

nové nemocce

Vít Jakubíček
Radim Bačuvčík
Helena Maňasová Hradská
Jakub Hrdina
Štěpán Dlabaja
Lucia L. Fišerová

Technologie pohledem
tvůrčí generace Z

Nové (n)emoce

Kniha vznikla jako výstup projektu: Podpora koncepčního rozvoje Fakulty multimediálních komunikací,

Nové (n)emoce (2023–2025), RVO/FMK/2024/006

Texty: Vít Jakubiček, Radim Bačuvčík, Helena Maňasová Hradská, Jakub Hrdina,
Štěpán Dlabaja, Lucia L. Fišerová

Korektury: Jana Křížová

Grafická úprava: Dušan Wolf

Recenzenti: Ladislava Horňáková a Jiří Hulák

Rok vydání: 2025

Klíčová slova: emoce, generace Z, vysoké umělecké školství, design, umění, fotografie,
audiovizuální tvorba, fashion design, technologie, pesimismus, optimismus, empatie,
zúčastnění, plakát, umělá inteligence, internet, sociální sítě, navrhování, výstava

Vydavatel: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

První vydání

Edice: Tvar Obraz Text

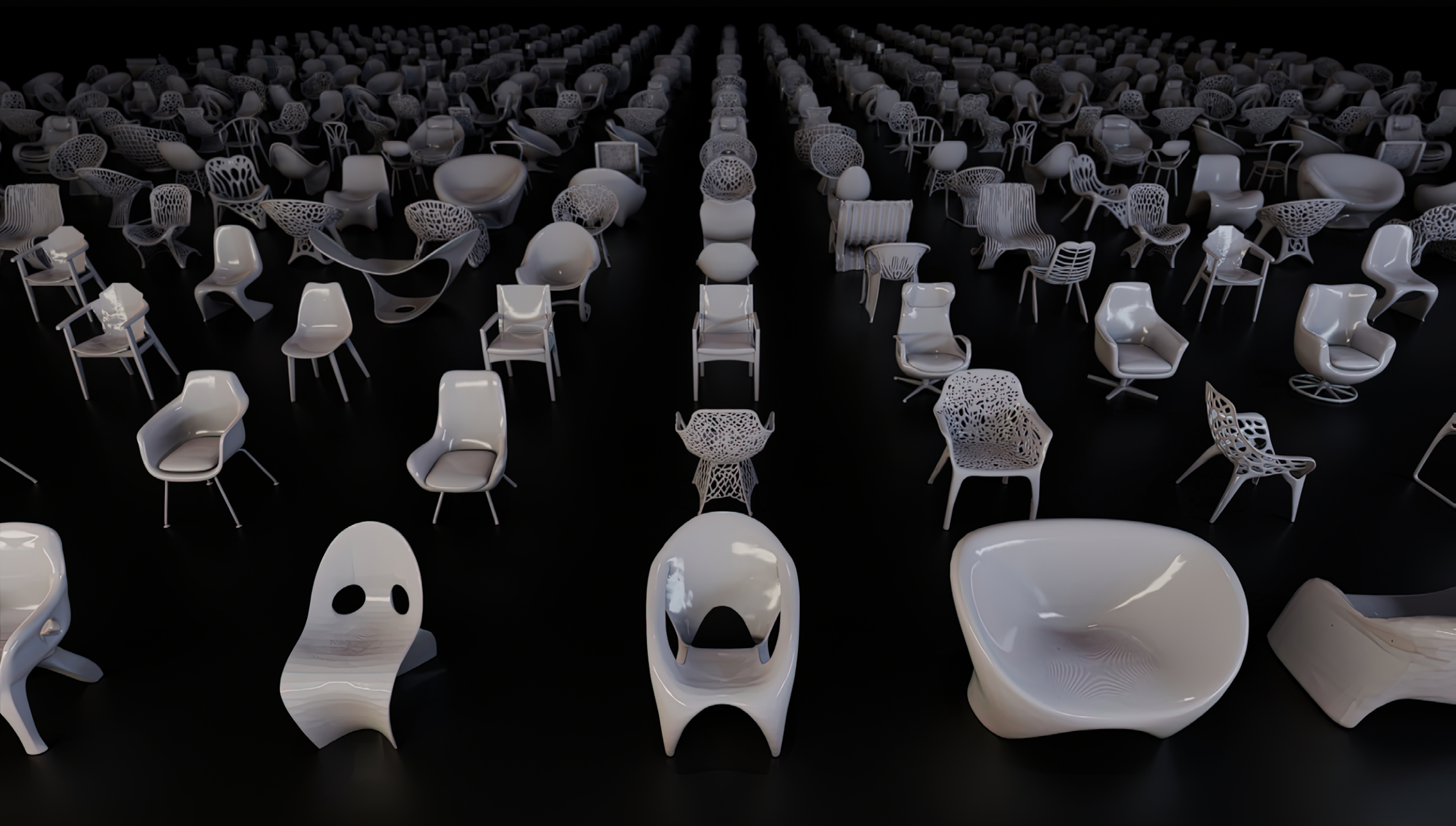
ISBN 978-80-7678-387-4 (elektronické vydání) // DOI: 10.7441/978-80-7678-387-4

©Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2025

nové
emoce

Obsah

Vít Jakubiček Technologie jako historicky ambivalentní fenomén	9
Radim Bačuvčík Hodnotové preference vysokoškoláků z Generace Z	21
Helena Maňasová Hradská Výstava jako emoční sonda generace Z	53
Vít Jakubiček Výstavní projekt Nové (n)emoce jako nástroj kritického zkoumání témat generace Z na Fakultě multimediálních komunikací UTB ve Zlíně	71
Jakub Hrdina/Štěpán Dlabaja ModificAI: Fenomenologie latentního prostoru a ontologická transformace designu v éře generativní umělé inteligence	119
Lucia L. Fišerová Médium emoce: Od slova k obrazu a obráceně / Pět zastavení ateliéru fotografie na cestě k sobě	155
OBRAZOVÁ DOKUMENTACE Dystopie a role technologií ve filmu očima studentů ateliéru Audiovizuální tvorba	180
Resumé	182



Technologie jako historicky ambivalentní fenomén

Technologie představují jednu z nejsilnějších hybných sil lidských dějin, chápaných jako proces kumulativní kultury, v němž se inovace rodí z neustálého navazování na předchozí řešení. Lidská tvořivost se přitom opírá o opakování existujících technologií, které je však vždy zatíženo drobnou (někdy záměrnou, jindy náhodnou) chybou v replikaci, jež se může stát zdrojem nového vývoje. Technické proměny neovlivňují pouze způsoby výroby, ekonomické uspořádání či politické struktury společnosti, ale zasahují také kulturní vzorce, každodenní praktiky i emocionální prožívání jednotlivců. Každá zásadní technologická změna, od vynálezu písma až po současnou umělou inteligenci, byla provázena směsicí nadějí a obav, fascinace i odporu. Technika se tak od počátku jeví v ambivalentní podobě: jako nástroj emancipace od mnoha omezení i potenciální zdroj chaosu, jako slib zlepšení lidského života i zároveň hrozba narušení dosavadního řádu.

Ambivalentní vztah k technice je patrný již ve starověkých textech. Platón ve **Faidru** ústy faraona Thamosa vyjadřuje obavu, že písmo, které se rodí jako nástroj upevnění vědění, povede k úpadku paměti a k oslabení vnitřního dialogu.¹ Technika zde vystupuje zároveň jako nástroj rozšíření lidských schopností i jako faktor jejich proměny (a v krajním případě i nahrazení). Tento základní vzorec rozporu se v dějinách techniky bude opakovat v různých podobách znovu a znovu.

[1] Platón, *Faidros*, přel. František Novotný, Praha 2003.

Technooptimismus a technopesimismus v dějinné perspektivě

Knihtisk, jenž přinesl možnost masového šíření textů, nebyl přijat bez výhrad. Elizabeth Eisensteinová ve své monumentální studii ukazuje, že zatímco tisk zásadně podpořil vědeckou revoluci a vzestup vzdělanosti, představoval současně ohrožení pro nositele tradičních autorit, kteří se obávali nekontrolovatelného šíření idejí a ztráty epistemické suverenity.² I zde najdeme základní vzorec modernity: technologie destabilizuje dřívější řád, tím vyvolává jak nadšení, tak odpor, a poskytuje tak všem ideologiím významný úběžník v podobě technologie hrdinné či nepřátelské.

S příchodem průmyslových revolucí se tato dynamika ještě prohloubila. První průmyslová revoluce, založená na energii uhlí, parních strojích a mechanizaci textilní výroby, znamenala dramatickou změnu ekonomické struktury, sociálních vztahů i městského života. Jak ukázal Robert C. Allen, zavedení mechanických strojů zvýšilo produktivitu a v dlouhodobé perspektivě vedlo ke zvyšování reálných příjmů.³ Průmyslová revoluce byla zároveň obrovským energetickým přechodem, jak zdůrazňuje například Václav Smil, a jako taková otevřela cestu bezprecedentní expanzi výroby i materiálních toků.⁴ Za uvedenou makroekonomickou perspektivou se však neskrývá idylický příběh. Změna organizace práce související s industriálním věkem 19. století s sebou prakticky již od počátku přinášela realitu dlouhých směn, dětské práce, pracovních úrazů a nemocí z povolání. Jak upozorňuje Eric Hobsbawm, luddité nebyli primitivními odpůrci technického pokroku, nýbrž organizované skupiny kvalifikovaných řemeslníků, především z textilních oblastí Anglie, kteří na počátku 19. století vystupovali proti zavádění strojů ohrožujících jejich profesní dovednosti, mzdy a sociální postavení. Jejich odpor nebyl namířen proti technice jako takové, ale proti konkrétním formám jejího využití v rámci nově vznikajícího továrního systému.⁵ Rozbíjení strojů, které se stalo nejviditelnějším symbolem ludditství, mělo v tomto kontextu především charakter cíleného a symbolického aktu. Stroje nebyly ničeny nahodile, ale selektivně, často v noci a s důrazem na zařízení, jež umožňovala zaměstnavatelům obcházet tradiční učňovské struktury, snižovat mzdy a nahrazovat kvalifikovanou práci levnou pracovní silou. Nadšení z technologické inovace, které se objevovalo

[2] Elizabeth L. Eisenstein, *The Printing Press as an Agent of Change: Communications and Cultural Transformations in Early Modern Europe*, Cambridge 1979.

[3] Robert C. Allen, *The British Industrial Revolution in Global Perspective*, Cambridge 2009.

[4] Václav Smil, *Energy and Civilization: A History*, Cambridge (MA) 2017.

[5] Eric J. Hobsbawm, *Industry and Empire*, Londýn 1968.

v dobových patentních spisech a v projevech průmyslových elit, tak ostře kontrastovalo s úzkostmi a ztrátami dělnické třídy. Společenské reakce na techniku jsou tedy rozdílné podle pozice aktérů a jejich schopnosti změnu ovlivňovat či absorbovat.

Druhá průmyslová revoluce tento proces ještě prohloubila. Elektřina, ocel, spalovací motor, chemický průmysl a pásová výroba přinesly tak zásadní přetvoření každodennosti, že Thomas P. Hughes považuje elektrické sítě spíše za sociálně-technické systémy než za pouhé technické inovace.⁶ Elektrifikace proměnila představy o prostoru a čase, umožnila noční život, vznik nových forem práce i oddechu. David Nye přesvědčivě dokumentuje, že zavádění elektřiny bylo provázáno pozitivní fascinací i značnou nedůvěrou. Někteří lidé totiž podle něj vnímali elektrické vedení jako hrozbu požáru a zdroj záhadné síly prostupující domácnost.⁷

Podobně ambivalentní přijetí provázelo automobil. Peter Norton ukazuje, že automobil transformoval město natolik, že změnil normy pohybu, hierarchii uživatelů ulice i představy o tom, co znamená bezpečný veřejný prostor.⁸ Automobil se stal symbolem individuální svobody, ale také zdrojem nehod, hluku a znečištění. Společnost musela postupně (a ne vždy bez konfliktů) reorganizovat městské systémy, přizpůsobit legislativu a redefinovat samotný pojem občanského prostoru a jeho priorit. Staré obavy ze „zrychleného světa“ tak byly na druhé straně doprovázeny i nadšením z dynamičtější formy mobility.

Kulturní reprezentace technologického „pokroku“

Na přelomu 19. a 20. století, kdy se průmyslová modernita začala jevit jako stabilní a samozřejmá součást každodenního života, se technologický optimismus stále častěji přesouval z oblasti inženýrské praxe do roviny kulturní imaginace. Budoucnost se nestávala pouze předmětem technických projektů, ale také obrazů, ilustrací a narativů, které slibovaly radikální proměnu života prostřednictvím vědy a techniky. Smělé, i když často nenaplněné vize světa budoucnosti založené na vědecko-technickém pokroku se od konce 19. století staly výrazným inspiračním zdrojem celé řady

[6] Thomas P. Hughes, *Networks of Power: Electrification in Western Society, 1880-1930*, Baltimore 1983.

[7] David E. Nye, *Electrifying America: Social Meanings of a New Technology, 1880-1940*, Cambridge (MA) 1990.

[8] Peter D. Norton, *Fighting Traffic: The Dawn of the Motor Age in the American City*, Cambridge (MA) 2008.

vizuálních i audiovizuálních děl, která zpětně vypovídají spíše o dobových očekáváních, obavách a ideologiích než o reálném vývoji technologií v budoucnosti. Raným a dnes již ikonickým příkladem je francouzská ilustrační série **En l'An 2000** (1899–1910), spojovaná především se jménem Jeana-Marca Côtého, která prostřednictvím pohlednic nabízela optimistické obrazy každodenního života v roce 2000, od mechanizované výuky, automatizované práce až po létající dopravní prostředky a odrážela fascinaci průmyslovou modernitou přelomu století.

Na tuto tradici o několik desetiletí později navázal americký ilustrátor Arthur Radebaugh svou novinovou sérií **Closer Than We Think** (1958–1963), která v duchu poválečného technologického optimismu prezentovala desítky vizí „blízké budoucnosti“, v níž měl vědecký pokrok zásadně zjednodušit a zpříjemnit lidský život. Tyto vizuální projekce se postupně přenesly i do audiovizuální kultury, kde získaly komplexnější narativní podobu: od rané filmové dystopie **Metropolis** (1927), zobrazující technologickou civilizaci jako zdroj sociálního konfliktu, přes optimisticky laděný animovaný seriál **Jetsonovi** (1962), jenž technologii prezentuje jako nástroj pohodlného života, až po filozofickou reflexi vztahu člověka a techniky ve filmu **2001: Vesmírná odysea** (1968). V pozdějších dekádách se pak víra v pokrok proměňuje v ambivalentní či temné vize, jak ukazuje **Blade Runner** (1982), nebo je reflektována s ironickým odstupem v populární kultuře, například ve snímku **Návrat do budoucnosti II** (1989). Celek těchto ilustrativních i audiovizuálních děl tak potvrzuje, že představy budoucnosti fungují jako kulturní projekční plocha, na níž se promítají aktuální naděje i obavy spojené s technologickým vývojem.

Krise „pokroku“ a zkušenost technologického selhání

Optimistická technologická imaginace vyrůstala z přesvědčení, že rozum, věda a technika mohou svět učinit přehlednějším, spravedlivějším a bezpečnějším. Světové války však tuto víru vystavily radikální zkoušce. To, co bylo dosud chápáno jako nástroj pokroku, se v průmyslovém měřítku proměnilo v prostředek destrukce, mobilizace a disciplinace celých společností. Druhá světová válka

k této zkušenosti přidala ještě temnější rozměr: moderní technické, logistické a administrativní postupy se staly součástí systematického vyhlazování, v němž byla tzv. racionalita oddělena od etiky a efektivita od lidskosti. Závěrečný jaderný výbuch pak symbolicky uzavřel éru bezstarostné víry společnosti v technický pokrok tím, že ukázal, že technologie mohou ohrozit samotné podmínky lidské existence.

Poválečný vztah k technice se proto vyznačuje trvalým napětím mezi optimismem a pesimismem. Technologie se staly zdrojem obnovy, komfortu a nových možností, zároveň však nesly tíhu vzpomínky na svou destruktivní minulost a potenciál selhání.⁹ V této ambivalenci se formuje poválečná modernita, v níž se naděje na technologickou emancipaci neustále prolíná s vědomím její křehkosti a možných katastrofických důsledků.

Třetí průmyslová revoluce, éra elektroniky, výpočetní techniky a jaderné energie, posunula technologický konflikt z oblasti hmotných strojů do sféry abstraktních systémů. Elektronické obvody a počítače změnilы povahu práce, komunikace i vědeckého poznání. Jaderná energie byla po roce 1945 prezentována jako „energie budoucnosti“ a symbol modernity.¹⁰ Avšak katastrofy v Černobylu (1986)¹¹ a Fukušimě (2011) ukázaly, že selhání takových systémů má dlouhodobé psychologické, sociální i environmentální dopady, které nelze redukovat na pouhé zdravotní ukazatele. Tyto příklady ukazují, že klíčovým problémem moderních technologií není pouze jejich výkon, ale způsob, jakým se jejich selhání akumulují, zneviditelňují a institucionálně normalizují.

Důslednou kritiku pojetí technologického vývoje jako lineárního sledu úspěchů a zdokonalování představuje publikační činnost Henryho Petroskiho. Petroski se dlouhodobě věnoval analýze selhání v oblasti inženýrského navrhování a konstrukční praxe a ukazoval, že technická selhání často nebývají pouhými anomáliemi či důsledkem individuálního pochybení, ale strukturální součástí samotného procesu technického vývoje. Napříč svými klíčovými pracemi ***To Engineer Is Human, Design Paradigms a Success Through Failure***¹² rozvíjel argument, že inženýrské poznání se formuje především skrze konfrontaci s nezdary, které odhalují limity návrhových předpokladů, zjednodušujících modelů i analogií převzatých z minulých řešení.

[9] Bliže například zde: Charlotte Fiell/Peter Fiell, *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*, New York 2016.

[10] Bliže například zde: Charlotte Fiell – Peter Fiell, *The Story of Design: From the Paleolithic to the Present*, New York 2016.

[11] Bliže například zde: *International Atomic Energy Agency, Chernobyl's Legacy: Health, Environmental and Socio-Economic Impacts*, Vídeň 2006, <https://www.who.int/publications/m/item/chernobyl-s-legacy-health-environmental-and-socio-economic-impacts-and-recommendations-to-the-governments-of-belarus-the-russian-federation-and-ukraine>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[12] Henry Petroski, *To Engineer Is Human*, New York 1985; Henry Petroski, *Design Paradigms*, Cambridge (MA) 1994; Henry Petroski, *Success Through Failure*, Princeton 2006.

Petroski se soustředil zejména na chyby v návrhu, podcenění zatížení, nepochopení materiálového chování a důsledky zdánlivě marginálních konstrukčních úprav, jež mohou v komplexních systémech narušit křehkou rovnováhu celku. Jeho analýzy opakovaně ukazují, že selhání často nevznikají v okamžiku havárie, ale jsou výsledkem dlouhodobé kumulace kompromisů, optimalizací a „dostatečně dobrých“ řešení, která se v běžné praxi jeví jako racionální. Z této perspektivy Petroski formuloval inženýrství jako „disciplínu zodpovědnosti“, jejímž jádrem je systematická reflexe chyb a přijetí skutečnosti, že ani vysoká technická sofistikovanost nezaručuje spolehlivost systému. Naopak právě rostoucí komplexita technologií mnohdy vytváří nové, obtížně předvídatelné formy selhání, jejichž důsledky se často projeví až s časovým odstupem.

Tento důraz na dlouhodobé a nepřímé účinky technických rozhodnutí umožňuje posunout pozornost od spektakulárních havárií k méně viditelným, avšak neméně formujícím aspektům technického prostředí. Právě zde se Petroskiho perspektiva přirozeně protíná s analýzou Sigfrieda Giediona, který v publikaci ***Mechanization Takes Command***^[13] ukázal, že technický vývoj neproměňuje pouze průmyslovou výrobu, ale zásadně zasahuje i každodenní a intimní prostory moderního života. Giedion se přitom nesoustředil na jednotlivé technologie či materiály, nýbrž na proces mechanizace a tzv. racionalizace, v jehož rámci se technika stává samozřejmým, téměř neviditelným pozadím každodenních praktik.

Materiál, který „slíbil“ příliš mnoho

V tomto analytickém rámci lze zpětně porozumět roli syntetických a polosyntetických polymerních materiálů, které se ve 20. století staly všudypřítomnou součástí domácností, pracovních prostředí i spotřební kultury. Plast zde nevystupuje primárně jako samostatná technologie, ale jako materiální médium, umožňující a stabilizující mechanizované způsoby života (od kuchyňského vybavení a hygienických pomůcek po kancelářské a spotřební předměty). Jeho úspěch spočíval právě v této nenápadnosti a schopnosti přirozeně zapadnout do takto racionalizovaného každodenního prostředí.

[13] Sigfried Giedion, *Mechanization Takes Command: A Contribution to Anonymous History*, New York 1948.

Dobové vnímání plastu bylo přitom výrazně optimistické. Jak ukazuje publikace *Plastic Dreams*,¹⁴ byly plasty zejména v meziválečném období a po roce 1945 chápány jako materiály budoucnosti (lehké, tvárné, levné a otevřené novým estetickým i funkčním řešením). Umožňovaly sériovou výrobu objektů s novými tvarovými a barevnými kvalitami a byly spojovány s představou racionalizované domácnosti, dostupného komfortu a demokratizace designu. Právě tato kombinace technologického optimismu a materiální samozřejmosti však zároveň oddalovala kritickou reflexi dlouhodobých materiálních, environmentálních a kulturních důsledků plastů, které se plně začaly projevovat až v pozdější fázi jejich masového rozšíření.

Z dnešní perspektivy je zřejmé, že tento materiálový optimismus byl úzce svázán s lineárním modelem masové výroby a spotřeby, jehož dlouhodobé důsledky nebyly v době jeho vzniku systematicky reflektovány. Od konce 20. století začala empirická data o akumulaci plastového odpadu v oceánech a krajině, včetně vzniku rozsáhlých akumulacích zón, výrazně proměňovat hodnocení tohoto materiálu.¹⁵ Současně výzkum mikroplastů ukázal, že plastové částice se dostávají do vodních ekosystémů, potravních řetězců i lidského těla.¹⁶ Tyto poznatky otevřely diskusi ohledně možných zdravotních a environmentálních dopadů.

Plast dnes zaujímá ambivalentní postavení. Na jedné straně zůstává klíčovým materiálem v oblastech, kde jeho vlastnosti přinášejí nezastupitelné funkční výhody, zejména v medicíně, dopravě či obalových systémech. Na straně druhé se stal emblémem environmentální zátěže a symptomem selhání lineárního hospodářského modelu, který je hluboce zakořeněn v dynamice současné spotřební kultury. V kontextu antropocénu plast nepůsobí pouze jako izolovaný materiální problém, ale jako výrazný činitel formující materiální „masu“ antroposféry a současně výrobní i konzumní návyky, společenský habitus i podobu kolektivní paměti, v nichž se jiné materiálové a behaviorální alternativy postupně stávají obtížně představitelnými. Jeho problematičnost nespočívá jen v objemu produkce, ale také v ekonomické logice, kterou podporuje: plast se stává ideálním nástrojem (nez)dravé soutěže, v níž jsou zablokováním alternativních materiálových variant vytlačování konkurenti a spotřebitel je postupně udržován v závislosti na jedině, standardizované nabídce. Normalizované způsoby zacházení s plastem jsou tak výsledkem nejen technických vlastností materiálu,

[14] Charlotte Fiell – Peter Fiell, *Plastic Dreams: Synthetic Visions in Design*, Londýn 2009.

[15] Laurent C. M. Lebreton et al., *Evidence that the Great Pacific Garbage Patch Is Rapidly Accumulating Plastic*, *Scientific Reports* 8, 2018, <https://www.nature.com/articles/s41598-018-22939-w>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[16] Kieran D. Cox et al., *Human Consumption of Microplastics*, *Environmental Science & Technology* 53, 2019, <https://pubs.acs.org/doi/10.1021/acs.est.9b01517>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[17] Posun v hodnocení technických artefaktů má však dopady nejen na úrovni environmentální politiky či materiálových toků, ale i v rovině každodenního užívání. Právě zde se otevírá perspektiva Donalda Normana, jenž upozorňuje, že způsoby, jakými jsou technické objekty navrženy, zásadně ovlivňují chování uživatelů i interpretaci selhání. Nevhodně materiálově či technicky navržené objekty, ať už jde o dveře, přehrávače či digitální systémy, nezdídko vytvářejí situace, které jsou následně mylně označovány jako „lidská chyba“ a stávají se zdrojem frustrace jednotlivců i skupin uživatelů. Mimo jiné i tento důvod nakonec může mít za následek zkrácení cyklu užívání daných předmětů, které nejsou orientovány na potřeby zákazníků a jsou předčasně nahrazovány jinými.

Srov. s Donald Norman, *Design pro každý den*, přel. Jan Kuneš, Praha 2010.

ale i jeho výrobní organizaci, masové dostupnosti a nízké ceny. Posun v jeho vnímání, od materiálu spojeného s pohodlím a technickým optimismem k objektu ekologické reflexe a společenské kritiky, zapadá do širšího historického vzorce, v němž jsou technologické inovace hodnoceny teprve s odstupem, ve světle jejich dlouhodobých environmentálních, kulturních a civilizačních důsledků.¹⁷



Současné technologie a nová konfigurace ambivalence

Dění současnosti opakuje mnohé vzorce minulosti, byť v nových kontextech. Elektromobilita například slibuje ekologičtější dopravu, nižší lokální emise a vyšší efektivitu; zároveň však materiální a energetické náklady na výrobu baterií či těžbu kovů připomínají, že žádná technologie není „bezplatná“.¹⁸ Tento typ ambivalence je přesně tím, co Smil zdůrazňuje ve svých analýzách energetických a materiálových cyklů moderní civilizace.¹⁹

Podobně vzniká i umělá inteligence jako všestranný příslib zlepšení efektivity práce, medicíny či například logistiky. Současně však nese otázky koncentrace moci, ztráty soukromí, algoritmické zaujatosti nebo ekonomické nerovnosti, což detailně rozebírá ve své rozsáhlé publikaci Shoshana Zuboff.²⁰ Historické paralely jsou i zde patrné: lidé se obávali parního stroje, elektřiny či automobilu. Nyní se nezřídka obávají pokročilých digitálních systémů a algoritmických rozhodnutí.

Smilova práce *Invention and Innovation* přesvědčivě ukazuje, že většina velkých technologických slibů se v dějinách nenaplnila.²¹ Projekty jako vzducholodě, supersonické dopravní letouny či jaderné civilní výbuchy byly prezentovány jako epochální milníky. Nakonec však často přinesly více problémů než reálných přínosů pro společnost. Protipól těchto selhání tvoří „nenápadné“ inovace (například Haber-Boschův proces syntézy amoniaku), jejichž dopady změnily svět hlouběji než řada mediálně slavnějších projektů. Toto rozlišení mezi „viditelnými“ a „strukturálními“ inovacemi je pro Smila klíčové a například i pro hlubší pochopení současné debaty o AI mimořádně cenné.

Současná digitální civilizace tudíž nepředstavuje historickou výjimku, ale další fázi dlouhodobého vývoje, v němž technologie opakovaně přetvářejí ekonomické struktury, sociální vztahy i každodenní zkušenost. Digitalizace zvyšuje efektivitu a dostupnost služeb, zároveň však vytváří rozsáhlé datové stopy a prohlubuje asymetrie moci mezi jednotlivci, institucemi a technologickými platformami. Automatizace slibuje racionalizaci rozhodování, avšak současně posiluje závislost na komplexních a obtížně přezkoumatelných systémech, jejichž fungování i selhání se často projevují se zpožděním.

[18] International Energy Agency (IEA), *Global EV Outlook 2023*, Paříž 2023, <https://iea.blob.core.windows.net/assets/dacf14d2-eabc-498a-8263-9f97fd5dc327/GEV02023.pdf>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[19] Václav Smil, *How the World Really Works: The Science Behind How We Got Here and Where We're Going*, New York 2022.

[20] Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, New York 2019.

[21] Václav Smil, *Invention and Innovation: A Brief History of Hype and Failure*, Cambridge (MA) 2023.

Tato strukturální ambivalence dlouhodobě formuje protichůdné postoje technooptimismu a technopesimismu, které se staly také koncepčním východiskem projektu **Nové (n)emoce**, zaměřeného na současnou generaci studujících tvůrců na Fakultě multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Také zde technooptimistická perspektiva akcentovala emancipující potenciál techniky a její schopnost přispívat k řešení společenských problémů, zatímco technopesimistická upozorňovala na vznik nových forem kontroly, prohlubování nerovností, ztrátu autonomie i environmentální důsledky technologického rozvoje.

Mezi technologickým optimismem a skepsí

Studie vycházela z přesvědčení, že technologie patří k nejmocnějším hybným silám lidských dějin. Nikoli však jako autonomní motor nevyhnutelného pokroku, nýbrž jako historicky proměnlivý proces, jehož účinky se vždy rozvíjejí v konkrétních materiálních, institucionálních a sociálních podmínkách. Jak ukazují příklady sledované v textu, technické inovace od počátku vstupují do společnosti v ambivalentní podobě: jako prostředek rozšíření lidských možností i jako zdroj nejistoty, destabilizace a nových forem závislosti. Naděje a obavy, které provázely písmo, knihtisk, průmyslové stroje, elektřinu či digitální technologie, se v různých obměnách vracejí napříč epochami a potvrzují, že technologický vývoj má povahu kumulativní, nikoli lineární.

Právě tato historická kontinuita zpochybňuje zjednodušené a zneužitelné interpretace techniky jako jednoznačného příslibu zlepšení života i jako inherentní hrozby moderní společnosti. Autoři, o něž se studie opírá, ukazují, že technologie nelze oddělit od podmínek svého vzniku a užívání a že jejich důsledky se často plně projeví až s časovým odstupem. Václav Smil upozorňuje na fyzikální, energetické a infrastrukturní limity technických systémů, které rámuji jejich reálný dopad. Henry Petroski ve svých pracích ukazoval, že selhání nejsou výjimkou, ale strukturální součástí inženýrské praxe a klíčovým zdrojem technického učení. Perspektivu technologií jako komplexních sociálně-technických konfigurací rozvíjel Thomas P. Hughes, zatímco Sigfried Giedion upozorňoval na

to, že technika formuje každodenní zkušenost často nenápadně, prostřednictvím proměn rytmů, prostorů a návyků. Na úrovni přímé interakce člověka s technickými systémy pak Donald Norman připomíná, že mnohé problémy připisované „lidské chybě“ jsou ve skutečnosti důsledkem konkrétních návrhových rozhodnutí.

Jedním z opakujících se zjištění této studie je skutečnost, že společenské hodnocení technologií se zpravidla ustaluje až zpětně, ve světle jejich kumulativních a dlouhodobých důsledků. To platí jak pro rozsáhlé technické systémy, tak pro zdánlivě samozřejmé materiální a organizační inovace, které se postupně stávají součástí každodenního života. Regulace, omezení a snahy o kontrolu technologií se v tomto rámci nejeví ani jako definitivní odpovědi na technologická rizika, ani jako pouhé brzdy rozvoje, ale jako průběžné společenské reakce na napětí mezi užitekem, rizikem a udržitelností.

Cílem této práce nebylo rozhodnout spor mezi technooptimismem a technopesimismem, ale ukázat, že oba tyto přístupy mají sklon redukovat složitost technologických procesů. Historická zkušenost naznačuje, že technologie nelze hodnotit izolovaně ani okamžitě, nýbrž jako proměnlivé procesy, jejichž význam se utváří v čase a v konkrétních společenských souvislostech. Takto pojatá reflexe techniky se vrací k ambivalentnímu pohledu přítomnému již v nejstarších textech a umožňuje chápat technologickou současnost nikoli jako výjimku, ale jako další fázi dlouhého a opakovaně se vracejícího příběhu lidské technické tvořivosti.





Hodnotové preference vysokoškoláků z Generace Z

V této kapitole si představíme postoje preference vysokoškolských studentů z generace Z v několika oblastech, které souvisejí s jejich vnímáním hodnot, které charakterizují fungování jejich světa a jejich pohled na budoucnost sebe sama i celé společnosti. Zaměříme se na tři okruhy entit – osobní hodnoty a preference v oblasti společenských a politických témat, které charakterizují to, jak by z jejich pohledu mělo fungovat upořádání určitých společensko-politických pravidel.

Data, která si zde představíme, byla sesbírána v rámci dlouhodobého kvantitativního výzkumu, který je na Fakultě multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně realizován již od roku 2018. V rámci tohoto výzkumu se sleduje více preferenčních okruhů, které souvisejí s nákupním chováním (preference v oblasti hmotných produktů a služeb a módních značek), volnočasovými aktivitami (aktivní a pasivní sport, témata interpersonální komunikace), mediálního chování (sledovaná média), postoje ke kultuře (preferované hudební styly, filmové žánry) a obecných názorů a postojů (postoj k politickým osobnostem, hodnotám, ztotožnění se s určitými světonázorovými výroky).

Pro účely této kapitoly byla využita data sesbíraná v letech 2022–2025. Ve sledovaném období bylo získáno celkem 4 348 odpovědí od respondentů ve věku 15–80 let. V získaném vzorku byli rovnoměrně zastoupeni respondenti obou pohlaví a jednotlivých věkových skupin, dostatečně, byť ne zcela vyváženě, zde byli zastoupeni i obyvatelé jednotlivých regionů České republiky a sídel různé velikosti.

foto na předchozí straně

Pohled do výstavy Nové (n-)emoce v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně, v popředí skleněná plastika *Napětí* (2025) Petra Many, foto: archiv Krajské galerie výtvarného umění ve Zlíně (dále KGVUZ).

Tabulka 1 Sledované osobní hodnoty a společenská témata

V této kapitole se zaměříme na odpovědi na tři otázky, jejichž společným jmenovatelem jsou hodnotové preference. Jedná se o demonstraci postojů ve spíše abstraktních oblastech, které se však mohou projevovat velmi konkrétně v lidském chování.

První okruh osobních hodnotových preferencí byl vyjádřen otázkou v dotazníku, která zněla takto: **„Které hodnoty jsou pro Vás osobně důležité, případně si myslíte, že by se na ně měli zaměřit i ostatní lidé? Vyberte prosím 1–10 položek.“** Jako odpověď bylo nabízeno 30 různých osobních hodnot. Otázka byla koncipována jako výčtová, respondent tedy mohl volit více variant odpovědí (součet preferencí v tabulkách, které budou představeny později, je tak větší než 100 %). Přehled odpovědí je uveden v prvním sloupci následující tabulky, je zde již seřazen sestupně podle podílu respondentů (ve všech věkových skupinách), kteří dané varianty odpovědí zvolili. Jak je vidět, jsou zde zahrnuty hodnoty, které by bylo možné označit jako altruistické (Pomáhat druhým, Morálnost, Úcta ke starším), hodnoty vztahované ke společnosti a pravidlům jejího fungování (Spravedlnost, Přátelství, Respektovat druhé lidi), k vlastní osobě (Zdraví, Štěstí, Skromnost) včetně takových, které by mohly znamenat silný osobní benefit (Užít si život, Mít svůj klid, Bohatství, moc).



Rodina	Léčba a prevence nemocí	Být otevřený novým věcem	Humanitární pomoc ve světě
Zdraví	Ochrana životního prostředí	Spojení s přírodou	Rovné příležitosti mužů a žen
Přátelství	Domácí násilí na dětech	Starat se sám o sebe	Dárcovství krve a kostní dřeně
Láska	Domácí násilí na ženách	Stále se zdokonalovat	Boj proti alkoholismu
Slušnost	Šikana a kyberšikana	Dodržovat pravidla	Dětská práce ve třetím světě
Spravedlnost	Boj proti drogám	Ctit tradice	Chudoba ve třetím světě
Respektovat druhé lidi	Třídění odpadu	Víra	Práva sexuálních menšin
Úcta ke starším	Zdravé stravování	Národní hrdost	Boj proti kouření
Zodpovědnost	Boj proti korupci	Respekt k autoritám	Omezování spotřeby zboží
Svoboda, nezávislost	Uprchlíctví, přistěhovalci	Společenské uznání	Posilování vlastenectví
Bezpečnost	Práva a ochrana zvířat	Bohatství, moc	Boj proti hazardním hrám
Pomáhat druhým	Sportovní aktivity dětí		
Užít si život	Bezpečnost silničního provozu		
Vzdělání	Ochrana dat na internetu (hackeři)		
Štěstí	Rasismus a xenofobie		
Práce	Práva seniorů		
Morálnost	Osobní bezpečnost a sebeobrana		
Skromnost	Práva zaměstnanců		
Mít svůj klid	Posílení ochoty pomáhat druhým		

Tabulka 2 Sledované politické hodnoty

Další okruh tvoří společenská témata, která mohou být předmětem společenské či mediální diskuze, zejména by se však mohla stát oblastí zájmu činnosti různých neziskových organizací i veřejné správy, nebo námětem kampaní z oblasti sociálního marketingu. Jde tedy o oblasti, která by mohla z nějakého pohledu představovat společenský problém nebo nebezpečí, a je tedy potřeba se jimi na určité úrovni a v určitém časovém horizontu zabývat a „řešit je“. Otázka v dotazníku zněla takto: **„Které společenské problémy a otázky jsou podle Vás důležité? Vyberte prosím 1–10 témat, která Vás osobně zajímají, sledujete informace o nich a považujete za důležité se jimi zabývat a řešit je.“** Seznam byl kromě jiného inspirován výsledky analýzy sociálních marketingových kampaní realizovaných v České republice, jejichž výsledky byly publikovány ve formě čtyř monografií zaměřených na jednotlivé oblasti sociální marketingové komunikace (Bačuvčík, Harantová, 2015, 2016, 2017, 2018). Výchet nabízených variant odpovědí, opět v sestupném pořadí podle celkových výsledků výzkumu, je uvedený ve druhém sloupci Tabulky 1.



Zločiny je potřeba trestat přísněji než nyní	Naše politika by se měla více orientovat na USA a západní Evropu
Daně by měly být nižší	Žijeme v nejlepší době, jaká kdy byla
Je správné volit prezidenta přímou volbou	Před rokem 1989 to bylo v lecčems lepší
Klimatická krize představuje reálnou hrozbu	Je správné, aby se v naší zemi platilo Eurem
Lidská práva jsou důležitější než obchodní zájmy v zahraničí	Stát by měl do hospodářství zasahovat co nejméně
Je třeba omezit možnosti přistěhovalectví do naší země	Stát se má víc starat o lidi, i za cenu zvýšení daní
Homosexuální páry mají mít stejná práva jako heterosexuální	Lidé mají mít právo držet zbraně
Naše země má být co nejvíc nezávislá na ostatních	Je potřeba prohloubit evropskou integraci
Pro naši zemi je klíčová mezinárodní spolupráce	Náš stát by měl vystoupit z Evropské unie
Evropská unie by měla zasahovat do méně věcí	Problémy s životním prostředím nejsou tak závažné, jak se tvrdí
Pracovní doba by se měla zkracovat	Naše politika by se měla více orientovat na Rusko nebo Čínu
Malé výchovné tělesné tresty dětí jsou v pořádku	
Je správné, že se naše armáda účastní zahraničních misí	
Máme využívat obnovitelné zdroje, i když budou dražší	
Lidé by měli o důležitých problémech rozhodovat v referendu	
Měl by existovat trest smrti	
Je potřeba víc regulovat internet a sociální sítě	
V současné době nám reálně hrozí ztráta svobody a demokracie	
Měkké drogy jako marihuana by měly být legální	

Posledním zde sledovaným okruhem jsou postojové hodnotové výroky, které se vztahují k politickým tématům, která se jeví aktuální, jsou součástí politické nebo mediální agendy, a tím často objektem diskusí mezi lidmi. Výroky reprezentují témata, která mohou být součástí programů politických stran, často se týkají toho, čím se politické strany a osobnosti liší, vymezují se proti sobě, snaží se oslovovat voliče ve volbách. Otázka v dotazníku zněla takto: „**Vyberte prosím výroky, se kterými souhlasíte.**“ Lze si všimnout, že v některých případech tvoří tyto výroky antagonistické dvojice (viz např. výroky ohledně politické orientace na východ nebo na západ), což v dotazníku nebylo zjevné, protože výroky zde byly uvedeny pouze ve formě soupisu (s nastaveným mícháním odpovědí).

Obecně je třeba ke všem těmto nabízeným soupisům dodat, že respondenti si měli vybrat položky, které je zaujaly, oslovily, a oni získali pocit, že se jich dotýkají. Výsledky, které budeme dále komentovat, tak nelze chápat jako míru souhlasu (nebo naopak nesouhlasu), míru důležitosti pro jednotlivé respondenty, ani nic podobného. Ve výsledcích můžeme najít „pouze“ podíl respondentů, na které jednotlivé položky dokázaly „udělat první dojem“ a měly tedy schopnost je spontánně oslovit. Pokud by takové pořadí preferencí vzniklo například na základě osobní diskuse o jednotlivých tématech, výsledky by mohly být velmi odlišné.

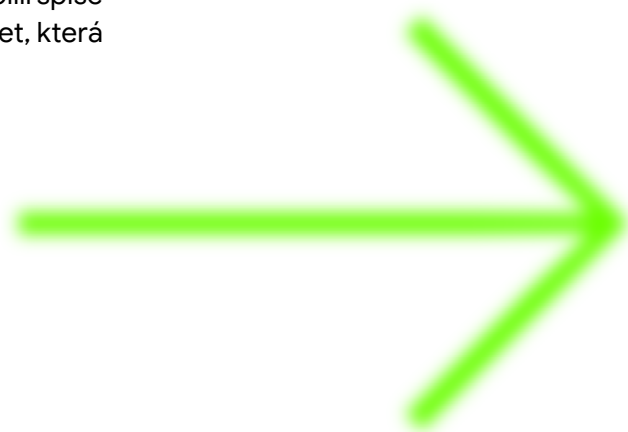
Osobní hodnotové preference

Nyní se podívejme na to, jak respondenti z generace Z odpověděli na první otázku ohledně osobních hodnotových preferencí, ve srovnání s ostatními respondenty. V Tabulce 3 jsou uvedeny výsledky za všechny respondenty ve věku 15–80 let. V levém sloupci je výčet jednotlivých osobních hodnot, seřazený podle celkových preferencí. Ty jsou zobrazeny ve sloupci označeném „C“. Údaje jsou uvedeny v procentech (znak % v tabulkách není uváděn). V následujících sloupcích jsou uvedeny výsledky jednotlivých věkových skupin, které jsou vymezeny po deseti letech, přičemž číslo v záhlaví tabulky označuje spodní hranici intervalu (číslo 15 tedy značí věkovou skupinu 15–24 let,

a tak dále). Ve spodním řádku je uveden počet respondentů celkově (4 348) a v jednotlivých věkových skupinách. Za generaci Z se považují lidé, kteří se narodili podle různých vymezení mezi roky 1995/2000 a 2010/2012, v době sběru dat pro tento výzkum (2022–2025) tak mohli mít mezi 15 a 22/30 lety. Pro naše účely tedy za příslušníky generace Z můžeme považovat nejlépe osoby ve věkové skupině 15–24 let, kterých bylo ve výběrovém souboru 833.

V posledním sloupci tabulek je uveden variační koeficient (v_x). Ten byl vypočítán jako podíl směrodatné odchylky výsledků jednotlivých položek (řádky) ve všech věkových skupinách (sloupce) a celkového výsledku dané položky. Hodnota variačního koeficientu ukazuje, jak moc se výsledek v jednotlivých věkových skupinách liší. Čím nižší toto číslo je, tím jsou výsledky shodnější, a naopak. Lze si všimnout, že zejména na prvních pozicích celkových výsledků jsou osobní hodnoty, které mají velmi podobné preference ve všech věkových skupinách (Rodina, Zdraví, dále třeba Slušnost), byť zde platí, že zrovna ve skupině 15–24 jsou preference o něco nižší, což ovšem pořadí osobních hodnot, které v této skupině je, ovlivnilo jen velmi málo.

Jak je vidět, na třetím a čtvrtém místě celkového pořadí jsou položky, u nichž je již rozdíl v hodnocení jednotlivými věkovými skupinami větší. Dokonce natolik, že položka Přátelství se u respondentů z generace Z umístila na prvním místě. Zajímavé je, že položka Láska, kterou obecně také volili spíše mladší respondenti, avšak vrchol preferencí má tato položka až ve věkové skupině 25–34 let, která již většinou náleží do generace Y.



Tabulka 3

Osobní hodnotové preference podle věku

	C	VĚK							
		15	25	35	45	55	65	75	vx
Rodina	62,0	54,0	60,6	62,7	64,8	62,0	67,5	62,6	0,06
Zdraví	59,8	51,0	63,9	58,9	63,2	59,9	60,8	58,8	0,07
Přátelství	47,4	56,0	54,7	51,2	47,7	39,2	37,3	28,3	0,20
Láska	46,2	50,5	57,8	49,5	48,1	32,6	38,2	31,6	0,20
Slušnost	43,1	36,6	42,2	44,7	45,6	41,7	45,5	49,1	0,09
Spravedlnost	36,0	34,5	41,3	37,2	35,3	38,8	27,4	32,1	0,12
Respektovat druhé lidi	32,2	34,6	38,9	35,8	28,6	29,8	24,6	26,1	0,15
Úcta ke starším	32,0	19,9	31,4	31,3	30,9	33,1	41,1	52,9	0,30
Zodpovědnost	31,1	23,8	38,7	38,2	30,9	29,7	22,8	23,8	0,20
Svoboda, nezávislost	30,7	35,4	37,0	28,6	31,4	30,1	22,3	20,5	0,19
Bezpečnost	29,6	27,5	32,8	31,8	27,6	27,6	29,8	29,7	0,07
Pomáhat druhým	29,4	30,4	33,7	30,0	26,0	28,6	27,8	28,3	0,08
Užít si život	29,1	46,5	40,1	28,9	23,1	19,4	19,2	14,4	0,38
Vzdělání	28,6	37,6	34,1	27,9	28,4	23,5	20,3	20,3	0,22
Štěstí	28,5	34,0	33,3	23,4	29,3	26,5	26,2	21,7	0,15
Práce	26,5	19,4	31,6	30,0	30,5	28,6	17,2	15,3	0,25
Morálnost	26,0	24,1	33,2	28,3	20,4	24,3	24,7	26,1	0,14

	C	VĚK							
		15	25	35	45	55	65	75	vx
Skromnost	23,1	19,4	23,7	21,6	26,2	22,5	24,1	25,0	0,09
Mít svůj klid	22,0	26,2	25,9	23,4	15,9	19,7	20,6	25,0	0,16
Být otevřený novým věcem	18,3	23,4	28,1	20,0	14,2	14,9	10,0	6,2	0,39
Spojení s přírodou	18,1	15,4	24,6	20,5	18,7	16,9	12,0	9,4	0,26
Starat se sám o sebe	17,7	26,9	26,6	16,8	11,8	15,8	9,4	10,6	0,38
Stále se zdokonalovat	17,0	24,6	29,1	19,1	10,8	12,0	7,7	3,8	0,50
Dodržovat pravidla	16,5	10,4	17,3	16,1	17,9	20,2	16,9	14,5	0,17
Ctít tradice	16,5	7,0	16,0	14,2	16,4	19,4	23,9	28,7	0,39
Víra	12,3	9,1	12,7	8,3	12,1	13,1	17,4	22,0	0,36
Národní hrdost	12,2	7,0	7,5	13,7	13,4	15,0	16,6	13,9	0,28
Respekt k autoritám	11,9	10,6	16,6	10,5	8,5	14,2	11,0	11,6	0,21
Společenské uznání	8,7	8,3	10,7	11,0	6,2	7,3	8,5	6,9	0,20
Bohatství, moc	7,3	13,7	10,8	6,8	5,4	4,8	3,2	2,9	0,51
POČET	4348	833	787	680	709	564	511	264	

Tabulka 4

Osobní hodnotové preference podle oblasti studia u vysokoškoláků

Pokud si všimneme výsledků věkové skupiny 15–24 let, nemůžeme přehlédnout, že se u velké části položek výsledky od ostatních skupin poměrně výrazně liší. Lze vidět, že zatímco u velké části položek lze mezi jednotlivými věkovými skupinami zaznamenat vcelku plynulý vývoj (i když zde existuje jasný trend, rozdíly mezi vedlejšími skupinami nejsou nijak dramatické), ve srovnání skupin 15–24 a 25–34 let to často neplatí. Rozdíly větší než 5 % jsou zde takřka pravidlem, a ani rozdíly větší než 10 % nejsou výjimkou. To naznačuje poměrně výrazné oddělení postojů této skupiny od celé populace.

Pokud bychom hledali položky, u nichž se preference generace Z od následujících skupin nejvíce liší, zřetelné je to u položek Zodpovědnost (rozdíl první a druhé skupiny je -14,9 %), Zdraví (-12,9 %), Úcta ke starším (-11,5 %), Láska (-7,3 %) nebo Spravedlnost (-6,8 %). Opačnou situaci, kdy jsou preference skupiny 15–24 let vyšší než u skupiny následující, lze vidět u již zmíněné položky Přátelství (+1,3 %), vyšší rozdíly lze pak vidět u položek, které jsou ovšem v celém pořadí níže, jako je třeba Užít si život (+6,4 %), nebo až poslední položka celého pořadí Bohatství, moc (+2,9 %).



	OBLAST STUDIA U VYSOKOŠKOLÁKŮ %										
	C	StV	Um	Hu	Ek	Pe	Pr	Le	Ze	Te	vx
Rodina	62,0	54,9	66,4	45,6	60,7	53,7	35,6	77,3	52,3	48,8	0,22
Zdraví	59,8	59,2	66,5	57,8	60,9	52,0	48,2	82,7	64,0	53,2	0,17
Přátelství	47,4	54,3	46,4	55,4	47,4	70,5	51,3	77,4	55,0	38,8	0,22
Láska	46,2	60,7	58,8	61,5	65,2	62,5	48,2	73,8	70,4	50,7	0,14
Slušnost	43,1	42,6	51,5	43,0	42,1	42,3	48,2	43,3	30,5	41,3	0,13
Spravedlnost	36,0	41,7	52,2	46,3	35,9	32,3	44,8	34,3	33,2	45,3	0,17
Respektovat druhé lidi	32,2	40,9	52,9	38,4	39,6	31,8	43,3	47,8	32,5	51,8	0,19
Úcta ke starším	32,0	19,7	28,2	14,9	14,7	25,0	21,1	19,7	20,9	20,4	0,22
Zodpovědnost	31,1	38,5	42,5	33,0	31,7	33,0	38,2	58,7	39,0	44,6	0,21
Svoboda, nezávislost	30,7	44,5	55,8	48,2	39,5	44,4	45,2	47,5	39,0	41,1	0,12
Bezpečnost	29,6	31,7	50,6	23,8	26,0	25,2	45,3	38,2	34,8	31,2	0,29
Pomáhat druhým	29,4	34,5	45,1	31,9	32,1	28,1	33,5	42,6	36,2	42,3	0,17
Užít si život	29,1	43,9	53,0	41,0	46,9	49,7	24,2	49,6	33,3	47,9	0,21
Vzdělání	28,6	50,8	38,4	47,3	44,8	51,7	57,6	75,9	60,5	50,6	0,21
Štěstí	28,5	39,0	30,6	44,5	43,6	23,3	47,8	32,4	52,2	36,7	0,24
Práce	26,5	20,8	20,3	17,1	26,0	4,6	34,0	27,9	30,6	14,6	0,43
Morálnost	26,0	33,2	34,6	38,6	23,6	41,5	38,8	27,2	40,3	23,1	0,22

	OBLAST STUDIA U VYSOKOŠKOLÁKŮ %										
	C	StV	Um	Hu	Ek	Pe	Pr	Le	Ze	Te	vx
Skromnost	23,1	24,6	44,8	23,3	16,7	14,4	4,9	18,1	31,4	39,6	0,51
Mít svůj klid	22,0	23,6	40,8	22,1	24,9	11,0	26,0	18,7	17,9	30,4	0,36
Být otevřený novým v.	18,3	27,9	33,8	29,3	26,7	29,4	27,3	20,1	24,3	34,0	0,16
Spojení s přírodou	18,1	18,5	30,4	18,0	11,7	23,0	7,6	19,2	28,4	13,2	0,41
Starat se sám o sebe	17,7	21,2	34,1	19,2	19,7	9,3	27,8	28,4	12,2	20,7	0,37
Stále se zdokonalovat	17,0	27,5	27,6	18,2	36,7	20,0	31,5	24,3	29,6	34,3	0,22
Dodržovat pravidla	16,5	13,9	9,8	9,2	6,8	14,9	11,1	13,4	27,2	19,3	0,44
Ctit tradice	16,5	9,7	6,3	6,5	16,8	16,8	11,1	7,4	6,5	2,9	0,50
Víra	12,3	7,4	10,5	3,4	10,6	5,5	14,0	5,5	11,6	6,0	0,48
Národní hrdost	12,2	8,1	2,9	6,1	8,2	20,2	8,2	4,7	19,5	1,5	0,83
Respekt k autoritám	11,9	13,0	7,8	8,4	10,4	17,1	18,0	16,6	9,0	15,0	0,31
Společenské uznání	8,7	12,1	12,3	12,8	14,0	10,9	8,0	9,1	16,4	9,1	0,22
Bohatství, moc	7,3	11,2	6,9	11,9	10,0	0,0	19,6	6,8	7,5	18,7	0,55
POČET	4348	447	37	113	90	46	19	44	29	52	

Je potřeba dodat, že celkové (či průměrné) preference všech položek jsou u skupiny 15–24 let nižší, což může znamenat jak to, že se tato kohorta celkově s „osobními hodnotami“ vymezenými tímto soupisem nepotkává, tak i určitou celkovou laxnost při vyplňování dotazníku. Bez ohledu na to lze konstatovat, že tato skupina věnuje menší pozornost hodnotám, které by bylo možné označit za „tradičně“ společenské, naopak preferuje položky související s osobním hédonismem.

Dosud jsme hovořili o generaci Z, ztělesněné zde věkovou skupinou 15–24 let, celkově. Zaměříme se nyní na skupinu vysokoškolských studentů z této generace. Její odpovědi ukazuje Tabulka 4. Zde jsou vedle výsledků celého výběrového souboru (15 – 80 let) ve sloupci C zobrazeny také výsledky vysokoškolských studentů (StV), kterých, jak vidno v posledním řádku tabulky, ve výzkumu odpovídalo 447. V dalších sloupcích jsou porovnány odpovědi studentů jednotlivých oblastí vzdělávání – studentů škol a programů uměleckých a uměnovědných (Um), humanitních (Hu), ekonomických (Ek), pedagogických (Pe), právnických (Pr), lékařských a zdravotnických (Le), veterinárních, přírodovědných a zemědělských (Ze) a technických (Te). Je třeba dodat, že podle statistických zásad se za relevantní považuje srovnání skupin, které mají alespoň 30 prvků. Tato zásada není u některých typů studijních programů dodržena, výsledky je tak třeba v těchto skupinách chápat jako ilustrativní a předběžné.

Jak je vidět, výsledky vysokoškolských studentů se od skupiny 15–24 let v některých ohledech liší, byť obecně je do značné míry kopíruje. Rozdíly lze vidět třeba u položky Lásky, která je mezi vysokoškoláky na prvním místě (rozdíl proti celé skupině 15–24 let je +10,2 %), dále například Zodpovědnost (+14,7 %), Vzdělání (+13,2 %), Svoboda, nezávislost (+9,1 %) nebo Zdraví (+8,2 %), záporný rozdíl je viditelný u položek Starat se sám o sebe (-5,7 %), Užít si život (-2,6 %) nebo Mít svůj klid (-2,6). Lze tedy říct, že vysokoškolští studenti z generace Z ve srovnání s touto generací jako celkem již více ctí „tradiční“ společenské hodnoty a méně akcentují osobní hédonismus, avšak děje se to jen do určité míry.

Zaměříme se ještě na porovnání odpovědí studentů jednotlivých typů studijních programů. Hodnoty variačního koeficientu (v_x) jsou v tomto případně obecně vyšší, což naznačuje, že tato segmentace dává větší rozdíly, než segmentace podle věku v rámci celého výběrového souboru, což



je poměrně pozoruhodné (týká se to i dalších sledovaných okruhů podrobněji analyzovaných níže; samozřejmě zde ale může hrát roli neustálenost výsledků daná malým počtem respondentů v některých segmentech). Protože nás zajímají zejména hodnotové preference osob, které se pohybují v kreativních oblastech, všimněme si hlavních rozdílů výsledků studentů uměleckých a uměnovědných oborů (Um) oproti celkovým výsledkům všech vysokoškoláků.

Zde bychom největší pozitivní rozdíly mohli vidět u položek Skromnost (+20,2 % ve prospěch studentů uměleckých a uměnovědných oborů), Bezpečnost (+18,9 %), Rodina (+11,5 %), Svoboda, nezávislost (11,3 %), Pomáhat druhým (+10,6 %) nebo Spravedlnost (+10,5 %), rozdíly v opačném směru bychom mohli vidět u položek Vzdělání (-12,4 %), Štěstí (-8,4 %) nebo Přátelství (-7,9 %). Lze opět konstatovat, že studenti uměleckých a uměnovědných oborů mají celkově vyšší preference u většiny položek, byli tedy v jejich výběru obecně aktivnější, největší kladný rozdíl lze nicméně pozorovat u položek, které by bylo možné označit jako altruistické.

Preference společenských témat

Podíváme-li se na celkové výsledky preferencí společenských témat (Tabulka 5, sloupec C), na první pohled vidíme, že jsou zde čísla výrazně nižší, než tomu bylo u předchozí oblasti (preferencie na prvních místech pořadí jsou prakticky poloviční). Lze tedy konstatovat, že v soupisu osobních hodnot se respondenti „našli“ mnohem více, než u této nabídky, která na ně zřejmě mohla působit jako více abstraktní, respektive mohli mít pocit, že se zde hovoří o věcech, které se jich osobně netýkají a nemusí se jimi zabývat.

Pokud se zamyslíme nad celkovým pořadím, lze říct, že na prvních místech jsou témata, která jsou osobní, jako je třeba hned první Léčba a prevence nemocí, avšak tématu naší knihy se příliš netýká, protože jeho celkové preference jsou dány větším zájemem ve vyšších věkových skupinách. Dále jsou zde témata, která souvisí s lidskými právy, což se týká Domácího násilí na dětech a ženách, nebo Šikany a kyberšikany. Konečně jsou zde témata, která jsou v posledních letech frekventovanou součástí mediální i společenské diskuse, což jistě platí o tématu Ochrany životního prostředí.

Pokud bychom se zaměřili na to, v čem se především liší preference generace Z (vyjádřené zde věkovou skupinou 15–24), ve srovnání s mladší částí generace Y (tedy skupinou 25–34 let), mohli

bychom především opět poukázat na to, že u velké části témat jsou preference v rámci skupiny 15–24 let nižší, což by znamenalo, že tato skupina se o podobná témata celkově zajímá méně (nebo má alespoň menší potřebu se k nim hlásit). Jeden z největších rozdílů je u již komentované první položky celkového pořadí Léčba a prevence nemocí, kde je rozdíl mezi oběma věkovými skupinami -9,7 % v neprospěch mladší z nich.

Dalšími položkami, u nichž jsou preference skupiny 15–24 let ve srovnání se starší generací nižší, jsou Bezpečnost silničního provozu (-12,9 %), což je svým způsobem pochopitelné, neboť část této skupiny neřídí automobily, avšak přesto se jí týká jako chodců, cyklistů, nebo třeba jezdců na elektrických koloběžkách, Práva zaměstnanců (-10,3 %), v menší míře také témata Boj proti korupci (-8,4 %), Sportovní aktivity dětí (-7,2 %) nebo Uprchlíctví, přistěhovalci (-6,3 %), což je obecně téma spíše pro starší generace respondentů. Naopak preference výrazněji zvýšené bychom mohli najít jen u tématu Rasismus a xenofobie (+11,6 %; zde naopak preference s věkem klesají), v menší míře u témat Práva a ochrana zvířat (+4,8 %) nebo Práva sexuálních menšin (+7,4 %), což je ostatně téma, které u této skupiny patří na čelo pořadí, jde vlastně o jedinou věkovou skupinu, kde zaznamenalo větší ohlas.



Tabulka 5

Preference společenských témat podle věku

	VĚK								
	C	15	25	35	45	55	65	75	vx
Léčba a prevence nemocí	32,5	21,0	30,7	30,0	33,9	35,4	42,6	44,2	0,23
Ochrana životního prostředí	31,7	35,7	35,9	34,7	31,1	31,2	22,6	17,6	0,21
Domácí násilí na dětech	31,1	34,6	38,8	35,9	28,4	26,9	23,0	16,9	0,23
Domácí násilí na ženách	29,0	39,4	36,7	31,1	25,6	22,0	21,7	13,9	0,29
Šikana a kyberšikana	24,4	36,2	34,6	29,3	18,8	18,4	10,4	8,1	0,43
Boj proti drogám	24,4	24,3	27,8	21,7	25,9	20,7	27,7	19,4	0,13
Třídění odpadu	24,0	26,6	24,6	29,1	19,9	22,5	22,6	17,3	0,15
Zdravé stravování	23,5	20,9	26,1	25,2	24,6	24,9	19,1	16,1	0,15
Boj proti korupci	22,9	14,5	22,9	21,9	25,3	26,9	24,8	25,2	0,17
Uprchlíctví, přistěhovalci	22,4	15,8	22,1	22,4	20,6	22,3	31,0	29,8	0,22
Práva a ochrana zvířat	22,1	31,1	26,3	20,3	19,1	20,0	17,1	17,4	0,22
Sportovní aktivity dětí	21,2	16,7	23,9	28,9	23,1	18,9	15,9	8,5	0,29
Bezpečnost silničního provozu	19,7	10,7	23,6	21,9	20,6	22,8	17,0	17,3	0,21
Ochrana dat na internetu (hackeři)	19,0	26,7	24,6	21,8	19,6	13,7	8,5	5,1	0,40
Rasismus a xenofobie	18,2	33,7	22,1	18,4	12,2	13,0	12,7	8,7	0,43
Práva seniorů	18,1	4,0	8,5	7,0	10,7	26,4	49,8	62,9	1,20
Osobní bezpečnost a sebeobrana	18,0	20,9	24,1	14,4	12,2	22,0	15,6	15,7	0,23

	VĚK								
	C	15	25	35	45	55	65	75	vx
Práva zaměstnanců	17,8	12,0	22,3	18,9	24,5	20,1	8,0	4,3	0,40
Posílení ochoty pomáhat druhým	17,4	16,0	17,7	16,5	13,1	18,2	21,9	27,1	0,24
Humanitární pomoc ve světě	16,5	21,3	18,7	19,1	13,5	13,9	13,1	13,1	0,19
Rovné příležitosti mužů a žen	16,2	26,4	22,8	14,1	13,4	13,8	7,0	10,0	0,39
Dárcovství krve a kostní dřeně	15,1	14,8	18,3	15,2	13,5	16,4	12,8	12,6	0,13
Boj proti alkoholismu	13,4	12,9	13,4	13,3	13,2	14,6	13,1	11,9	0,05
Dětská práce ve třetím světě	11,1	17,7	14,6	12,1	8,9	7,7	6,3	5,3	0,38
Chudoba ve třetím světě	10,5	15,6	12,0	8,2	7,2	12,0	8,8	9,9	0,26
Práva sexuálních menšin	10,3	22,9	15,5	9,2	6,0	5,6	4,2	4,3	0,63
Boj proti kouření	10,2	9,3	12,5	8,3	8,4	11,1	11,7	12,8	0,17
Omezování spotřeby zboží	9,4	8,5	10,4	11,7	9,4	10,0	5,7	6,9	0,21
Posilování vlastenectví	8,4	4,4	6,7	5,2	7,9	15,2	10,9	14,2	0,47
Boj proti hazardním hrám	8,0	7,3	6,6	9,3	6,0	10,1	9,4	7,5	0,18
POČET	4348	833	787	680	709	564	511	264	



Tabulka 6

Preference společenských témat podle oblastí studia u vysokoškoláků

Pokud bychom preference této skupiny a rozdíly oproti jiným věkovým skupinám a celkovým výsledkům měli shrnout, dalo by se říci, že respondenti zde volili témata, která směřují k lidským (též zvířecím) právům nebo obecně rovnosti lidí (viz např. vyšší preference tématu Rasismus a xenofobie a menší u Uprchlíctví, přistěhovalci). Tyto rozdíly vedly k tomu, že se od celkových výsledků liší i celé pořadí preferencí – třemi nejčastěji volenými tématy v rámci věkové skupiny 15–24 let jsou Domácí násilí na ženách (39,4 %), Šikana a kyberšikana (36,2 %) a Ochrana životního prostředí (35,7 %). Menší preference mají témata, která se této věkové skupiny právě z důvodu věku zatím příliš netýkají, jako jsou Práva seniorů (4,0 %), druhým nejméně voleným tématem je Posilování vlastenectví (4,4 %), což je téma, které v dnešní době může být vnímáno jako na jedné straně často diskutované, na druhé straně velmi zprofanované díky různým politickým a dezinformačním silám.



	OBLAST STUDIA U VYSOKOŠKOLÁKŮ %										
	C	StV	Um	Hu	Ek	Pe	Pr	Le	Ze	Te	vx
Léčba a preven.	32,5	30,6	32,2	27,8	23,2	23,7	13,8	78,5	30,7	31,8	0,60
OŽP	31,7	48,8	49,1	57,3	40,9	45,6	30,6	57,4	53,9	49,0	0,17
Násilí na dětech	31,1	38,8	45,1	45,3	33,3	46,9	27,3	42,5	29,9	39,2	0,18
Násilí na ženách	29,0	47,6	59,4	61,6	52,2	41,1	27,6	54,3	41,8	30,4	0,25
Šikana a kyber	24,4	32,1	45,0	31,6	29,3	41,8	25,8	26,4	8,1	40,1	0,34
Drogy	24,4	21,1	16,7	19,6	19,9	26,6	12,2	30,0	16,0	18,8	0,26
Třídění odpadu	24,0	36,3	35,5	35,4	35,2	41,4	34,4	36,4	32,3	41,4	0,08
Zdravá strava	23,5	27,7	24,3	23,0	21,7	26,6	22,7	54,3	25,8	26,3	0,36
Korupce	22,9	19,0	16,1	18,9	25,1	7,4	14,4	15,1	16,2	33,0	0,38
Uprchlíctví	22,4	18,8	24,5	18,0	17,1	22,0	29,8	17,1	18,2	18,4	0,22
Práva zvířat	22,1	33,5	41,5	41,3	27,9	35,6	24,4	37,9	37,0	20,6	0,22
Sport dětí	21,2	20,3	12,7	17,3	19,2	15,8	21,1	26,5	15,1	28,3	0,25
BeSiP	19,7	9,8	13,6	4,3	16,4	13,5	4,6	4,9	12,9	9,3	0,46
Ochrana dat	19,0	32,9	27,6	28,5	31,3	33,0	17,5	39,6	35,4	44,4	0,23
Rasismus	18,2	37,6	53,0	47,0	35,7	37,0	39,1	34,7	23,4	28,7	0,23
Práva seniorů	18,1	7,1	2,9	9,0	0,0	9,2	21,6	4,4	20,5	7,0	1,03
Osobní bezpečí	18,0	23,6	18,2	21,7	24,3	18,8	36,9	32,2	22,1	20,7	0,27

	OBLAST STUDIA U VYSOKOŠKOLÁKŮ %										
	C	StV	Um	Hu	Ek	Pe	Pr	Le	Ze	Te	vx
Pr. zaměstnanců	17,8	14,6	19,1	17,3	20,6	9,6	4,6	11,8	13,7	8,1	0,36
Pomoc druhým	17,4	19,8	23,4	17,6	16,8	18,3	4,9	14,8	26,2	28,2	0,35
Pomoc ve světě	16,5	28,1	37,0	32,6	26,0	25,6	22,2	32,5	25,6	20,4	0,19
Rovné gender	16,2	36,8	44,9	38,7	38,1	40,4	34,0	42,3	31,2	27,7	0,15
Dárcovství krve	15,1	20,5	21,2	15,9	20,3	19,6	15,9	47,9	23,7	18,2	0,48
Alkoholismus	13,4	14,4	13,4	16,1	10,2	6,8	12,2	25,9	6,7	12,9	0,40
Dětská práce TS	11,1	19,3	21,9	28,1	20,3	22,2	4,9	12,3	8,5	12,8	0,38
Chudoba v TS	10,5	18,0	19,6	24,6	10,9	16,8	16,2	15,2	22,0	20,0	0,22
Pr. sex. menšin	10,3	27,7	35,6	39,8	23,2	29,4	12,5	20,8	24,6	23,0	0,29
Kouření	10,2	12,1	9,8	13,7	3,8	6,9	4,6	10,7	3,4	28,8	0,64
Spotřeba zboží	9,4	12,1	10,5	17,3	14,4	7,5	0,0	3,0	6,6	17,3	0,50
Vlastenectví	8,4	7,4	5,8	4,5	6,6	13,4	22,2	4,7	0,0	8,4	0,86
Hazardní hry	8,0	6,3	0,0	2,9	8,6	10,5	4,6	6,4	0,0	12,5	0,69
POČET	4348	447	37	113	90	46	19	44	29	52	

V Tabulce 6 jsou zobrazeny odpovědi vysokoškolských studentů (StV) segmentované dále podle zaměření jejich studijního programu. Všimneme-li si opět rozdílů v odpovědích vysokoškoláků oproti celé skupině 15 – 24 let, pak lze obecně konstatovat, že u většiny položek jsou u vysokoškoláků preference vyšší, nižší jsou jen výjimečně. Nejvyšší kladný rozdíl ve prospěch vysokoškoláků lze najít u témat Ochrana životního prostředí (+13,1 %), Rovné příležitosti mužů a žen (+10,4 %), Třídění odpadu (+9,7 %) nebo Léčba a prevence nemocí (+9,6 %). Nižší (byť prakticky srovnatelné) preference lze najít u položek Šikana a kyberšikana (-4,1 %) a Boj proti drogám (-3,2 %).

V odpovědích vysokoškoláků je tak patrný ještě větší akcent na otázku lidských práv a udržitelnosti v podobě ochrany životního prostředí (dodejme, že udržitelnost jako taková ve výčtu témat není uvedena, neboť jde spíše o rámcový pojem, který v sobě může zahrnovat různé dílčí aspekty, z nichž mnohé jsou v tomto výčtu přítomné).

Konečně si všimněme odpovědi studentů uměleckých a uměnovědných studijních programů a jejich rozdílů oproti výsledkům všech vysokoškoláků. Největší pozitivní rozdíly lze pozorovat u položek Rasismus a xenofobie (+15,4 %), Šikana a kyberšikana (+12,9 %) a Násilí na ženách (+11,8 %; s celkovou preferencí 59,4 % bylo toto téma mezi studenty umění a uměnověd nejčastěji volným), v menší míře (a u témat s celkově nižší preferencí) také u témat Humanitární pomoc ve světě (+8,9 %) a Rovné příležitosti mužů a žen (+8,1 %). Lze říct, že ve srovnání s obecněji vymezenými skupinami lze u těchto studentů vidět ještě větší akcent na lidská práva a rovnost a rovné příležitosti pro všechny bez rozdílu.

Preference politických hodnot

Poslední oblastí, na kterou se v této kapitole zaměříme, jsou hodnoty v oblasti politiky. Jak bylo naznačeno, jedná se o výroky, reprezentující témata, která by se mohla stát nejen předmětem společenské a mediální diskuse, ale také obsahem programů politických stran či jednotlivých politiků, možná až součástí definice jejich „značky“, ale také předmětem práce státu, neziskových organi-



Tabulka 7

Politické hodnotové preference podle věku

zací i otázkou sociálního marketingu, a celkově by se především mohla stát významným prvkem definice světonázorového postoje jednotlivých lidí. Ve srovnání s předchozím seznamem jde podle výchozího předpokladu o méně abstraktně a více konkrétně definované názorové prohlášení, ke kterým by se lidé mohli jednoznačněji přihlásit (byť v porovnání obou seznamů je vidět, že jsou zde témata, která jsou v určité podobě obsažena v obou z nich). Jak je nicméně vidět na celkových výsledcích, výše preferencí na prvních i posledních místech celého pořadí je podobná, jako v předchozím případě, což znamená, míra schopnosti respondentů identifikovat se s nimi byla v případě obou tematických okruhů podobná.

Všimněme si nejdříve, v čem se nejvíc liší preference generace Z, ztělesněné zde věkovou skupinou 15–24 let, ve srovnání se skupinou 25–34 let, reprezentující mladší část generace Y. Největší rozdíl lze najít u výroku „Homosexuální (v tabulce zkráceno jako LGBT) páry mají mít stejná práva jako heterosexuální“, který zde zvolilo o 10,6 % více respondentů, než ve věkové skupině 25–34 let. Tento výrok se s celkovými preferencemi 46,5 % procent stal (s poměrně výrazným náskokem) v této věkové skupině nejpreferovanější položkou vůbec. Další výrazný rozdíl je u výroku „Klimatická krize představuje reálnou hrozbu“ (+7,5 %; s celkovými 40,0 % preferencí jde o druhý výrok v pořadí v této skupině), „Naše politika by se měla více orientovat na USA a západní Evropu“ (+7,3 %) nebo „Máme využívat obnovitelné zdroje, i když budou dražší“ (+5,5 %).

Naopak menší míru identifikace respondentů z této věkové skupiny lze najít u výroků „Daně by měly být nižší“ (-10,4 %), „Evropská unie by měla zasahovat do méně věcí“ (-9,0 %), „Měl by existovat trest smrti“ (-8,0 %) nebo „Je třeba omezit možnosti přistěhovalectví do naší země“ (-7,3 %). Obecně lze tedy konstatovat, že účastníci z věkové skupiny 15–24 let se více kloní k výroky, které souvisí s lidskými právy, udržitelností, potažmo životním prostředím, liberální orientací (otázka legalizace drog) a s prozápadní orientací, respektive s internacionalizací života u nás.

	VĚK								
	C	15	25	35	45	55	65	75	vx
Zločiny trestat přísněji než nyní	33,3	30,7	36,5	36,0	31,3	30,9	33,5	33,3	0,07
Daně by měly být nižší	29,1	23,7	34,1	27,9	31,2	29,3	26,7	28,8	0,10
Prezident přímou volbou	27,3	27,7	31,9	25,5	27,5	24,3	26,5	26,4	0,08
Klimatická krize hrozba	27,3	40,0	32,5	28,4	23,7	20,6	21,3	13,8	0,29
Lidská práva nad obchod	26,2	28,6	31,7	30,5	25,3	21,5	19,5	18,2	0,19
Je třeba omezit přistěhovalectví	26,2	17,1	24,4	24,2	32,6	27,0	27,9	35,5	0,21
LGBT mají mít stejná práva	25,9	46,5	35,9	30,2	20,7	12,9	10,9	9,2	0,51
Naše země nezávislá	25,7	20,2	21,2	30,0	29,9	24,6	25,3	30,9	0,16
Mezinárodní spolupráce je klíčová	23,9	28,6	27,1	21,6	25,1	25,7	15,6	16,9	0,20
EU by měla zasahovat do méně věcí	23,4	11,0	20,0	24,0	29,1	27,2	26,5	30,0	0,26
Pracovní doba by se měla zkracovat	23,1	23,4	30,0	26,8	28,3	18,3	11,1	7,3	0,35
Malé tělesné tresty dětí v pořádku	22,2	15,1	21,5	21,2	26,1	23,3	24,1	26,4	0,16
Armáda zahraniční mise	21,1	28,0	26,3	22,2	20,6	17,6	12,1	11,9	0,28
Máme využívat obnovitelné zdroje	18,8	28,8	23,3	20,4	17,3	15,2	8,7	7,8	0,37
Lidé by měli rozhodovat v referendu	18,2	12,7	16,4	20,1	19,5	20,6	18,3	21,4	0,15
Měl by existovat trest smrti	17,6	14,7	22,7	16,1	17,6	17,5	16,6	15,5	0,14
Regulovat internet a sociální sítě	17,0	18,8	19,7	19,5	16,5	14,8	11,2	15,0	0,17

Hrozí ztráta svobody a demokracie	16,9	19,6	19,3	18,9	15,7	16,0	12,6	9,3	0,21
Měkké drogy by měly být legální	14,7	25,4	21,9	18,2	9,3	8,6	6,2	4,1	0,53
Politika více orientovat na západ	13,7	21,8	14,5	14,5	12,4	11,5	9,2	6,1	0,33
Žijeme v nejlepší době	12,6	13,2	15,9	13,5	11,3	13,0	8,1	10,9	0,18
Před rokem 1989 lepší	12,1	2,6	5,0	7,7	12,2	17,6	26,0	31,7	0,84
Je správné platit Eurem	11,1	13,8	13,6	10,6	12,8	9,1	6,6	6,4	0,26
Stát by měl zasahovat co nejméně	10,7	8,1	14,6	13,4	10,7	7,7	8,7	7,8	0,25
Stát se má víc starat o lidi	10,5	10,4	7,2	9,1	7,6	15,1	14,6	14,7	0,31
Lidé mají mít právo držet zbraně	9,3	10,9	12,3	8,9	7,5	9,7	6,8	6,3	0,22
Prohloubit evropskou integraci	7,7	9,0	10,9	7,1	7,6	6,8	5,0	4,8	0,26
Náš stát by měl vystoupit z EU	7,3	3,4	6,5	7,4	8,2	8,9	9,4	7,3	0,25
Problémy s ŽP nejsou tak závažné	6,6	2,7	5,7	5,7	8,6	9,8	6,0	8,2	0,34
Politika více orientovat na východ	3,4	2,9	2,8	1,7	3,3	5,5	4,2	5,1	0,38
POČET	4348	833	787	680	709	564	511	264	

Pokud jde specificky o preference vysokoškolských studentů (viz Tabulku 8), největší rozdíly oproti celé věkové skupině 15–24 let lze pozorovat v případě výroků „Klimatická krize představuje reálnou hrozbu“ (+15,9 %; s celkovou preferencí 55,9 % jde o druhý nejčastěji vybíraný výrok), „Pro naši zemi je klíčová mezinárodní spolupráce“ (+12,6 %), „Homosexuální páry mají mít stejná práva jako heterosexuální“ (+11,1 %; s 57,6 % celkových preferencí jde o nejčastěji vybíraný výrok), „Lidská práva jsou důležitější než obchodní zájmy v zahraničí“ (+10,8 %), „Je potřeba prohloubit evropskou integraci“ (+10,8 %), „Měkké drogy jako marihuana by měly být legální“ (+9,4 %), „Naše politika by se měla více orientovat na USA a západní Evropu“ (+9,1 %). Menší preference lze pozorovat ve výrazněji míře prakticky jen u výroku „Daně by měly být nižší“ (-4,4 %), případně „Je třeba omezit možnosti přistěhovalectví do naší země“ (-2,5 %). Pokud bychom měli celkově zhodnotit preference skupiny vysokoškolských studentů v této oblasti, pak lze říct, že to, co jsme konstatovali u věkové skupiny 15–24 let, tedy zaměření na lidská práva, udržitelnost a internacionalizaci, dochází ve skupině vysokoškolských studentů ještě výrazněji shody.



	OBLAST STUDIA U VYSOKOŠKOLÁKŮ %										
	C	StV	Um	Hu	Ek	Pe	Pr	Le	Ze	Te	vx
Zločiny přísněji	33,3	29,8	15,0	25,0	31,1	31,3	37,3	42,8	18,3	42,9	0,33
Daně nižší	29,1	19,3	24,3	10,6	17,5	32,6	37,3	15,3	28,0	15,1	0,46
Prezident přímo	27,3	33,1	30,5	28,4	44,5	20,3	38,9	40,0	28,8	44,2	0,25
Klima hrozba	27,3	55,9	56,7	62,9	54,3	50,1	43,1	58,5	60,5	58,1	0,11
Lidská práva	26,2	39,4	44,0	39,7	29,7	33,5	54,4	59,0	30,6	44,8	0,26
Přistěhovalectví	26,2	14,6	7,8	11,7	22,7	26,8	9,5	8,9	14,8	8,0	0,47
LGBT práva	25,9	57,6	67,4	68,1	56,9	47,8	66,3	66,0	57,1	47,2	0,14
Země nezávislá	25,7	19,5	22,8	14,5	10,1	16,9	17,8	30,3	25,7	31,2	0,36
Mez. spolupráce	23,9	41,2	27,9	40,0	38,5	39,4	54,6	44,6	36,7	57,3	0,22
EU nezasahovat	23,4	10,7	2,7	5,3	11,8	3,7	20,7	8,9	19,6	25,9	0,76
Práce zkrátit	23,1	26,1	30,2	28,5	26,8	29,7	25,7	13,4	22,7	26,8	0,19
Tresty dětí	22,2	20,7	2,7	16,0	17,9	9,4	52,1	26,3	23,2	37,3	0,71
Armáda mise	21,1	34,7	32,6	32,9	30,0	23,5	34,3	33,6	42,0	54,0	0,25
Obnovit. zdroje	18,8	36,2	27,7	42,9	32,8	23,3	28,7	44,3	33,7	48,6	0,23
Referendum	18,2	12,9	2,9	14,0	9,8	23,2	7,6	9,9	8,2	21,7	0,51
Trest smrti	17,6	15,2	19,4	11,0	12,5	13,9	33,1	23,0	19,5	15,4	0,44
Reg. internetu	17,0	23,0	34,0	18,8	22,9	34,4	9,8	33,9	6,3	13,8	0,46

	OBLAST STUDIA U VYSOKOŠKOLÁKŮ %										
	C	StV	Um	Hu	Ek	Pe	Pr	Le	Ze	Te	vx
Ztráta svobody	16,9	22,3	33,8	23,5	29,2	12,4	25,4	13,7	13,4	22,4	0,33
Měkké drogy	14,7	34,8	37,3	40,3	35,1	23,8	44,9	32,6	20,2	38,2	0,22
Politika západ	13,7	30,9	24,1	35,4	25,3	13,9	54,7	40,4	24,6	37,6	0,38
Nejlepší doba	12,6	15,3	6,9	18,1	20,4	8,5	9,8	15,4	8,0	18,6	0,34
Před 1989 lepší	12,1	4,1	0,0	3,0	3,6	1,4	14,0	6,3	3,4	8,7	1,03
Platit Eurem	11,1	23,0	7,1	23,8	24,0	15,0	29,4	23,3	28,9	24,2	0,30
Stát ekon. méně	10,7	11,9	2,9	16,0	10,8	11,2	21,4	2,5	13,8	11,6	0,50
Stát lidi více	10,5	10,0	13,4	12,5	7,5	1,4	14,0	8,0	14,8	13,5	0,43
Držet zbraně	9,3	11,4	2,9	6,5	9,9	1,9	35,4	7,4	20,7	23,3	0,96
Prohloubit EU	7,7	19,8	11,6	24,1	13,0	19,7	27,2	13,5	33,3	21,8	0,36
Vystoupit z EU	7,3	3,0	2,7	1,0	3,6	3,3	7,6	2,5	3,4	3,0	0,57
ŽP méně hrozba	6,6	2,8	0,0	2,7	8,7	0,0	4,9	0,0	0,0	2,5	1,06
Politika východ	3,4	2,5	0,0	1,5	5,2	0,0	14,0	0,0	0,0	3,0	1,78
POČET	4348	447	37	113	90	46	19	44	29	52	

V mnoha ohledech je zajímavé také porovnání odpovědí studentů uměleckých a uměnovědných oborů s odpověďmi vysokoškoláků celkově, které můžeme vyčíst z Tabulky 8. Celkově je potřeba říct, že preferenční čísla jsou zde nižší, studenti těchto oborů tedy celkově volili méně položek, než by odpovídalo průměru (průměrná preference na položku je u této skupiny 19,7, zatímco u vysokoškoláků celkově je to 22,7). Lze tedy především konstatovat, že politické hodnoty celkově studenty uměleckých a uměnovědných oborů zaujaly méně, což je rozdíl oproti oběma oblastem, které jsme sledovali výše (osobní hodnoty a společenská témata), kde byl naopak průměrný zisk na položku u studentů umění a uměnověd oproti vysokoškolákům obecně vyšší.

Nejvyšší záporný rozdíl lze vidět u výroků „Malé výchovné tresty dětí jsou v pořádku“ (-18,0 %), „Je správné, aby se v naší zemi platilo Eurem“ (-15,9 %), „Zločiny je třeba trestat přísněji než nyní“ (-14,8 %), „Pro naši zemi je klíčová mezinárodní spolupráce“ (-13,3 %), „Lidé by měli o důležitých problémech rozhodovat v referendu“ (-10,0 %), případně také „Máme využívat obnovitelné zdroje, i když budou dražší“ (-8,5 %) nebo „Žijeme v nejlepší době, jaká kdy byla“ (-8,4 %). Pokud bychom měli opět porovnávat a charakterizovat tuto skupinu, lze říct, že u studentů uměleckých a uměnovědných oborů je znatelný ještě větší příklon k humanismu (viz téma výchovných trestů dětí), avšak je zde vidět menší zájem o témata, která by bylo možné označit jako „skutečná politika“ ve smyslu otázek, které politici a politické strany skutečně řeší, jako je třeba zavádění Eura, referendum nebo i mezinárodní spolupráce.

Závěrem

Analýza postojů generace Z ukazuje skupinu, která se hodnotově vzdaluje tradičním normám starších generací. Mladí lidé mezi 15 a 24 lety méně akcentují zodpovědnost, respekt k autoritám či institucionální jistoty, zato výrazněji upřednostňují osobní pohodu, mezilidské vztahy, svobodu a prostor pro vlastní životní tempo. V jejich odpovědích je patrná silná orientace na prožitkovost, autenticitu a okamžité kvality života – tedy na to, co mohou ovlivnit sami, zde a teď.

U vysokoškolských studentů, zejména těch z uměleckých a uměnovědných oborů, se tento obraz ještě zpřesňuje. Základní generační rysy zůstávají, ale doplňuje je vyšší citlivost vůči nespravedlnosti, rovnosti a lidským právům. Tito studenti častěji volí hodnoty se širším společenským dosahem: spravedlnost, pomoc druhým, otevřenost a respekt k různorodosti. V jejich odpovědích se odráží nejen osobní hodnoty, ale i intuitivní smysl pro etické souvislosti současného světa.

Podobné tendence se projevují i v oblasti společenských a politických témat. Generace Z spontánně reaguje na otázky diskriminace, genderové či kulturní rovnosti, dopadů krizí a ochrany životního prostředí. Méně ji přitahují tradiční pilíře veřejné agendy, které dlouhodobě formují politickou identitu starších generací. Mladí lidé tak vykazují jistou náchylnost ke světónázoru založenému spíše na spravedlivém uspořádání společnosti než na stabilitě dané politickými či národními strukturami.

Tento hodnotový profil naznačuje, jakým způsobem se může generace Z dívat na svět, který bude v následujících letech stále více určován technologickými změnami. Pro generaci, jež klade důraz na rovnost, férovost a lidskou důstojnost, bude přirozené vztahovat tyto principy i k technologickému vývoji, pracovním příležitostem či proměňujícím se společenským rolím. U vysokoškoláků – a zvláště u studentů kreativních oborů – se dá očekávat, že budou tyto otázky promýšlet nejen z praktického hlediska, ale i z hlediska etického, sociálního a kulturního. Výzkum tedy neukazuje generaci vyhraněně optimistickou, pesimistickou ani skeptickou. Spíše generaci, která hodnotí budoucnost podle toho, zda dokáže naplnit její představu o spravedlivém a otevřeném světě. A právě touto optikou bude s největší pravděpodobností nahlížet i technologické inovace, které ji čekají.



Reference

Radim Bačuvčík – Lenka Harantová, *Sociální marketingové kampaně v Česku: I. Ochrana zdraví*, Zlín 2015.

Radim Bačuvčík – Lenka Harantová, *Sociální marketingové kampaně v Česku: II. Bezpečnost a prevence zranění*, Zlín 2016.

Radim Bačuvčík – Lenka Harantová, *Sociální marketingové kampaně v Česku: III. Lidská práva*, Zlín 2017.

Radim Bačuvčík – Lenka Harantová, *Sociální marketingové kampaně v Česku: IV. Ochrana životního prostředí*, Zlín 2018.

foto na následující straně
Objekt *Rodenticid* (2023) Zuzany Škorpíkové,
foto: Vít Jakubiček.





Výstava jako emoční sonda do generace Z

Když už není co říct, řekne se: „Mládi!“

Anton Pavlovič Čechov, *Racek*

Tato kapitola si klade za úkol představit metodologické nastavení našeho projektu. Zejména usiluje o zdůraznění některých klíčových vlastností umění, uměleckých prostředků a aparátu, které tváří v tvář současným úvahám o „nových technologiích“ přináší přehlížená řešení či stále nedoceněný lék. Ne proto, že by současná umělecká či designérská produkce něco zásadně nového objevila, ale proto, že umělecká činnost sama již po staletí odpovídá na lidské vyhodnocování smyslu tvoření, zejména v situacích, které nejsou nadstavbovou kratochvílí, ale které vyžadují subjektivní a intersubjektivní zpracování krizové situace, přenastavení priorit, resubjektivizaci a jiné procesy, jež jsou pro každého jedince i společnost určujícím prvkem prožívání. Emoce mají zásadní vliv na úspěšné rozhodování zejména ve chvílích zásadních pro přežití.² Umění a výstava jako umělecké dílo dlouhodobě rozvíjí metody, jak tyto procesy sdílet a reflektovat.

[1] V češtině shrnuto in Antonio R. Damasio, *Descartesův omyl*. MF 2000.

[2] Lauri Nummenmaa et al., *Bodily feelings and aesthetic experience of art*, *Cognition and Emotion* 37, 2023, <https://doi.org/10.1080/02699931.2023.2183180>, vyhledáno 15. 12. 2025.

[3] "Methodolatry is the slavish attachment and devotion to method that so often overtakes the discourse". Valerie J. Janesick, The Danse of Qualitative Research Design, in: Donato Ricci, *On Artistic Research Methods Across Disciplines*, Symposium of SAR, Tilburg, 9.-11. 4. 2024, s. 48.

Zlínská sonda jako vyhrocená *metodolatrie*

*Metodolatrie*³ v uměleckém výzkumu vede mnohdy až ke komicky pedantickému úsilí o metodologické vysvětlení tvůrčího přístupu. Jakoby validní přínos k poznání a společenský přínos zaručovalo více podrobné vyložení, jakými metodami se pracuje, než to, na čem se pracuje. Na pozadí termínů z neuroestetiky a psychologie jsme se pokusili ostentativně a záměrně trochu provokativně o totéž s vědomím, že v pozadí exaktního pojmosloví a metodiky existují typicky umělecké prostředky založené na koincidenci, estetice neočekávaného, jazykem neformulovatelné situace uniklé v čase bez možnosti zaznamenání a reprodukce. Prožitky neměřitelné a pouze předpokládané či s určitou mírou pravděpodobnosti plánovatelné. Také z toho důvodu následující text záměrně propojuje dva jazykové mody – esejistický a odborný, který zase propojuje několik systémů terminologie: estetickou, psychologickou či neurologickou a umělecko-historickou. Cílem této nadsázky je ostentativně vyvrátit tradovaná teritoria oborů a oblastí poznávání.

Zkreslení: pozice výzkumníka (metonymická introspekce):

Jsme generace X/Y, pamatujeme telefonní budky, žvýkačku Pedro, soudružky učitelky, revolučního smajlíka OF a srdce prezidenta Havla. V jejich věku jsme vstupovali do dění světa bez mobilu a internetu. Pozorujeme zjevení těchto věcí i to, jak proměňují společnost od jejich vzniku až do dnešních dní s cizineckou fascinací i nedůvěrou. Generace Z tento náš bod nula nezná.

Naše pozice vysokoškolských pedagogů nás vede k metodě zúčastněného výzkumu. Částečnost přirozeně spočívá v tom, že nejsme studenty kreativních oborů. Naše účast spočívá v tom, že jako pedagogové jsme jedním z bodů sebedefinice studentů a jako starší mileniálové jsme vymezující skupinou, tedy spoludefinujícím korelátém. Skutečnou účastí je naše přítomnost v diskuzích nad konkrétními tématy a jejich interpretace ve výběru a instalování studentských děl na výstavě.

Naše účast v tomto pozorování je tedy velmi úzká, motivovaná, emočně zainteresovaná. Do určité míry jsou studenti jazykem labouristického pragmatismu našim „pracovním materiálem“, jsou ovšem hlavně součástí naší sebedefinice. Účast kurátorů-pedagogů v tomto pozorování je tedy vedena zejména z této pozice v této roli.

Odborná distance

Metodologické nastavení vychází z našeho oborového zaměření historiků a interpretů uměleckých děl a designu. V tomto pozorovacím úběžníku odstupujeme od účasti a zkoumáme díla jako zprávu a reflexi. Interpretujeme vystavená díla ve vztahu k neodbytným (až unavujícím) výzvám současného diskurzu o technologiích. Ten generuje apely na nekonečné inovace, udržitelnost a humanismus a dotýká se estetiky utopií i tržního nátlaku na „novost“. Interpretaci vážeme na jistou kontinuitu vztahové anabáze člověka a „jeho“ technologií. Z hlediska umělecko-historického diskurzu o technologii tak znovu narážíme na inovace, objevy a kreace vázané na antropologicky konstantní (byť v různých společnostech do různé míry potlačované) strach z nového. Taktéž je tento vztah vázaný na estetiku ambivalence očekávání neznámého, estetiku vzrušující novosti.

Téma technologií vážeme také na kontinuitu diskurzu o pokroku, zejména těch jeho „kapitol“, které akcentují víru a nevíru v technologický a na něj vázaný společenský pokrok. Tedy tu podobu konceptu pokroku, který zdůrazňuje fatální vazbu hodnotového posuzování společnosti a technologické náročnosti /složitosti

Design jako politikum a utopický moment

V rámci našich interpretací nehodnotíme neoptimálnější řešení designérského úkolu v kontextu praxe, sledujeme tato řešení jako laboratorní, zvýhodňující určitý aspekt, skupinu, hodnotu na tvůrčí úlohu vázanou. Je to interpretace designérského návrhu jako výsledku politického a hodnotového rozhodování. Sestavením výstavních participantů z řad uměleckých děl i designérských návrhů pozorujeme dialog i konsensus umění a designu nad otázkami vztahu k technologiím. Obě oblasti mají schopnost jej působivě, emotivně vyjádřit. V tomto momentu realizujeme svůj tvůrčí vstup jako kurátoři výstavy.

Pro zajištění dalšího interpretačního materiálu jsme pro výzkum sáhli také po formě dotazníku a využili jsme studijní materiály, které obsahují odpovědi na zadané otázky. Vedle samotných studentských děl, která vznikají na témata s tím našim související, mapovali jsme otázky technooptimismu a technopesimismu i během semestrů, a to diskuzemi po specializovaných přednáškách hostů



a skrze sběr odpovědí na otevřené otázky vázané na přednesené téma. Vedli jsme takto s našimi probandy dlouhodobý, otevřený rozhovor.

Kurátorský koncept

Záměrně jsme se pokusili potlačit tradiční charakter studentských výstav coby přehlídky činnosti ateliérů a díky specifickému prostoru, totiž labyrintu chodeb a menších místností gotické budovy Domu U Jonáše a zlínsky krychlovitému ostře červenému prostoru v krajské galerii, zdůraznit víc prostor, který mnohde zavádí diváka k pocitům znepokojení, obav z budoucnosti nebo k nadšenému propadu do futuristických vizí o životě na Marsu. Jinými slovy, chtěli jsme ukázat a evokovat emoce dřímající ve studentských dílech jako vstupní brány k tématu technologií. Divák měl být do předložené diskuze o technologiích zapojen coby účastník situovaný převzatými názory a předsudky, a díky emotivnímu naladění otevřen vlastní zkušenosti, kterou mohl s vystavujícími sdílet a znovu je pojmenovat.

Ačkoliv byly výstavy pojmenovány *Nové (n)emoce*, tematicky sledovaly zejména struktury techno-optimistického a techno-pesimistického uchopení konceptu lidstvem produkovaných a vyvíjených technologií. Tento jev není samozřejmě vůbec nic „nového“, paradoxně je ale odjakživa s atributem „nový“ a inovace propojen.

V kulturní sféře emocí nově se objevivší technologie vždy přinášejí vlnu touhy, víry a nenávisti, náboženské či filozofické diskuze generující ideologické postoje a předsudky k té či oné inovaci a technologiím obecně, ano vždy s výraznou mírou zkreslení a nevelkou snahou o jejich pochopení. Současná diskuze o nových technologiích není v ničem jiná. Přináší znovu spoustu (n)emocí, problémů a výzev, kterým společnost čelí a na něž se nakonec adaptuje. Lítý boj ovšem probíhá vždy o podobu této adaptace, tedy o tom, kým a kde budeme, jak se necháme transformovat, když budeme „s ní“, v ní či pod ní, totiž s onou personifikovanou technologií.

Výstava tak může působit jako dantovské putování⁴ s vědoucím průvodcem, který ukazuje spekulativní vize, alternativy či vyhrocený dokument. Není zde sice tak zjevně jasné, co je peklo, nebe a ráj, ale obdobně jako v každém takovém žánru se proměňuje výraz, který studující svými práce

[4] Jeniffer L. Lapum: *Installation Art*, in: Patricia Leavy, *Handbook of Art-Based-Research*, New York 2019.

mi k technologiím a budoucnosti vyjadřují – slastné prožívání, zatracování a smírný resultát. Pouť diváka první výstavou doprovázel „její“ hlas, hlas technologie (propůjčený a vytvořený studentkami ateliéru Arts Management). Než poutník vstoupil, namísto chárónovské mince „platil“ tím, že se musel připojit k wi-fi, aby mohl bloudit výstavou nejen v budově, ale také v její on-line extenzi skrze QR kódy, ostatně tam potkal také svou virtuální průvodkyni.⁵

Nové technologie, techniky, *techné* a generační prožitky

Na tomto místě je třeba se nejprve vypořádat s pojmy, které v této knize užíváme, mnohdy volně či volněji, vždy ovšem ostražitě a s pečlivě pěstěnou nedůvěrou v jejich definice.

Původní řecké *techné* odkazuje k té části lidské dovednosti a tvořivosti, kterou sice Platón považoval za druhořadou, ale Plinius spolu s invencí za nutnou *zručnost* nejlepších malířů a sochařů. Odtud se vinula cesta k francouzské rozumem poučené a cílené *technique* a k anglickým praktickým příručkám řemeslníka, *technologiím*. Diskurz o technikách a technologiích kdysi důsledně dodržoval rozdíl mezi *techné* a *epistémé*, ztrátu druhé z nich v lidském myšlení a vědě konstatoval Martin Heidegger ve své úvaze o technické interpretaci (smyslu) lidského myšlení.⁶

Nové technologie jsou v obecném jazyce nadčasovou kategorií všeho, co ta skupina společnosti, „která mluví“ (Foucault), považuje za dosud nevidané a cítí potřebu jejich „novost“ akcentovat jako výrazný korelát vůči technologiím⁷ ostatním. V tomto spojení navíc ještě akceleruje odstín prestiže, kterého tento anglicismus v jazyce marketingu požívá.⁸ Nové technologie nesou ve svém významu spektrum představ o budoucnosti, o níž se v té chvíli přemítá, že jimi bude tvořena. Je jasné, že nové technologie jsou jiné pro nás a jiné pro generaci Z.

Z našeho pozorování vyplynulo, že studující ono „nové“ částečně zdědili jako diskurzivní „nové“, ale jako naše „nové“ je již neprožívají. Na druhou stranu v některých konkrétních případech (zejména v oblasti generativní AI, navrhování ve VR) chápou nové technologie v obdobných emočních rámcích, jako my. Naopak v kontextu cirkulární ekonomiky, ekologie a v diskuzi o environmentální krizi, ustupují nové technologie častěji do oblasti provinilé, zavržené, nesmyslné lidské činnosti, na které je jedinec ovšem vždy nějakým způsobem závislý. Tato závislost je spojena s obavou o vlast-

[5] Výstava NOVÉ NEMOCE – Audio průvodce 1. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=u9D2tX4ABLQ>, vyhledáno 15. 12. 2025

[6] Martin Heidegger, *O pravdě a Bytí*, Praha 1993.

[7] Současné slučování anglického překladu české techniky jako technologie jsme v tomto textu přijali jako již zavedenou součást mladšího jazykového tezauru.

[8] František Daneš, *Technologie versus technika*, *Vesmír* 73, 1994, <https://vesmir.cz/cz/casopis/archiv-casopisu/1994-cislo-11/technologie-versus-technika.html>, vyhledáno 15. 12. 2025

[9] Hovorové, z angličtiny převzaté, posouvání původního termínu *analogové* techniky, který se rozšířil na všechny „nedigitální“ techniky.

[10] Karen Hao, *Empire of AI*, New York 2025.

[11] Ida Soulard, Vincent Normand, Fabien Giraud, *Simulované subjekty*. S Ianem Chengem a Hito Steyerl o umění v digitálním světě, A2, <https://advojka.cz/a2-article/2018-14-simulovane-subjekty/>, vyhledáno 15. 12. 2025.

ní uplatnění, konkurenceschopnost a nepřekročitelnou hranici komfortu. V této diskuzi se často objevují arkadické představy o návratu k tradičním řemeslným nebo tzv. „analogovým“⁹ technikám (technologím).

Ve vágním diskurzu masových sdělovacích prostředků se nové technologie pojí převážně s digitálními technologiemi: internet, sociální sítě, (kyber-) robotika a onen „kufřík druhů a možností“¹⁰ umělé inteligence. Patří sem ovšem také techniky (technologie), kterými tyto nástroje manipulují své uživatele. Je to tedy spíše heterogenní skupina způsobů, jak se něco dělá, expertní ovládání strategií a nástrojů, jež se užívají a médií, skrze něž tyto možnosti realizujeme. V rámci personifikace technologie, která je vždy latentně přítomná v jazyce, je také tou, která je člověku magicky „k dispozici“.¹¹ Právě tato pygmalionská humanizace „technologí“ nese silný emoční náboj a estetický potenciál.



Midjourney v. 1



Midjourney v. 2



Midjourney v. 3



Midjourney v. 4



Midjourney v. 5



Midjourney v. 6



Midjourney v. 7

→
Evoluce projektu ModificAI,
foto: archiv Jakuba Hrdiny

Jak se dělá emoční sonda¹² výstavou?

Může být umělecké dílo „nejasnou zprávou“¹³ o prožívání tohoto světa? Jak se liší od neurologických, psychologických, sociologických výzkumů generace?¹⁴ Zejména tím, že sděluje výsledky umělcova či designérova bádání *přímo*.¹⁵ Přímo znamená bez transformace prožitku do kategorií a jazykových systémů normované komunikace, bez respektu k mediánům vidění světa, bez ztráty času i části zprávy úsilím o překlad. Poskytuje tedy „bezprostředně“ prožitek o prožitku. Pokud chceme zjistit, jak naši studenti prožívají některá témata své doby, nebudeme analyzovat jejich mimiku a gesta, nemusíme jim měřit puls, snímat pot či poslouchat, jak dýchají. Namísto toho pozorujeme, jak dělají to, co umí velmi dobře, k čemu jsou cvičeni: externalizovat své prožívání vázané na své postoje a situace do objektů, obrazů a produktů; a pak děláme to, k čemu jsme cvičeni my: interpretovat tyto externalizace v kontextu diskurzu o (nových) technologiích.

Dlouhodobě kultivovaná schopnost umění vyvolat emoce¹⁶ (stimulovat reakce lidského organismu do určité míry řízeným záměrem do určité míry experimentálně a nahodile) je tedy oporou našeho pozorování. Prožitky (somatosensorické, intersensorické, empatické odpovědi, ale také kognitivně zatížené prožitky) koncipují emoce, které se mohou na základě jiné zkušenosti starší generaci zdát „nové“. Proto jsme výstavy nazvaly vlastním a priori „nové (n)emoce“. Ve skutečnosti nás však zajímalo, jak je toto prožívání „kolem“ technologií generace Z schopna sdílet generacemi napříč.



Záběr z instalace výstavy v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně, v popředí model z kolekce 5 More minutes, foto: archiv KGVUZ



[12] Reed Larson & Mihaly Csikszentmihalyi, The Experience Sampling Method, *New Directions for Methodology of Social & Behavioral Science* 15, San Francisco 1983.

[13] John Dewey, *Art as Experience*, London 1934; Jean Maria Guyau, Společenská solidarita jako princip nejsložitější emoce estetické, in: J. M. Guyau, *Umění s hlediska sociologického*, Praha 1925, s. 39.

[14] Hazar Taissier Marji et al., The EmotionProbe: an exploration of design students' emotions when designing, *International design conference - Design 2024*, <https://www.designsociety.org/publication/46483/>, vyhledáno 15. 12. 2025.

[15] Vnímáme koncept či kvalitu primárně interakcí s vnějším světem, viz John Kevin O'Regan, *Why Red Doesn't Sound Like a Bell. Understanding the feel of consciousness*, Oxford 2011.

[16] Konceptualizovaný prožitek, který označujeme slovy jako radost, smutek, strach, hněv, odpor, překvapení, zájem a indikujeme mimikou, gesty apod. Diskuze o složkách emocí a o synonymitě emoce a afektu ponecháváme odborníkům psychologie. Mariana-Daniela González Zamar - Emilio Abad-Segura, Emotional Creativity in Art Education: An Exploratory Analysis and Research Trends, *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18, 2021, <https://doi.org/10.3390/ijerph18126209>, vyhledáno 15. 12. 2025

Co vlastně sledovalo naše pozorování „studentských emocí“?

V našem pozorování však nešlo o to tyto prožitky pojmenovávat jako primární či smíšené emoce, to by byl zbytečný krok k dalšímu zkreslování. Šlo o to, je zprostředkovat rovnou publiku a interpretovat je jako umělecké dílo, tedy zase jako otevřený komplex obsahů, stimulů a indikací.

Umělecké objekty stejně jako produkty/návrhy designu tedy sledujeme jako objekty nesoucí emoce. To, jakým způsobem jsou emoce prožívány před uměleckými díly a jakým způsobem se tyto prožitky liší od prožitků v ne-uměleckém světě, se zabývají jiné studie.¹⁷ Jak už bylo řečeno, náš pohled vycházel z pojetí emocí coby modulárních systémů, které spojují fyziologické nervové okruhy a vyšší kognitivní síť, jež podporují rozhodování.¹⁸ V ideálním případě jsou tedy součástí komplexu postojů, které tvůrčí osobnosti vpravily do svých děl, a které diváci částečně „vycítí“ (empatickou odpovědí, sdílením subjektivity), částečně doplní při sledování objektu v určité situaci.¹⁹ Tuto situaci nastavujeme prostřednictvím výstavy.

Ambivalence, vrstevnatost ale také intenzita prožitku vázaná na tyto postoje byly materiálem, z něhož jsme skládali obraz našeho malého vzorku tvůrčí generace. Potvrdili jsme z dotazníkových šetření vyplývající jejich výraznou soucitnost, ale také jsme ji na výstavě ukázali a nechali ji diváky spolu-prožívat a sdílet. Ukázali jsme příklady, které zpřesňují či posouvají pochopení vztahu generace k fenoménu přírody. Obraz „přírody“ zachovává dialektický charakter umělého (naše) a přírodního (externího), ale zaniká antropocentrická hierarchie a v souladu s výrazně empatickým charakterem postojů se vše bytující v tomto jiném světě stává kulturním subjektem s předpokladem jakési vlastní identity, existenční situovanosti, ba prožitku, byť by to měly být krysy, mravenci či stromy. Prožitky se tak odehrávají prostřednictvím zástupných entit, svobodně běžících rostlin, neochvějně stojících stromů, teskně odložených kmenů, také ale dopravou umučených zvířat či úkladně zavražděných hlodavců. Emoce jsou vtiskovány do prostoru, kde mohou být prožity.

U některých tvůrčích koncepcí je však patrná tendence mnohem intimnějšího napojení právě na umělý svět. Díla jako *Futurum Lucidius* Tomáše Maliňáka propojují svítící oděv se vzpomínkou na bioluminiscenční život pod mořem a představou jeho umělé varianty člověka. Víze technizace vlastní tváře *In the Eyes of AI* Viktorie Kolesárové dokonce nakročuje před vlastním obrazem

[17] Slobodan Marković, Components of Aesthetic Experience: Aesthetic Fascination, Aesthetic Appraisal, and Aesthetic Emotion, *i-Perception* 3, 2012, <https://doi.org/10.1068/i0450aap>, vyhledáno 15. 12. 2025.

[18] Lauri Nummenmaa – Heini Saarimäki, Emotions as discrete patterns of systemic activity, *Neuroscience Letters* 693, 2019, <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2017.07.012>, vyhledáno 15. 12. 2025.

[19] Lauri Nummenmaa – Riitta Hari, Bodily feelings and aesthetic experience of art, *Cognition and Emotion* 37, 2023, <https://doi.org/10.1080/02699931.2023.2183180>, vyhledáno 15. 12. 2025.

do pověstného *tísňového údolí*²⁰, kde stojí na hranici rozpoznávání nejen vlastní identity, ale také identity lidské bytosti. Hluboko do této propasti vstupuje **Genomancer** Lukáše Demoviče, který vytváří nového, lidem pouze již jen vzdáleně podobného hrdinu s prapředky mezi hmyzem.

Potvrdili jsme také zvýšenou „hladinu“ úzkosti, která se vlní nad tématy environmentální problematiky, pohledů do budoucna, včetně toho ve vztahu k osobní realizaci, která souvisí s aktuální diskuzí o nových technologiích. Reflexe této úzkosti je obsažena ve většině objektů, ale lze ji rozlišovat a dle intenzity také konstatovat nejpalčivější témata. Mezi ně patří různé strategie úkrytu: za maskou, za digitálním alter ego, v útulném domácím prostoru (v peřině), v nejvyhrocenějším případě – ve vlastním světě patologicky uzavřeném již nastálo ostatními sdílenému konsenzuálnímu modelu reality.

Postřehli jsme také některá typická spojení emoce s jejím hodnocením: strach lže, soucit zachraňuje a pečuje, štěstí (radost) je falšované, překvapení může být osvobozující, agresivita (destrukce) může být zdrojem štěstí.

Práce z oblasti designu vycházejí ze zkušenosti empatického prožitku ba altruismu. Tyto emoce nesli vystavené produkty z podřazených či odhozených věcí (**projekt DESIGN×HOBBY**), produkty indikující pocit sounáležitosti, doslova vrůst do prostoru sdíleného s ostatními organismy (lampy **Plant Lights**), formace lidského těla směrem k mimikry s prostředím (aluze na digitální prostor v práci Tomáše Machalického) a polymorfni organická identita beztváře ne-tváře modelu **Vidím tě!**.

Projekce budoucího štěstí do vzdálené budoucnosti na dalekou planetu odráží problematiku prožívání generace všednodenního okamžiku. Používá utopický moment, spekulativní design a futuristickou estetiku k vytváření vize nového světa. I ten nese znaky potřeby úkrytů, zabezpečení a stesku po ztraceném světě pozemských zvířat a rostlin.

[20] Masahiro Mori et al., The Uncanny Valley [From the Field], *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19, 2012, <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>, vyhledáno 5. 2. 2026.

Všechno bylo špatně, už když jsme přišli! Apropriace prokletého dědictví a možnosti vyjednávání

V souvislosti s názorovými postoji v kontextu současné diskuze o nových technologiích vykristalizovaly následující fenomény, jež bylo třeba interpretovat jako způsoby realizace záměru výstavy: Proces vyrovnání se (u tvůrce i diváka) se stresem v kontextu technologií prostřednictvím umělecké nadsázky, dramatizace či transgrese na pozadí konceptů technostresu, pozitivního napětí z techniky a technologií, technofacilitace či sebevědomí plynoucí z ovládnutí technologií.²¹ Vystavená díla nesla potenciál vyrovnávat se z fenomény jako je invazivní charakter technologií (kapitalismus dohledu), přehlcení, paradoxní izolace, úzkost z neustálé proměny. Tvůrčí reflexe tématu otvírala diskusi nad potvrzováním či rozkládáním kulturních konstruktů a umožnila sdílení prožitku, ale skrze estetickou distanci také hlubší reflexi zmíněných dopadů technologií.

Ve vystavených dílech se tak často objevovaly prostředky využívající emoční ambivalence černé barvy (bezpečný úkryt i nebezpečí neznámého a děsivá prázdnota), dále přiblížení až intimní sdílení bolesti (sociální i fyzické), zmíněná „nahlédnutí“ do tísnivého údolí v kontextu dehumanizace (strach z uživatelských technologií jako intimního nástroje represe).

V souvislosti s dlouhodobým vystavením současného člověka digitálnímu prostředí a neustálým dopaminovým odměňám bývá konstatován problém znečitlivění (ahedonie) a tendence k plytkému prožívání.²² Vzhledem k výše uvedenému propojení emocionality se sebezáchovným rozhodováním jde o závažný problém, doprovázený navíc paradoxně zvýšenou emoční reaktivitou a úbytkem schopnosti empatie.²³

Hluboká emoce (empatie) vyžaduje „živý“ a pomalý proces vnímání: výstava umění o digitálních technologiích může sloužit jako obnovení a cvičení této významné schopnosti podobně jako digitální detox. „Léčba“ výstavou tak využívá umělecké prostředky transgrese a dystopie, které způsobují silný stresový impuls, ale estetická distance umožňuje kontrolovaný stres (silný afektivní stimul). Dystopie navíc rozvíjí predikce hrozeb, jejím diváckým konzumováním dochází ku cvičenému zpracování úzkosti z této hrozby.

[21] Monideepa Tarafdar et al., The technostress trifecta – techno eustress, techno distress and design, *Information Systems Journal* 29, 2019, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/isj.12169>, vyhledáno 15. 12. 2025.

[22] Tato zjištění zhodnocuje např. kniha Maryanne Wolfová, *Čtenáři, vrať se: Mozek a čtení v digitálním světě*, Brno 2020.

[23] Fuchun Lin et al., Abnormal White Matter Integrity in Adolescents with Internet Addiction Disorder, *PLoS ONE* 7, 2012, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0030253>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Před dvěma stoletími napsal J. M. Guyau, že: *cílem umění (...) je bezprostřední splnění v myšlence a obraznosti a bezprostřední procítění všech našich snů o ideálním, intenzivním a rozsáhlém, dobrém, vášnivém a šťastném životě. Umění má podle něj: vzbudit naši sympatii se životy jinými.*²⁴ Vzhledem k tomu, co tušíme o neuroplasticitě mozku nejde jen o pouhé „snění“, protože se při něm skutečně měníme. Výstavou stimulovaná biofilie, evolučně zakódovaná „péče“ může transformovat stres či technostres na fascinaci a prožitek sdílení či soužití.

Téma proměny, přesněji neustávající metamorfózy se ostatně zjevilo v obou výstavách. Jako kurátory jsme ji nevyhledávaly, objevila se až na místě. Fluidní entity, nekonečné metamorfování tak příznačné pro digitální média vyvolávají jak zážitek z chybování v predikci, tak úzkost z neukotvenosti. Prožitek imerze a nezastavitelného proměňování v nehmatatelném digitálním ne-prostoru (např. projekt **ModificAI**), to je estetika těžící ze závratě při absenci tělesné stability i možnosti lidského uchopení objektů vznikajících bez použití rukou. Tady funguje vystavený exponát jako výuka nového dívání se, jako trénink fluidní inteligence, jako zrcadlení lidské záliby v percepčních hádankách.²⁵ Opačný náboj měla ta část výstav, která naopak nabízela sensorické a smysluplné uspokojení z reuse designu. Představa taktilního prožitku opracovaného dřeva zapřené v dlani stojí za návrhem vycházkové hole propojuje zkušenost designéra, diváka, ostatně i budoucího uživatele zážitkem do slova „v dlani“. Protože emoce hrají důležitou roli pro samotné technologie a techniky designu:

*Emoce a sensorické zkušenosti jsou tedy propojeny s dovednostmi designéra či řemeslníka a jako takové představují taktilní a vtělené poznání praxe. Emoce byly rovněž spojeny s rozhodováním o tom, jaké materiály použít pro zamýšlený návrh. Vzhledem k tomu, že subjektivní emoce mají takový dopad na smyslové chápání procesů designérů a řemeslníků, emoce se jeví jako důležité výzkumné téma ve výzkumu designu a řemesel, nejen v souvislosti s blahobytem, ale také s hodnocením rizik, rozhodováním a řešením problémů.*²⁶

Vypozorovali jsme těkání preferencí mezi těmito dvěma protipóly (metamorfickou závratí a taktilním zpevněním lidského uchopení reality) a zároveň zálibu v takto široce rozevřené možnosti

[24] Viz Guyau (pozn. 13), s. 35–36.

[25] Vilayanur Ramachandran, *Mozek a jeho tajemství aneb Pátrání neurovědčů po tom, co nás činí lidmi*, Praha 2013.

[26] Camilla Groth, *Making Sense Through Hands, Aalto University doctoral dissertations 1/2017*, <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/72d9699a-7c47-4fa1-a89f-0babdf951c25/content>, vyhledáno 15. 12. 2025.

emočního rozpětí vytvořeného díla. Simultánnost, dvou opačných prožitků, rozhodování bez ideologické direkce nějakého estetického manifestu, intuitivní a neplánované, ne-disciplinované ba hedonistické řízení tvůrčího procesu – to jsou sice tradičně konstatovaná nastavení „tvůrčí osobnosti“, z pohledu naší profesní zkušenosti jsme je však konstatovali jako posunuté směrem ke svému maximu, jako fluidní.

K čemu (nám) to bylo všechno dobré?

Because wasted potential is the greatest sin of all...

Xena

Potvrdili jsme si potenciál tvůrčí skupiny generace Z, který je třeba podporovat a neudupat špatnými přístupy. Tímto potenciálem je právě ona výrazná schopnost empatie k mnohem širšímu spektru života, než na jaký myslela generace naše. V tomto kontextu je to taky generace mnohem svobodnější, generace zdědivší nekonečný kolaps všech horizontů a distance. Je to generace rychlejší, neodbytnější, podrobená každodennímu digitálnímu tréninku „mít všechno okamžitě po ruce.“²⁷ V několika momentech jsme postřehli tendence vyrovnávání se s fenoménem „death drive“, kontinuálním uspokojováním se únikem (escapismem),²⁸ který konfrontují a překonávají zejména transgresivní díla.

Na rozdíl od většinové charakteristiky své generace segment tvůrčích členů generace Z svými postoji inklinuje k systémové rezistenci²⁹ prostředky subkultury, které mohou připomínat sociologickou charakteristiku hackerů zejména subverzivním ovládnutím nových technologií.³⁰ To, co jim dlouhodobě klade překážky bohužel už během studijních let, je „urgency of commerce“, strach z konkurenceschopnosti jim ukusuje z vlastního potenciálu. Pro nás jako pedagogy je to jednoznačně výzva k pečlivému časování požadavku experimentu, subverze či rezistence vůči systémovým zavedením oborů a požadavku na systémové vřazení se studujících do institucionálních a tržních procesů kulturních průmyslů v kontextu vnějšího světa a jeho aktuálních problémů.³¹

[27] Jan Jagodzinski, A Meditation on Post-Digital and Post-Internet Art Education, in: *Post-Digital, Post-Internet Art and Education*, New York 2021, s. 68.

[28] Ibidem, s. 69.

[29] Srozumitelně k tomu např. Petr Nutil, *Média, lži a příliš rychlý mozek: Průvodce postpravdivým světem*. Grada 2018.

[30] Ross Haenfler, *Goths, Gamers, and Grrrls: Deviance and Youth Subcultures*, Oxford 2015, s. 8.

[31] Například: „Resistance in context of external world of deadly repression and war.“ Ibidem, s. 30.

V současné době považujeme za jednu z nejdůležitějších misí pedagoga, ba možná za jedinou skutečně podstatnou úlohu každého člena této společnosti, koncentrovanou, důslednou a hluboce reflektovanou snahu *vzbuditi naši sympatii se životy jinými* (Guyau, 1887). To, že ideálním, již dlouho cizelovaným, nástrojem k tomuto úsilí je umění, sice dobře ilustruje mj. výše uvedená citace francouzského estetika, ale povědomí o tom provází uvažování o umění už několik století po celém světě. Není to tedy žádným objevem, za nové poznání je však třeba považovat to, jak znepokojivě rychle, právě v kontextu diskurzu o nových technologiích, se toto povědomí stále znovu a znovu vytrácí z mechanismů společenských systémů, jak velmi úspěšně jej přepisují ideologická zjednodušení „užitečné vědy“, jak velmi snadno je od prožitého „skutečného“ *poznání* odkloněna pozornost k nástrojům, kterými je zprostředkováváno a následně deformováno.

Heideggerovské stýskání nad *technizací* lidského myšlení v neprospěch skutečného poznávání (spojeného s *Dasein*), se nám jevilo být ilustrativní pro současné bloudění v diskuzích o prospěšnosti či nebezpečnostech nových technologií. Námi představená forma realizovaných výstav se dle našeho názoru osvědčuje jako vhodné médium pro takto emotivně laděné multigenerační sdílení a vyjednávání.

Pro budoucí zkoumání zůstaly nezodpovězeny minimálně následující otázky související s stále se proměňující nabídkou možností spolupráce s genAI: Budou tvůrčí projekty stále více podléhat konkurenčnímu „běhu“, který popsala Hito Steyerl při charakteristice hudebního klipu režiséra Paula Trilla ***The Hardest Part***, vytvořeného pomocí genAI. Jak prožívá kreativní generace Z kapitalizaci digitálního prostoru v kontextu nedobrovolné práce, kterou jako designéři i uživatelé zároveň vykonávají pro jeho zprostředkovatele? Zda-li vědomě usilují o subverzivní ovládnutí těchto mechanismů skrze vlastní expertizu nebo se tak děje spontánně v rámci již zmíněného průzkumu a fascinace technikou a technologiemi?



Literatura a zdroje

Camilla Groth, Making Sense Through Hands, *Aalto University doctoral dissertations 1/2017*, <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/72d9699a-7c47-4fa1-a89f-0babdf951c25/content>, vyhledáno 15. 12. 2025

Jean Maria Guyau, Společenská solidarita jako princip nejsložitější emoce estetické, in: Jean-Maria Guyau, *Umění s hlediska sociologického*, Praha 1925.

Ross Haenfler, *Goths, Gamers, and Grrrls: Deviance and Youth Subcultures*, Oxford 2015.

Karen Hao, *Empire of AI*, New York 2025.

Martin Heidegger, *O pravdě a Bytí*, Praha 1993.

Valerie J. Janesick, The Danse of Qualitative Research Design, in: Donato Ricci, *On Artistic Research Methods Across Disciplines*, Symposium of SAR, Tilburg 2024.

Jan Jagodzinski, A Meditation on Post-Digital and Post-Internet Art Education, in: *Post-Digital, Post-Internet Art and Education*, New York 2021.

Jeniffer L. Lapum, Installation Art, in: Patricia Leavy: *Handbook of Art-Based-Research*, New York 2019

Reed Larson & Mihaly Csikszentmihalyi, The Experience Sampling Method, in: *New Directions for Methodology of Social & Behavioral Science*, San Francisco 1983.

Fuchun Lin et al., Abnormal White Matter Integrity in Adolescents with Internet Addiction Disorder, *PLoS ONE* 7, 2012, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0030253>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Slobodan Marković, Components of aesthetic experience: Aesthetic fascination, aesthetic appraisal, and aesthetic emotion, *i-Perception* 3, 2012, <https://doi.org/10.1068/i0450aap>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Hazar Taissier Marji – Paul Rodgers – Ross Brisco, The EmotionProbe: an exploration of design students' emotions when designing, *International design conference – Design 2024*, https://www.designsociety.org/publication/48337/the_emotionprobe_an_exploration_of_design_students%E2%80%99_emotions_when_designing, vyhledáno 15. 12. 2025.

Masahiro Mori et al., The Uncanny Valley [From the Field], *IEEE Robotics & Automation Magazine* 19, 2012, <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Lauri Nummenmaa – Riitta Hari, Bodily feelings and aesthetic experience of art, *Cognition and Emotion* 37, 2023, <https://doi.org/10.1080/02699931.2023.2183180>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Lauri Nummenmaa – Heini Saarimäki, *Emotions as discrete patterns of systemic activity*, *Neuroscience Letters* 693, 2019, <https://doi.org/10.1016/j.neulet.2017.07.012>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Petr Nutil, Média, lži a příliš rychlý mozek, *Průvodce postpravdivým světem*, Praha 2018.

John Kevin O'Regan, *Why Red Doesn't Sound Like a Bell: Understanding the feel of consciousness*, Oxford 2011.

Vilayanur Ramachandran, *Možek a jeho tajemství aneb Pátrání neurovědčů po tom, co nás činí lidmi*, Praha 2013.

Ida Soulard, Vincent Normand, Fabien Giraud, Simulované subjekty. S Ianem Chengem a Hito Steyerl o umění v digitálním světě, A2, <https://advojka.cz/a2-article/2018-14-simulovane-subjekty/>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Hito Steyerl, *Medium Hot: Images in the Age of Heat*, London 2025.

Monideepa Tarafdar et al., The technostress trifecta – techno eustress, techno distress and design, *Information Systems Journal* 29, 2019, <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/isj.12169>, vyhledáno 15. 12. 2025.

Maryanne Wolfová, *Čtenáři, vrať se: Možek a čtení v digitálním světě*, Brno 2020.



Detail objektu Fragmenty (ne)reality,
foto: archiv KGVUZ





The Smiley Man of Kuba
Eva Mačková
artistic graphic design
2024

o. ce.

ich komunikaci

Problemy, které představují práce s tímto světem, dle naší školy, jsou
vlastně všechny. Všechno, co děláme, je v podstatě komunikace. A to
je to, co nás spojuje. A to je to, co nás dělá lidmi. A to je to, co nás
dělá lidmi. A to je to, co nás dělá lidmi. A to je to, co nás dělá lidmi.

Proto také více mluvíme. O svých dělech. Žijeme je. A to je to, co nás
dělá lidmi. A to je to, co nás dělá lidmi. A to je to, co nás dělá lidmi.

Více ve věži generace Z



Nové (n)emoce.

Výstava generace Z
ateliéru Fakulty multimediálních komunikací
UTB ve Zlíně

29. 1. – 1. 6. 2025

Kurátorky: Věra Jakubíčková, Helena Maňasová Hradská
Produkce: Jakub Šmeráček
Grafika: Lenka Novotná, Dana Kápičková
Propagace: Nikola Kopecká, Cecilie Kutálková
Edukace: Andrea Kolářková, Hana Paulusová,
Kateřina Majorová, Veronika Pěldová
Instalace: tým Gočárových galerií
Doprovodný program: ateliér Arts Management
pod vedením Jany Ověčkové

Gočárovu galerii zřizuje Pardubický kraj.

66

HEŘKVA GALERIE
PARDUBICKÝ KRAJ
Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací



Výstavní projekt *Nové (n)emoce* jako nástroj kritického zkoumání témat generace Z na Fakultě multimediálních komunikací UTB ve Zlíně

Generace Z jako východisko: citlivost, proměna a napětí současnosti

Studenti ateliérů Fakulty multimediálních komunikací UTB ve Zlíně, náležející ke generaci Z, vstupují do dospělosti v době, která se proměňuje rychleji než kdykoli předtím. Události, jež dříve přicházely pozvolna, dnes střídají jedna druhou v krátkých intervalech. Stabilita, o kterou se mohly opírat předchozí generace, se vytrácí a nejistota se stává běžnou součástí každodennosti. Přesto se právě mladí tvůrci dokážou v této dynamice orientovat – rychle se přizpůsobují, přemýšlejí v širších souvislostech a intenzivně vnímají i témata, která byla ještě nedávno považována za okrajová. Patří sem duševní zdraví, klimatická úzkost, dopady digitálních technologií, sociální křehkost nebo citlivost k jiným formám života.

Jejich svět je propojený, ale také zahlcený. Klimatická krize se prolíná s politickým napětím, digitální technologie zasahují i do nejintimnějších oblastí života a mediální prostředí funguje nepřetržitě. Nic z toho nepůsobí odděleně – jednotlivé jevy se navzájem ovlivňují a vytvářejí prostředí, které je složité, vrstvené a jen zřídka jednobarevné. I proto mají mladí tvůrci tendenci pracovat s více rovinami najednou. Nestáčí jim jedno vysvětlení ani jediný úhel pohledu; jejich tvorba se odvíjí spíše z průniku různých zkušeností, vědomostí a emocí, protože právě tak dnes svět působí.

foto na předchozí straně

Úvodní část výstavy *Nové (n)emoce* v Gočárově galerii *The Sunny Side of Kafka* (2024) od Evy Můčkové, foto: archiv Gočárový galerie (dále GG).

Studující FMK UTB, jimž je studie věnována, tuto zkušenost ztělesňují mimořádně výrazně. Od dětství vyrůstají v prostředí prostoupeném technologiemi, které ovládají s lehkostí a samozřejmostí, zároveň však k jejich používání přistupují kriticky – reflektují jejich dopady, limity i rizika. Část z nich nachází v technologiích prostředek k rozšiřování vlastní tvůrčí imaginace a experimentuje s umělou inteligencí, generativními modely či virtuální realitou. Jiní využívají tvorbu k upozornění na přetížení, ekologické důsledky nebo etická dilemata, která současný technologický vývoj přináší. Tyto dvě roviny však nestojí proti sobě; tvoří spíše dvě strany téže zkušenosti. Technologie pro ně nejsou ani jednoznačně pozitivní, ani negativní – jsou stálou součástí prostředí, s nímž se učí žít a které zkoumají z různých stran.

Výstavní projekt **Nové (n)emoce** tento ambivalentní vztah ke světu zachycoval. Jeho cílem nebylo rozdělit studentské práce podle jednoduchých kategorií – například na optimistické a pesimistické či na technologické a kritické. Místo toho byly jednotlivé výstavní instalace¹ koncipovány tak, aby návštěvník mohl přirozeně procházet mezi různými náladami a významy, stejně jako mezi různými přístupy, které se v současné tvorbě mladé generace objevují. Fascinace technologiemi se zde často setkávala s obavou z jejich dopadů, kritika se střídala s hravostí a vážnost s nadhledem. Výstavy tak neukazovaly jednoznačný postoj, ale dynamiku, s níž se generace Z snažila chápat a znovu promýšlet svět, do nějž vstupuje.

Mezioborové složení vystavených prací tuto dynamiku ještě zesilovalo. Díla pocházela z třinácti ateliérů – od grafického designu, animace, fotografie a digitální tvorby přes produktový a průmyslový design, oděvní tvorbu a design skla až po tvorbu prostoru. Tato šíře nebyla samoučelná; ukazovala, jak se stejné otázky – digitální identita, ekologické limity, proměna člověka v čase, duševní zranitelnost nebo mezidruhové vztahy – mohou objevit v úplně rozdílných formách. V jednom ateliéru vznikaly jako grafický symbol, v jiném jako fotografická stopa, jinde jako hmotný objekt, digitální rozhraní nebo prostorová instalace. Každé médium nabízelo jiný pohled, a společně vytvářely mnohem širší obraz, než by nabízel jakýkoli z nich samostatně.

Návštěvník se tak během výstav ocital nejen mezi studentskými pracemi, ale i v prostředí, které odráželo širší debatu o tom, jak dnešní mladá generace žije, přemýšlí a reaguje na stav současné-

[1] Výstava byla poprvé představena v pardubické galerii, a to v termínu 29. ledna – 1. června 2025. Druhé uvedení následovalo ve Zlíně, kde byla instalace zpřístupněna od 23. července do 26. října 2025.

ho světa. Výstava nepředstavovala generaci Z jako tu, která přináší hotová řešení, ani jako generaci zaskočenou množstvím problémů. Ukazovala ji jako skupinu, která si je vědoma složitosti doby, v níž vyrůstá, a která se ji pokouší chápat bez iluzí i bez rezignace. Budoucnost pro ni nebyla hotovým plánem, ale otevřeným prostorem, v němž bude nutné nacházet nové způsoby myšlení i spolužití.

PŘÍZEMÍ: vstup do diskurzu, střet emocí a technologie

Výstava ***Nové (n)emoce*** byla již od počátku založena na přesvědčení, že prostor není pouhým pozadím vystavených děl, ale jedním z jejich nejdůležitějších významových rámců. Scénografická logika se proto formovala v těsném dialogu s architekturou Domu U Jonáše Gočárový galerie v Pardubicích,² jehož historická podoba – nepravidelné chodby, gotické klenby, výkyvy měřítka, slepé výklenky a několik pater – umožnila vytvořit vystaveným dílům prostředí, v němž význam vyrůstal z rytmu návštěvníkova pohybu. Přízemí Domu U Jonáše bylo koncipováno jako nejživější a nejotevřenější vrstva celé výstavy – jako místo, kde návštěvník okamžitě vstupoval do středu debaty o technologiích, emocích, identitě a budoucnosti. Právě zde se setkávaly první vizuální impulzy, ať už v podobě plakátů, oděvních objektů, digitálních rozhraní nebo fotografických a filmových obrazů. Nešlo o náhodné sousedství, ale o záměrné rozvržení: jednotlivé projekty byly instalovány tak, aby se motivy postupně vrstvily – od osobní zkušenosti s psychickým přetížením přes stereotypizaci a tělesnost až po virtuální světy, digitální paměť a reflexi tragických událostí.

Výstavní prostor se otevíral plakátem ***The Sunny Side of Kafka***³ Evy Múčkové. Zde se přidalo další téma: redukce komplexních kulturních osobností na jednoduše čitelný, „instagramově“ atraktivní obraz. Kafka byl převeden do polohy téměř reklamního úsměvu – šťastného, hladkého, plochého. Múčková tím odhalovala mechanismus stereotypizace, který se netýká jen ikonických autorů, ale i celé generace Z: často je prezentována jako homogenní, jednoznačně čitelná, a přitom je ve skutečnosti plná vnitřních napětí a rozporů. Grafický design se tak stával médiem kritického nadhledu – ne pouze nositelem sdělení, ale reflexí toho, jak sdělení vznikají a jak se deformují.

[2] Blíže o prvním uvedení výstavy na webových stránkách Gočárový galerie: <https://gocarovagalerie.cz/cs/vystavy/nove-n-emoce-vystava-generace-z-atelieru-fakulty-multimedialnich-komunikaci-utb-ve>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[3] Eva Múčková, *The Sunny Side of Kafka, Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/graficky-design/the-sunny-side-of-kafka>, vyhledáno 1. 11. 2025.



↑
Závěrečný plakát z cyklu *Emoce* (2022) Pavlíny Štefkové a plakát Ivana Večerka *Kafka* (2024),
foto: archiv GG.

→
Vstupní chodba do prostoru výstavy. Zleva *Paravan* (2021) od produktové designérky Kateřiny Kochánkové, využívající upcyklovaný materiál, uprostřed plakát *Hey Siri, Go Fuck Yourself - Humans* (2023), zprava plakát *The Sunny Side of Kafka* (2024) a série plakátů a kniha *Emoce* (2022), foto: Vít Jakubiček.



HEY
SIRI,
GO
FUCK
YOURSELF!
— HUMANS

No matter how good AI gets, it will always miss one thing — human touch.



Plakát Petry Gašperčíkové *Hey Siri, Go Fuck Yourself - Humans* (2023) pro mezinárodní přehlídku typografických plakátů Typozone, foto: archiv autorky.



Průchod do hlavní části přízemí. Zleva část oděvní kolekce *FUTURUM LUCIDIUS* (2024) Tomáše Maliňáka a plakát Ivana Večerka *Kafka* (2024), který byl v průběhu výstavy přesunut a nahrazen plakátem Petry Gašperčíkové, foto: archiv GG.

[4] Pavlína Štefková, Design a duševní zdraví, AGDZlin.cz, <https://agdztlin.cz/portfolio/design-a-dusevni-zdravi>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[5] Petra Gašperčíková, Hey Siri, Go Fuck Yourself – Humans, Showcase FMK UTB, <https://showcase.fmk.utb.cz/graficky-design/plakat-typozone>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[6] Tomáš Maliňák, FUTURUM LUCIDIUS, Showcase FMK UTB, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-odevu/futurum-lucidius>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[7] Štěpán Dlabaja – Jakub Hrdina – Valeriya Truskavetska, ModificAI 3.0, Identityproject.cz, <https://www.identityproject.cz/projects/modificai-3-0>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[8] Genezi projektu ModificAI je věnována samostatná studie Jakuba Hrdiny a Štěpána Dlabaji *ModificAI: Fenomenologie latentního prostoru a ontologická transformace designu v éře generativní umělé inteligence*.

Hned v sousedství plakátu *The Sunny Side of Kafka* byla vystavena také série plakátů a autorská kniha *Emoce*⁴ od Pavlína Štefkové. Právě zde se poprvé objevovalo téma duševního zdraví jako integrální součásti tvůrčí praxe. Štefková vizualizovala stavy nervozity, přetížení a ztráty koncentrace pomocí geometricky přísné, racionálně strukturované grafické formy. Tento kontrast mezi emotivním obsahem a „ukázněným“ vizuálním jazykem upozorňoval, že psychická zranitelnost není marginální, ale prostupuje i zdánlivě čistý, funkční, profesionální design. Už v tomto vstupním bodě se ukazovalo, že výstava nechápe technologii a tvorbu odděleně od psychického prožívání.

Závěr úzké vstupní chodby uzavíral plakát Petry Gašperčíkové *Hey Siri, Go Fuck Yourself – Humans*.⁵ Jeho umístění vytvářelo vizuální „slepu uličku“, v níž se návštěvník ocital tváří v tvář explicitnímu odmítnutí automatizované asistenční kultury. Text díla působil jako výkřik vyčerpání i jako ironická úleva: křikem proti rozhraním, která se stala součástí každodennosti a nahrazují drobnou lidskou komunikaci. Úvodní trojice prací tak již na prvních metrech výstavní plochy otevřela témata duševního zdraví, kulturní stereotypizace a digitální únavy – tři neuralgické body současného technologického světa.

Za tímto úvodem se prostor přízemí začal otevírat technologické imaginaci. Oděvní projekt *FUTURUM LUCIDIUS*⁶ Tomáše Maliňáka vytvářel atmosféru futuristického prostředí, v němž světlo není pouhou dekorací, ale stavebním materiálem. Luminiscenční prvky integrované přímo do textilu proměňovaly oděvy v objekty mezi módou a technologickou aparaturou; světlo se stávalo výrazovou vrstvou těla, které se pohybovalo mezi biologickou a digitální existencí. Kolekce naznačovala, že tělesnost budoucnosti může být založena na nových typech průsvitnosti, záře a vizuální komunikace. Na tuto rovinu spekulativní estetiky navazoval rozsáhlý projekt *ModificAI 3.0*⁷ z ateliéru Průmyslového designu (Štěpán Dlabaja, Jakub Hrdina, Valeriya Truskavetska). Ten zkoumal, jak umělá inteligence zachází s vizuální pamětí oboru. AI generovala nové varianty ikonických produktů: jako by je navrhl jiný autor, vznikly v jiné době nebo pod jinou značkou. Výsledkem nebyly parodie ani pouhé napodobeniny, ale alternativní designové reality – jako kdyby se historie průmyslového designu rozvětvila do mnoha paralelních linií. Tento projekt představoval jeden z myšlenkových pilířů přízemí: technologie zde byla přítomna jako nástroj interpretace kulturní paměti.⁸



↑
Vizualizace prostoru virtuální reality, vytvořeného
pro projekt *NA MARS!* (2022), foto: archiv autorů.

→
Detail dámského oděvu z kolekce *FUTURUM LUCIDIUS*
(2024), foto: archiv GG.



[9] Viktória Kolesárová, *In the Eyes of AI*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/digitalni-design/in-the-eyes-of-ai>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[10] Autorský kolektiv ateliéru Průmyslový design, *NA MARS!*, <https://namars.fmk.utb.cz>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[11] Lukáš Demovič, *GENOMANCER*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/digitalni-design/genomancer>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[12] Matouš Marek, *Revenant Earth*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/digitalni-design/videohra-revenant-earth>, vyhledáno 1. 11. 2025.

Do stejného okruhu úvah o tom, jak technologie formují naše vnímání reality, vstupoval i projekt ***In the Eyes of AI***⁹ studentky ateliéru Digitální design Viktória Kolesárové. Ten posunul těžiště pozornosti od vizuální paměti oboru k mnohem intimnější rovině – k paměti datové, která se rodí z kontinuálního sběru informací o uživateli. Kolesárová systematicky pracovala s daty, jež o ní shromáždily platformy Google a Meta, a nechala je algoritmicky přetvořit do série portrétů a následně animace. Tím odhalila mechanismy, jimiž umělá inteligence uchovává, skládá a vizualizuje lidskou identitu, aniž by daný člověk měl přímou kontrolu nad tím, jaký obraz o něm vzniká. Tato práce tak otevírá otázku, nakolik je digitální identita pouhým odrazem sebe sama, a nakolik ji formují prediktivní modely, které konstruují naši podobu podle vlastních pravidel, zjednodušení a předpokladů.

Další spekulativní projekt – ***NA MARS!***¹⁰ – pak představil futuristickou, utopickou vizi lidstva. Dílo využívalo virtuální realitu a modely reálných objektů, aby naznačilo vývoj lidstva mimo současné podmínky, v nových prostředích. V kontextu přizemí, které již obsahovalo díla o duši, identitě, technologii a paměti, působilo ***NA MARS!*** jako otevřená otázka: kam může vést cesta civilizace, pokud neustále redefinujeme hranice mezi organickým a technickým, mezi domovem a exodem, mezi minulostí a spekulovanou budoucností.

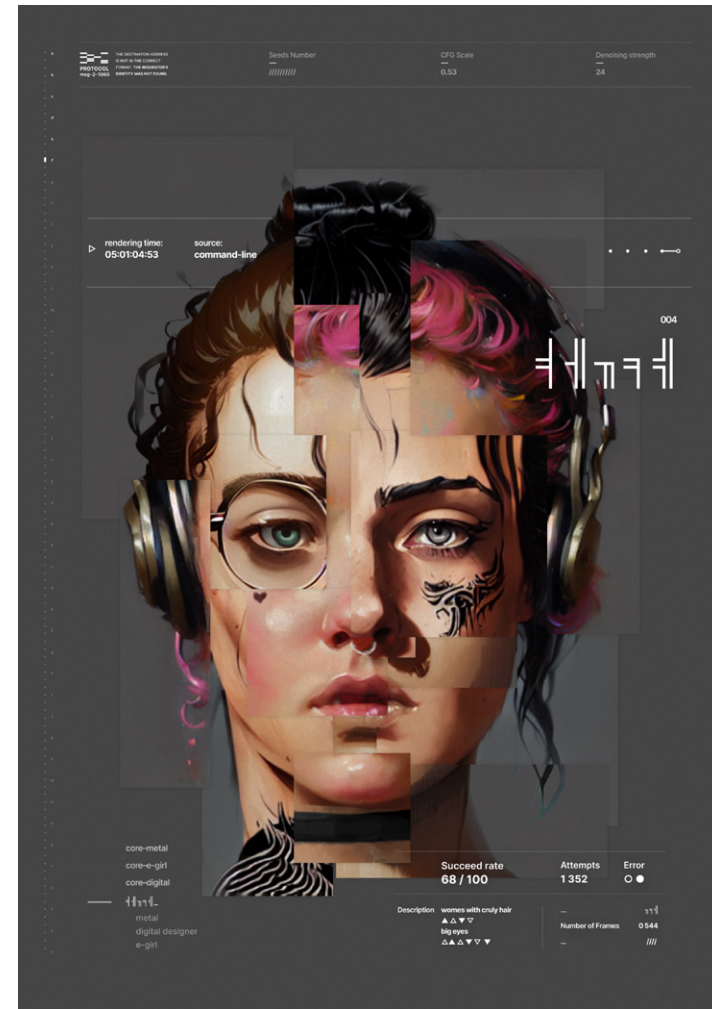
Digitální designér Lukáš Demovič v projektu ***GENOMANCER***¹¹ rozvíjel estetiku syntetické biologie. Generativní modely vytvářely tvary, které se pohybovaly mezi organickým a umělým světem – živoucí organismy simulované digitálně, jako by pocházely z budoucí evoluční větve. Projekt otevíral imaginaci možností, jak by se technologie mohla stát „laboratoří života“.

Videohra ***Revenant Earth***¹² Matouše Marka tuto linii doplnila postapokalyptickým horizontem. V prostředí potměšlého přizemí, nasvíceném obrazovkami a projekcemi, fungovala jako mrazivé „co když“ – co se stane, pokud technologický a ekonomický vývoj nebude provázen odpovědností vůči přírodě, zdrojům a dalším generacím. Hráč se pohyboval světem po ekologickém kolapsu, v němž kdysi životodárná krajina funguje už jen jako vzpomínka. V návaznosti na projekty ***GENOMANCER***, ***In the Eyes of AI***, ***ModificAI*** a ***NA MARS!*** tak vznikala komplexní síť, která zkoumala nejen identitu a technologii, ale i možné dopady lidské činnosti na planetu a budoucnost civilizace s ohledem na její současné trendy nadměrné spotřeby.



↑
Příklad dvou virtuálních produktů z projektu *ModificAI 3.0* (2023), vytvořených pomocí umělé inteligence, foto: archiv autorů.

→
In the Eyes of AI (2023) digitální designérky Viktorie Kolesárové, foto: archiv autorky.

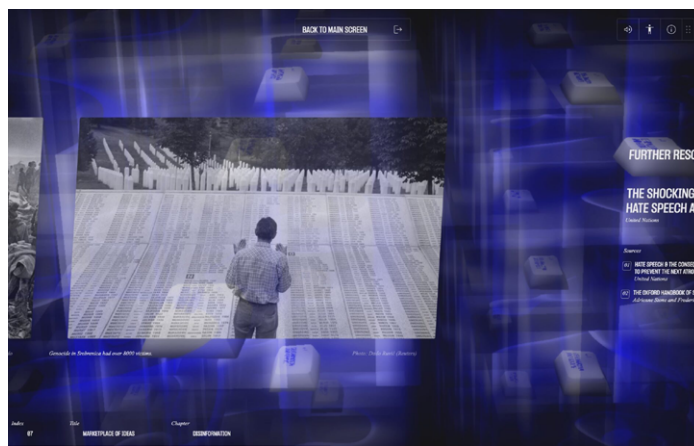
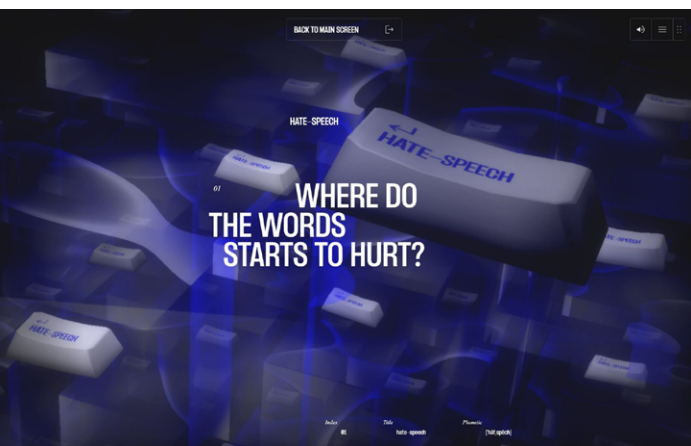


[13] Projekt *Interactive Dictionary of Free Speech* Adriána Gubrici je možné vyzkoušet i v interaktivní podobě na webu: <https://freespeech.gubrica.com>.

[14] Adrián Gubrica, Mariupol Digital Memorial, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/digitalni-design/mariupol-digital-memorial>, vyhledáno 1. 11. 2025.

Jedním z ústředních uzlů této digitální vrstvy byly dva projekty Adriána Gubrici – *Interactive Dictionary of Free Speech*¹³ a *Mariupol Digital Memorial*. První z nich ukazoval, že digitální design může sloužit jako nástroj myslícího prostředí. Uživatel se pohyboval dynamickou sítí pojmů souvisejících se svobodou slova, které se v generativním 3D prostoru proměňovaly podle jeho interakce. Slovník nebyl uzavřenou encyklopedií, ale proměnlivým polem významových vztahů. V kontextu výše zmiňovaných projektů působil jako konceptuální kotva: technologie zde nebyla metaforou ani kulisou, ale samotným médiem abstraktního myšlení. Gubricův druhý projekt, *Mariupol Digital Memorial*,¹⁴ naopak přinášel tichý, kontemplativní pohled na digitální prostor jako místo paměti. Autor vytvořil online památník, který umožňoval sdílet vizuální a textové stopy spojené s tragédií masivně destruovaného ukrajinského města Mariupol. Na rozdíl od klasických pomníků nebyla tato památka vázána na jediné fyzické místo; bylo možné k ní přistoupit odkudkoli. V kontextu přizemí – plného dat, obrazovek a interaktivních rozhraní – tak vznikl prostor, kde se technologie proměňovala v nástroj kolektivního truchlení a reflexe. Digitální médium zde nebylo spojeno s přetížením, ale se sdílením, soustředěností a pamětí.

Na technologicky exponovanou hlavní linii přizemí navazoval fotografický projekt *Fractus*¹⁵ Kristiny Kilikové, umístěný v menší, klenuté místnosti. Kiliková pracovala s fragmenty organických struktur,



Dva snímky z webové aplikace Adriána Gubrici *Interactive Dictionary of Free Speech* (2024), foto: archiv autora.

kteřé byly transformovány pomocí digitálních a analogových zásahů, čímž vznikaly obrazy připomínající fraktály – struktury, které se zdají být v jedné chvíli rozpadlé, v jiné znovu uspořádané. Její fotografie fungovaly jako vizuální metafora vnitřní roztříštěnosti a psychické nejistoty, navazující na témata duševní zranitelnosti z plakátové části a na technologickou a identitní nejistotu digitálních projektů. Ve vztahu k interaktivním nebo světelným obrazům však Fractus přinášel tichou, meditační pauzu: prostor kontemplace, kde se divák mohl zastavit, dýchat, vnímat fragmenty reality jako fragmenty vnitřního stavu.

Audiovizuální sekce, tvořená filmy *Úkryt*,¹⁶ *Followers*,¹⁷ *Invazivní druh*¹⁸ a *Ordo mundi*,¹⁹ byla situována v samostatné projekční místnosti. Zde se motivy izolace, deformovaných vztahů, environmentálních hrozeb i vlivu médií na vnímání reality přetvářely v časově strukturované příběhy. Po průchodu grafickým designem, oděvními artefakty, digitálními rozhraními a fotografickými fragmenty se návštěvník ocitl v prostoru, kde bylo tempo předepsáno délkou filmu – nebylo možné „přeskočit“ či jen letmo přejít pohledem. Audiovize tak uzavírala přízemní vrstvu výstavy jako médium, které dokáže koncentrovat rozptýlené motivy do narativních situací: příběhů lidí, kteří žijí v prostředí definovaném stejnými silami, jaké tematizovala ostatní média.

Takto propojená struktura přízemí – od grafického designu přes oděv, digitální design, fotografie až po film – umožnila ukázat, jak témata generace Z nejsou vázaná na jedno médium nebo jednu situaci, ale jak se prolínají, navzájem ovlivňují a vrství. Přízemí se tak stalo živým organismem – prvním kontaktem s výstavou, který návštěvníka vnesl do komplexity a položil základy pro hlubší, často temnější prozkoumání ve vyšších patrech.

[15] Kristína Kiliková, Fractus, *arf.works*, <https://arf.works/student/kristina-kilikova>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[16] Kolektiv autorů ateliéru Audiovizuální tvorba, Úkryt, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/audiovizualni-tvorba/ukryt>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[17] Kolektiv autorů ateliéru Audiovizuální tvorba, Followers, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/audiovizualni-tvorba/followers>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[18] Kolektiv autorů ateliéru Audiovizuální tvorba, Invazivní druh, *Vimeo.com*, <https://vimeo.com/901233594/a5d8069f50>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[19] Kolektiv autorů ateliéru Audiovizuální tvorba, Ordo mundi, *ČSFD.cz*, <https://www.csfd.cz/film/1502762-or-do-mundi>, vyhledáno 1. 11. 2025.

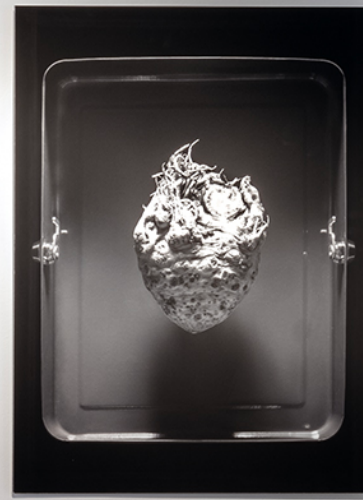
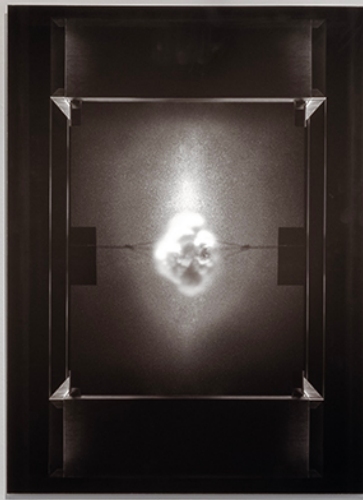




foto na předchozí straně

Část fotografického cyklu *Fractus* (2024)
Kristíny Kilíkové, foto: archiv GG.



Vstupní část do projekční místnosti
prezentující filmy z ateliéru Audiovizuální
tvorba, vlevo fotografie z cyklu *Fractus* (2024),
foto: archiv GG.

PRVNÍ PATRO: zpomalení, čas a návrat tělesné zkušenosti

První patro pardubické instalace výstavy **Nové (n)emoce** představovalo vědomě ztišený a kontemplativní prostor, který vytvářel výrazný kontrast k technologicky pulsujícímu přízemí. Zatímco vstupní úroveň galerie byla vystavěna jako prostředí zahlcené obrazovkami, digitálními modely, VR simulacemi a generativními výstupy, první patro nabízelo návštěvníkovi možnost změnit rytmus vnímání. Kurátoři zde zdůraznili motiv tělesné zkušenosti s krajinou, rytmus přírodních procesů a pohled na materiál, který není primárně digitální, ale nese v sobě stopu času, růstu a fyzického kontaktu.

Tento prostor byl koncipován jako pomyslná „přestupní stanice“ mezi dvěma výraznými póly výstavy: mezi spodním patrem, kde technologie dominovaly jako hybná síla současné zkušenosti, a nejvyšším patrem, kde se proměny civilizace i jednotlivce stávaly emocionálně nejnáročnějším tématem. První patro proto zastávalo důležitý dramaturgický úkol – nabídnout návštěvníkovi možnost znovu si uvědomit vlastní tělo, jeho pohyb a jeho vztah k prostředí, které není zprostředkováno skrze obrazovku.

Nejvýrazněji tuto rovinu reprezentoval fotografický cyklus **Tofu a Gregor**²⁰ Kristíny Kordiakové. Snímky zasazené do zimní krajiny působily střídavě, téměř introvertně. Autorka nepracovala s efektní stylizací, ale naopak s civilností a poklidnou pozorností, která nechala vyznít drobným gestům, postojům či vzájemné interakce mezi tělem, krajinou a autorčiným fotoaparátem, k němuž ve složitém životním období znovu hledala cestu. Fotografie připomínaly okamžiky, kdy je člověk plně přítomen v prostoru – a kdy si uvědomuje vlastní fyzické zakotvení. V době, kdy je vizuální kultura stále více formována digitálními filtry, editací a interakcí skrze displej, působily snímky Kristíny Kordiakové jako protiváha: jako návrat k pohledu, který není zrychlený, upravený ani algoritmicky podporovaný. Cyklus vnesl do výstavy rovinu klidu, otevřenosti a rytmického zpomalení, které umožňovalo divákovi změnit vlastní způsob vnímání, než bude pokračovat do patra, kde se témata stávají náročnějšími.

[20] Kristína Koridiaková, Tofu a Gregor, *arf.works*, <https://arf.works/student/kristina-koriadkova>, vyhledáno 1. 11. 2025.

→
Pohled do prvního patra rámovaný fotografiemi
z cyklu *Tofu a Gregor* (2024) Kristíny
Kordiakové, uprostřed objekty *Zmrzlý strom*
(2025) Petry Macháčkové a *Čas* (2025)
Alexandry Vendžúrové, foto: Vít Jakubiček.





Instalace díla *Zmrzlý strom* Petry Macháčkové (2025),
foto: archiv GG.



Objekt *Pod kůrou* (2025) studentky ateliéru
Tvorba prostoru Anny Fialové, foto: archiv GG.

Tento motiv zpomalení, nahlížení a soustředěného pozorování pokračoval i v projektech ateliéru Tvorba prostoru, které v prvním patře představily tři rozdílné, ale vzájemně se doplňující způsoby práce s časem, růstem a odolností přírodních struktur. Objekt Anny Fialové **Pod kůrou**²¹ zpřítomňoval skryté vrstvy a nepravidelnosti, které se ve kmenech stromů formují v dlouhém časovém horizontu. Autorka pomocí syntetických materiálů vytvořila prostor umožňující nahlédnout dovnitř – k pomalým procesům, které se vymykají rychlosti digitálního světa. Alexandra Vendžúrová ve své instalaci **Čas**²² tuto rovinu rozvíjela směrem k abstrahované představě trvání: její objekt vizualizoval nenápadné proměny a rytmy, které lze postřehnout jen v dlouhodobém měřítku.

Tuto dvojici doplňoval objekt Petry Macháčkové **Zmrzlý strom**,²³ tematizující růst v extrémních podmínkách. Ostré, „ledové“ tvary kontrastovaly s drátěnými výhonky deroucími se vzhůru, čímž dílo symbolicky vyjadřovalo životní sílu prosazující se navzdory nepřízní prostředí. V kontextu výstavy tak práce Macháčkové, Fialové a Vendžúrové otvíraly otázku, jak lze přírodní procesy číst jako protipól lidského zrychlení a technologických ambicí – a zda je technooptimismus vůbec schop nabídnout jejich adekvátní náhradu.

Na tuto vrstvu navazovala také čtveřice objektů instalovaných v zeleni nádvoří Domu U Jonáše, které rozvíjely téma růstu, komunikace a vztahu mezi organickou a uměle vytvořenou strukturou. Maxim Halfar ve své instalaci **Růst**²⁴ pracoval s adaptivní logikou organismu Physarum polycephalum, Melánie Holá v objektu **Trajektorie**²⁵ vizualizovala proudění živin jako informační síť, Tímea Matejčíková v projektu **Chodiaci strom**²⁶ zkoumala hranici mezi realitou a mýtem, a Anežka Prokopová v objektu **Strach**²⁷ převáděla neklid vyvolaný pohybem větví do abstrahované kovové kompozice. Takto rozprostřené práce ateliéru Tvorba prostoru ukazovaly, že pro generaci Z není příroda idylickým protikladem technologie, ale spíše paralelním systémem, který lze číst, napodobovat, analyzovat či kriticky vztahovat k technologickému prostředí. Právě jejich důraz na procesualitu, odolnost a vnímání času nabízel alternativu k rychlosti, prediktivitě a efektivitě, jež dnes určují technologickou imaginaci – a tím otevíral prostor pro úvahu, zda je budoucnost spíše technopesimistická, nebo může vznikat v dialogu obou světů.

[21] Anna Fialová, Pod kůrou, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/pod-kurou-2>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[22] Alexandra Vendžúrová, Čas, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/cas-2>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[23] Petra Macháčková, Zmrzlý strom, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/zmrzly-strom-2>, vyhledáno 1. 11. 2025

[24] Maxim Halfar, Růst, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/rust-2>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[25] Melánie Holá, Trajektorie, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/trajektorie-2>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[26] Tímea Matejčíková, Chodiaci strom, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/chodiaci-strom-2>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[27] Anežka Prokopová, Strach, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/strach-2>, vyhledáno 1. 11. 2025.



Ve svém celku tak první patro nabízelo návštěvníkovi možnost přepnout se z technologického režimu pozornosti do režimu pozornosti tělesné a prostorové. Nebylo to však gesto nostalgické nebo sentimentální; práce zde neidealizovaly přírodu, ale spíše akcentovaly motivy, které v rychlém technologickém prostředí zůstávají snadno přehlédnuté – čas, trvání, strukturu, fyzickou blízkost. V kontextu celé výstavy byla tato vrstva klíčovým dramaturgickým mostem. Připravovala návštěvníka na vstup do třetího patra, kde se témata proměny, zranitelnosti, destrukce, smrti i naděje stávají nejintenzivněji prožívanou částí celého výstavního labyrintu.

foto na předchozí straně

Instalace reflektující téma stromů ve specifickém prostoru dvora Domu U Jonáše, zleva *Trajektorie* (2025) Melánie Holé a *Strach* (2025) Anežky Prokopové, foto: Vít Jakubiček.



Detail objektu *Strach* (2025),
foto: Vít Jakubiček.



PODKROVÍ: prostor ztrát, hlasů, metamorfóz a odpovědnosti

Podkroví Domu U Jonáše představovalo emocionálně nejhutnější a nejkonzentrovější část celé výstavy. Zatímco přízemí nabízelo kritické i vizionářské pohledy na technologie a první patro zkoumalo vztah člověka k přírodě a materiálu, horní podlaží se soustředilo na témata ztráty, smrti, psychické křehkosti, smyslového vnímání a odpovědnosti za svět, který vytváříme. Expozice zde nebyla řazena lineárně; pracovala se zhuštěním motivů, s jejich vzájemným prostupováním a citlivým vrstvením. Jednotlivá díla tak nevytvářela uzavřené celky, ale podílela se na společné atmosféře – tiše soustředěné, místy znepokojivé, avšak vždy existenciálně naléhavé.

Úvodní gesto podkroví do značné míry určoval komorní, ale zároveň silně expresivní objekt **Rodenticid**²⁸ Zuzany Škorpíkové z ateliéru Design skla. Umístěný přímo ve výstupní ose schodiště „vítal“ návštěvníka okamžitým vizuálním šokem. Skleněná forma doplněná deštníčkem z potkana a stylizovanou skleněnou loužičkou krve tematizovala mezidruhové vztahy a hodnotové hierarchie. Zatímco některé druhy jsou bez váhání likvidovány, jiné jsou až úzkostlivě chráněny. Dílo nebylo moralistní ani aktivistické; jeho síla spočívala v odhalení samozřejmosti, s jakou přijímáme smrt určitých zvířat jako nezbytnou součást lidského komfortu. **Rodenticid** tak otevíral prostor otázku civilizační slepoty – neokázalé, ale vytrvalé.

Za ním následovala skupina tišších, avšak významově hlubokých projektů, které vytvářely kontrast k ostře artikulovanému úvodu. Šperkařská kolekce Jolany Horynové **Ticho nad zlato**²⁹ a Sáry Timošové **Less is More**³⁰ pracovaly se smyslovým vnímáním, jeho omezeními i jeho schopností adaptace. Horynová vycházela z myšlenky, že umlčení jednoho smyslu může posílit ostatní – že ticho není absencí, ale prostorovou kvalitou umožňující zostřené vnímání jiných smyslů. Minimalistické formy jejich šperků fungovaly jako nástroje pozornosti. Timošová tuto rovinu dále rozvinula: její drobné, materiálově citlivé objekty připomínaly, že jemnost a redukce mohou kultivovat schopnost vnímat nuance, které jinak mizí v přebytku stimulů. Obě kolekce nabízely odlišný, ale příbuzný koncept – že design může sloužit jako prostředek zpomalení, soustředění a jemného přeladění smyslů.

[28] Zuzana Škorpíková, *Rodenticid*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-skla/rodenticid>, vyhledáno 1. 11. 2025.

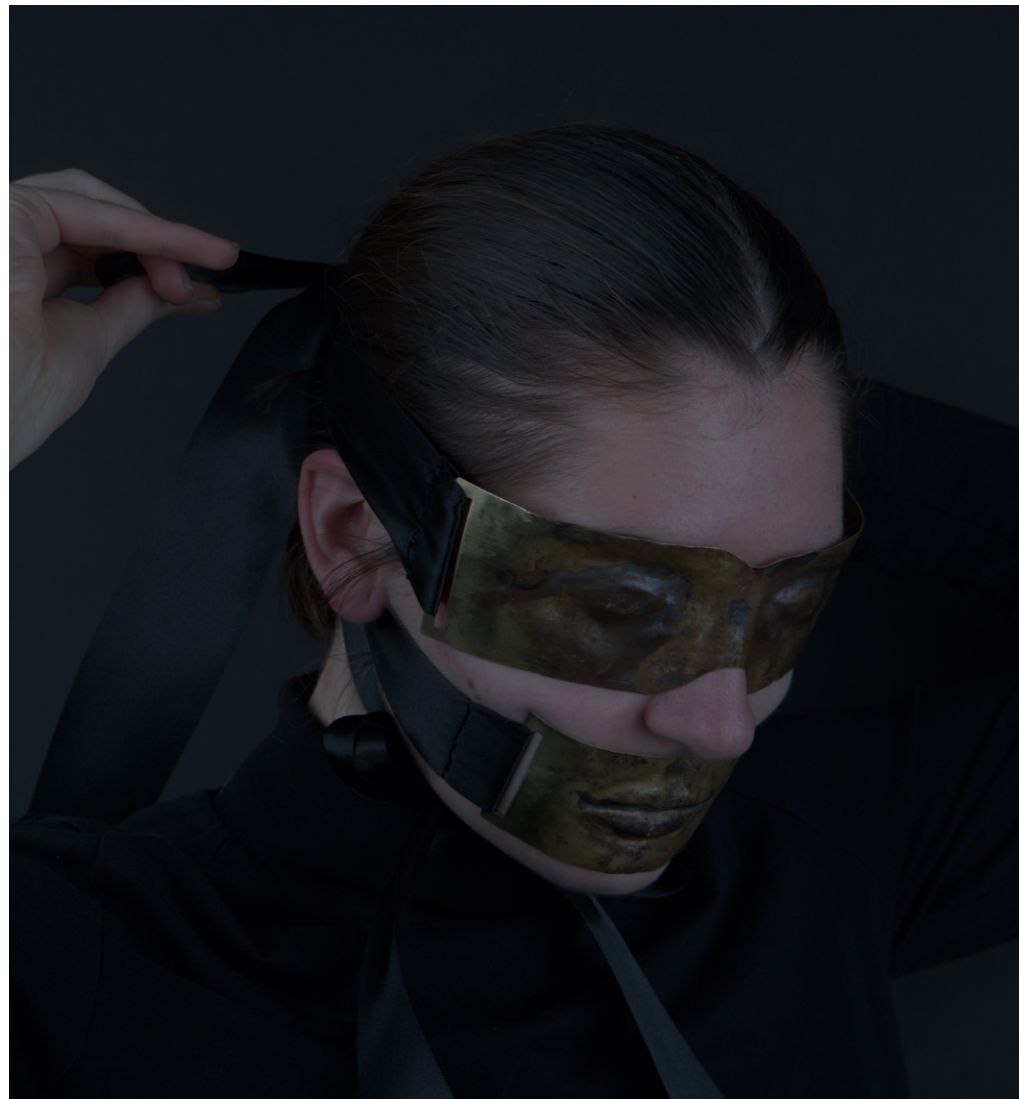
[29] Jolana Horynová, *Ticho nad zlato*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-sperku/less-is-more-ticho-nad-zlato>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[30] Sára Timošová, *Less is More*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-sperku/less-is-more>, vyhledáno 1. 11. 2025.



↑
Objekt *Rodenticid* (2023) Zuzany Škorpíkové,
foto: Vít Jakubiček.

→
Šperkařská kolekce Jolany Horynové *Ticho nad zlato* (2024)
z projektu *Less is More*,
foto: archiv autorky.





← Šperkařská kolekce Sáry Timošové *Less is More* (2024),
foto: archiv autorky.

↑ Projekt *Album* (2023) studentky ateliéru
Design skla Josefíny Kuthanové,
foto: Vít Jakubiček.

Na tuto rovinu navazovaly dva projekty Josefíny Kuthanové – **Album**³¹ a **Rozptýlení na dosah ruky**. Oba tematizovaly digitální křehkost, materiální zbytkovost a psychické dopady trvalého technologického připojení, avšak každý z nich jiným způsobem. **Album** vzniklo z fotografií pořízených na mobilní telefon, které autorka zachytila ve svém studijním městě Zlíně. Tyto vizuální stopy každodennosti následně přenesla na rozbitá ochranná skla z mobilních displejů, jež běžně končí jako odpad. Koláže, které přes tuto popraskanou vrstvu získaly zvláštní optickou deformaci, odkazovaly k přehlcnosti vizuální zkušenosti i k tomu, jak často si na vlastní obrazovou paměť „nevzpomínáme“. **Album** tak nepředstavovalo uchování vzpomínky, ale její rozpad: vidění světa skrze telefon, skrze materiál, který nás chrání a zároveň filtruje realitu.

Rozptýlení na dosah ruky tuto rovinu dále rozvíjelo. Pracovalo s fragmenty digitálních objektů (obrazovek mobilních telefonů, tabletů a dalších), které nás doprovázejí každý den, ale po svém selhání se mění v nechtěnou hmotu – v připomínku ekologického dluhu i psychického přetížení. Kuthanová tak upozorňovala na paradox technologie: poskytuje komfort a spojení, ale zároveň produkuje křehkost, závislost a materiální následky.

V blízkosti byl zavěšen oděvní solitér Anny Čerbačeské z kolekce **5 More Minutes**.³² Oděv s příkrývkovým, téměř kokonovým charakterem působil jako zhmotněná únava. Nestál zde jako projev módní estetiky, ale jako fyzický obraz psychického stavu charakteristického pro digitální věk – stavu kombinujícího vyčerpání, potřebu útěchy a touhu po odpojení. V dialogu s Kuthanové pracemi připomínal, že digitální zátěž má tělesné důsledky: člověk hledá bezpečí i tam, kde je zároveň přetížen.

Teprve v samotném závěru hlavního prostoru – částečně ukrytý za výrazným objektem Petra Many a v blízkosti fotografií Patrika Fici – byl umístěn solitér Terezie Kožíkové **Vidím tě**.³³ Objekt tvořil jediný oděvní prvek doplněný biomorfni, medúzoidně působící maskou zakrývající tvář. Masku umožňovala vidění skrze ni, avšak vidění bylo zprostředkované, filtrované a lehce zkreslené. Kožíková tak otevírala paradox anonymity a citlivosti: zakrytím tváře mizí identita, ale vzniká nový způsob percepce – méně samozřejmý, více introspektivní. V kontextu fragmentovaných struktur Many a Fici působilo **Vidím tě** jako jemná reflexe vidění v narušeném světě.

[31] Josefína Kuthanová, *Album*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-skla/album>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[32] Anna Čerbačeská, *5 More Minutes*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-odevu/5-more-minutes>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[33] Terezie Kožíková, *Vidím tě*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-odevu/vidim-te>, vyhledáno 1. 11. 2025.



foto na předchozí straně

Pohled do hlavní části podkroví
Domu U Jonáše, v popředí model z kolekce
5 More Minutes (2024) Anny Čerbačeské
a objekt *Rozptýlení na dosah ruky* (2024)
Josefíny Kuthanové, v pozadí objekt
Fragmenty (ne)reality (2023) Petra Many,
model z kolekce *Vidím tě* (2024) Terezie
Kožíkové a fotografie Patrika Fici z cyklu
Dissolved (2024), foto: archiv GG.



Model z kolekce *Vidím tě* (2024)
Terezie Kožíkové, foto: archiv GG.



[34] Petr Mana, *Fragmenty (ne)reality*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-skla/fragmenty-nereality>, vyhledáno 1. 11. 2025.

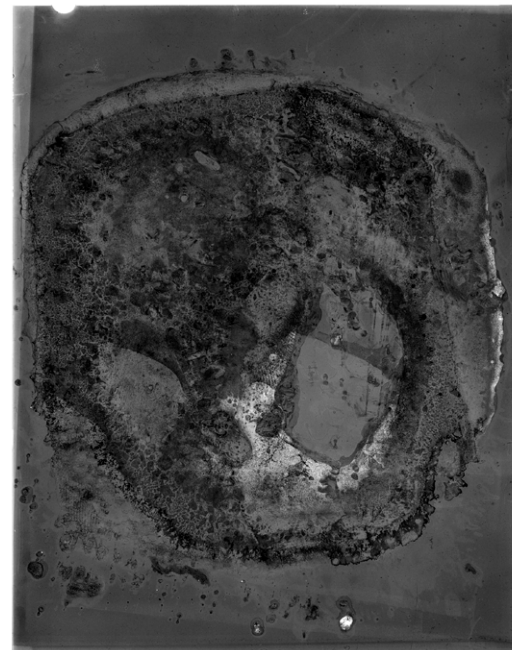
[35] Patrik Fica, *Dissolved*, *NDawards.net*, <https://ndawards.net/winners-gallery/nd-awards-2024/non-professional/abstract/1158/silver-award>, vyhledáno 1. 11. 2025.

Střednímu prostoru podkroví dominoval objekt Petra Many – ***Fragmenty (ne)reality***.³⁴ Dílo vyrůstalo z autorovy osobní zkušenosti: jeho bratr onemocněl schizofrenií během dospívání, což zásadně proměnilo strukturu jejich vztahu i autorovu schopnost porozumění. Mana vytvořil model bratrovy hlavy, která byla zevnitř zahřáta a následně prudce ochlazena, takže praskla v desítkách nepravidelných linií. Tyto fragmenty pak autor trpělivě a metodicky skládal zpět, čímž vznikl objekt oscilující mezi destrukcí a péčí. Hlavu obepínal zavěšený kovový kruh se zrcadlovým povrchem, v němž se rozlámaná forma mnohonásobně odrážela a vytvářela iluzi posunuté, nespojitě reality. Součástí instalace byl i drobný reproduktor, z něhož vycházely útržky myšlenek asociovaných se změněným vnitřním prožíváním jeho bratra. Dílo tak pracovalo s více smysly zároveň: vizuální fragmentací, prostorovou dezorientací i zvukovou stopou, která vyvolávala fyzický pocit blízkosti cizí mysli.

V těsném vizuálním dialogu s touto instalací byly zavěšeny velkoformátové fotografie Patrika Fici ***Dissolved***.³⁵ Zatímco Mana pracoval s fyzickou destrukcí skla, Fica operoval na rovině samotného fotografického procesu. Používal staré, často poškozené analogové negativy ze své temné komory, které následně podroboval chemickým, elektrickým či mechanickým zásahům. Negativy nechával doslova „stárnout“, degradovat a rozpadat se, čímž vytvářel obrazy analogické zániku neuronových spojení a procesům zapomínání. Rozpadající se struktury, propálené plochy a narušené kontury působily jako vizuální ozvěna psychické fragmentace přítomné v Manově díle. Obě práce se tak navzájem zrcadlily – fyzický rozpad a paměťová eroze spolu rezonovaly v temném, ale hluboce lidském tématu snahy udržet celek tam, kde se svět třísťí.



←
Detail objektu *Fragmenty (ne)reality* (2023)
Petra Many, foto: archiv GG.



↑
Fotografie Patrika Fici z cyklu *Dissolved*
(2024), foto: archiv autora.

[36] Zuzana Škorpíková, *Carpe Diem*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-skla/carpe-diem>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[37] Pavlína Valoušková, *Hlasy*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prostorova-tvorba/hlasy-2>, vyhledáno 1. 11. 2025.

V zadní místnosti se nacházel objekt ***Carpe Diem***³⁶ Zuzany Škorpíkové, který patřil k nejmotivnějším intervencím celého podkroví. Autorka zde nepracovala se sklem, ale s autentickými kožešiny pozůstatky přejetých zvířat, jež byly nalezeny u krajnic silnic a následně citlivě transformovány do galerijní formy. Tento materiál – v běžném životě přehlížený, znehodnocený a odklizený – se ve výstavním prostoru změnil v médium nesené pietou i naléhavostí. Škorpíková pracovala bez estetizace: forma objektu respektovala chaotické deformace, které vznikly při nárazu automobilu. Tím ***Carpe Diem*** ukazovalo realitu, kterou jsme si společensky zvykli ignorovat – městskou a příměstskou ekologii těl, jež zanikají doslova pod koly našeho tempa. Kožešina byla očištěna jen natolik, aby mohla být instalována, ale neztratila svou materiálovou pravdivost a pomyslné tiché zbytkové teplo minulého života. Objekt tak vytvářel významovou rovinu, v níž se zvíře nestávalo metaforou, ale nepominutelným faktem, který nám civilizace obvykle umožňuje nevidět. Gestem názvu ***Carpe Diem*** Škorpíková nenabízela lacinou morální výzvu; spíše upozorňovala, že ono „užij dne“ může být v dnešní společnosti dosaženo jen díky zrychlenému provozu, v jehož stínu mizí organismy – a s nimi i naše povědomí o ekologickém dluhu.

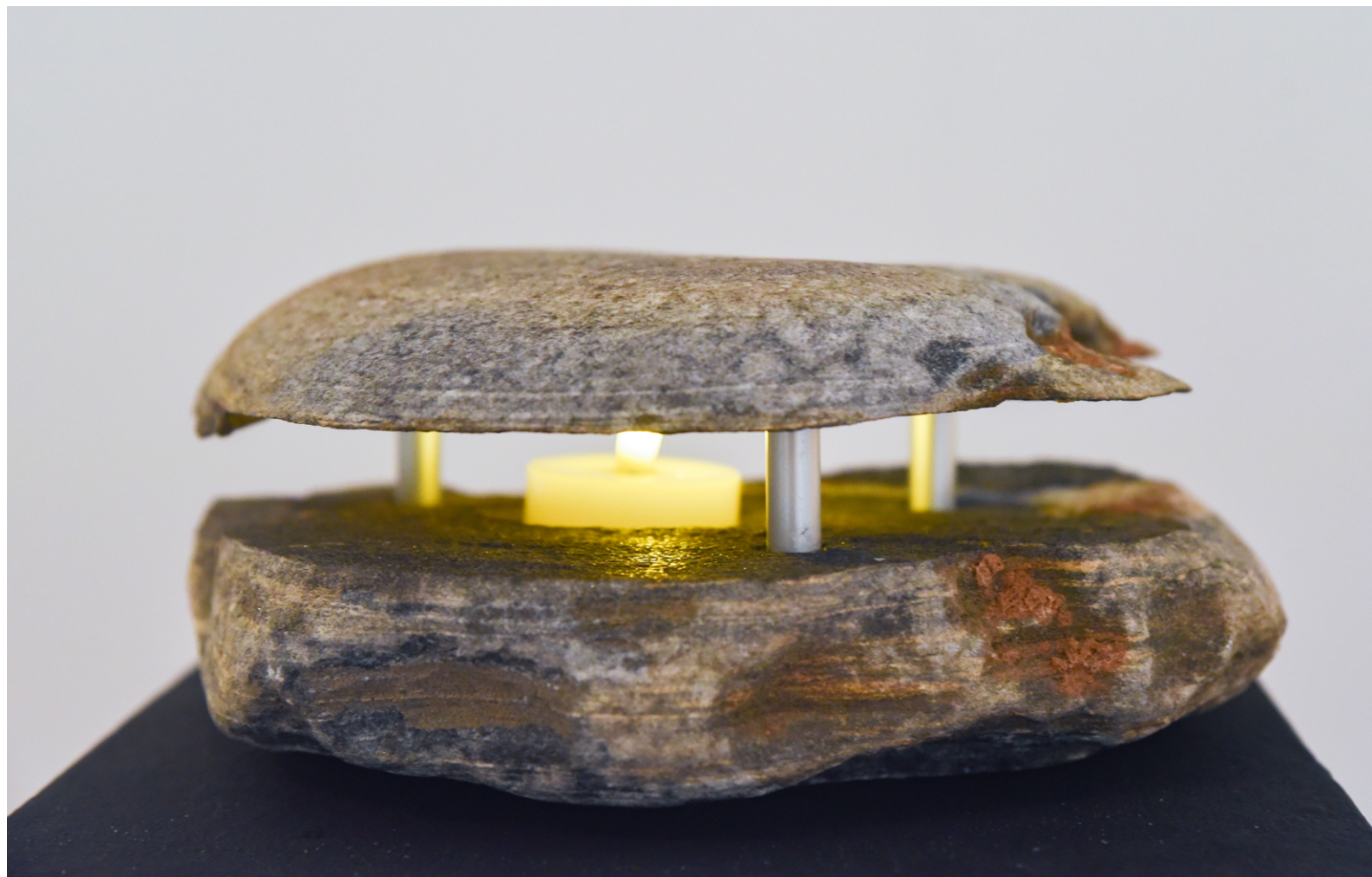
Okolní prostor doplňovala instalace ***Hlasy***³⁷ z ateliéru Tvorba prostoru – interaktivní kompozice z nepravidelně zavěšených hliníkových trubiček evokujících větve stromu, vycházející ze zvuků vznikajících třením větví ve větru. Práce převáděla zvukovou podobu přírody do galerijní situace, v níž se divák stal spoluúčastníkem: jemným dotykem mohl vyvolat rezonanci připomínající šum nebo třesk dřeva. Organická zvukovost byla vědomě převedena do artificiální struktury, což vytvářelo napětí mezi přirozeným a vytvořeným. V dialogu se Škorpíkové ***Carpe Diem*** otevíraly ***Hlasy*** jiný typ ticha – ticho živého organismu, které je subtilní, ale nepřerušené. Zatímco ***Carpe Diem*** ukazovalo konec života, ***Hlasy*** tematizovaly procesualitu a pokračování. Vznikalo tak jemné, významově mnohvrstevnaté napětí mezi stopou po zániku a ozvěnou vitality.



↑
Závěrečná část prostoru podkroví s instalací *Hlasy* (2025)
Pavlíny Valouškové, hřbitovní lampou *Funeral* (2024) Mateje Masaryka
a objektem Zuzany Škorpíkové *Carpe Diem* (2023),
foto: Vít Jakubiček.



↑
Detail objektu Zuzany Škorpíkové
Carpe Diem (2023), foto: Vít Jakubiček.

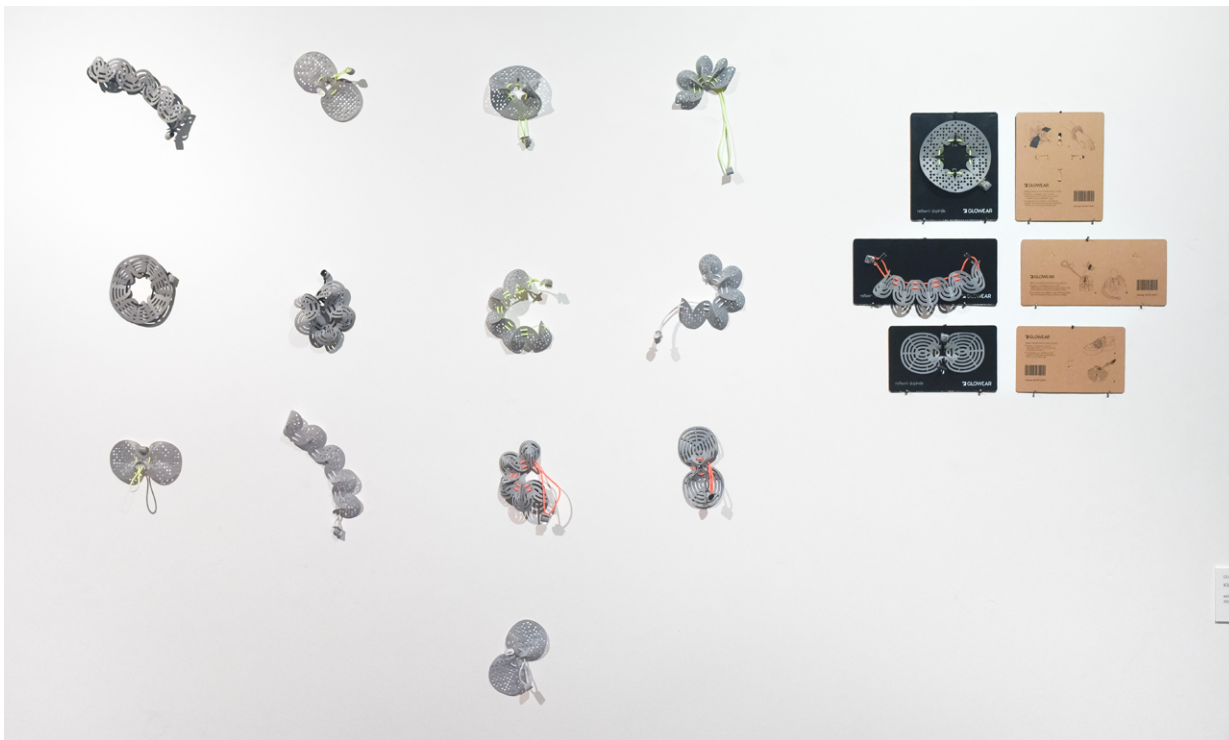


→
Detail hřbitovní lampy *Funeral* (2024)
Mateje Masaryka, foto: Vít Jakubiček.

V téže místnosti byly umístěny i další instalace tematizující konečnost a rituální formy péče. Objekt Mateje Masaryka s názvem **Funeral**³⁸ nabízel minimalistickou interpretaci hřbitovní lampy vytvořené z rozlomeného mramorového valounu. Jediný úder, který rozdělil kámen na dvě poloviny, evokoval ránu oddělující život od smrti a současně otevíral prostor pro pietu. Nedaleko se nacházela kolekce **Glowear**³⁹ Kláry Kiesewetterové – reflexní prvky navržené jako atraktivní módní doplňky, které reagují na otázku bezpečnosti chodců nejen utilitárně, ale i esteticky. V kontextu místnosti fungovaly jako technorealistická odpověď na civilizační rizika.

[38] Matej Masaryk, Funeral: Svetlo na hrobové miesto, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/produktovy-design/funeral-svetlo-na-hrobove-miesto>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[39] Klára Kiesewetterová, Glowear, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/produktovy-design/reflexni-doplanky-bakalarska-prace>, vyhledáno 1. 11. 2025.



←
Kolekce reflexních prvků *Glowear* (2024)
Klára Kiesewetterová, foto: Vít Jakubiček.

[40] Dorota Kostelná/Martin Severa, *Metamorfózy/Chrystalis Recidiva*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-obuvi/chrystalis-recidiva>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[41] Karolína Krajčoviechová, *Walking Stick*, *Longlifeproject.cz*, <https://longlifeproject.cz/projects/walking-stick>, vyhledáno 1. 11. 2025.

Závěr podkroví patřil projektům tematizujícím proměny materiálu, těla i životních cyklů. **Metamorfózy** či **Chrystalis Recidiva**⁴⁰ Doroty Kostelné a Martina Severy představovaly existenciální rovinu oděvního designu. Kostelná sledovala cestu od zrození k zániku formou barevné gradace, která odrážela životní oblouk člověka, doslova „příběh od čistoty a lehkosti, přes bolest, až k úplnému pádu.“ Severa svou koženou galanterií pracoval s černou barvou nikoli jako symbolem negativity či dokonce smrti, ale jako otevřeným, flexibilním materiálem schopným nést různé významy. Jejich práce společně ukazovaly, že módní design může být médiem reflexe času, tělesnosti a lidské konečnosti.

Na tuto rovinu navazovaly projekty zaměřené na stárnutí, péči a udržitelnost. **Walking Stick**⁴¹ Karolíny Krajčoviechové zpracovávala téma omezené hybnosti s respektem k uživateli – vycházková hůl, která bývá často vnímána jako stigmatizující zdravotní pomůcka, zde získala podobu estetického, osobního a důstojného objektu. Autorka pracovala s úvahou, že design by neměl jen „skrývat“ stáří, ale měl by jej respektovat jako plnohodnotnou životní etapu. Objekt demonstroval, že i malé zásahy mohou zásadně změnit, jak se lidé v určité fázi života cítí – že design může být formou empatie.



foto na následující straně

Pohled do poslední z místností podkroví, zleva herní a edukační systém *Memora* (2023) Pavly Kukrlové, vycházková hůl *Walking Stick* (2022) Karolíny Krajčoviechové, kolekce oděvů a galanterie z projektu *Metamorfózy/Chrystalis Recidiva* (2024) Doroty Kostelné a Martina Severy a svítidla Václava Koňáčka z projektů *Plantae Lights* (2023) a *Alter* (2021), foto: Vít Jakubiček.



Část projektu *Metamorfózy/Chrystalis Recidiva* (2024) Doroty Kostelné a Martina Severy, foto: archiv GG.



[42] Pavla Kukřlová, *Memora*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/prumyslovy-design/memora>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[43] Václav Koňářík, *Plantae Lights*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/produktovy-design/plantae-lights>, vyhledáno 1. 11. 2025.

[44] Více projektů včetně návodů, jak si je můžete sami vyrobit, je dostupných na webových stránkách: <https://designxhobby.cz>.

S podobným respektem přistoupila k řešení projektu **Memora**⁴² jeho autorka Pavla Kukřlová. Tento herní a edukační systém určený pro osoby trpící Alzheimerovou chorobou nesloužil pouze jako nástroj tréninku paměti, ale také jako médium komunikace mezi nemocným a jeho blízkými. Závěrečná sekce výstavy tedy ukazovala, že ztráta paměti může být doprovázena novými rituály pozornosti, struktury a jemného vedení – a že design může pomáhat vytvářet tyto struktury smysluplným a citlivým způsobem. **Memora** zapadala do širšího rámce výstavy jako připomínka, že současná generace návrhářů přemýšlí o roli designu i v kontextech, kde se mísí osobní a sociální rovina.

Protipól těchto osobních témat tvořily projekty spojené s upcyclací a proměnou materiálu, které vycházely z dlouhodobějších tendencí v tvorbě některých studentů. Nejvýrazněji byl zastoupen Václav Koňářík, jehož práce s vyřazenými tlakovými lahvemi od hasicích přístrojů představovala systematické hledání nových možností pro materiál, který je běžně nerecyklovatelný nebo jen s velkými obtížemi. Koňáříkův přístup nebyl jen ekologický; šlo o metodické zkoumání formálního potenciálu každého nalezeného objektu. Materiál byl nejen „zachráněn“, ale také reinterpretován: stal se základem světelných ukávek, které ukazovaly, že design může prodlužovat životní cyklus materiálů i skrze estetickou inovaci. Kolekce **Plantae Lights**,⁴³ v níž se autor inspiroval organickými strukturami rostlin, patřila mezi ukázky, jak lze spojit ekologické uvažování, materiálovou inteligenci a poetickou formu.

Vedle něj byly představeny i návrhy reagující na výzvu mezinárodního studentského projektu s názvem **DESIGN×HOBBY**, využívající snadno dostupné materiály a produkty z hobby marketů. Nešlo o estetiku levných náhražek, ale o hledání možností, jak využít banální materiál pro smysluplnou designérskou práci. V tomto směru projekty připomínaly, že kreativita často nevyrůstá z luxusu ani exkluzivních surovin, ale z dostupnosti, experimentu a schopnosti promýšlet věci nově. Návrhy vytvářely rovinu odpovědi na otázku, jak se design může stát běžnější součástí domácího prostředí a jak může kultivovat udržitelnější přístup každodennosti.



←
Herní a edukační systém *Memora* (2023)
průmyslové designérky Pavly Kukřlové,
foto: archiv GG.



Výstavní projekt Nové (n)emoce jako nástroj kritického zkoumání témat generace Z
na Fakultě multimediálních komunikací UTB ve Zlíně



Svítidlo produktového designéra
Václava Koňáříka *Alter* (2021),
foto: archiv autora.

foto na předcházející straně

Svítidla Václava Koňáříka
z projektu *Plantae Lights* (2023)
vyrobená z upcyklovaných tlakových lahví,
foto: archiv autora.



Závěr výstavy tak nepůsobil jako dramatické vyvrcholení, ale spíše jako pozvolné otevření. Tvorba mladých autorů zde ukazovala, že nejde jen o estetické nebo technologické experimenty. Všechny předchozí vrstvy – duševní zdraví, digitální identita, mezidruhové vztahy, ekologické limity, psychická zranitelnost i fascinace technologií – se sbíhaly do jediného tichého sdělení: že design a umění mohou být způsoby, jak lépe rozumět světu a jak o něj pečovat.

REPRÍZA NEBO REINTERPRETACE?

VÝSTAVA VE ZLÍNĚ: proměna výstavního jazyka, vizuální intenzita a dialog s modernistickou identitou města

[45] Další informace a fotografie zlínské reprízy jsou dostupné na webových stránkách Krajské galerie výtvarných umění ve Zlíně: <https://www.galeriezlin.cz/cs/program/vystava-nove-n-emoce.html>.

[46] Ladislava Horňáková – Vít Jakubiček – Václav Mílek (et al.), *+ – Zlín: výtvarné umění, architektura, design*, Zlín 2024, s. 15.

Repríza výstavy *Nové (n)emoce* (tentokrát s lehce pozměněným názvem *Nové (n-)emoce*), uspořádaná v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně⁴⁵ představovala výrazně odlišný scénografický i kurátorský úkol než instalace v pardubickém Domě U Jonáše. Zatímco pardubický dům se svou historickou architekturou, vrstevnatými chodbami a vertikálním uspořádáním umožňoval tematické členění do tří samostatných pater, zlínský Grafický kabinet tvořil jediný otevřený prostor, situovaný navíc v přímém kontaktu se stálou expozicí *+ – Zlín*. Ta tematizuje modernistickou identitu města, jeho industriální racionalitu i baťovské dědictví technického pokroku, organizace a disciplinované produktivity.⁴⁶ Výstava se tak ve Zlíně ocitla v prostředí, které má samo o sobě výraznou ideovou stopu.

foto na následující straně

Pohled do výstavy *Nové (n-)emoce* v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně, foto: archiv KGVUZ.





↑
Pohled do úvodní části výstavy, v popředí vitrína s objekty z projektu *DESIGNxHOBBY*, v pozadí plakát *The Sunny Side of Kafka* (2024) Evy Můčkové a plakát z cyklu *Emoce* (2022) Pavlíny Štefkové, foto: archiv KGVUZ.

←
Fotografie Patrika Fici z cyklu *Dissolved* (2024), foto: archiv KGVUZ.

Už samotný přesun výstavy do tohoto prostředí vyžadoval zásadní proměnu výstavního jazyka. Zatímco v Pardubicích bylo možné spoléhat na přirozeně členěný prostor, jenž návštěvníka vedl postupně od úvodní kritiky přes technologickou imaginaci až k existenciálním tématům, ve Zlíně musely být všechny tyto vrstvy vztahů, emocí i významů artikulovány v jediném sále. Právě proto bylo nutné upravit nejen rozmístění děl, ale i celkový charakter instalace. Pardubická bílá scénografie umožňovala postupně neutrální čtení výstavy, avšak zlínský modernistický prostor si žádal jiný přístup. Kurátoři proto zvolili výraznou červenou, která sjednotila celý sál a dala mu jednoznačný emoční a vizuální rytmus. Nešlo o estetické gesto, ale o rozhodnutí reagující na racionalitu zlínské architektury, jež vyžadovala jasný kontrast, aby jednotlivé projekty dostaly prostor výrazně zaznít. Zvolená červená zde navíc působila jako aktivní součást výkladu – zvýrazňovala afektivní rovinu výstavy, narušovala modernistickou střídmost a zároveň sjednocovala různé formy studentské tvorby do jednoho intenzivního celku. Její symbolická vrstva však přesahovala pouhou vizuální funkci: jako barva energie, vášně, naléhavosti či zneklidnění vnášela do prostoru ambivalenci, která odpovídala povaze prezentovaných témat. Tento významový náboj zároveň přirozeně rezonoval s generační zkušeností autorů z generace Z, pro kterou jsou intenzita, kontrast a silná emotivní složka součástí vizuální i sociální citlivosti. Právě pro tuto generaci, formovanou neustálou digitální viditelností, klimatickou úzkostí a důrazem na propojení osobního s politickým, představuje červená specifickou metaforu naléhavosti a angažovanosti. V kontextu výstavy se tak stala nejen sjednocujícím prvkem instalace, ale i autentickým odrazem jejich současného prožívání světa.



Návrhy kabelek Martina Severy z projektu
Metamorfózy/Chrystalis Recidiva (2024),
foto: archiv KGVUZ.





↑
Pohled na vstupní část výstavy zachycující vizuální styl výstavy od Dušana Wolfa a objekty *Carpe Diem* (2023) a *Rodenticid* (2023) včetně jejich autorky Zuzany Škorpíkové, záběr z derniéry, foto: archiv KGVUZ.

Zlínská „repríza“ si však nevyžádala pouze změnu scénografie a prostorového řešení, ale také výraznější zásah do vizuální komunikace celého projektu. Zatímco pardubická verze pracovala s relativně neutrálním grafickým rámcem a využívala existující šablony, do nichž byl zasazen plakát **Hey Siri** nebo motiv z fotografického cyklu **Fractus**, ve Zlíně padlo rozhodnutí svěřit vizuální styl výstavy grafickému designérovi Dušanu Wolfovi. Ten vytvořil nové, autorsky výrazné vizuální řešení, které se stalo svébytnou interpretací tématu.

Wolf pracoval s nejednoznačností názvu **Nové emoce / nové nemoce**, a uplatněním digitální estetiky – přepáleného světla, rozostření, optického šumu a jemně „nedokonalých“ hran písma – zdůraznil jak přítomnost digitální kultury, tak i ambivalenci, s níž se dnes poji. Charakteristické rozostření, které zasahovalo celý typografický obraz včetně tiráže s úvodním textem výstavy, nebylo technickým efektem, ale konceptuálním gestem: záměrně narušovalo očekávání dokonale ostré grafiky, jež je normou digitální vizuální kultury i ostatních výstav, které zlínská galerie organizuje. Wolf tak tematizoval stereotypizační optiku, skrze kterou bývá generace Z často nahlížena – jako „rozostřená“, „přecitlivělá“ nebo „nečitelná“. Nová vizuální identita naopak vyzývala diváka, aby doostřil svůj vlastní pohled: upozorňovala, že pestrost postojů a citlivostí mezi jednotlivými studenty nelze redukovat na jednoduchý mediální obraz. Vizuální komunikace se tak ve Zlíně stala druhou, paralelní výkladovou vrstvou výstavy a přispěla k jejímu celkovému posunu od pouhé reprízy k plnohodnotné reinterpretaci.

Ještě před samotným vstupem do prostoru výstavy návštěvníka opět „vítal“ objekt **Rodenticid** Zuzany Škorpíkové, umístěný jako výrazný solitér v předsáli kabinetu. V pardubické instalaci otevíral nejvyšší patro, ve Zlíně však plnil jinou, snad ještě naléhavější funkci: vstupoval přímo do dialogu s modernistickou ikonografií města i galerie. **Rodenticid** se tak stával kritickým komentářem k ideálům efektivity, racionality a hierarchie, které jsou pro zlínské prostředí charakteristické. Jeho téma – hodnota života posuzovaná podle užitečnosti – ostře kontrastovalo s modernistickým dělením světa na produktivní a neproduktivní sféry. Škorpíková ukazovala, jak snadno může společnost určovat, které organismy chrání a které lze bez váhání odstranit. Dílo tak upozorňovalo na slepé místo modernizace: na ty, kdo se do logiky účelnosti nevejdou. V kombinaci s červeným vyzněním



Pohled do závěrečné části výstavy v krajské galerii, zleva objekt *Rozptýlení na dosah ruky* (2024) Josefíny Kuthanové, fotografický cyklus *Fractus* (2024) Kristíny Kilikové a skleněná plastika *Napětí* (2025) Petra Many, foto: archiv KGVUZ.

prostoru nabyl **Rodenticid** nového odstínu – stal se připomínkou, že hodnotové systémy modernity nesou i své „neviditelné oběti“, a zároveň otevíral jednu z klíčových poloh výstavy: střet mezi technooptimismem, který spoléhá na pokrok jako cestu k řešení, a technopesimismem, který upozorňuje na stinné stránky technologického a civilizačního vývoje.

Po vstupu do samotného prostoru následovala zcela odlišná dramaturgická situace než v Pardubicích. Všechny tematické proudy výstavy – duševní zdraví, technologická imaginace, kritika digitálního prostředí, smyslové vnímání, vztah člověka k přírodě i otázky stárnutí – se nyní ocitly v jediném, souvislém celku. Červené pozadí však umožňovalo je nejen sjednotit, ale i výrazně strukturovat. Jednotlivá díla tak byla umístěna v jasné návaznosti, která posilovala jejich významové vztahy.

V centrální ose prostoru se opět nacházel jako výrazný solitér objekt **Fragmenty (ne)reality** Petra Many, který ve zlínské instalaci fungoval jako jeden z hlavních orientačních bodů výstavy. Jeho zrcadlový kruh, v němž se mnohonásobně odrážela skleněná hlava rozbitá a znovu poskládaná v reakci na bratrovu schizofrenii, vstupoval do ostrého kontrastu s červeným pozadím instalace, jež opticky ještě zvýrazňovalo motiv fragmentace. K této bakalářské práci byl ve Zlíně doplněn také jeden z objektů z jeho aktuální diplomové práce s názvem **Napětí**.⁴⁷ Tento solitér, tvarově odvozený od autorovy vlastní hlavy opřené v dlaních, tematizoval světloplachost prostřednictvím citlivé práce se světlem. V repríze tak Manova tvorba působila ještě vrstevnatěji a podtrhovala hlavní linii výstavy: hledání způsobů, jak se vyrovnat s proměnami psychiky v prostředí, které je intenzivní, zrychlené a často přesycující.

V bezprostředním vizuálním dosahu Manových děl byla umístěna také čtveřice fotografií z cyklu **Dissolved** Patrika Fici, jejichž fyzicky narušené analogové negativy – chemicky rozleptané, časem degradované, proškrábané či místy elektricky „popálené“ – přirozeně rozšiřovaly téma fragmentace, které Mana ve své tvorbě rozvíjí. Zatímco **Fragmenty (ne)reality** a **Napětí** artikulovaly psychickou křehkost a rozpad identity skrze materiální práci se sklem a světlem, Ficův soubor vyjadřoval podobné procesy prostřednictvím samotného fotografického nosiče, který se stává obrazem zapomínání, rozpadu a přerušované paměti. V otevřeném kontinuálním prostoru Grafického kabinetu zlínské krajské galerie tak tato díla společně vytvářela kompaktní vizuální pole: dvě odlišné,

[46] Petr Mana, *Napětí*, *Showcase FMK UTB*, <https://showcase.fmk.utb.cz/design-skla/napeti>, vyhledáno 1. 11. 2025.

ale vzájemně se doplňující cesty, jak zachytit rozpad, ztrátu a narušenou kontinuitu v materiální i mentální rovině.

Výstavní prostor uzavíral objekt Josefíny Kuthanové **Rozptýlení na dosah ruky**, tentokrát instalovaný odlišně než v pardubické verzi. Zatímco v Domě U Jonáše byl zavěšen jako artefakt, ve Zlíně byl ponechán jen lehce opřený o zed' – téměř mimochodem, jako by bez potřeby deklarovat svou formální výjimečnost. Právě toto „nenápadné“ gesto však dílo posílilo. V kontrastu s červeným prostorem působily poškozené obrazovky ještě naléhavěji: estetika destrukce se zde nejevila jako efekt, ale jako upozornění na permanentní zatížení, které digitální přítomnost vytváří. Zlínská verze výstavy tak umožnila číst objekt nejen jako kritickou reflexi digitálního zahlcení, ale také jako komentář k obnažené křehkosti technologických médií, která jsou zároveň prostředím, v němž mladá generace žije, pracuje a skrze něž artikuluje svou identitu.

Druhá interpretační rovina se odvíjela právě od této křehkosti. Generace Z bývá v mediálních diskurzích často označována za „přecitlivělou“ nebo „křehkou“. Objekt **Rozptýlení na dosah ruky** však tento obraz problematizoval. V konfrontaci s digitálními technologiemi – tedy s prostředím, v němž se generace Z pohybuje od dětství – se ukazuje, že právě ona disponuje výrazně vyšší adaptabilitou a schopností rozpoznat rizika, která jsou starším generacím často skryta. Ti, kteří s technologiemi vyrůstali, se v nich orientují mnohem intuitivněji a bezpečněji, a zároveň k nim přistupují kritičtěji, zatímco část starší populace se vůči stejným systémům paradoxně jeví často zranitelnější – například vůči podvodům, falešným digitálně manipulovaným nabídkám, fake news či deepfakeům. V této perspektivě se tedy role obrací: křehkost není absolutní vlastnost, ale situovaná charakteristika, která se mění podle toho, v jakém prostředí se jednotlivé generace pohybují. Kuthanové dílo proto otvíralo otázku, co vlastně v digitálním století znamená „odolnost“ a kdo je v důsledku technologického vývoje skutečně ohroženější.



↑
Záběr z odborného workshopu zaměřeného na využívání virtuální reality a umělé inteligence v designérské praxi, který připravili Jakub Hrdina se Štěpánem Dlabajou, foto: archiv KGVUZ.

Zlínská repríza tak představila novou verzi výstavy, která sice pracovala prakticky se stejným souborem děl, ale díky odlišné scénografii, barvě a prostorové logice získala vlastní, specifický významový profil. Kde pardubická instalace stavěla na postupném prohlubování témat, tam je zlínská verze koncentrovala do jediné, vizuálně intenzivní roviny. Červené prostředí zdůraznilo emocionalitu, zatímco modernistický kontext galerie zvýraznil střet mezi vírou v technologický pokrok a kritickou reflexí jeho dopadů. Repríza tak nabídla nejen jiný zážitek, ale i jinou interpretaci studentských projektů – propojení s místem, jeho historií, architekturou a kulturním dědictvím.

Co z toho plyne?

Výstavní projekt **Nové (n)emoce** neskončil jednoznačnou odpovědí, ale spíše otevřel další otázky – možná naléhavější než ty předchozí. Co dnes vlastně znamená tvořit v době, která se proměňuje rychleji, než stačíme její změny pojmenovávat? A jak může samotná tvorba zpětně tvarovat prostředí, ve kterém vzniká – společnost, vztahy, hodnoty, způsoby vidění světa? Je zřejmé, že právě nastupující generace kreativců bude mít v tomto procesu klíčové slovo.

V tomto otevřeném, stále se proměňujícím prostoru – mezi nejistotou a imaginací, mezi kritikou a hledáním nových cest – se mladí tvůrci generace Z pohybují s překvapivou jistotou. Jejich práce ukazuje, že nejde o únik ani rezignaci. Naopak: jejich přístup se stává formou citlivého, pozorného a vytrvalého zkoumání budoucnosti. Budoucnosti, která není pevně daná, ale vzniká v dialogu mezi osobním prožitkem, technologickými proměnami a společenskými očekáváními.

Výstava tím naznačila, že kreativita generace Z není pouhou reakcí na chaotickou realitu – je to způsob, jak ji přeuspořádat, přetvořit a možná i léčit. A v tom tkví její skutečná síla.



←
Pohled do úvodní části výstavy *Nové (n-)emoce*
v Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně,
obrazovka s prezentací projektu *NA MARS!* (2022),
foto: archiv KGVUZ.

foto na následující straně

Pohled do úvodní části výstavy, vlevo obrazovka
s prezentací projektu *ModificAI 3.0* (2023),
foto: archiv KGVUZ.



ModificAI: Fenomenologie latentního prostoru a ontologická transformace designu v éře generativní umělé inteligence

Stejně jako celý ModificAI i vznik následujícího textu provázela umělá inteligence, což se v kontextu filozofie celého projektujevilo jako další logický krok. AI zde neslouží jako nástroj, který informace vytváří a „halucinuje“, ale spíše jako analytický kopilot, který pomohl utřídit, sjednotit a stylizovat desítky dílčích textů, které v průběhu vývoje a prezentací ModificAI vznikly. Celý text byl autorsky vytvořen tak, aby o projektu udával co možná nejucelenější obraz, který ale zároveň bude uchopitelný i čtenářem laikem.

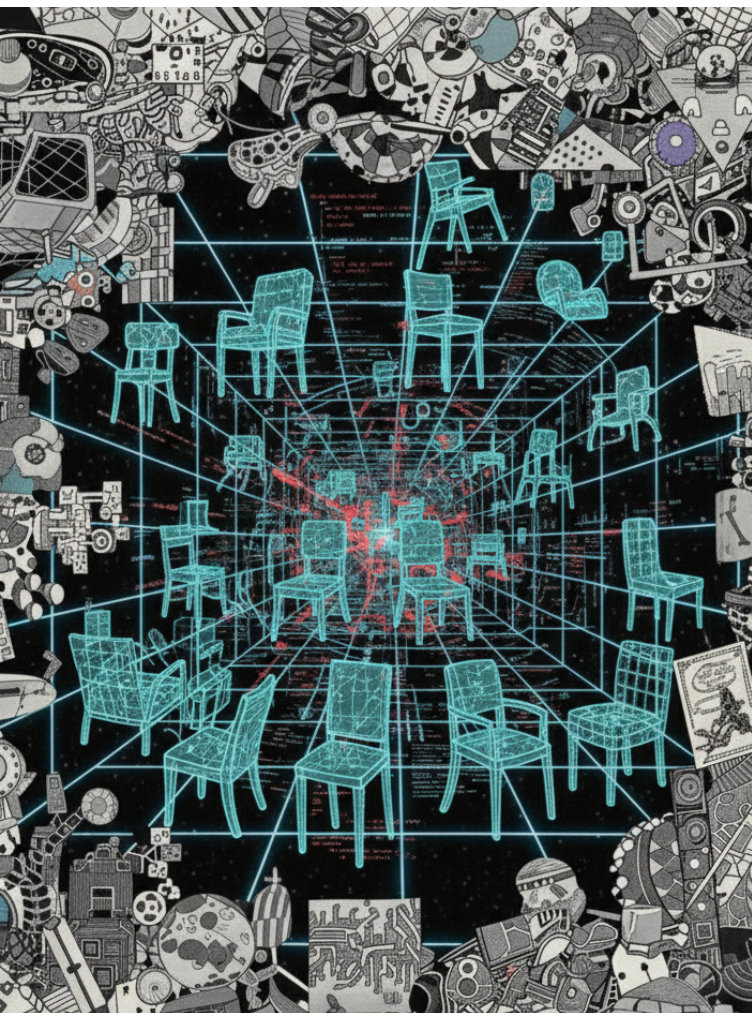
Úvod: Generativní obrat a krize tradičního autorství

Na prahu třetí dekády jednadvacátého století čelí disciplína designu - od průmyslového přes grafický až po architektonický - jedné z nejhlubších paradigmatických změn ve své historii. Tento posun, často označovaný jako „generativní obrat“¹, není jen otázkou zavedení nových nástrojů do stávajících pracovních postupů, jako tomu bylo při přechodu od rýsovacích prken ke CAD systémům v 80. a 90. letech minulého století.

Současná transformace, poháněná nástupem generativní umělé inteligence (AI) a difuzních modelů², zasahuje do samotné podstaty tvůrčího procesu. Fundamentálně redefinuje roli designéra,

[1] Dan McCreary, The Generative Turn for Tech Strategy, *Medium.com*, <https://dmccreary.medium.com/the-generative-turn-for-tech-strategy-502390aafb76>, vyhledáno 10. 12. 2025.

[2] Google, Inceptionism: Going Deeper into Neural Networks, *Google Research*, <https://research.google/blog/inceptionism-going-deeper-into-neural-networks/>, vyhledáno 23. 11. 2025.



povahu objektu a vztah mezi myšlenkou a její materiální či virtuální realizací. Designér přestává být výlučným tvůrcem, který vědomě definuje každý bod, křivku a plochu budoucího produktu. Místo toho se transformuje do role kurátora, sémantického navigátora a průvodce v dialogu s komplexním výpočetním systémem, který na základě statistické pravděpodobnosti a analýzy miliard vizuálních dat „halucinuje“ nové formy existence.

Právě v tomto turbulentním kontextu se zrodil a vyvíjí projekt **ModificAI**, iniciovaný začátkem roku 2023 na půdě ateliéru Průmyslový design Fakulty multimediálních komunikací, Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. ModificAI představuje více než jen sérii experimentálních instalací. Je to živá, dynamicky se vyvíjející výzkumná laboratoř, která v reálném čase testuje hranice a možnosti spolupráce člověka a stroje. Konceptuálně je projekt rámcován jako fiktivní „stroj“ - entita schopná autonomně generovat a donekonečna variovat designy objektů, transformovat ikonické produkty průmyslové historie do nových, nečekaných podob, přičemž neustále balancuje na hraně zachování jejich původní identity a úplné ztráty významu.

Motivace, cíle a interdisciplinární kontext

Primárním impulsem pro vznik projektu byla potřeba nejen reflektovat, ale aktivně demonstrovat akcelerující vývoj generativních nástrojů. Když projekt začínal, modely jako Midjourney (tehdy ve verzi 4) byly schopny produkovat statické obrazy, které sice fascinovaly svou estetikou, ale často trpěly nedostatkem koherence a technické přesnosti. Cílem autora projektu, designéra a pedagoga Jakuba Hrdiny a Štěpána Dlabaji spolu s týmem spolupracovníků, bylo prozkoumat, zda se tyto nástroje mohou stát relevantním partnerem v seriózním designérském procesu.



Ilustrativní znázornění latentního prostoru strojového učení,
autor: Jakub Hrdina.

ModificAI se tak ocitá na průsečíku několika disciplín: průmyslového designu, informatiky, teorie médií a filozofie techniky. Projekt si klade za cíl odpovědět na klíčové otázky: Je AI schopna pochopit a reinterpretovat „ducha“ designu? Dokážeme formalizovat estetiku do podoby algoritmu? A jaká je budoucnost designérské profese ve světě, kde vizuální reprezentace myšlenky je otázkou sekund? V této perspektivě se AI neukazuje jako hrozba automatizace, která má nahradit lidského tvůrce, ale jako nástroj - aparát pro práci s komplexitou, který nám umožňuje vidět souvislosti a možnosti tam, kde jsme je předtím neviděli.

Následující text mapuje vývoj tohoto projektu, od jeho prvotních fází zaměřených na 2D interpolaci až po současné experimenty s generováním v reálném čase, 3D tiskem a analýzou latentního prostoru. Text je strukturován chronologicky a tematicky, přičemž každá fáze je analyzována nejen z technického, ale i z filozofického a estetického hlediska.

Teoretická a filozofická východiska: Fenomenologie latentního prostoru

Abychom porozuměli hloubce a významu projektu ModificAI, je nezbytné definovat prostor, ve kterém se tento projekt primárně odehrává. Tento prostor není fyzickým ateliérem se sádrovými modely, ani virtuálním prostorem 3D modelovacího softwaru definovaným kartézskými souřadnicemi. Je to **latentní prostor** (latent space)³.

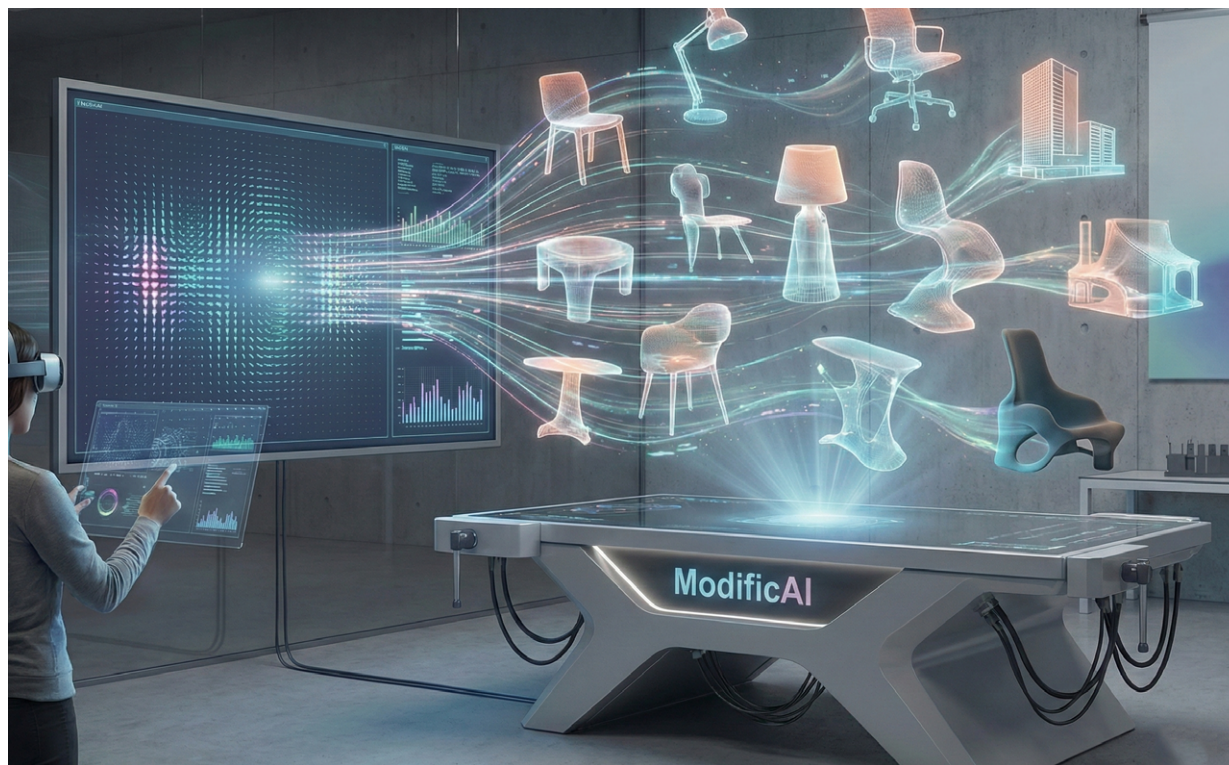
Latentní prostor jako archiv všech možných věcí

V kontextu strojového učení a neuronových sítí je latentní prostor vícerozměrnou matematickou reprezentací dat, na kterých byl model trénován. Můžeme si ho představit jako abstraktní, n-dimenzionální topografii, kde každý bod odpovídá konkrétnímu vizuálnímu konceptu, stylu, tvaru nebo textuře. V tomto prostoru nejsou uloženy jednotlivé obrázky jako v databázi, ale spíše pravděpodobnostní vztahy mezi nimi. Souřadnice jako „židle“, „dřevo“, „Bauhaus“ nebo „rez“ zde existují jako vektory, které definují směr a polohu v tomto nekonečném univerzu možností.

[3] Dave Bergmann, What is latent space?, *IBM.com*, <https://www.ibm.com/think/topics/latent-space>, vyhledáno 23. 11. 2025.

Projekt ModificAI operuje v tomto prostoru jako průzkumník. Když „stroj“ v rámci instalace transformuje klasický kávovar na futuristickou lampu, neděje se to fyzickou demontáží a montáží součástí. Místo toho algoritmus vykonává pohyb po křivce (trajektorii) v latentním prostoru, která spojuje vektor „kávovar“ s vektorem „lampa“. Fascinujícím aspektem tohoto pohybu je, že prochází přes oblasti, které v naší fyzické realitě nemají pojmenování. Vznikají zde „mezi-objekty“, hybridní formy a chiméry, které existují jen jako matematická možnost, ale díky vizualizaci nabývají přítomnosti. Latentní prostor tak funguje jako archiv nejen toho, co bylo (tréninková data), ale i toho, co by mohlo být.

→
Vizualizace stroje ModificAI,
autor: Jakub Hrdina



Difuzní modely a Bergsonova tvořivá evoluce

Technologickým motorem, který umožňuje tento pohyb v latentním prostoru, jsou difuzní modely (jako Midjourney, Stable Diffusion). Jejich generativní proces je v principu reverzní vůči entropii: začíná čistým vizuálním šumem (Gaussovským rozdělením náhodných pixelů) a postupně, v sérii iteračních kroků řízených textovým zadáním (promptem) a naučenými vzorci, se z tohoto chaosu odhaluje a rekonstruuje uspořádaný obraz.⁴

Tento proces vykazuje silné paralely s filozofií Henriho Bergsona, zejména s jeho konceptem tvořivé evoluce (*L'Évolution créatrice*). Bergsonova teze, že „tvořivá imaginace je syntéza existujících prvků do nového celku“, přesně vystihuje mechaniku difuzních modelů. Ještě přílehavější je Bergsonův koncept *élan vital* (životní elán nebo vzmach), který pohání vývoj forem směrem k neustálé novosti a nepředvídatelnosti.⁵ V digitálním prostředí ModificAI nahrazuje biologický *élan vital* stochastický proces difuze, který generuje nekonečné variace forem. Designér zde nekonstruuje objekt aditivně (přidáváním hmoty do prázdna), ale spíše evokuje formu z prázdnoty šumu, podobně jako sochař, který vidí sochu ukrytou v bloku mramoru, ale s tím rozdílem, že mramor je zde tekutý a neustále se měnící.

Jak poznamenává Yann LeCun, jeden z otců moderního hlubokého učení: „Difuzní modely nabízejí nový přístup ke generativnímu modelování, který zachycuje komplexní dynamiku jevů způsobem, jaký dříve nebyl možný. V důsledku toho vzniká jemnější a sofistikovanější estetika generovaných výstupů.“⁶ Tento citát podtrhuje, že difuzní modely nejsou jen novým „štetcem“, ale nástrojem pro zkoumání komplexity světa.

Identita, simulakrum a Baudrillardova hyperrealita

Třetím klíčovým pilířem teoretického rámce ModificAI je otázka identity a simulace. Projekt se opakovaně a naléhavě ptá: Co tvoří identitu designu? Pokud vezmeme ikonickou židli (například Eames Plastic Chair) a necháme AI vygenerovat její verzi ve stylu „biomorph“ nebo „cyberpunk“, výsledný objekt bude tvarově odlišný, materiálově cizí, ale stále v něm budeme rozpoznávat původní archetyp. Kde leží hranice této rozpoznatelnosti?

[4] Karen Simonyan – Andrea Vedaldi – Andrew Zisserman, *Deep Inside Convolutional Networks: Visualising Image Classification Models and Saliency Maps*, DOI.org, <https://doi.org/10.48550arXiv.1312.6034>, vyhledáno 23. 11. 2025.

[5] Henri Bergson, *L'Évolution créatrice*, Paris 1937.

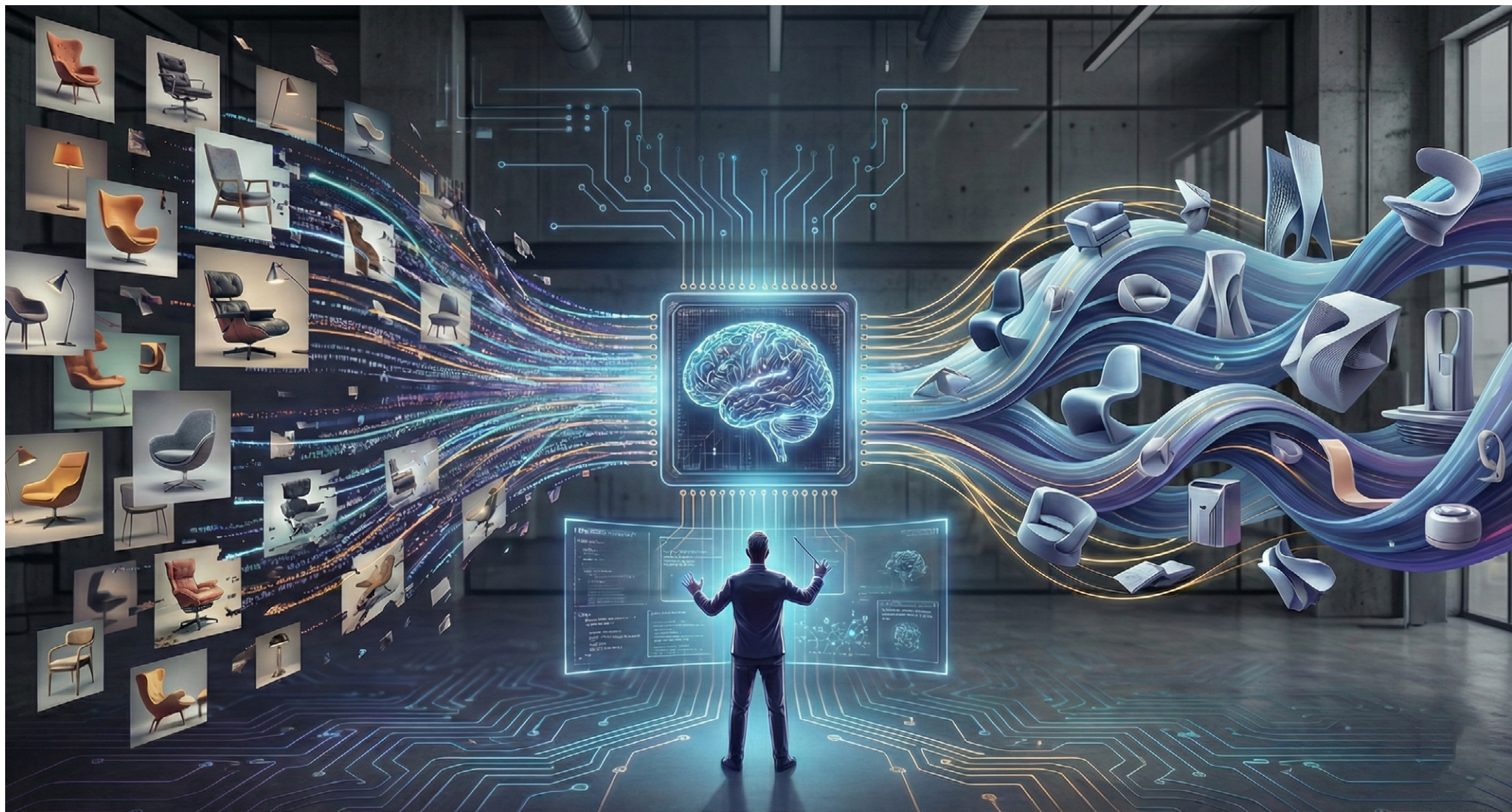
[6] Matias del Campo, *Diffusions in Architecture: Artificial Intelligence and Image Generators*, Hoboken 2024.

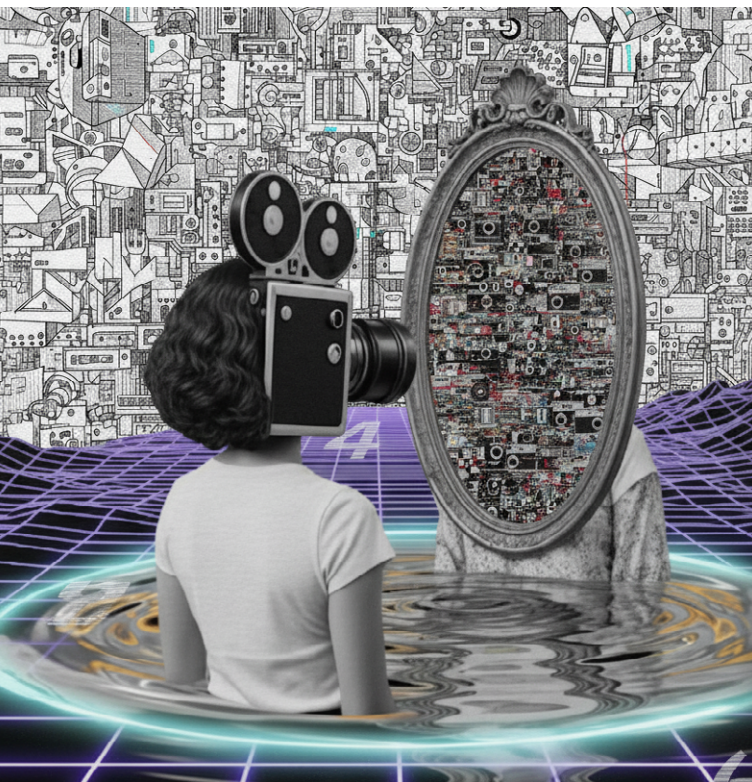
[7] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Michigan 1994.

Zde vstupuje do hry koncept simulakra Jeana Baudrillarda. Baudrillard ve svém klíčovém díle *Simulacres et Simulation* definuje simulakrum jako kopii bez originálu, nebo jako reprezentaci, která se stává reálnější než samotná realita - stav, který nazývá *hyperrealita*.⁷ Objekty generované v rámci ModificAI jsou dokonalými příklady simulaker, která nemají žádný fyzický předobraz, nikdy neexistovaly v hmotě, a přece působí na diváka jako reálné, funkční a historicky ukotvené artefakty. Při zpětném pohledu na první experimenty s difúzními modely je nutné si uvědomit matematickou propastnost prostoru, ve kterém se pohybujeme. Pokud vezmeme v úvahu standardní čtvercovou zobrazovací plochu **1024 × 1024 pixelů** s 24-bitovou barevnou hloubkou (což představuje paletu 16 777 216 barev), dostáváme se k astronomickému číslu možných unikátních obrázků: $2^{25165824}$ Toto číslo přesahuje lidskou představivost i počet atomů v pozorovatelném vesmíru. V této nepředstavitelné množině dat se teoreticky, v latentním stavu, nachází vizuální reprezentace každého produktu, který kdy byl vyroben, ale i každého, který teprve navržen bude. ModificAI si v tomto kontextu klade provokativní otázky: Kolik produktů se ve skutečnosti nachází v této astronomické sadě **kombinatoriky**? A kde leží hranice identity designu? Jaké minimální množství pixelů je nutné změnit nebo odebrat, aby se dalo říci, že jde o nový design, a ne jen o digitální šum či plagiát? V této perspektivě se generativní difúzní modely nejeví jako tvůrci v tradičním slova smyslu, ale jako nástroje **rapidní ideace** a navigace v tomto nekonečném archivu možností. Umožňují nám pomocí přirozeného jazyka vyvolávat specifické shluky dat, kde se Bauhaus mísí s bionikou v jediném kroku syntézy. Proces navrhování se mění na hledání jehly v kupce sena, kde jehla je inovativní forma a kupka sena je matematické nekonečno všech možných pixelových konfigurací. Designér se stává kurátorem, který z chaosu vybírá ty modifikace, které dávají sémantický a funkční smysl.

foto na následující straně

Schématické znázornění
spolupráce stroje a člověka,
autor: Jakub Hrdina.





↑
Obrázek z knihy *FIELD GUIDE TO MODFICAIVERSE*,
autor: Jakub Hrdina

Taxonomie pro práci s difuzními modely v designu

Práce s generativní AI v designu není jen o náhodném generování hezkých obrázků. Vyžaduje systematický přístup, který umožňuje kontrolovat výstupy a směřovat proces k žadáným výsledkům. Autoři projektu ModificAI proto vyvinuli a formalizovali unikátní **taxonomii**, která slouží jako myšlenkový a pracovní rámec pro designéra a kurátora.

Tato taxonomie umožňuje dekomponovat komplexní proces generování na osm hlavních os rozhodování:

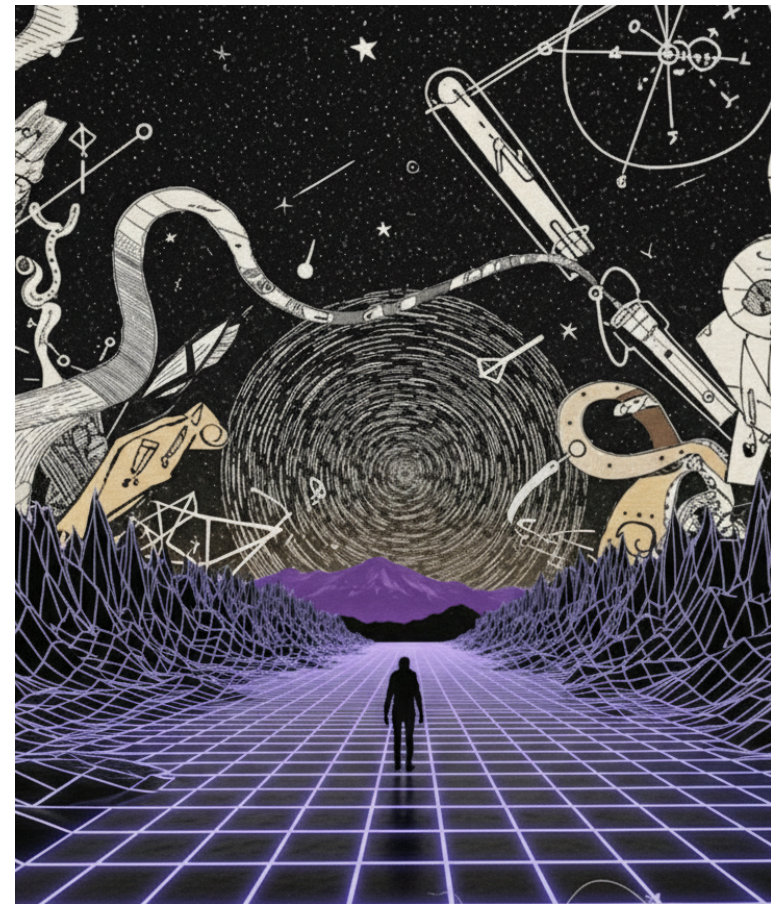
Osa taxonomie	Popis a aplikace v projektu ModificAI
1. Modalita vstupu a výstupu	Definuje, co do systému vstupuje a co z něj vystupuje. Zahrnuje režimy Text-to-Image (nejčastěji), Image-to-Image (transformace náčrtů), Text-to-Video (ModificAI 6.0), Image-to-3D (ModificAI 7.0) a realtime transformace. Volba modality zásadně ovlivňuje míru kontroly autora nad výslednou identitou díla.
2. Reprezentace	Výstup může mít formu 2D obrazu (ideální pro rychlou ideaci), 2.5D (hloubkové mapy, parallax efekt v ModificAI 3.5) nebo plnohodnotných 3D dat (bodová mračna, mesh síť v ModificAI 4.0). 3D reprezentace přináší čitelnost objemu a tektoniky, nezbytnou pro posouzení realizovatelnosti.
3. Řízení a kontrola	Škála od volného textového zadání přes použití referenčních obrázků s váhami (Image Prompts) až po pokročilé techniky jako ControlNet, regionální vodičí kanály a parametrické uzamykání částí obrazu. V interaktivních instalacích (ModificAI 8.0) přibývá přímá zpětná vazba od uživatele.
4. Stabilita a koherence	Pro design je klíčová reprodukovatelnost. To se dosahuje fixováním parametru --seed v Midjourney, což zaručuje, že při stejné změně promptu dostaneme předvídatelnou změnu výstupu. Stabilita kompozice, měřítko a světla zvyšuje čitelnost přechodů mezi iteracemi.

Osa taxonomie	Popis a aplikace v projektu ModificAI
5. Transformace v čase	Proměny objektů se dají realizovat jako offline sekvence s interpolací (FILM), přímo generované video, nebo jako 3D morfování trajektorií bodů. Časový rozměr mění statický design na narativ a choreografii tvarů.
6. Úroveň explicitních omezení	Pohyb od volného spekulativního generování („halucinování“) k práci s přísnými geometrickými, topologickými a funkčními omezeními. Čím více omezení, tím více se generativní aparát stává nástrojem přesné inženýrské syntézy a méně vizuální hrou.
7. Validace	Proces ověřování výsledků. Začíná vizuální kontrolou a kurátorským výběrem, pokračuje testováním percepční plynulosti a vrcholí fyzickou prototypizací (3D tisk v ModificAI 7.0) a analytickými mapami latentního prostoru (t-SNE v DeepMDF).
8. Autorské nastavení	Rozhodnutí mezi ponecháním generického stylu modelu a jeho cíleným dotrénováním (fine-tuning) na specifický autorský rukopis nebo vizuální jazyk ateliéru. Vytváření interních stylových knihoven zaručuje konzistenci napříč projekty.

Tato taxonomie není rigidním pravidlem, ale spíše navigačním systémem. Umožňuje popsat každou verzi projektu (1.0 až 9.0) jako specifický vektor rozhodnutí na těchto osmi osách, čímž zpřehledňuje evoluci výzkumu.

Metodika generování: Midjourney a disciplinovaná variace

Jako primární generativní motor celého projektu byl zvolen nástroj **Midjourney**, využívaný napříč svými vývojovými fázemi od verze v4 až po aktuální modely. Tato technologická volba umožnila výzkumnému týmu prozkoumat široké spektrum vizuálních možností, sahající od prvotní abstraktní ideace až po precizní kontrolu finálního detailu. V rámci výzkumného workflow práce probíhala



Znárodnění možných cest práce s generativními modely, autor: Jakub Hrdina.

v několika specifických operačních režimech, které se opíraly o pokročilé parametrické řízení, umožňující balancovat mezi náhodou a autorským záměrem.

Základem pro otevřenou ideaci byly módy **Text-to-Image** a **Image-to-Image**, kde klíčovou roli pro udržení vizuální kontinuity hrál parametr **Image Weight (--iw)**. Ten definoval poměr vlivu vstupního obrazu vůči textovému zadání, což bylo kritické pro zachování identity objektu při změně stylu. Pro sofistikovanější přenos vizuální estetiky, tedy specifického „look and feel“ z jednoho obrazu na druhý bez přímého kopírování obsahu, byly nasazeny nástroje **Style Reference (--sref)** spolu s kalibrací intenzity pomocí **Style Weight (--sw)**. Variabilitu v interpretaci stylu dále rozšiřovala možnost volby verze algoritmu (**--sv**). Dlouhodobou konzistenci autorského rukopisu pak zajišťovala funkce **Personalization (--p)**, která umožnila vytvářet a využívat stylové profily učící se přímo z preferencí uživatele.⁸

Nedílnou součástí procesu byla i precizní selekce a „čištění“ latentního prostoru pomocí techniky **Negative Prompting**. Parametr **--no** dovolil autorům explicitně definovat nežádoucí prvky (například text či rozostření), čímž umožnil jemné ladění kompozice vylučovací metodou a odstranění vizuálního šumu.

Aby bylo možné v přirozeně stochastickém prostředí generátoru dosáhnout reprodukovatelných sérií, byl aplikován princip **disciplinovaného variování**. Fixace šumu pomocí parametru **--seed** zajistila opakovatelnost experimentů, zatímco míra „umělecké licence“ modelu byla korigována parametrem **--stylize**. Pro radikální tvarové inovace a cílený posun mimo běžné estetické normy byl experimentálně nasazen parametr **--weird**, doplňovaný regulací diverzity návrhů skrze parametr **--chaos**. Celý proces byl nakonec rámován technickými parametry, jako je nastavení poměru stran (**--ar**) odpovídající typologii produktu, či nástroj **--repeat** pro efektivní hromadné generování rozsáhlých datasetů nutných pro trénink a interpolaci. Možnost přepínání mezi verzemi modelu (**--v**) pak sloužila ke komparativní analýze vývoje generativních schopností v čase.⁹

[8] Parameter List, *Midjourney*, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32859204029709-Parameter-List>, vyhledáno 23. 11. 2025.

[9] Parameter List, *Midjourney*, <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/articles/32859204029709-Parameter-List>, vyhledáno 23. 11. 2025.

Evoluce projektu: Od 2D interpolace k 3D realitě (2023–2024)

Vývoj projektu ModificAI je případovou studií, která přesně kopíruje exponenciální růst schopností generativní AI v letech 2023 a 2024. Co začalo jako experiment s 2D obrázky, se v průběhu měsíců transformovalo na komplexní 3D a real-time systém.

ModificAI 1.0: Genesis a estetika interpolace (jaro 2023)

První iterace, **ModificAI 1.0**, byla veřejnosti představena na jaře 2023 během akce **Pechtle.mechtle** v kreativním centru FAD STU na Slovenské technické univerzitě v Bratislavě. Tato platforma, známá svým zaměřením na mezioborový dialog a kritickou reflexi v akademickém prostředí, poskytla ideální prostor pro debut projektu.

Z hlediska objemu vygenerovaných dat a rozsahu zkoumání šlo o nejrozsáhlejší fázi celého projektu: vznikla detailní studie **18 vybraných ikonických produktů**. Výběr těchto objektů nebyl náhodný; kurátorský klíč sledoval maximální diverzitu **napříč historickými etapami**, typologiemi, materiálovými řešeními, tvarem i velikostí. Mezi analyzovanými objekty se tak vedle sebe ocitly designové archetypy jako **Panton Chair**, křeslo **Barcelona**, odšťavňovač **Juicy Salif** od Philippa Starcka či automobil **VW Beetle**, ale i technologické artefakty jako **Walkman**, **Polaroid 95** či moderní **VR headset**.

Každý z těchto produktů byl podroben extenzivní komparaci napříč stovkami variant. Nedílnou součástí experimentu bylo ověřování kognitivních schopností modelu Midjourney (v4). Tým systematicky testoval, pomocí jakého **promptu** (textového příkazu) je možné daný produkt co nejlépe vizualizovat a zjišťoval, zda a jak hluboko je konkrétní designový archetyp zapsán v trénovacím **datasetu** modelu. Zkoumalo se, nakolik je nutné tvar explicitně popisovat a nakolik stačí modelu jen název objektu.

Tato explorační fáze vyústila ve finální video smyčku s délkou přesahující **20 minut**, která pomocí algoritmu **FILM**¹⁰ ukazovala proces neustálé změny - becoming (stávání se). Součástí prezenta-

[10] Fitsum Reda - Janne Kontkanen, Large Motion Frame Interpolation, *Google Research*, <https://research.google/blog/large-motion-frame-interpolation/>, vyhledáno 23. 11. 2025.



↑
Detail produktu z ModificAI 1.0,
autor: Jakub Hrdina.

ce byl i bohatý doprovodný program, včetně moderované diskuze s autorem Jakubem Hrdinou a Martinem Mjartanem na téma budoucnosti kreativních profesí v éře AI.

ModificAI 2.0: Přirozený jazyk a sémantický výzkum (podzim 2023)

Druhá iterace vznikla na podzim 2023 v rámci výzkumného projektu *Dialogue Diffusion Design* na domovské FMK UTB ve Zlíně. Tato fáze se explicitně zaměřila na roli jazyka v designu a na disciplínu *prompt engineering*. Rozsah experimentu byl v této fázi záměrně zúžen na pět ikonických produktů, které sloužily jako konstantní referenční body pro sémantickou analýzu.

Tým realizoval systematické experimenty s variací textových vstupů aplikovaných na tyto archetypy. Měnila se klíčová slova, adjektiva a syntaktické struktury (např. „biomorph“, „industrial raw“, „cybernetic“), přičemž se sledovalo, jak tyto sémantické změny ovlivňují styl a náladu generovaných objektů. Ukázalo se, že AI není pasivní vykonavatel, ale interpret s vlastní „představivostí“ a asociacemi uloženými v latentním prostoru.

Technologicky byl průlomem přechod na model *Midjourney v5*, vydaný v březnu 2023. Verze 5 přinesla dramatický skok ve fotorealismu, detailech textur a koherenci osvětlení. Výstupy přestaly připomínat digitální malby a začaly vypadat jako ostré, profesionální fotografie fyzických prototypů, což umožnilo prezentovat tyto spekulativní návrhy jako věrohodné alternativy k realitě.

Veřejná prezentace výsledků projektu proběhla na mezinárodním festivalu Bratislava *Design Week 2023 (BADW)*. Instalace byla zjednodušena na jednu obrazovku, což umožnilo divákům soustředit se na detaily a nuance sémantických změn transformovaných ikon. Teoretický a diskurzivní rozměr výzkumu byl dále rozvinut v rámci doprovodného programu *MAG DA x BADW Talks* v prostorách obchodního domu PRIOR. Autor projektu, Jakub Hrdina, zde vystoupil s klíčovou přednáškou nazvanou „*Dialóg, Difúzia, Dizajn - éra generatívnych nástrojov*“, která zasadila experimentální výstupy projektu ModificAI do širšího kontextu nástupu generativní umělé inteligence v kreativních průmyslech.



↑
Detail produktu z ModificAI 2.0,
autor: Valeriya Truskavetska.

←
Vizuál stroje ModificAI 2.0,
autor: Jakub Hrdina a Štěpán Dlabaja.

ModificAI 3.0 a 3.5: Identita v Miláně a iluze prostoru (jaro 2024)

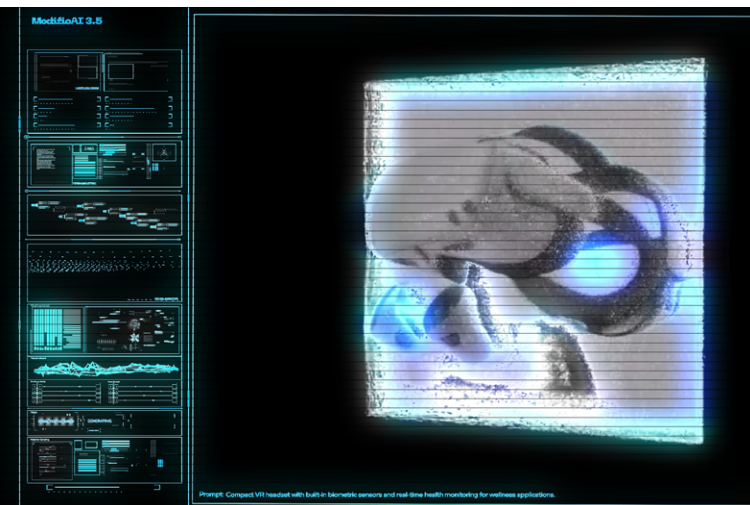
Třetí vývojová fáze znamenala pro projekt vstup na nejprestižnější světové pódium. **ModificAI 3.0** byl vybrán jako klíčová součást výstavy **IDENTITY**, která reprezentovala konsorcium univerzit (včetně UTB Zlín, MUNI Brno, TU Zvolen a dalších) během **Milano Design Week 2024** (15. – 21. dubna 2024). Výstava se konala v reprezentativních prostorách Generálního konzulátu ČR v Miláně.

Kurátorský koncept výstavy **IDENTITY** se zaměřil na to, jak umělá inteligence narušuje, ale i obohacuje identitu tradičního designu. Instalace **ModificAI 3.0** zde sestávala z plynulého, nekonečného narativního videa, které interpolovalo stovky variací známých objektů, vytvořených pomocí state-of-the-art modelu **Midjourney v5.1 a v5.2**. Doprovodná publikace k výstavě¹¹ a webová stránka dále rozvíjely téma „co kdyby?“, zkoumajíc alternativní vývojové linie designu.

Po úspěchu v Miláně se projekt vrátil do Zlína na výstavu **IDENTITY: After Milano** (květen 2024), kde byla představena verze **ModificAI 3.5**. Tato verze reagovala na potřebu větší prostorové imerze. Tým zavedl techniku **wiggle stereoskopie** (kmitavé stereoskopie)¹². Pomocí softwaru TouchDesigner byly z AI obrazů vygenerovány hloubkové mapy (depth maps), které umožnily vytvořit dvě mírně posunuté perspektivy. Jejich rychlé střídání na ploché obrazovce vytvořilo přesvědčivou iluzi 3D hloubky a objemu. Zároveň se experimentovalo s „Dark Mode“ rozhraním a holografickou projekcí pomocí techniky Pepperova ducha, díky níž objekty zdánlivě levitovaly v prostoru galerie. Úspěch projektu pokračoval i v roce 2025, kdy bylo ModificAI kurátorsky vybráno do kolekce výstavy **Nové (n)emoce**. Tato expozice, mapující tvorbu nastupující generace designérů a jejich vztah k technologiím a emocím, byla nejprve představena v **Gočárově galerii** v Pardubicích (29. ledna až 1. června 2025) v prostorách Domu U Jonáše. Následně se výstava přesunula do **Krajské galerie výtvarného umění ve Zlíně** (23. července – 26. října 2025), kde byl projekt prezentován v kontextu širší diskuze o vlivu AI na kreativní procesy a emocionalitu designu.

[11] Vít Jakubiček – Elena Farkašová, *Identity*, Zlín 2024.

[12] Jingtang Liao – Shuheng Shen – Elmar Eisemann, Depth Map Design and Depth-based Effects With a Single Image, in: *GI '17: Proceedings of the 43rd Graphics Interface Conference*, Edmonton 2017, s. 57–64, DOI.org <https://doi.org/10.20380/GI2017.08>, vyhledáno 20. 11. 2025.



V rámci kurátorského rámce tak ModificAI nefunguje jen jako nástroj, ale jako **kognitivní partner**, který nás nutí přehodnotit samotnou definici autorství a identity v éře post-digitální reprodukovatelnosti. Tuto rovinu dále posílil doplňkový workshop s autorem **Jakubem Hrdinou**, který demystifikuje „černou skříňku“ AI a umožňuje návštěvníkům přímo vstoupit do procesu tvorby. Tím se pasivní úzkost z neznámého transformuje na aktivní porozumění a tvůrčí kompetenci.

ModificAI 4.0 Vstup do skutečného 3D

Zatímco verze 3.5 vytvářela iluzi prostoru, verze **4.0** (2024) přinesla skutečný průlom do 3D dat. Pro tento experiment tým využíval nastupující generativní nástroje jako **Meshy.ai** či **Point-E** (od OpenAI), které umožnily převod vizuálních konceptů do prostorové geometrie. Ačkoliv tyto technologie nabízely přímé generování 3D modelů, jejich výstupy v podobě polygonálních sítí (meshes) byly v té době limitovány nízkým rozlišením (low-poly) a absencí kvalitních textur.

Jako reakci na tato technická omezení se tým rozhodl pro specifickou estetickou volbu: namísto snahy o realistické povrchy se zaměřil na práci s **mračny bodů** (point clouds). Výsledná data ve formátu .PLY, obsahující až milion bodů, tak nebyla renderována jako pevná hmota, ale jako fluidní shluky částic.

Morfování se v této fázi změnilo z interpolace pixelů (jako ve FILM) na interpolaci **trajektorií bodů** v 3D prostoru. Divák mohl sledovat, jak se hmota objektu (například dekonstruované křeslo Barcelona) dynamicky přeskupuje, jak shluky bodů putují prostorem a rotují o 360 stupňů. Tento přístup proměnil technický nedostatek v silný vizuální styl, který umožnil komplexní vnímání tvaru ze všech stran a zdůraznil digitální, podstatu generovaného designu.



Vizuál stroje ModificAI 3.5,
autor: Jakub Hrdina.



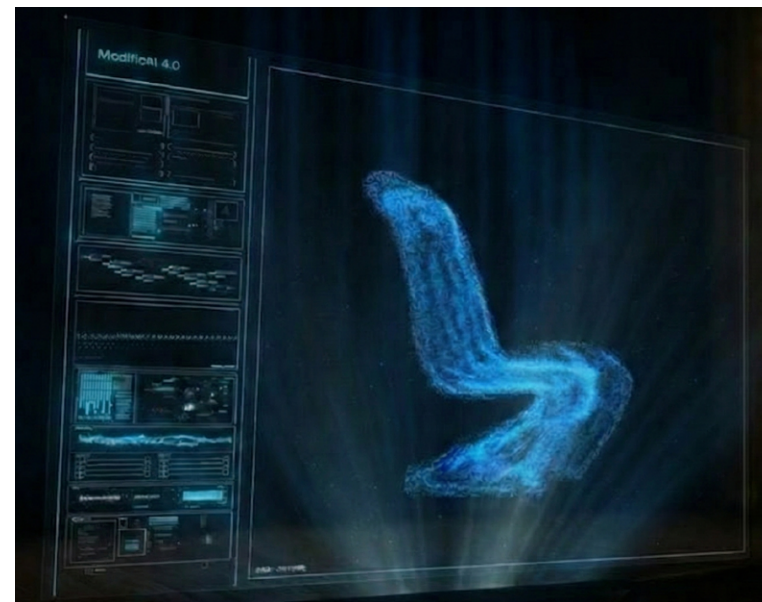
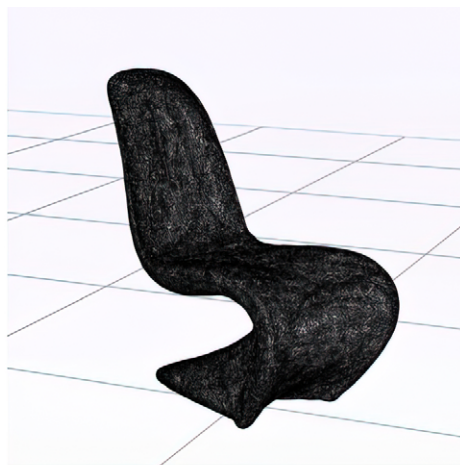
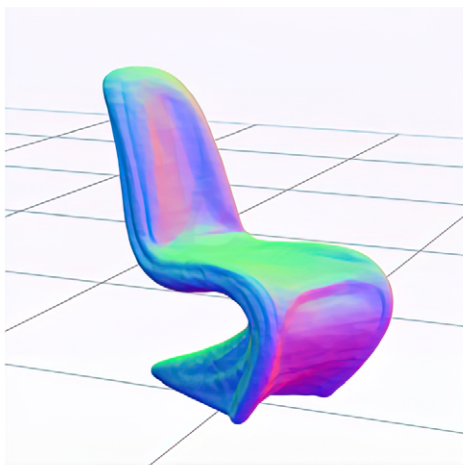
Detail produktu z ModificAI 3.0,
autor: Jakub Hrdina.

MetaModificAI: Vstup do Metaverza a Beyond

Paralelně s vývojem vznikl sub-projekt **MetaModificAI**, realizovaný v rámci projektu **BEYOND** během **Zlin Design Week 2024** (8.–14. května 2024). Šlo o komplex tří propojených virtuálních galerií v metaverzu, technicky realizovaných na platformě **Spatial.io**. Tato technologická volba umožnila imerzivní a prostorovou prezentaci celého ekosystému projektu způsobem, který by v tradiční galerii nebyl realizovatelný.

Dojmu monumentality a velkého rozsahu bylo docíleno umístěním velkého množství generativních „strojů“ ModificAI přímo do virtuálního prostoru. Každý z těchto strojů reprezentoval jeden konkrétní produkt v jeho rozličných vývojových verzích a iteracích. Tato scéna tak sloužila nejen jako výstava finálních návrhů, ale především jako vizualizace masivního objemu dat, která byla v rámci dosavadního vývoje syntetizována.

Expozice byla přístupná návštěvníkům přímo na náměstí ve Zlíně skrze VR headsety v modulech KOMA, ale i globálně online. Virtuální prostředí Spatial.io odstranilo všechna fyzikální a rozpočtová omezení – studentské designy mohly levitovat, dynamicky měnit měřítko a existovat v materiálových konfiguracích, které by v materiální realitě nebyly možné.



↑
Experimentace s pseudo-holografickou projekcí,
autor: Jakub Hrdina.

←
Různá zobrazení 3D modelu generovaného
v rámci ModificAI 4.0, autor: Jakub Hrdina.

Analytická a materiálová syntéza: Od dat k hmotě

Po fázi vizuální a prostorové exploze se projekt v druhé polovině roku 2024 a směrem k roku 2025 zaměřil na hlubší analýzu dat a návrat k materiálové realitě.

ModificAI 5.0 (DeepMDF): Kartografie latentního prostoru

Pátá iterace, interně nazývaná **DeepMDF** (s odkazem na průlomovou metodu DeepSDF od Facebook Research), byla prezentována na prestižní konferenci **ETHO** v Rize a na výstavě **Design Depths** během **Bratislava Design Week 2024** (16.–20. října 2024). Projekt si získal mezinárodní pozornost a byl reflektován i na platformě **D5 Mag** v rámci **D5 Digital Design Week Switzerland** v článku **Tomas Bata University Challenges Conventional Design with AI**.

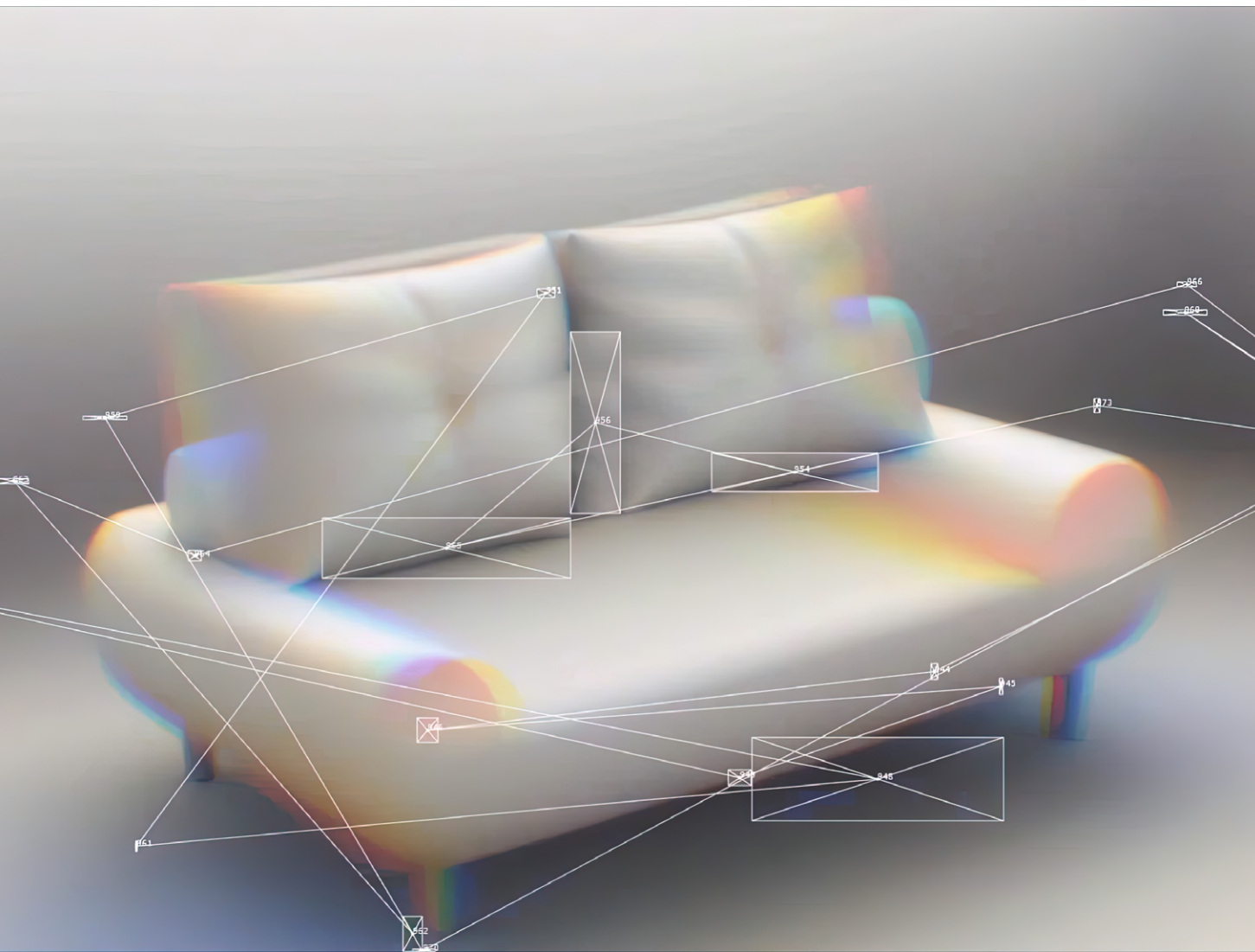
Cílem této fáze nebylo pouze generovat nové obrazy, ale analyzovat a vizualizovat samotný **latentní prostor**. Tým se zaměřil na tři domény: nábytek, spotřební produkty a automobilový design. Pomocí algoritmů pro redukci dimenzionality, konkrétně **t-SNE** (t-Distributed Stochastic Neighbor Embedding)¹³ a **UMAP** (Uniform Manifold Approximation and Projection),¹⁴ byly vygenerovány 2D mapy latentního prostoru. Tyto algoritmy slouží k transformaci komplexních, mnohazměrných dat do lidským okem čitelné roviny, přičemž t-SNE exceluje v identifikaci lokálních shluků a UMAP efektivněji zachovává globální strukturu dat.

V rámci vizuální prezentace této analytické fáze byly všechny produkty záměrně zobrazovány v jednotné **bílé difuzní barvě na bílém pozadí**. Tato estetická redukce měla jasný cíl: eliminovat rušivé vlivy textur a materiálů a klást maximální důraz na **typologii a morfologii** zkoumaných průmyslových objektů. Škála těchto objektů byla extrémně široká, sahající od interiérových prvků (židle, křesla, sedačky, stoly) až po komplexní dopravní prostředky (automobily, autobusy, vlaky, letadla, lodě).

Výsledné mapy odhalily shluky (clustery) podobných forem a překvapivě „mosty“ mezi kategoriemi – například morfologickou příbuznost mezi křivkami karoserie sportovního auta a ergonomií

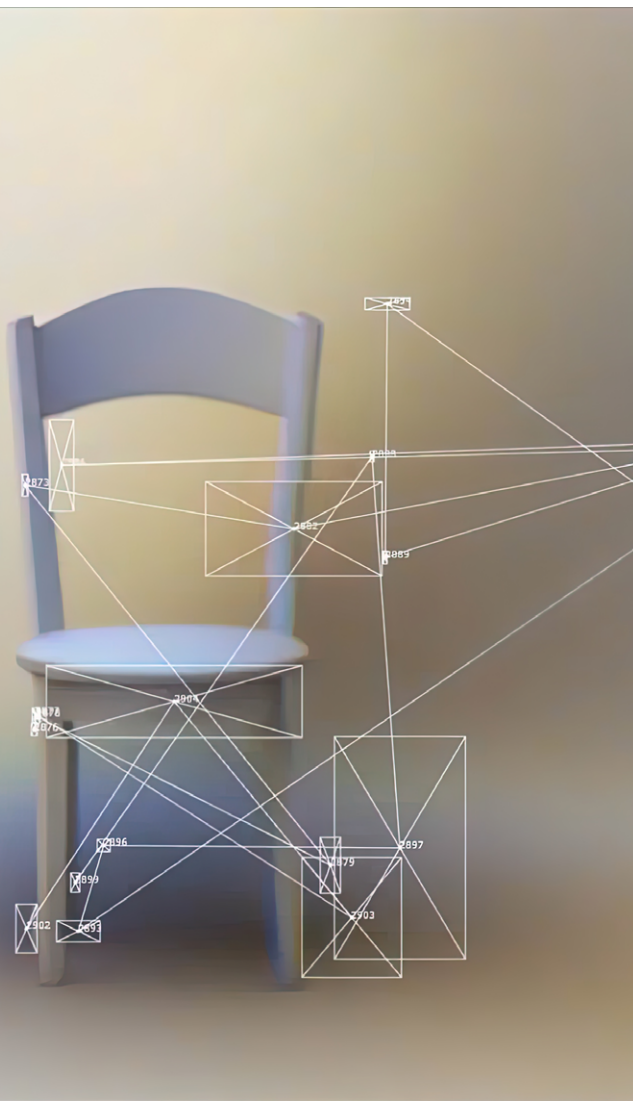
[13] Vít Jakubiček – Elena Farkašová, *Identity*, Zlín 2024.

[14] Jingtang Liao – Shuheng Shen – Elmar Eisemann, *Depth Map Design and Depth-based Effects With a Single Image*, In: *GI '17: Proceedings of the 43rd Graphics Interface Conference*, Edmonton 2017, Canadian Human-Computer Communications Society, s. 57–64, DOI.org <https://doi.org/10.20380/GI2017.08>, vyhledáno 20. 11. 2025.



↑
Snímek z projekce ModificAI 5.0 DeepMDF,
autor: Jakub Hrdina.

←
Snímek z projekce ModificAI 5.0 DeepMDF,
autor: Jakub Hrdina.



relaxačního křesla. Projekt měl však kromě analytické fáze i fázi **syntetickou**. Vznikaly zde rozsáhlé syntetické datasety s využitím nástrojů jako **Midjourney** (včetně funkce blend mode), které sloužily jako podklad pro další zpracování. Vzniklé generativní sady 3D modelů byly následně interpolovány s využitím prvních relevantních **Text+Image-to-Video** nástrojů. Výsledkem této vizuální explorační bylo video, které neukazovalo jen statické body na mapě, ale dynamickou cestu skrze latentní prostor, čímž divákovi umožnilo prožít plynulou metamorfózu forem a pochopit vnitřní logiku generativního systému.

Další rovina výzkumu se soustředila na komplexní vztah mezi textem a obrazem. Ústřední výzkumnou otázkou bylo stanovení optimální syntaxe klíčových slov a modifikátorů, které by prompt měl obsahovat pro generování požadované vizualizace. S využitím funkce **/describe** v nástroji Midjourney byly testovány různé reverzní popisy objektů, například pohled na 3D model minimalistické bílé pohovky na bílém pozadí, s důrazem na detaily a různé úhly záběru. Tato reverzní analýza nabídla hlubší vhled do toho, jak textové deskripce sémanticky determinují výsledné vizualizace.



Snímek z projekce ModificAI 5.0 DeepMDF,
autor: Jakub Hrdina.

Příklad reverzní analýzy obrazu na text pomocí funkce /describe:

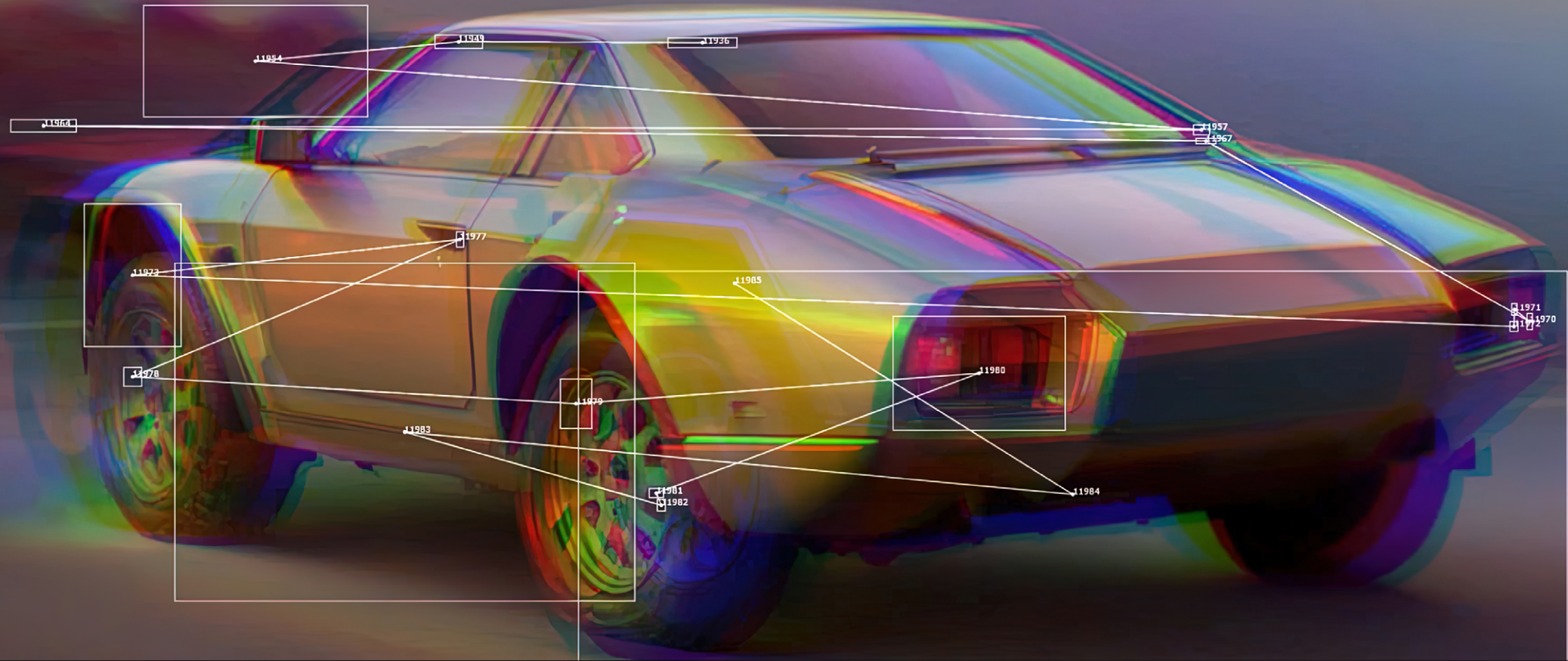
Sofa, white background, perspective view, simple and clean, 3D model rendering, high-definition texture details --ar 4:3

Sofa, white background, isometric view, no shadow on the ground, white sofa with two armrests and one back cushion, simple shape, high quality, high resolution, 3D rendering, white background, isometric perspective, top-down angle, high definition --ar 4:3

A 3D white sofa with a simple and minimalistic design, set against a white background. The image is taken from a top-down perspective, with no shadows or projections visible. The sofa has three soft cushions and is empty, without any objects or additional furniture inside. It is a single-seat design with armrests on both sides, and an extra-long chaise lounge on the right end. --ar 4:3

Sofa, white background, isometric view, no shadow on the ground, 3D rendering, white color theme, minimalist style, high resolution, high detail, high quality, high resolution, high details, high contrast, bright colors, simple and clean design, white background, isometric view, no shadows, high-resolution --ar 4:3





Na základě takto získaných promptů byl následně využit LLM pro generování nových, variabilních promptů. Tento přístup umožnil systematickou explorační kombinací klíčových slov a frází v procesu generování nových designových variací.

Paralelně s tím funkce **/blend** v prostředí Midjourney umožnila experimentovat s novými formami prostřednictvím kombinace až pěti obrazů. Tento proces vizuální syntézy (blending) míchá a restrukturalizuje vstupní data, což umožňuje vytváření unikátních, hybridních designů. Když jsou takto prolunuty produkty z odlišných kategorií, vyvolává to zajímavé ontologické otázky o interakci těchto kategorií. Metoda generuje **intermediální formy**, které leží v meziprostoru původních obrazů, a otevírá příležitosti pro zkoumání nových, inovativních tvarosloví založených na kombinaci designových prvků z disparátních oborů.

Výsledný hybridní dataset obrazů (zahrnující jak originální, tak syntetizované vizuály) následně sloužil jako základ pro **generování interpolate** mezi klíčovými snímky (keyframes). Tento proces umožnil plynulé tranzice mezi jednotlivými objekty a jejich designovými variantami, což vedlo ke vzniku nových forem, které přesahují rámec původního zadání. Interpolace mezi obrazy tak demonstruje schopnost umělé inteligence vytvářet kreativní asociace mezi různými

ModificAI 6.0: Časová koherence a Text-to-Video

S příchodem dalších vylepšených nativních video modelů (jako Runway Gen-2, Pika, Kling AI či Krea) se verze 6.0 zaměřila na klíčový problém časové koherence. Při generování videa je kritické, aby objekt zůstal v čase konzistentní a neměnil své materiálové vlastnosti, formu či detaily (např. texturu dřeva nebo odlesky kovu) během pohybu.

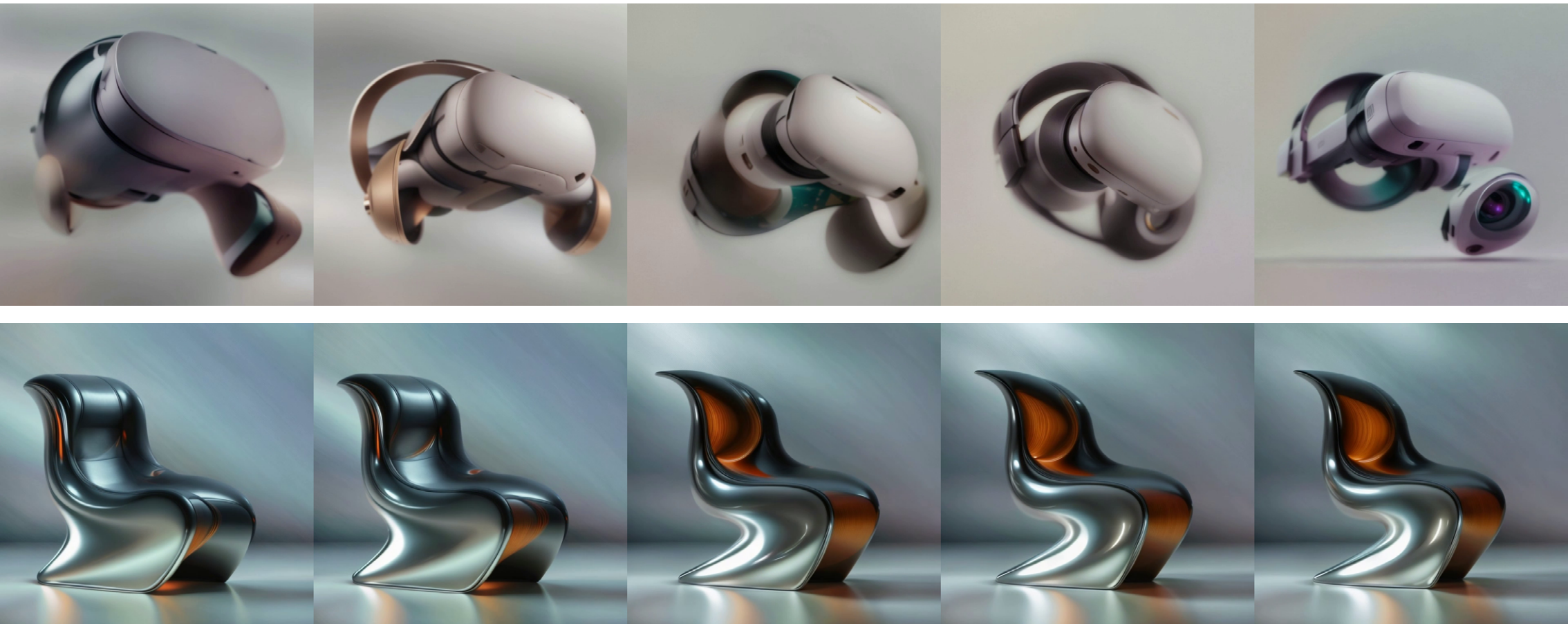
Projekt testoval stabilitu těchto parametrů zejména ve zpomalených videích, přičemž intenzivně experimentoval i s textovými povely a variabilitou míry kontroly nad procesem transformace. Ukázalo se, že přechodné, hybridní formy mezi dvěma stavy (např. plynulý přechod mezi židlí a křeslem) často představují autonomní, esteticky plnohodnotný design, který existuje pouze v tomto dynamickém meziprostoru.

foto na předcházející straně

Snímek z projekce ModificAI 5.0 DeepMDF,
autor: Jakub Hrdina.



↑
Snímky z projekce ModificAI 6.0,
autor: Jakub Hrdina.



↑
Snímky z projekce ModificAI 6.0,
autor: Jakub Hrdina.

ModificAI 7.0: ThisChairDoesNotExist a hybridní workflow

Sedmá verze, s provokativním názvem *ThisChairDoesNotExist* (odkazujícím na známý web thispersondoesnotexist.com), se vrátila k archetypu židle. Byla prezentována v rámci mezinárodního projektu *Less is More*, na kterém se podílely univerzity z Česka, Slovenska, Polska, Portugalska, Tchaj-wanu a Izraele. Výstava putovala z Algarve Design Meeting v Portugalsku (květen 2025) do Galerie Zakamarek v polských Gliwicích (září-říjen 2025).

Klíčovou inovací byl **hybridní workflow**: proces začínal generováním obrazu (Text-to-Image), pokračoval algoritmickou rekonstrukcí do 3D modelu (Image-to-3D) a vrcholil **3D tiskem** fyzických modelů. Fyzická materializace byla kritickým krokem validace (Osa č. 7 v taxonomii). Konfrontace virtuálního obrazu s fyzickým výtiskem ve vitrině umožnila ověřit ergonomii, měřítko a tektoniku návrhů, čímž se uzavřel cyklus od digitálního kódu k hmatatelné hmotě. V rámci tohoto procesu vznikla rozsáhlá sada digitálních 3D modelů, která byla zpřístupněna na platformě **Sketchfab**.

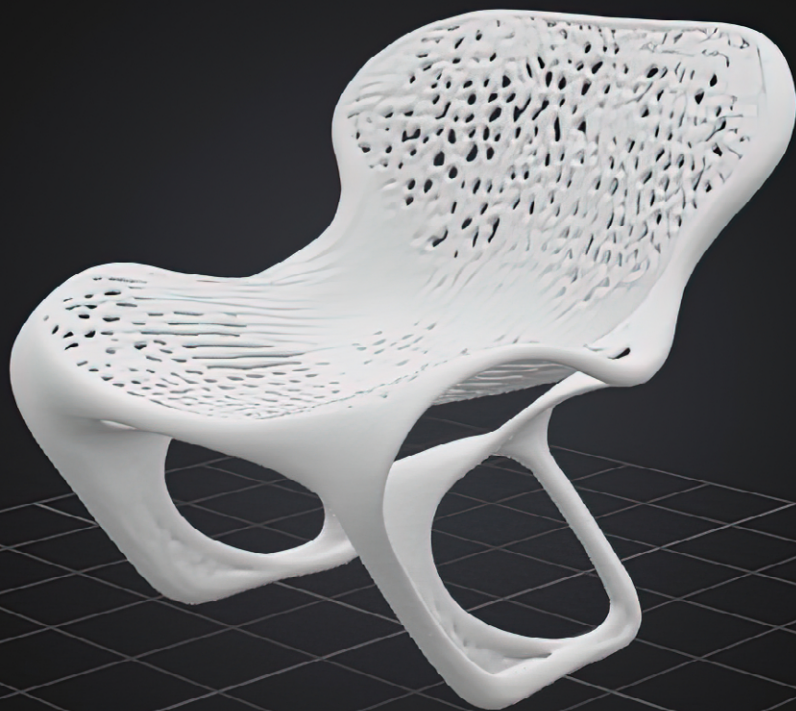
Technologický výzkum v této fázi zahrnoval také experimentování s **vlastním Python skriptem** pro voxelizaci a morfování syntetických 3D modelů generovaných AI. S využitím **Signed Distance Fields** mezi 3D objekty. Tato část práce byla výrazně inspirována projektem *Eigenchair* (2013)¹⁵, který zkoumal možnosti data-driven designu. Vývoj probíhal v konzultaci se spřízněným akademikem **Miro Romanem**, autorem zmíněného konceptu, jehož teoretická východiska o variabilitě forem v digitálním prostředí byla pro tuto verzi určující.

Výstup projektu byl dále zpracován do formy **audiovizuální prezentace**, která podtrhuje multimediální povahu současného designu. Hudební složka byla vygenerována s využitím **Suno AI**, zatímco pro vizuální transformace v čase (text-to-video, image-to-video) byl využit nástroj **KREA**. Do finálního videa byl integrován efekt **blobtrackingu**, který byl reaktivně svázan s audiovizuálními vstupy. Téma celé výstavy „Less is more“ bylo v rámci 7. iterace projektu reflektováno snahou o vizuální odlehčení židlí a maximální možné odebrání materiálu, například formou různých struktur.

[15] Roman Miro, Four Chairs and All the Others – Eigenchair: Data Driven Design, in: *Computation & Performance: Proceedings of the 31st International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe*, Delft 2013, s. 405–414.

470 772

234 605



↑
Generovaný snímek pro ModificAI 7.0,
autor: Jakub Hrdina.

←
Snímek obrazovky z nástroje pro generování
3D modelů, autor: Jakub Hrdina.

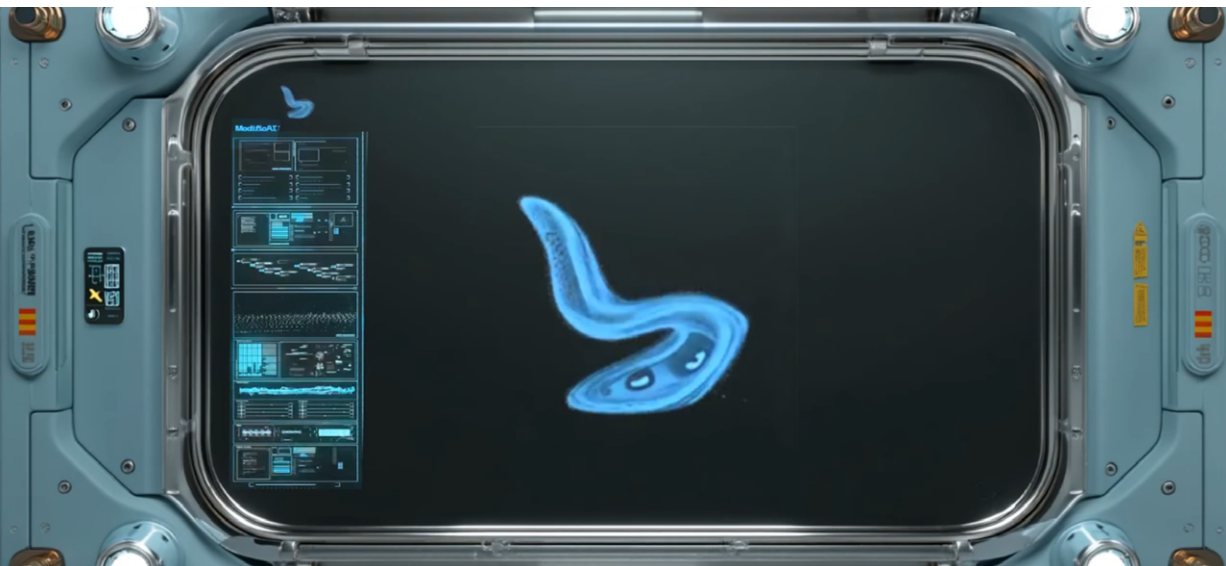
[16] Akio Kodaira – Chenfeng Xu – Toshiki Hazama – Takanori Yoshimoto – Kohei Ohno – Shogo Mitsuhoiri – Soichi Sugano – Hanying Cho – Zhijian Liu – Masayoshi Tomizuka – Kurt Keutzer, StreamDiffusion: A Pipeline-level Solution for Real-Time Interactive Generation, in: *Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision (ICCV)*, 2025, s. 12371–12380.

ModificAI 8.0: Real-time interakce a Stream Diffusion

Osmá verze projektu, označovaná jako **ModificAI 8.0**, přinesla radikální změnu v povaze interakce. Klíčovou inovací bylo nasazení technologie Stream Diffusion (založené na architektuře LCM – Latent Consistency Models a akcelerovaných Turbo modelech)¹⁶, která umožňuje generování obrazu v reálném čase s minimální latencí. Díky této technologické vrstvě se návštěvník instalace transformuje z pasivního diváka na aktivního operátora, který přímo zasahuje do geneze díla.

Experimentální workflow této verze je postaven na rekurzivním principu: jako vizuální vstup (source) byly využity data z předchozích verzí projektu ModificAI, konkrétně geometrie mračen bodů (point cloud). Tyto struktury zajišťují tvarový a transformační podklad, do něhož lze v reálném čase vstupovat prostřednictvím textových povelů (promptů). Tyto povely nedefinují tvar, ale styl transformace výsledného obrazu. Systém je zároveň otevřený pro využití webkamer a dalších periférií pro snímání obrazu, což dále rozšiřuje možnosti vstupu.

Tento nový směr vývoje, realizovaný ve spolupráci se Štěpánem Dlabajou, otevírá nové dimenze interaktivity a slouží jako platforma pro další výzkum. Aktuálně je tento přístup dále rozvíjen v rámci mezinárodní spolupráce s akademikem Wouterem Heine-Hädickeem z univerzity Fontys v Nizozemsku, kde se zkoumají další možnosti propojení real-time generování s fyzickým a datovým prostorem.



↑
Vizuál stroje ModificAI 8.0 Stream diffusion,
autoři: Jakub Hrdina a Štěpán Dlabaja.

ModificAI 9.0: SHIFT a ThisChairDoesNotExist II (Syntéza 2025)

Finální, syntetizující verze **ModificAI 9.0** byla představena pod názvem **SHIFT na Bratislava Design Week 2025**. Tato iterace, specificky v rámci podprojektu **ThisChairDoesNotExist II**, navazuje na předchozí experimenty s generováním ikonických objektů, avšak tentokrát zužuje svůj fokus na archetyp židle, který podrobuje hloubkové morfologické a strukturální dekonstrukci.

Technologický workflow zde dosahuje maximální komplexity: využívá textové prompty, reverzní procesy a multimodální metody umělé inteligence - od převodu textu do 2D obrazu (Text-to-Image) až po generování plnohodnotných 3D modelů, které jsou následně materializovány pomocí **3D tisku**. Právě fyzická materializace, jak ukazují prototypy s organickými, voronoi strukturami a složitou mřížkou, umožňuje okamžitou validaci ergonomie a tektoniky v reálném prostoru.

Projekt v této fázi explicitně demonstruje, že AI již není pouhým nástrojem, ale **kreativním partnerem**. Tento partner akceleruje fázi ideace a otevírá prostor pro nové, dříve nemyslitelné kombinace tvarů a funkcí. Nasazení nástrojů **Text-to-Video** navíc přináší novou dimenzi vnímání času, kdy animované morfování různých typů židlí vizualizuje jejich evoluci a transformaci, čímž se statický objekt mění na dynamický narativ.

V rámci výstavy SHIFT tak projekt představuje zásadní proměnu designérského procesu: z lineární cesty „od skici k produktu“ se stává cyklický dialog mezi člověkem a algoritmem. ThisChairDoesNotExist II otevírá otázku, jak může být design v budoucnu formován touto ko-autorskou spoluprací, a ukazuje, že digitální technologie fungují jako prostředí pro radikální experimenty s vizuální kulturou a estetikou.

foto na následující straně

Snímek z projekce ModificAI 9.0,
autor: Jakub Hrdina.



ModificAI / ThisChairDoesNotExist fps:30

generation params

cfg: 8.056	guidance: 0.336	steps: 168
clip scale: 2.42	denoise: 0.775	mesh density: 0.457
strut thickness cm: 1.10	porosity: 0.395	smooth alpha: 0.252
back curvature: 0.473	seat depth cm: 43.97	leg offset cm: -3.26
anneal tau: 0.679	iter: 199	lr: 4.45e-03
momentum: 0.626	early stop: 0.608	subdivision: 2
iso threshold: 0.142	voxel size mm: 3.94	sample rate hz: 21.71
latent dim: 15	eig keep: 12	xyz scale: 1.36
quantize bits: 8.595	symmetry: 0.12	topo lock: 0.919
remesh iter: 3	anneal temp: 0.405	seat width cm: 43.32
chair height cm: 40.74	erg score: 0.975	stability score: 0.188
curvature beta: 0.454	edge softness: 0.288	hole scale: 0.29
voronoi bias: 0.309	bridge factor: 0.155	shell thickness cm: 0.29
infill ratio: 0.245	mesh smooth iter: 28	ridge gain: 0.697
stress limit mpa: 104.41	weight target kg: 3.32	seed: 604416
noise seed: 6163686	clip guidance: 0.390	anneal rate: 0.421
quant error: 0.008	decim ratio: 0.098	axis bias: 0.385
offset x: 0.716	offset y: -0.818	offset z: 0.931
shear: 0.820	twist: 0.923	bevel: 0.504
hollow: 0.992	wall count: 4	supports: 0.298
overhang limit deg: 58.91	print scale: 1.41	color variance: 0.580

eigenvectors

v1: [+0.92735 +0.70087 -0.24279]
v2: [+0.84403 +0.65118 -0.03570]
v3: [-0.02932 +0.24742 +0.02994]

xyz coords

xyz: -0.14246, +0.84301, -0.35603
xyz: -0.46142, +0.04175, -0.50898
xyz: +0.17096, -0.77885, +0.31277
xyz: -0.21394, +0.60781, -0.71008

voxelization

total voxels: 633919

occupied: 362974

cmd stream

```
write eig_keep=6.399
set denoise=6.658
set eig_keep=6.486
eval eig_keep=0.791
set cfg=0.900
unlock lr=4.179
```

id1 286
id2 718
id3 283
id4 397
id5 400

s1
s2
s3
s4
s5
s6
s7
s8

symmetry
topo_lock
supports
hollow
bridge

checksums

S10E	F9B4	000A
8994	9CCC	5897
7441	0DC0	3F68
B98B	ROCF	6207

matrix

p1
p2
p3
p4

prompt stream A

```
refine chair --style lattice --...
mutate chair --style skeletal --...
expand chair --style voronoi --...
mutate chair --style skeletal --...
generate chair --style chunky --...
generate chair --style chunky --...
resample chair --style shell --...
refine chair --style organic --...
quantize chair --style lattice --...
```



Field Guide to ModificAlverse: Machine Hallucination jako médium

V širším rámci celého výzkumu vznikla publikace *Field Guide to ModificAlverse*, která byla vydána nezávisle na platformě Amazon KDP v říjnu 2025 pod číslem ISBN 979-8270343682, teoretický i praktický artefakt. Tento text konceptualizuje projekt ModificAI nikoli pouze jako technologický nástroj, nýbrž jako komplexní imaginární stroj určený ke generování alternativních designových hypotéz. Kniha na sebe bere podobu specifického dadaistického manifestu či laboratorního atlasu, který mapuje procedurální ekologii, v níž se původní ideje rekurzivně proměňují a morfuji napříč sémiotickými systémy od textového vstupu přes indexování až po výsledný obraz a zpětnou myšlenkovou reflexi. Autor se v textu záměrně vyhýbá redukci výzkumu na lineární a uhlazené vysvětlení, přičemž namísto toho předkládá provokativní vizi vzdělávacího procesu laděného na dadaistickou optiku, která využívá sémantické skluzy, hru a produktivní chyby k novému čtení technických materiálů. V tomto nově definovaném post-autorském prostředí, kde generativní modely a lidé společně komponují obsah, je etika chápána jako péče o vzory, vztahy a digitální stopy. Každá kapitola publikace tak funguje jako záznam jedné konkrétní transformace, přičemž vizuální výstupy nejsou prezentovány jako finální produkty, ale jako procedurální rezidua tohoto syntetického poznávání, čímž dílo otevírá nové spekulativní možnosti pro pochopení počítačové estetiky a ontologie iterace.

Závěr: Budoucnost je generativní

Analýza projektu ModificAI, od jeho počátků v roce 2023 až po komplexní instalace v letech 2024 a 2025, odhaluje zrod nového paradigmatu v designu. Umělá inteligence zde nevystupuje jako nástroj ke zrychlení produkce či náhrada lidské práce; je to *partner*, který rozšiřuje kognitivní schopnosti designéra. Umožňuje nám vidět souvislosti tam, kde jsme je předtím neviděli (díky mapám latentního prostoru v DeepMDF), a vytvářet formy, jaké jsme si neuměli ani představit (díky halucinačním difuzním modelům).

Jak trefně poznamenal Mario Klingemann, průkopník AI umění: *Generativní model je jako džin v láhvi: dokáže splnit téměř vše, ale skutečným úkolem je zjistit, co vlastně chceme*¹⁷. ModificAI je důkazem, že tato odpovědnost - vědět, co chceme - zůstává pevně v rukou člověka.

V budoucnu se budou otevírat nové možnosti, jak generativní umělou inteligenci a celý koncept ModificAI dále rozvíjet. Nástroje jako Google VEO umožňují vytvářet vysoce koherentní a vizuálně kvalitivní videa. Na principu difuze se také začínají objevovat nástroje, které umožňují generování organicky měnících se světů, kterými uživatel může volně procházet, což dále zvýší možnou míru interaktivity a imerze.

Autoři zastoupení v projektu ModificAI:

Jakub Hrdina, Štěpán Dlabaja, Valeryia Truskavetska, Martina Hrnčířiková, Vít Olšina, Jiří Šprt, Tristan Tvrdý, Marek Ondřej

[17] Matias del Campo, *Diffusions in Architecture: Artificial Intelligence and Image Generators*, Hoboken 2024.

Přehled klíčových iterací projektu ModificAI a jejich technicko-výstavní kontext

Verze	Kódové jméno / Výstava	Rok	Lokalita /	Klíčová Technologie	Hlavní Výstup
1.0	ModificAI 1.0 Pechtle.mechtle	2023	STU Bratislava	FILM Interpolace, MJ v4	3 Obrazovky, 2D morfování, iluze tání
2.0	ModificAI 2.0 Dialogue Diffusion Design	2023	Bratislava Design Week	Prompt Engineering, MJ v5	Fotorealismus, NLP (Natural Language Processing) sémantická analýza
3.0	ModificAI 3.0 IDENTITY	2024	Milano Design Week (Itálie)	Video generování, MJ v5.2	Narativní video, globální kontext, publikace
3.5	ModificAI 3.5 IDENTITY: After Milano	2024	Zlin Design Week	Wiggle Stereoscropy, Depth Maps	Iluze 3D na 2D ploše, Holografie (Pepper's Ghost)
4.0	ModificAI 4.0	2024	-	Point Clouds, Trajectory Interp.	Volumetrická 3D data, rotace 360°
Meta	MetaModificAI BEYOND ZDW	2024	Zlin Design Week / Online (Metaverse)	VR, Metaverse,	Virtuální galerie bez fyzikálních hranic
5.0	DeepMDF Design Depths	2024	Bratislava Design Week, ETHO Riga, D5 Digital Design Week	t-SNE, UMAP (Latent maps)	Vizualizace dat, klastrování tvarů, analytika
6.0	ModificAI 6.0	2024	-	Text-to-Video (Gen-2)	Časová koherence materiálů

Verze	Kódové jméno / Výstava	Rok	Lokalita /	Klíčová Technologie	Hlavní Výstup
7.0	ModificAI 7.0 ThisChairDoes NotExist LIM	2025	Faro (PT), Gliwice (PL) - Less is More	Image-to-3D, 3D Tisk	Fyzické prototypy, hybridní workflow, validace
8.0	ModificAI 8.0	2024	-	Stream Diffusion (LCM)	Interaktivita v reálném čase, „živý štětec“
9.0	ModificAI 9.0 ThisChairDoes NotExist II SHIFT	2024	Bratislava Design Week	Syntéza všech metod	Komplexní příběh vzniku od promptu po prototyp



MÉDIUM EMOCE: OD SLOVA K OBRAZU A OBRÁCENĚ

Pět zastavení ateliéru Fotografie na cestě k sobě

Předmětem tohoto zamyšlení by mělo být na základě pěti případových studií studentských výstav ateliéru Fotografie¹ FMK v letech 2021–2025 postihnout určité formálně-obsahové tendence v tvůrčím projevu studentů, a současně pokusit se odpovědět na několik zásadnějších otázek týkajících se výuky teorie a dějin fotografie. Úvaha primárně vychází z mých víc než dvacetiletých pedagogických a kurátorských zkušeností a váže se především k těmto třem okruhům:

1. pnutí mezi imanencí obrazu jako základní jednotky výtvarného umění a kontextem, do kterého je vložen (fotografický soubor, průvodní text, instalace v prostoru anebo samotná idea výstavy)

2. vztah mezi zvolenou technologií, metodikou fotografování, schopností ovládat řemeslo nebo počítačový program – na straně jedné a **intelektuální výbavou**, schopností verbální reflexe zpracovávaného tématu, analýzou a interpretací obrazu, schopností vtisknout do díla aktuální **emoci** nebo osobní příběh a artikulovat jej bez sentimentálního vyznění – na straně druhé

[1] Původně ateliéru Reklamní fotografie – ARF (do r. 2024).

foto na předcházející straně

Pohled do závěrečné části výstavy v krajské galerii, zleva objekt *Rozptýlení na dosah ruky* (2024) Josefíny Kuthanové, skleněná plastika *Napětí* (2025) Petra Many a fotografický cyklus *Fractus* (2024) Kristíny Kilíkové, foto: archiv KGVUZ.

3. nová metodika výuky teoretických předmětů a aplikace takto získaných podnětů do autorské tvorby – poměr mezi odbornými informacemi a kontextem osobních příběhů (metoda *storytelling*): ozřejnění spojitosti mezi **dějinným vývojem oboru, technologickými zákonitostmi média a individuálním prožíváním autora**



Pohled do instalace výstavy
Vyšší princip (2022),
foto: Matej Chrenka.

I. Tajemství dobrého ročníku

Přibližně v roce 2012, tedy po pěti letech od začátku mého pedagogického působení v ateliéru, mi najednou moje výuka přestala dávat smysl. Po návratu z roční mateřské dovolené jsem prakticky ztratila kontakt se studenty, pevnou návaznost na aktivity ateliéru a bezprostřední vliv na jeho chod. Byla jsem nucena nanovo si definovat své místo – kde, jak a čím bych mohla být pro ateliér přínosná. Cítala jsem, že pouhé zprostředkovávání informací z dějin fotografie a vysvětlování jejich vývoje studentům nestačí a v podstatě nepomůže, pokud tato fakta nebudu schopna propojit tak, aby se okamžitě protнула přímo s jejich tvorbou.

Už během předchozích let jsem si povšimla velkého rozdílu v „energii“ prvního ročníku podle toho, z jakého typu střední školy většina studentů přichází. Pokud se jedná o odbornou školu (například škola uměleckých řemesel), studenti jsou zpravidla dost zruční, mají většinou už základní zkušenosti s prací v tmavé komoře, dokáží manipulovat s fotoaparátem a orientují se v různé míře i v historii fotografie. Jejich velkým omezením však bývá poměrně schematické myšlení podpořené získanými návyky ohledně fotografování nebo následné adjustace snímků. Často mívají stereotypní představy, „jak se to má dělat“, „jak to má vypadat“ a „co to má znamenat“. Naším pedagogickým úkolem se v tomto případě stává zbavovat je postupně těchto šablon, otevírat jim mysl, dodávat jim více odvahy ke svobodě uvažování a tvorby, třeba i „proti proudu“. Snažíme se je také povzbudit v konzultacích a v tom, jak v sobě třídit často protichůdné názory, které dostanou od každého z nás. Zdůrazňujeme, že není cílem „zavděčit se“ všem pedagogům, ale pozorně je vyslechnout a následně si vybrat, jak na základě jejich reflexe upravit svůj vlastní pohled, za kterým si pak budou plně stát. Ročník nastupující ve školním roce 2012/2013² byl ovšem složený převážně z absolventů gymnázií. Tito studenti nemají obvykle tolik praktických zkušeností a dovedností v oblasti fotografování, a i přípravu na přijímací test z dějin oboru absolvují spíše prostřednictvím samostudia. Jejich doménou je však mnohem širší intelektuální záběr, a i otevřenost v rámci tvůrčích aktivit, které jsou často podřízeny pečlivě promyšlenému konceptu. V rámci pedagogického vedení je pak kladen

[2] Do tohoto ročníku patřili: Zuzana Čapínková, Katarína Dubcová, Elena Gerthoferová, Matej Chrenka, Petra Ocelková, Peter Pikulík, Jan Pospíšil, Anna Sajdková a Matěj Skalický.

důraz na jejich důkladné obeznámení s technologickými možnostmi média, pochopení a zvládnutí jeho základních principů, aby pak tyto studenti byli schopni co nejpřesvědčivěji artikulovat své autorské vize.

Už během první přednášky s touto skupinou jsem si všimla mnohem větší zájem o nastiněné teoretické problémy, než bylo do té doby obvyklé. Dostala jsem řadu podnětů, které jsem se rozhodla následně rozvinout ve svých předmětech. Byl to jeden z důležitých impulsů pro to, aby se moje výuka dějin a současných tendencí fotografie postupně stala živější a aktuálnější. Svě přednášky jsem začala systematictěji přetransformovávat z původního, chronologického členění, do plošných – žánrově-tematických oblastí, ve kterých se v rámci sledovaného tématu přirozeně potkávalo historické se současným, umělecké s komerčním, institucionálně ověřené s amatérským. Tímto způsobem jsem si připravila půdu pro to podstatné: přesvědčit studenty, že tzv. „dějiny fotografie“ nejsou něco vzdáleného, nedosažitelného, o čem se dá jenom vědět, ale že tyto dějiny se jich jako autorů přímo týkají. Že i oni jsou jejich součástí. A to dokonce i jako diváků se schopností vidět. A právě tuto schopnost jsem se rozhodla prostřednictvím svých teoretických předmětů začít v studentech systematicky rozkrývat.

V průběhu dalších let se mi rovněž potvrdilo, jak důležitou částí fotografické tvorby je samotné přemýšlení a psaní o ní – vždyť fotografie je primárně produktem mentálních procesů. K tomuto účelu jsem studentům magisterského studia vytvořila cvičení *Analýzy*, které spočívá ve výběru nějaké méně známé fotografie významnějšího autora, a v napsání její krátké interpretace. Tyto analýzy studenti vždy přinesou na hodinu, kde si je předčítáme a diskutujeme o možnostech doplnění. Bývají to často fascinující společné cesty do obrazů a zpátky. Používáme u nich text jako nástroj k otevření obrazu a volného pohybu uvnitř něj. V září 2017 jsme v rámci ateliéru tyto analýzy představili formou malonákladové, působivě zpracované publikace ***Ne/vysvětlení Ne/vysvětlitelného***, kterou graficky připravili a zafinancovali studenti, přestože věděli, že nebude možné ji oficiálně vydat. Textových úkolů jsem postupně zařadila do výuky víc – v prvním ročníku je to například cvičení *Pes*, kde se mají studenti během deseti minut vyjádřit k jedné fotografii Václava Jiráka krátkou beletristickou formou (báseň, koan, aforismus...) anebo celosemestrální fotografický projekt *Roz-*

hovor s kolegou, iniciovaný textovým záznamem rozhovoru dvojice studentů, od kterého se odvíjí jejich další obrazový dialog.

Důkazem přirozené svázanosti fotografie a krátkého textu jsou i autorské statementy, které provází každou odevzdanou klauzurní práci. Představují poslední příležitost, jak může student ke svým obrazům připojit krátké stanovisko, než dílo svého autora a jeho záměr definitivně opustí a stane se zcela imanentní strukturou, otevřenou nekonečným interpretacím. Speciální příležitost k podobným úvahám představuje rovněž otázka teoretických bakalářských a diplomových prací, na kvalitu kterých je v ateliéru Fotografie kladen velký důraz. Před tíhou převládajícího společenského názoru, že vysoké umělecké školy by u studentů neměly bazírovat na předložení kompaktnějších textů, se lze obrnit již předdeslanou tezí, že pro fotografa je proces psaní o obrazech stěžejným zážitkem.

Výstavba textu, od hledání materiálu, přes hnětení jeho základních hmot, přeskupování odstavců, ořezávání vět, hoblování slov, až po broušení detailů interpunkce, představuje dobrodružství ne nepodobné úsilí o vytvoření dobré fotografie: zčásti slepě dané, zčásti přesně zachycené a zčásti technicky vydržené. Schopnost cokoliv uvidět je totiž přímo úměrná schopnosti pozorovat, vnímat, rozvažovat a následně textově transformovat z viděného na čtené.

II. Zrod Čtrnáctky; Nová spiritualita; Vidět nestačí

Pokud Vás nezajímá život, potom fotografie ztrácí na významu.

Ruth Bernhard

Následující roky jsem věnovala cizelování metodiky své výuky. Postupem času mi začalo být jasné, že studenty nepřesvědčím o jejich schopnosti fotografovat jenom tím, že jim budu ze své pozice teoretika představovat snímky proslulých fotografů. Pochopila jsem, že k nim musím jít mnohem blíže, a začít se více zabývat jejich vlastními fotografiemi. Ne však těmi „vážně míněnými“ – tedy





klauzurami nebo jinými konceptuálně laděnými projekty. Potřebovala jsem s nimi rozmlouvat o zcela obyčejné fotografii, která se jim „stane“ mimo plán, která jim bude během dne náhodně zjevena a oni ji rozpoznají jako dobrou. A chtěla jsem tuto fascinující hru hrát s nimi. Objevovat a nanovo utvářet svět prostřednictvím nečekaných obrazů a následně si o tom povídat. Tak vzniklo cvičení **Čtrnáctka**.

Jeho název vychází ze čtrnáctidenní časové prodlevy mezi setkáními v rámci mé blokové výuky. Během tohoto období mají studenti za úkol dívat se kolem sebe a zaznamenávat viděné jakýmkoliv způsobem, nehledě na kvalitu zrovna dostupné techniky. Jedním z mých východisek bylo poukázat na to, že pro vznik dobrého fotografického obrazu bude vždy primárním faktorem vnímavost a přesnost vidění, nadřazena nad formálními nároky technologického provedení. Z této perspektivy může hrát emoce (anebo lépe řečeno iracionální intuice) při vzniku silné fotografie mnohdy zásadnější roli než předpřipravený formální koncept.

Pro potřeby cvičení jsem v březnu 2020 pro ateliér vytvořila účet na blogovací platformě *videtnestaci.tumblr.com*, kam studenti jednou za 14 dní nahrávají svoji nejlepší fotografii, o které pak podrobně diskutujeme. Této aktivitě je věnována vždy první čtvrtina čtyřhodinového výukového bloku. Studenti se během vyprávění ponoří do svých příběhů, pohnutek i pocitů, které prožívali během fotografování a které tak prožijí znovu, tentokrát před jejich diváky a posluchači. K prezentovaným fotografiím často přidávám i své a poodhaluji subtilní kontext jejich zachycení. Ocítám se tak se studenty hned od začátku „na jedné lodi“. Tato cesta vzájemného otevření se ukázala jako nejprímější k uvědomění si spjatosti fotografie se životem. Zas a znova zahání nebezpečí prozatimní neschopnosti vidět.



Kateřina Měšťánková, *Nocturno* (2013),
foto: archiv autorky.



←
Část fotografického cyklu *Fractus* (2024)
Kristíny Kilikové, foto: archiv GG.

[3] Jeden z mých úvodních příspěvků na blogu z 29. 3. 2020. Text reagoval na situaci počínající covidové epidemie a měl iniciovat v studentech naději a nový smysl žít a tvořit i ve stížených podmínkách. K textu byl připojený obraz Edwarda Hoppera *Summertime* z r. 1943. <https://videtnestaci.tumblr.com/post/613933391246753792/edward-hopper-summertime-1943>, vyhledáno 15. 12. 2025.

*Pohled je hranou člověka, napsal kdysi Walter Benjamin. Vidíme vždy dál, než jsme schopni dosáhnout nebo dojít. Být vidoucím je předpokladem k spoludotváření světa. Otevíráme oči. Stojíme ve dveřích, no pohledem pronikáme daleko za naše nynější možnosti. Zdánlivě se nic neděje, ale děje se. Otevíráme mysl. Jsme osamoceni a prázdní. Vybydlené prostory našich vnitřků profukuje vzduch, který voní. Bezčasí. Už dávno nejsme ničím. Veškeré místo je uvolněno naději. Sluneční světlo oslepuje. Pomalý nádech prodlužuje chvíli před rozhodnutím. Otevíráme srdce. Vidět nestačí.*³

K prohloubení potřeby společného sdílení obrazů přispěla především situace v krizovém období covidu a s ním spojená karanténa a uzavření škol na začátku zimního semestru 2020/21. Výuka se přesunula do sféry on-line, na platformu Teams, kde jsme si se studenty pro jednotlivé předměty vytvořili skupiny a v nich našli – v této náročné době – i jistý safe-space. Na tomto virtuálním území začaly probíhat přednášky, ale i konzultace a osobní konverzace na chatu. Studenty prvního ročníku jsem dlouhou dobu osobně neznala, protože jsme se nestihli na začátku semestru vidět, o to zajímavější bylo poznávat je postupně, čistě podle psaného projevu našich systematicky rozvíjených rozhovorů.

Ve snaze překlenout vzájemné fyzické odloučení a překonat pocity vzrůstajícího společenského i existenciálního napětí jsem pro studenty vymyslela klauzurní téma s názvem *Nová spiritualita*. Prostřednictvím tohoto tématu jsme pak byli společně schopni utišovat své rozporuplné emoce a přetvářet je v hloubkovou reflexi našeho nitra na místě, kde jsme se zrovna nacházeli a s fotoaparáty, které jsme měli aktuálně k dispozici.

Tuto dobu charakterizuje narůstající uvědomění si relativnosti všeho, na co jsme doted' spoléhali. Setkáváme se s hraničními životními událostmi jako je ztráta materiálních jistot, nemoc, smrt blízkého člověka nebo pocity osamění, prázdnoty, absence smyslu. Odhaluje se dočasnost věcí, dějů i samotného života. Snažíme se hledat útěchu u jiného člověka, ve vlastní tvorbě, v samotě naplněné čtením a přemítáním myšlenek, ve svobodě prostoru krajiny nebo v touze po Bohu – a to přesto, že často žádné uklidnění, natožpak odpověď, nepřichází. Toužíme odtrhnout se od pomíjivé

až marné každodennosti, ale zároveň zůstat bdělí v přítomném okamžiku. Všechno to může být zakoušením potřeby spirituality. Tato možnost je obsažena v každém z nás bez ohledu na povahové rysy, stupeň vzdělání nebo náboženské přesvědčení. Je jakýmsi záložním systémem, ze kterého čerpáme, když nám docházejí síly. Něčím ohromujícím i konejšivým. Prostorem hluboko vevnitř, který nás však široce přesahuje. Téma spirituálního tvoří neustále jakýsi tichý, spodní proud současné tvorby. Lze vycházet i z předpokladu, že umění je transcendentní ve své podstatě. Spiritualita tak může být tématem a současně i imanentní vlastností obrazu.⁴

Přes stížené pracovní podmínky představovaly studentské práce nesmírně rozmanitou škálu témat i jejich zpracování. Někteří z nich reflektovali svůj strach ze smrti, jiní se věnovali přímo otázkám víry prostřednictvím dokumentární nebo portrétní fotografie. Část studentů se spirituality dotkla spíše symbolicky, například snímáním oblohy nebo použitím transparentních materiálů vystavených světlu na skleněných tabulích. Klauzurní projekt skončil ateliérovou výstavou, která byla otevřena 4. 6. 2021 v pronajatých prostorách Photogether Offspace ve Zlíně. Na výstavě jsme se už mohli všichni společně sejít.

Situace během epidemie nabyla z hlediska ateliérové výuky postupně fatálních rozměrů právě kvůli faktu, že studenti neměli dlouhodobě přístup do školy, a tedy ani k fotografickému vybavení. Pro kolegy vyučující technické předměty bylo tudíž velice obtížné vysvětlovat na dálku například techniku svícení, zejména, když si studenti mohli doma svítit jenom obyčejnými lampami v omezených podmínkách. Vzniklý deficit pak už po návratu výuky do škol jen velice obtížně doháněli. Nicméně, i tato situace jako by jenom potvrdzovala tezi, že je potřeba paralelně a systematicky pracovat na kultivaci zbystřeného vidění a myšlenkového rámce tvorby, za jakkoliv obtížných společenských nebo individuálních podmínek k fotografování.

[4] Tisková zpráva z klauzurní výstavy *Nová spiritualita*, 4.-12. 6. 2021, Photogether Offspace, Zlín.

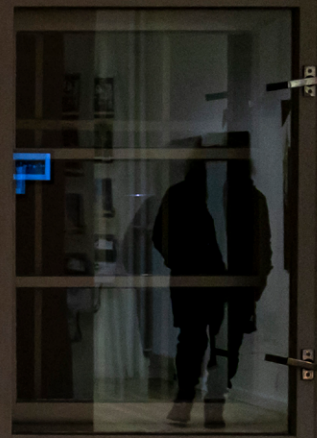


→
Jan Smolík, *Co vidíš, když zavřeš oči*, 2021 (z výstavy *Nová spiritualita*, 2021),
foto: Viola Hubáčková.

←
Matej Chrenka, *Palimpsesty*, 2018
(z výstavy *Šťastný stesk*, 2022),
foto: David Mackovič.

foto na následující straně
Peter Pikulík, *Bez názvu*, 2022
(z výstavy *Ubohá výstava*, 2025),
foto: Marie Hyblerová.





III. Černá kostka, bílé jablko; Vyšší princip

[5] Od první bilancující výstavy zlínského ateliéru Reklamní fotografie UTB ve Zlíně, nazvané *Devátá sklizeň* (2006), uplynulo v roce 2022 šestnáct let. Od následné *Osmnácté sklizeň* (2015) pak sedm let.

Na okolnosti přípravy první větší ateliérové výstavy po několika letech⁵ vzpomínám jako na poměrně nepříznivé a stresující. Výstava plánovaná na rok 2021 byla ze strany chebské galerie G4 z důvodu epidemiologických opatření několikrát odřeknuta. I její pozdější příprava a finalizace na konci března 2022 byla doprovázena jakýmsi typem společenské únavy a nejistoty. Z organizačních důvodů jsme ateliérovou přehlídku rozdělili na dvě samostatné výstavy. **Černá kostka, bílé jablko** instalovaná v prvním podlaží galerie G4 prezentovala studenty bakalářského a magisterského programu. Expozice **Vyšší princip** umístěna o patro výš, představila doktorandy. Vzhledem k dispoziční obtížnosti galerie (bývalé sýpky) s výrazným trámovím na zdech jsme museli navrhnout složitou paneláž v prostoru, aby díla pověšená vedle sebe, naproti sobě a v průhledech, vzájemně vytvářely žádoucí vazby. Výrazným prvkem protínajícím výstavní prostor byl dlouhý stůl vyrobený speciálně pro výstavu, na kterém si návštěvníci měli možnost prohlédnout autorské publikace od dvaceti čtyř autorů.

Tvorba studentů se od poslední skupinové výstavy ateliéru proměnila do té míry, do jaké se proměnilo od roku 2015 samotné fotografické médium. Vizualními symboly aktuální „sklizeň“ se staly černá kostka a bílé jablko. Černá kostka se váže k názvu klasického technologického cvičení, cílem kterého je nasvítit a vyfotografovat model černé kostky tak, aby byly tři viditelné strany různé černé. Jablko (jakožto oblíbené ovoce Stevea Jobse), odkazuje k minimalistické vizuální identitě značky Apple, která se v posledních desetiletích stala oblíbeným výrobcem zařízení určených k tvorbě či úpravě fotografií. Názvem výstavy tak byly propojeny dvě zásadní východiskové pozice současné fotografie. Na jedné straně je to návrat k rukodělnosti, analogovým přístrojům, filmům a experimentům v temné komoře, na straně druhé jakési zautomatizování tvorby prostřednictvím digitální techniky, dovršeno masovým sdílením fotografických obrazů na sociálních sítích. Protiklad kostky a jablka však definovalo výstavu i z hlediska jejího obsahu. Ačkoliv název zlínského ateliéru (až do roku 2024) naznačoval zaměření na komerční fotografii, nemenší důraz byl vždy kladen na oblast volné tvorby

a autorských fotografických publikací. Výstava tak poskytla široký rámec tvůrčích vizí, od konceptuální, esteticky skoupé obraznosti hraničící s minimalismem, přes technicky rafinované studiové inscenace, až po obrazy hledající definici krásy v krajině, lidech či prostých předmětech kolem nás. Důležitou součástí celého konceptu byla i druhá výstava – **Vyšší princip** – probíhající paralelně v podkroví galerie, v nezávislé kurátorské koncepci čtyř vystavujících doktorandů ateliéru. Rozhodnutí dát studentům absolutní volnost ve volbě zastřešující ideje, výběru děl i jejich instalace v složitém prostoru s výraznou dřevěnou konstrukcí bylo v jistém smyslu riskantní, ale ukázalo se jako správné. **Matej Chrenka**, **Adam Kencki**, **Matěj Skalický** a **Elsa Rauerová** posunuli hranice svého zralého vztahu k fotografii ještě o úroveň dál než studenti prezentovaní o patro níž. Nebáli se od ní částečně odcházet směrem k jiným médiím jako malba, objekt nebo video a samotný formát výstavy tak pojmout jako umělecké dílo *sui generis*:

Výstavu chápeme jako samostatné médium, které je důležitější než pouhý snímek. Pro nás je fotografie dokončená teprve v momentě výstavní prezentace – ne v okamžiku vytvoření nebo zveřejnění na internetu. Důležité je, že výstava je společným dílem, které má zanechat dojem jako celek, ne jako čtyři samostatné soubory v jednom výstavním prostoru. Navzájem se autorsky ovlivňujeme, doplňujeme, je dovoleno zasahovat do rozdělané práce. Společnou snahou se stalo vytvořit dobrou výstavu bez ohledu na osobní autorství... Nejsme umělci pracující s médiem fotografie, ale fotografové pracující s fotografií jako s výchozím bodem, tvůrčím materiálem, prostorem, který se občas snaží překročit směrem k jiným formám umění. Nechceme se za každou cenu vymezovat vůči fotografii, ale spíše neuzavírat si hranice tvorby lpěním na ní jako na výlučném médiu. Mít rádi fotografii a být na ní nezávislí.⁶

Dvojvýstava **Černá kostka, bílé jablko** a **Vyšší princip** ze zpětného pohledu nastartovala potřebu, chuť a prokázala schopnost studentů opětovně se výstavně prezentovat – a tedy definovat. Byla pro ateliér důležitým znovupotvrzením kvality, *důkazem různorodosti autorských přístupů, ale i jisté vizuální soudržnosti děl v rámci výstavního celku*. Znovu jsem si uvědomila, a i potvrdila

[6] z autorského statementu k výstavě **Vyšší princip**, 1. 4. – 22. 5. 2022, Galerie G4, Cheb.

*důležitost dvojího pedagogického vedení: Na jedné straně kladení důrazu na imanenci a integritu fotografického obrazu, schopnost vidění a zpětného čtení, znalost výrazových prostředků a užitečných technologií, dovednost zvolit nejlepší možné vizuální řešení. Na straně druhé vnímání kontextu, ze kterého byl obraz vytržen, a i toho, do kterého byl následně vložen, schopnost vystavit se intuici a náhodě, uvědomit si, že fotografické dílo nekončí zmáčknutím „spouště“, ale že jím začíná. Odvahou překročit médium fotografie. Skloubením těchto dvou principů pak může vzniknout *Gesamtkunstwerk*, kdy je ze základních „kamenů“ (uměleckých děl) vystavěna katedrála expozice, která je posune a dodá jim *Vyšší princip* celku.*

IV. Šťastný stesk

Někdy v průběhu přípravy chebského projektu přišla ještě jedna výzva. Uspořádat na podzim 2022 ateliérovou prohlídku v *Open Gallery* na významném bratislavském festivalu *Mesiac fotografie*. Členitý prostor galerie přímo vyzýval ke kurátorskému počínu. A mně bylo jasné, že tentokrát bude muset jít o hodně sevřený a silný koncept. Přemýšlela jsem o modelu úběžníku, do kterého by se sbíhala tvorba našich studentů. Nakonec jsem našla jedno téma, na které bylo možné navázat poměrně dost prací. Zřejmě se vynořilo pod vlivem maleb Edwarda Hoppera, kterými jsme se na přednáškách dost zabývali. Obsahovaly v sobě totiž něco elementárně fotografického a současně jakousi esenci nadějně samoty, kterou jsme spoustu měsíců žili a společně sdíleli. Formulovala jsem to jako **Šťastný stesk**.

Eduardo Lourenço v esejí *Portugalský čas*⁷ píše, že skrze stesk si nejenže znovu vydobýváme minulost jako ráj a dáváme jí smysl, my si ji – jako snivci – vynalézáme. V zemi stesku, stejně jako ve snech, nikdo neumírá. Není v ní tragika. Stesk je výrazem přemíry lásky ke všemu, co si ji zaslouží. Takto chápaný stesk – tedy jako nezřetelný sáhodlouhý akord, znějící spíše zpoza obrazu než odvozený z konkrétního výjevu na něm – byl intuitivním klíčem při výběru fotografických souborů na výstavu. Rozhodli jsme se pro tentokrát sáhnout po ověřených dílech absolventů ateliéru. Vybrané

[7] Eduardo Lourenço, Portugalský čas, in: *Chaos a nádhra*, Praha 2002, s. 46–54.

fotografické práce vznikaly v průběhu desetiletí k různým tématům, ale společenské klima posledních několika let pozvolna vytvořilo nový možný rámec pro jejich čtení. Hraniční pocity izolace, osamění, prázdnoty, absence smyslu, uvědomění si relativnosti dosavadních jistot, dočasnosti věcí, dějů, vztahů, zdraví i samotného života nás zároveň přivedly k potřebě vnitřního smíření a přijetí nevyhnutelného. Byli jsme vyzváni znovu v sobě nalézt zdroj pokoje a definovat jej. Opětovně se pokusit hledat krásu a reflektovat hlubší podstatu světa. Odtrhnout se od pomíjivé, až marné každodennosti, ale zároveň zůstat bdělí v přítomném okamžiku. Častěji unikat před únavným mediálním tokem informací, obrazů a komodit ke ztišení, k vizuálnímu vyprázdnění a kontemplaci.

Z fotografií mladých autorů můžeme odčítat různé metaforické obrazy světa: Je jako věčně přepisovaný a přemazávaný palimpsest školní tabule⁸ nebo jako otevřená kniha, přetištěná obrazy stromů, odkazujících k jejímu fyzickému prapůvodu⁹? Anebo je spíše podobný skleněné ploše polité vývojkou – tajemnou matérií probouzející obrazy k nastavenému životu¹⁰? Další soubory přinášejí scénérie míst vystavených na ruinách světla¹¹, prostorů pulsujících mezi zasněženou krajinou a bílou plochou zdi¹² a také zákoutí nazíraných z perspektivy dávno ztraceného i znovunalezeného pohledu dítěte¹³. Zdání zvláštního stesku vnímáme i v portrétech vytvářených aparátem ukrytým za zrcadlem. Skrze jasné oči modelů, sledujících nepřítomně i upřeně svůj vlastní pohled, hledíme zpátky na sebe a dál do sebe¹⁴. Melancholická nokturna s osamocenými rozjímajícími postavami nás přivádí do bezčasí naplněného sněním¹⁵, zatímco zvětšeniny podobenek zločinců ze začátku dvacátého století naléhavě zpřítomňují duševní pohnutí, doposud ukrytá v policejních kartotékách¹⁶. Tématu marnosti – *vanitas* – se ztemnělými radostmi dekadentních slavností plných much¹⁷ kontruje chuchvalec vlasů vymetený z koutů pokoje a znovu volá k vnitřnímu usebrání¹⁸.

Ale proč spojovat stesk se štěstím? Stýská se nám obvykle po něčem, o čem víme, nebo alespoň tušíme, že je. Čeho jsme se kdysi na chvíli dotkli nebo co jsme letmo zahlédli. Záblesk numinózního, ohromení i dojetí, poznání ztráty, docenění a vděčnost, vědomí tajemství, neschopnost vypovědět (leda naznačit), matná vzpomínka, náhlý záchvěv radosti, naléhavá přítomnost, naléhavá absence, příliš bezvýznamná věc, příliš obnažený hlas. Stesk bolí, ale současně je léčen vzrůstající touhou,

[8] Matej Chrenka, *Palimpsesty*, 2018

[9] Lenka Lučenič a Nikola Machačová, *Spriaznené duše*, 2019

[10] Lukáš Procházka, *p-C₆H₄(OH)(NH₂)(HCl)*, 2018, 2022

[11] Peter Pikulík, *Jalan-jalan*, 2018

[12] Peter Pikulík, *Jalan-jalan*, 2018

[13] David Mackovič, *Vo voľnom čase*, 2022

[14] Anna Poubová, *Portrét*, 2018

[15] Kateřina Měšťánková, *Nokturno*, 2013

[16] Nikola Tláskalová, *En face*, 2012

[17] Eliška Sky, Katarína Tánová, *Homage a Moníca Cook*, 2012

[18] Matěj Skalický, *Bez názvu I.*, 2013

[19] Kurátorský text z výstavy *Šťastný stesk*, 4.–30. 11. 2022, Open Gallery, Bratislava.

kteřá jej odlišuje od tísně nebo zoufalství. Otevřít stesk do naděje a tím ho přelít mimo čas a prostor znamená dopřát vlastní minulosti definitivní budoucnost¹⁹.

Tato výstava byla pro můj pedagogický koncept zvláště formotvorná. Až když jsem jí těsně před vernisáží procházela jako fascinujícím neznámým územím, došlo mi, jakým zvláštním způsobem jsem se do ní promítla. A to nejen jako kurátorka, která vybrala díla dle svých subjektivních preferencí. V jednotlivých obrazech jsem posléze našla stopy dávných rozhovorů na bázi konzultací i mimo ně, ozvěny vzájemné podpory v těžkých chvílích bezprostředně prožitých let distanční výuky. Ostře jsem vnímala nejen obsahy jednotlivých děl, které jsem uchopila jako tesklivé a šťastné současně, ale i jejich technologické a mediální formy jako různé modely vypořádávání se s problematickými situacemi. Tato výstava mi pomohla pochopit a plně docenit důležitost artikulace emocí prostřednictvím fotografického média a následně prostřednictvím média výstavy. Skrze ni rovněž vystoupila do popředí i lidská propojenost v rámci komunitního prostředí ateliéru a současně velká zodpovědnost pedagoga za ponechání čistého prostoru, ve kterém student může zůstat sám sebou.

V. Homo Photographicus

[20] *Homo Photographicus*, 9. 5. – 7. 6. 2024, galerie Díra, Ostrava.

Na úzké propojení mezi technologickou analýzou média a vnitřním prožíváním poukázala o dva roky později další, tentokrát komornější výstava šesti studentů ateliéru Fotografie **Homo Photographicus**. Tato expozice, připravena pro galerii Díra v Ostravě²⁰ v květnu 2024, přinesla reflexi dvou semestrálních témat **Unframed/Unseen** a **Homo Photographicus**, promyšlených a zpracovávaných v průběhu zimního semestru 2023/24 pod mým vedením a vedením kolegyně Silvie Saporové.

První z témat reflektuje proměnu člověka z *homo sapiens* na *homo photographicus*, kterou popsal španělský umělec a kurátor Joan Fontcuberta²¹. Člověk fotografující a fotografovaný je v současném světě aktem fotografování téměř definován. Permanentní mačkání „spouště“ na displeji chytrého telefonu se stalo formou aktivního a plnohodnotného prožívání života s jeho významnými i zcela banálními okamžiky. Když moment nevystane v podobě obrazu, vzpomínka na něj vyšumí z osobního i kolektivního vědomí. Když nejsme zachyceni a exponováni na sociálních sítích, jako bychom ani nebyli. Na druhou stranu, fotografie zdevalvovaná digitální nadprodukcí postupně ztrácí svou fyzickou exkluzivitu i obsahovou hodnotu. Jaký smysl má tedy zaznamenávat běžné situace a vytvářet z nich obrazy?

Druhé téma ***Unframed/Unseen*** nabízí částečné řešení. Přesouvá pozornost z filozofické reflexe média na uvědomělejší prožívání momentu přítomnosti. Zostřením smyslů a ritualizací každodennosti se postupně odkrývají výjevy a situace, které jsou na první pohled neviděné, nerámované, neoddělené od okolního světa. Jsou pod prahem vnímatelnosti nebo nad rámec zařaditelnosti – v intervalu od zcela banálního k absurdnímu nebo fantastickému. Je nezbytné si stále znovu uvědomovat, že významy věcí nespočívají v šíři obrazového pole, ale v hloubce samotného vidění. Chodit po starých známých cestách, ale s víc a víc otevřenýma očima. Práce prezentované na výstavě jsou výsledkem propojení těchto dvou přístupů.

Studenti ateliéru pečlivě a dlouhodobě zkoumají samotné médium, aby porozuměli jeho formálním zákonitostem a podrobili ho zkoušce, jestli je něčím víc než jen technickou hračkou. Současně se ale soustředují na vnitřní prožitek vztahu s ním a prolnutí samotného procesu fotografování s plnou přítomností (*mindfulness*). **Kateřina Lebedová** ve své videoinstalaci reaguje na zahlcenost světa pulsujícími a neustále se měnícími virtuálními obrazy. Stovky snímků opuštěné krajiny navrstvených za sebou vytváří uklidňující vizuální tok neurčitých forem a nabízí prostor k vnitřní meditaci²². **Patrik Fica** devastuje materiál analogových negativů, které vystavuje elektrickému proudu, chemickým reakcím nebo fyzickým vstupům. Tento tvůrčí proces, zvěčněn do abstraktního obrazu, je současně paralelou k pocitům úzkosti ze ztráty vzpomínek, ale i úlevy, kterou zapominání někdy přináší²³. **Pavel Hála** v multimediálním projektu mapuje fenomén monumentálních socialistických plastik

[21] Joan Fontcuberta – Jasna Jernejšek – Emina Djukić, Homo Photographicus: Interview with Joan Fontcuberta, *Membrana*, <https://www.journals.membrana.org/index.php/membrana/article/view/J-Jernejsek-E-Djukic-Joan-Fontcuberta-Homo-Photographicus>, vyhledáno 15. 12. 2025.

[22] Kateřina Lebedová, *Na chvíli se zastavit*, 2024

[23] Patrik Fica, *Dissolved*, 2024

[24] Pavel Hála, *Digital Landmarks*, 2024.

[25] Simona Škamradová, *Poslední večeře*, 2024.

[26] Kristína Kordiaková, *Tofu a Gregor*, 2024.

[27] Martin Matula, *Pól*, 2023.

[28] Lze zmínit například hromadu zhroutených tabulí Mateje Chrenky (*Palimpsesty*), skleněnou desku s rozlitou amorfni skvinou vývojky Lukáše Procházky nebo kyanotypie tištěné přímo do starých knih od Lenky Lučenič a Nikoly Macháčové, kdy mediální formy následovaly a artikulovaly intenzivní obsahy.

[29] V případě fotografie, je to zejména fyzika, chemie, astronomie, lékařství...

[30] Dále pak filozofie, sociologie, hlubinná psychologie, politologie, teorie obrazu, mediální teorie...

umístěných na odpočívadlech podél dálnice D1. Tyto objekty fotografuje mobilním telefonem a následně, pomocí techniky digitální fotogrammetrie, rekonstruuje jejich trojrozměrné modely, které nechává rotovat na starých rozbitých telefonech. Prostřednictvím současných technologií tak autor po letech vrací původním uměleckým objektům pozorný pohled diváka²⁴. **Simona Škamradová** pořádá rituální večeři pro přátele před svojí fiktivní smrtí. Prostřou si na rozměrném ubrusu světločtitlivého papíru. Výslednou kyanotypii, nesoucí světelné stopy zaznamenávající pohyb jídla a talířů během hodování, doplňuje polaroidy nezávazně dokumentujícími atmosféru hostiny²⁵. **Kristína Kordiaková** se drobnými performancemi v zasněžené krajině snaží obnovit svůj vztah ke svým fotoaparátům, které familiárně nazývá **Tofu a Gregor**. Překročením své komfortní zóny a zkoumáním vlastních fyzických limitů v nehostinném prostředí zároveň intenzivně prožívá zkušenost fotografování a bytí fotografován²⁶. Projekt **Martina Matuly** se obrací k rodinné paměti. Inicjuje pátrání po ztracené fotografii rodičů, která pro něj v dětství nesla osobní význam. Spletitost rodinných vztahů interpretuje po letech společnou fotografií pořízenou velkoformátovým fotoaparátem²⁷.

Výstava **Homo Photographicus** představila na poměrně skromném vzorku prací další z důležitých aspektů současné mladé fotografické tvorby, kterým je schopnost podívat se na subjektivní, osobně prožívané téma prizmatem mediální analýzy. Tato tendence artikulovat model vnitřní emoce prostřednictvím významotvorných formálních procesů byl (spíše však intuitivně) přítomen už na výstavě **Šťastný stesk**²⁸. O dva roky později se však samotná práce s médiem – svou důsledností ne nepodobná metodice vědeckému výzkumu – dostala ještě výrazněji do popředí. Využívání poznatků z vědných oborů či už přírodních věd²⁹ anebo věd humanitních³⁰ se stalo zcela legitimní autorskou metodou zkoumání zdánlivě neuchopitelného světa duše a emocí. Nedílnou součástí studentských projektů představují už několik let rovněž pracovní deníky a myšlenkové mapy, které se nezdíraje dále promítají do autorských statementů nebo zinů provázejících fotografie. Obraz je čím dále, tím výrazněji doplňován textem, který mnohdy přesáhne nezbytnou informativnost a stane se jeho uměleckou alternativou.

Zdá se, že fotografická alchymie technologických procesů se s magií fotografických rituálů podstatných pro naše každodenní prožívání prolíná mnohem častěji, než si myslíme. Médium, jeho technologie, textová reflexe a emoce dokážou být v rámci tvůrčího aktu v náležité rovnováze.

VI. Ubohá výstava

Formát zatím posledního „ateliérového“ projektu **Ubohá výstava**³¹ byl pro mě velmi specifický, protože jsem se v něm poprvé v životě dostala do role vystavující, resp. do dvojrole autorka/ kurátorka. Prvotní motivací zareagovat na výzvu galerie Díra bylo jejich téma vypsané na rok 2025, které definovalo spíše strategii tvorby: *spoluautorství*. Můj spontánní nápad představit několik let trvající obrazově textový rozhovor s absolventem ateliéru Fotografie Petrem Pikulíkem, který po skončení studia vstoupil do řehole minoritů, se setkal s pozitivním přijetím ze strany galerie a v prosinci roku 2025 jsme společně výstavu otevřeli. V kontextu mého příspěvku bych teď ráda zdůraznila několik podstatných aspektů výstavy:

Proč je tato výstava „ubohá“? Fotografie, které představuje, si nikdy nic nenárokovaly. Téměř polovina z nich byla vytvořena mobilním telefonem. Nevznikly za účelem galerijní ani knižní prezentace a neváže je ani žádné pevné téma nebo sledovaný motiv. A přece nelze říct, že by byly docela výsledkem náhody. Jsou produktem zbystřené pozornosti vědomě namířené k životu. Plodem souvislého a rozvětveného rozhovoru fotografa a teoretičky (bez praktického fotografického vzdělání), kteří si plynule vyměňují role. V tomto smyslu je pro mě výstava dalším důkazem, že technologická stránka fotografování je sice důležitá, ale přece jen není tím, co zaručuje nebo vylučuje dobrý obraz. Ten ve své podstatě vzniká někde jinde.

Dalším podstatným rozměrem výstavy byla přítomnost silného osobního příběhu, který se stal hybatelem následných událostí. Když mi před sedmi lety Peter oznámil, že se chystá vstoupit do kláštera, překvapilo mě to. Uběhlo jen pár měsíců od absolvování jeho studia v ateliéru Fotografie a do té doby nic takovému rozhodnutí nenasvědčovalo. Postupně jsem však pochopila, že pro-

[31] *Ubohá výstava: Lucia L. Fišerová, Peter Pikulík, 10. 12. 2025 – 21. 1. 2026, galerie Díra, Ostrava.*

[33] Nástěnkové projekty vznikaly v průběhu roku 2024 během půstu, mariánského měsíce května a adventu. Zásady dialogu byly stanoveny před začátkem každého projektu: V rámci Postní výstavy jsme každý den vytvořili krátký jedno větný text, který mohl být otázkou nebo koanem. Na tuto větu jsme následně hledali odpověď v podobě fotografie z archivu. V kladení otázek a obrazových odpovědí jsme se obden střídali. Výsledek se každé postní ráno objevil na nástěnce. Mariánská výstava pracovala s konceptem fotografického souboru. Obrazy se každý den k sobě přidávaly, reagovaly na sebe a vytvářely vizuální řetězec podobný růženci. Zadáním bylo zachytit „mariánský obraz“ – ať už to znamená cokoli. Princip Adventní výstavy byl nejjednodušší. Každý den jeden obraz plný temné adventní radosti.

[34] Z kurátorského textu k výstavě.

střednictvím svého fotografování neustále hledal a prožíval záblesky krásy, v jejíž existenci mezitím neochvějně uvěřil. Nakonec našel smysl v jejím absolutním příslibu, a to právě na místech vizuální askeze, kde krása v tradičním pojetí často absentuje. Náš další dialog, přirozeně navazující na někdejší školní rozhovory nad fotografiemi, byl tak obohacen o duchovní rozměr a systematictější podobu časově ohraničených projektů. Geografická vzdálenost mezi námi mu vtiskla formu reálné i virtuální korespondence a sdílení obrazů na fotografických blozích. Mnohé z takto nabytých inspirací jsme začali dále přetvářet a přirozeně využívat i v našich povoláních.

Ubohá výstava představila intuitivní výběr z několika stovek fotografií, které jsme si poslali během zmiňovaného období. Většina z nich vyšla ze tří „nástěnkových projektů“³³, připravovaných pro nevyužívanou vývěsní tabuli na klášterní chodbě. Projekty nebyly nikdy na místě oficiálně představeny ani nijak blíže popsány. Naším cílem byla náhlá individuální konfrontace řeholníka s fotografickým obrazem, ve kterém jsme my sami vnímali silný spirituální náboj. Přesto, že jsme výsledný efekt těchto mikroexpozicí dále metodologicky nezkoumali, projekty nám otevřely řadu zásadních otázek:

*Je možné definovat formální i obsahové podmínky fotografického obrazu, abychom jej mohli považovat za spirituální, mariánský či kontemplativní? Jak se změní vnímání fotografie jejím umístěním na nástěnku v klášterní budově? Co se se stejným obrazem stane v galerii? Do jaké míry je umělecky nepoučený divák se spirituální zkušeností schopen kontemplovat neznámý fotografický obraz bez dalšího kontextu? Do jaké míry je schopen ho nahlížet sekulární divák se znalostmi výtvarného umění? Jakým způsobem může na sebe navazovat a navzájem se prohlubovat fotografie a rozjímavý text? Není nakonec transcendentnost základní vlastností každého dobrého obrazu?*³⁴

Co se týče formálního a technologického hlediska, výstava obsahovala několik intermediálních prvků. Kromě 24 fotografií adjustovaných na hliníkových podložkách byl součástí expozice i light-box s výjevem „fotografování v chrámu“ zachyceném v římské bazilice sv. Petra. Ještě před instalováním jsme si všimli, že se v expozici nachází masivní křeslo, a tak jsme se rozhodli využít ho jako

kontemplační bod. Křeslo jsme umístili před lightbox a během vernisáže v zadní místnosti ztlumili osvětlení. Tím se výstavní prostor svou atmosférou postupného vynořování obrazů nečekaně přiblížil chrámovému.

Za klíčový element výstavy považuji dva vedle sebe pověšené digitální rámečky s fotografickou a textovou prezentací. Na jednom se ve smyčce střídaly časosběrné snímky denně dokumentující proměny nástěnky a na druhém 40 krátkých myšlenek, které se staly v průběhu projektu inspirací pro obrazy, nebo z nich, naopak, vyšly. Samostatnou součástí výstavy představoval i průvodní zín – kromě několika fotografií obsahoval útržky našich rozhovorů na téma obrazu. Namísto tradičního katalogu s kurátorským textem jsme tak zvolili zcela autonomní formu, která je na výstavě prakticky nezávislá a lze ji chápat i jako literární variantu vystaveného³⁵.

Jedna z myšlenek, které zazněly v kurátorském proslovu, pojednávala o tom, že v případě *Ubohé výstavy* jde v jistém smyslu o kolektivní nebo komunitní dílo – alespoň v rovině myšlenkového přenosu – a rozostřuje striktně definovaný vztah učitel / student z hlediska nasměrování proudu inspirace. Většinu svých fotografií sdílím se studenty na hodinách v rámci *Čtrnáctky* a integruji je do širší diskuze o společném hledání dobrého obrazu jako dílčí výsledky na naší dlouhé pouti. To oni mě „naučili“ fotografovat – stejně jako já jsem to „naučila“ je. Jedna z alternativních cest k obrazu totiž vede přes zostřování a zušlechťování vnímání zpětným pohledem na vzniklé obrazy a nořením se do nich prostřednictvím jazyka. Volba této dodatečné myšlenkové artikulace a textové analýzy zachyceného – paradoxně – vede ke schopnosti intuitivního vidění a bezprostřední autorské reakce, tedy bez použití předem stanovených mentálních vzorců (co přesně a jak jdu vyfotografovat). Tato schopnost samozřejmě nevyklučuje (naopak, vítá) počáteční nebo následné konceptuální rámcování projektu, jako koneckonců ukázala právě *Ubohá výstava*.

[35] Nenápadnou textovou intervencí byla v expozici i báseň ze sbírky Lucia L. Fišerová, *S přesností nasekat astry*, Host Brno, 2025, vyplotrovaná na zdi u okna.



VII. Závěrem

Náš dlouholetý kolega z ateliéru profesor Pavel Dias často říkával, že není důležité, abychom ze studentů vychovali dobré fotografy, ale to, abychom jim pomohli stát se dobrými lidmi. Tato jeho myšlenka v sobě obsahuje důležitý moment – fotografie samotná není cílem, ale jen prostředkem k tomu, aby se člověk naučil vidět, rozpoznávat, aby zcitlivěl pro svět kolem něj a byl schopen správně jednat. Někdy se to naplní rychle, někdy časem, někdy student tímto způsobem najde jinou cestu. Jsou to všechno jenom možnosti a všechny jsou dobré.

Jedna z otázek, kterou si na ateliéru často klademe, zní: kdo je to fotograf? Perspektiv, jak na ni odpovědět, je mnoho. Tou nejjednodušší je – uživatel fotoaparátu. Naším pedagogickým úkolem je ale ptát se neustále dál. Fotograf je člověk se schopností rozpoznat ve světě latentně přítomný obraz, s přesností ho ohraničit a jasnozřivě zachytit. Zároveň vytušit škálu jeho potenciality a najít mu kontext, ve kterém může dále růst. Posláním zlínského ateliéru Fotografie je být skutečným „domem světla“. Poskytnout profesionální technické zázemí, naučit studenty praktickým dovednostem v kontinuitě tradice, ale současně otevřít cestu k možnosti jejich zpochybnění, pokud si o to dílo říká. Objasnit začínajícím autorům dějiny a zákonitosti obrazu, ale starat se především o jejich vnitřní světlo, aby proniklo jasně skrze obraz a nic mu nebylo nemožné.



Lucia L. Fišerová, *Bez názvu*, 2024,
foto: archiv autorky.

foto na následující straně

Společná performance před galerií
(z výstavy *Nová spiritualita*),
foto: Viola Hubáčková.



Dystopie a role technologií ve filmu _____

očíma studentů ateliéru

Audiovizuální tvorba _____

ÚKRYT

(2023), 22 min.

produkce: *Tomáš Mokroluský*

scénář: *Martin Bystriansky, Radovan Majer*

režie: *Martin Bystriansky*

kamera: *Jakub Gallo*

střih: *Lukáš Vích*

VFX: *Vojtěch Kaleta*

zvuk a hudba: *Lukáš Klinec*

hraji: *Dušan Cinkota, Leona Skleničková*

**ORDO MUNDI**

(2023), 8 min.

produkce: *Ján Michalík*

scénář a režie: *Samuel Dostál*

kamera: *Samuel Mako*

střih: *Tomáš Tomi Vranovič*

VFX: *David Mendl*

zvuk: *Adam Bartoš*

hudba: *Ani Zmoyan*

hraji: *Richard Hainc, Katarína Košová,
Tamara Gogová, Samuel Nemeček*





INVAZIVNÍ DRUH

(2024), 16 min.

produkce: *Natálie Šámalová*

scénář a režie: *Patrik Pořák*

kamera: *Jaroslav Maléř*

střih: *Kateřina Pluskalová*

VFX: *Pavel Novotný*

zvuk: *Kryštof Albrecht*

hrají: *Filip Fajt, Lea Brezinová, Nikola Bartošová, Jiří Mach, Daniel Bartl*



FOLLOWERS

(2023), 18 min.

produkce: *Julie Stříbrná*

scénář: *Michael Semerád, Lukáš Hanák*

režie: *Michael Semerád*

kamera: *Maximilián Čuba*

střih: *Tomáš Bucher*

VFX: *Štěpánka Člupná*

zvuk: *František Ferenz*

hudba: *Vincent Stránský*

hrají: *Sára Erlebachová, Pavel Neškudla, Táňa Malíková*

Resume

The edited volume *Nové (n)emoce (New (E)motions)* is an interdisciplinary publication produced as the outcome of a research project carried out at the Faculty of Multimedia Communications, Tomas Bata University in Zlín. The book brings together contributions by several authors and addresses selected relationships between technology, emotional experience, and creative practices associated with Generation Z. The publication combines theoretical analysis, empirical sociological research, and reflections on artistic and exhibition-based projects developed within an academic environment. The internal structure of the book follows a clearly defined sequence of chapters, each employing a distinct methodological approach and authored by a specific contributor or group of contributors.

Technology as a Historically Ambivalent Phenomenon (Vít Jakubiček)

The opening chapter approaches technology as a historically ambivalent phenomenon. Drawing on a broad range of sources from the history of technology, sociology, and design studies, the text outlines how technological development has repeatedly been accompanied by both expectations of progress and concerns related to disruption, loss of control, and unintended consequences. The chapter situates contemporary technological debates within a longer historical trajectory, referring to earlier technological transformations such as the introduction of writing, the invention of print, the rise of industrial machinery, the spread of electrification, and the emergence of digital technologies.

Value Preferences of Students from Generation Z (Radim Bačuvčík)

The second chapter presents the results of a long-term quantitative research project focused on value preferences among university students in the Czech Republic. Based on data collected

between 2022 and 2025, the chapter analyses personal values, socially relevant topics, and selected political attitudes, with particular attention paid to respondents aged 15–24.

The Exhibition as an Emotional Probe on Generation Z (Helena Maňasová Hradská)

The third chapter focuses on the exhibition as a format for examining emotional and experiential aspects of Generation Z. The exhibition *New (E)motions* is presented as a project developed within an academic and institutional framework.

The Exhibition Project *New (E)motions* as a Tool of Critical Inquiry (Vít Jakubíček)

The fourth chapter further elaborates on the exhibition project from the perspective of research and educational practice, situating it within broader institutional and pedagogical processes.

ModificAI: Phenomenology of Latent Space and the Ontological Transformation of Design in the Era of Generative Artificial Intelligence (Jakub Hrdina, Štěpán Dlabaja)

The fifth chapter addresses the topic of generative artificial intelligence in relation to design theory and practice, focusing on authorship, originality, and the status of generated outputs.

Emotion as Medium: From Word to Image and Back (Lucia L. Fišerová)

The final chapter concentrates on photography as a medium for exploring emotional experience and examines the relationship between verbal articulation and visual representation.

Visual Documentation

The publication concludes with visual documentation of student works.

