

	Úvod /13
17	Kdy se kostka stává uměním?
	1.1 Vztah umění a vědy, výstava Mariany Castillo Deball v Berlíně /21
	1.2 Struktura, obsah a význam a kontext /24
31	Tvar a zvuk
	2.1 Umění a komunikace /31
	2.2 Pavel Mrkus, Radiolaria, analýza a doprovodné programy /35
	2.2.1 Analýza projektu Radiolaria /39
	2.2.2 Koncepce, interpretace a doprovodné programy /42
	2.3 Zrak, sluch a kresba /46
	2.4 Viděné a slyšené, procesualnost a trvalost /49
	2.4.1 Projekt Maluma komiks, výtvarný projekt dětí 4. a 5. třídy /51
	2.4.2 Projekt Zvukové procesy, výtvarný projekt dětí 2.–5. třídy /56
	2.4.3 Projekt Bedny a vlaštovky, výtvarný projekt dětí 2.–5. třídy /59
71	Kolíčky, nůžky a šrouby
	Výtvarný projekt dětí 4. a 5. třídy
	3.1 Vymezení teoretických záměrů projektu /71
	3.2 Výtvarné zadání /75
	3.3 Koncept výtvarného zadání /76
	3.4 Závěry: Proč vizuálně podobné nemusí mít stejný význam? /79
97	Hrdina v akci
	Výtvarný projekt dětí 2.–5. třídy
	4.1 Sklep-galerie /97
	4.2 Koncept zadání a reflexe projektu /99
	4.2.1 „Bod obratu“ a další rozvinutí projektu /99
	4.2.2 Vizuální přitažlivost a exprese /101
	4.3 Kartonová věž /104
	4.4 Světelné projekce a vlaštovky /106
125	Podmínkové hry
	5.1 Pravidla a omezení inovace /125
	5.2 Podobné není stejné /127
	5.3 Příklady provedení /128
	5.3.1 Konceptorem pravidel je učitel a student pracuje podle pravidel Eva Štefanová /128
	5.3.2 Konceptorem pravidel i hráčem jsou studenti /131
	5.4 Analýza výtvarného projektu /133
	5.4.1 Podmínky, struktura, mezery a fakta /133
	5.4.2 Konceptor, pravidla a média /136
149	Vztah díla, konceptu a názvu
	6.1 Popis obhajoby výtvarného díla „Šamanská hůl“ /150
	6.2 Teoretické teze /151
	6.3 Analýza bakalářská práce „Zvuk jako výchozí bod pro grafické zpracování“ /158
167	Jazyky médií, obraz a zvuk
	7.1 Analýza audiovizuálního díla „Limitní vjem“ /168
	7.2 Fikční světy, struktura, hranice systémů, náhoda a chyba /170
	Závěry textu /180
	Kultura jako kontext tvorby /182
	English Summary /184
	Medailony /186
	Literatura /187
	Rejstřík /190

