Metropolitní odborná umělecká střední škola Praha 4, s.r.o.,
se sídlem Táborská 350/32, 140 00 Praha 4, IČ 25638530, společnost zapsaná v obchodním rejstříku vedeném MS v Praze, oddíl C vložka 57029

ZADÁNÍ
MATURITNÍ PRÁCE
A JEJÍ OBHAJOBA PŘED ZMK

TÉMA:
„ROCOCO RE:MADE“

OBOR: UMĚLECKÉ ŘEMESLNÉ PRÁCE
PROJEKT MZ2027 + MZ2027P

Vypracoval(a):
Mgr. Martin Vozný, MgA. Zita Miklošová

cermat Centrum pro zjišťování výsledků vzdělávání | MATURITNÍ ZKOUŠKA

Metropolitní odborná umělecká střední škola Praha 4, s.r.o.,
se sídlem Táborská 350/32, 140 00 Praha 4, IČ 25638530, společnost zapsaná v obchodním rejstříku vedeném MS v Praze, oddíl C vložka 57029

ZADÁNÍ MATURITNÍ PRÁCE:

ROCOCO RE:MADE

Když minulost dostane nový tvar.

Legenda k tématu

Představte si svět, ve kterém se rokoko nikdy neztratilo.

Versailles už dávno utichlo. Salony zmizely. Zlacené rámy zůstaly v muzeích a porcelánové figurky stojí za sklem.

Ale něco přežilo.

Křivka. Ornament. Lehkost. Hravost. Přepych. Detail. Trocha přehánění. A hlavně radost z krásných věcí.

Rokoko totiž nebylo jen uměleckým slohem. Bylo způsobem, jak proměnit obyčejný předmět v něco, na co se chceme dívat. Linie se vlnily, mušle se měnily v ornamenty, příroda prorůstala do nábytku, zlato se potkávalo s pastelem a praktičnost někdy musela ustoupit fantazii.

A právě tady začíná vaše práce.

ROCOCO
RE:MADE
DĚDICTVÍ
ŘEMESLO
FANTAZIE
SOUČASNOST
KDYŽ
MINULOST
DOSTANE
NOVÝ
TVAR.
ORNAMENT
LEHKOST
HRAVOST
DETAIL
MATERIÁL
SVOBODA
TVOŘIVOST
SOUČASNOST
PAST
INSPIRES
TOMORROW
Same
Spirit
New
Shape
ART
CRAFT
RE:IMAGINE
ROCOCO
CONTEMPORARY
„Krása není
v dokonalosti,
ale v odvaze tvořit
svou vlastní harmonii."
TRADICE
KREATIVITA
MATERIÁL
BUDOUCNOST
TY

Když minulost potká současnost

Vaším úkolem **není vyrobit historickou kopii rokokového předmětu**.

Nechceme napodobeninu zámeckého zrcadla, židle Ludvíka XV. ani předmět, který bude vypadat, jako by právě opustil depozitář muzea.

Vaším úkolem je představit si:

Co kdyby se rokoko narodilo právě dnes?

Jak by vypadalo v současném interiéru? Jak by reagovalo na minimalismus, popkulturu, digitální svět, ekologii, kýč, street art nebo design 21. století?

Vezměte rokoko, **rozeberte ho na jednotlivé znaky a znovu ho sestavte podle sebe**.

To je **ROCOCO RE:MADE**.

Dva světy, mezi kterými budete tvořit

Na jedné straně stojí rokoko.

Můžete se podívat například na **Jeana-Honoré Fragonarda** a jeho hravou *Houpačku*, na intimní a jemný svět **Françoise Bouchera**, na fantastickou ornamentiku **Juste-Aurèle Meissonniera** nebo na nábytek a interiéry, kde se rovná čára téměř stává nepřítelem.

Ale potom udělejte skok o několik století dopředu.

Postmoderní tvorba se na historii dívá úplně jinak. **Ettore Sottsass a skupina Memphis** spojovali výrazné barvy, geometrické tvary, humor a zdánlivě neslučitelné prvky. **Jeff Koons** dokázal kýč, lesk a předměty populární kultury povýšit na umění. **Yayoi Kusama** vytvořila vlastní svět pomocí opakování, barev a nekonečných struktur.

Nemáte jejich tvorbu kopírovat.

Položte si otázku:

Co by se stalo, kdyby se Fragonard potkal se Sottsassem? Kdyby rokokový ornament vstoupil do světa pop-artu? Kdyby se zámecký předmět ocitl v roce 2027?

Právě někde mezi těmito světy může vzniknout váš vlastní rukopis.

Vaším úkolem je vytvořit autorský uměleckořemeslný objekt

Výsledkem bude **originální výrobek**, který vychází z estetiky rokoka, ale interpretuje ji současným, postmoderním způsobem.

Může vzniknout například zrcadlo, rám, svítidlo, šperkovnice, dekorativní objekt, reliéf, plastika, menší kus nábytku, objekt pro interiér, módní či prostorový doplněk nebo zcela nový předmět, který si sami vymyslíte.

A klidně si dovolte trochu drzosti.

Rokokové zrcadlo v neonově růžové? Proč ne.
Zlacený ornament, který se v polovině rozpadne do pixelů?
Barokně působící rám kolem úplně obyčejného současného předmětu?
Mušlový ornament převedený do ostré geometrie?
Porcelánová elegance spojená s graffiti?
Rokoková židle, která vypadá, jako by prošla světem Memphis designu?

Pokud dokážete vysvětlit **proč**, jste na správné cestě.

Hledejte esenci, ne kostým

Váš výrobek nemusí obsahovat všechno, co rokoko charakterizuje.

Naopak.

Vyberte si jeho **esenci**.

Může jí být ornament. Asymetrie. Mušle. Křivka. Květina. Pastel. Zlato. Příroda. Lehkost. Přehnanost. Intimita. Hravost. Luxus. Radost.

Jeden jediný prvek může být silnější než deset ornamentů nalepených vedle sebe.

A potom přijde **RE:**.

Prvek můžete zvětšit, deformovat, zjednodušit, geometrizovat, opakovat, převrátit, rozbít, přesunout na nečekané místo nebo spojit s materiálem, se kterým by se v 18. století nikdy nepotkal.

Rokoko vám dává otázku. Postmoderna vám dovoluje odpovědět po svém.

Než začnete vyrábět, nalaďte se

Prohlédněte si inspirační vizuály. Nesnažte se okamžitě nakreslit hotový výrobek.

Pusťte si hudbu.

Klidně klasickou skladbu v **symphonic rockové, elektronické nebo současné orchestrální úpravě**. Poslechněte si třeba *Ódu na radost* ve chvíli, kdy klasický motiv dostane elektrické kytary, mohutný rytmus a úplně novou energii.

Melodie zůstala.

Změnil se její jazyk.

A přesně to máte udělat s rokokem.

Technická dokumentace

Součástí samostatné odborné práce bude **technická a výtvarná dokumentace**, která zachytí celý proces od první inspirace až po výsledný výrobek.

Žákyně v ní představí rokoko a vybrané inspirační zdroje, vytvoří **moodboard**, pojmenuje konkrétní prvky rokoka, se kterými pracuje, a vysvětlí jejich současnou reinterpretaci. Součástí budou vlastní návrhy a skici, vývoj výsledného řešení, barevná a materiálová koncepce, rozměry, technické výkresy podle charakteru výrobku, seznam materiálů a pomůcek, technologický postup a fotodokumentace průběhu realizace.

Důležitou součástí nebude pouze popis **„co jsem vyrobila“**, ale především odpověď na otázku:

„Co jsem si z rokoka vzala a co jsem s tím udělala?“

Výrobek také dostane **vlastní autorský název** a krátkou anotaci. Název může být vážný, poetický, ironický nebo úplně nový výraz. Postmoderna se humoru nebojí.

Praktická část

Návrh z technické dokumentace následně převedete do skutečného **uměleckořemeslného výrobku**.

Hodnotit se nebude množství dekorací ani to, kdo použije nejvíce zlata.

Důležitá bude **řemeslná kvalita, práce s materiálem, originalita, kompozice, estetická úroveň a především čitelnost autorského konceptu**.

Výsledný předmět by měl fungovat i bez dlouhého vysvětlování. Divák by měl nejprve vidět něco současného a zajímavého – a při druhém pohledu začít objevovat stopy minulosti.

ROCOCO RE:MADE

RE:think the past.
RE:shape the ornament.
RE:make the future.

Nemusíte tvořit tak, jak by tvořili umělci v roce 1750.

Právě naopak.

Vezměte si z jejich světa to nejlepší, nasaďte si pomyslné růžové brýle současnosti a dovolte si ho trochu rozbít.

Protože minulost má smysl tehdy, když nás inspiruje vytvořit něco, **co tu ještě nebylo**.

HARMONOGRAM

1. Vytvoření uměleckého artefaktu a sepsání technické dokumentace
2. Obhajoba před ZMK se koná 11. 5. 2027

MATURITNÍ PRÁCE – UMĚLECKÝ ARTEFAKT

Tvorba uměleckého artefaktu se stává základním prostředkem pro naplnění tématu:
„ROCOCO RE:MADE“

Žák/žákyně si vybere jedno médium z nabízených možností k realizaci uměleckého artefaktu:
Maska, reliéf, busta, mozaika, kostým, ilustrace,…
Jiné médium je možné po konzultaci s vedoucím práce.

Žák/žákyně v polovině ledna informuje vedoucího práce
MgA. Zitu Miklošovou o výběru námětu pro svůj umělecký artefakt.

O způsobu realizace, časovém intervalu, ve kterém musí být práce zhotovena, bude žáky informovat vedoucí práce, který se pro ně stává průvodcem.

POVOLENÉ POMŮCKY PRO UMĚLECKÝ ARTEFAKT

Temperové, akvarelové, akrylové barvy, štětce různých velikostí, nůžky, papíry, guma, kartony, pastelky, fixy, tužky, barevné tuše, různé látky, jehly, nitě, barevné fólie, lepidlo, vata, kamínky na mozaiku, tavící pistole + náplně, umělé květy, modelovací hmota.

Umělecké a výtvarné pomůcky při vytváření uměleckého artefaktu jsou bez omezení.

Povinností každého žáka je vybraný technologických postup konzultovat s vedoucím práce.
Po samotné konzultaci dochází ke schválení povolených uměleckých a výtvarných pomůcek.

MATURITNÍ PRÁCE – TECHNICKÁ DOKUMENTACE

Žák/žákyně k uměleckému artefaktu vypracuje i **technickou dokumentaci.**
Dokumentaci se žák/žákyně snaží vytvářet již před začátkem a v průběhu realizace uměleckého artefaktu tak, aby jednotlivé kroky mohl zaznamenávat, komentovat a promýšlet.

Náležitosti technické dokumentace:

Zpracování a včasné odevzdání technické dokumentace je nezbytným předpokladem k úspěšnému absolvování obhajoby maturitní práce. Věnujte proto zvýšenou pozornost následujícím pokynům způsobu zpracování. Konzultujte s vaším vedoucím učitelem, který vám sdělí termíny konzultací.

Vyjadřujte se odborně. Piště spisovně a pravopisně správně. Písemné zpracování musí být provedeno krok za krokem, pracovní postupy rozepisujte v dílčích krocích pod sebe a úkony zdůvodňujte.

Formální úprava:

a) Písemné zpracování tématu proveďte v rozsahu 15-20 normostran (formát A4), přičemž z toho bude minimálně 10 normostran textu (normostrana má 1800 znaků, což je zhruba 250 slov). Do znaků se započítávají i mezery a poznámky pod čarou při dosažení předepsané osnovy.

b) Jednotlivé kroky vypracování práce zachyťte prostřednictvím fotografie nebo nákresu dle vlastní volby a doplňte pracovním postupem

c) Text maturitní práce zpracujte na PC, použijte typ písma Times New Roman, velikost 12 b., nadpisy 14 b., řádkování 1,5, okraj 2,5 cm, text bude zarovnán do bloku.

d) Práci opatříte titulním listem, který musí obsahovat následující údaje:

- název a adresa školy, logo školy
- název dokumentu – *Technická dokumentace k praktické maturitní zkoušce*, přesný název zpracovaného tématu a vybraného námětu (Vaše práce)
- celkovou (konečnou) fotografii uměleckého artefaktu – formát 10 cm × 15 cm
- obor vzdělání – kód a název oboru vzdělání (kód oboru vám sdělí učitel)
- jméno a příjmení
- ročník, třída
- školní rok

e) Technickou dokumentaci musíte předložit v pevných deskách formátu A4 (kroužková pevná vazba), čelní strana musí být kryta folií tak, aby byla vidět fotografie uměleckého artefaku a Vaše iniciály.

f) Technická dokumentace může mít také originální a jedinečnou podobu, schvaluje vedoucí práce po předchozí konzultaci.

Osnova technické dokumentace:

a) **Titulní list**
b) **Poděkování a prohlášení**

- Poděkování škole a vedoucímu práce
- Prohlášení o tom, že Vaše práce není zkopírována z webu, že jste ji vytvořili sami za sebe a používate citační normu dle pravidel.

c) **Historie**

1.1. Historicko-politicko-kulturní kontext doby
1.2. Konkrétní historie postavy/díla
1.3. Historické postupy, nástroje …
1.4. Výtvarná studie

d) **Postup práce**

2.1. Návrhy a studie
2.2 Příprava a technologie
2.2. Příprava – pomůcky
2.3. Konkrétní Váš postup
2.4. BOZP
2.5. Fotografie z tvorby - fotodokumentace

e) **Závěr**
f) **Informační zdroje – nutné uvést dle citační normy**

Šablona pro technickou dokumentaci je ke stažení na webových stránkách školy.
Technickou dokumentaci je nutné odevzdat do 23. 4. 2027.

Kritéria hodnocení technické dokumentace:

Kritérium	Max. bodů	Popis
Dodržení stanoveného rozsahu práce	0–2	2: Rozsah plně odpovídá požadavkům. 1: Menší odchylky. 0: Významné nesplnění rozsahu.
Dodržení osnovy a formální úpravy (včetně studií)	0–10	10: Vše splněno. 7–9: Menší nedostatky. 4–6: Významnější chyby. 1–3: Závažné chyby. 0: Ignorováno.
Vlastní obsahové a odborné zpracování tématu	0–10	10: Odborné, logické, do hloubky. 7–9: Drobné nedostatky. 4–6: Nedostatečné. 1–3: Velmi slabé. 0: Nezpracováno.
Použití odborné terminologie	0–2	2: Správná a konzistentní terminologie. 1: Drobné chyby. 0: Chybné nebo nepoužité.
Fotografie uměleckého artefaktu a postupů	0–5	5: Kvalitní a kompletní dokumentace. 3–4: Menší nedostatky. 1–2: Nedostatečné. 0: Nepřiloženy.
Dodržení termínů konzultací, zpracování a odevzdání	0–1	1: Termíny dodrženy. 0: Termíny nesplněny.

Celkové bodové rozmezí pro známky

Známka	Body
1 (výborně)	27–30
2 (chvalitebně)	22–26
3 (dobře)	17–21
4 (dostatečně)	12–16
5 (nedostatečně)	0–11

Kritéria hodnocení obhajoby uměleckého artefaktu:

Obhajoba se koná dne 11. 05. 2027

Kritérium	Max. bodů	Popis hodnocení
Informace o uměleckém artefaktu	0–15	**13–15 bodů:** Obsah je podrobný, přesný, logicky strukturovaný, zahrnuje historické, kulturní a výtvarné souvislosti. **9–12 bodů:** Informace jsou dostatečné, ale méně podrobné nebo s drobnými chybami. **5–8 bodů:** Povrchní zpracování, chybí některé důležité aspekty. **1–4 body:** Velmi nedostatečné informace. **0 bodů:** Informace zcela chybí.
Množství čerpání inspirací	0–15	**13–15 bodů:** Široké spektrum inspirací s jasně propojenými zdroji a vlastní interpretací. **9–12 bodů:** Inspirace dostatečné, ale méně originální nebo ne vždy přesně popsány. **5–8 bodů:** Omezené nebo nejasně popsané inspirace. **1–4 body:** Inspirace minimální nebo nepřiměřené. **0 bodů:** Inspirace zcela chybí.
Volba materiálů a provedení umělecké řemeslné práce	0–15	**13–15 bodů:** Materiály a techniky jsou plně adekvátní, inovativní, výborně zpracované. **9–12 bodů:** Výběr materiálů je vhodný, ale s drobnými nedostatky. **5–8 bodů:** Materiály a techniky nejsou plně vhodné nebo jsou zpracovány nedostatečně. **1–4 body:** Nevhodný výběr materiálů a technik. **0 bodů:** Zcela nevhodné nebo chybí.
Dodržování hygienických pravidel a bezpečnosti práce	0–5	**5 bodů:** Všechna pravidla a normy zcela dodrženy. **4 body:** Drobné nedostatky bez významného vlivu. **2–3 body:** Významné chyby v dodržování pravidel. **1 bod:** Závažné porušení bezpečnosti. **0 bodů:** Pravidla zcela ignorována.
Umělecký výsledek a dojem	0–20	**18–20 bodů:** Artefakt má vysokou uměleckou a estetickou hodnotu, působivý celkový dojem. **14–17 bodů:** Dobrá kvalita, menší nedostatky. **9–13 bodů:** Průměrná úroveň, více nedostatků. **4–8 bodů:** Slabá úroveň, artefakt nepůsobí dokončeně. **0–3 body:** Velmi nízká kvalita, práce zcela nevyhovující.

Celkové bodové rozmezí pro známky

Známka	Body
1 (výborný)	70–60
2 (chvalitebný)	59–50
3 (dobrý)	49–40
4 (dostatečný)	39–20
5 (nedostatečný)	19–0

VÝSLEDNÁ ZNÁMKA

Výsledná známka se rovná poměru:

2/3 umělecký artefakt
1/3 technická dokumentace