



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Teze disertační práce

## **Kritický design**

### **Critical Design**

|                   |                                                              |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|
| Autor:            | MgA. Kristýna Londinová, Ph.D.                               |
| 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.<br>doc. PaedDr. Jiří Eliška |

Zlín, červen 2024

© Kristýna Londinová

Vydala **Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně** v edici **Doctoral Thesis Summary**.  
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*

Plná verze disertační práce je dostupná v Knihovně UTB ve Zlíně.

ISBN 978-80-7678-267-9

## 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

|                                                                  |           |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ÚVOD.....</b>                                                 | <b>6</b>  |
| <b>1. TEORETICKÁ ČÁST .....</b>                                  | <b>7</b>  |
| 1.1 Definice pojmů a význam kritického designu.....              | 7         |
| 1.1 Současný stav řešené problematiky .....                      | 13        |
| 1.2 Kritická praxe v (nejen) grafickém designu.....              | 20        |
| <b>2. METODIKA PRÁCE.....</b>                                    | <b>27</b> |
| 2.1 Cíle disertační práce.....                                   | 27        |
| 2.2 Dílčí cíle.....                                              | 27        |
| 2.3 Výzkumné otázky .....                                        | 28        |
| 2.4 Dotazníkové šetření.....                                     | 28        |
| 2.4.1 Respondenti .....                                          | 29        |
| 2.5 Rozhovory .....                                              | 29        |
| 2.5.1 Respondenti .....                                          | 30        |
| <b>3. VÝZKUMNÁ ČÁST.....</b>                                     | <b>31</b> |
| 3.1 Cíle výzkumu .....                                           | 31        |
| 3.2 Dotazníkové šetření.....                                     | 32        |
| 3.2.1 Pretest .....                                              | 32        |
| 3.2.2 Popis výsledků a interpretace pretestu dotaz. šetření..... | 32        |
| 3.2.3 Dotazníkové šetření .....                                  | 33        |
| 3.2.4 Popis výsledků a interpretace dotazníkového šetření.....   | 33        |
| 3.3 Rozhovory .....                                              | 44        |
| 3.3.1 Katarína Balážiková .....                                  | 44        |
| 3.3.2 Lenka Hámošová.....                                        | 44        |
| 3.3.3 Popis výsledků a interpretace rozhovorů.....               | 44        |



|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| <b>4. TVŮRČÍ POČIN .....</b>                         | <b>47</b> |
| 4.1    Východiska pro vznik publikace .....          | 47        |
| 4.2    Prototyp publikace.....                       | 48        |
| 4.2.1    Grafické zpracování a forma publikace ..... | 49        |
| 4.2.2    Výroba .....                                | 62        |
| <b>5. PŘÍNOSY DISERTAČNÍ PRÁCE .....</b>             | <b>63</b> |
| <b>ZÁVĚR.....</b>                                    | <b>64</b> |
| <b>ZDROJE.....</b>                                   | <b>66</b> |
| <b>SEZNAM POUŽITÝCH OBRÁZKŮ .....</b>                | <b>70</b> |
| <b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>       | <b>71</b> |
| <b>PŘÍLOHY .....</b>                                 | <b>72</b> |

# 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 zabírat 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 designérské 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 designérskou scénu z několika perspektiv: Může poskytnout nové podněty pro výuku designérské 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 všechn 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)

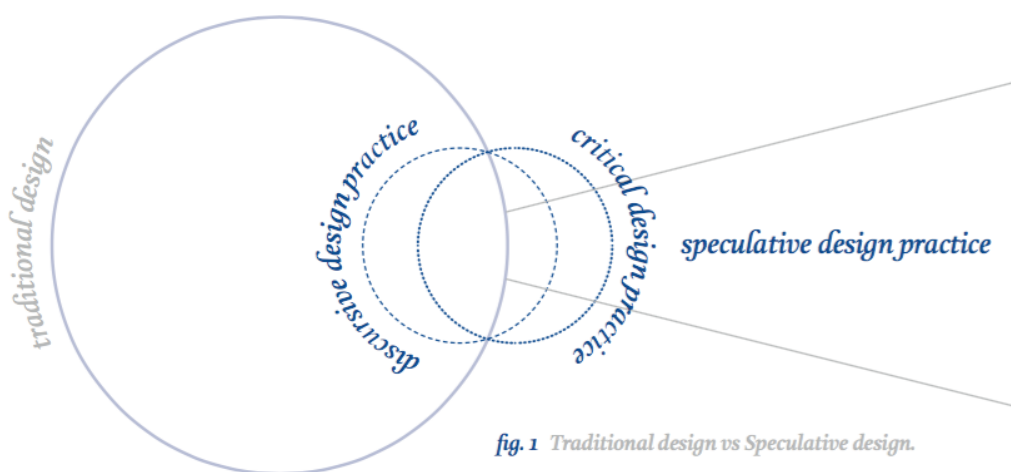
Studie uvádí, že pokud nahlížíme na design jako takový z modernistické perspektivy, jeho účelem pak především bylo vyřešit daný problém, který úzce souvisel s potřebami průmyslu nebo vytvářením lepší životní úrovně. Design byl vždy vnímán jako služba, která řeší tužby klientů. Na toto tvrzení upozorňuje 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 jednají 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 vyhrocení 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 řešené 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 požírá 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)

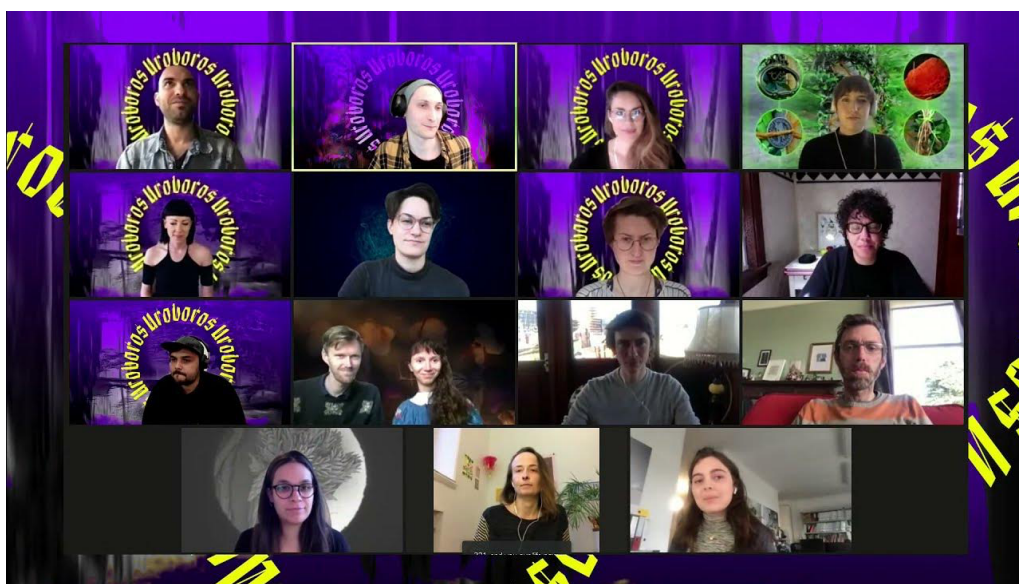
Festival velmi důkladně popisuje Kateřina Přidalová – pedagožka, novinářka, teoretička designu, redaktorka projektu Kreativní Česko a členka Akademie Czech Grand Design – pro organizaci Czechdesign. Článek s názvem „Design si musí sundat kravatu a sklapnout zářivý zubatý úsměv. Festival Uroboros nabízí 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 environmentální 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)

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 environmentální a sociální problémy apod.). S nadsázkou Přidalová uvádí, že „pochopit design znamená pochopit svět v souvislostech.“ (Přidalová, 2021)



*Obr. 3: 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 sklapnout 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. 4: 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 diskuzi 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 diskuzi 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. 5–6: 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 uvědomělí. 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 stereotypy, 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.

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 30) také dokončila projekt CRITICAL DESIGN/Designers troublemakers společně s Lenkou Hámošovou (více o designérce na straně 30, 31), 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 zastávku změny, je si vědom měnící se role designéra ve společnosti, který již nemusí být sluhou trhu, ale také tvůrce 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 symposium, 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 designéřské praxe, design thinkingu ve spojení s kritickým myšlením a na kritické reflexi společnosti. (Critical-design, 2023)



*Obr. 7: Z výstavy *Designers troublemakers* pod vedením Kataríny Balážikové*

## 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. Právý 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 DE?!GN/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 tíhne 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. Workshopy nabízejí zkušenost s multidisciplinární prací ve skupině, která má zúčastněným umožnit vnímat design jako způsob přemýšlení – reflektivně, kriticky a společensky odpovědně. Studenti 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 diskusi 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. 8: 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)

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 pojímána 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 kreativitě. 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 témat, které se vážou k výzkumným otázkám, je strukturován 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](http://criticaldaily.org)), který je výstupem její disertační práce, nebo také Open Design Network, síť 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)

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 prolnula 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 nadšázku, skrze které se autorka snaží nastínit 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)

### **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 těmito 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 nepřímo 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

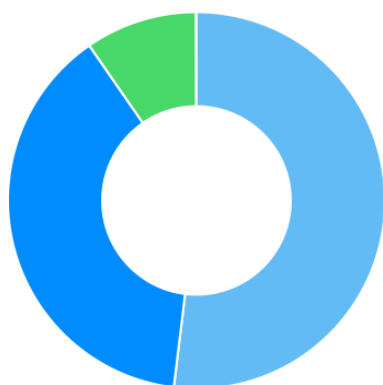
### **3.2.3 Dotazníkové šetření**

Finální podoba dotazníkového šetření po úpravě otázek v návaznosti na pretest je dostupná v přílohách.

### **3.2.4 Popis výsledků a interpretace dotazníkového šetření**

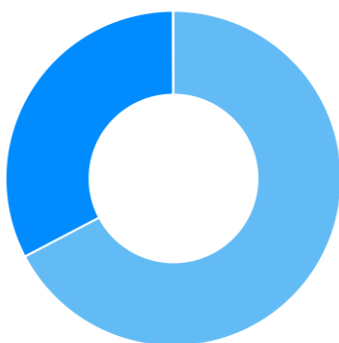
Dotazníkové šetření bylo spuštěno prostřednictvím online platformy Survio dne 26. 1. 2023 a ukončeno dne 24. 3. 2023. Celková doba trvání dotazníkového šetření tedy byla 57 dnů. Respondenti z výběrového souboru byli osloveni několika formami: skrze veřejné e-maily jejich vyučujících, vedoucích jednotlivých 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. Plné znění dotazníku a otázky s možností volné odpovědi jsou v plném rozsahu dostupné v příloze.

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



- Ano, pravidelně. (51,9 %)
- Ano, občas. (38,5 %)
- Nepravidelně. (9,6 %)
- Skoro vůbec. (0,0 %)
- Vůbec. (0,0 %)

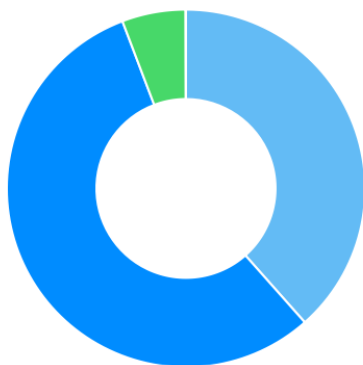
**Otázka č. 2.: Myslíte si, že je důležité, aby se studenti grafického designu věnovali aktuálním společenským tématům?**



- 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“?**

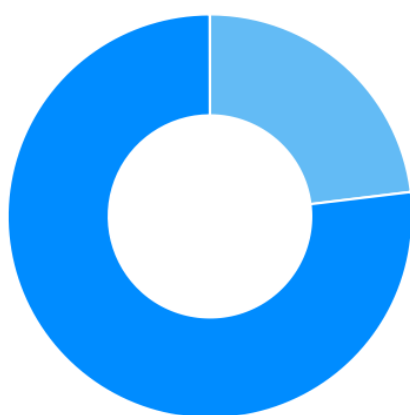
Většina respondentů se shoduje na tom, že pod pojmem „odpovědnost v grafickém designu“ si představují vykonání grafických služeb, které nepodkopává jejich morálku, nenabádá k porušení zákona nebo nevede k podpoře násilí. Především se zde několikrát opakuje tvrzení, že grafický designér je díky svým dovednostem 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 sklidit 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 nechťejí zapojovat do politických či jiných témat, se kterými názorově nesouhlasí, nechťejí se podílet na vytváření vizuálního smogu, nechťejí 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?

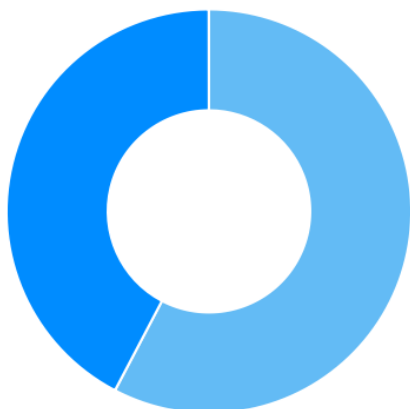


● Ano setkal(a), v předmětu... (23,1 %)

*(...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?**

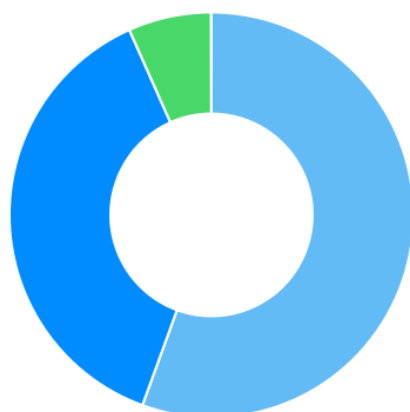


● Ano setkal(a), v předmětu... (57,7 %)

*(...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?**



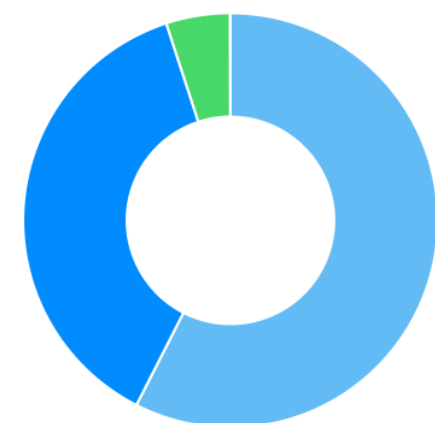
● Ano, určitě. Byl(a) bych rád(a), kdy bych měl(a) přístup k takové výuce dřív. (55,6 %)

● 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 vydat 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 neustále přesvědčuje o své pravdě, editora vizuálního prostředí nebo produktů, zušlechťovatele, 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?**

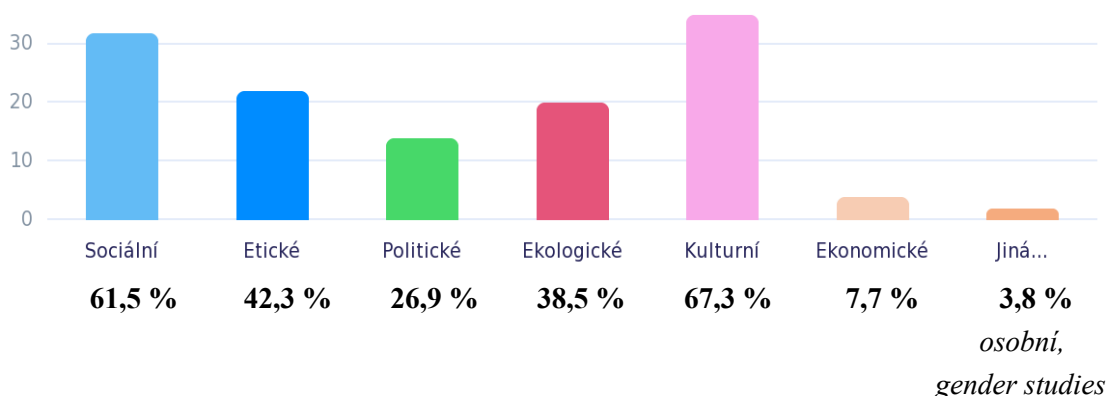
Většina respondentů vidí svoji budoucnost v oblasti knižní tvorby, která jasně dominuje v získaných odpovědích. Dále se zde také často objevují odpovědi na tvorbu vizuální komunikace/komunikační design, vizuálních identit, branding, webových aplikací, interaktivního designu, digitálního designu, UI a 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 zabírat 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.

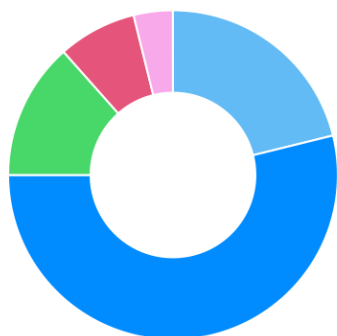
### Otázka č. 15.: Jak může aktuální dění ve společnosti ovlivňovat svět grafického designu?

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?

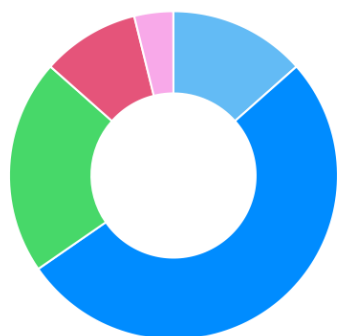


**Otázka č. 17.: Měli jste možnost zpracovat vizuální výstup na zmíněná témata (v otázce č. 16) v rámci vysokoškolského studia?**



- 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:** v plném znění v příloze

**Otázka č. 20.: Váš aktuální ročník studia:** v plném znění v příloze

**Otázka č. 21.: Název vaší fakulty:** v plném znění v příloze

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

**Otázka č. 23.: Váš věk:** v plném znění v příloze

**Otázka č. 24.: Váš gender:** v plném znění v příloze.

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 nechťejí 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.

#### **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.

Plná znění prepisů rozhovorů  
jsou dostupné zde:



#### **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 respondenty 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 obzvlášť 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 diskuzi a výměnu názorů ohledně této disciplíny. Popisuje různá úskalí, která nastala při hledání finanční podpory festivalu. Festival se snaží oslovit širokou veřejnost, nejen studenty designu, ale i laiky a zástupce jiných oborů. První dva ročníky proběhly v online režimu kvůli pandemii, ovšem díky tomu se rozrostla celková komunita festivalu i za hranice České republiky. 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 činnost 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 počínu (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 ekologická 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 počínu. 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 počínu (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**

Autorčiným 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 (knihy s měkkou vazbou), který představuje snazší výrobní proces, ale stále nabízí několik možných tiskových technik a ozvláštnění 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.

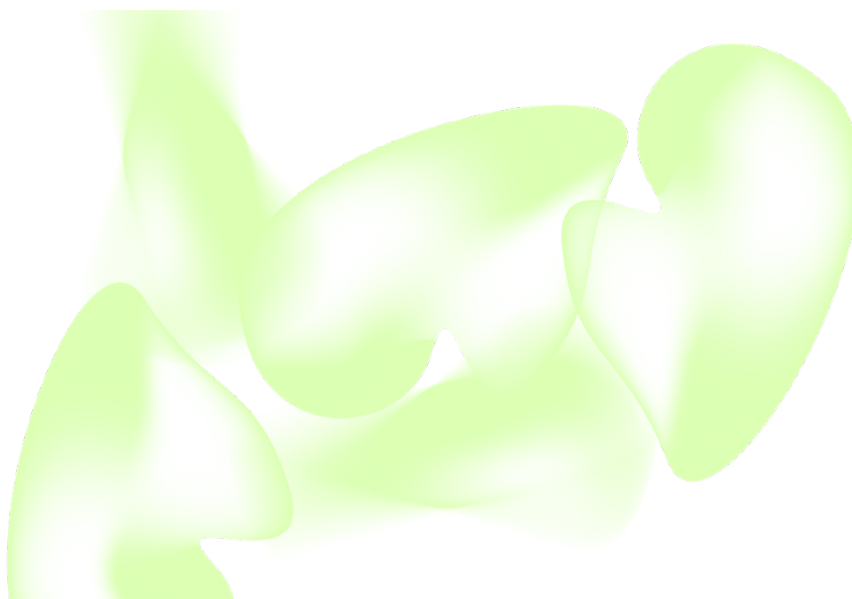
Vizuální styl publikace je založen na struktuře recyklovaného papíru Eko Print, který v sobě nese šedé odstíny a je v publikaci použit ve dvou gramážích (250g a 100g), a výrazné barevnosti přímé barvy Pantone v limetkových odstínech.

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. 9: Finální podoba tvarů, které jsou základem vizuálního stylu publikace*



*Obr. 10: 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.

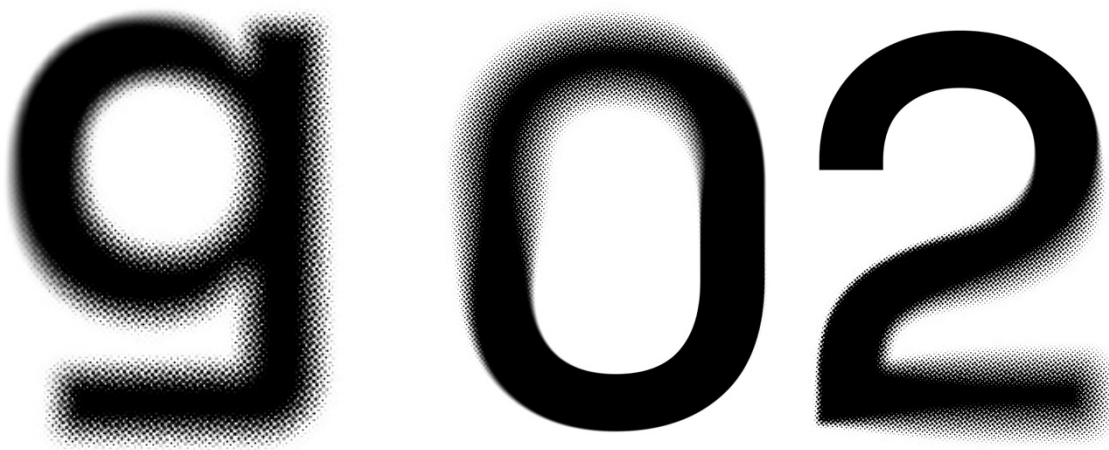
kritický  
design

kritický  
design

kritický  
design

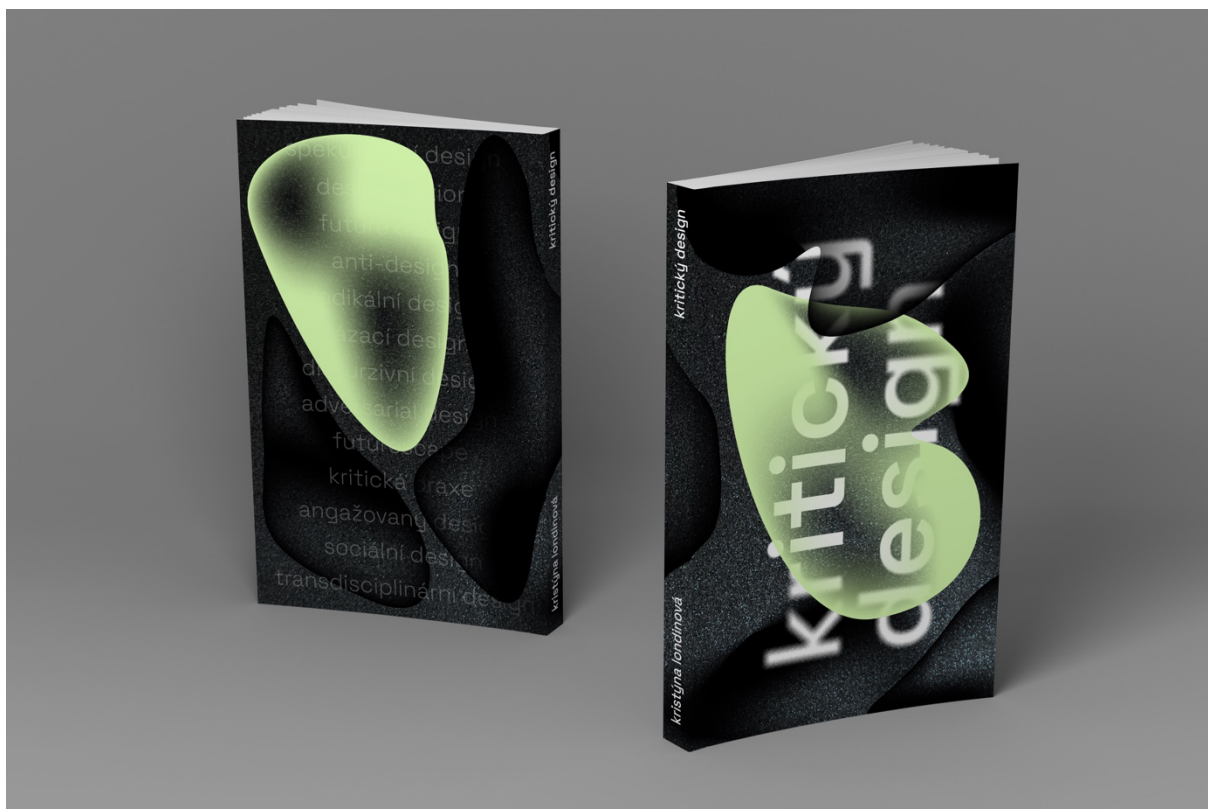
*Obr. 11: Vývoj titulku na knižní obálce*

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. 12: 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. 13–14: Možné varianty knižní obálky*



*Obr. 15–16: Možné varianty knižní obálky*





*Obr. 17–18: Finální podoba knižní obálky*



Obr. 19–20: Finální podoba knižní obálky



*Obr. 21: Náhled vnitřních stran kapitol publikace*



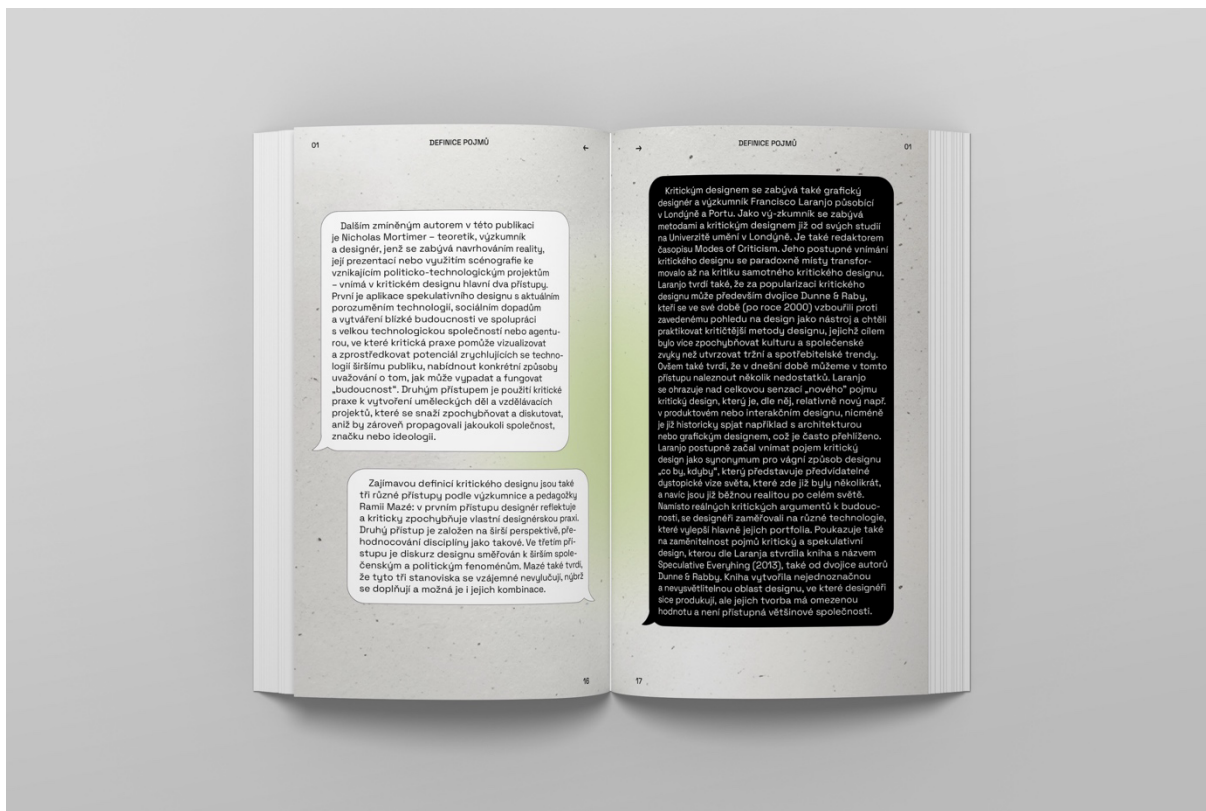
*Obr. 22: Náhled vnitřní strany kapitoly publikace*

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, autorčíným 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. 23: Náhled vnitřních stran z kapitoly Definice pojmů

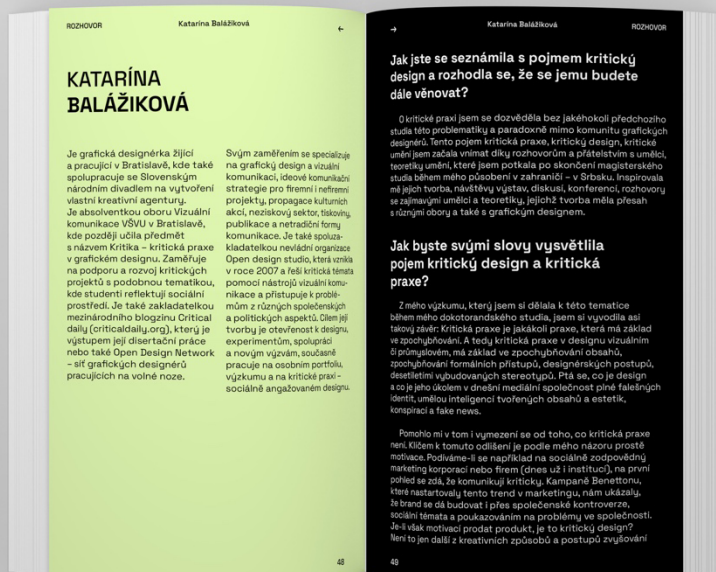




Obr. 24: Náhled vnitřních stran z kapitoly Definice pojmů



Obr. 25: Náhled vnitřních stran z kapitoly Současný stav



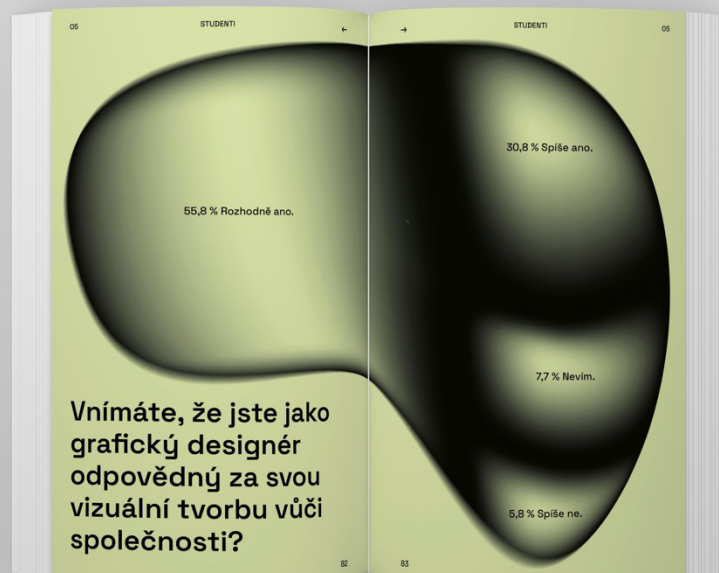
Obr. 26: Náhled vnitřních stran z kapitoly Rozhovory



Obr. 27: Náhled vnitřních stran z kapitoly Studenti



Obr. 28: Náhled vnitřních stran z kapitoly Studenti



Obr. 29: Náhled vnitřních stran z kapitoly Studenti

### 4.2.2 Výroba

Autorka se díky svým zkušenostem v oboru obrátila na tiskárnu Indigoprint s.r.o. 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-o-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: Foto z průběhu festivalu Uroboros, 2021*

*Obr. 4: Záznam video-openingu festivalu Uroboros, 2021*

*Obr. 5–6: Z průběhu přednášek na festivalu Uroboros, 2022*

*Obr. 7: Z výstavy Designers troublemakers pod vedením Kataríny Balážikové*

*Obr. 8: Z workshopu platformy Interakcije se studenty*

*Obr. 9: Finální podoba tvarů, které jsou základem vizuálního stylu publikace*

*Obr. 10: Finální podoba tvarů, které jsou základem vizuálního stylu publikace*

*Obr. 11: Vývoj titulku na knižní obálce*

*Obr. 12: Detail používaného rozostření písma*

*Obr. 13–14: Možné varianty knižní obálky*

*Obr. 15–16: Možné varianty knižní obálky*

*Obr. 17–18: Finální podoba knižní obálky*

*Obr. 19–20: Finální podoba knižní obálky*

*Obr. 21: Náhled vnitřních stran kapitol publikace*

*Obr. 22: Náhled vnitřní strany kapitoly publikace*

*Obr. 23: Náhled vnitřních stran z kapitoly Definice pojmů*

*Obr. 24: Náhled vnitřních stran z kapitoly Definice pojmů*

*Obr. 25: Náhled vnitřních stran z kapitoly Současný stav*

*Obr. 26: Náhled vnitřních stran z kapitoly Rozhovory*

*Obr. 27: Náhled vnitřních stran z kapitoly Studenti*

*Obr. 28: Náhled vnitřních stran z kapitoly Studenti*

*Obr. 29: 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                                 |
| :)   | úsmev                                                        |

## 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 Bařův 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*

- 2020–2024      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 Bratislave  
Katedra vizuálnej 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
- Zlin 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

MgA. Kristýna Londinová, Ph.D.

## **Kritický design**

Critical Design

Teze disertační práce

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

Náklad: vyšlo elektronicky

Sazba: MgA. Kristýna Londinová, Ph.D.

Publikace neprošla jazykovou ani redakční úpravou.

Pořadí vydání: první

Rok vydání: 2024

ISBN 978-80-7678-267-9