]. Dostupné z: <https://www.criticaldaily.org/?project=210>

BUTTS, Shannon. *Keywords in Design Thinking: A Lexical Primer for Technical Communicators & Designers*. University Press of Colorado, 2022. ISBN 978-1-64215-173-2.

Critical.design: About [online]. [cit. 2023-06-29]. Dostupné z: <https://www.critical.design/about>

Critical-design: CRITICAL DESIGN/Designers troublemakers. *Critical-design: About* [online]. [cit. 2023-07-12]. Dostupné z: <https://critical-design.com/about/>

Critical.design: Our Courses [online]. [cit. 2023-06-29]. Dostupné z: <https://www.critical.design/courses>

Critical Thinking [online]. THINK DESIGN. [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://think.design/user-design-research/critical-thinking/>

Designed Realities Studio: About [online]. [cit. 2022-03-03]. Dostupné z: <https://www.designedrealities.org/about>

DRENTTEL, William. *A Conversation with Daniel van der Velden of Metahaven* [online]. 2010 [cit. 2024-04-06]. Dostupné z: <https://designobserver.com/feature/a-conversation-with-daniel-van-der-velden-of-metahaven/23688>

DUNNE, Anthony a Fiona RABY. *Design noir: the secret life of electronic objects*. Second edition. New York: Bloomsbury Visual Arts, 2021. ISBN 978-1350070639.

DUNNE, Anthony a RABY, Fiona. *Speculative Everything Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press, 2013. ISBN 9780262019842.

FARD, Adam. *What is Design Research?* [online]. [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://adamfard.com/blog/what-is-design-research>

Festival Uroboros: Co může design udělat pro naši lepší budoucnost? Online. Vltava Rozhlas. 2021. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/festival-uroboros-co-muze-design-udelat-pro-nasi-lepsi-budoucnost-8484429>. [cit. 2024-01-29].

FLORIAN KARSTEN. *Space Grotesk* [online]. SPACE GROTESK. [cit. 2024-03-10]. Dostupné z: <https://floriankarsten.github.io/space-grotesk/>

GOLUB, Marco, Ivica MITROVIĆ a Oleg ŠURAN. *Introduction to Speculative Design Practice*. Croatian Designers Association, 2015. ISBN 978-953-6778-10-2.

HÁMOŠOVÁ, Lenka. About. *Hamosova.com* [online]. [cit. 2024-03-01]. Dostupné z: <https://hamosova.com/about>

HÁMOŠOVÁ, Lenka. PRAGUE CITY UNIVERSITY. Our people. *Praguecityuniversity.cz* [online]. [cit. 2024-03-01]. Dostupné z: <https://www.praguecityuniversity.cz/our-people/lenka-hamosova>

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-736-7040-2.

Interaction Design. INTERACTION DESIGN FOUNDATION. *What is Co-Creation?* [online]. [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/co-creation>

Interakcije: About [online]. [cit. 2023-03-04]. Dostupné z: <https://interakcije.net/en/about/>

KOZEL, Roman. *Moderní marketingový výzkum: nové trendy, kvantitativní a kvalitativní metody a techniky, průběh a organizace, aplikace v praxi, přínosy a možnosti*. Praha: Grada, 2006. Expert (Grada). ISBN 80-247-0966-X.

KUČEROVÁ, Markéta. *Kompetence 4.0: Kreativita a Design Thinking* [online]. 2021 [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://medium.com/edtech-kisk/kompetence-4-0-kreativita-a-design-thinking-3582a3e73a6d>

LES PRESSES DU RÉEL. *Zak Kyes Working With...* [online]. 2012 [cit. 2024-04-06]. Dostupné z: <https://www.lespresse-sdureel.com/EN/ouvrage.php?id=2673&menu=0>

MAZÉ, Ramia; OLAUSSON, Lisa; PLÖJEL, Matilda; REDSTRÖM, Johan a ZETTERLUND, Christina. *Share this book: Critical perspectives and dialogues about design and sustainability*. AXL Books, 2013. ISBN 9789186883195.

MITROVIĆ, Ivica, James AUGER, Julian HANNA a Ingi HELGASON. *Beyond Speculative Design: Past – Present – Future*. University of Split: SpeculativeEdu; Arts Academy, University of Split, 2021. ISBN 978-953-6617-56-2.

PATER, Martijn. *The four types of co-creation* [online]. 2022 [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://www.fronteer.com/post/tools-tips-the-four-types-of-co-creation>

POTTER, Norman. *Co je designér: věci, místa, sdělení*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2018. Katedra. ISBN 978-80-87989-58-6.

PŘIDALOVÁ, Kateřina. CZECHDESIGN. [online]. [cit. 2023-03-01]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/design-si-musi-sundat-kravatu-a-sklapnout-zarivy-zubaty-usmev-festival-uroboros-nabidl-kriticke-mysleni-oboru>

RYAN, Eoghan. *What Is Critical Thinking? | Definition & Examples* [online]. 2022 [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://www.scribbr.com/working-with-sources/critical-thinking/>

SKILLMEA. *Co je Design Thinking?* [online]. 2022 [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://skillmea.cz/blog/co-je-design-thinking>

Speculative Edu: Dunne & Raby: Designers need to recognise their limitations and work with them. [online]. 2019 [cit. 2022-04-01]. Dostupné z: <https://speculativeedu.eu/interview-dunne-raby>

Speculative: Francisco Laranjo: Design should be decolonised [online]. [cit. 2023-07-04]. Dostupné z: <https://speculative.hr/en/francisco-laranjo/>

Speculative Edu: How to use design to speculate about possible futures? [online]. [cit. 2023-07-04]. Dostupné z: <https://speculativeedu.eu/about/>

SPECULATIVEEDU. *New Reflections on Speculativity* [online]. 2019 [cit. 2024-03-01]. Dostupné z: <https://speculativeedu.eu/new-reflections-on-speculativity/>

TAHAL, Radek. *Marketingový výzkum: postupy, metody, trendy*. 2. vydání. Praha: Grada Publishing, 2022. Expert (Grada). ISBN 978-802-7135-356.

VEER, Joannette van der. *Criticall!: (un)professional everyday design criticism*. Onomatopee, 2021. ISBN 978-9-4931-4849-9.

VOTAVOVÁ, Barbora. *Jací jsou Češi čtenáři? Na knížku si najdeme čas skoro každý den* [online]. 2022 [cit. 2023-03-10]. Dostupné z: <https://blog.knihobot.cz/jaci-jsou-cesi-ctenari-na-knizku-si-najdeme-cas-skoro-kazdy-den-%E2%9D%A4/>

Vysoké školy. Online. Vysoké školy. Dostupné z: <https://www.vysokeskoly.cz/v/kultura-a-umeni/design-a-grafika/>. [cit. 2023-03-05].

WU, Melody. *What is design research methodology and why is it important?* [online]. 2021 [cit. 2023-03-07]. Dostupné z: <https://www.qualtrics.com/blog/design-research/>

ZAK GROUP. *Forms of Inquiry: The Architecture of Critical Graphic Design* [online]. 2007 [cit. 2024-04-06]. Dostupné z: <https://www.zak.group/projects/forms-of-inquiry>

Zdroje použité v rozhovoru s Katarínou Balážikovou:

KIT LO, Kevin, Yuen. *Critical Engagement: Graphic Design Culpability and Responsibility*. Esej v PDF: 2002. 11-12 s.

MARGOLIN, Victor. *Design Studies for a New Doctorate. In The Education of a Graphic Designer*. New York : Allworth Press, 2005. 288 s. ISBN 978-1581154313

McLUHAN, Marshall. *Understanding Media: The Extension of Man*, 1994. 42 s. ISBN 978-0262631594

OOSTERLING, Henk. *Dasein als design, of: moet design de wereld redden?*. In Premsela lezing. Esej v PDF: 2009. 6 s.

PULLMAN, Chris. *Some things change. In The Education of a graphic Designer*. New York : Allworth Press, 2005. 168 s. ISBN 978-1581154313

UMBERTO, Eco. *Can Television Teach?. In Screen Education*. Glasgow: Oxford University Press, 1979. 12 s. ISBN 978-0333541265

SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ

- Obr. 1: Rozdíly mezi klasickým designovým a kritickým přístupem z knihy *Speculative Everything*
- Obr. 2: Grafické schéma kritického a spekulativního designu v kontrastu tradičního designu dle trojice autorů Golub, Mitrović a Šuran
- Obr. 3–6: Vizuální styly festivalu Uroboros, 2020–2023
- Obr. 7: Foto z průběhu festivalu Uroboros, 2021
- Obr. 8: Záznam video-openingu festivalu Uroboros, 2021
- Obr. 9–10: Z průběhu přednášek na festivalu Uroboros, 2022
- Obr. 11: Webová stránka školy kritického designu – www.critical.design
- Obr. 12: Z výstavy *Designers troublemakers* pod vedením Kataríny Balážikové
- Obr. 13–14: Z výstavy *Designers troublemakers* pod vedením Kataríny Balážikové
- Obr. 15: Instalace jedné z výstav platformy *Interakcije*
- Obr. 16: Z workshopu platformy *Interakcije* se studenty
- Obr. 17: Z výstavy *New Reflections On Speculativeness – Speculative design and education 2029*
- Obr. 18: Webová stránka www.criticaldaily.org
- Obr. 19–20: Ukázky prací Lenky Hámošové z webu www.hamosova.com
- Obr. 21: Zpracování pretestu dotazníkového šetření studenty VŠVU
- Obr. 22–23: Rozhovor s Lenkou Hamášovou
- Obr. 24–27: Původní možné 3D tvary v začátcích navrhování
- Obr. 28: Postupný proces zjednodušování vybraných tvarů
- Obr. 29: Finální podoba tvarů, které jsou základem vizuálního stylu publikace
- Obr. 30: Finální podoba tvarů, které jsou základem vizuálního stylu publikace
- Obr. 31: Vývoj titulku na knižní obálce
- Obr. 32: Detail používaného rozostření písma
- Obr. 33–36: Možné varianty knižní obálky
- Obr. 37–38: Možné varianty knižní obálky
- Obr. 39–40: Možné varianty knižní obálky
- Obr. 41–42: Finální podoba knižní obálky
- Obr. 43–44: Finální podoba knižní obálky
- Obr. 45: Náhled vnitřních stran publikace
- Obr. 46: Náhled vnitřních stran kapitol publikace
- Obr. 47: Náhled vnitřní strany kapitoly publikace
- Obr. 48: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Definice pojmů*
- Obr. 49: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Definice pojmů*
- Obr. 50: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Současný stav*
- Obr. 51: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Současný stav* (verze ČB, pro zvážení)
- Obr. 52: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Současný stav*
- Obr. 53: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Rozhovory*
- Obr. 54: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Studenti*
- Obr. 55: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Studenti*
- Obr. 56: Náhled vnitřních stran z kapitoly *Studenti*

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

AI	artificial intelligence, umělá inteligence
ČB	černobílý
ČR	Česká republika
DIY	„Do it yourself“, udělej si sám
DOX	Centrum současného umění v Praze
FAMU	Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze
FMK	Fakulta multimediálních komunikací ve Zlíně
MAK	Muzeum užitého umění ve Vídni
MoMa	Muzeum moderního umění v New Yorku
Obr.	obrázek
SŠ	střední škola
UI	user interface, uživatelské rozhraní
UX	user experience, uživatelská zkušenost
V&A	Victoria & Albert Museum v Londýně
VO	výzkumná otázka
VŠ	vysoká škola
VŠVU	Vysoká škola výtvarných umění v Bratislavě
3D	trojdimenzionální, trojrozměrný
&	ampersand, spojka „a“
£	britská libra, jednotka měny
:)	úsměv

PŘÍLOHY

- a) PRETEST
- b) DOTAZNÍKOVÉ ŠEŘENÍ
- c) ROZHOVORY
- d) PROTOTYP KNIHY / TVŮRČÍ POČIN (elektronická verze publikace)

Přílohy a) – d) jsou k nahlédnutí v plném znění zde:



e) TVŮRČÍ AKTIVITY AUTORKY

Plné znění tvůrčích aktivit autorky dostupné v QR kódu s přílohami.

- 2023 *Architektura výběru zdravějšího zítřka: Nudge* / grafické zpracování publikace (JUNG UTB)
- 2023 *USE-IT mapa Zlín (3. vydání)* / vizuální zpracování papírové mapy typu USE-IT
- 2022 *Modrý a silný* / vizuální styl výstavy v Galerii G18 ve Zlíně
- 2022 *When Did You Feel On/Over the Edge?* / umělecká instalace na přehlídce mladého umění Pokoje 2022
- 2022 *Dvacet let FMK 2002–2022* / grafické zpracování a sazba almanachu ku příležitosti oslav 20. let od vzniku Fakulty multimediálních komunikací, Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně (90% autorský podíl)
- 2022 *100 let zlínského designu* / vizuální styl výstavy v 61. budově továrního areálu Svit ve Zlíně a v 15. budově / 14|15 Baťův Institut
- 2021 *Upper* / Série grafických výstupů pro UPPER – Centrum kreativních průmyslů a podnikání ve Zlíně
- 2021 *30 let svobody* / plakát v rámci mezinárodní výstavy PoszTerra
- 2021 *Zbraně jsou užitečné(?)* / umělecká instalace na přehlídce mladého umění Pokoje 2021, Cena diváků
- 2021 *SKLO ZLÍN – katalog ateliéru Design skla* / grafické zpracování a sazba publikace
- 2020 *ÚMK Vizuální identita* / vizuální identita Ústavu marketingových komunikací, Fakulty multimediálních komunikací ve Zlíně
- 2020 *Podivný semestr* / vizuální styl výstavy v Galerii G18 ve Zlíně
- 2020 *Graphitical* / diplomová práce – projekt kriticky interpretující aktuální témata a události z politické, společenské a etické oblasti ve formě animovaných plakátů

f) ŽIVOTOPIS AUTORKY

Plné znění životopisu autorky dostupné v QR kódu s přílohami.

Online portfolio: www.krislondin.com

Vzdělání

- 2020–*nyní* Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
studijní doktorský program: Výtvarná umění
studijní obor: Multimédia a design, ateliér Grafický design
disertační práce: Kritický design
- 2018–2020 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
studijní magisterský program: Výtvarná umění
studijní obor: Multimédia a design, ateliér Grafický design
diplomová práce: Kritický design
- 2015–2018 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
studijní bakalářský program: Výtvarná umění
studijní obor: Multimédia a design, ateliér Grafický design
bakalářská práce: Vizuální styl hudebního vydavatelství
- 2011–2015 Střední umělecká škola, Ostrava, příspěvková organizace
studijní obor: Grafický design / Klasická a počítačová grafika
maturitní práce: Autorský obalový design

Výuka

- 2020–2023 Fakulta multimediálních komunikací UTB ve Zlíně
Univerzitní 2431, 760 01 Zlín
– *pedagogická asistence na ateliéru Grafický design*
- 2022 Vysoká škola výtvarných umění v Bratislavě
Katedra vizuální komunikácie
Drotárska 44, 811 02 Bratislava
– *pedagogická asistence pod vedením doc. Mgr. art. Juraje Blaška, ArtD.*
- 2021–2022 Fakulta multimediálních komunikací UTB ve Zlíně
Univerzitní 2431, 760 01 Zlín
– *výuka předmětu KAGD/MD1OB (Počítačové metody)*
– *výuka předmětu KAGD/MD2OB (Počítačové metody)*

2020–2023 Fakulta multimediálních komunikací UTB ve Zlíně
Univerzitní 2431, 760 01 Zlín
– *pedagogická asistence předmětu Komunikační agentura (KOMAG)*

Přednášky

2020–2023 Fakulta multimediálních komunikací UTB ve Zlíně
Univerzitní 2431, 760 01 Zlín
– *přednášky v rámci předmětu KOMAG*

2022 Vysoká škola výtvarných umění v Bratislavě
Katedra vizuální komunikace
Drotárska 44, 811 02 Bratislava
– *prezentace Fakulty multimediálních komunikací UTB ve Zlíně*
– *přednáška na téma Kritický design*

2020–2022 Fakulta multimediálních komunikací UTB ve Zlíně
Univerzitní 2431, 760 01 Zlín
– *přednáška v rámci předmětu AGD3 na téma Kritický design*
– *přednáška v rámci předmětu Workshop na téma Vizuální smog*

Projekty

2021–2023 JUNG – Juniorské granty UTB
– *název projektu: Using Insights from Behavioural Economics to Nudge Consumers Toward Healthier Choices, spolupráce se studenty FaME, grafické výstupy projektu, grafická tvorba publikace Architektura výběru zdravějšího zítřka: Nudge*

2020–2021 IKAROS – Institucionální Kvalita A ROzvoj Strategie vědy na UTB ve Zlíně
– *popularizace vědy, přednáška ve stylu PechaKucha na téma Kritický design, účast na školení a workshopech*

Výstavy a ocenění

- 2022 *Pokoje 2022* / prezentace ateliéru Grafický design na přehlídce mladého umění v Praze
- Sto let zlínského designu* / vizuální styl a propagační materiály výstavy
- 2021 *Svět je báječné místo* / účast na výstavě v Galerii AMB, Hradec Králové
- Pokoje 2021* / prezentace ateliéru Grafický design na přehlídce mladého umění v Praze, 1. místo
- Maďarská Akademie Umění (MMA)* / účast na výstavě „PoszTerra“ – výběr plakátových umělců ze zemí Visegrádské skupiny
- Což takhle dát si knihu?* / realizace výstavy za účelem prezentace knižní tvorby ateliéru Grafický design, ulice Školní, Zlín
- 2020 *Národní cena za studentský design 2020* / ocenění Excelentní design za autorský projekt Graphitical zaměřený na současná témata
- Cena děkanky Fakulty multimediálních komunikací* / diplomová práce – autorský projekt Graphitical zaměřený na současná témata
- Diplomky 2020* / účast na výstavě diplomových prací Fakulty multimediálních komunikací v Galerii G18
- 2019 *30 let svobody* / účast na výstavě, Rektorát UTB ve Zlíně
- Zlín Design Week 2019* / video „Typo-evoluce“ prezentováno na výstavě Revoluce
- 2018 *Pokoje 2018* / prezentace ateliéru Grafický design na přehlídce mladého umění v Praze
- Designblok 2018* / interaktivní plakát v rámci výstavy Horizont události, FMK

Zlin Design Week 2018 / vystaven plakát a pohlednice na téma: Hra

Výstava Jubilejní rok / výstava plakátů k výročí 100. let od založení Československa ve Zlínském klubu 204

2017 Kalendář roku 2017 / ocenění 2. místo v kategorii Design

Vizuální styl výstavy Kaligram v Národním technickém muzeu v Praze + účast na výstavě formou plakátu

MgA. Kristýna Londinová

Kritický design

Critical Design

Disertační práce

Vydala Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně,
Nám. T. G. Masaryka 5555, 760 01 Zlín.

Náklad: vyšlo elektronicky

Sazba: MgA. Kristýna Londinová

Publikace neprošla jazykovou ani redakční úpravou.

Rok vydání: 2024