

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Studijní rok: 2011/12

KŘÍŽOVATKY DESIGNU UPLYNULÉHO STOLETÍ.

DESIGN'S CROSSROADS OF THE PAST CENTURY.

Závěrečná práce bakalářského studia.

Autorka: Kateřina Krušková

Na Markvartce 10/897, Praha 6, 160 00,

3. ročník: Specializace v pedagogice – Výtvarná výchova se zaměřením na
vzdělávání

Typ studia: prezenční bakalářské studium

Vedoucí práce: PhDr. Jan Šmíd, Ph.D.

Konzultant: PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.

Datum zadání bakalářské práce: březen 2011

Termín odevzdání bakalářské práce: duben 2012

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Praze 1. 4. 2012

Kateřina Krušková

.....

Poděkování:

Ráda bych touto formou poděkovala PhDr. Janu Šmídovi, PhD. za odborné vedení mé práce, dále všem, se kterými jsem práci konzultovala, a mému přítelovi za výuku na šicím stroji a jeho zapůjčení.

ANOTACE

Krušková, K.: *Křižovatky designu uplynulého století.*

Závěrečná práce bakalářského studia. / Praha 2012, Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 63 s. (Přílohy: 3 obrazové přílohy, 5 ostatních).

Bakalářská práce má charakter reflexe designu z hlediska kulturního, historického a teoretického. Zabývá se designem jako specifickým propojením vědy, techniky a výtvarného umění ve vztahu k lidské kultuře a naznačuje pozici designu ve výtvarném vzdělávání žáků od 12 let. Na základě analýzy designu je vypracován návrh didaktické řady a vlastní výtvarná práce autorky. Výsledkem a přínosem práce je a) rozdělení designu na dvě základní tendence ve 20. st., b) soubor didaktických postupů zabývajících se designem na pomezí výtvarné a mediální výchovy, c) výtvarná práce autorky, jako návrh úložného prostoru, d) reflexe vztahu fotografie a designu na základě vlastních fotografií autorky.

KLÍČOVÁ SLOVA

design, užité umění, historický vývoj designu, kultura, výtvarná výchova, fotografie, reklama

ANOTATION

Krušková, K.: *Design's crossroads of the past century.*

Final report of the bachelor's study/ Prague 2012, Charles University, Faculty of Education, Department of art, 63 pages (Supplements: 3 pictorial supplements, 5 other supplements).

The bachelor thesis has the character of reflection design in terms of cultural, historical and theoretical. It deals with a design as specific bringing together science, technology and fine arts in relation to human culture and indicates the position of design in art education for pupils from 12 years. Based on the analysis of the design is elaborated suggestion of educational work together with the author's own creation. The result and benefit of the thesis is a) division of the design into two basic tendencies in the 20th century

b) a set of didactic's procedures geared to dealing with the design on the border of art and media education c) creation of the author, as the design of storage space, d) reflection of relation photographs and design based on the author's own photographs.

KEY WORDS

design, applied arts, history, historical development of design, culture, photography, art education, advertisement

OBSAH

1	Úvod.....	7
2	Teoretická část	9
2.1	Co je (kdy je) design?	9
2.1.1	Definice pojmu.....	9
2.1.2	Design a užité umění	10
2.1.3	Design, redesign, ne-design	10
2.1.4	Design, styling, reklama.....	11
2.2	Historický vývoj designu.....	12
2.2.1	Počátky designu	13
2.2.2	Moderna.....	15
	Čistota tvaru.....	15
	Organický design	20
2.2.3	Postmoderna.....	25
2.2.4	Design dnes a zítra	27
3	Pedagogická část.....	31
3.1	Design a jeho význam ve výtvarném vzdělávání.....	31
3.1.1	Středoškolské a vysokoškolské vzdělávání designérů.....	31
3.1.2	Výtvarná výchova na druhém stupni ZŠ a víceletých gymnáziích	31
3.2	Návrh výtvarné činnosti žáků ve věku od 12 let.....	32
3.2.1	Vhodné učivo pro rozvoj dítěte - VV v RVP	32
3.2.2	VN1 „Designový“ kousek – popis zajímavého produktu.....	33
3.2.3	VN2 „Redesign“ – transformace již vysloužilých předmětů domácnosti.....	36
3.2.4	VN3 „Výrobek budoucnosti“ – výtvarné návrhy vztahující se k současnému dění nejen v oblasti designu	38
4	Výtvarná část.....	40
4.1	Vlastní výtvarná tvorba na téma design	40
4.1.1	Úložný box.....	40
4.1.2	Návrh látek	44
4.1.3	Fotografie designu	49
5	Závěr	53
6	Citovaná literatura	54
6.1	Tištěné publikace.....	54
6.2	Elektronické zdroje.....	55
6.3	Zdroje obrazové dokumentace	57
7	Seznam obrazové dokumentace	61
8	Přílohy	64
8.1	Obrazové přílohy	64
8.2	Ostatní přílohy	65

1 Úvod

Design je mezioborová disciplína, která využívá potřeb společnosti a vynálezů vědy a techniky k tvorbě předmětů, které člověku slouží. To, jak tyto předměty budou vypadat, často ovlivňuje filosofie a umění. Jelikož chceme, abychom žili v harmonickém a vyváženém prostředí, měli bychom se zaměřovat na funkčnost a vzhled předmětů, které nás obklopují. U návrhu předmětů by se měl klást důraz na vysoké estetické nároky. Design je tedy i výtvarná disciplína, stejně jako volné či užité umění, a proto jsem si ji vybrala jako téma mé bakalářské práce.

Téma designu závěrečné práce bakalářského studia jsem si zvolila z několika důvodů. Prvním z nich byl dlouholetý osobní zájem o designérskou tvorbu. Od roku 2005 každoročně navštěvuji Designblok, kde jsem se poprvé s designem blíže seznámila. Dalším důvodem byla snaha ujasnit si teoretické a historické zázemí designu, jelikož jsem se s výukou této výtvarné oblasti nesetkala při studiu na základní škole, střední škole a ani v bakalářském studiu na PedF UK. Třetím důvodem byla právě zmiňovaná absence výuky tohoto oboru po celou dobu mého vzdělávání. Chtěla jsem navrhnout výtvarnou řadu, díky které bych vnesla téma designu do výtvarné výchovy, což se také stalo jedním z mých cílů bakalářské práce. Dalšími cíli bylo analyzovat design z historického hlediska a na základě poznatků z provedené analýzy vytvořit vlastní výtvarnou práci.

V teoretické části práce jsem se pokusila obsáhnout nejdůležitější aspekty designu, které nám mohou pomoci k jeho komplexnímu pochopení. Historický vývoj jsem rozčlenila na tři základní epochy, kdy se s proměnou filosofie myšlení změnil i design. V hlavní a nejdelší etapě designérské tvorby, Modernismu, jsem vycítila dvě hlavní tendence. První z nich charakterizuje čistota tvaru, obliba v geometrii, nesnášenlivost jakéhokoliv dekoru a preferování funkčnosti předmětu, kdy vzhled má z funkce vycházet. Druhou tendencí je příklonění se k organickým tvarům, křivkám, které jsou člověku blíže než strohost předchozího tvarosloví. Tento protikladný postoj v designu vykazuje podobnost s paralelním děním ve volném umění 20. st., kdy se volná tvorba ubírá dvěma různými směry, racionálním a expresivním. Dále se

zabývám současným děním v designu na české scéně a výhledem do budoucnosti s ekologicky šetrným designem podle Janine Benyus.

Tématu designu ve vzdělávání je věnována následující kapitola. Díky historické analýze designu jsem si uvědomila, jak moc jeho tvarosloví ovlivňuje náš život. Design je všude kolem nás, a proto musíme apelovat především na vzdělávání budoucích designérů, a to už od základní školy. V designu se udělalo mnoho chyb, které by se neměly opakovat. U vzdělávání designérů na středních a vysokých školách se věnuji otázce ekologie použitých materiálů v designu a zodpovědnosti designéra. Při návrhu výtvarné řady jsem vycházela z vývojové psychologie popisující možnosti a schopnosti žáků od 12 let. Zaměřila jsem se na rozvoj schopností popsat a uvědomit si funkce, vlastnosti a kvality předmětu, schopnost pracovat v teamu, přemýšlet nad otázkami vztahu člověka, designu a reklamy, aktivně se zapojovat do tvorby re-designu a uvědomovat si ekologické přesahy designu.

Ve výtvarné části řeším několik témat. Sama jsem chtěla navrhnout výrobek, který částečně čerpá z materiálu již vysloužilých předmětů. K tomu mi posloužila krabice od banánů, na kterou jsem ušila látkový potah a vyrobila tak úložný prostor. Metráž na ušití potahu jsem zakoupila v obchodním domě IKEA, a aby byl návrh výrobku kompletně mým dílem, vytvořila jsem řadu návrhů látek, ze kterých může být potah krabice ušit.

Po dobu několika let vytvářím fotografické záznamy o vystavených předmětech na Designbloku. Jaký je vztah fotografie a designu, pokud je estetický objekt obsahem fotografie? Podkapitola obsahuje rozbor jednotlivých fotografií designu vytvořených autorkou.

2 Teoretická část

Pro komplexní pochopení designu je nutné nastínit jeho problematiku, zjistit v jakých historických a kulturních kontextech se nachází a podat obrazovou zprávu, která bude nejlépe demonstrovat popsany vývoj designu s jeho proměnami. Jedině tak je možno reagovat na tak obsáhlé téma a vytvořit něco smysluplného a hodnotného.

2.1 Co je (kdy je) design?

Tak, jako je často kladená otázka „Co je umění?“, která byla mnoha filosofy a teoretiky umění upravena spíše na otázku „Kdy je umění?“, se můžeme ptát „Co (kdy) je design?“ Protože design je vedle umění svébytným oborem, který v sobě spojuje vědu¹, techniku a ono zmiňované výtvarné umění.

2.1.1 Definice pojmu

Často se setkáváme s použitím slova „design“ na téměř vše, co nás obklopuje. Možná je to spjato s podporou prodeje, a tak je mnoho věcí nazýváno neprávem jako „designérský kousek“. Pro porozumění významu slova se musíme vrátit k jeho podstatě.

Slovo design pochází z italského *designo*. Od renesance označuje návrh, kresbu a nápad jako základ kterékoliv práce. V Anglii v 16. st. bylo používáno jako plán něčeho, co má být realizováno. Dnes tímto slovem označujeme návrh, plánování produktů i hotový výrobek.²

Je nutno podotknout, že slovo design se používá v mnoha diskurzech. Ten, o kterém zde hovoříme, nazýváme diskursem³ Průmyslově vyráběných věcí.

¹ např. ergonomii, která se zabývá zkoumáním fungování lidského těla

² zdroj: Hauffe, T.: Design, Brno, Computer Press, 2004, 192 s., ISBN: 80-251-0284-X.

³ Výraz v terminologii M. Fulkové, používané i filosofem Michelelem Foucaultem; myšlení v oboru, kterým se zabýváme i s jeho terminologií.

Fulková, M.; *Diskurz umění a vzdělávání*. Jinočany: Nakladatelství H&H, 2008. s. 335, ISBN 978-80-7319-076-7.

2.1.2 Design a užité umění

Ačkoliv jsem nenašla literaturu zabývající se rozdělením a definicemi užitého umění a designu, sama jsem vycítila⁴, že oba obory nejsou totéž. Podívejme se na dělení oborů již na vysokých uměleckých školách v České republice⁵. Rozdělení oborů není jednoznačné. Jedno přechází do druhého. Ale obecně lze říci, že užité umění je spjato s řemeslem a objekt, který označujeme za užité umění, musí mít estetickou a uměleckou hodnotu. Užité umění má tradici již od počátku výtvarného projevu lidstva. Každý předmět užitého umění je originální a hodnotný kus.

Oproti tomu Průmyslový a produktový design je poměrně nový obor, plně rozvinutý až ve 20. st. Jeho podstatou je návrh věci, pro masovou strojní výrobu, určený pro trh se zbožím. Vyráběné kusy jsou totožné a nemusí mít estetickou hodnotu. Důležitá je hodnota ekonomická, protože: *„Moderní designér je jen málokdy placen za to, aby byl umělec. Je placen za to, aby vyřešil určitý problém a pravděpodobně, aby mohl někomu generovat zisk...“* (David Pye, 1978 in Martina Pachmanová, 2005, s. 26)

Mnoho z nás však může namítnout, že design by estetickou hodnotu měl obsahovat, protože jedině tehdy bude dobrým designem a: *„Velice dobrý design se ... může přiblížit síle umění a hudby, aby povznášel ducha a obohacoval náš život.“* (Bryan Lawson, 1980 in Martina Pachmanová, 2005, s. 29) Problém ale je, že spousta výrobků stále estetickou hodnotu postrádá.

2.1.3 Design, redesign, ne-design

Na veřejnosti se často setkáváme s názorem, že designér je génius, který díky své „mystické schopnosti“ vytvoří zcela novou a originální koncepci dané věci.

Tento názor je mýtus. Dnešní designér tvoří spíše redesign⁶, než design. Každý návrhář a tvůrce čerpá z minulosti. Z věcí a myšlenek, které vytvořili

⁴ Na základě prostudované literatury o designu a užitém umění.

⁵ Zdroj: www.vsup.cz a www.fud.ujep.cz.

⁶ Použití slova redesign podle: MICHL, J.: *Vidět design jako redesign* in FILIPOVÁ, M., et al.: *Možnosti vizuálních studií: Obrazy-texty-interpretace*. 1. vydání. Brno: Barrister & Principal, 2007., s. 63-91. ISBN 978-80-87029-26-8. | Redesign chápeme jako náhradu slova design, je

a formulovali jiní, dávno před ním. Myšlení designéra je ovlivněno jazykem ve kterém přemýšlí, kulturou ve které žije i jeho nejbližším okolím. To, co designér navrhne, je často myšlenka celé společnosti formulovaná prostřednictvím tohoto tvůrce.

Designér pracuje jako součást jednoho celku – Designu. Design je „...*ucelený kulturní systém ve vztahu k jiným kulturním systémům na úrovni kódů.*“ (Diana I. Agrest 1991 in Martina Pachmanová, 2005, s. 41) A právě tyto kódy tvoří „*ducha doby*“. Tyto kódy – významy, nazývájme ne-designem⁷. Nejsou ničím a nikým navrženy a naplánovány, jsou dynamickým procesem vyvíjejícím se v závislosti na kultuře. A protože proměny designu v historii byly změnami ve struktuře významů (kódů), pracuje designér často s mnohem více, než jen s jednotlivými styly v designu. Designér by si měl uvědomovat okolnosti spjaté s jeho tvorbou a navrhopat především věci, které společnost potřebuje, ne jen které chce.

2.1.4 Design, styling, reklama

Myšlenka, že by vzhled výrobků podpořil poptávku na trhu se zbožím a nebyl čistě funkční záležitostí, vznikla v USA po světové hospodářské krizi roku 1929.

Spojené státy byly ve 20. letech na nejvyšší technologické úrovni ze všech zemí. Neproběhla zde I., ani II. světová válka. Design zde byl více než jinde utvářen konzumním chováním a technickým pokrokem.

Po pádu burzy na Wall Street potřebovala americká ekonomika opět zvednout a dát se do pohybu. K tomu měl pomoci prodej výrobků díky jejich líbivému designu, tzv. stylingu. „...*styling znamená v designu formální přepracování produktu z čistě estetických a marketingových hledisek. Cílem je výrobek atraktivnit pro spotřebitele.*“ (Thomas Hauffe, 2004, s. 97). Díky vynálezu nových materiálů (bakelit, překližka, plech), které byly dobře tvarovatelné, se mohlo s formou výrobků více experimentovat. Populární byl v té době streamline – proudnicový tvar, objevený vědci jako dokonalý aerodynamický

přesnější, protože lépe vystihuje tvorbu designéra. Designér vždycky kontinuálně navazuje na designéry před ním, snaží se výrobky pouze zlepšovat, nezačíná nikdy od nuly.

⁷ (podle Diany I. Agrest, 1991)

tvár. Ztělesňoval sílu a pokrok, proto se hodil pro marketingové účely. Raymond Loewy tento tvar uplatnil například na Zásobník na CocaColu (obr. 1), ořezávkou na tužky (obr. 2) a Lokomotivu S1 Pennsylvania (obr. 3).

Marketing objevil kouzlo stylingu, a proto je tak populární dodnes. „Ze dvou produktů, které se neliší cenou, funkcí ani kvalitou, se dá lépe prodat ten krásnější.“ (Raymond Loewy, 1929 in Thomas Hauffe, 2004, s. 96) Styling ale nestačí sám o sobě, ke své prezentaci potřebuje reklamu. Reklamu na masově vyráběné zboží, která vám podsouvá, že když si koupíte výrobek, tak budete mít lepší a krásnější život. Tzv. American Way of life byla na tomto principu založena. V USA se zrodil konzumní způsob života.

2.2 Historický vývoj designu

Musíme si uvědomit, že tradice designu, jak ho známe dnes, je tu již kolem sta let. A tak jako výtvarné umění má své slohy a styly, tak design má své tendence, které můžeme rozčlenit podobně, jako to dělají teoretici umění s uměním. Je třeba mít na paměti, že se tendence designu vzájemně prolínaly a působily na sebe v souladu s kulturní⁸ a sociální⁹ situací dané doby. Proto ke komplexnímu pochopení designu musíme znát jeho historický vývoj.

Na dalších řádcích nastiňuji situaci designu 20. st. s jeho nejvýznamnějšími



obr. 1
Raymond Loewy, Zásobník na
Coca Colu



obr. 2
Raymond Loewy, Ořezávkou
na tužky



obr. 3
Raymond Loewy, Lokomotiva S1
Pennsylvania

⁸ Např. ve 20. st.: objevy ve vědě, vynálezy v technice.

⁹ Např. I. sv. válka a rozpad Rakousko-Uherské monarchie, II. sv. válka a změna žebříčku hodnot; v 2. pol. 20. st.: pluralita názorů a připuštění si různých pohledů na tatáž věc.

tendencemi s přesahy do současnosti. U členění jednotlivých stylů designu se přímo nedrží členění tak, jak to vidíme v odborné literatuře o designu. Vhodnější mi přišlo rozdělit vývoj designu na několik základních celků podle společenské proměny myšlení. Modernu dělím na dva hlavní celky, a to Čistotu tvaru a Organický design. V prvním celku forma následuje funkci, ornament je považován za zločin a oslavuje se krása jasných, geometrických tvarů. Organický design je opakem předchozí tendence, je hravější, svými křivkami bližší člověku, často využívá poznatky ergonomie a neklade tolik důraz na filosofické zázemí stylu. Postmoderna nejdříve kritizuje, později reflektuje modernu. V současném designu je zachované postmoderní myšlení, ale je klidnější, produkují se celistvější kousky. Do budoucna se přemýšlí o designu šetrném k životnímu prostředí.

2.2.1 Počátky designu

Historie designu sahá do doby Průmyslové revoluce, zhruba od poloviny 19. st. Souvisí s vynálezem parního stroje a přechodu od ruční výroby ke strojní velkovýrobě v továrnách, ale také se změnami politickými.

Během 19. st. se změnila doba a myšlení lidí. Běžných řemeslníků, kteří vyráběli na zakázkovou výrobu, bylo potřeba mnohem méně. Průmyslová doba vytvořila nová pracovní místa. Kromě dělníků, kteří předměty vyráběli, byl potřeba někdo, kdo by produkty navrhoval. Z počátku si s designem věcí nikdo nevěděl moc rady, a tak se průmyslově vyráběné předměty zahalovaly do hávu historismu. Lidé viděli v minulosti stabilitu, ze strojů a jiných novinek měli strach, cítili z nich nejistotu.

Po světové hospodářské krizi roku 1873 vznikla v Anglii a Německu nová reformní hnutí bojující proti průmyslovým nešvarům. Radikální změnu přineslo dílo Williama Morrisa a anglické hnutí Arts & Crafts. Podle Morrisa spolu estetické a společenské nešvary souvisely. Cestu viděl ve výrobě kvalitních věcí, které měly estetickou hodnotu. Sám navrhoval plány nábytku a předával je řemeslníkům. Později založil svoji firmu Morris & Co., která se specializovala na výrobu nábytku, vitráží, barveného skla, tapet a koberců. *„Výrobky Morrisovy společnosti brzy zaplavily anglický trh a staly se jakýmsi měřítkem*

dobrého vkusu a tím také hlavním trendem britského interiérového designu té doby“ (ARTMUSEUM.CZ)

Hnutí Arts & Crafts spolu s Morrisem odmítalo historismus, navraceli se k řemeslu a používali jednodušší přírodní formy (obr. 4) inspirované japonskými malbami a Morrisovým pobytem na Islandu. To vše velice ovlivnilo následující Secesi.

Morris byl jedním z prvních designérů, jaké známe dnes. Vytvářel návrhy věcí, které zadával řemeslníkům k výrobě a dbal na to, aby se jednotlivé kusy nábytku a dekorací k sobě hodili. Pochopil, že věci, které nás obklopují, musí být nejen funkční, ale i krásné.



obr.4
William Morris,
Návrh vzoru látky,
1876

Roku 1895 se v Evropě objevil styl, který pozdržel vývoj moderního průmyslového designu – Secese. Lidé se nemohli srovnat s novým způsobem života. Trvalo dlouho, než si zvykli na dobu průmyslu a na jiné myšlení, a tak se raději uchýlovali k tomu, co znali – zpět k historickým nebo přírodním vzorům. Tím se vlastně bránili nejistotám neznámého spotřebního způsobu života. Proto se „čisté formy“ ujali až později.

2.2.2 Moderna

Vývoj filosofie, vědy a techniky na počátku 20. st. zapříčinil změnu myšlení ve společnosti. Umělci v Evropě byli ovlivněni Theosofií, Nietzsche, Whitmanem¹⁰ a mnohými dalšími filosofy. Vznikla celá řada uměleckých skupin s ideovými programy reagující na společenské události. „*Nejdůležitější podněty pro funkční estetiku přišli z umění: jednoduché geometrické formy a barevnost redukována na bílou, černou, šedou a základní barvy dodnes ovlivňuje chápání moderního designu.*“ (Thomas Hauffe, 2004, s. 65)

Čistota tvaru

Od roku 1880 až po 40. léta 20. st. byl Modernismus¹¹ velice aktuální. Z počátku byl jeho vývoj znatelný hlavně v architektuře, kde byli jeho předními osobnostmi Le Corbusier, Walter Gropius, Peter Behrens (obr. 7), Ludvig Mies van der Rohe a Adolf Loos (obr. 5), který nejvíce usiloval o odstranění jakéhokoliv ornamentu ve prospěch čistoty a funkčnosti prostoru a tvaru. Svě postoje sepsal roku 1908 v esejí Ornament a zločin. „ *Ornament je*



obr. 5
Müllerova vila v Praze, Adolf Loos,
(1928 – 30)



obr. 6
Auditorium Building,
Chicago Dankmar Adler,
Louis H. Sullivan, (1886 -
1890)



obr. 7
Turbínová hala AEG, Berlín,
Peter Behrens (1909)

¹⁰ Zdroj: FOSTER, H., KRAUSOVÁ R., BOYS Y. a BUCHLOH. *Umění po roce 1900:Modernismus, Antimodernismus, Postmodernismus*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 80-7209-952-3.

¹¹ Styl, někdy označovaný jako purismus; zdroj: L., **Bhaskaranová**. *Modernismus 1880-1940. Podoby moderního designu*. Praha : Slovart, 2007, str. 50-57 ISBN 80-7209-864-0; PIJOAN, José. *Architektura 20. století, Dějiny umění /10*. Praha: Odeon, 1984, s. 183-212. *Dějiny umění*, 10. ISBN ISBN 01-523-84.

promrhanou lidskou energií a tedy i promrhaným zdravím... V dnešní době to znamená i promrhaný materiál, a obojí je promrhaným kapitálem... Moderní člověk, člověk moderních nervů ornament nepotřebuje, oškliví se mu.“ (Adolf Loos, 1908 in Thomas Hauffe, 2004, s. 56)

Jeho americký kolega Louis H. Sullivan (obr. 6) Loosovo snažení podnítil, o dvanáct let dříve, heslem „*Form follows function*“ - „*Forma následuje funkci*“ (L.H. Sullivan 1896 in Thomas Hauffe, 2004, s. 58), kterého se mnozí architekti a designéři drží dodnes.

Deutscher Werkbundt

Se zájmem o průmyslový design přišel roku 1907 Deutscher Werkbundt. Německé sdružení usilovalo o nahrazení secesních, ornamentálních forem aplikovaných v designu za „*čisté, nezdobené povrchy*“ a „*funkční design*“ (Lakshmi Bhaskaranová, 2005, s. 76). V době svého vrcholu měla skupina kolem 3000 členů. Nejznámějšími z nich byl Peter Behrens, Richard Riemerschmid, Henri van de Velde a Walter Gropius. V roce 1914 pořádalo sdružení výstavu v Kolíně a v roce 1927 ve Stuttgartu s názvem Die Wohnung (Obydlí), kde bylo prezentováno sídliště Weissenhof Siedlung (obr. 8), na kterém se podíleli Mies van der Rohe s Marcelem Brauerem, Le Corbusierem, Behrensem, Gropiem a Loosem. Zajímavé je vybavení domu nábytkem z ocelových trubek (obr. 9).



obr. 8
Obytný dům Weissenhof,
Stuttgart, Ludvig Mies van der
Rohe (1926-1932)



obr. 9
Židle MR: Ludvig Mies
van der Rohe, podle
designu Marta Stama
(1927)



obr. 10
Schroederův dům v Utrechtu, Gerrit
Thomas Rietveld (1923-24)

De Stijl

Práci s čistotou tvaru podporovalo i hnutí De Stijl založené roku 1917 Theem van Doesburgem, kde pravoúhlé tvary a redukce barev na základní znamenala vyjádření principů řádu v přírodě, v kosmu. Obrazy Pieta Mondriana už nezobrazují skutečnost, ale konstrukční prvky v obraze, vzájemně na sebe působící. Myšlenky De Stijlu zastával i Gerrit Thomas Rietveld, který v návrhu Schroederova domu (obr. 10) rozbíjí tvar krychle na variabilní posuvné příčky s možností přizpůsobit obytný prostor podle potřeb obyvatele. Tvoří design sedacího nábytku, který by vystihoval principy hnutí De Stijl, a tak vzniká Červenomodrá židle (1918-1923), (obr. 11).

Bauhaus

Bauhaus¹², německá škola působící ve Výmaru, Desavě a v Berlíně mezi lety 1919-1933, se snažila o sjednocení umění, tzv. „Gesamtkunstwerk“. Bauhaus založil architekt Walter Gropius, který navrhl budovu školy v Desavě (obr. 12). Výuka na Bauhausu znamenala obrovský pokrok ve vzdělávání designérů. Jednoroční kurz měl budoucí výtvarníky, architektky a návrháře komplexně vyučit ve zručnosti a citu. Po absolvování kurzu se studenti měli specializovat v jim nejbližším oboru. Škola měla svá tři základní pravidla: „Ustanovit architekturu jako rozhodující fórum designu. Povznést roli řemeslných dovedností na úroveň krásného umění. Zdokonalit průmyslové výrobky pomocí



obr. 11
Červenomodrá
židle, G. T. Rietveld
(1918-23)



obr. 12
škola Bauhausu v Desavě,
Walter Gropius (1926)



obr. 13
Čajová konvička, Marianne Brandtová
(1924)

¹² Zdroj informací o Bauhausu: L., Bhaskaranová. Bauhaus 1919-1933. *Podoby moderního designu*. Praha : Slovart, 2007, str. 116-121 ISBN 80-7209-864-0.

spojeného úsilí umělců, pracovníků v průmyslu a řemeslníků.“ (Lakshmi Bhaskaranová, 2005, s. 118) Působení Bauhausu by se dalo rozčlenit do čtyř fází spojených i se stěhováním školy díky politické situaci v Německu. Působnost Johanesse Ittena ve Výmarnu pod vedením Waltra Gropia můžeme nazvat jako experimentální období školy (obr. 13). Itten se snažil navrátit umění duchovní rozměr a vyučoval dějiny umění a teorii formy, kontrastu a barvy. S přestěhováním do Desavy se škola začala orientovat na průmyslový funkcionalismus. Své produkty a návrhy prodávala a tím částečně financovala studium. S penězi ale nevystačila, a tak Gropius předal vedení Hansu Meyerovi. Meyer byl politicky levicově orientován a své názory přenášel i do výuky, *„byl přesvědčen, že by forma měla být řízena funkcí a náklady, aby se vyráběly produkty cenově dostupné a praktické pro spotřebitele dělnické třídy.“* (Lakshmi Bhaskaranová, 2005, s. 117). V roce 1930 nastoupil do vedení Ludvig Mies van der Rohe. Školu uzavřel a sepsal nové osnovy, čímž se snažil školu odpolitizovat, aby ji následně otevřel a přeorientoval na architektonickou tvorbu a čistě průmyslovou výrobu. Krátce po přestěhování do Berlína musela být škola z politických důvodů uzavřena. Spousta umělců působících na Bauhausu emigrovala do USA, kde László Moholy-Nagy, bývalý ředitel Bauhausu, založil školu New Bauhaus. Ta plynule navázala na německý Bauhaus a v roce 1950 se sloučila s Illinois Institute of Technology. Své studenty začala profesně orientovat na design.¹³

Mezinárodní styl a Vysoká škola výtvarného umění v Ulmu

Druhá světová válka přerušila téměř na jedno desetiletí rozvoj průmyslu a designu v Evropě. USA, válkou skoro nedotčená země, převzala na tomto poli vedoucí roli. Nedekorativní tendence a svou strohostí odlidštěný design vyvrcholil v 60. letech právě zde. *„Jeho pomocí byly výrobky navrhovány v souladu s formálními, technickými a estetickými principy modernismu.“* (Lakshmi Bhaskaranová, 2005, s. 154). Tehdy bylo uplatnění jednoduchého, strohého stylu pokládáno za známku dobrého designu (obr. 14). Tento trend

¹³ Zdroj: The New Bauhaus/Institute of Design - A Legacy for Chicago. Chicago bauhaus and beyond [online]. [cit. 2012-02-11]. Dostupné z: <http://www.chicagobauhausbeyond.org/cbb/mission/newBauhaus.htm>.

sdílela od roku 1953 i Vysoká škola návrhářství v Ulmu, v Německu. Max Bill, rektor školy, se zasloužil o proniknutí idey „Gute form“ do německé společnosti, např. pořádáním výstavy a vydáním knihy se stejnojmenným názvem.

Na škole působili učitelé z celého světa. Nechtěla se tedy svou demokratickou koncepcí ztotožňovat s fašistickou ideologií. Výuka navázala na tradici Bauhausu, ale nebyla stejná. Po ročním přípravném kurzu následovala výuka ve specializovaných ateliérech zaměřená jak na praktickou, tak i teoretickou výuku¹⁴ s oborovými přesahy. Studium rozvíjelo schopnost spolupráce studenta v teamu. Škola se specializovala na tvorbu produktů, vizuální komunikaci, stavění, informaci a později i na filmovou tvorbu. Studium bylo čtyřleté. Pod vedením Gugelota, Maldonada a Aichlera se škola obrátila proti uměleckým vzorům v navrhování a řešila čistě technologické problémy. Studenti tvořili dopravní a informační systémy. Ke konci působnosti škola spolupracovala s firmami Braun, Kodak a Lufthansa (obr. 15). V roce 1968 byla škola zrušena. Jejím symbolem se stal víceúčelový nábytek a stohovatelné skladné nádobí (obr. 16). Průmysl si s ochotou převzal principy systematickosti¹⁵, ale na morální a intelektuální nároky již zapomněl.



obr. 14
skříňka se čtyřmi
zásuvkami, Charles
Eames)



obr. 15
image společnosti Lufthansa,
Otl Aicher, Hans Roericht
(1962-63)



obr. 16
hotelové skladné nádobí TC 100,
Hans Roericht (1958-59)

¹⁴ „Argumentací a zdůvodněním činnosti“ (T. Hauffe 2004, s. 122)

¹⁵ Příklad.: nevkusná panelová sídliště.

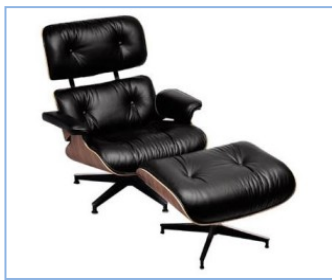
Organický design

Válka v Evropě vyhnala mnoho kvalitních tvůrců do exilu. Linie rozvíjející strohý funkční design přesídlila do USA, kde se smísila s tamními tendencemi mezi 40. a 50. lety 20. st.

Před válkou bylo v USA oblíbené dekorativní Art deco, původem z Francie. Styl ve kterém byly postaveny budovy Empire State Building a Rockefeller Center v New Yorku. Také stylingové použití proudnicového tvaru bylo oblíbené. S příchodem umělců z Bauhausu, na konci 30. let 20. st., se smísila „evropská“ funkčnost tvaru s „americkými“ křivkami, což dalo za vznik Organickému designu. Už Frank Lloyd Wright¹⁶ na konci 19. st. měl představu o organické architektuře. Architektura by měla být propojena se svým okolím, respektovat krajinný ráz a nábytek by měl vhodně doplňovat architekturu. Velký podíl na vzniku nábytku s plynulou, ergonomickou linií, mělo Museum of Modern Art v New Yorku, které roku 1940¹⁷ uspořádalo soutěž s názvem „Organický design v zařizování domácnosti“. Eero Saarinen a Charles Eames obdrželi cenu za organicky tvarovaná křesla „Tulipán“ (obr. 17) a „Lounge Chair“ (obr. 18). Díky využití měkkých a tvárných materiálů jako polyesteru, hliníku a překližce, mohla být organická linie uplatněna téměř na všechny druhy nábytku.



obr. 17
organicky tvarovaná židle
Tulipán, Eero Saarinen
(1956)



obr. 18
Lounge Chair, Charles Eames (1956)

¹⁶ Např. Guggenheim Museum v New Yorku, 1956-59.

¹⁷ Dle Podoby moderního designu (Lakshmi Bhaskaranová, 2005, s. 146), v publikaci Design (Thomas Hauffe, 2004 s. 106), uveden rok 1941.

Biomorfismus je svou koncepcí podobný Organickému designu, avšak klade větší důraz na využití organických forem čistě pro dekorativní účely.¹⁸

Italský design

Křivky se uplatnily i v poválečném italském designu. Průmyslový rozvoj zde byl oproti ostatním státům Evropy pomalejší a plně se projevil až po druhé světové válce. Na zdejším designu je patrná inspirace americkým streamliningem. Vedle typického průmyslového designu je slavný italský nábytkářský design vyráběný několika menšími domácími firmami s poloautomatickou výrobou. Aby tyto malé podniky mohly konkurovat velkým firmám, musely zariskovat a obrátit se k novým materiálům, například k plastu, a to se jim vyplatilo. Typickým příkladem je firma Kartell (obr. 19), známá svými plastovými výrobky po celém světě. To, co italský design dělalo slavným, je spojení krásy a funkčnosti. V průmyslovém odvětví se v Itálii 50. let staly nejslavnějšími návrhy skútru „Vespa“ (obr. 20), psací stroj „Lettera 22“ a automobil „Fiat 500“ (obr. 21). Design a umění pak skvěle propojil Carlo Molino v jeho expresivním, organickém designu nábytku. V Itálii vznikla tradice výstavy designu Triennale di Milano a vydávání časopisů o designu (Domus, Casabella, atd.), „*kteří moderní italský design finančně podporovaly a poskytovaly mu teoretickou základnu.*“ (Thomas Hauffe, 2004, s. 115)



obr. 19
dětská židle model č.
4999, M. Zanuso, R.
Sapper (1964)



obr. 20
skútr Vespa PX 150cc. Corradino
D'Asciano (1946)



obr. 21
Fiat Nuova 500, Dante Giacosa (1957)

¹⁸ Např. schodiště ve tvaru lidského DNA, budovy vypadající jako kostry živočichů, atd. (Lakshmi Bhaskaranová, 2005, s. 160).

Skandinávská moderna

Jiný kraj, jiný mrav, ale i design. Velmi dostupným materiálem ve Skandinávii je dřevo, které je zde také nejvyužívanějším materiálem pro tvorbu nábytku. Dřevo je „teplejší“, než ocelové trubky van der Roheho, a proto je i oblíbenější u zákazníků. Ve Skandinávii byla dlouhá řemeslná tradice (výroba nábytku, skla, keramiky, textilu) a až po druhé světové válce se spojila s průmyslovou výrobou, což dalo za vznik osobitému designu států severní Evropy. Ve vývoji můžeme sledovat jistou podobnost s italským designem. Důraz je kladen na linii, tvar, formu i barvu výsledného výrobku a to i díky práci s ergonomií.

Již ve 30. letech 20. století Alvar Aalto navrhoval nábytek přímo pro úlohu postavené architektury. Jeho nábytek z ohýbaného dřeva se stal klasikou Finské moderny (obr. 22). Avšak nejvíce se skandinávská bytová kultura proslavila v 50. a 60. letech, kdy na Milánském Triennale vyhrálo mnoho severských designérů ocenění za dobrý design.

Ve Švédsku se v designu prosadila jednoduchost, fantazie, elegance a demokracie. Švédský moderní styl je „styl, který není jen krásný na pohled, ale také se s ním dobře žije.“ (Lakshmi Bhaskaranová, 2005, s. 168). Známostou firmou prodávající švédský, cenově dostupný nábytek, je IKEA. Společnost s pobočkami po celém světě.



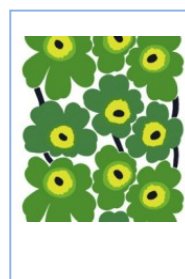
obr. 22
Samonosné křeslo „406“,
vrstvené ohýbané dřevo,
Alvar Aalto, firma Artek
(1935-39)



obr. 23
židle Mravenec,
Arne Jacobsen, firma
Fritz Hansen (1957)



obr. 24
židle S, Verner Panton
(1959-1960, výroba od
r. 1968)



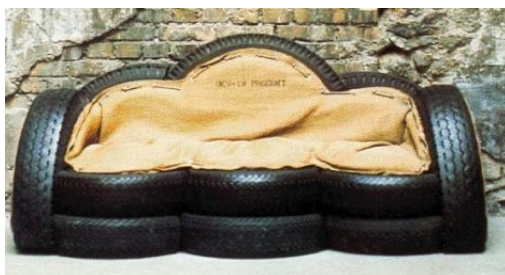
obr. 25
textil Unikko, Maija
Isola pro Marimekko
(1964)

V Dánsku se pracovalo s přírodními materiály, jako březovým, bukovým a teakovým dřevem, ale i s kovem. V 50. letech byla snaha o oživení tvaru židlí, a tak Arne Jacobsen navrhl židli „Mravenec“ (obr. 23) – první dánskou, sériově vyráběnou židli. Známým je také Verner Panton s židlí „S“ (obr. 24). Ačkoliv ji navrhl v letech 1950-60, z umělé hmoty se dala vyrábět až od roku 1968. Pro dánský design je typická jednoduchá elegance a výroba nadčasových produktů.

Finsko vyniká v designu skla, keramiky a textilu. Obzvláště ve společnosti Ittala mají designéři ke sklu expresivní, sochařský přístup. V textilu se uplatňuje síťotisk, pestré barvy a abstraktní motivy na jednobarevném pozadí (obr. 25).

Kritika moderny

V 70. letech se doba růstu a konzumního způsobu života zdála být naplněna. Lidem už přestala v životě stačit pouhá víra v pokrok a sériová výroba. Narůstaly protestní organizace a hnutí (např. Hippies). V Americkém volném umění kritizuje konzumní společnost Pop-art. Lidé zvažují úlohu designu ve společnosti, mimo technické funkce je důležitá i symbolická a společenská funkce designu. „ V USA se objevili první příspěvky, které se kriticky vypořádávaly s modernou a postavily do středu pozornosti kulturní, psychologické a symbolické aspekty architektury. Byla v nich zformulována také teorie začínající postmoderny.“ (Thomas Hauffe 2004, s. 141) Vzniká řada hnutí a skupin designérů, kteří nesouhlasí s oficiálním „dobrým“ designem a vkusem. Roku 1974 vzniká skupina Des-in v čele s J. Grosem. Zabývá se otázkou ekologie (obr. 26) a recyklace materiálů nebo hry s funkcí a významy (obr. 27).



obr. 26
Pohovka z pneumatik, „Des-in“ (1974)



obr. 27
lampa Žárovka, Ingo Mauer (1966)

Antidesign

Výroba nových plastických hmot pomohla k vytváření provokativních forem jako protestu proti „oficiálnímu“ designu. Italský avantgardní design 60. a 70. let vnášel do svých návrhů konceptuální přesah a globální myšlení. Vůdčí osobností se stal Ettore Sottsass. Návrháři se mnohdy vyjadřovali pouze v kresbách a fotomontážích. Pokud vytvářeli objekty, tak s politickým a provokativním obsahem. Jejich filosofie byla čistě antikomerční. Snažili se využít prostředků, které „dobrý design“ odmítal – ironie, kýče, výrazných barev a deformace měřítka (obr. 28, 29). Tím vším zpochybňovali pravidla, podle kterých se „dobrý design“ doposud vytvářel. Inspiraci nacházeli v pop-artu a konceptuálním umění. Existovala řada protestních designérských hnutí, ve Florencii např. skupina Archizoom, zajímající se o celkové prostředí a obnovu politické a kulturní role designu s budoucí vizí, kam by se design měl ubírat. V polovině 70. let se však většina těchto skupin rozpadla bez většího vlivu na průmyslovou výrobu.



obr. 28
věšák Kaktus,
polyuretanová pěna,
Guido Drocco, Franco
Mello (1972)



obr. 29
pohovka Bocca, Guido Drocco,
Franco Mello (1972)

2.2.3 Postmoderna

Na konci 20. st. sílil tlak společnosti na nedostatečnost moderních směrů. Jeden směr a poznání k jediné pravdě se zdálo nevyhovující. Slavní filosofové (např. Jean-François Lyotard) vystupují proti moderně. To, co ve společnosti dosud chybělo, je připuštění si plurality názorů, pohledů na skutečnost. Připuštění si, že žádná filosofie není ideální a že „*umělecko-teoretické koncepty (krása, pravda, autentičnost, genialita, atd.) nejsou transhistoricky platné či transkulturně závazné.*“ (Ansgar Nünning 2006, s. 621 – 622)

V mnoha domácnostech se kombinovaly různé styly a vkus byl otázkou jednotlivce, již se neurčoval podle pravidel nějaké skupiny nebo hnutí. V designu to byl právě Ettore Sottsass, který založil studio Memphis¹⁹, podnícené již tvorbou studia Alchymia (zal. r. 1976, Milán), kde se designéři vysmívali moderně čerpající z vědeckých poznatků a přepracovávali známé kousky moderny (např. křeslo Wassily Marcela Breuera, obr. 30), čímž je zpochybňovali a ironizovali. Nebáli se experimentů, dekorativismu a kýče.

Skupina Memphis byla založena roku 1981 a její designéři se inspirovali



obr. 30
křeslo Wassily, redesign
Alessandro Mendini (1978)



obr. 31
police na knihy Carlton pro
Memphis, Ettore Sottsass
(1981)



obr. 32
Chaise Longue
Prosím sni, Bořek Šípek
(1987)

¹⁹ Zdroj informací o studiu Alchymia a Memphis: FIELL, Charlotte a Peter FIELL. *Design 20. století*. Praha: Slovart, 2003. ISBN 80-720-9560-9.

futurismem a art-decem, ale vyhýbali se „dobrému designu“²⁰. Využívali laminátové plasty a jiné materiály odporující kultivovanosti (obr. 31). „Postmoderní design však ve skutečnosti tvoří celá řada rozmanitých faktorů. Je to mj. pestré a symbolické pojetí povrchu, který se mezitím zcela osamostatnil od funkce. Dalším znakem je jiné chápání užitekových vztahů a opět citování a kombinování historických prvků. Při něm se používají dohromady i přebujelé ornamenty a minimalistické tvary, vzácné materiály a kých...“ (Thomas Hauffe, 2004, s. 151). Memphis nebyl tak radikální jako Alchymia, nechtěl se jen vysmívat funkcionalismu, ale měl potřebu vstoupit do průmyslového designu a produkty navrhovat pro sériovou výrobu. Navrhovali design „všedního dne“. Svou produkci už nezaměřovali na masovou produkci, ale na určité cílové skupiny obyvatelstva. Využívali tak nejnovějších poznatků v oblasti humanitních věd. Na konci 80. let popularita skupiny Memphis opadla. Trh byl přesycen pestrobarevnými předměty, ale koncepce „nového designu“ zůstala ve společnosti dodnes. Memphis inspiroval postmoderní umělce po celém světě, včetně slavného českého návrháře Bořka Šípků (obr. 32).

Postmoderní ideologii sdílel kromě Memphisu i postindustrialismus, dekonstruktivismus či high-tech.

Postindustrialismus vytvářel až absurdní předměty, jedinečné, nedokončené kusy připomínající svou průmyslovou minulost, vyráběné v sériích a v limitovaných edicích. Známa je „Dobře temperovaná židle“ od Rona Arada (obr. 33).

Dekonstruktivismus zpochybňoval racionální řád, odhaloval skryté, deformoval geometrii a odmítal ornament. Inspiraci čerpal z literární dekonstrukce Jacquese Derridy, kdy text může mít mnoho výkladů a nemá jediný daný význam. Dekonstruktivisté používají rušivé, zubaté, přerušované formy. Z architektů lze uvést např. Franka O. Gehryho, který s Vladem Miluničem navrhl Tančící dům v Praze (obr. 34). Stejně jako u ostatních

²⁰ „Dobrý design“ se řídí pravidly jako „forma následuje funkci“, „ornament je zločin“, vyřčené puristy, funkcionalisty; dobrý design existuje pro svou užitnou funkci, je strohý.

dekonstruktivistických staveb „výsledný vzhled budovy vyvolává pocit nepředvídatelnosti a přitom kontrolovaného chaosu.“ (ARCHITEKTURA.IC.CZ)

Styl high-tech vycházel z moderní technologie, používal průmyslové materiály, jednoduché a minimální formy. V tomto stylu bylo navrženo vybavení nemocnic, kanceláří, a továren. Kromě designu se uplatnil i v architektuře, např. v návrhu Centre Pompidou v Paříži od Richarda Rodgerse a Renza Piana, kde jsou na očích veškerá technologická zařízení budovy.

Designéři se stali celebritami (např. Philippe Starck, Jasper Morrison, aj.) a nebyli tolik vázáni na firmy a design v 80. letech ovládl utváření životního stylu. „*Stal se výstavním a mediálním trhákem.*“ (Thomas Hauffe, 2004, s. 157) Firemní politika společností se zaměřila na limitované edice a série, které se po sezóně měnily. Navrhovali se svěží módní kousky. Úlohou designu již nebylo navrhovat praktické, bytelné zboží, které vám vydrží několik desítek let, ale svěží, módní a hravý design, který významově přesahuje svoji užitnou hodnotu.

2.2.4 Design dnes a zítra

Za posledních 20 let se design zklidnil. Po křiklavých experimentech lidé moc netouží, ale postmoderní myšlení je v něm zachované stále. Existují vedle sebe různé přístupy a tvarosloví, které si často půjčují vzory minulosti, aby je předělaly do potřeb přítomnosti. Módní sezónní zboží existuje vedle jeho kritiky. Každý má možnost volby.



obr. 33
Dobře temperovaná židle,
Ron Arad (1986)



obr. 34
Tančící dům v Praze, Frank
O. Gehry, Vlado Milunič
(1996)



obr. 35
Centre Pompidou, Paříž, Richard
Rodgers, Renzo Piano (1971 - 77)

Česká republika

Český design se v Evropě proslavil ve třech časových rozmezích. 1909 - 1925 v českém kubismu²¹, na konci 50. let a po Sametové revoluci, kdy designéři měli volné ruce a nespojoval je socialistický režim a jeho ideologie. V období socialismu v Československu existovalo několik skvělých designérských individualit²², ale utvoření skupin s ideovým záměrem k určitému proudu, jako volnou reakcí na světové dění, zabránila politická situace Československa. Snad jedinou světlou chvilkou byla uvolněná atmosféra na konci 50. a začátku 60. let, kdy náš pavilon na světové výstavě EXPO 58 obdržel hlavní cenu.

V České republice je současný design k vidění na Designbloku (recenze posledního ročníku viz příloha 1), přehlídce designu nábytku, skla, šperků, módy, aj., jak od zkušených designérů, tak studentů designu. Designblok je od roku 1999 každoročně pořádán v Praze. O tom, kdo vytvořil kvalitní design pro aktuální rok, rozhoduje vyhlášení ceny Czech Grand design. Pro rok 2010 to bylo studio Olgoj Chorchoj (Michal Froněk, Jan Němeček) (obr. 36) „... za sáňky pro Ton, kolekce nápojového skla pro Bohemia Machine Glass, kolekci lamp Teo pro Brokis, čajovou konvici From pro Kavalierglass a kazetovou podlahu Organic pro Ardeco.“ (2010.czechgranddesign.cz)



obr. 36
lampy Teo pro firmu
Brokis, Froněk,
Němeček (2010)



obr. 37
svícen Little Joseph, Maxim
Velčovský (2006)



obr. 38
Spotřebiče, Krištof Kintera
(1997-98)

²¹ Jedinečný český styl, který reagoval na objevy francouzského kubismu aplikací ostrých hran, krystalických struktur a prolínáním ploch v architektuře a designu. (zdroj: LIŠKA, P., T. VLČEK a J. ŠVESTKA. *Český kubismus 1909-1925: /malířství /sochařství /architektura /design*. 2. Praha: i3 CZ s.r.o. a Modernista s.r.o., 2006. ISBN 80-239-6658-8.)

²² Např.: Josef Sutnar, Adolf Matura, Jan Kotík, František Vízner, Libuše Niklová, atd. (zdroj: BRUTHANSOVÁ, Tereza, a Jan KRÁLÍČEK, 2005)

Vedle tohoto „oficiálního designu“ existuje i design „na hraně“. Maxim Velčovský tvoří keramické objekty, které jsou na hraně volného umění a designu. V první řadě mu jde o myšlenku, význam věcí, jejich užitná hodnota je druhořadá. Nejčastěji pracuje se sklem a porcelánem. Znáмым je jeho svícen „Little Joseph“²³ (obr. 37), porcelánové holínky nebo bílá mísa ve tvaru České republiky.

Za hranicí designu se nachází řada umělců design reflektujících. Jedním z nich je i Krištof Kintera. Na jeho výstavě „Výsledky analýzy“²⁴ se setkáváme s kritikou konzumu podanou sarkastickým humorem. „*Rozsáhlým souborem objektů pojmenovaných souhrnně Spotřebiče (1997 – 1998), nebo nadávající taškou s nákupem I am sick of it all (2003) naráží na problematiku konzumní společnosti.*“ (ghmp.cz), (obr. 38)

Výhled do budoucna

Vědecké výzkumy ukazují, že za poslední století se mnohonásobně zhoršilo životní prostředí.²⁵ Do budoucna tak hrozí zhroucení ekosystému. Ochránci přírody apelují na populaci, která má být více odpovědná za své činy vůči planetě. Zvláště je potřeba, aby vůči Zemi byli ohleduplní zadavatelé a designéři, protože oni rozhodují, z jakého materiálu se věci vyrobí a jaký budou mít dopad na životní prostředí. Právě téma ekologie je v designu celosvětově probírané. V rámci Designbloku 2011 probíhala výstava Velký atlas světa, zaměřená na šetrný přístup k životnímu prostředí. Řada designérů se obrací k recyklovaným nebo recyklovatelným materiálům. Ekologie patří k firemní politice mnoha společností.

31. 10. 2011 se v Praze v Břevnovském klášteře uskutečnila přednáška světoznámé biologky Janine Benyus s názvem Biomimicry – Innovation Inspired by Nature. Biomimikry jsou novým vědním oborem, který se zabývá postupy vyvinuté přírodou během evoluce, snaží se je napodobit a využít

²³ Zdroj: Maxim Velčovský. Prague art & design [online]. [cit. 2012-03-02]. Dostupné z: <http://www.prague-art.cz/katalog/autori/212-maxim-velcovsky/>.

²⁴ Krištof Kintera, Výsledky analýzy, GHMP, Městská knihovna Praha, 29.2.-13.5.2012, kurátor Karel Srp.

²⁵ Zdroj: Životní prostředí: Chránit planetu a zlepšit její stav. *Evropská unie* [online]. 2.3.2012 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: http://europa.eu/pol/env/index_cs.htm.

k výrobě nových technologií a materiálů vedoucích k trvale udržitelné budoucnosti. Podle Benyus by se Biomimikry měli inspirovat hlavně designéři, přistupovali by tak ke své práci zodpovědně.

„Like the viceroy butterfly imitating the monarch, we humans are imitating the best adapted organisms in our habitat. We are learning, for instance, how to harness energy like a leaf, grow food like a prairie, build ceramics like an abalone, self-medicate like a chimp, create color like a peacock, compute like a cell, and run a business like a hickory forest.

The conscious emulation of life's genius is a survival strategy for the human race, a path to a sustainable future. The more our world functions like the natural world, the more likely we are to endure on this home that is ours, but not ours alone.“ (biomimicryinstitute.org)

(“Tak jako motýl Bělopásek napodobuje Monarchu²⁶, my lidé napodobujeme nejlépe přizpůsobené organismy v našem prostředí. Učíme se například, jak použít energii tak, jako ji využívá list, pěstovat potraviny jako si je umí vypěstovat sama prerie, vytvářet keramiku jako mušle, vyléčit sám sebe jako šimpanz, vytvořit barvu jako páv, umět počítat jako buňky a vést podnik, jako les Hickory.

Vědomé napodobování životní geniality, je pro lidstvo strategií k přežití a cestou k udržitelné budoucnosti. Čím více náš svět funguje jako přirozený, tím spíše zůstaneme v tomto domě, který je náš, ale není náš navždy.“²⁷

²⁶ Monarcha stěhovavý je druh motýla, který má jedovaté kukly a ptáci ho díky tomu nechtějí sezobnout. Zdroj: MIMIKRY [online]. [cit. 2012-03-08]. Dostupné z: www.gnj.cz/projekt1/facilitace/prace/4.prezentace.../Mimikry.doc.

²⁷ Dle volného překladu autorky této bakalářské práce.

3 Pedagogická část

Naše okolí není a nikdy nebude ideální, můžeme se však pokusit ideálu přiblížit. Pouhé naše snažení k tomu stačit nebude. Musíme se obrátit na následující generace. Vychovat jedince vnímavější, citlivější, zodpovědnější, chápavější a do prostředí více aktivně zasahující, než jsme my sami.

3.1 Design a jeho význam ve výtvarném vzdělávání

3.1.1 Středoškolské a vysokoškolské vzdělávání designérů

Abychom do budoucna mohli říci, že žijeme v příjemném a ekologicky šetrném prostředí, které využívá obnovitelných zdrojů, musíme u budoucích designérů rozvíjet nejen talent, ale i ekologickou uvědomělost.

V jednotlivých disciplínách by se měli studenti zabývat studiem ekologicky šetrných materiálů, jejich využitím v praxi (např. práce s recyklovanými materiály) a likvidací. Tento materiál použít při tvorbě „chytrého“ designu, který nezatěžuje životní prostředí, ale je zároveň pro mnohé z nás estetickým objektem.²⁸

3.1.2 Výtvarná výchova na druhém stupni ZŠ a víceletých gymnáziích

V období pubescence (11 – 15 let) již žáci uvažují abstraktně. Mají větší zájem o své okolí, „...o různé teorie, umění a filosofické otázky, o nekonečné debaty, které jsou dospívající ochotni vést o všem možném.“ (Marie Vágnerová, 2000, s. 210). Působí na ně reklama a často se řídí módními trendy, aby se začlenili mezi své vrstevníky. V materiálním světě se potřebují zorientovat a k tomu jim může pomoci Výtvarná výchova.

²⁸ Artefakt, na který pohlížíme v estetickém postoji, se stává estetickým objektem, může to být cokoliv vyrobené člověkem, co v nás estetický postoj vyvolá, resp. vytrhne nás z časového plynutí. (zdroj.: ZUSKA, Vlastimil. Estetika: Úvod do současnosti tradiční disciplíny. Vydání 1. Praha: Triton, 2001. 132 s. ISBN 80-7254-194-3.)

Učitel výtvarné výchovy by v tomto období měl poukazovat na věci, co nás obklopují, rozvíjet všímavost dětí a vychovat z žáků samostatné jedince, kteří jsou schopni utvořit si žebříček hodnot, kde bude mít své místo i design. Jedince, kteří sami mohou aktivně zasahovat do dění kolem nás a podílet se na utváření našeho materiálního prostředí. Na základě formálních prvků (barva, tvar, materiál) poznat, které věci se k sobě „hodí“ a utvářet tak esteticky hodnotný celek např. v podobě interiérového designu tak, jak ho v umění vytváří gesamtkunswerk²⁹.

3.2 Návrh výtvarné činnosti žáků ve věku od 12 let

Dítě okolo 12 let věku přechází z prvního stupně ZŠ na druhý, nebo na víceleté gymnázium. Dosud nabyté znalosti a schopnosti se hlouběji rozvíjejí. Ve Výtvarné výchově se setkává se složitějšími náměty, které rozvíjejí schopnost jedince orientovat se (nejen) ve vizuální kultuře, kam patří i téma designu.

Jsem si vědoma toho, že mé návrhy výtvarné činnosti žáků nejsou ověřeny v praxi, a proto bych ráda podotkla, že vycházím čistě z teoretických poznatků v oblasti vývojové psychologie a didaktiky Výtvarné výchovy³⁰. V praxi bych návrhy upravila podle potřeb zapojených účastníků.

3.2.1 Vhodné učivo pro rozvoj dítěte - VV v RVP

V České republice se vzdělávání žáků řídí Rámcově vzdělávacím programem. Ten pomáhá učitelům držet se určitých cílů, ke kterým má výuka směřovat.

Při navrhování výtvarné řady jsem vycházela z předepsaného učiva pro Výtvarnou výchovu, 2. stupeň Základní školy. Snažila jsem se obsáhnout 3 hlavní body:

- ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI
- UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY
- OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ³¹

²⁹ „Umělecké dílo jako syntéza všech druhů umění“ (zdroj: Pojem gesamtkunswerk. ABZ slovník cizích slov [online]. [cit. 2012-03-12]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/gesamtkunswerk-gezamtkunswerk>).

³⁰ (Věra Roeselová, 2003)

³¹ Tyto tři body jsou v RVP dále specifikovány (viz příloha 2).

3.2.2 VN1 „Designový“ kousek – popis zajímavého produktu

Při návrhu této řady jsem se inspirovala postupy, které využívá Artefiletika³².

„Artefiletika je reflektivní, tvořivé a zážitkové pojetí vzdělávání a výchovy, které vychází z vizuální kultury nebo jiných expresivních kulturních projevů... Cílem artefiletiky je obohacování kulturního kapitálu žáků, rozvíjení jejich sociálních kompetencí a prevence psycho-sociálních selhávání prostřednictvím uměleckých aktivit reflektovaných v žákovské skupině.“ (artefiletika.cz)

Cíl 1:

Rozvíjet schopnost uvědomit si a popsat vlastnosti, kvality předmětu. Věc zařadit do sociokulturního rámce. Vše provést na základě vnímání a poznávání produktu.

Výtvarný problém 1:

Zkoumání vlastností předmětu, formální a obsahové stránky věci, vizuálně i hapticky.

Motivace 1:

V historii designu se setkáváme s různými trendy a styly. Celý tento vývoj ovlivnil dnešní situaci, kdy jsou tyto styly smíšené, často nevhodně aplikované. V domácnostech se můžeme setkat s kombinacemi bytelných almar z dob první republiky, vedle postmoderního designu, dřevotřískového nábytku a doplňků zakoupených od asijských obchodníků.³³ To samé můžeme říci o oblečení. Co vede spotřebitele k volbě těchto kombinací? Přemýšlí při koupi předmětu nad již užívanými kusy nábytku nebo oděvu, jestli se „to k sobě bude hodit“? Uvědomují si kvality a vlastnosti předmětů nebo zboží vybírají, protože se jim v daný okamžik pouze „líbí“? Do jaké míry má na spotřebitele vliv reklama? Pracujme s předměty, které se „líbí“ žákům. Proč? Jaké k tomu mají důvody?

³² Především u Výtvarného úkolu 2.

³³ Ověřeno autorkou, při návštěvě několika příbuzných.

Výtvarný úkol 1:

Žáci si přinesou průmyslově vyrobený artefakt, který se jim líbí. Umístí ho doprostřed papíru velikosti $A^2 - A^1$. Zkoumají jeho vlastnosti, dělají si na stejný papír poznámky o materiálu, barvě, tvaru, uvědomují si funkci předmětu. Písemně i slovně popisují vlastnosti předmětu. Učitel rozděluje vyřčené pojmy na estetické a mimoestetické³⁴. Vysvětluje žákům, že estetické pojmy vyjadřují estetické kvality věcí – to, co je dělá „krásnými“ nebo „ošklivými“.

Pomůcky a techniky:

průmyslově vyrobený artefakt, psací potřeby, papír $A^2 - A^1$

Klíčová slova:

popis, artefakt, vlastnost, funkce, kvalita

Cíl 2:

Schopnost popsat, podle jakých kritérií žák určuje vztah produkt – osoba. Vznik nových otázek, na které žák hledá odpovědi.

Výtvarný problém 2:

Zkoumání vztahu průmyslově vyrobený produkt – člověk – nehmotný svět. Vypořádat se s tématem pomocí fotografie.

ukázka předmětů, které by mohly být vybrány studenty³⁵:



obr. 39
Apple iPhone 4S



obr. 40
sluchátka WeSC Bongo Stretch
Armstrong



obr. 41
batoh Dakine Mission AC Series

³⁴ SIBLEY, F.: *Estetické pojmy* in ZUSKA, V.; *Umění krása a šeredno, texty z estetiky 20. století*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2003, s. 23-48, ISBN 80-246-0540-6.

³⁵ Na základě pozorování dospívajících v Praze (zdroj: autorka).

Motivace 2:

Tržní hospodářství funguje na principu výroby a spotřeby zboží. Aby tento systém fungoval, má podpůrné prostředky, např. reklamu. Ta často do mysli budoucích spotřebitelů vkládá vizi lepšího života s koupí určitého výrobku. Lidé na plakátech jsou krásní, úspěšní a šťastní. Jak žáci vnímají vztah mezi zbožím a člověkem? Představují si, že budou úspěšní, krásní a šťastní tak, jak jim to podsouvá reklama?

Výtvarný úkol 2:

Žák si uvědomuje vlastnosti a funkce artefaktu. Na základě tohoto zjištění se snaží popsat, jaký je člověk, jemuž předmět patří³⁶. Částečně tím reflektuje sám sebe, aniž by si to musel uvědomit. Z donesených novin a časopisů vybere reklamu, ve které se vyskytují lidé. Učitel s žáky rozebere, co všechno se dá z reklamy zjistit. Kdo jsou ti lidé z reklamy?

Diskuze nad otázkami, tématy. Př.: „Není to hloupost, abychom popisovali člověka podle vztahu k předmětu? Nejsou tyto vztahy uměle vytvořeny reklamou?“ Téma vztahu materiálního a duchovního světa.

Další hodinu si žáci donesou rekvizity potřebné k vytvoření postavy, která reprezentuje určitý produkt. Vytvoří se scéna, žák se stane hercem. Výstupem může být krátké video, představující zboží nebo „reklamní“ fotografie. Do projektu se zapojí všichni žáci, přičemž si střídají role herce, maskéra, fotografa a kameramana.

Pomůcky a techniky:

průmyslově vyrobený artefakt, papír, noviny, časopisy, donesené rekvizity (oblečení, líčidla, paruky, apod.), fotoaparát nebo kamera

Klíčová slova:

člověk, předmět, vztah, otázky, reklama, video, fotografie

³⁶ Popis vepíše do papíru formátu A¹- A² použitého v předchozím úkolu.

3.2.3 VN2 „Redesign“ – transformace již vysloužilých předmětů domácnosti

Cíl 1:

Zjistit starou funkci předmětu a navrhnout novou. Přemýšlet o technickém a výtvarném řešení problému. Své vize naskicovat, popsat. Uvědomit si možnost využitelnosti materiálu z vysloužilých předmětů pro tvorbu předmětů nových. Vědět o ekologickém přesahu výtvarného úkolu, re-design jako forma recyklace.

Výtvarný problém 1:

Zjistit vztah formy a funkce předmětu. Výtvarně vymyslet re-design výrobku. Ke svým myšlenkám využít vizuálně obrazné vyjádření formou skic. Ke skicám využít adekvátní výtvarnou techniku. Vhodně kombinovat prvky vizuálně-obrazného vyjádření (linie, barvy, tvary).

Motivace 1:

Denně se vyrobí spousty produktů, které se zanedlouho stanou odpadky, přebytečným „haraburdím“, kterého má každý doma spousty. Proč tyto vysloužilé věci k něčemu nevyužít? Proč kupovat vázu na jednu růži, když se k těmto účelům dá vhodně upravit lahev od vína. Nebo objevit poklady ve skříní počítače a vyrobit z nich šperky jako to dělá studio Trash Made³⁷, které jsem objevila na Designbloku 2010.

příklad věcí, které již dosloužily:



obr. 42
skříň počítače



obr. 43
lahev od vína



obr. 44
krabice od banánů

³⁷ Trash Made [online]. [cit. 2012-03-15]. Dostupné z: <http://www.trashmade.cz/>

Výtvarný úkol 1:

Student si všímá věcí, které má doma. Věcí, které dříve k něčemu sloužili, ale dnes již k ničemu nejsou. Po dohodě s vyučujícím tento předmět přinese do hodiny. Přemýšlí, jak předmět upravit nebo změnit, aby opět nabyl užité funkce (nemusí se jednat o stejnou funkci předmětu, jako když byl nový). A zároveň jak předmět upravit, aby byl cenný i po estetické stránce. Provede několik skic, konzultuje s vyučujícím volbu materiálů a prostředků k realizaci.

Pomůcky a techniky:

vysloužilý předmět, papír, kreslicí potřeby (tužky, fixy, pera ...)

Klíčová slova:

re-design, návrh, vysloužilý předmět, funkce, skici

Cíl 2:

Realizovat naskicované návrhy, vhodně použít materiály, barvy, linie, tvary. Přemýšlet, kde věc využiji. Umět spolupracovat v kolektivu, zapojit se.

Výtvarný problém 2:

Výtvarná realizace produktu, vhodná volba materiálu a nástrojů k realizaci.

příklad produktů, které jsou a které by mohly být vyrobeny ze starých, nefunkčních věcí:



obr. 45
nástěnné hodiny Veselé
hodiny #2, materiál: pevné
disky, slaboproudé dráty,
hodinový strojek; Anna
Kozová pro Trash Made



obr. 46
váza, materiál: lahev od vína, bílá barva,
provázek, Birdhouse



obr. 47
úložná krabice;
nevzhlednou krabici
stačí polepit balicím
papírem

Motivace 2:

V zaměstnání se setkáváme s vedoucím, který řídí projekt a rozděluje dílčí úkoly členům teamu. Projekty mohou být i dlouhodobé a za celkový výsledek zodpovídá sám vedoucí.

Výtvarný úkol 2:

Každou hodinu se rozhodne o realizaci 3 – 4 produktů. Žáci se rozdělí do skupinek – realizačních teamů, autor návrhu zadá jeho kolegům dílčí požadavky, které splní. Úkol je tedy dlouhodobý, obsáhne cca 5 bloků výtvarné výchovy (1 – 2 měsíce).

Žáci se při tvorbě re-designu mohou inspirovat na internetu, vhodným příkladem jsou stránky <http://birdhousefamily.blogspot.com/>, kde je re-design proveden s citlivým, výtvarným přístupem.

Pomůcky a techniky:

vysloužilý předmět, různé pomůcky podle typu úpravy předmětu (drát, kleště, Apeko, noviny, barevné i bílé papíry, lepidla, nůžky, barevné spreje, provázky, apod.)

Klíčová slova:

spolupráce, produkt, materiál

3.2.4 VN3 „Výrobek budoucnosti“ – výtvarné návrhy vztahující se k současnému dění nejen v oblasti designu

Cíl:

Uvědomit si jakými výrobky jsme obklopeni. Pracovat s informacemi. Reagovat na celosvětové problémy. Přemýšlet co lidé potřebují, co by jim usnadnilo práci. Přemýšlet o budoucnosti. Výrobek řešit po estetické stránce.

Výtvarný problém:

Vyjádřit myšlenku vizuálně – obrazným vyjádřením. Výrobek si představit z různých úhlů pohledu, ne pouze čelního. Vědět k čemu a jak by se používal. Obhájit vzhled (barevnost, tvar) a použití výrobku.

Motivace:

Electrolux design Lab a jeho prezentace na Designbloku. Firma Electrolux pořádá každoročně soutěž studentů designu, kteří navrhují výrobek budoucnosti. Zaměřuje se na výrobky, které šetří životní prostředí a využívají k tomu nejmodernější technologie. Každý rok vyhlašuje Electrolux jiné téma, pro rok 2012 soutěžící musí navrhnout domácí spotřebič, který poskytne úplnější smyslový zážitek.³⁸

Před realizací výtvarného úkolu by se žáci měli zúčastnit výstavy designu, nejlépe si přímo na Designbloku prohlédnout prezentaci Electrolux design Lab.

Výtvarný úkol:

Na hodinu VV žáci zjistí informace o vědeckých poznatcích směřující k výhledům do budoucnosti. Sami jsou schopni rozlišit ty věrohodné. Z věrohodných si poznamenají ty, které je zaujali nejvíce. Na základě těchto informací se pokusí vymyslet návrh výrobku, který by se hodil do budoucnosti. Příklad: žák si vyhledá, popřípadě sám ví, že existuje globální oteplování. Pokusí se vymyslet věc, která pomůže lidem v horku. Nebo ví, že neustále roste počet populace. Zkusí navrhnout něco, co pomůže lidem, aby každý z nich mohl mít dostatek pitné vody, jídla, apod.

Pomůcky a techniky:

Poznamenané informace z novin, časopisů, internetu, televize, papír, kreslicí potřeby

Klíčová slova:

informace, budoucnost, návrh výrobku

³⁸ Zdroj: THE 2012 COMPETITION. *Electrolux Design Lab* [online]. © 2010 [cit. 2012-03-16]. Dostupné z: <http://www.electroluxdesignlab.com/the-2010-competition/>.

4 Výtvarná část

4.1 Vlastní výtvarná tvorba na téma design

První hlubší zájem o design u mě přišel na střední škole. V roce 2005 jsem poprvé navštívila Designblok. Celá výstava mě uchvátila, ale nedokázala jsem pochopit, že vystavené věci jsou určeny k běžnému použití. Chovala jsem se jako na výstavě volného umění. S odstupem a úžasem jsem pozorovala jednotlivé „exponáty“. Bála jsem se jich dotknout. Vystavený design byl pro mne ve své estetické hodnotě natolik silný, jako obrazy Antonína Kupky nebo Pieta Mondriana. Vyvážené, harmonické cítění linií, barev, proporčních vztahů i materiálu u mne vyvolávalo pocit dokonalosti.

Časem jsem se začala zajímat o historické souvislosti v designu. Na každém Designbloku si nabrala plnou náruč informačních tiskovin o vystavených produktech. Téměř vše fotograficky zdokumentovala. Začala jsem porovnávat jednotlivé ročníky Designbloku a viděla je více kriticky, než dříve, ale čím více se o design zajímám, tím více mám pocit, že toho vím stále méně.

Nápad, že bych sama mohla vytvořit nějaký produkt, přišel v roce 2010. Začala jsem si skicovat a modelovat z hlíny. Zaujalo mě téma re-designu – ožívování starých věcí. Můj první ucelený výrobek vznikl na počátku roku 2012. Jedná se o Úložný box.

4.1.1 Úložný box

Už v návrhu výtvarné činnosti „Re-design“ – transformace již vysloužilých předmětů domácnosti“ se zmiňuji o možnostech využití vysloužilých věcí, které by jinak skončili na smetišti. I z vysloužilých věcí může vzniknout věc nová, kvalitní. Stačí k tomu dobrý nápad, trocha zručnosti a výtvarné cítění. A nemusíme k tomu potřebovat okázalou reklamu a výrobek označený podpisem designéra.

Kvalitní design často není zrovna levnou záležitostí, a protože mnoho lidí nemá peněz nazbyt, volí kompromis mezi kvalitou a cenou. S tématem využití krabice jako levného úložného prostoru jsem se inspirovala u obchodního

řetězce IKEA (katalog IKEA pro rok 2012). Avšak nápad, na ušití potahu na krabici od banánů, je čistě můj vlastní.

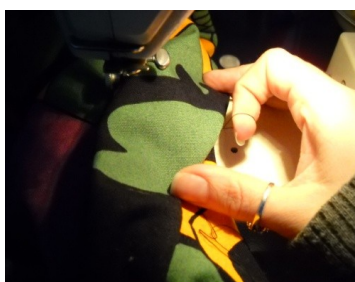
Banánové krabice často využíváme při stěhování věcí právě pro jejich pevnost, dobrou přenositelnost a skladnost. Tyto vlastnosti by měli mít i menší úložné prostory. Samotnou krabici seženeme na požádání téměř v každém zelinářství, často i v supermarketech. Přes krabici stačí navléci látkový potah, vložit kartónové dno a máme zajímavý úložný prostor.

Potahy jsem ušila na suchý zip (obr. 48 – 50), jsou tedy pratelné a vyměnitelné. Pro víko jsem vybrala barevný motiv látky a pro spodní díl krabice zvolila látku černou (obr. 51 – 52). Textilie, se po vizuální stránce doplňují. Rozmanitá, barevná látka doplňuje jinak „nudnou“ tmavou metráž. Potahy se dají složit do malého balíčku, který můžeme vložit do potahu ode dna krabice (obr. 53 – 54). K potahům jsem přišila úchopy, které nahrazují boční otvory v krabici. Víko i spodek krabice můžeme používat dohromady (k ukládání sezónního oblečení, aby dovnitř nešel prach) nebo zvlášť (na hračky, se kterými si dítě často hraje).

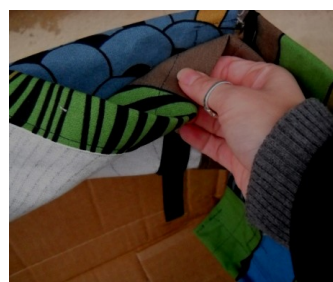
Pokud by se takovýto výrobek prodával, myslím, že by byl velice levný. Na výrobu stačí potah sešít z jednotlivých kusů látek – obdélníků a ty sešít po hranách krabice. Balení by obsahovalo 16 kusů samolepících suchých zipů, 2 potahy – na spodek i vršek krabice a potah na dno, do kterého se vloží veškerý obsah. Balení by vypadalo jako barevná látková taška. Zajímavě řešený úložný prostor by si tak mohli dovolit i lidé s nižšími příjmy.



obr. 48
s šitím jsem neměla
mnoho zkušeností



obr. 49
potahy jsem šila několik nocí



obr. 50
mnohokrát jsem kontrolovala
správnou velikost potahů

Ale spíš chci tento nápad poskytnout těm, kteří by si potah na krabici chtěli vyrobit. Sama nejsem designér, z mé strany se jedná spíše o domácí lidovou tvořivost, kterou bych chtěla podpořit i u ostatních. Ke zhotovení potahu nejsou potřeba žádné složité technologie, stačí šicí stroj, metráž, nitě, nůžky, suchý zip a rozvržení látky. Rozměry, fotodokumentaci a popis Úložného boxu s návodem k použití, doporučuji podrobněji prostudovat v příloze č. 3 (Úložný box).



obr. 51 - 54
Úložný box - realizace



4.1.2 Návrh látek

Vzor látky je to, co často proměňuje náš domov, aniž bychom měnili nábytek. Dává mu atmosféru. Na Vánoce měníme ubrusy, deky, dečky, závěsy, ložní prádlo, aj. za to „vánoční“. Na jaře jsou oblíbené vzory květů, ptáků a pastelové tóny, protože jsou v souladu s barevností tohoto ročního období. Vzor látky je důležitý.

Látka, ze které byl ušitý potah na víko krabice a na dno, byla zakoupena v obchodním domě IKEA. Důvodem této volby byl výběr kvalitní, bavlněné látky se zajímavým vzorem, která byla zároveň nejlevnější v Praze. Ale aby byl můj návrh výrobku kompletní, chtěla jsem navrhnout i vzhled látky. K její výrobě nemám technické možnosti, tak jsem si alespoň vytvořila několik skic akvarelem, fixy a barevnými propiskami. Skici jsem naskenovala a dále upravovala v grafickém programu Adobe Photoshop a Corel Draw.

Návrh látky je založen na principu raportu, který jsem měla možnost vytvářet již na střední škole. Navrhne se určitý vzor, který se musí opakovat a plynule na sebe navazovat. Ruční výroba raportu je složitá. Vzor se musí překreslovat pomocí pauzovacího papíru a pečlivě rozpočítat umístění tvarů tak, aby dva výtisky vedle sebe tvořily plynulý přechod. V počítači částečně tato práce odpadá, výroba raportu je jednodušší.

Inspiračním zdrojem pro vlastní návrh látek mi byly ukázky prací studentů Ateliéru textilní tvorby na VŠUP³⁹, internetové stránky finského obchodního domu s textilem a oblečením MARIMEKKO⁴⁰ a látky v již zmíněném obchodním domě IKEA⁴¹.

Vytvořila jsem tři vzory, přičemž koncepce jednotlivých potisků je naprosto odlišná. Pokusila jsem se vytvořit látku pro širší využití, do dětského pokoje a pro „usedlejší romantiky“.

³⁹ Ateliér textilní tvorby. VŠUP [online]. [cit. 2012-03-18]. Dostupné z:

<http://www.vsup.cz/cs/uzite-umeni/atelier-textilni-tvorby>.

⁴⁰ Marimekko [online]. © 2012 [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.marimekko.com/>.

⁴¹ Metráž a šití. IKEA [online]. © 1999 – 2012 [cit. 2012-03-18]. Dostupné z:

<http://www.ikea.com/cz/cs/catalog/categories/departments/Textiles/10655/?pageNumber=2>

Oceán

Vzor látky je tvořen z abstraktních motivů v barevných tónech modré a červené (obr. 55). Námět, absence prostorové modelace, určitý typ dekorativnosti a využití dvou základních barev mi připomíná některé malby japonského malíře 18. a 19. st. – Katsushika Hokusai (obr. I, II: obrazové přílohy). Vzor látky není navržen pro specifické místo a osobu, avšak podle barevného spektra bude harmonicky působit s tóny modré až po červenou.

Les

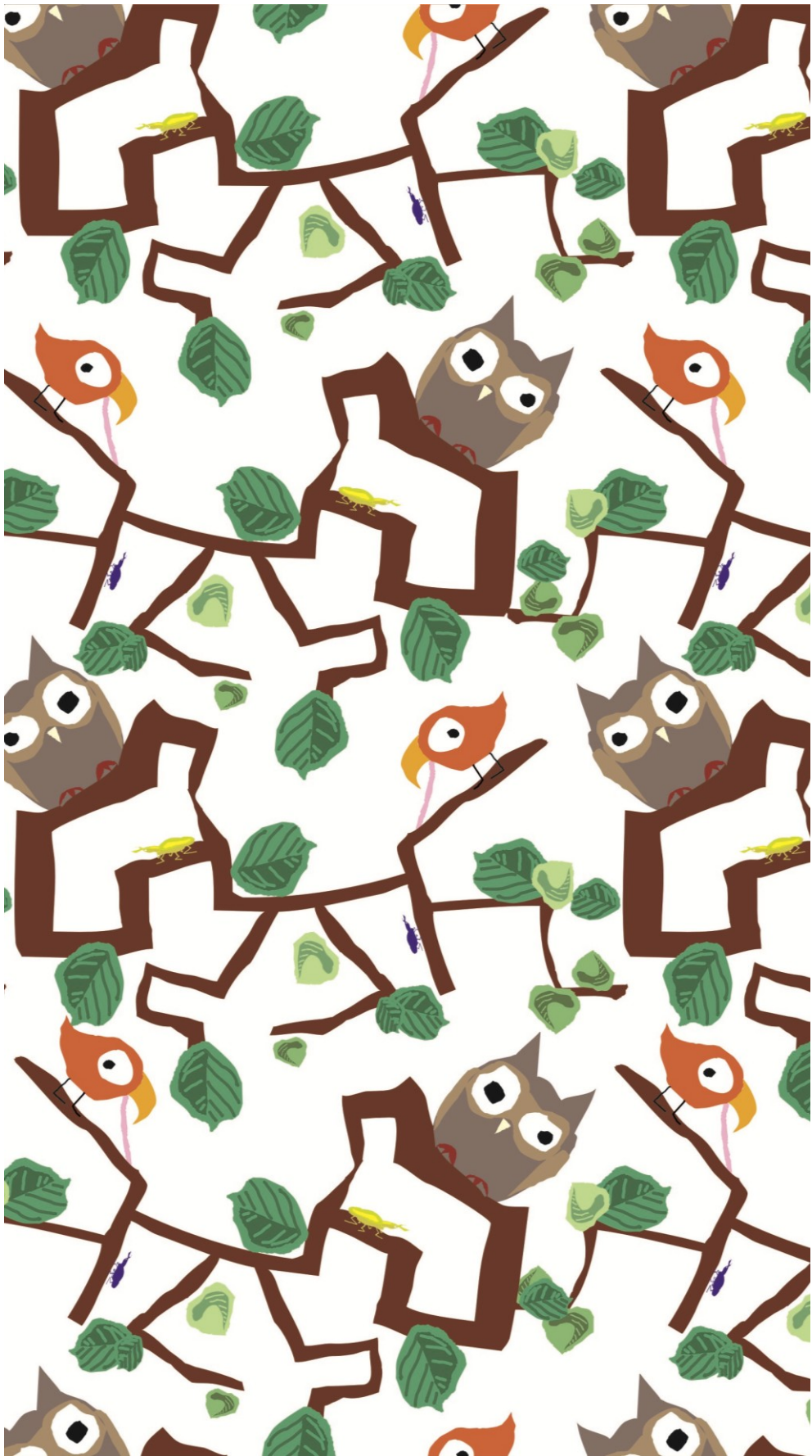
Potisk látky je určen do dětského pokoje. Jasná stylizace tvarů a barev a přehnaný výraz, vytváří pohádkové postavy z lesa – sovu, ptáče a brouky, kteří mají svůj svět na větvích stromů. Vzor je pestrý a hravý (obr. 56).

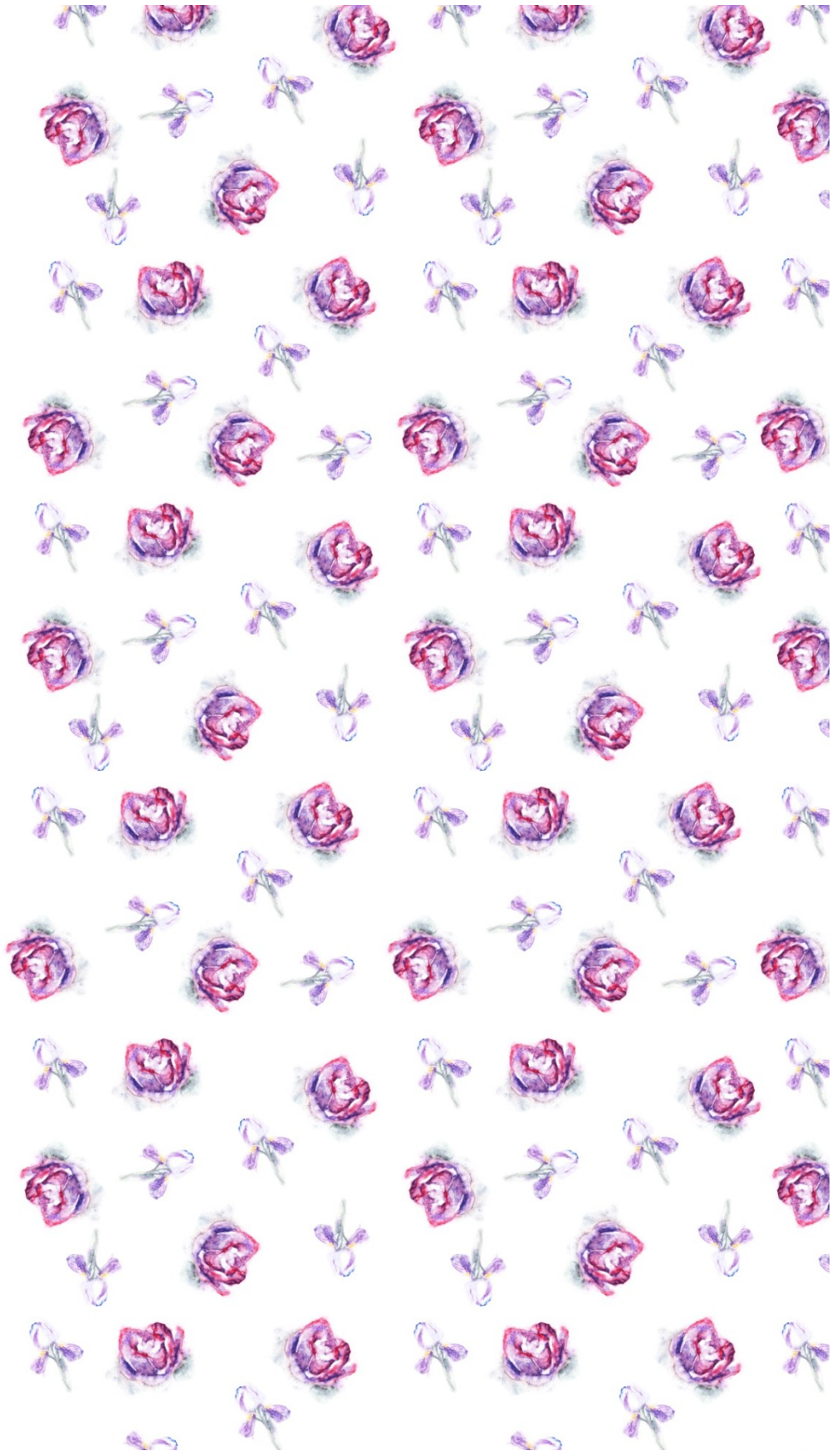
Čaj o páté

Motivem vzoru je čajová růže a kosatec (obr. 57⁴²). Jemný, pravidelně se opakující vzor. Po dokončení návrhu jsem si vybavila anglickou zahradu, kde dámy popíjí čaj, (obr. III: obrazové přílohy). Vše je elegantní a příjemně ustrnulé v čase. Určeno pro romantiky.

⁴² (strana 46: obr. 55, Oceán; strana 47: obr. 56, Les; strana 48: obr. 57, Čaj o páté)







4.1.3 Fotografie designu

Pokud fotíme produkt s vysokou estetickou kvalitou, má tuto kvalitu i fotografie, na které je produkt zachycený? Fotografie designu často slouží jako prostředek šíření vizuální informace o produktu. V takové chvíli je těžké rozlišovat estetické kvality fotografie od kvalit produktu.

Z osobní zkušenosti mi přijde, že je mnohem snazší pořídit „dobrou“ fotografii, když fotíme něco „krásného“, než těžit maximum z námětu všedního. To ale neznamená, že fotografie kvalitního designu budou vždy něčím zajímavé a hodnotné. Vždy záleží na kompozičních vztazích ve fotografii, na eliminaci rušivých prvků, které do záběru „nepatří“, osvětlení, ostrosti fotografie, apod. Kvalitní fotografie často přidá designu na dokonalosti po vizuální stránce.⁴³ Na druhou stranu jde jen po povrchu věci a není z ní patrná funkční stránka předmětu. Toho hojně využívá reklama. Často prezentuje produkty, které jsou sice propracovány po estetické stránce, nikoliv však po stránce funkční. Je však na každém z nás jestli bude výrobek soudit pouze podle jeho fotografie nebo si ho sám vyzkouší, aby zjistil jeho pravou funkci. Fotografie designu vnímám jako jeho doplněk, který může v divákovi vzbudit zájem o danou věc. Tak, jako fotografie umění může přilákat diváky do galerie, mohou fotografie produktů přilákat návštěvníky na výstavy designu.

Osobně mám k designu kladný vztah, ráda ho podpořím a snažím se ho ukázat v tom nejlepší světlo. Proto si myslím, že styl mé fotodokumentace výrobků se blíží reklamní fotografii. Fotografie reprezentují výrobky představené na Designbloku 2010 a 2011.

⁴³ např. fotografie Josefa Sudka v knize Reklama

Uovo

Fotografie představuje lustr Uovo⁴⁴ (obr. 58) navržené Ronym Pleslem. Po vyhlášení ceny Czech Grand Design 2011 (odvysíláno 17. 3. 2012 na ČT 2⁴⁵) se Plesl stal Designérem roku 2011 právě za navržené Uovo. „Mám moc velkou radost z lustru Uovo... z pohledu marketingu se dá velmi dobře využít, vypadá moc dobře i na fotografiích, kde funguje jako výborná reklama na české sklo.“ (Rony Plesl pro Czech Grand Design in <http://bydleni.idnes.cz>, 2012).

Uovo je složeno z dílčích částí, které tvoří výsledný tvar vejce. Jsou zavěšeny na tenkých lankách, a právě proto lustr působí odlehčeným dojmem. Lustr je vyrobený ze skla, které zrcadlí vše, co se děje kolem. Díky tomuto odrazu vzniká na lustru vždy nový, opakující se ornament. Symetrický tvar lustru jsem podpořila i symetrií ve fotografii, kde jsem objekt umístila na středovou osu obrazu. Symetrii celé fotografie však narušuje pozadí. Díky tomu fotografie nepůsobí „mrtvě“, staticky, ale máme pocit, že se na pozadí něco děje. Tmavé pozadí působí proti zlatě zářivému objektu kontrastně, Uovo tak vynikne.

Buquet

Sada váz Buquet (obr. 59) byla navržena na jaře roku 2011 studiem PIRSC PORCELAIN. Jedná se o sérii zlatě broušeného a bílého porcelánu. Tentokrát jsem kompozici ve fotografii nevolila na střed, ale na zlatý řez. Dekor vázy



obr. 58
lustr Uovo, Rony Plesl
pro Lasvit, 2011



obr. 59
vázy Buquet, PIRSC
PORCELAIN, 2011



obr. 60
svítilno IKEA PS
SVARVA



obr. 61
kolekce nápojového
skla SILVER BULLETS

⁴⁴ V překladu znamená „Vejce“.

⁴⁵ Záznam je možno sledovat na: Czech Grand Design 2011. Česká televize [online]. [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10406095347-czech-grand-design-2011/21252216114/>.

vytváří ornament a světelný zdroj v zadním plánu obohacuje výraz fotografie o dekadentní rozměr.

IKEA PS SVARVA

SVARA (obr. 60) je příkladem, že kvalitní design může být cenově dostupný.⁴⁶ Lampa se sune volně k zemi, jako by měla možnost pohybu. Korále působí dojmem, že jsou navlečeny na tenké niti, držící žárovku i stínidlo. Lampa klame naše smysly. Ve skutečnosti jsou korále z bukového dřeva navlečeny na ocelové konstrukci, která není vidět. V kompozici fotografie je opět kladen důraz na zlatý řez, tentokrát v pravé horní části. To, co bude přitahovat naše oči, je zdroj světla a stínidlo lampy.

SILVER BULLETS

Nápojové sklo navržené Leošem Smejkaem ve tvaru kulky (obr. 61). Určeno na vychlazenou vodku nebo jiné alkoholické nápoje⁴⁷. Objekt je nasvícen zespona pomocí desky z mléčného skla, ze které vyzářuje tlumené světlo. Středová kompozice.

La Perla

Svítidlo je vyrobeno z ručně foukaného skla. Je zavěšeno na ocelových lankách. Z fotografie není patrné o jaký objekt se jedná (obr. 62). To ale není patrné ani ve skutečnosti. Svítidlo vypadá jako vznášející se objekt, u kterého není jasné, k čemu přesně slouží.

Houpací křesílko KOKO

Houpací křeslo z kolekce Heleny Dařbujánové pro Polstrin, 2010 (obr. 63). Ve svém nábytku designérka využívá spojení obkladových alukompaktních

⁴⁶ další informace o IKEA PS SVARVA: IKEA PS SVARVA. *IKEA* [online]. © 1999 – 2012 [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.ikea.com/cz/cs/catalog/products/20146252/>.

⁴⁷ zdroj: SILVER BULLETS frost. *VLTAVADESIGN.CZ* [online]. © 2012 [cit. 2012-03-30]. Dostupné z: http://www.vltavadesign.cz/shop_detail_cz/1860/682_735/bytove-doplňky_sklo/silver-bullets-frost/.

desek⁴⁸ a klasického čalounění. Objekt vyplňuje celý záběr fotografie. Nezaniká, protože je kontrastní vůči pozadí.

Bohemia Machine Glass, kolekce Olgoj Chorchoj 2010

Sklenice na víno nebo likér a sklenice na vodu (obr. 64). Jemný, tečkovaný dekor. Velice tenké sklo dodává sklenici na jemnosti, avšak podle výrobce je sklo i přesto stále pevné⁴⁹.

Středová kompozice fotografie je ozvláštněna červeným světlem, které se ve sklenicích odráží. Sklenice stojí na světlém podkladu, který je vůči černému pozadí kontrastní. Horizont se nachází v dolní části fotografie, na sklenice se díváme „žabí“ perspektivou, tudíž na nás sklo působí monumentálně, až sochařsky.



obr. 62
svítidlo La Perla, pro Lasvit navrhly
Jana Růžičková a Maria Hostinová,
2010



obr. 63
křeslo KOKO, Helena
Dařbujánová pro
Polstrin, 2010



obr. 64
kolekce nápojového skla pro
Bohemia machine glass, Olgoj
Chorchoj, 2010

⁴⁸ KOKO. *Polstrin* [online]. © 2010 [cit. 2012-03-30]. Dostupné z:

<http://www.polstrin.cz/koko.html>.

⁴⁹ Olgoj chorchoj. *BOMMA* [online]. © 2012 BOMMA [cit. 2012-03-30]. Dostupné z:

http://www.bomma.cz/cz/kolekce_cz.

5 Závěr

Design v posledních letech přestává být přehlížen. Ve světě i u nás působí teoretici a historici designu na Vysokých uměleckých školách, formulují a vysvětlují, co znamená design jako kulturní fenomén. Historie a teorie jsou dva základní pilíře pro pochopení designu v jeho komplexnosti, proto je na jejich analýze tato práce postavena. Skutečnost, že je design výtvarnou disciplínou, stejně jako užitě a volné umění, by při výtvarné výchově neměla být opomíjena.

Na základě výsledných poznatků analýzy historického vývoje designu, jsem vytvořila výtvarnou řadu s tematikou designu. Dále jsem vytvořila vlastní výtvarnou práci, návrh úložného prostoru, návrh potisku látky a sérii fotografií designu. Tím jsem splnila cíle bakalářské práce.

Téma designu je velice široké a dá se nazírat z mnoha úhlů pohledu. Já jsem využila jen některé z nich, především hledisko výtvarné, historické, didaktické, částečně i ekologické a hledisko designu z pozice reklamy. Křížovatky designu, ale sahají mnohem dále. Proces, jak může cesta designu vypadat, popisuji níže.

*„Design je mezioborová disciplína, která pracuje se **sociologickými průzkumy**⁵⁰, na základě kterých se vymyslí výrobek. Ten **výtvarně a technicky** vyřeší designér. Při výrobě se využije **technologií a materiálů**, které dala lidstvu **věda a technika**. Při prezentaci výrobku je důležitá **fotografie**, která je často **reklamou** na daný produkt. Poté, co přijde výrobek na **trh** a my si jej koupíme, ho chvíli užíváme. Jakmile už neplní svoji funkci, snažíme se ho zbavit, nastává problém **recyklace**. Mnoho lidí neví nebo nechce výrobky recyklovat a tak se výrobek stává trnem v oku **ochráncům životního prostředí**. Celý proces se několikrát opakuje a tak vzniká **historie designu**. V ní se zjišťuje, že designér výrobku byl ovlivněn **společenskými událostmi** dané doby (války, objevy, filosofie, volné umění, apod.). O designu se může **vyučovat**. Design se **vystavuje**. Design je všudypřítomný, je okolo nás.“* (popis cesty designu, autorky vlastní, ze dne 9. 1. 2012)

⁵⁰ Křížovatky designu s jinými obory jsou vyznačeny tučně.

6 Citovaná literatura

6.1 Tištěné publikace

BHASKARANOVÁ, Lakshmi. *Podoby moderního designu: inspirace hlavních hnutí a stylů pro současný design*. Praha: Slovart, 2007, 256 s. ISBN 978-80-7209-864-4.

BRUTHANSOVÁ, Tereza a Jan KRÁLÍČEK. *Czech 100 design icons*. S.l.: CzechMania, 2005, 300 s. ISBN 80-239-4817-2. Dostupné z: <http://www.czech100.com/?lang=cz>

FIELL, Charlotte a Peter FIELL. *Design 20. století*. Praha: Slovart, 2003. ISBN 80-720-9560-9.

FOSTER, H., KRAUSSOVÁ R., BOYS Y. a BUCHLOH. *Umění po roce 1900: Modernismus, Antimodernismus, Postmodernismus*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 80-7209-952-3

FULKOVÁ, M.; *Diskurz umění a vzdělávání*. Jinočany: Nakladatelství H&H, 2008. s. 335, ISBN 978-80-7319-076-7.

HAUFFE, Thomas. *Design*. Vyd. 1. Překlad Andrea Chalupníková. Brno: Computer Press, 2004, 192 s. Malá encyklopedie (Computer Press). ISBN 80-251-0284-X.

LIŠKA, P., T. VLČEK a J. ŠVESTKA. *Český kubismus 1909-1925: /malířství /sochařství /architektura /design*. 2. Praha: i3 CZ s.r.o. a Modernista s.r.o., 2006. ISBN 80-239-6658-8.

MICHL, Jan. *Vidět design jako redesign*. FILIPOVÁ, Marta., et. al. *Možnosti vizuálních studií: obrazy-texty-interpretace*. 1. vyd. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister, 2007, s. 63-91. ISBN 978-80-87029-26-8.

NÜNNING, Ansgar, Jiří TRÁVNÍČEK a Jiří HOLÝ. *Lexikon teorie literatury a kultury: koncepce / osobnosti / základní pojmy*. 1. vyd. Brno: Host, 2006, s. 621-622. ISBN 80-7294-170-4

PACHMANOVÁ, Martina. *Design - aktualita nebo věčnost?: antologie textů k teorii a dějinám designu*. 1. vyd. Praha: Vysoká škola umělecko-průmyslová v Praze, 2005, 189 s. ISBN 80-868-6305-0.

PIJOAN, José. *Architektura 20. století, Dějiny umění /10*. Praha: Odeon, 1984, s. 183-212. *Dějiny umění, 10*. ISBN ISBN 01-523-84.

ROESELVÁ, Věra. *Didaktika výtvarné výchovy V., nejen pro základní umělecké školy*. Přprac. vyd. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2003, 198 s. ISBN 80-729-0129-X.

SIBLEY, Frank. Estetické pojmy. ZUSKA, Vlastimil. *Umění, krása, šeredno: texty z estetiky 20. století*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2003, s. 23-48. ISBN 80-246-0540-6.

SUDEK, Josef. *Reklama*. Vyd. 1. Praha: Torst, 2008, 91 s. ISBN 978-80-7215-353-4

Estetický objekt. ZUSKA, Vlastimil. *Estetika: úvod do současnosti tradiční disciplíny*. Vyd. 1. Praha: TRITON, 2001, s. 24-33. ISBN 80-7254-194-3.

6.2 Elektronické zdroje

William Morris. ARTMUSEUM.CZ. [Online] Martina Glenn , 31. 5 2007. [Citace: 14. 12 2012.] http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=1284

The New Bauhaus/Institute of Design - A Legacy for Chicago. Chicago bauhaus and beyond [online]. [cit. 2012-02-11]. Dostupné z: <http://www.chicagobauhausbeyond.org/cbb/mission/newBauhaus.htm>

Dekonstruktivismus. Architektura 20. st. [online]. [cit. 2012-04-03]. Dostupné z: <http://architektura.ic.cz/dekonstruktivismus.htm>

Czech Grand Design: Výroční ceny Akademie designu ČR za rok 2010: Czech Grand Design 2010 [online]. 2010 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: http://2010.czechgranddesign.cz/index.php?menu_page=94&menu_parent=0&menu_lang=cz&menu_id=119

NOŽKOVÁ, Marta. Krištof Kintera/ Výsledky analýzy. Dostupné z: http://www.ghmp.cz/documents/10157/31639/TZ+Kristof+Kintera_V%C3%BDsledky+anal%C3%BDzy.pdf

What is Biomimicry? Biomimicry Institute [online]. 2007-2012 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://www.biomimicryinstitute.org/about-us/what-is-biomimicry.html>

Artefiletika [online]. [cit. 2012-03-14]. Dostupné z: <http://www.artefiletika.cz/>

Vzdělávací oblasti. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. 126 s. 69-70 [cit. 2012-03-14]. Dostupné z [www:http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf](http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPZV_2007-07.pdf)

Designblok 11 [online]. 2008 (c) [cit. 2012-04-03]. Dostupné z: <http://www.designblok.cz/2011/>

Designblok 11 [online]. 2008 (c) [cit. 2012-04-03]. Dostupné z: <http://www.designblok.cz/2011/>

VŠUP [online]. [cit. 2012-04-03]. Dostupné z: <http://www.vsup.cz/>

FUD [online]. [cit. 2012-04-03]. Dostupné z: <http://www.fud.ujep.cz/>

Maxim Velčovský. Prague art & design [online]. [cit. 2012-03-02]. Dostupné z: <http://www.prague-art.cz/katalog/autori/212-maxim-velcovsky/>

Chránit planetu a zlepšit její stav. Evropská unie [online]. 2.3.2012 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: http://europa.eu/pol/env/index_cs.htm

MIMIKRY [online]. [cit. 2012-03-08]. Dostupné z: www.gnj.cz/projekt1/facilitace/prace/4.prezentace.../Mimikry.doc

Pojem gesamtkunstwerk. ABZ slovník cizích slov [online]. [cit. 2012-03-12]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/gesamtkunstwerk-gezamtkunstverk>

Trash Made [online]. [cit. 2012-03-15]. Dostupné z: <http://www.trashmade.cz/>

THE 2012 COMPETITION. Electrolux Design Lab [online]. © 2010 [cit. 2012-03-16]. Dostupné z: <http://www.electroluxdesignlab.com/the-2010-competition/>

Ateliér textilní tvorby. VŠUP [online]. [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.vsup.cz/cs/uzite-umeni/atelier-textilni-tvorby>

Marimekko [online]. © 2012 [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.marimekko.com/>

Metráž a šití. IKEA [online]. © 1999 – 2012 [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.ikea.com/cz/cs/catalog/categories/departments/Textiles/10655/?pageNumber=2>

Czech Grand Design 2011. Česká televize [online]. [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10406095347-czech-grand-design-2011/21252216114/>

IKEA PS SVARVA. IKEA [online]. © 1999 – 2012 [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: <http://www.ikea.com/cz/cs/catalog/products/20146252/>

SILVER BULLETS frost. VLTAVADESIGN.CZ [online]. © 2012 [cit. 2012-03-30]. Dostupné z: http://www.vltavadesign.cz/shop_detail_cz/1860/682_735/bytove-doplňky_sklo/silver-bullets-frost/

KOKO. Polstrin [online]. © 2010 [cit. 2012-03-30]. Dostupné z: <http://www.polstrin.cz/koko.html>

Olgoj chorchoj. BOMMA [online]. © 2012 BOMMA [cit. 2012-03-30].
Dostupné z: http://www.bomma.cz/cz/kolekce_cz

6.3 Zdroje obrazové dokumentace

obr. 1 : Raymond Loewy - gallery. *Raymond Loewy*. [Online] Loewy Design • Marietta, 2006. [Citace: 12. 12 2011.]
http://raymondloewy.org/gallery/coke_dispenser.html.

obr. 2: Raymond Loewy - gallery. *Raymond Loewy*. [Online] Loewy Design • Marietta, 2006. [Citace: 12. 12 2011.]
<http://raymondloewy.org/gallery/pencil.html>.

obr. 3: Raymond Loewy - gallery. *Raymond Loewy*. [Online] Loewy Design • Marietta, 2006. [Citace: 12. 12 2011.]
http://raymondloewy.org/gallery/loc_ss1a.html.

obr. 4: T., Hauffe. Reformní hnutí. [autor knihy] T. Hauffe. *Design*. Brno : Computer press, 2004, str. 41. ISBN: 80-251-0284-X

obr. 5: Müllerova vila. *Müllerova vila* [online]. [cit. 2012-02-09]. Dostupné z: <http://www.mullerovavila.cz/>

obr. 6: ŠMÍDEK, Petr. Auditorium Building: Auditorium Theatre of Roosevelt University. Archiweb [online]. 29. 01. 12 [cit. 2012-02-09]. Dostupné z: <http://www.archiweb.cz/buildings.php?type=arch&action=show&id=3214>

obr. 7: PIJOAN, José. Architektura 20. století, *Dějiny umění /10*. Praha: Odeon, 1984, s. 187. *Dějiny umění, 10*. ISBN ISBN 01-523-84.

obr. 8, 9: L., Bhaskaranová. Deutsche Werkbund. *Podoby moderního designu*. Praha : Slovart, 2007, str. 78-79 ISBN 80-7209-864-0

obr. 10: T., Hauffe. Revoluce a Avantgarda. [autor knihy] T. Hauffe. *Design*. Brno : Computer press, 2004, str. 72 ISBN: 80-251-0284-X

obr. 11: L., Bhaskaranová. De Stijl. *Podoby moderního designu*. Praha : Slovart, 2007, str. 110 ISBN 80-7209-864-0

obr. 12: LUKEŠ, Zdeněk. Škola Bauhausu v Desavě. Fascinující styl. *Lidovky.cz* [online]. 24. srpna 2011 [cit. 2012-03-09]. Dostupné z: http://www.lidovky.cz/skola-bauhausu-v-desave-fascinujici-styl-fpj-/In-bydleni.asp?c=A110823_171705_In-bydleni_glu

obr. 13: Martin Sodomka. Titulní strana. [autor knihy] T. Hauffe. *Design*. Brno : Computer press, 2004. ISBN: 80-251-0284-X

obr. 14: L., Bhaskaranová. Mezinárodní styl. *Podoby moderního designu*. Praha : Slovart, 2007, str. 154. ISBN 80-7209-864-0

obr. 15: T., Hauffe. *Hospodářský zázrak*. [autor knihy] T. Hauffe. *Design*. Brno : Computer press, 2004, str. 122. ISBN: 80-251-0284-X

obr. 16: T., Hauffe. *Hospodářský zázrak*. [autor knihy] T. Hauffe. *Design*. Brno : Computer press, 2004, str. 123. ISBN: 80-251-0284-X

obr. 17: L., Bhaskaranová. *Organický design. Podoby moderního designu*. Praha : Slovart, 2007, str. 147. ISBN 80-7209-864-0

obr. 18: Eames Lounge chair. *Luxurylaunches* [online]. [cit. 2012-03-09].
Dostupné z: http://www.luxurylaunches.com/decor/eames_lounge_chair.php

obr. 19: 1964 Stacking chair K 1340. *Tribu design* [online]. [cit. 2012-03-10].
Dostupné z: <http://www.tribu-design.com/collections/index.php?ac=f&pc=&pict=2&ty=17&st=7&lg=en>

obr. 20: Talk:VESPA. *ModMania* [online]. 12. 4. 2010 [cit. 2012-03-10].
Dostupné z: <http://www.openobject.org/modmania/Talk:VESPA>

obr. 21: Vintage & Classic Cars. *Auto Guide* [online]. [cit. 2012-03-10].
Dostupné z: <http://auto.indiamart.com/cars/photo-gallery/vintagecars6.html>

obr. 22: T., Hauffe. *Revoluce a avantgarda*. [autor knihy] T. Hauffe. *Design*. Brno : Computer press, 2004, str. 85. ISBN: 80-251-0284-X

obr. 23: 622 Modern Dining Chairs And Benches: Popular Today. *Houzz* [online]. [cit. 2012-03-11]. Dostupné z:
<http://www.houzz.com/photos/modern/dining-chairs-and-benches/p/180>

obr. 24: Verner Panton Panton Chair. *Bonluxat* [online]. [cit. 2012-03-11].
Dostupné z: http://www.bonluxat.com/a/Verner_Panton_Panton_Chair.html

obr. 25: MARIMEKKO®. *Funktionalley* [online]. 2008 [cit. 2012-03-11].
Dostupné z: <http://www.funktionalley.com/m4n?cat1id=29&oid=etailer-product&catgr=0&cat2id=0&locale=1&viewMode=1&prodid=154>

obr. 26: T., Hauffe. *Experimenty a antidesign*. [autor knihy] T. Hauffe. *Design*. Brno : Computer press, 2004, str. 143. ISBN: 80-251-0284-X

obr. 27: THE COLLECTION. *MoMA* [online]. 2010 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z:
http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=3230

obr. 28: Designradar. *Designaddict* [online]. [cit. 2012-03-11]. Dostupné z:
http://www.designaddict.com/design_radar/index.cfm/fuseaction/design_radar_one/radar/12293/Guido_Drocco_and_Franco_Mello_Cactus_furniture_object_for_Gufram_Italy./

obr. 29: Gufram I Multipli collection | Gruppo Strum, Guido Drocco, Franco Mello, Piero Gilardi, Studio 65 | Gufram, Italy | 1968 – 1976. *OBJECT* <>

PLASTIC [online]. 19.4.2011 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://www.objectplastic.com/2011/04/gufram-i-multipli-collection-gruppo.html>

obr. 30: Regeneration. *Knibb design* [online]. Knibb design, 26. 7. 2011 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://knibbdesign.com/blog/regeneration>

obr. 31: Os 30 anos do Design Memphis. LIMA JR, João. *Design Innova* [online]. 20. 5. 2011 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://designinnova.blogspot.com/2011/05/os-30-anos-do-design-sofa-memphis.html>

obr. 32: Borek SIPEK (né en 1949). *GAZETTE DROUOT CATALOGUES* [online]. [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://catalogue.gazette-drouot.com/ref/lot-ventes-aux-encheres.jsp?id=1067540>

obr. 33: Ron Arad: No Discipline. *Artabase.net* [online]. 02. 08. 2009 - 19. 10. 2009 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://www.artabase.net/exhibition/1797-ron-arad>

obr. 34: Dekonstruktivismus. *Architektura 20. století* [online]. [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://architektura.ic.cz/dekonstruktivismus.htm>

obr. 35: The Pompidou centre (Art and technology). *Haribololz's Blog* [online]. 3. 12. 2010 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://haribololz.wordpress.com/2010/12/03/the-pompidou-centreart-and-technology/>

obr. 36: foto autorky vlastní

obr. 37: Little Joseph | Maxim Velčovský | 2006. *Prague art & design* [online]. [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://www.prague-art.cz/katalog/autori/212-maxim-velcovsky/825-little-joseph/>

obr. 38: Appliances. *Krištof Kintera* [online]. 1995-2012 [cit. 2012-03-11]. Dostupné z: <http://kristofkintera.com/pages-work/appliances/appliances14.htm>

obr. 39: iPhone. *Apple: iPhone 4S* [online]. 2012 [cit. 2012-03-14]. Dostupné z: <http://www.ioffer.com/i/wesc-stretch-bongo-headphones-dj-mp3-ipod-iphone-2010-144319775>

obr. 40: Dakine Mission Pack AC Series. *Sportz* [online]. 2011 [cit. 2012-03-14]. Dostupné z: <http://www.sportz.cz/cs/dakine-mission-pack-ac-series.html>

obr. 41: Item Description. *IOffer* [online]. [cit. 2012-03-14]. Dostupné z: <http://www.ioffer.com/i/wesc-stretch-bongo-headphones-dj-mp3-ipod-iphone-2010-144319775>

obr. 42: Click-N-Learn Master. *Click-N-Learn* [online]. [cit. 2012-03-15]. Dostupné z: <http://www.kids-online.net/learn/click/table.html>

obr. 43: Bordeaux Style Wine. *Ca.gov: California department of Parks and Recreation* [online]. 2012 [cit. 2012-03-15]. Dostupné z: http://www.parks.ca.gov/?page_id=22436

obr. 44: How can I reuse or recycle cardboard banana boxes?. *How can I recycle this?* [online]. 25. 7. 2008 [cit. 2012-03-15]. Dostupné z: <http://www.recyclethis.co.uk/20080725/how-can-i-reuse-or-recycle-cardboard-banana-boxes>

obr. 45: Bytové doplňky > Veselé hodiny #2. *Trash Made* [online]. [cit. 2012-03-15]. Dostupné z: <http://www.trashmade.cz/kolekce/bytove-doplňky/76-vesele-hodiny-2>

obr. 46: DIY wine bottle vase. *BirdHouse: Design + DIY* [online]. 22. 6. 2010 [cit. 2012-03-16]. Dostupné z: <http://birdhousefamily.blogspot.com/2010/06/wine-bottle-vase.html>

obr. 47: Úložná krabice s víkem MODlife teple šedá. *Napytel* [online]. 2010 [cit. 2012-03-16]. Dostupné z: <http://www.sedaci-pytle-vaky.eu/designove-doplňky/1055-ulozna-krabice-s-vikem-modlife-teple-seda.html>

obr. 48 - 57: autorky vlastní

PŘÍLOHY

obr. I: Masculine wave. *WikiPaintings: Encyclopedia of painting* [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.wikipaintings.org/en/katsushika-hokusai/masculine-wave>

obr. II: Ocean waves. *WikiPaintings: Encyclopedia of painting* [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.wikipaintings.org/en/katsushika-hokusai/ocean-waves>

obr. III: C. ALLEN, Ben. 1887 Minutes of the New York Etching Club. *Connexions* [online]. 21. 5. 2009 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://cnx.org/content/m19796/latest/>

obr. IV – XXVIII: autorky vlastní

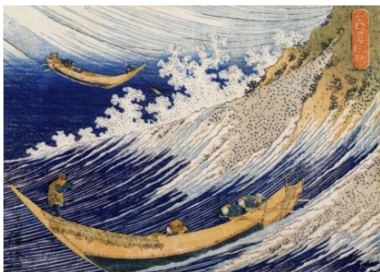
7 Seznam obrazové dokumentace

obr. 1.....	s. 12
obr. 2.....	s. 12
obr. 3.....	s. 12
obr. 4.....	s. 14
obr. 5.....	s. 15
obr. 6.....	s. 15
obr. 7.....	s. 15
obr. 8.....	s. 16
obr. 9.....	s. 16
obr. 10.....	s. 16
obr. 11.....	s. 17
obr. 12.....	s. 17
obr. 13.....	s. 17
obr. 14.....	s. 19
obr. 15.....	s. 19
obr. 16.....	s. 19
obr. 17.....	s. 20
obr. 18.....	s. 20
obr. 19.....	s. 21
obr. 20.....	s. 21
obr. 21.....	s. 21
obr. 22.....	s. 22
obr. 23.....	s. 22
obr. 24.....	s. 22
obr. 25.....	s. 22
obr. 26.....	s. 23
obr. 27.....	s. 23
obr. 28.....	s. 24
obr. 29.....	s. 24
obr. 30.....	s. 25
obr. 31.....	s. 25
obr. 32.....	s. 25
obr. 33.....	s. 27
obr. 34.....	s. 27
obr. 35.....	s. 27
obr. 36.....	s. 28
obr. 37.....	s. 28
obr. 38.....	s. 28
obr. 39.....	s. 34
obr. 40.....	s. 34
obr. 41.....	s. 34
obr. 42.....	s. 36

obr. 43.....	s. 36
obr. 44.....	s. 36
obr. 45.....	s. 37
obr. 46.....	s. 37
obr. 47.....	s. 37
obr. 48.....	s. 41
obr. 49.....	s. 41
obr. 50.....	s. 41
obr. 51.....	s. 43
obr. 52.....	s. 43
obr. 53.....	s. 43
obr. 54.....	s. 43
obr. 55.....	s. 46
obr. 56.....	s. 47
obr. 57.....	s. 48
obr. 58.....	s. 50
obr. 59.....	s. 50
obr. 60.....	s. 50
obr. 61.....	s. 50
obr. 62.....	s. 52
obr. 63.....	s. 52
obr. 64.....	s. 52

8 Přílohy

8.1 Obrazové přílohy



obr. I
Masculine wave, Katsushika Hokusai



obr. II
Ocean waves, Katsushika Hokusai



obr. III:
C. Morgan McIlhenney, Five O'Clock Tea, 1887.
(Williams Print Collection.)

8.2 Ostatní přílohy

Příloha 1:

DESIGNBLOK 2011

Kurátoři: Jana Zielenski a Jiří Macek

Téma: Město

Oblast: 2 hlavní Superstudia (Šporkovský palác, Futurama) a jednotlivé prezentace v Praze + Drecht Fashion Week v Obecním domě

Superstudio Šporkovský palác bylo zaměřeno na módu a životní styl, Superstudio Futurama na interiérový design.

„Město jako prostor vytvořený civilizací je designem samo o sobě. Tedy uměle vytvořeným světem.“

Futurama:

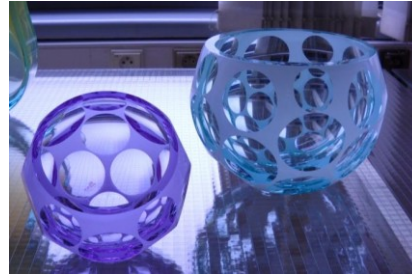
Ze studia Futurama jsem měla příjemný pocit, ačkoliv mi přišlo, že je jedno, jestli je tématem Designbloku město nebo voda (ta byla loni), protože zde vystavují stále stejní designéři podobné věci. Poukazují především na prezentaci svítidel pro Brokis, která prodělala určitý vývoj oproti loňskému roku, ale udržuje si stále stejnou koncepci. Takových příkladů jsem zde našla více (TON, LLEV, Fatboy...). Často jsem zde našla produkty, které byly vystaveny i loni. Na různých místech jsem viděla i vystavené stejné předměty (v rámci prezentace určitého Design studia a jako prezentace jednotlivých designérů, např. Brokis a Lucie Koldová a Yeffet Dan⁵¹), což mi přišlo zbytečné. Jako dobrou myšlenku oceňuji prezentaci mladých návrhářů ateliérů jednotlivých škol. Nejpovedenější mi přišla prezentace ateliéru Design keramiky na FUD UJEP, s názvem DELIKATESY. Jednalo se o projekt s Cafe de Paris. Prezentovala se zde kolekce porcelánu určená pro provoz francouzské brasserie. Výrobky tak byly prezentovány jako funkční předměty, které si opravdu dokážeme v kavárně představit a ne jako samostatné svébytné objekty, které se ale nedají prakticky moc využít.⁵²

⁵¹ Lucie Koldová a Yeffet Dan vystavovaly ve Šporkovském paláci.

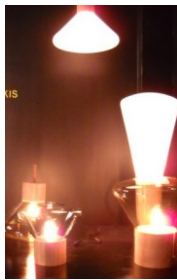
⁵² Jako u některých jiných kolekcí porcelánu.



obr. IV
Moser, Designblok 2011



obr. V
Moser, Designblok 2010



obr. VI
Brokis, Designblok
2010



obr. VII
Brokis, Designblok 2011



obr. VIII
Ton, Designblok
2011



obr. IX
Ton, Designblok 2010



obr. X
ateliér Design keramiky,
FUD UJEP, slánka



obr. XI
ateliér Design keramiky,
FUD UJEP, polévková mísa

Instalace lehkého bílého porcelánu, v kontrastu masivního dřeva a zeleného koberce, na mě působila velice svěže.

Výhrady

Některé práce mi přišly hezké na pohled, ale v praxi nepoužitelné. Například prezentovaná sauna společnosti Dyntar. Klasické schodovité členění v sauně má svůj důvod⁵³. Zde se zaprvé vejdou jen dva lidé a zbývá spousta nevyužitého prostoru, za druhé nevím, jak se pohybově méně zdatný člověk dostane na lehátko. Myslím si, že i údržba nebude jednoduchá.

Electrolux – helma, díky které si uvaříme a nepotřebujeme k tomu kuchyň ani nádobí. Je to sice jenom vize, ale taková helma může vypadat jakkoliv, takže



obr. XII
sauna od společnosti Dyntar,
Designblok 2011



obr. XIII
prezentace Electrolux design
Lab, Designblok 2011



obr. XIV
židle od společnosti Situs,
Designblok 2011

⁵³ Vysoko je nejvíce horko, dole nejméně, můžete si sednout i podle zkušeností se saunováním.

návrh takové helmy je nesmyslný, smysl dává jen koncepce vaření pomocí myšlenek, bez fyzického kontaktu.

Židle od společnosti Situs vypadají elegantně, ale nesedí se na nich dobře. Horní výstupky mě bodaly pod lopatky a připadala jsem si, jako bych měla páteř oddělenou od těla.

Šporkovský palác

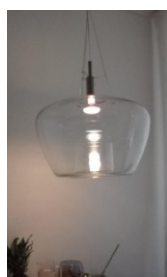
Expozice ve Šporkovském paláci byla pro mne propadák. Působilo to, jako kdyby se kurátoři snažili Designblok rozdělit do dvou Superstudií, aniž by měli dostatek vystavovatelů. Možná udělalo své, že se pro letošek móda stala samostatnou a konal se Drecht fashion week, a tudíž se většina módních značek orientovala právě na tuto akci a do Šporkovského paláce téměř nic nezbylo.

Superstudio mi přišlo zaměřené na prezentaci sponzorů (Bourjois, Red Bull), časopisů a portálů o designu (ne)píšících (DesignMag.cz, Moderní byt, Reflex) a aukčních síní (Cohnauction, Aukční dům Sýpka), které vyplňovaly prostory mezi jednotlivými prezentacemi designérů. Nic co by mne překvapilo nebo ohromilo jsem u designblokových stálic, jako jsou DesignHelp, Melissa, Deers.cz, nenašla.

Naopak musím uznat, že projekt Skleník od Kristýny Pojerové mě potěšil. Klidně bych si takto bylinky vypěstovala.



obr. XV
Svítidlo Skleník od Kristýny
Pojerové, Designblok 2011



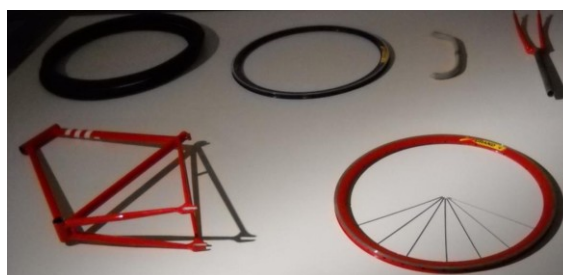
obr. XVI
Svítidlo Skleník od
Kristýny Pojerové,
Designblok 2011

Velký atlas světa

V rámci Designbloku probíhala v suterénu Šporkovského paláce výstava s názvem Velký atlas světa zaměřená na šetrný přístup k životnímu prostředí. Dnes je těžké propojit politiku tržního hospodářství s ohleduplností na životní prostředí. Spousta výrobků se tváří jako „eko“ nebo „bio“, aniž by jimi opravdu byla, jen aby vydělali co možná nejvíce, protože ekologie je in. Výstava se snaží ukázat, že i kvalitní výrobky skutečně mohou být ohleduplné k životnímu prostředí a že řada investorů by se měla obrátit tímto směrem. Nejenže až dojdou zásoby neobnovitelných zdrojů, jako je třeba ropa, budou na trhu výrobky, které tyto mezery vykryjí, a hospodářství států se rychleji vyrovná s přechodem na alternativní zdroje, ale také nebude narůstat odpad, se kterým se planeta složitě vyrovnává. Zásadní je změna strategie, změna myšlení. Designér i zadavatel by měli pracovat jako osoby, které jsou za lidstvo zodpovědné. Jejich filosofie by měla spočívat v používání levných, dostupných



obr. XVII
nový nábytek ze svázaných starých
šuplíkových skříní, Designblok 2011



obr. XVIII
kolo z 670 hliníkových plechovek., Designblok 2011



obr. XIX
městské farmaření, Designblok 2011

materiálů, dnes považovaných za odpad, které zrecyklují ve funkční a krásný výrobek, snadno přepravitelný, stohovatelný. Čím ekologičtější výrobek, tím může být slavnější.

Příkladem zajímavé myšlenky je např. kolo, na jehož výrobu je použito pouhých 670 hliníkových plechovek, nový nábytek ze svázaných starých šuplíkových skříní od Holandských designérů; městské farmaření – vypěstuj si svoje rajče na balkóně, na které poukazuje kolekce městského zahrádkářského náčiní od značek jako Hermés, aj., protože městské zahrádkaření je in. Nebo papírové lampy od Reného Šulce a Interiérové iglú z papírové voštiny z recyklovaného papíru pro trochu soukromí kdekoliv.

Přírodní design

Posledních pár let se na Designbloku vyskytují studia zaměřená na „spjatost s přírodou“, čerpají z přírody více, než inspiraci a snaží se přivést kus lesa k nám domů. Mě osobně se tento nápad moc líbí, protože ve městě, kdy každý den pospícháte z práce do práce a nemáte čas do lesa zajít, si můžete přírodu vychutnat v klidu a soukromí domova.

Příklad studií: Posedlí, Protiklady, Vyrobeno lesem.



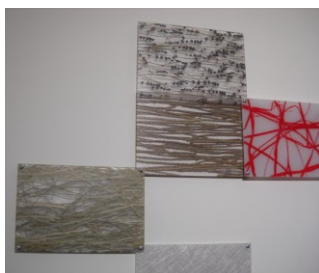
obr. XX
Prezentace studia Posedlí,
Designblok 2011



obr. XXI
Váza, Vyrobeno lesem,
Designblok 2011



obr. XXII
křeslo a úložný prostor, Protiklady,
Designblok 2011



obr. XXIII
Zefirio home, zalisované přírodní
materiály, Designblok 2011



obr. XIV
bezešvá technologie
spojů, Nike, Designblok
2011

Nové materiály, technologie

Zefirio home – povrch v souladu se „Zeleným designem“, bezešvá technologie Nike.

Přesahující design

Kolekce nástěnných hodin pro společnost Prim si hraje s významy. Hodiny přiznávají svůj přesah do minulosti, odkazují k určité době. Jsou znakem, jsou ikonem, jsou indexem.⁵⁴

Jsem ráda, že se Praha může pyšnit přehlídkou nejen českého designu, kterou je Designblok, jen si myslím, že by stačilo, aby se konala jako bienále, protože jeden rok je hodně krátká doba na to vyrobit něco funkčního, nápaditého a vizuálně přitažlivého.



obr. XXV
nástěnné hodiny
R.V.N., Robert V.
Novák, Prim



obr. XXVI
nástěnné hodiny,
Václav Sloup, Prim



obr. XXVII
nástěnné hodiny, Prague
80's Prim, Rostislav
Vaněk, Prim



obr. XXVIII
nástěnné hodiny, 78
Dots, Zuzana Lednická,
Prim

⁵⁴ Terminologie amerického sémiotika Charlese Pierce.

Příloha 2: (RVP ZV, 2007)

ROZVÍJENÍ SMYSLOVÉ CITLIVOSTI

- **prvky vizuálně obrazného vyjádření** – linie, tvary, objemy, světlostní a barevné kvality, textury; vztahy a uspořádání prvků v ploše, objemu, prostoru a v časovém průběhu (podobnost, kontrast, rytmus, dynamické proměny, struktura), ve statickém i dynamickém vizuálně obrazném vyjádření
- **uspořádání objektů do celků v ploše, objemu, prostoru a časovém průběhu** – vyjádření vztahů, pohybu a proměn uvnitř a mezi objekty (lineární, světlostní, barevné, plastické a prostorové prostředky a prostředky vyjadřující časový průběh) ve statickém i dynamickém vyjádření
- **reflexe a vztahy zrakového vnímání k vnímání ostatními smysly** – vědomé vnímání a uplatnění mimovizuálních podnětů při vlastní tvorbě; reflexe ostatních uměleckých druhů (hudebních, dramatických)
- **smyslové účinky vizuálně obrazných vyjádření** – umělecká výtvarná tvorba, fotografie, film, tiskoviny, televize, elektronická média, reklama; výběr, kombinace a variace ve vlastní tvorbě

UPLATŇOVÁNÍ SUBJEKTIVITY

- **prostředky pro vyjádření emocí, pocitů, nálad, fantazie, představ a osobních zkušeností** – manipulace s objekty, pohyb těla a jeho umístění v prostoru, akční tvar malby a kresby, uspořádání prostoru, celku vizuálně obrazných vyjádření a vyjádření proměn; výběr, uplatnění a interpretace
- **typy vizuálně obrazných vyjádření** – hračky, objekty, ilustrace textů, volná malba, sochařství, plastika, animovaný film, comics, fotografie, elektronický obraz, reklama, vizualizované dramatické akce, komunikační grafika; rozlišení, výběr a uplatnění pro vlastní tvůrčí záměry
- **přístupy k vizuálně obrazným vyjádřením** – hledisko jejich vnímání (vizuální, haptické, statické, dynamické), hledisko jejich motivace (fantazijní, symbolická, založená na smyslovém vnímání, racionálně konstruktivní, expresivní); reflexe a vědomé uplatnění při vlastních tvůrčích činnostech

OVĚŘOVÁNÍ KOMUNIKAČNÍCH ÚČINKŮ

- **osobní postoj v komunikaci** – jeho utváření a zdůvodňování; důvody vzniku odlišných interpretací vizuálně obrazných vyjádření (samostatně vytvořených a přejatých), kritéria jejich porovnávání, jejich zdůvodňování
- **komunikační obsah vizuálně obrazných vyjádření** – utváření a uplatnění komunikačního obsahu; vysvětlování a obhajoba výsledků tvorby s respektováním záměru autora; prezentace ve veřejném prostoru, mediální prezentace
- **proměny komunikačního obsahu** – záměry tvorby a proměny obsahu vizuálně obrazných vyjádření vlastních děl i děl výtvarného umění; historické, sociální a kulturní souvislosti

Příloha 3: Dokumentace s názvem Úložný box na přiloženém CD ve formátu PDF. Tištěná verze ve formátu A4 je externí součástí této bakalářské práce.

Příloha 4: Návrhy látky na přiloženém CD + externí tištěná verze.

Příloha 5: Série fotografií designu na přiloženém CD ve formátu JPG + externí tištěná verze.