



Pedagogická  
fakulta  
Faculty  
of Education

Jihočeská univerzita  
v Českých Budějovicích  
University of South Bohemia  
in České Budějovice

**Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích**  
**Pedagogická fakulta**  
**Katedra výtvarné výchovy**

**Bakalářská práce**

**Art and Craft and Industry**  
**– Inkluze v předmětu denní potřeby**

**Art and Craft and Industry**  
**– Inclusion in Subject of daily Necessities**

Vypracoval: Vít Dvořák

Vedoucí práce: Dr. Věra Vejsová, ak. mal.

České Budějovice 2017

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to nezkrácené podobě. Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

**V Českých Budějovicích dne .....**

.....

**Podpis studenta**

## **Poděkování**

Rád bych tímto velmi poděkoval vedoucí práce, Dr. Věře Vejsové, ak. mal., za trpělivost a čas věnovaný konzultacím k celé bakalářské práci. Dále patří velké díky mému nejlepšímu příteli, Ondřeji Hůdovi, který mi poskytl cenné rady při konstruování 3D vizualizace, a všem kolegyním z práce, které byly ochotny pracovat místo mě ve vytížených chvílích.

## **Abstrakt**

Teoretická část této bakalářské práce se zabývá vývojem designérské profese od průmyslové revoluce po současnost a vlivům významných osobností, uskupení, škol či hnutí na problematiku vztahu umění, řemesla a průmyslu. V teoretické části textu bude v některých případech věnovaná pozornost vývoji hračky, načež tyto teoretické znalosti vyústí do praktické části, jejíž koncept přetváří a aktualizuje artefakt z šedesátých let tohoto století. Základní znalosti ergonomie, znalosti designu, jeho vývoje a prací na poli tvorby dětských hraček nám poskytnou východiska pro praktické vyústění.

**Klíčová slova:** design, umění a řemesla, průmysl, dětská hračka, užité umění, předměty denní potřeby

### **Formát bibliografické citace:**

DVOŘÁK, Vít. Art and Craft and Industry – Inkluze v předmětu denní potřeby. České Budějovice, 2017. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce Dr. Věra Vejsová, ak. mal.

## **Abstract**

The theoretical part of this bachelor thesis deals with the development of the design profession from the industrial revolution to the present and with the influences of important personalities, groupings, schools and movements on the problematic of relationship of arts, crafts and industry. In the theoretical part of the text some attention will be paid to the development of the toy, and this theoretical knowledge will result in a practical part, the concept of which transforms and updates the artifact from the 1960s. Basic knowledge of ergonomics, knowledge of design, his development and work in the field of children's toys will provide us with the basics for practical release.

**Key words:** design, arts and crafts, industry, children's toy, applied art, subjects of daily necessities

# Obsah

Úvod.....	7
<b>I. Teoretická část .....</b>	<b>9</b>
1 Stručná charakteristika vývoje obsahu pojmu design v historii 19. a 20. století 9	
1.1 Průmyslová revoluce a její dopady na teorii a praxi produktové tvorby 12	
1.2 Meziválečné období - stručná charakteristika produktové tvorby.....	15
1.3 Válečné období 40. let 20. století - problémy a přínosy produktové tvorby.....	17
1.4 Stručná charakteristika produktové tvorby v druhé polovině 20. století	18
1.5 Reflexe problematiky některých současných trendů v designu .....	24
2 Hnutí a spolky, které řešily problematiku spojení kvality umělecké, řemeslné s pokrokem techniky a technologie, s vývojem průmyslové výroby .....	27
2.1 Hnutí Arts and Crafts apelující na kvalitu, autentičnost a etiku průmyslové Velké Británie .....	27
2.2 Vliv Chicagské školy a jejich představitelů na myšlenky funkcionalismu. ....	30
2.3 De Stijl - čistota formy, barvy a linie .....	32
2.4 Bauhaus - nejvýznamnější funkcionalistická škola a iniciátor změn v chápání designu i výuky samotné .....	33
2.5 Hochschule für Gestaltung/Vysoká škola tovární v Ulmu jako následník Bauhausu .....	37
2.6 Skandinávie dobývající svět designu syntézou modernismu, organických forem a řemesla .....	38
2.7 Skupina Memphis jako kultovní vzor postmoderny .....	39
2.8 Droog Design a nové inspirace .....	41
3 Výrazné osobnosti a jejich práce v oblasti tvorby předmětů denní potřeby .....	42
3.1 Christopher Dresser (1834 – 1904) – úsvit designerské profese .....	42
3.2 Josef Hoffmann (1870 – 1956) a Wiener Werkstätte – hravé, luxusní umělecké řemeslo .....	43
3.3 Reymond Loewy (1893 – 1986) – ztělesnění designu „Amerického snu“ 46	
3.4 Joe Colombo (1930 – 1971) – vesmírný sci-fi utopista i kreativní novátor.. ....	47
3.5 Philippe Starck (1949) jako marketingový stratég prodávající „sebe sama“ .....	48
3.6 Ron Arad (1951) - individualita a komerce .....	49
3.7 Spolky, instituce a výrazné osobnosti na našem území v oblasti tvorby předmětů denní potřeby (20. století, výběr).....	50

3.7.1	Artěl, spolek pro svébytné užité umění .....	50
3.7.2	Ladislav Sutnar, jako teoretik hraček a hry s praktickým vyústěním. .....	52
3.8	Škola umění ve Zlíně – enkláva Bauhausu u nás a vliv Zdeňka Kováře na ergonomické tvarosloví strojů a nástrojů .....	54
3.8.1	Mistr a jeho žák – první průmysloví designéři na našem území .....	56
4	Dětská hračka jako specifický druh designu.....	59
4.1	Stručná historie vývoje hračky .....	60
4.2	Koncept hračky “autíčko” .....	61
<b>II.</b>	<b>Praktická část</b> .....	<b>63</b>
5	Popis postupu realizace.....	63
5.1	Návrhová činnost.....	63
5.2	Nákres technického výkresu a modelace 3D vizualizace .....	63
5.3	Konstrukce zmenšeného modelu .....	64
	Závěr.....	67
	Seznam použitých zdrojů .....	69
	Seznam příloh.....	72
	Přílohy .....	73
	Přílohy I. Obrazový a textový materiál k teoretické části .....	73
	Přílohy II. Fotodokumentace a 3D vizualizace praktické části .....	79
	Zdroje příloh.....	98

## Úvod

Stěžejním tématem teoretické části této bakalářské práce bude základní a stručné objasnění obsahu pojmu design a to, jak se jeho obsah i náplň činností vyvíjely a měnily od průmyslové revoluce vlivem různých historických, kulturních a sociálních proměn.

Vývoj designu a vznik designérské profese započal právě díky průmyslové revoluci, která vnesla do tehdejší umělecké společnosti nový diskurz o autentičnosti, umělecké hodnotě a významu průmyslově produkovaných výrobků. Vývoj průmyslu, jako rychlejší a levnější varianta ručně vyráběných artefaktů, predikovala samozřejmě i potřeba prodeje průmyslových produktů v co největší míře.

V práci zmíníme některá hnutí a spolky, které řešily problematiku spojení kvality umělecké a řemeslné s pokrokem techniky a technologie, s vývojem průmyslové výroby. Postupná industrializace měla vliv na vývoj tvarů průmyslových výrobků i na stroje samotné. První, kdo si uvědomil potřebu zkoumat tento problém, byl architekt Gottfried Semper, který ji rozvíjel ze tří hledisek: používaného materiálu, techniky práce, praktického účelu. Dané problematice se dále věnovalo hnutí Arts and Crafts. Toto hnutí inspirovalo další výrazná uskupení a směry. Významná byla například Chicagská škola, skupina De Stijl, nebo pro komplexnost svého programu umělecká škola Bauhaus.

Uvedeme si zde některé významné osobnosti designérské tvorby, které zasáhly do jejího vývoje nekonvenčním a inovativním způsobem. Primárně to bude Christopher Dresser, který se jako první věnoval kooperaci designérské tvorby, jak ji známe dnes, a průmyslové sériové výroby. V tomto tématu se dostaneme kupříkladu až k soudobé tvorbě Rona Arada, jenž konvenční způsoby tvorby zcela popřel.

I aktuálně je termín design velmi často až zneužíván pro předměty denní potřeby, které neodpovídají soudobým charakteristikám daného pojmu. Proto v práci uvedeme základní kritéria průmyslového designu, které jsou jedním z východisek pro hodnocení těchto předmětů.



Pro tvorbu konceptu praktické části této bakalářské práce budou využity některé poznatky z těchto textů. Přímou inspirací pro navrhovaný předmět praktické části práce se posléze stala multifunkční dřevěná hračka, zhotovená s největší pravděpodobností soukromě v 60. letech 20. stol. jako originální výrobek zaměstnance jihočeské nábytkářské firmy.

## I. Teoretická část

### 1 Stručná charakteristika vývoje obsahu pojmu design v historii 19. a 20. století

Nejprve začneme s charakteristikou samotného pojmu design. Jeho obsah je velmi komplexní a definování tohoto obsahu se věnuje nejedna odborná publikace.

V Encyklopedii estetiky je uvedeno, že přemýšlení o kráse předmětů - tedy vlastně o designu - se věnovali již staří řečtí filozofové, například Platón.

Dále se zde uvádí: „Se vznikem různých škol designu a jeho proměnou podmíněnou rozvojem výrobních prostředků se stále více odlišuje od uměleckých řemesel, jejichž estetika je převážně samoučelná. Pro design je zároveň příznačná tendence vytvořit funkčně a esteticky upravený výrobek, jehož konstrukce je buď definitivní, nebo variabilní vzhledem k použití.“<sup>1</sup> Design je zde charakterizován jako „disciplína, která se snaží harmonizovat životní prostředí člověka: od navrhování tvaru předmětů běžné spotřeby až po projekty velkých územních celků (urbanismus).“<sup>2</sup>

Zdůrazňuje se zde také, že „[...] krása předmětu nevyplývá z aplikované dekorace, ale zejména ze vzájemně vyváženého vztahu mezi estetickým vzhledem předmětu a jeho funkční účelností.“<sup>3</sup>

V současné době jsou návrhy již v počáteční fázi komplexně posuzovány kritérii z velké škály disciplín, jako jsou například psychologie, sociologie, konstruktérství nebo i průzkumu trhu a financí.<sup>4</sup> Souhrn oblastí, kterým by měl samotný designér věnovat pozornost, není o nic méně komplexnější. Estetika, sémiotika a teorie barev jsou samozřejmostí. K navržení produktu je ale dále nutné, aby autor ovládal znalosti konstrukčních zákonitostí, technické fyziky, norem a především ergonomie – zákonitostí vztahu člověka a pracovních podmínek.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> SOURIAU, Étienne. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. s. 164.

<sup>2</sup> [Srov.] tamtéž s. 164.

<sup>3</sup> Tamtéž s. 164.

<sup>4</sup> [Srov.] tamtéž. s. 164.

<sup>5</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 14.

Významný český designér Jiří Pelcl ve své publikaci píše o designéřské tvorbě toto: „Navrhování věcí je vzrušující – je to hledání optimálních tvarů, materiálů a technologií ve vztahu k funkci, je to neustálé pozorování lidských činností, zacházení s předměty v různých prostředích za různých okolností. Je to zkoumání míry přitažlivosti předmětů pro člověka a jeho komunikace s nimi. Hlavní roli při tom hrají emoce, jež předměty vyvolávají. Je to přemýšlení o duchu věcí.“<sup>6</sup>

Design je dnes důležitým marketingovým faktorem, se kterým musí pracovat každá firma. Od nákupní tašky až k samotnému výrobku je nutné identifikovat, o jakou firmu se jedná, aby se zákazníkovi vryla do paměti. Technický rozvoj a nové estetické ideály smazaly hranice mezi uměním, řemeslem, průmyslem a designem. Na otázku „Co je design?“ lze odpovědět stejně obtížně, jako na otázku „Co je umění?“.<sup>7</sup>

V průběhu vývoje průmyslu a jeho možností, ať už co se týče materiálů nebo technologií, se proměňoval náhled na řemeslo, průmyslově vyráběné produkty, marketingovou strategii i na samotný proces výroby.

Vývoj designéřské profese předcházela vývoj řemesla a řemeslníka samotného. Výrazem řemeslník byli označováni i umělci až do sedmnáctého století. Teprve poté se umělcům začaly přisuzovat schopnosti intelektuálně a esteticky zpracovat své dílo, což je odlišovalo od řemeslníka, který se zaměřoval čistě na materiální zisk. Další změna v chápání tohoto pojmenování nastala ve století devatenáctém, v období průmyslové revoluce, kdy se logicky začíná rozlišovat mezi řemeslníkem, který pracuje samostatně ve vlastní režii, a dělníkem, jenž je zapojen do továrního procesu velkovýroby.<sup>8</sup>

Od již zmíněné průmyslové revoluce nejrůznější teoretici, hnutí a spolky definují význam a charakteristiku průmyslové estetiky, která je dnes již zahrnutá pod pojmem design nebo industrial design.<sup>9</sup> Tyto pojmy jsou anglického původu a v původním smyslu znamená design sloveso „kreslit“, je jím tedy možné označit některá odvětví na pomezí designu tak, jak je nám znám dnes. Tato odvětví se dělí do několika kategorií, mezi ně patří design průmyslových výrobků, který je ústředním tématem této bakalářské práce;

---

<sup>6</sup> PELCL, Jiří a Dagmar KOUDELKOVÁ. *Jiří Pelcl x design: subjective x objective*. Brno: ERA, 2006. s. 98.

<sup>7</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 9.

<sup>8</sup> [Srov.] SOURIAU, Étienne. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. s. 789.

<sup>9</sup> [Srov.] tamtéž s. 716.

vizuální design – písmo, plakáty, reklama; design interiérů – interiéry vlastních soukromých prostorů či exteriéry veřejných prostorů; design obalové techniky neboli packingu; design životního prostředí, do kterého se řadí urbanismus nebo úprava krajiny.<sup>10</sup>

V první řadě byli návrháři produktů vyráběných sériově průmyslem postaveni před problematiku hledání estetických kvalit pro předmět takto vyrobený. Vystávaly obavy, že po zákonité proměně řemeslníka v technika či inženýra budou průmyslové produkty odlidštěny. Nemohly vytvářet estetickou hodnotu pouze výrobky ručního zpracování, kde je tvůrce, umělec nebo řemeslník v přímém kontaktu s materiálem a výrobním procesem?

Ale i řemeslník je přeci nucen využívat stroje a nástroje, jež nejsou nezávislé na člověku, tudíž nejsou nelidské.<sup>11</sup> „Stroj, vynalezený, vyprojektovaný a vyrobený člověkem, je lidský jako materializace jeho myšlení a pokračování jeho konání.“<sup>12</sup> Sériově vyráběný předmět se kvůli počtu identických kopií nestane ošklivým, je to jen problém zhodnocení jedinečnosti předmětu a tam tkví, nebo spíše tkvěl, odpor k průmyslové estetice. Jedná se ovšem o zvláštní postoj, neboť například již od patnáctého století je nám znám knihtisk, vyrábějící kopie knih, jimž nikdo estetickou hodnotu neupíral.<sup>13</sup>

Otázky vztahu estetické hodnoty a masové kultury významně řešili avantgardní umělci šedesátých a sedmdesátých let dvacátého století, například návrháři Studia Alchymia. Design chápali komplexněji, ne jen jako čisté tvarování. Přisuzovali mu metaforickou a symbolickou hodnotu, podporující společenskou, kulturní a myšlenkovou komunikaci. Tyto teze byly opředeny o práci světoznámého Umberta Eca, jenž formuloval teorii masové kultury a intence sémiotiky právě v oněch letech. Významné osobnosti tehdejšího designu, Ettore Sottsass a Alessandro Mendini, pak velmi důrazně apelovaly svým programem na nabourávání vžitě „představy odsouzeníhodné, nehodnotné či dokonce nebezpečné masové kultury“<sup>14</sup> a prohlašovaly, že „kýč je trojským koněm mas“.<sup>15</sup>

V Americe se v důsledku krachu obchodní burzy na Wall Street (1929) návrháři dostávají před význam komercializace produktů tak, jako nikdy

<sup>10</sup> PIJOAN, José. *Dějiny umění. 10.* 3. vyd. Praha: Odeon, 1991. s. 263.

<sup>11</sup> [Srov.] SOURIAU, Étienne. *Encyklopedie estetiky.* Praha: Victoria Publishing, 1994. s. 716

<sup>12</sup> Tamtéž s. 716.

<sup>13</sup> [Srov.] tamtéž s. 717.

<sup>14</sup> [Srov.] BYDŽOVSKÁ, Lenka. *Dějiny umění.* Praha: Balios, 2002. s. 239.

<sup>15</sup> [Srov.] tamtéž s. 239.

předtím. Masová nadprodukce přehtila trh a prodej klesal. Za těchto okolností se zrodila nová charakteristická průmyslová estetika, o kterou se ve velké míře zasadil Francouz Raymond Loewy. V té době pobuřoval spojováním krásy a peněz svým heslem „ošklivé se špatně prodává“.<sup>16</sup> Ve velmi sugestivní knize říkal zakladatel hnutí Užitečných forem (to je zároveň i název díla): „Estetika se stala nástrojem obchodu, krásno jeho sloganem. Umění pro umění se stalo uměním na prodej.“<sup>17</sup> Ale zde se již dotýkáme velmi širokého problému vztahů mezi uměním a jeho vnímání veřejností, vstupu umění do tržního hospodářství, což dalece přesahuje pole působnosti pouhé průmyslové estetiky.

Platón před více jak dvěma tisíci lety nastínil problematiku, která zaměstnávala hnutí funkcionalistů a to problematiku vztahu mezi formou a funkcí. Moderní estetický funkcionalismus však vychází z díla Paula Souriau, k jehož odkazu se hlásil architekt Van de Velde. Zakladatel významné výmarské školy umění a řemesel Bauhaus, Walter Gropius, kráčel ve šlépějích Van de Veldovy Kunstgewerbeschule. Bauhaus odchoval generaci významných architektů, designérů a průmyslových estetiků.<sup>18</sup> Jeho učitelé, studenti a absolventi vytvořili množství prototypů, které dodnes představují dokonalá díla, jež jsou i současnosti stále sériově vyráběna.

Významnou úlohu v první polovině dvacátého století sehrál Francouz Jacques Viénot. Kromě založení institutu, časopisu a školy, věnující se průmyslové estetice či designu, rozdělil zákony průmyslové estetiky do třinácti bodů. Z nich vychází i v naší zemi platná kritéria pro posuzování kvality průmyslových výrobků.

## **1.1 Průmyslová revoluce a její dopady na teorii a praxi produktové tvorby**

Některé zásadní vlivy průmyslové první i druhé revoluce jsme zmínili v předchozích textech. Průmyslovou epochu symbolicky započala světová výstava v Londýně roku 1851. Křišťálový palác, v němž se výstava konala, byl významným mezníkem ve formování moderní architektury. Vystavované exponáty v historizujících stylech a rokoku kontrastovaly s formou budovy. To upozornilo mnohé kritiky na enormní využívání ornamentu do míry, kde se

---

<sup>16</sup> [Srov.] SOURIAU, Étienne. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. s. 717.

<sup>17</sup> Tamtéž s. 717.

<sup>18</sup> [Srov.] tamtéž s. 718.

v některých případech ztrácela užitek-funkční podstata předmětů.<sup>19</sup> Architektura měla po dlouhou dobu prioritní místo v teoriích o vztahu průmyslu a umění. První zemí, věnující se této problematice, nebyla Velká Británie, ale Spojené státy. Chicagská škola, o níž se více rozepíšeme v dalších kapitolách, představovala první prakticky i teoreticky ověřenou ideu vztahu formy a funkce. Tito architekti tak podnikli první kroky k racionalistické architektuře, modernistické myšlence a funkcionalismu.<sup>20</sup>

Období konce 19. století až po 1. světovou válku je označováno jako Belle époque - krásná epocha. Tento termín se spíše ale vztahuje k nostalgii po starých časech, než k průmyslové civilizaci. Negativní vlivy industrializace - zdevastovaná země těžbou nerostů, hlučné továrny znečišťující ovzduší, monotónně pracující dělníci, vracející se do svých špinavých obydlí - „to byly nejsilnější argumenty zastánců návratu ke „starým zlatým časům“, podle nichž věk strojů zničil estetický cit lidí.“<sup>21</sup> Velká Británie jako koloniální a průmyslová velmoc dosáhla nejrychlejšího rozvoje průmyslu.

Změna byla mnohem komplexnější, než jen zavedení strojů do výroby. Jednalo se o celospolečenskou proměnu, začala éra strojové techniky, mechanizované hromadné dopravy, umožňující rychlejší cestování, rychlejší dopravu veškerého zboží, sortimentu, léků, z čehož vyplývá mimo jiné i zlepšení zdravotní péče a prodloužení průměrné délky života člověka, menší úmrtnost při porodech a logicky nárůst obyvatelstva. Změna nastala ve způsobu financování a realizace projektů. Jak je zmíněné již v úvodní kapitole, změna nastala i v modelech estetické dokonalosti či funkčnosti. Paralelně existovalo více směrů uvažování zabývajících se touto problematikou. Tradičně většinou dva protikladné - jedni hájili archaické estetické hodnoty, ornament, řemeslné zpracování výrobku a nějakým způsobem historizující eklectické čerpaní inspirace, druzí oproti tomu funkčnost, čistotu předmětu bez přebytečných prvků a spolupráci s průmyslovou výrobou.<sup>22</sup>

Design přelomu 19. a 20. století je do značné míry stále pod vlivem secese a již před první světovou válkou se objevily kritické reakce na vznikající principy strohé moderny. Secese sice akceptovala novou realitu průmyslové výroby a do

---

<sup>19</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 34.-35.

<sup>20</sup> [Srov.] PIJOÁN, José. *Dějiny umění*. Praha: Knižní klub, 2000. s. 182.

<sup>21</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 36.

<sup>22</sup> [Srov.] PIJOÁN, José. *Dějiny umění*. Praha: Knižní klub, 2000. s. 169.

jisté míry ji i využívala, nicméně se zde stále kladl důraz především na ruční řemeslné provedení s použitím drahých a kvalitních materiálů. Secese dosáhla mezinárodního rozsahu a v každé zemi nabývala odlišných, specifických forem, odkazujících na individuální kulturní dědictví jednotlivých států.<sup>23</sup> Nové inspirační zdroje lze hledat v hnutí Arts and Crafts Movement. Výsledné zaměření na klientelu bylo podobné - střední a vyšší vrstvy společnosti, které se neostýchaly v době prosperity, zejména do užitkové tvorby, investovat nemalé finanční částky. Arts and Crafts Movement vytvářelo spíše jednotlivé artefakty nebo malosériové zakázky, neakceptovalo industrializaci a vyzdvihovalo „pravdu materiálu“ ale i „logiku konstrukce“, které později zdůrazňoval funkcionalismus. Jednalo se ale o dobu, kde se projevila velká řada autorů s nadčasovými myšlenkami poskytující inspiraci ještě o další století později.<sup>24</sup>

Po přelomu století se v Glasgow, díky Charlesy Renniemu Mackintoshovi a dalším třem mladým designérům, začala rodit alternativa secese a Hnutí uměleckých řemesel, která vyústila až v zárodky Art Deco a následně moderny. Tyto alternativy secese se vyznačovaly nahrazením křivek přímkami, naturalistických či stylizovaných tvarů abstraktními geometrickými obrazci, ale především přesunem otázek od dekorativní formy k otázkám funkčních požadavků.<sup>25</sup>

Důležitou roli v tomto ohledu hraje také Německo, které se dostává do skupiny průmyslově nejdůležitějších zemí. Zde se konstitoval Deutscher Werkbund - Německý pracovní svaz. Jednalo se o sdružení soustřeďující „umělce, průmyslníky a experty, starající se o rozvoj průmyslové práce, zabezpečující společné působení umění, řemesla a průmyslu a věnující se vyučování a propagaci v těchto oblastech.“<sup>26</sup> Jeho úspěšné fungování bylo dobrou motivací pro pozdější vznik významné školy umění a průmyslu - Bauhausu.

---

<sup>23</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 46.

<sup>24</sup> [Srov.] tamtéž str. 37.

<sup>25</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 244.

<sup>26</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 48.

## 1.2 Meziválečné období - stručná charakteristika produktové tvorby

Mapa Evropy se příčinou první světové války a následné Versaillské smlouvy zásadně proměnila. Změny nastaly i ve vlastnictví kolonií. Meziválečné období také charakterizuje krach burzy na Wall Streetu v New Yorku roku 1929, který přinesl změny politické i sociální. Zároveň je tato doba nejvýznamnější érou moderny, rozvíjené především v Německu, Holandsku a Rakousku. Funkcionalistické moderně konkuroval dekorativismus, který byl modernisty označován téměř za zločin.<sup>27</sup>

Jednalo se o dobu plnou zvrátů ve všech možných aspektech společenských i hospodářských. Ke konci první světové války se odehrály revoluce v Německu i v Rusku, industrializace s hromadnou výrobou dala prostor vzniku kapitalistické třídy a podstatná část umělců a návrhářů charakterizovala design jako společenskoreformní katalyzátor. Tato fakta také souvisí s tím, že podstatná část umělců byla socialisticky smýšlejících už od rozšíření industrializace.<sup>28</sup>

Toto období je charakterizovatelné poněkud sporným označením „internacionální moderna“. Moderna propojuje průmyslovou výrobu a řemesla do funkčně ergonomického celku. Podmiňuje formu a zvolený materiál funkci, racionalizuje a objektivizuje výtvarný výraz.<sup>29</sup> Kromě funkcionalistické etiky se v tomto období prosazuje zejména v předmětech denní potřeby a odívání styl nazývaný Art deco. Všechny funkcionalisticky smýšlející umělce a návrháře popudil všeobecný zájem o tento styl, směřující spíše k dekoru a ornamentálním složkám, než k jednotě formy a funkce. I tak ho nelze ve výčtu hnutí a spolků vynechat, právě pro jeho tehdejší popularitu. Přes kritiku zmíněných funkcionalistů se tyto dva zdánlivě odlišné styly vzájemně ovlivňovaly. Bylo to patrné i v rané tvorbě Le Corbusiera.<sup>30</sup>

Výrazně se Art Deco dostalo do povědomí roku 1925 díky pařížské Výstavě dekorativních a průmyslových umění (Exposition des Arts Décoratifs et Industriels), od níž také styl získal název. Návaznost na secesi je zcela očividná a stejně jako secese se „Vysoké“ Art Deco věnovalo drahým exotickým

<sup>27</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 55.

<sup>28</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 64.

<sup>29</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 56.

<sup>30</sup> [Srov.] tamtéž s. 62.



materiálům, kvalitnímu řemeslnému zpracování, dekorativismu a v nemalé míře i tehdejšími aktuálními trendům v oblasti módy, která byla někdy důležitější, než samotná funkčnost výrobků. Paralel mezi secesí a Art Decem je vícero. Ve své dekorativní podstatě vychází ze secese, ale jeho prvky jsou geometricky stylizované. Rostlinný ornamentální motiv jen vystřídal motiv abstraktní, přímka nebo jemná křivka.<sup>31</sup>

Vliv tohoto stylu byl dalekosáhlý. Nepropagoval se jako osvěta společnosti uměním, jak tomu bylo u mnohých dosavadních stylů. Byl pragmatický, stal se brzy populárním, naplňoval vysoké nároky na kvalitu výrobků a zároveň se stával cenově dostupný, sériově vyráběný. Ovlivňoval nejen design, architekturu nebo nábytek, ale i kinematografii, knižní design, typografii, plakátovou tvorbu a dokonce i poštovní známky. Art Deco se tak dá s jistotou považovat za první mezinárodní designové hnutí s neskutečně širokou inspirační škálou. Syntéza s funkcionalismem mu pak dodává úchvatná estetická řešení.<sup>32</sup>

„Design pro průmyslovou výrobu dosáhl v období art deca závratných rozměrů. Ve značném množství se například v letech mezi světovými válkami vyráběly dekorativní pudřenky. Klenotnictví jako Cartier nebo Boucheron vyráběly přepychové zlaté a drahokamy zdobené pudřenky, ale krabičky na kosmetiku z běžných kovů, smaltovaných kovů, dřeva, plastů a dalších nenákladných materiálů vyráběly po tisících firmy jako Evans, Volupté a Elgin (ve Spojených státech) a Stratton (v Británii). Některé z nich, podobně jako cigaretová pouzdra, byly zpracovány stejně pečlivě jako nejvybranější objekty art deca.“<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 62.

<sup>32</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užitě umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 267.

<sup>33</sup> RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 376.

Stroj a jeho estetika také začínal sehrávat úlohu inspiračního zdroje. Byl vnímán jako spojovatel, „humanizátor“ a posilovatel pocitu sounáležitosti, symbol nových možností lidstva. Ve strojním průmyslu se návrháři soustředí na funkci stroje a přizpůsobují tak vnější formu účelu. Zde hrají roli zákonitosti aerodynamiky, pod jejímž diktátem vznikají produkty, vyčleňující se ze stávajících stylů do specifického „strojového expresionistického stylu“, také nazývaný streamlining. Vůdčím kontinentem nebyla ve 30. letech tomto případě Evropa, ale Spojené státy.<sup>34</sup> Oblé tvary, jako důsledek nových výrobních technologií a materiálů tak i předznamenaly budoucí směřování designérské tvorby.<sup>35</sup>

### **1.3 Válečné období 40. let 20. století - problémy a přínosy produktové tvorby**

Válečné konflikty paradoxně vždy přinášejí technologický a technický pokrok. Ale i zásadní společenské proměny. Nedostatek tradičních materiálů, související se zbrojením, posloužil v letech čtyřicátých jako pobídka ve vývoji nových hmot. Objevují se již zmíněné materiály, jako polyetylen, polymethylmetakrylát (organické sklo) a další termoplasty, které v pozdějších letech umožnily nové pojetí designu.<sup>36</sup> Podstata designu byla v tomto období zcela antihumánní, jelikož se nejmarkantněji prosadila u bojových strojů. Užitekova funkce, materiál, konstrukce a výrobní proces - to vše bylo podřízeno co nejefektivnějšímu zabíjení a v mnohých případech se jedná o velice zdařilé produkty. Celý problém tohoto militárního designu tkví ovšem v určité etické sféře. „Správný“ nebo kvalitní design by měl brát zřetel na humánní hledisko, což funkce zbraně zcela vylučuje.<sup>37</sup>

V období druhé světové války se v Americe vyvinuly fascinující formy streamliningu a to právě díky složitým hospodářským podmínkám po Velké hospodářské krizi. O předním představiteli nové estetické i prodejní filosofie Raymondu Loewym zmínka byla a ještě podrobnější v dalších kapitolách bude. Situace v Německu, Třetí říši, byla také zajímavá. Národně socialistické demagogické principy hodnocení tvorby hlásané Adolfem Hitlerem a dalšími

---

<sup>34</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 65.

<sup>35</sup> [Srov.] tamtéž str. 69.

<sup>36</sup> [Srov.] tamtéž str. 75.

<sup>37</sup> [Srov.] tamtéž str. 77.

politickými představiteli, zamezily tvorbu veškerých autorů moderního umění, kterou režim označil za zvrhlé umění. Modernistický funkcionalismus byl však těmto principům blízký – jednoduchost, jasnost, užitečnost, standardizace, levné materiály a levná hromadná výroba odpovídaly ideologii národního socialismu. Dal dokonce prostor pro znovuoživení školy Bauhaus za podmínek, které ale nikdo nemínil akceptovat. Příkladem naplnění zmíněných kritérií je auto z dílny Volkswagen, které bylo Hitlerovým příslibem veřejnosti - auto pro každého, každý se bude moci stát vlastníkem automobilu. Návrhy pocházely od Ferdinanda Porscheho. Proudnicový aerodynamický biomorfní tvar prohlásili nacisté za svůj a tak jako většina věcí tehdejšího Německa měl představovat rasovou i technickou převahu.<sup>38</sup>

#### **1.4 Stručná charakteristika produktové tvorby v druhé polovině 20. století**

Katastrofální následky druhá světová válka podnítily snahu o zabezpečení míru ve světě a obnovu válkou zničeného hospodářství. Politické zápory dvou ideologií, v podobě studené války přineslo i soupeření v oblasti kosmického výzkumu. Ten přinesl obrovský pokrok v technologických možnostech průmyslové výroby a zcela pozměnil mentalitu jak designérů, tak široké veřejnosti.<sup>39</sup>

Evropský kontinent se obnovoval po válečném konfliktu, poptávka po spotřebitelském zboží překvapivě rychle rostla a reakce designu byla pohotová. Charles a Ray Eamesovi přišli za války s návrhem metody tvarování překližky, kterou po válce přizpůsobili výrobě průkopnického nábytku dvacátého století. Používali další dostupné, pružné, nové a levné suroviny jako hliník, laminát nebo plasty a svým revolučním pojetím designu se dostali do popředí designérské profese na poměrně dlouhou dobu.<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 101.

<sup>39</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 83.

<sup>40</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 314.

Díky své zaoceánské poloze Spojené státy vyšly z války téměř nedotčené a tak snadno převzaly piedestal vedoucí ekonomické mocnosti. Taktéž do Ameriky prchalo značné množství evropských umělců, například i významní představitelé Bauhausu, dále rozvíjející modernu. Množství emigrantů se vracelo po válce zpět do Evropy. Šířilo se tak americké pojetí designu jakožto podpory v odbytu.<sup>41</sup>

V Evropě meziválečný kubizující geometrismus nahradily měkké, nepravidelné tvary a postupně se tyto tendence označují jako organický design nebo přesněji biomorfní moderna. Využívání plastů a pestrých barev je pro návrháře v tomto období typické. Padesátá léta na trh přinesla i věhlasný skandinávský design, který po vzoru Bauhausu spojoval kultivovaně moderní formu a národní tradici.<sup>42</sup>

Pro léta padesátá jsou nejtypičtější právě plasty, které se inovovaly zprvu za militárním účelem, ale nové druhy plastů, jako PVC, polyetylen, umakart a další, využíval průmysl v takové míře, že je možné toto desetiletí označit jako éru plastů. Specifika materiálu a technologie výroby nabízí možnosti neaplikovatelné na jiné materiály, včetně pestré palety barev a povrchové úpravy.<sup>43</sup> Vedle umělých hmot se až nestřídmě využívá chromu, znatelně aplikovaného především v automobilovém průmyslu a u domácích elektrických spotřebičů. Nejvýznamnějším z nich je televizor, který zásadním způsobem ovlivnil informační média.<sup>44</sup>

Šedesátá léta jsou na jedné straně období materiální prosperity a bohatství, na straně druhé období válečného konfliktu ve Vietnamu a v závěru desetiletí na našem území období normalizace.

Rychlý technický pokrok akceleroval výrobu plastů a bez uvědomění si rizik vyčerpání materiálních zdrojů, nahrazoval plast stále větší škálu materiálů. Fascinace vesmírem ovlivnila nejen hudbu (David Bowie - Space Oddity), módu, ale samozřejmě také design.<sup>45</sup>

Vzniká obrovské množství nejrůznějších plastových předmětů denního užití se souběžným rozvojem technologie vstřiku, která umožňovala velmi rychle

---

<sup>41</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 105.

<sup>42</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 85.

<sup>43</sup> [Srov.] tamtéž str.87.

<sup>44</sup> [Srov.] tamtéž str. 88.

<sup>45</sup> [Srov.] tamtéž str. 99.

a levně vytvořit jakýkoli tvar. Pokroky v médiích, komunikaci, dopravě a hlavně vesmírné technice dovedly návrháře inspirovat k futuristicky pestrobarevným utopickým návrhům nejen nábytku, ale celých interiérů i sídlišť. Doba šedesátých let je také ve znamení vzpoury proti masovému konzumnímu chování a ke konci desetiletí prostupuje designérskou tvorbu mnoho impulzů ze strany pop artu, hudby a filmu<sup>46</sup>

Významnou pozici mají stále Spojené státy. Západní část Německa navazuje na Bauhaus v podobě „racionalistického dobrého designu, založeného na vědecké metodologii, disciplíně, jasnosti a přísnosti“.<sup>47</sup> Svou roli zde sehrává rozpuštění Bauhausu nacisty roku 1933. Tamní pedagogové se pokoušeli přenést své ideje do zahraničí a to především na amerických univerzitách a ve Švýcarsku, kde bývalí absolventi Bauhausu také iniciovali návaznost užitého umění a průmyslového designu na Bauhaus. Rozvíjí se zde humanizační přístupy k designu prostřednictvím konfliktu dvou osobností tehdejšího designu - Maxem Billem a argentinským polyhistorem Tomásem Maldonadem. Maldonad poté o designérské profesi tvrdí: „Estetický faktor je pouze jeden z mnoha, s nimiž může designér operovat, ale není hlavní ani převládající. Existují také produktivní, konstruktivní, ekonomické a možná i symbolické faktory. Průmyslový design není umění a designér nemusí být nevyhnutelně umělec.“<sup>48</sup> Právě on inicioval zapojení exaktních vědeckých metod, jako je například psychologie, sémiotika nebo antropologie, jako vyzdvižení interdisciplinárního charakteru designérské tvorby.<sup>49</sup>

Japonsko se propaguje výrobou elektroniky a automobilů, ale vůdčí pozici v oblasti designu zde jednoznačně demonstruje Itálie. V zemích východního bloku, s netržní ekonomikou, mají návrháři bohužel málo prostoru pro praktickou aplikaci jejich konceptů.<sup>50</sup>

Ústředním dějištěm designu let šedesátých se stává již zmíněná Itálie. Své místo zde velkou měrou disponoval „reálný“ nebo spíše komerční design a prostředí bylo příznivé i pro mnohá reformní hnutí různého zaměření. Vyznačuje se modifikováním modernistických postupů a vytváří tak základ pro postmodernu. Tento design let šedesátých synteticky snoubí praktickou,

---

<sup>46</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 129.

<sup>47</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 100.

<sup>48</sup> Tamtéž str. 101.

<sup>49</sup> [Srov.] tamtéž str. 101.

<sup>50</sup> [Srov.] tamtéž str. 100.

ergonomicky podmíněnou funkčnost a vizuálně efektní eleganci. Spolupráce italských návrhářů a průmyslových výrobců se stala věhlasnou a tak jsou italské produkty příkladem moderního, funkčního a průmyslově angažovaného designu.<sup>51</sup>

V letech sedmdesátých se svět potýká s několika závažnými problémy - nepříznivé politické události, ropná i hluboká ekonomická krize postihla celý svět. Ohrožen byl také mír spory mezi zeměmi NATO a Varšavské smlouvy. Narůstající problémy měly za následek markantní zvyšování cen ropy, hospodářský pokles spojený s omezením finančních zdrojů, inflace a spousta dalších.

Navzdory všem těmto aspektům se rozvíjela letecká doprava (nadzvukový britsko-francouzský letoun Concorde a sovětský TU 144), vesmírný výzkum nevyhnutelně spojený s vývojem technologií, pokračoval nárůst zájmu o spotřební elektroniku a dokonce expandoval i automobilový průmysl. Design, v mnohých případech neoddělitelný od průmyslu, nezůstal nezměněn - „prověřování smyslu profese a její zodpovědnosti vůči skutečným potřebám společnosti“.<sup>52</sup> Podstatná část návrhářů pracovala v kontextu masové mechanizace výroby.<sup>53</sup>

„Nárůst soukromého bohatství a následný růst konzumentství zaručovaly zlatý věk průmyslového designu v šedesátých letech. Už nebylo otázkou, zda budete či nebudete vlastnit vůz, televizi, ledničku, ale spíš to, jestli vlastníte ten správný typ a model.“<sup>54</sup>

Kritika konzumní společnosti začínající již předchozí desetiletí nyní sílila. Mnoho designérů se chtělo vymanit z vnímání své profese jako „přísluhovače průmyslu“, dávali svým projektům koncepty politické či protetstní a postupně se designu začíná dostávat i jeho komunikační, symbolický a společenský rozměr tak, jak ho známe dnes. Logicky to nabourává teze funkcionalismu, který byl značně kritizován a začíná epocha postmoderního designu.<sup>55</sup>

---

<sup>51</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 103.

<sup>52</sup> Tamtéž str. 111.

<sup>53</sup> [Srov.] tamtéž str. 112.

<sup>54</sup> RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 475.

<sup>55</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 140. – 141.

Designéři let sedmdesátých pokračovali v ideách tvůrců 60. let, zvláště ve snaze rozšíření komunikačního potenciálu designu, aktivizaci a ovlivnění reakcí spotřebitele. Novou inspiraci přinesl styl high-tech na konci 70. let. Výše zmíněná spotřební elektronika se stala nejzajímavějším objektem návrhářů díky miniaturizaci procesorů, finanční dostupnosti a všeobecnému zájmu společnosti o ni. Zde měly primární postavení v inovaci Spojené státy, ale i Japonsko. Japonsko přivedlo na trh tzv. „black-box“ design, který „upřednostňuje taktiku tajemného „ukrývání“ před prvoplánovým „předváděním“.“<sup>56</sup>

Svou roli sehrávají nově v designu dosud málo vídané profese - marketingoví specialisté, psychologové, sociologové a další řady odborníků. Syntéza nových technologických možností a užitkové funkce, dává vzniknout hitům 70. let, jako jsou radiobudíky nebo zejména walkmany. Ve světle globální krize se zřetel klade samozřejmě také na ekologičnost a odstranění nebo alespoň omezení komerčního diktátu.<sup>57</sup>

„Zájem o vzor charakterizuje práci řady avantgardních designérů sedmdesátých let ve Spojených státech a Itálii – zvláště těch, kteří byli ve spojení se Studio Alchymia a Memphis Group. Designová svoboda ustavená italskou avantgardou v sedmdesátých letech nicméně vedla k dnešnímu klimatu, kdy je téměř všechno možné a vzory, barvy a novinky mají tendenci být používány jen pro ně samé a postrádají postmoderní kulturní hloubku doby před dvaceti lety.“<sup>58</sup>

V osmdesátých letech stále trvá politické napětí, které přinesla studená válka. Odehrála se nehoda v Černobylu, havárie raketoplánu Challenger, rozšiřuje se nemoc HIV/AIDS. Přes to ale zájem o design a jeho představitele neustále narůstá. „Design začal být chápán jako individuální výkon, povahou podobný sochařské tvorbě.“<sup>59</sup> Často se tak designéři dostávali mimo funkční podstatu objektu a technologická nemožnost realizace sériové výroby takových návrhů podnítila výrobu uměleckých artefaktů ve specializovaných sítích galerií.<sup>60</sup>

Jsou to léta výstřednosti, radikality ve všech oblastech umění, částečně stále jako reakce na chladný a rozvážný modernismus. Ekonomické jevy - pokles

---

<sup>56</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 116.

<sup>57</sup> [Srov.] tamtéž str. 117.

<sup>58</sup> RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 504.

<sup>59</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str.123.

<sup>60</sup> [Srov.]tamtéž s. 123.

akcií, znovu zapříčinil změny životních postojů. Návrhy se tak pohybovaly v širokém spektru typů od výrazných, pestrobarevných designů Studia Alchymia nebo Memphis Group až po jednoduché, levné, funkční interiérové vybavení například Toma Dixona.<sup>61</sup> Design převzal klíčovou roli v uměleckém kreativním vyjádření a marketingu, stal se výstavním i mediálním artiklem a designéři již přestávají být vázáni na konkrétní firmy, ale jsou to plnohodnotně akceptované individuality, které prodávají kromě výrobku i sami sebe jako značku.<sup>62</sup>

Designér Ettore Sottsass komentuje situaci tohoto desetiletí slovy: „Skutečně věřím, že pro nás designéry přišel čas postavit proti barbarskému primitivismu industriální kultury novou důstojnost, hlubší vědomí hodnoty existence...“<sup>63</sup>

Nárůst moderních počítačových technologií umožnil prosadit se stylu high-tech, který pracoval s průmyslovými materiály, ocelí, sklem nebo plastem. Stejně jako u moderního funkcionalismu se stylově spíše odkazoval na optimální funkčnost. Stylově jsou však 80. léta charakterizovatelná různorodostí ve všech ohledech. Nové technologie a materiály často stylizované do retrotendencí, práce v moderních softwarových programech oproti práci připomínající středověké cechy, brutalita a inovativnost oproti uhlazené eleganci.

Design devadesátých let poznamenala především významné rozšíření komunikačních technologií. Společně s Amerikou tvořily podklady pro tuto revoluci Japonsko, západní Evropa, ale i Jižní Korea. V tomto desetiletí se stále ještě v mnohých konceptech objevovaly odkazy moderny. Stále panovala různorodost přístupů a stylů. Ve větě „forma následuje funkci“, je už „funkci“ nutno chápat mimo jiné i jako „širší funkčnost kulturní, zahrnující duchovní a specificky humánní hodnoty.“<sup>64</sup>

---

<sup>61</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 380.

<sup>62</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 157.

<sup>63</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 124.

<sup>64</sup> Tamtéž s. 136.



Již naplno se zde rozproudil marketing nejen se samotným objektem, ale hlavně se samotným designérem a jeho osobitým stylem. Bez větších problémů se dají užitkové předměty nejrůznějších forem i materiálů sériově vyrábět. Začínají tomu přispívat specializované počítačové programy, kde lze velmi rychle dosáhnout požadované podoby i s detailním propracováním konstrukčních spojů.<sup>65</sup>

Řada návrhářů se odkláněla od elitářství designu pro bohaté a uskutečňovala svou profesi jako službu veřejnosti v duchu rané moderny. Projevuje se zájem o znevýhodněné členy společnosti – handicapované, chudé a obyvatelé ekonomicky málo rozvinutých zemí. Rozvíjí se environmentalistické myšlení, do popředí vystupuje ekologie výroby a „zelený design“.<sup>66</sup>

Technika začala umožňovat práci z domova a na tento trend zareagovali četní výrobci alternativami domácí kanceláře. Významně se do popředí dostává spotřební elektronika, jejíž nejvýraznější ikonou se stává firma Stevea Jobse - Apple, která se dodnes, často velmi inovativně, snaží prolomit bariéru rychle nastupujících novinek a trendů v technologiích a jejich vzájemnou interakci s uživatelem.<sup>67</sup>

## 1.5 Reflexe problematiky některých současných trendů v designu

„Design se někdy zjednodušeně chápe jako průmyslový návrh tvarů strojů a výrobků. Ve skutečnosti jde též o řešení životního prostředí člověka ve výrobním procesu, ekonomie, komunikace, ekologie, marketingu, propagace. Jde tedy o spolupráci vědy, techniky, kultury i umění. Pokud se vnější vzhled výrobku podřizuje komerčním zájmům, nehovoříme o designu, ale stylingu.“<sup>68</sup> Styling je typ návrhové práce, která obměňuje vnější formu objektu, aby byla pro zákazníka stále atraktivní, přičemž často nevěnuje pozornost přispůsobení nové formě i otázky ergonomie, praktičnosti, bezpečnosti. Objekt se stává jakousi formou statusu, symbolu společenské prestiže.<sup>69</sup> Tak jako všechny oblasti lidských produktů, které mají úlohu zboží na prodej, se i předměty denní potřeby, s nimiž design pracuje, řídí obměňujícím se diktátem módy. Reklama

---

<sup>65</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užité umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 381.

<sup>66</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 137.

<sup>67</sup> [Srov.] tamtéž s. 139.

<sup>68</sup> JŮZL, Miloš. *Základy estetiky: učební text pro střední školy*. Praha: S&M, 1992. s. 35.

<sup>69</sup> [Srov.] PIJOAN, José. *Dějiny umění*. 10. 3. vyd. Praha: Odeon, 1991. s. 268.

a její neustálý psychologický nátlak, nám jasně říká, že nesmíme být zastaralí a máme držet krok s aktuálními trendy.<sup>70</sup>

Veškeré umělecké, ale i filosofické disciplíny druhé poloviny dvacátého století pokládají za nesmyslné, že by estetická kvalita materiálního objektu či média měla nějakou podstatnou roli. Umělecké disciplíny jsou v nynější době záležitostí konceptu a minimalu, podstata je intelektuální a sebereflektující, umělecká díla sama o sobě hledají hranice umění, eliminují nosiče estetické kvality.<sup>71</sup> „Pojem krásy byl nahrazen pojmem estetické hodnoty a pojem libosti pojmem estetického zážitku. Přesto v době konceptuálního umění přijmout tvrzení, že umělecká hodnota a estetický zážitek jsou pro umění nepodstatné, znamenalo znevážit vše dosavadní (od Giotta po Picassa). Začalo se mluvit o „konci umění“.“<sup>72</sup>

Design a umění mají mnoho společné a otázka funkčnosti zde může být interperetována, jako tzv. dobrý tvar, jenž vyjadřuje pomyslnou hustotu vnitřní konstrukce. „Objekty, které toto splňují, budou odkazovat do funkčních vazeb a fiktivního světa, jehož zákonitosti umožňují vybudovat vysoce výběrovou, energeticky náročnou, hustou strukturu, „dobrý tvar“ díla, kde každý prvek je propojený se všemi ostatními v přesných a velmi účinných vazbách a proto žádný nelze odebrat nebo přemístit bez ztráty kvality. Propracovaný koncept dává význam a hodnotu dílu, které ho pak jasně nese ve způsobu výběru a ve způsobu strukturních vazeb.“<sup>73</sup> Design je komplexním oborem zasahujícím do každodenního života, spolupracujícím s vědou a zároveň s uměním. Stejně jako umění je i design součástí lidského vizuálního jazyka, pouze využívá jiných stylů, způsobů a má jiné cíle. Oba obory svými pravidly, zájmy a cíly pokládají otázky, konstruuji či manipulují naše myšlení jiným netradičním způsobem, nutí nás k sebereflexi.<sup>74</sup>

„Design přestává být vášní nejbohatších vrstev a nové dostupné značky jako IKEA v oblasti nábytku nebo H&M a Zara na poli módy přinášejí stylové produkty celým masám.“<sup>75</sup> Ač se o pronikání designu do průmyslově produkováných výrobků na konci 19. a v průběhu celého 20. století snažilo

<sup>70</sup> [Srov.] JÚZL, Miloš. *Základy estetiky: učební text pro střední školy*. Praha: S&M, 1992. s. 31.

<sup>71</sup> [Srov.] DYTRTOVÁ, Kateřina, Michal KOLEČEK, Zdena KOLEČKOVÁ, Tereza NOVÁKOVÁ, Jaroslav POLANECKÝ, Lenka SÝKOROVÁ, Romana VESELÁ a Dana ZIKMUNDOVÁ. *Design Úbtí*. Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, 2015. s. 78.

<sup>72</sup> Tamtéž s. 78.

<sup>73</sup> Tamtéž s. 81.

<sup>74</sup> [Srov.] tamtéž s. 82.

<sup>75</sup> FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. s. 10.

mnoho hnutí i myšlenkových a uměleckých proudů, dnes v daleko větší míře a důrazněji pronikají funkční a esteticky zajímavé výrobky do všech vrstev společnosti. Předmětem současného designu je velké spektrum druhů produktů - od zcela inovativních projektů na bázi technologií a materiálů nového tisíciletí až po nejrůznější reinterpretace tradice řemeslných technik. „Jsme svědky narušování tradičních omezení designu vázaného na vžitě technologicko-ekonomické stereotypy. Silí hlasy upozorňující na to, že těžiště působnosti designu by se mělo přesunout z područí zájmů průmyslové a ekonomické expanze, která jako by měla cíl jen sama v sobě, do sféry rozvíjení lidských hodnot s důrazem na sociální a ekologické a kulturní otázky a na oblast specifik lidské individuality.“<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 11.

## **2 Hnutí a spolky, které řešily problematiku spojení kvality umělecké, řemeslné s pokrokem techniky a technologie, s vývojem průmyslové výroby**

V průběhu vzniku a vývoje tvůrčí oblasti, dnes nazývané produktový design, existovaly mnohé instituce, sdružení, spolky i významní jednotliví tvůrci, kteří směřování této disciplíny výrazně ovlivnili. Následující texty zmíní velmi stručně některé z nich.

### **2.1 Hnutí Arts and Crafts apelující na kvalitu, autentičnost a etiku průmyslové Velké Británie**

Arts and Crafts Movement, neboli Hnutí umění a řemesel, vzniklo v druhé polovině devatenáctého století v Británii. Konkrétní a jednotné uskupení to bylo roku 1861 a přidružovaly se k němu postupně další skupiny, jako například roku 1887 Výstavní společnost umění a řemesel. Založeno bylo na jednoduchých formách až fascinace materiálem a přírodními vzory. Generaci Arts and Crafts nechyběl zápal pro dekorativní umění a procesy jeho výroby.<sup>77</sup> Hlavní idea byla rehabilitace designu a řemesla ve všech odvětvích výtvarného umění, protože pokračující industrializace té doby jejich význam i kvalitu devalvovala. Členové tohoto hnutí měli názor, že pokrok průmyslu staví kvantitu výrobků nad jejich kvalitu. Nebyli spojováni určitým výtvarným stylem, ale společnou ideou. Tendence hnutí Arts and Crafts směřovaly k oživení, obnovení úcty k tradičnímu řemeslu a tvoření umění dostupné každému.<sup>78</sup>

Významným představitelem hnutí byl William Morris – návrhář, básník, malíř, společenský reformátor a vášnivý socialista. Amy Dempseyová přímo cituje jeho vyjádření k cílům Arts and Crafts Movement: „Nechci umění jen pro někoho, stejně jako nechci výchovu jen pro někoho nebo svobodu jen pro někoho.“<sup>79</sup> Dále se pak autorka věnuje Morrisovým výchozím myšlenkám, jež hledal u architekta Augusta W. N. Puginu („[...]vyznával morální převahu středověkého umění[...]“<sup>80</sup>) a výtvarného kritika a spisovatele Johna Ruskina, odsuzujícího tehdejší kapitalistickou společnost za její nenasytlost a sobeckost. V Morrisových

---

<sup>77</sup> [Srov.] RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 275.

<sup>78</sup> [Srov.] DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 19.

<sup>79</sup> Tamtéž, s. 19.

<sup>80</sup> Tamtéž, s. 19.

myšlenkách je umění nejen krásné, ale hlavně, v případě užitého umění, i funkční.<sup>81</sup> Byl to primárně Morris, který inicioval toto reformní hnutí. Smýšlel poněkud radikálně v socialistickém duchu a považoval tak industrializaci za dábelskou, kapitalistickou a vyjadřoval se o ni, jako o nepříteli lidstva. Pohrdal veškerými průmyslově vyráběnými předměty, ale zároveň neviděl východisko v historismu a nabádal k přírodním materiálům i ornamentům s jasným členěním formy.<sup>82</sup> Zmiňovaný John Ruskin nebyl jen jeden z iniciátorů a propagátorů Hnutí uměleckých řemesel. Byl také významnou osobností v oblasti propagace estetické výchovy a estetiky samotné. Právě na úsvitu masivní průmyslové výroby se osobnosti jako Ruskin začali zabývat vztahy umění, vkusu a stavem společnosti.<sup>83</sup>

První projekt řídicí se ideou Arts and Crafts movement inicioval sám William Morris v tzv. Červeném domu v Kentu, který zařizoval pro sebe a svou ženu. Objednávku zadal svému příteli architektu Philipu Webbovi, jenž se strukturou a domácími materiály - „ctí tradiční stavební metody a lokální zvláštnosti; je mezníkem hnutí za obnovu místních tradic.“<sup>84</sup> Projekt brzy zformoval průmyslovou dílnu Morris, Marshall, Faulkner & Co. (později zkrácenou na Morris & Co.), založenou roku 1861 Morrisem, Webbem, Rossetim, Burne-Jonesem, malířem Fordem Madox Brownem, stavitelem P. P. Marshalllem a účetním Charlesem Faulknerem<sup>85</sup>. „Zde se rodí přesvědčení, že design je diktován funkcí, že je třeba respektovat lokální architektonické styly, že nové stavby musí zapadat do okolní krajiny a že je důležité osvobodit se od historizujících směrů.“<sup>86</sup>

Vlivů na podobu výrobků Hnutí Arts and Crafts existovalo hned několik. Nejvíce jsou patrné vlivy středověké řemeslné výroby jako ukazatele poctivého řemeslného mistrovství. Dále se hnutí inspiruje i ve starověké historii – keltskými motivy, které jsou populárnější na severu Velké Británie. Jedná se o různé propletené uzly, bohaté prokládané vzory a keltské kříže. V oblasti tkanin jsou patrné i vlivy východní, perské a japonské, protože je

---

<sup>81</sup> [Srov.] DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 19.

<sup>82</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 41.

<sup>83</sup> [Srov.] PTÁČKOVÁ, Brigita a Karel STIBRAL. *Estetika na dlani*. Olomouc: Rubico, 2002. Na dlani. s. 29.

<sup>84</sup> DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 19.

<sup>85</sup> [Srov.] tamtéž s. 20.

<sup>86</sup> Tamtéž s. 20.

řemeslníci hnutí vnímali jako udržovatele vlastního uměleckého dědictví.<sup>87</sup> Pro nábytkovou tvorbu bylo například typické ponechání viditelných konstrukčních spojů, které budily dojem oné poctivosti řemesla. „Nábytek by měl být vyráběn z trámů a ne z vycházkových holí.“, řekl Morris k podpoře rámové a výplňové konstrukce z masivního dřeva.<sup>88</sup>

Ručně produkováné výrobky z původních materiálů ale nemohly finančně konkurovat průmyslově šířeným výrobkům, což je ve své podstatě ekonomicky i logicky nemožné. Přínos hnutí tkví tedy v jeho úvahách o vztahu úrovně materiální kultury a úrovní společnosti. Ovlivnily další generace architektů a designérů. Arts and Crafts movement ale neovlivnilo nejen další umělecké styly a hnutí. Nezanedbatelný odkaz zanechalo i v kulturním vývoji Velké Británie, která velmi brzy zařazuje výuku designu, keramiky, užité grafiky a mnoha dalších předmětů jako „Art and Design Education“.

Ač bylo hnutí zprvu výhradně záležitostí Británie, rozšířily se jeho ideály na konci devadesátých let i do Spojených států. Mezi propagátory jeho myšlenek patřil především Gustav Stickley a časopis *The Craftsman* (Řemeslník, 1901 – 1916). Na rozdíl od Morrise neodmítal průmyslovou, hromadnou výrobu a tak se jeho produkty stávaly dostupnějšími i méně nákladnými. Zakoupit je bylo možné v obchodních domech, objednat podle katalogů a některé kusy dokonce možné vyrobit doma dle výkresů a instrukcí publikovaných v *The Craftsman*.

Velmi významnou osobností pro další rozvoj designu jako disciplíny tvořící předměty denní potřeby je bezpochyby architekt Frank Lloyd Wright: „Wright po vzoru architektů Arts and Crafts vyznával princip „komplexního designu“ a často navrhoval i vestavěný nábytek, který ladil s interiérem.“<sup>89</sup>

---

<sup>87</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užitě umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 146.

<sup>88</sup> RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 279.

<sup>89</sup> DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 22.

Hnutí bylo svými myšlenkami a estetikou velmi brzy známé nejen za oceánem, ale popularitu si do značné míry získalo i v Rakousku, Maďarsku, Skandinávii a v Německu, kde o několik let později dalo impuls ke vzniku Bauhausu – školy, která svými výsledky v krátké době svého působení zanechala předobraz moderním designérským konceptům i pedagogickému směřování.<sup>90</sup> Myšlenky hnutí se díky osobnosti Henryho Hobsona začaly velkou rychlostí šířit v Americe, kde středověké a keltské motivy vystřídala tvorba domorodé komunity indiánů. Zde pak měly výrobky v tomto duchu mnohem širší publikum.<sup>91</sup>

## 2.2 Vliv Chicagské školy a jejich představitelů na myšlenky funkcionalismu

Ač zástupci Chicagské školy (nikdy se neoznačili za formální, veřejné hnutí) věnovali primárně pozornost architektuře, spojuje je stejná idea jako například Bauhaus – forma se utváří funkcí.

Chicago bylo dopravním uzlem, vyráběla se zde ocel a patřilo mezi významná překladiště obilí a dobytka. Díky těmto faktorům se stalo město jedním z největších v tehdejší Americe, což samozřejmě znamenalo velkou koncentraci lidí, velké nároky na prostor a tudíž vysoké ceny pozemků. Roku 1871 ničivý požár zpustošil celé městské čtvrtě a bylo potřeba zničené budovy rychle nahradit.<sup>92</sup> Toho se ujali vedoucí osobnosti této „školy“ Daniel H. Burnham, John Wellborn Root, Dankmar Adler, William Le Baron Jenney, ale především Louis Sullivan. Jejich návrhy a posléze realizace nastartovaly vývoj výškových budov, které v rozrůstajícím se městě rozšířily místo k bydlení a obchodu. Problém s fyzickou náročností výstupu do vyšších pater byl vyřešen již roku 1853, kdy Elisha Graves Otis vynalezl výtah. Další problémy k řešení přinesly také objemné nosné stěny a nebezpečí požáru.<sup>93</sup>

Vývoj technologických možností tyto problémy řešil. První v podobě ocelové konstrukce, jenž se poprvé objevila v budově pojišťovny Home Insurance

---

<sup>90</sup> [Srov.] RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 277.

<sup>91</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užité umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 144.

<sup>92</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 58.

<sup>93</sup> [Srov.] DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 23.

Building od Williama Le Baron Jenneye. „Ukázalo se, že skelet krytý stěnami je spolehlivý i pro větší výšky a přitom je tepelně odolnější než litinová konstrukce.“<sup>94</sup> Zmíněné technologické možnosti však nelze oddělit od estetických hledisek. Kromě užití rozsáhlých skleněných ploch došlo k radikální redukci vnějších ozdob a ornamentů.<sup>95</sup> A tak vývoj nového typu architektury již jako dříve ovlivnil i vznik nových názorů na tvorbu předmětů denní potřeby. Názor na redukci dekorace a ornamentů provázela většinu uměleckých hnutí a stylů v průběhu dvacátého století. Byla považována za špatnou, nekultivovanou až primitivní, protože zakrývala formu a byl to právě zakladatel Bauhausu Walter Gropius, který přejímal a propagoval Sullivanovu tezi, že „forma by měla následovat funkci“.<sup>96</sup> Legendární výrok, který je v nynějších designérských diskurzích předmětem mnoha nekončících rozborů.<sup>97</sup>

Jakkoli byly ornamentální redukce důležité pro pozdější nástupce Chicagské školy, v designu našeho století se setkáváme i se znovunavrácením dekorativnosti a ornamentu z čistě estetických pohnutek.<sup>98</sup> Americká spisovatelka Virginia Postrel dokonce tvrdí, že jsme vstoupili do „věku estetiky, období, ve kterém je vzhled věcí stejně důležitý jako jejich funkce.“<sup>99</sup>

---

<sup>94</sup> DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 23.

<sup>95</sup> [Srov.] tamtéž 23.

<sup>96</sup> [Srov.] OSBORNE, Richard a Dan STURGIS. *Teorie umění*. Ilustroval Natalie TURNER. Praha: Portál 2008. Seznamte se---. s. 119.

<sup>97</sup> [Srov.] BRAMSTON, Dave. *Design výrobků: hledání inspirace*. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. s. 91.

<sup>98</sup> [Srov.] FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. s. 8.

<sup>99</sup> Tamtéž s. 11.



### 2.3 De Stijl - čistota formy, barvy a linie

Jedním z hnutí modernismu byla radikální evropská skupina De Stijl. Radikální v tom smyslu, že uplatňovala důsledně abstraktní přístup k umění i designu.<sup>100</sup> Striktně odmítala jakoukoli inspiraci přírodou, cokoli, co bylo citové či individuální a vyzdvihovala vše zákonité a konstruktivní.<sup>101</sup> Členy skupiny, zorganizované (1917) Theem Van Doesburgem v neutrálně orientovaném Nizozemí poznamenal prožitek první světové války. Jednalo se o sdružení malířů, architektů a návrhářů. Byli to například Piet Mondrain, který stál v čele skupiny, Georges Vantongerloo nebo Bart Van der Leck. Podobně jako o dva roky později Gropiův Bauhaus, chtěli svou tvorbou jistým způsobem kultivovat, zlepšit společnost.

Práce představitelů skupiny De Stijl se vyznačovaly do geometrických tvarů redukováným systémem. Inspiraci čerpali jednak z ranných modernistů, jako byl Frank Lloyd Wright, ale inspirační impulzy, jsou patrné i ve skládacím nábytku pro paluby armádních lodí, což bylo společností občas špatně bráno jako porušování pravidel bontonu a řemeslné tradice, jedná-li se o exteriérově používané předlohy.<sup>102</sup> Využívaly obdelníkové plochy jasných základních (červená, žlutá, modrá) nebo achromatických barev (bílá, černá, šedá), svislé, vodorovné linie a pravé úhly, kterými členili své kompozice. Piet Mondrain pojmenoval tento styl jako „neoplasticismus“. „Jejich principy spočívaly v redukci, čištění umění až na jeho samotné základy – formu, barvu a linii.“<sup>103</sup> V takto čistém modelu umělecké formy nacházeli členové skupiny „formálně estetický výraz industrializované a technizované společnosti“, kterýžto udávali jako ideál nejen v kontextu s uměním, ale se všemi oblastmi života člověka.<sup>104</sup>

Obecně známá je červeno-modrá židle architekta a návrháře Gerrita Rietvelda. Zvolením základní barevnosti zdůrazňuje u židle její konstrukci a svou formou symbolizuje podstatu modernismu ve fyzickém objektu denního užití. Další, velmi známou realizací je Schröderův dům v Utrechtu, který je z ohledu cílů skupiny považován za mistrovské dílo – právě zde bylo dosaženo

<sup>100</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 238.

<sup>101</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 70.

<sup>102</sup> [Srov.] RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 384.

<sup>103</sup> DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 121.

<sup>104</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 71.

totálního obytného prostoru. „Hra linií, úhlů a barev vyvolává dojem, že bydlíte v obraze podle De Stijl.“<sup>105</sup>

I když hnutí De Stijl v podstatě zaniklo se svým zakladatelem Mondrainem roku 1932, „vyšlapalo cestu“ mnohým umělcům, designérům i architektům, kteří se dále seskupovali v jiných mezinárodních avantgardních skupinách, jako Abstract-Création nebo C. I. A. M..<sup>106</sup>

## **2.4 Bauhaus - nejvýznamnější funkcionalistická škola a iniciátor změn v chápání designu i výuky samotné**

„Nejvlivnější škola modernistického hnutí a uměleckého designu dvacátého století“<sup>107</sup> se zrodila a zemřela společně s Výmarskou republikou, to znamená mezi lety 1919 a 1933. Zformována byla důsledky první světové války – po uvalení velkých sankcí a ekonomických restrikcí byl příklon k funkcionalismu zcela na místě. Designéři Bauhausu se otočili k minulosti zády, jak k historii - pokořující porážky ve válce tak následné nesnadné ekonomické situaci, tak i tradicím a konvencím.<sup>108</sup>

Výchozí myšlenky se objevují již v samotném názvu školy. Slovo Bauhaus vychází z německého „Bauhütten“ - středověkých stavebních hutí a již zmíněné syntézy všech druhů umění, gesamtkunstwerku.<sup>109</sup> Na rozdíl od svých ideologických předchůdců z Arts and Crafts Movement, Bauhaus definitivně přijal svět. Maďarský umělec a významný pedagog Bauhausu László Moholy-Nagy napsal: „Naše heslo proto zní nikoli proti technice, ale – pochopíme-li ji správně – společně s ní.“<sup>110</sup> Idea školy – sjednocení oborů výtvarných a užitých umění do architektury čili v „komplexním uměleckém díle“ - se odráží i v jejím založení. Výmarská Škola umění a řemesel, založená Henrym van der Veldem, tvořila společně s výmarskou Akademií výtvarných umění perspektivní koncept. Jako základ ho využil architekt a zakladatel Bauhausu, Walter Gropius. Na škole

---

<sup>105</sup> [Srov.] DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 123.

<sup>106</sup> [Srov.] tamtéž s. 123.

<sup>107</sup> FOSTER, Hal. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. V Praze: Slovart, 2007. s. 185.

<sup>108</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 248.

<sup>109</sup> [Srov.] DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 130.

<sup>110</sup> MOHOLY-NAGY, László. *Od materiálu k architektuře*. Praha: Triáda, 2002. Delfín (Triáda). s. 14.

soustředil různé významné umělce tehdejší doby: „Nesmíme začínat s průměrností. Naší povinností je přilákat sem známé a silné osobnosti, jak jen je to možné, dokonce i když je dnes ještě úplně nechápeme.“<sup>111</sup> Díky své nadčasovosti se Bauhausu povedlo zanechat odkaz minimálně na další století – dodnes jsou patrné jeho vlivy v užitém umění skandinávského designu, typech písma i pedagogických principech.<sup>112</sup>

Studijní program byl rozdělený do dvou částí, a jak je patrné z grafického znázornění kurikula Bauhausu, procházeli žáci od elementárních studií materiálů, přes osvojení si nástrojů, studia přírody, barvy a kompozice, až k architektonické a inženýrské vědě. Prvním programem, vedeným tzv. dílenskými mistry, byla výuka v řemeslných dílnách: práce s kovy, sochařství, tesařství, hrnčířství, nástěnná malba, malba na sklo a tkaní. Následovalo školení v problematice umění, vedené tzv. mistry formy: studium přírody a materiálů; výuka o materiálech a nástrojích, konstrukcích a zobrazení; teorie prostoru, barvy a kompozice. Jména dílenských mistrů jsou navzdory pokusům o rovnost často neznámá, zatímco mezi mistry formy se zařadili takové osobnosti jako například Vasilij Kandinskij a Paul Klee.<sup>113</sup>

Gropiova výše zmíněná snaha „nezačít s průměrem“ odstartovala třemi jmenováními, která si v tu dobu mohl dovolit. Mezi ně patřil švýcarský malíř Johannes Itten, tvůrce znamenitého úvodního kurzu, jež měli povinní všichni bez rozdílu. „Jeho účelem bylo zbavit studenty vžitých klasických představ o výuce uměleckých předmětů a uvolnit jejich tvůrčí potenciál.“<sup>114</sup> Další pedagog, který „rozvíjel kubistický styl s ostrými, kvazigotickými liniemi“, byl Lyonel Feininger a německý sochař Gerhard Marcks, pozdější mistr hrnčířství. Nejznámější osobnosti přinesla až druhá vlna – roku 1920 přišel Oskar Schlemmer a Paul Klee, začátkem roku 1922 Vasilij Kandinskij. Vyjma situace po příchodu Moholy-Nagye – střetávání expresionistických počátků a konstruktivistických tendencí – byla celá společnost těchto pedagogů modernisticky směřovaná, ve smyslu snahy odkrývání základů materiálů, forem a postupů. Ve 20. letech se v oblasti produktové tvorby Bauhausu jedná o skutečný posun od

---

<sup>111</sup> DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 131.

<sup>112</sup> [Srov.] FOSTER, Hal. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. V Praze: Slovart, 2007. s. 185.

<sup>113</sup> [Srov.] tamtéž s. 186.

<sup>114</sup> DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. s. 131.

„předprůmyslového řemesla k průmyslovému designu.“<sup>115</sup> Škola se stěhuje do modernistické budovy navržené Gropiem v Desavě a místo koncepce umělecko-průmyslové školy je přejmenována na institut designu. Vytváří nový program a založí společnost s ručením omezeným pro obchod a patenty.<sup>116</sup>

Určitý rozdíl v přístupu ve výuce Ittena a Moholy-Nagye lze použít ke srovnání posunu od „řemesla“ k „průmyslu“. Hal Foster tento rozpor charakterizuje: „V principu byl Bauhaus vždy socialistický, jeho socialismus se však měnil s tím, jak se vyvíjel tento společenskoekonomický rozpor. I ve svém prvním období se Bauhaus sice ohlížel k modelům minulosti, jako byly středověké cechy, ale vyhlašoval také budoucí utopii umělců-řemeslníků sjednocených stavbou. Ve druhém období se toto futuristické spojení stalo jedním ze spolutvůrců průmyslového designu.“<sup>117</sup> Příkladem může být jen samotné krédo kurzu designu Kandinského a Kleea: „intuice spojená s výzkumem“, naleznout „dění forem, předchůdce viditelného“.<sup>118</sup> Teprve ve druhém období vznikaly první návrhy vhodné pro průmyslovou výrobu. Moholy-Nagy odrazuje své žáky od tradičních materiálů, jako je dřevo nebo hlína a dává impulzy k používání oceli, překližky nebo průmyslového skla. Stejně směřování má i vedoucí nábytkářské dílny Marcel Breuer, který je známým autorem židlí z ocelových trubek.<sup>119</sup>

Významné práce v oblasti hraček se zhostily dvě osobnosti Bauhausu - Eberhard Schrammen a Alma Buscherová. Oba pracovali s návrhy hraček v geometrických pestrobarevných obrazcích, ale v hračkách Buscherové, kterých existuje podstatně více, je patrnější cit pro dětskou hravost (viz Přílohy I., obr. 1). Sama se pak věnovala novým pedagogickým přístupům reformního školství. Soudila, že hračky inspirované pohádkami v podobě například čertů, jsou pro dětskou mysl spíše zátěží. Proto mají hračky v jejím podání spíše podobu kostek či stavebnice, která dává prostor dětské fantazii a zároveň působí harmonicky i moderně.<sup>120</sup>

Koncept programu Bauhausu výrazně ovlivnil a ovlivňuje studijní

---

<sup>115</sup> FOSTER, Hal. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. V Praze: Slovart, 2007. s. 187.

<sup>116</sup> [Srov.] tamtéž s. 188.

<sup>117</sup> Tamtéž s. 188.

<sup>118</sup> [Srov.] tamtéž s. 186.

<sup>119</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 76.

<sup>120</sup> DROSTE, Magdalena. *Bauhaus: Bauhaus archiv 1919 - 1933*. Koln: Benedikt Taschen, 1991. s. 92.

programy mnoha dalších vzdělávacích institucí s obdobným zaměřením. Walter Gropius oponoval klasicistnímu elitářskému pojetí umění a jeho nauce stejně jako pohledu na umělce, jako na člověka povyšujícího se nad společnost. Vnímal umění jako každou činnost, která je prospěšná společnosti. Proto také apeloval na kooperaci umění a řemesel, z toho posléze vyplývá výchova umělců v nejrůznějších dílnách se specializovaným zaměřením.<sup>121</sup>

Odkazy bauhausiánské pedagogiky měly dopad na Evropu po druhé světové válce nebo na USA ve 30. letech, kde ovlivňovaly americký design a architekturu. Jedná se o reformní pedagogiku s pedocentrickými tendencemi. Itten vnímal dětství jako ideál, vzor i cíl. Nechával svým studentům naprostou volnost k rozvoji všech jejich osobnostních dispozic tak, jak to je patrné z odkazu reformních filozofů a pedagogů J. J. Rousseaua a J. H. Pestalozziho. Tento respekt k dětství byl zachován i s nástupem Moholy-Nagye. Komplexnost výchovy byla v Bauhausu také velmi patrná. Výuka a vzdělávání probíhaly v minimálním měřítku na bázi intelektuálního a pamětního drillu. Byla obohacena o rozměry smyslové, sociální, tělesné, emotivní, umělecké i duchovní.

Itten, autor původního plánu výuky, příliš nereprezentoval úlohu pedagoga, jak ji známe z reformní pedagogiky. Spolupráce mezi učiteli, dílenskými mistry a žáky zde probíhala v minimální míře a to v podstatě jen mezi žáky a dílenskými mistry. Po odchodu Ittena převzal výuku Moholy-Nagy a pokračoval v intencích Gropiova přístupu, takže spolupráce pedagogů a studentů byla naplněna. Další vlastností reformní pedagogiky, jak ji definoval Ehrenhard Skiera, je samospráva – odmítnutí politizace výchovy a zásahů státu do vedení školy. V tomto bodě byla situace v tehdejší Německu značně komplikovaná, ale i tak se po jistou dobu tyto snahy dařily.<sup>122</sup>

---

<sup>121</sup> VALENTA, Martin. *Uměleckoprůmyslová škola Bauhaus jako součást reformně-pedagogického hnutí. Pedagogika: časopis pro pedagogickou teorii a praxi*. Praha: Státní nakladatelství učebnic 1951-, 2009. s. 27.

<sup>122</sup> Tamtéž s. 33.

Reformní pedagogika má i sociální rozměr v neuznávání hierarchické dělení společnosti, které zamezovalo dětem z nižších sociálních vrstev studovat například na gymnáziích či univerzitách. Sociální cítění Gropius nepostrádal. Ještě v dobách Werkbundu podporoval stavbu sociálně koncipovaných industriálních staveb. V Bauhausu poté zavedl důmyslný systém stipendií, která zaručovaly možnost studia nadáním žákům z nemajetných rodin. Význačná úloha školy byla i pro potírání genderových rolí. Naprosto totožné možnosti vzdělání zde měly také ženy. Vždy zde ženy tvořily alespoň třetinu studujících a v některých obdobích převažovaly.<sup>123</sup>

## **2.5 Hochschule für Gestaltung/Vysoká škola tovární v Ulmu jako následník Bauhausu**

Ulmská škola, oficiálně otevřená roku 1955, šla úspěšně ve šlépějích Bauhausu. Záměrně se škola orientovala antifašisticky, mezinárodně a demokraticky. Tomu odpovídalo pedagogické i studentské celosvětové složení.<sup>124</sup> V době, kdy na designérský trh ovlivňuje produkce Japonska a Itálie, se v Německu podařilo díky Inge Aicher-Schollové založit výuku designu odkazující na ideu Bauhausu. V kuratoriu školy zasedl sám Walter Gropius, budovy navrhl bývalý absolvent Max Bill, kterého posléze vystřídal v roli rektora Tomas Maldonado. Design vnímal jako týmovou práci za spoluúčasti vědeckých metod, jako je psychologie, sociologie a další obory, vyzdvihující interdisciplinární charakter designérské tvorby.<sup>125</sup> „Estetický faktor je pouze jeden z mnoha, s nimiž může designér operovat, ale není hlavní ani převládající. Existují také produktivní, konstruktivní, ekonomické a možná i symbolické faktory. Průmyslový design není umění a designér nemusí být nevyhnutelně umělec.“<sup>126</sup>

Stejně jako u výmarské školy Bauhaus, i zde byl roční přípravný kurz, po kterém následovaly tři roky studia v individuálně vybraném zaměření ze čtyř oblastí: tvorby produktů, vizuální komunikace, stavění a informace. Těžiště výuky se posléze přesunulo na vědecké, technologické a metodologické základy designu, což neodpovídalo představě Maxe Billa o nutném spojení umění

---

<sup>123</sup> VALENTA, Martin. *Uměleckoprůmyslová škola Bauhaus jako součást reformně-pedagogického hnutí. Pedagogika: časopis pro pedagogickou teorii a praxi*. Praha: Státní nakladatelství učebnic 1951-, 2009. s. 34.

<sup>124</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 121.

<sup>125</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 100.

<sup>126</sup> Tamtéž str. 100.

a designu. Spor s ostatními pedagogy nakonec vyústil v jeho odstoupení. Od počátku šedesátých let byli pak žáci orientováni na teorii informací a směřovali k tvorbě informačních a dopravních systémů, spíše než k návrhům užitkových předmětů a nábytku.<sup>127</sup>

Ulmská škola byla v kontaktu s průmyslem úspěšná. Nejznámější jsou společné práce studentů i pedagogů na zakázkách továrníka Artura Brauna, které se vyznačují minimalistickou jednoduchostí a byly v pozdějších letech inspirací především pro japonské výrobce.<sup>128</sup> Roztržky ohledně směřování školy vedly k závažným problémům. Škrty spolkových příspěvků, na které byla škola odkázána, prohloubily krizi do finančních sfér a ani varinta přičlenění se ke státní průmyslové škole nebyla přijata kvůli hrozbě ztráty autonomie. Vláda nakonec Ulmskou školu v listopadu 1968 zrušila.<sup>129</sup>

## **2.6 Skandinávie dobývající svět designu syntézou modernismu, organických forem a řemesla**

Vynikající skandinávský design, je v největším měřítku popularizovaný v interiérové tvorbě. Jeho počátky sahají do roku 1935 k osobnosti Alvara Aalta, ale mezinárodní pozornost si získal až roku 1951 na Milánském trienále. Podmínky Skandinávie a severu obecně mají vliv na mentalitu tamní populace a to se pochopitelně projevuje i v designu, materiálech a estetickém cítění navrhovaných produktů. Doménou severu jsou přírodní materiály, jednoduchost a cenová dostupnost.<sup>130</sup>

Nízká koncentrace osídlení měla za následek zaostalý průmysl v poměru s Anglií, USA či Německem. Zásah druhé světové války do vývoje celé Evropy způsobil, že po jejím skončení byla tradice řemeslné výroby na severu Evropy stále nepřerušena. Borovice a bříza byla odedávna materiálem dominujícím na výrobcích ze severu a tamní designéři díky výše zmíněným podmínkám navrhovali výrobky s úchvatnou rovnováhou organických forem a průmyslové

---

<sup>127</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 123.

<sup>128</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 100.

<sup>129</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 124.

<sup>130</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 85.

výroby.<sup>131</sup> „Když se po válce prosadily i v Dánsku metody průmyslové výroby a nové materiály, došlo k zajímavým spojením tradice a pokroku. To udělalo nábytek moderním a zároveň pohodlným, což byl hlavní důvod celosvětového úspěchu skandinávské kultury bydlení. Šlo o spojení mezinárodního stylu s kvalitní řemeslnou kulturou také v průmyslové výrobě.“<sup>132</sup> Nejznámější jména pocházela převážně z Dánska. Hans Wegner mezi nimi vyčnívá návrhem židle, která snoubí nadčasovou eleganci s moderním designem „postupujícího procesu pročišťování forem“ – nazval ji JH501, ale její prestiž stoupla natolik, že se stala pro mnohé známou jen jako The Chair.<sup>133</sup>

„Skandinávský design čerpal to nejlepší z ruční práce i strojní výroby, obé kombinoval a stal se synonymem dobrého vkusu a vysoké kvality. Od zredukovaných elementárních židlí Hanse Wegnera po nafouklé vajíčkové tvary Arne Jacobsena a optimistické kuželovité židle Vernera Pantona zachycovaly návrhy produkované v Dánsku, Švédsku a Finsku mezinárodní touhu po výrobcích do domácností s inovovaným vzhledem.“<sup>134</sup>

Skandinávský design zůstal v minimální míře znehodnocený industrializací, ponechal si dojem ruční řemeslné estetiky a získal si tak popularitu široké světové veřejnosti. Mimo jiné vyřešil i problém diskutovaný již o století dřív hnutím Arts and Crafts. Skandinávie zrodila mnoho významných tvůrců a vykročila cestou humanističtějšího funkcionalismu, s ornamenty decentně podtrhujícími charakteristiky materiálu a dodnes je pojem „skandinávský design“ paralelou pro dobrý, kvalitní a cenově dostupný design, zastoupený například firmou Ikea, která byla založena již roku 1943 Ingvarem Kampradem.<sup>135</sup>

## 2.7 Skupina Memphis jako kultovní vzor postmoderny

Poprvé byla skupina představena roku 1981 na výstavě v Miláně a ihned se stala senzací, reprodukovanou po celém světě. Takovou míru přijetí veřejnosti jim připravilo radikální Studio Alchimia, které mělo ale spíše charakter provokace

---

<sup>131</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 126.

<sup>132</sup> Tamtéž s. 127.

<sup>133</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 318.

<sup>134</sup> RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 432.

<sup>135</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. str. 86.



a degradace funkcionalismu, jako jediného východiska designu. Jednalo se o spontánnost, emoční zaujetí až na pokraji dadaistických experimentů.<sup>136</sup>

Její zakladatel, Ettore Sottsass, se snažil obohatit výrazové prostředky designu, který setrval ve striktně modernistickém duchu, již od 60. let. Tehdy již čtyřiašedesátiletý Sottsass vytvořil mladý kolektiv perspektivních designérů v mezinárodním měřítku. Nálepku „post-moderny“ odmítal. Preferoval termín „Nový internacionální styl“. Jeho profesní snahy směřovaly ke konceptu designu jako komunikačního prostředku. Mísení „vysokého“ umění a vulgarismů kých: „Jako „poučení“ údajně sloužily i pestré vlajky nově vzniklých zemí třetího světa, hollywoodské třpytivé kých, pletivo plotu na předměstí, obal školního časopisu, bakterie či nudle.“<sup>137</sup> Postava Ettore Sottsass je významná nejen v kontextu založení této skupiny. Jeho předchozí i pozdější designérská dráha se vyznačuje neutuchající energií, talentem a kreativitou, kombinací křiklavých a hravých barev i linií, užitých jak v návrzích nábytku, hraček tak architektury (viz Přílohy I., obr. 2.) Novátor a revolucionář v oblasti designu ukázal jeho směr po současnost a je tak považován za nejvýznamnějšího designéra druhé poloviny dvacátého století.<sup>138</sup>

Ač byla užitková funkčnost stále důležitá, nahradili funkcionalistické krédo „forma sleduje funkci“ novým „forma sleduje výraz“.<sup>139</sup> Do centra dění postavila skupina Memphis smyslový vztah uživatele a objektu, bez ostentativního vyjádření konce funkcionalismu, ale zároveň se snahou o stálou syntézu s průmyslovou výrobou, konzumní společností, reklamou a rychlým střídáním módních vln (viz Přílohy I., obr. 3 a 4.).<sup>140</sup> Svěbytných podob nabývaly tendence Memphisu ve Španělsku, Německu, Francii a Velké Británii, kde vytvořily individuální formy a postupy vždy s ohledem na střídání módních trendů, vlivů subkultur a všech proměnných ve vzorci velkoměsta.<sup>141</sup>

---

<sup>136</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Sloart, 2008. s. 391.

<sup>137</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 125.

<sup>138</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Sloart, 2008. s. 388.

<sup>139</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 125.

<sup>140</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 154.

<sup>141</sup> [Srov.] tamtéž s. 158.

## 2.8 Droog Design a nové inspirace

Droog Design je nizozemská agentura. Soustředí kreativní a talentované autory již od devadesátých let po současnost. Byla založena designérem Gijssem Bakkerem a historikem designu Rennym Ramakersem. Produktový design autorů této skupiny se nevyhraňuje nějakým stylem, je to „Naopak nestylový koncept tvorby, založený na humoru, dadaistických provokacích vůči vžitým normám designérské tvorby (hojně se využívá duchampovského zhodnocování ready-made předmětů), ale zejména inteligentní kreativita podtrhující humánní rozměr designu.“<sup>142</sup>

Klasický přístup k designu je tímto způsobem tvorby pozměněný. Tvorba tu stojí na pomezí designu a volného umění, „vypráví příběhy“. Dalo by se tu opět parafrázovat Sullivanovo heslo, znělo by: „forma následuje myšlenku/koncept“.<sup>143</sup> Právě proto se dá přístup k tvorbě tohoto uskupení nazývat mezníkem moderního designu - jako první úplně odstupuje od modernistické minulosti. Nestaví jako hlavní úkol designu funkci a hromadnou produkci. Autoři zkoumají vyprávění a kulturu.<sup>144</sup>

---

<sup>142</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 140.

<sup>143</sup> [Srov.] tamtéž s. 140.

<sup>144</sup> [Srov.] FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. s. 11.

### **3 Výrazné osobnosti a jejich práce v oblasti tvorby předmětů denní potřeby**

Tato kapitola je výběrem designérských osobností, autorů, kteří ve své tvorbě vyčnívali nad ostatními, nebo se jim podařilo dosáhnout fascinujících výsledků ve své profesi.

Christopher Dresser má zde své neochvějné místo jako první designér v dnešním chápání významu toho pojmu. Josef Hoffmann je významný svou unikátní syntézou vlivů secese a funkcionalismu. Vytvořil ve Wiener Werkstätte unikátní podobu výrobků užitého umění s mezinárodním přesahem. Raymond Loewy nesmí chybět - jako protagonista marketingu, který předběhl svým chápáním designu dobu o dalších minimálně dvacet let. Joe Colombo obohatil designérskou světovou tvorbu o pestrobarevné výrobky z plastu, kde hrála významnou roli jeho fascinace cestami do vesmíru. Design od osmdesátých let až po současnost pak vygeneroval dva víceméně odlišné designéry - Philippa Starcka a Rona Arada. Starck se po vzoru Raymonda Loewyho projevuje jako velmi marketingově založený stratég s popularitou bohémského umělce. Ron Arad je o něco méně známý, ale jeho prvotní tvorba je velmi specifická a zajímavá.

Situace na našem území v průběhu dvacátého století si zasloužila samostatnou kapitolu, jelikož i zde se pohybovali významné osobnosti přesahující rámec designérské návrhové tvorby. Zdeněk Kovář se stal výborným příkladem průmyslového designéra, sochařsky a organicky uvažujícího nad ergonomickými vlastnostmi strojů, nástrojů a prostředí, ve kterém dělník pracuje. Ladislav Sutnar, jako významný představitel designéra dětských hraček, se po emigraci do Spojených států stal etablovaným návrhářem i grafickým designérem. Jeho jméno je v mezinárodních uměleckých kruzích bráno s velikou úctou, jako průkopníka plakátové tvorby a grafiky.

#### **3.1 Christopher Dresser (1834 – 1904) – úsvit designerské profese**

Druhá generace Hnutí Arts and Crafts přivedla podle mnoha historiků designu do povědomí prvního designéra v pravém slova smyslu. Neexistuje nikdo, kdo by do konce devatenáctého století vyčníval více. Christopher Dresser je výjimečným

návrhářem zvláště díky své kooperaci s průmyslem, který jeho vrstevníci a kolegové z Arts and Crafts považovali za nepřítel estetiky, kvality i funkce. Jeho práce nepostrádá nápaditost lehkých forem a občasného přírodního motivu, odkud je patrné jeho studium botaniky. Vyjímal se mezi svými kolegy – není zde nic z ornamentální přesycenosti mnohých tvůrců Hnutí umění a řemesel. „Maximální efekt s minimálními prostředky“, bylo Dresserovo heslo, které často opakoval svým žákům. Cesta do Japonska, které se v té době otevřelo západnímu světu, ho utvrdila v upřednostňování tvaru nad ornamentem, „požadavek účelu“ pro něj byl už tehdy základem dobrého designu.<sup>145</sup>

Popularitu získal především svou sérií kovového jídelního servisu, navrženým v osmdesátých letech devatenáctého století – „[...] Jednoduché, hladké, přiznávající nýty a další konstrukční spoje. Šlo o pozoruhodné přizpůsobení formy specifikům strojové produkce.“<sup>146</sup> Předběhl funkcionalisty a modernisty o několik desetiletí svou funkční jednoduchostí a byl pro tyto umělce velkým inspirativním zdrojem i díky jeho teoretickým pracím, v nichž psal: „Předmět musí být perfektně přizpůsoben tomu, aby splňoval všechny požadavky činností, pro které je určen, a to tím nejsnazším a nejjednodušším způsobem.“<sup>147</sup>

Oproti této sérii, jako odpovědi na otázku, zda lze najít formu pro průmyslové výrobky, se i nadále držel specifik Arts and Crafts Movement – drahé exotické materiály, ornamenty a eklectismus. Nic to ovšem nemění na faktu, že to byl on, kdo první vykročil cestou „jednoty formy a funkce“.<sup>148</sup>

### **3.2 Josef Hoffmann (1870 – 1956) a Wiener Werkstätte – hravé, luxusní umělecké řemeslo**

Josef Hoffmann je přední český představitel designu a architektury počátku 20. století. Ve své době byl jedním z nevlivnějších architektů a posléze designérů. Nikdo nebyl tak žádaným umělcem v tehdejší Vídni, jako tento rodák z Brtnice. Uplatnění nacházel téměř ve všech uměleckých tvůrčích odvětvích od architektury až po umělecká řemesla.<sup>149</sup> Je-li řeč o předválečném či

---

<sup>145</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 342.

<sup>146</sup> KOLEŠÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 39.

<sup>147</sup> Tamtéž s. 39.

<sup>148</sup> [Srov.] tamtéž s. 39.

<sup>149</sup> [Srov.] SARNITZ, August. *Josef Hoffmann: 1870-1956 : ve vesmíru krásy*. Praha: Slovart, c2008. s. 7.

meziválečném designu, nesmíme opomenout zmínit tohoto význačného umělce, protože vytváří článek mezi secesí a modernistickým funkcionalismem. Od Vídeňské secese se oddělil, zklamán svými kolegy, kteří se potáceli v ornamentech a květnatosti. Funkcionalismus byl pro něj příliš strohým, ale některé jeho tendence si osvojil. Jednoduché linie, geometrické formy, wagneriánské pojetí Gesamtkunstwerku, ale i jemné dekorace, vytvářející jedinečnou syntézu dvou naprosto protichůdných stylů.<sup>150</sup>

Do značné míry se Hoffmann podílel na utváření dekoru a architektury dvacátého století, ale svou práci nenechával podrobit interpretacím či analýzám, ani ji neměl potřebu sám podpořit teoretickými pracemi. Dokonce se nepouštěl do žádných intelektuálních střetů, a když byl pozván, aby pohovořil o umění, odmítal tato pozvání se slovy: „Co se dá říci o umění? Buď se jím zabývat, nebo je nedělat! K tomu není co dodat, že?“<sup>151</sup>

Mezi první vlivy utvářející jeho tvorbu patřilo Arts and Crafts Movement, dále je velice patrný vliv geometrických až abstraktních tvarů Mackintoshe a krátce po vlivu formalismu vytvořil své vrcholné dílo bruselský palác Stoclet.<sup>152</sup> Mimo tyto projekty a práci v uměleckých řemeslech si zajistil stále aktuální pozici u střeoevropské buržoazie i po první světové válce, díky svým přestavbám a adaptacím starých staveb.

Po druhé světové válce dominoval funkcionalismus, obecně byla ornamentální zdobnost zavržena a dílo Josefa Hoffmanna upadlo v zapomnění. V sedmdesátých letech dvacátého století se umělci začali od funkcionalismu vzdalovat a znovu se Hoffmannovu dílu dostalo docenění. Individuální svoboda bez dogmatických manifestů byla společná jak pro umělce sedmdesátých let, tak pro samotného Hoffmanna. Byl výjimečnou osobností právě díky svému odporu k demagogii – v odklonu od historismu se sice blížil k průkopníkům moderny, kterou ale překonával zavrhováním funkcionalismu, „užitkového stylu“, kde nenacházel místo pro individuální cit a krásu.<sup>153</sup>

Ve Vídeňské dílně -Wiener Werkstätte, působil Hoffmann jako výrazná osobnost. Vzorem pro založení dílny bylo mimo jiné hnutí Arts and Crafts, fungovala od roku 1903 do roku 1932.<sup>154</sup> „Program Wiener Werkstätte, založený

---

<sup>150</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 246. – 247.

<sup>151</sup> [Srov.] SARNITZ, August. *Josef Hoffmann: 1870-1956 : ve vesmíru krásy*. Praha: Slovart, c2008. s. 8.

<sup>152</sup> [Srov.] tamtéž s. 8.

<sup>153</sup> [Srov.] tamtéž s. 9.

<sup>154</sup> [Srov.] tamtéž s. 35.

na stejném středověkém modelu, jaký inspiroval projekt Guild of Handicraft C. R. Ashbeeho, koncepčně předstihl Bauhaus tím, že jeho členové byli vyučováni praktické dovednosti doplněné o teorii designu. Stejně jako jiné skupiny, které se stavěly proti návratu historických stylů 19. století, také sdružení Wiener Werkstätte věřilo, že by se měl každý prvek stavební architektury a bytového zařízení držet jediného tématu.<sup>155</sup>

Zakládajícími členy byl Josef Hoffmann, Koloman Moser a Fritz Wärndorfer. Jeho úloha byla především v prvotním financování jejich projektu. Od začátku si jejich sdružení Vídeňská dílna kladlo za cíl „podporovat hospodářské zájmy jeho členů školením a vzděláváním se v uměleckém průmyslu, a to pomocí výroby předmětů ze všech odvětví uměleckého řemesla podle uměleckých, členy sdružení zhotovených návrhů s využitím vybavení Vídeňské dílny a pomocí prodeje zhotovených produktů“.<sup>156</sup> Způsob, jaký je v jejich cíli uveden, umožnil vytvářet produkty jak umělecky tak kvalitativně nadstandardní a stejně nadstandardní a pokrokové byly pracovní podmínky pro všechny řemeslníky. Podíleli se na zisku, neměli být jen anonymním nástrojem, který vytvoří předmět navržený umělcem, vzájemně spolupracovali s návrhářem i zákazníkem. Úplnou revoluční novinkou bylo signování výrobků, kde jste mohli nalézt umělcův monogram ve čtverci a monogram řemeslníka v kruhu. Návrhy z této dílny pocházely od tak známých umělců, jako byli například Egon Schiele, Oskar Kokoschka, Gustav Klimt nebo Carl Otto Czeschka.<sup>157</sup>

Esteticky progresivní skupina měla jasné cíle aplikace vkusného designu a kvalitní řemeslné činnosti na velkou škálu předmětů denní potřeby. Vliv umělců této skupiny je patrný nejen za oceánem, ale i několik desítek let po samotném rozpadu skupiny. Vycházely z jejich dílen produkty užitečné i dekorativní, jasně barevné, geometricky vzorované.<sup>158</sup>

---

<sup>155</sup> MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 246.

<sup>156</sup> SARNITZ, August. *Josef Hoffmann: 1870-1956 : ve vesmíru krásy*. Praha: Slovart, c2008. str. 38.

<sup>157</sup> [Srov.] tamtéž str. 39.

<sup>158</sup> [Srov.] RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 332.

Klientelu tvořili především zástupci tehdejší buržoazie, průmyslníci nebo umělci, takže se zde nesetkáváme s „uměním pro každého“ jelikož se jednalo o luxusní zboží. Řemeslné výrobky neměly rentabilní funkci, zprvu se tudíž spoléhalo na finanční mecenáše nebo na architektonické projekty Josefa Hoffmanna, do kterých dosazoval výrobky Vídeňské dílny. Brzy se její práce stala mezinárodně populární a pobočky se rozšířily od Vídně, přes Karlovy Vary a Mariánské lázně až do New Yorku.<sup>159</sup>

Po roce 1914 se kvůli ekonomické nestabilitě související s krachem hlavního finančního mecenáše Wärndorfera, musela Vídeňská dílna spoléhat na menší dotace od několika finančních společností. V období inflace po první světové válce navíc jejich dosavadní klientela ztrácela majetek a vliv, proto se sdružení začalo soustředit na větší množství sériových výrobků. Snahy prosadit se v zámoří nakonec definitivně ukončila hospodářská krize. Roku 1932 dílna rozprodává všechno zbylé zboží ve veřejné dražbě a končí tak významná kapitola kulturní historie.<sup>160</sup>

### **3.3 Reymond Loewy (1893 – 1986) – ztělesnění designu „Amerického snu“**

Designérské návrhy Francouze Reymonda Leowyho se pohybovaly od ořezávátka na tužky, přes automobily, lokomotivy, po zaoceánské parníky. Tvořil neuvěřitelné projekty v meziválečném období třicátých let, ale jeho návrhy mají patrný inspirační přesah až do let osmdesátých. Navrhoval ve stylu, který jako první vycházel z čistě průmyslové produkce – přizpůsobení formy aerodynamickému proudění tzv. streamlining. Jednalo se o velmi výrazný, esteticky zajímavý design, který si získal obrovskou popularitu a to i například díky jeho práci pro firmu Coca-Cola.<sup>161</sup> V předmětech denní potřeby sice již nebylo zapotřebí aerodynamického tvarování, ale tehdejší Amerika byla tímto stylem doslova posedlá a prodejní úspěchy zajistily aplikaci streamliningu na cokoliv – i díky Loewymu vzniká pojem styling, tj. formální přepracování produktu z čistě estetických a marketingových hledisek za účelem lepšího

---

<sup>159</sup> [Srov.] SARNITZ, August. *Josef Hoffmann: 1870-1956 : ve vesmíru krásy*. Praha: Slovart, c2008. str. 43.

<sup>160</sup> [Srov.] tamtéž str. 44.

<sup>161</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 67.

prodeje.<sup>162</sup>

„Pragmaticky tvořil design, který uměl prodat výrobek, ale zároveň dokázal u výrobků rozmanitých odvětví prosadit užitekofunkční inovace zásadního významu.“<sup>163</sup> Mnohokrát redesignovaná lednička Coldspot z roku 1935 je příkladem autorova inovativního myšlení – uvnitř rozdělená na několik přihrádek, jednotlivé výsuvné kontejnery a výrobník ledu. V automobilové dopravě autobusy Greyhound, Studebaker Champion, auto, které mělo jako jedno z prvních blatníky integrované do karoserie, vytvořil logo firmy Shell, notoricky známý vysavač firmy Singer a dodnes používanou krabičku cigaret Lucky Strike. Všechny tyto projekty se v podstatě staly ikonickými pro celé dvacáté století, což význam Reymonda Loewyho jen podtrhuje.<sup>164</sup>

### **3.4 Joe Colombo (1930 – 1971) – vesmírný scifi utopista i kreativní novátor**

Itálie již od padesátých let vedla v oblasti inovativních návrhů s moderními technologiemi a materiály, především plasty, před ostatními zeměmi. Stále funguje výrazná spolupráce italských návrhářů se samotnými výrobci.<sup>165</sup> Příkladem této inovativnosti Itálie je designér, který navrhoval v šedesátých letech 20. stol. design inspirovaný kosmickými lety, vesmírem a scifi, díky nimž tvořil futuristické bytové systémy, které ač byly utopické, neměly v historii designu obdobu. Stejně dobře jako s barevností, nápaditostí, multifunkčností a kreativitou si Joe Colombo dokázal poradit i s ergonomickými požadavky nábytku.<sup>166</sup> Fascinující je jeho návrh křesla 4801, kde lehce spojené části z ohýbané překližky dávají nábytku skulpturní charakter s až dětsky hravým vzhledem připomínajícím papírovou skládačku.<sup>167</sup>

---

<sup>162</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 97.

<sup>163</sup> KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 67.

<sup>164</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 68.

<sup>165</sup> [Srov.] tamtéž s. 103.

<sup>166</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 138.

<sup>167</sup> [Srov.] RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 454.



Joe Colombo Vytvářel celoplastové skříňové a policové systémy (Square Plastic System), experimentální flexibilní nábytkové interiéry, osázené futuristickými technologiemi tak, aby co nejvíce připomínaly interiéry kosmických lodí. Nastavitelnost výšky posedu nebo lehu pomocí techniky nebylo výjimkou a několik podobných artefaktů se dostalo i do sériové výroby (Rotoliving). Colombo spolupracoval s dalšími profesionálními designéry té doby, jako byl Ettore Sottsass. Jejich experimentální produkty patří mezi nepřekonané v oblasti změn ve statickém, jednoúčelovém chápání nábytku.<sup>168</sup>

### **3.5 Philippe Starck (1949) jako marketingový stratég prodávající „sebe sama“**

Velmi populární francouzský designér s tvorbou začínající osmdesátými léty, který svou extravagancí zastínil své kolegy i díky tomu, že ho nezajímala protestní gesta nebo provokativní objekty. Navrhoval prodejnější, levnější a průmyslově vyrobitelné objekty, z mnoha nejrůznějších materiálů, s inspirací nejrůznějšími historickými etapami a skládal tak ojedinělé kompozice. Stejný rozsah jeho inspiračních prvků má i rozsah prací. Od zubního kartáčku k celým interiérum.<sup>169</sup> K propagaci své práce a designu velmi účinně spolupracuje s médii. Podobnost s Reymondem Loewym je fascinující.<sup>170</sup>

Strackovi produkty se stávaly fetišem, u něhož je užitková funkčnost až bezpředmětná, nicméně se i tak velmi účinně dostávaly do běžných domácností. Naplnil svým způsobem tužby Arts and Crafts a překročil tak i elitářská omezení postmoderny. Mezi jeho nejznámější kusy patří odšťavňovač „Juicy Salif“ nebo kolekce lamp a svítidel Gun, z roku 2005.<sup>171</sup>

Jeho návrhy mají stále funkční vtip a ekologický rozměr. Již zmiňovaná kolekce svítidel Gun satiricky provokuje diváka/uživatele<sup>172</sup>: „Série je inspirovaná televizními snímky pozlaceného muničního skladu Saddáma Husajna, které se vysílaly za války v Iráku, proto byly lampy vystaveny v Miláně

---

<sup>168</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 103.

<sup>169</sup> [Srov.] HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). s. 165.

<sup>170</sup> [Srov.] FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. s. 216.

<sup>171</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 126.

<sup>172</sup> [Srov.] FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. s. 216.

v řadách za sebou, aby působily dojmem skladiště zbraní. Starck prohlašuje, že chce svým designem probudit u spotřebitelů povědomí o politické odpovědnosti v dnešní době přebujelého konzumu a kultury posedlé celebritami.<sup>173</sup>

### 3.6 Ron Arad (1951) - individualita a komerce

Izraelský designér, který tvoří v Londýně, v jehož designérské praxi je užítková funkce záminkou pro tvorbu svěbytných artefaktů a volných sochařských kreací často hraničících s duchampovským ready-madem. Nálepku designérského anarchisty si vysloužil v osmdesátých letech, díky užívání čistých průmyslových materiálů v předmětech ze svého studia One-off neboli Specialita. Rané Aradovy práce jsou charakteristické užíváním čistých „základních“ materiálů jako je beton, ocel nebo sklo. Tyto artefakty pak můžou být chápány jako kritika průmyslové sériové výroby nebo spíše záliba v moderních materiálech a technologických vymoženostech.<sup>174</sup> Postupně se zaměřil více komerčněji, jeho návrhy se tak staly nejen dostupnější, ale zároveň žádanější. Komerčnímu prodeji se věnuje druhé jím založené studio, Ron Arad Associates.<sup>175</sup>

Dnes již patří mezi nejslavnější a sběratelsky nejvzácnější designéry vůbec, ale oproti Starckovi se vydal méně populistickou cestou. Jeho Betonové stereo nebo křeslo z plátů oceli Well Tempered mu zaručily světoznámost a jsou úchvatně působícími monolity. Pracuje jako individualista pro nynější významné designérské firmy jako Vitra (židle Tom Vac), Moroso, Kartell (police Bookworm) nebo Swarovski. Stále drží krok s inovacemi v průmyslových materiálech. Příkladem jeho kreativity může být projekt z roku 2004 s názvem Low Res Dolores Tabula Rasa. Stůl ve tvaru optické čočky a projekční stěna z kompozitního materiálu Corian obsahují digitální projektor, propojený s optickým vláknem uvnitř stolu. „Každé jednotlivé vlákno promítá část obrazu na vnitřní stěnu stolu, a vytváří tak pixelovou strukturu. Díky tomu stůl tajemně září. Na rozdíl od klasických elektronových nebo plazmových obrazovek, které po vypnutí zčernají, jsou Aradovy objekty bílé, když projektory nepracují.“<sup>176</sup>

---

<sup>173</sup> FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. s. 216.

<sup>174</sup> [Srov.] RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. s. 488.

<sup>175</sup> [Srov.] MILLER, Judith. *Užitě umění*. V Praze: Slovart, 2008. s. 393.

<sup>176</sup> FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. s. 167.

### **3.7 Spolky, instituce a výrazné osobnosti na našem území v oblasti tvorby předmětů denní potřeby (20. století, výběr)**

Následující text se zabývá některými spolky, institucemi a osobnostmi, které měly zásadní vliv na české užité umění a vývoj designérské činnosti

#### **3.7.1 Artěl, spolek pro svébytné užité umění**

Nejvýznamnější instituce českého užitého umění a designu počátku 20. století - Artěl nacházela inspiraci ve Wiener Werkstätte a samotní její zakladatelé, Alois Dyk, Vratislav Hugo Brunner, Václav Vilém Štěch a další, brali prvotní impuls právě z Vídně. Druhotným zdrojem byla lidová řemesla tehdejších Čech a díky V. H. Brunnerovi se sdružení pouštělo i do výtvarného řemeslného zpracování hraček. Tvar názvu našli v ruském slově artěl, které v doslovném překladu znamená družstvo.<sup>177</sup>

---

<sup>177</sup> [Srov.] BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den 1908-1935*. Editor Jiří FRONEK. V Praze: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. s. 12.

Sdružení se poprvé prezentovalo v únoru 1908 na žofínském plese poněkud netradičním způsobem – umělecky zpracovanými perníky, inspirovanými lidovou tvorbou. Ač se v podstatě jednalo o drobnost, znamenala tato zkušenost pro Artěl zasvěcení do problematiky navrhování produktů do sériové výroby. Dalšího projektu se ujal Brunner se svými hračkami a i v tomto ohledu se stále nedařilo zcela najít cestu v poměru investovaného času a financí vůči prodejní ceně. Ziskovější už byly návrhy litografií a předsádkových papírů od Jaroslava Bendy, který se od počátku zaměřoval výhradně na tuto oblast tvorby. Dalším významným artiklem byly lepenkové, dýhované, malované a lakované krabice oválné formy, které opět připomínali lidovou tvorbu. První komplexní výstava sdružení proběhla na podzim roku 1908 při příležitosti Jubilejní průmyslové výstavy Obchodní a živnostenské komory.<sup>178</sup> Kromě prezentace výrobků si členové kladli za úkol taktéž informovat návštěvníky o situaci v průmyslu, řemeslech, užitém umění, architektuře a tím kriticky poukazovali, jak jsou tyto sféry zastaralé, zažité v historismu a secesi.<sup>179</sup> Již od svého založení spolupracoval Artěl např. s Rakouským muzeem umění a průmyslu, Werkbundem, jehož se stal členem, tak i s Wiener Werkstätte.

Po celé předválečné období členové Artělu usilovně pracovali. I přes nedostatky finančních prostředků byli nadšeni pro společné úsilí a mezi roky 1911 až 1914 se významně podíleli na vzniku českého fenoménu – kubisticko-expresionistických forem v užitém umění – a to převážně díky činnosti architektů Pavla Janáka a Vlastislava Hofmana, jehož návrhy, často založené na průniku stereometrických těles, udivovaly svou originalitou.<sup>180</sup> „V té době vznikla řada unikátních kubistických váz, souborů a drobných objektů, realizovaných převážně v keramice, s geometrickou, krystalinickou a polygonální modelací, opticky zesílenou o složku monochromního geometrického dekoru.“<sup>181</sup>

V dalších letech se Artěl i přes počátky hospodářské krize dokázal propracovat k mezinárodním úspěchům a oceněním, jakým byla například stříbrná medaile z výstavy dekorativních umění v Monze u Milána nebo Mezinárodní výstavě dekorativních umění v Paříži, kde kromě mnoha dalších

---

<sup>178</sup> [Srov.] BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den 1908-1935*. Editor Jiří FRONEK. V Praze: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. s. 14.

<sup>179</sup> [Srov.] tamtéž s. 17.

<sup>180</sup> [Srov.] tamtéž s. 21.

<sup>181</sup> Tamtéž s. 20.

ocenění získaly návrhy hraček od Brunnera a Tusarova zlatou medaili.<sup>182</sup>

Postupně se prohlubující hospodářská krize a splácení úvěrů zapříčinily rozklad firmy a roku 1933 se dostává do osobního vlastnictví. Definitivně se Artěl ocitá v úřední likvidaci o dva roky později.

### **3.7.2 Ladislav Sutnar, jako teoretik hraček a hry s praktickým vyústěním**

Ladislav Sutnar byl všestranně talentovaný designér, který zasáhl do mnoha oblastí užitého designu - od grafických systémů po produktovou tvorbu. Jeho čajová souprava z varného skla nebo porcelánové soupravy jsou ikonickými díly československého designu.<sup>183</sup> Nejrozsáhlejší je jeho práce v oblasti grafického designu. Společně se Zdeňkem Rossmanem, oba vystudovaní pedagogové, patřili k předním českým tvůrcům plakátů, které mají jasně funkcionalistický charakter – rychlá čitelnost, přehlednost, jednoznačné a jasné informace.<sup>184</sup> Sutnar se významně prosadil i v architektonickém a grafickém zpracování výstav. Svěřena mu byla i celá řada zahraničních výstav mezi roky 1930 a 1931. Postupoval v tomto směru taktéž v duchu funkcionalismu – „Sutnar výstavní exponáty nearanžuje, nevytváří z nich estetické skupiny, jsou pro něj elementy nového celku, jehož smyslem není vyzdvižení jednotlivin, ale nové ideje – průmyslové podstaty výrobku, shodnosti mnohatisícových sérií, jejich ukázněného tvarosloví jako projevu nové estetiky průmyslové doby.“<sup>185</sup>

Začínal jako člen Artělu a vedle svého kolegy Brunnera navrhoval hračky a stavebnice. Navrhoval i prototypy didaktických hraček pro Státní ústav školský a pro Domácí průmysl v Praze, pracoval také na navrhování loutek.<sup>186</sup> Oproti svým kolegům z Artělu byla jeho tvorba oproštěna od inspirace lidovým uměním a nabývala vlastních geometrických forem, které umožňovaly čistě strojové zpracování. Soudobý recenzent zcela přesně konstatoval, že "Hračka, která je

---

<sup>182</sup> [Srov.] BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den 1908-1935*. Editor Jiří FRONEK. V Praze: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. s. 29.

<sup>183</sup> [Srov.] BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den 1908-1935*. Editor Jiří FRONEK. V Praze: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. s. 374.

<sup>184</sup> [Srov.] ADLEROVÁ, Alena. *České užité umění 1918-1938*. Praha: Odeon, 1983. Užití umění. s. 175.

<sup>185</sup> Tamtéž s. 181.

<sup>186</sup> [Srov.] BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den 1908-1935*. Editor Jiří FRONEK. V Praze: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. s. 374.

uměleckým dílem, musí i děti i dospělí citem nakazit a obšťastnit.<sup>187</sup> V dobách, kdy Artěl z nedostatku odbytu hračky nevyráběl, se Sutnarovy návrhy stále zhotovovaly a v rámci výstav sdružení byly posílány do zahraničí. Sutnar se velmi významně podílel na tom, že se v Československé republice na konci třicátých let stala hračka plnohodnotnou součástí uměleckého průmyslu (viz Přílohy I., obr. 5 a 6).<sup>188</sup>

Ladislav Sutnar vnímal dětskou hračku jako jednu ze společensky i výtvarně nejzodpovědnějších činností. Formuje další generace z mnoha stran – od estetického po emoční citění a přichylnosti, včetně výchovných impulzů od rodičů prostřednictvím hračky. Poukazuje i na fakt, že hračky jsou významným obchodním artiklem. Každá ulice ve velkých městech mívá hračkářství a rodiče jsou ochotni pro radost svých dětí investovat.<sup>189</sup>

Svůj nejrozsáhlejší projekt realizoval v letech 1922 až 1926. Jednalo se o úspěšnou stavebnici *Tovární město*. Později při svém pobytu v zahraničí v období druhé světové války, tento koncept rozvíjel a nazval jej *Build the Town*. Na tehdejší americkém trhu spatřil Sutnar velkou mezeru v dětských moderních hračkách. Rozhodl se proto inovovat svůj projekt z dvacátých let a proniknout do tohoto prázdného místa důmyslnou stavebnicí obsahující přes 200 obrazových i textových položek. Zůročil zde své předchozí zkušenosti s marketingem.<sup>190</sup>

V anglicky psaných textech o stavebnici zmiňuje problematiku návrhů a následné výroby hraček. Mnozí designéři se totiž dopouštějí té chyby, že navrhnou dětskou hračku tak, aby oslovila dospělého člověka, který hračku kupuje a ne dítě, které ji dostává. Apeluje na jednoduchých jasných formách, bez skrytých významů, s jednoduchou základní barevností, ale stále v takové rovnováze, aby hračka podporovala fantazii a kreativitu dítěte.<sup>191</sup>

---

<sup>187</sup> BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den 1908-1935*. Editor Jiří FRONEK. V Praze: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. s. 134.

<sup>188</sup> [Srov.] tamtéž s. 137.

<sup>189</sup> [Srov.] SUTNAR, Ladislav, KNOBLOCH, Iva, ed. *Ladislav Sutnar v textech: (mental vitamins)*. V Praze: KANT, 2010. s. 29.-30.

<sup>190</sup> [Srov.] tamtéž s. 211.

<sup>191</sup> [Srov.] tamtéž s. 261.

### 3.8 Škola umění ve Zlíně – enkláva Bauhausu u nás a vliv Zdeňka Kováře na ergonomické tvarosloví strojů a nástrojů

Škola umění ve Zlíně byla založena jako poslední ze vzdělávacích institucí firmy Baťa, na sklonku druhé světové války. Škole zasazené v kontextu takto komplikované historické době se i přes všechny změny režimů (nejprve protektorátu později socialismu) dařilo vychovávat celé generace budoucích významných výtvarníků. Téměř doslova si vybojovala místo v oborech výtvarného umění a designu i v nadnárodním měřítku.<sup>192</sup>

Od prvotních plánů na založení školy byl principiálním vzorem Bauhaus. Dělení výtvarníků/pedagogů nacházelo paralely s Výmarskou školou. František Kadlec, ředitel a iniciátor založení školy, je ve své přednášce rozdělil do tří skupin: „výtvarníky objevitele (výzkumníky), hledající nová řešení aktuálních výtvarných problémů a starající se o pokrok ve výtvarném umění, výtvarníky podněcovatele (ideology), kteří svou činností budí „zájem, sebevědomí a víru v lepší budoucnost“ a k tomu používají dokumentární, symbolické kompozice a známé výtvarné prostředky. Třetí skupinu měli tvořit výtvarníci-řemeslníci.“<sup>193</sup> Základ učitelského sboru tvořili významní umělci tehdejšího Československa – grafik Josef Kaplický, malíř figuralista Richard Wiesner, malíř krajinář Vlastimil Rada a sochař Vincenc Makovský. Záběr vyučovaných uměleckých předmětů byl velmi široký – od malby, kresby, obuvnictví, knihařství, módního návrhářství, přes architekturu až po užité umění.<sup>194</sup> Jako první škola na našem území se začala systematicky věnovat průmyslovým designem a s vazbou na Baťovy závody i ergonomii strojů a nástrojů.<sup>195</sup> Mladí a progresivní umělci, ze kterých byl učitelský sbor sestaven, dávali předpoklad, že budou podněcovat vývoj školy.<sup>196</sup>

Oproti přípravnému kurzu, jak ho známe z Bauhausu, pojali zde výuku a praxi v „baťovském duchu“ – výuka probíhala kombinovaně, jako půldenní praxe v továrnách Baťových závodů, po které následovalo odpolední vyučování. Aby měli studenti přístup k průmyslové praxi, mohli studovat a zároveň možnost

---

<sup>192</sup> [Srov.] JAKUBÍČEK, Vít, Zdeno KOLESÁR, Václav MÍLEK a Alena POMAJZLOVÁ. *Ostrov umění v moři průmyslu: Zlínská škola umění (1939-1949)*. s. 13.

<sup>193</sup> Tamtéž s. 15.-16.

<sup>194</sup> [Srov.] tamtéž s. 18.

<sup>195</sup> [Srov.] ADLEROVÁ, Alena. *České užité umění 1918-1938*. Praha: Odeon, 1983. *Užité umění*. s. 194.

<sup>196</sup> [Srov.] JAKUBÍČEK, Vít, Zdeno KOLESÁR, Václav MÍLEK a Alena POMAJZLOVÁ. *Ostrov umění v moři průmyslu: Zlínská škola umění (1939-1949)*. s. 20.

hradit si studium, byli za odpracované hodiny placeni. Tento princip činil školu zcela unikátní i v rámci světového školství.<sup>197</sup> Plánovaný areál školy taktéž nápadně připomínal budovu Bauhausu v Desavě. Architekti Kadlec s Jiřím Voženílkem plánovali komplex položený nedaleko Zlína s ideou samostatné osady, kde bude studentské ubytování společně s ateliéry a dílnami. Tyto plány zůstaly kvůli počátku války naplněny jen částečně nebo s velkým zpožděním, stejně tak i část oborů musela na své dílenské prostory čekat do konce války.<sup>198</sup>

Přes blízkou vyhlídku války se škola dala do provozu s velkou pílí a kromě výuky studentů pořádala kurzy pro veřejnost i specializované semináře, zaměřené na velkou škálu odvětví. Provizorní provoz školy byl zařízen v 2. budově Studijního ústavu, postupně s rozšířením do více etáží.<sup>199</sup> Baťův závod dával prostor pro působení žáků školy například v návrzích plakátů či obuvi. První žakovská výstava tak mohla prezentovat znamenité práce studentů, mezi nimiž zvláště vynikal návrh revolverového soustruhu. Byl vytvořený pro Moravské akciové strojírný v ateliéru Vincence Makovského ve spolupráci baťovských lékařů zkoumajících nemoci z povolání. Od Makovského se očekával jen tzv. styling, jeho úkolem pouze vymyslet stroji takovou formu, aby byl atraktivnější a lépe se prodával.<sup>200</sup> „Makovský se k překvapení všech pokusil o celkově nové komplexní pojetí hmoty stroje a aplikaci ergonomických hledisek. Položil tím základy budoucího poválečného oboru zlínské školy zaměřeného na průmyslový design – obor tvarování strojů a nástrojů, v jehož čele stál Makovského žák Zdeněk Kovář.“<sup>201</sup>

Válka formovala školu v mnoha ohledech a přes všechny výnosy Říšského protektorátu František Kadlec hájil potřebu vyjadřování v českém jazyce. V testech se častěji objevovaly otázky odkazující k národní identitě. Do postupu východní fronty a bombardování Zlína roku 1944 se dařilo udržet školu v chodu. Žáci se angažovali například v návrzích skládacích stoliček do bunkru nebo výztužích leteckých křídel. Po bombardování škola ukončila svůj provoz – část žáků vykonávala službu u protiletecké obrany, část nasazena na budování zákopů.<sup>202</sup>

---

<sup>197</sup> [Srov.] JAKUBÍČEK, Vít, Zdeno KOLESÁR, Václav MÍLEK a Alena POMAJZLOVÁ. *Ostrov umění v moři průmyslu: Zlínská škola umění (1939-1949)*. s. 22.

<sup>198</sup> [Srov.] tamtéž s. 23.

<sup>199</sup> [Srov.] tamtéž s. 27.

<sup>200</sup> [Srov.] tamtéž s. 31.

<sup>201</sup> Tamtéž s. 31.

<sup>202</sup> [Srov.] tamtéž s. 43.



Již 10. května 1945 se setkal učitelský sbor a započali s rekonstrukcí školy umění. Definování programu školy bylo omezeno především na problematiku tovární výroby, distribuci a prezentaci, na problematiku bytové kultury a veřejného umění. Omezení programu nakonec určilo konkrétnější směřování školy, jako pragmatické služby důležitého Baťova podniku. Došlo tím k většímu provázání studentů s praxí, výrobním procesem, službou veřejnosti.<sup>203</sup> František Kadlec se iniciativně pustil do vedení a znovu viděl naději ve vybudování areálu školy. Snahy o rozvoj školy socialistický státní aparát postupně mařil, vše nakonec vyústilo v rozhodnutí zachovat jen obory související se zpracováním kůže, gumy a umělé hmoty. Kadlec setrvá v roli ředitele do konce pololetí. Tímto byla Škola umění definitivně ukončena, alespoň v té podobě, jakou jí dali její zakladatelé.<sup>204</sup>

### 3.8.1 Mistr a jeho žák – první průmysloví designéři na našem území

Osobnost a dílo Vincence Makovského jsou nepostradatelnou součástí dějin českého průmyslového designu. Původně vystudovaný sochař na Akademii výtvarných umění v Praze se prokázal jako nebývale citlivým ve formování ergonomických specifíků průmyslových strojů.<sup>205</sup> Modelace jeho návrhů měla charakteristické oblé, biomorfí tvary, které svou formou nebyly daleko od tvorby Reymonda Loewyho a zároveň zcela perfektně vyhovovaly specifickým úkonům v továrním provozu tak, aby se předešlo chronickým onemocněním z povolání. Zmiňované prvky jsou patrné na jeho návrzích revolverového soustruhu RS 50 a radiální vrtačky VR O8, které sice nebyly v daném návrhu vyráběny, ale inicioval tak novou fázi designéřské práce.<sup>206</sup> „V obou strojích jako by Makovský zhodnotil předešlá léta svého sochařského vývoje. Expresivní střetávání a plastická organizace hmotových objemů na těle stroje se projevilo nejdynamičtěji na modelu revolverového soustruhu. Dynamický vzhled podporovalo anatomické tvarování rukojetí a řídicí páky suportu soustruhu, na němž se už účastnil Makovského žák Kovář.“<sup>207</sup> I když se po této kapitole

---

<sup>203</sup> [Srov.] JAKUBÍČEK, Vít, Zdeno KOLESÁR, Václav MÍLEK a Alena POMAJZLOVÁ. *Ostrov umění v moři průmyslu: Zlínská škola umění (1939-1949)*. s. 45.

<sup>204</sup> [Srov.] tamtéž s. 46.

<sup>205</sup> [Srov.] LAMAROVÁ, Milena. *Průmyslový design: stroje, nástroje, průmyslové výrobky*. Praha: Odeon, 1985. Soudobé české umění. s. 10.

<sup>206</sup> [Srov.] ADLEROVÁ, Alena. *České užité umění 1918-1938*. Praha: Odeon, 1983. Užité umění. s. 195.

<sup>207</sup> LAMAROVÁ, Milena. *Průmyslový design: stroje, nástroje, průmyslové výrobky*. Praha: Odeon, 1985. Soudobé české umění. s. 10.

působnosti na Zlínské škole umění vrátil čistě k sochařské práci, v jeho žákovi pokračovala tato průkopnická designéřská práce.

Zdeněk Kovář studoval od roku 1939 v nově zřízené Škole umění ve Zlíně, jejíž struktura měla mnohé společné s Bauhausem. Byl v té době již vyučený strojní zámečnický a obuvnický s praxí v Baťových závodech, takže problematika manuální práce v kombinaci s průmyslovými stroji a nástroji mu nebyla cizí. „Poznání všech stupňů práce ve zlínském „botostroji“ mu daly základní zkušenost o vztahu ruky a nástroje. Studium sochařství rozvinulo jeho výtvarný talent a pozdější konstruktéřská práce naplno propojila obě složky, technickou a výtvarnou.“<sup>208</sup> Zcela plynule tak navázal na úsilí svého pedagoga o humanizaci pracovních nástrojů a podmínek.<sup>209</sup> Velmi svědomitě bral na zřetel fakt, že má-li stroj či nástroj ekonomicky fungovat, nesmí jeho uživatele fyzicky nebo psychicky deprimovat. Sám nabádal, aby výtvarníci – designéři byli přítomni výrobnímu procesu už od prvních návrhových skic, dešifrovali tak požadavky nástroje a dělníka, sledovali jeho práci, postoj nebo problémy, které mu například nevhodně umístěné páky stroje způsobí. Vnímал také jako chybu celkovou atmosféru a barevné řešení továrních komplexů, a tak je očividné, že si zaslouží titul designéra v moderním slova smyslu.<sup>210</sup> Navrhoval frézy, nástroje pro obuvnický průmysl a později automobily Tatra 137, 138 i 603. V jeho návrzích je patrné důkladné studium lidských měřítek, zejména v ergonomičnosti ovládacích prvků. Všechny tyto znalosti zpracoval do pozoruhodného streamliningového, organického a až sochařsky expresivního pojetí formy.<sup>211</sup> „I když ergonomický princip tu byl primární, stal se ve skutečnosti estetickým faktorem.“<sup>212</sup>

---

<sup>208</sup> LAMAROVÁ, Milena. *Průmyslový design: stroje, nástroje, průmyslové výrobky*. Praha: Odeon, 1985. Soudobé české umění. s. 14.

<sup>209</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 91.

<sup>210</sup> [Srov.] JAKUBÍČEK, Vít, Zdeno KOLESÁR, Václav MÍLEK a Alena POMAJZLOVÁ. *Ostrov umění v moři průmyslu: Zlínská škola umění (1939-1949)*. s. 189. – 192.

<sup>211</sup> [Srov.] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. s. 92.

<sup>212</sup> Tamtéž s. 92.

Dvě nejdůležitější osobnosti české designérské profese a významní tvůrci i v zahraničním kontextu, Makovský i Kovář byli zároveň výbornými pedagogy. Žáci Zdeňka Kováře pokračovali v odkazu svého učitele v průběhu padesátých let do té míry, že se o jeho ergonomickém tvarosloví dá směle hovořit, jako o „kovářovské škole“.<sup>213</sup>

---

<sup>213</sup> LAMAROVÁ, Milena. *Průmyslový design: stroje, nástroje, průmyslové výrobky*. Praha: Odeon, 1985. Soudobé české umění. s. 7.

## 4 Dětská hračka jako specifický druh designu

Protože praktickou částí této bakalářské práce bude návrh a realizace modelu dětské hračky, všimneme si blíže některých specifických požadavků na tento druh designu. Především se jedná o ergonomické požadavky, vždy odlišné od užitkových předmětů denní potřeby pro dospělého člověka. Tyto nároky jsou spojené s fyzickým růstem a mentálním vývojem dítěte. Ergonomie jako taková je vědní obor, zabývající se vztahem člověka a práce nebo aktivity, jejíž součástí jsou často nástroje či pomůcky, které má přizpůsobit požadavkům člověka na bezpečnost, minimalizaci a prevenci zdravotních potíží, minimalizaci únavy a tím zvýšení výkonnosti a předcházení druhů fyzické či psychické deprivace. Pod ergonomii spadá více druhů této vědní disciplíny, jako je fyzická (somatická) ergonomie, zabývající se antropologií, antropometrií, fyziologií a biomechanikou člověka; kognitivní ergonomie, zaměřující se na psychické procesy jako paměť, motorika, usuzování; organizační ergonomie, organizující sociotechnický systém.<sup>214</sup>

U výrobků určených dětem je důležité brát zřetel na výběr materiálů. Ideálně by měl být materiál lehký, houževnatý a primárně zdravotně nezávadný, jelikož je zde vysoká pravděpodobnost, že se dostane do kontaktu s ústy dítěte. Ze škály materiálů, které jsou k dispozici má každý své klady i zápory, ale nejpřirozenějším materiálem, jaký lze zvolit, je dřevo. Zaručuje velkou škálu povrchových úprav, určitou míru autentičnosti, je příjemné na omak a zásoba druhů dřevin definuje mechanické vlastnosti produktu tak, aby se dle vhodného výběru dalo dosáhnout ideální volby pro oblast, jakou je dětská hračka. Dalším kladem dřevěných výrobků je jejich ekologická nenáročnost.

Jak bylo již řečeno, dětská hračka je velmi specifický designový produkt, proto se v následujícím textu zmíníme stručně o její historii.

---

<sup>214</sup> MRÁZKOVÁ, Nikola, 2015. Produkt a jeho obal. Diplomová práce. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér 3D design. Vedoucí práce M. A. Vladimír Kovařík. s. 13.-14.

## 4.1 Stručná historie vývoje hračky

První dochované artefakty hraček pochází už z mladší doby kamenné, kde měly formu hliněných chrastítek. Některé řecké starověké panenky měly dokonce ohebné dřevěné klouby. Děti středověké šlechty a bohatých měšťanů měly možnost hrát si s miniaturními hrady a panenkami skvostně polychromovanými s výbavou vlastních oděvů. Největší rozmach produkce hraček je zaznamenán ke konci 16. století pro šlechtické a královské dvory.

Z kolekce pro syna francouzského krále Ludvíka XVI. pochází například i známý houpací kůň. V baroku se společně s rozšířením loutkového divadla rozrůstá i výroba hraček.<sup>215</sup> S rozvojem měst v 17. století vznikly první dílny zcela specializované na výrobu hraček v Holandsku, Německu a o století později se přidala Francie, Anglie, Rakousko, Švýcarsko a Itálie. Od 19. století jsou populární hračky ze speciálního těsta, které se vyrábí i u nás v Pacově a Příbrami. Materiály se používaly téměř všechny dostupné, na které si lze vzpomenout – dřevo, plech, vata, sušené plody, papír, hlína, atd.<sup>216</sup>

Největším výrobcem a vývozcem hraček v 19. století se stalo Německo, kde vzniklo hned několik firem orientovaných hlavně na jejich výrobu. Od druhé poloviny 19. století byla výroba a vývoz hraček zcela standardizovaná, firmy se vzájemně ovlivňovaly, ale hračky se dochovaly jen zřídka v osobních sbírkách a muzeích. Dvacáté století je pak již ve znamení průmyslové výroby hraček navržených umělci, jak je to zmiňované například v kapitole o českém sdružení Artěl.<sup>217</sup> Ten sehrál v distribuci a zkvalitnění tehdejších hraček na našem území podstatnou roli. Návrháři pracující v rámci sdružení Artěl produkovali hračky možné vyrábět sériově, například jednoduchým vysoustružením, z nichž se nejvíce prosadili návrhy Minky Podhajske a Ladislava Sutnara.<sup>218</sup> Z meziválečné tvorby hraček, která byla bohatá i na továrenské dílny, stojí ještě za zmínku stavebnice Merkur z Police nad Metují. Není snad inovativnější dětské hračky s tak starou tradicí. Její podobu obnovil Ing. Jaromír Kříž počátkem devadesátých let.

<sup>215</sup> [Srov.] BORECKÝ, Vladimír. *Světy hraček*. Praha?: Mona, 1982. Knihovnička Vlasty. s. 20.

<sup>216</sup> [Srov.] KNÁPEK, Zdeněk a Daniel TITĚRA. *Rukověť sběratele hraček: katalog hraček*. Olomouc: Rubico, 2002. Knížka pro každého (Rubico). s. 20.

<sup>217</sup> [Srov.] tamtéž s. 21.

<sup>218</sup> [Srov.] ADLEROVÁ, Alena. *České užité umění 1918-1938*. Praha: Odeon, 1983. Užité umění. s. 96.

Po válce se tato síť spolupráce mezi umělci a průmyslovou výrobou podpořenou školským systémem naprosto zpřetrhala. Dále byla česká hračka na mezinárodních výstavách úspěšná, ale sériové produkce, v tak vynikající výtvarné a estetické kvalitě, se ve znárodněném průmyslu dlouho nedočkala. Ve velké míře se v 60. a 70. letech dominoval plast nebo plyš, jako materiály k výrobě hraček. Ikonické jsou pro toto období tzv. harmonikové hračky. Silnou tradici výroby hraček udržovalo Ústředí lidové umělecké tvorby a dodnes je oblast lidové rukodělné tvorby podporována cenou „Nositel tradice“. V roce 2002 ji získal Zdeněk Bukáček z Koruny.<sup>219</sup>

„Dlouhodobě se výzkumu a prezentaci historických, ale i současných českých hraček věnuje Uměleckoprůmyslové museum v Praze. Ve své pobočce na zámku v Kamenici nad Lipou se v letních měsících pravidelně koná festival české hračky z přírodních materiálů pod názvem Hračkobraní ve spolupráci s městským muzeem. Součástí festivalu je i prezentace nejlepších prací českých a moravských středních uměleckých škol a v neposlední řadě také dlouhodobé výstavy nejzajímavějších exponátů ze sbírky hraček UPM. UPM též spolupracuje se sdružením Hračka Unie výtvarných umělců, které udržuje kontakt a informovanost se současnými výrobci, zejména při udělování titulu Správná hračka.“<sup>220</sup>

## 4.2 Koncept hračky „autíčko“

U navrhování hraček je především nutné myslet na věk cílové skupiny dětí. Požadavky na hračku se budou s věkem dítěte významně měnit. Očekávaný je u hračky rozměr pedagogicko-psychologický – má vést dítě k poznávání, učení a kreativitě. Variabilita a upotřebitelnost hračky v mnohých hrách dítěte je na místě. Hygienické a bezpečnostní požadavky na hračku zahrnují zaoblené hrany, zdravotní nezávadnost použitého materiálu či povrchové úpravy, lehce omyvatelné a antialergení materiály a minimalizace malých součástí, které by bylo možné vdechnout.

Výrobek navrhovaný v této bakalářské práci odkazuje na artefakt vytvořený neznámým řemeslníkem na Třeboňsku před více než padesáti lety (viz Přílohy II., obr. 12 až 16). Vyrobil jej zřejmě ve své soukromé dílně a je velmi

---

<sup>219</sup> [Srov.] KOENIGSMARKOVÁ, Helena. *100 let české hračky* [online]. [cit. 25.4.2017]. Dostupný na WWW: <http://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/100-let-ceske-hracky>

<sup>220</sup> [Srov.] tamtéž

pravděpodobné, že tehdy pracoval v dřevozpracujícím nebo řemeslném družstvu v Lomnici nad Lužnicí. Snaha dohledat autora nebo zjistit okolnosti vzniku artefaktu nebyly úspěšné. Tento originál je zhotoven z lakovaného borovicového dřeva. Ohnuté ližiny a esovitá sedačka z překližky vyžadovaly jistě více než dílenské podmínky, takže se dá předpokládat, že bylo využito zařízení dílny řemeslného družstva. Otevřená konstrukce, u které vzniká nebezpečí skřípnutí nohy dítěte, je základní nedostatk výrobku. Jinak se jedná o velmi důmyslnou hračku s možností herní variability. Jedna strana má pojízdnou funkci symbolizující auto, druhá houpací, symbolizující například loď.

Takový typ hračky lze považovat za vhodný pro děti od tří let. V tomto věku si dítě osvojuje základní pohyby, jako chůze, běh, skákání. Zdokonaluje se jeho zručnost a je stále více aktivní, chce si hrát, i když zatím jen samo. Je to věk, kdy se děti naučí jezdit například na tříkolce nebo šlapacím autíčku. Při hře přejímá nejrůznější role ze svého okolí.<sup>221</sup>

---

<sup>221</sup> [Srov.] ELMANOVÁ, Olga. *Dítě a hračka*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1964. Rodičům o výchově dětí. s. 18.

## **II. Praktická část**

Praktická část této bakalářské práce se bude věnovat návrhové tvorbě od prvotních skic, výkresovou dokumentaci určující základní rozměry objektu, 3D vizualizaci a možná barevná řešení hračky v duchu spolku Artěl, jakožto inovátora v oblasti hraček. Obsahem bude i popis výroby modelu ve zmenšeném měřítku s odhalenou konstrukcí.

### **5 Popis postupu realizace**

#### **5.1 Návrhová činnost**

Primárně bylo nutné zauvažovat prostřednictvím skic nad tím, jaké nedostatky má předloha – originální artefakt z šedesátých let. Z vlastní zkušenosti ze svého dětství vím, že jsme si všichni museli dávat pozor na chodidla, aby se nám při houpání neskřípla v nezakřité konstrukci hračky. Už od prvotní skici jsem tak akceptoval tento požadavek na bezpečnost a zakryl konstrukci pomyslným plátem překližky.

Dále jsem se ve skicách zamýšlel nad tvarem jako takovým. Výrazný oblouk, sloužící k houpání, jsem doplnil o dva menší oblouky po stranách, abych tak umocnil dojem stability a robustnosti. Zároveň tím nabádal vnímat formu objektu dětskou myslí jako auto z jedné strany a například loď ze strany druhé. V pozdějších skicách jsem návrh doplnil ještě o „světla“, která mají jednak doplnit představu auta či lodi a zároveň fungují jako zarážecí klín při přílišném zhoupenutí. Celá konstrukce je z bezpečnostních důvodů zakryta (viz Přílohy II., obr. 7 a 8).

#### **5.2 Nákres technického výkresu a modelace 3D vizualizace**

Skica mi poskytla představu o formě objektu. Následovalo převedení návrhu do technického výkresu, který slouží jako základ pro 3D vizualizaci. K tomuto účelu jsem zvolil asi nejpopulárnější program, se kterým mám zároveň největší zkušenosti a to AutoCAD. Práce v něm je poměrně snadná. Program sám disponuje kvalitními možnostmi spolupráce s uživatelem (viz Přílohy II., obr.



22).

Při kresbě technického výkresu je v první řadě důležité nastavit si tzv. hladiny. Jedná se o nastavení typů čar, které se ve výkresu vyskytnou, podobně jako je tomu u stylů a fontů v textových programech. Po tomto nastavení je užitečné rozdělit si objekt na osově souměrné části. Přes osu lze objekt „přezrcadlit“, takže ve své podstatě nakreslíme jen půlku a v některých případech i jednu čtvrtinu výkresu.

Rozměry objektu jsem částečně vyvozoval z originálního artefaktu, abych tak předešel funkčním nedostatkům například v oblouku houpačky. Po samotném nákresu nárysu, bokorysu a půdorysu, jsem přidal příčný a podélný řez společně s detailem „světel“, aby se dala vyčíst případná tloušťka materiálu nebo vhodné konstrukční spoje při reálné konstrukci. Celý výkres je v měřítku 1:15, detail B 1:5. Je doplněn o kóty a dva pohledy na celé „autíčko“ pro názornou představu.

Modelování 3D vizualizace vyžadovalo drobné změny v mém původním plánu. Místo programu AutoCAD jsem zvolil program SolidWorks, protože 3D modelace je v tomto programu jednodušší a rychlejší. Byla v něm posléze upravena i finální podoba technického výkresu. Trojrozměrná podoba „autíčka“ vznikala vytažením daných linií o rozměry, jak jsou patrné z kót výkresu, již ale v podobě plných ploch, neboť by bylo barvení samotné kostry objektu, jak ji můžeme vidět v příloze, komplikovanější.

Při výběru barevnosti a jejích možných variant či kombinací, jsem narazil na další problém. Zmíněný modelovací program automaticky dává objektům základní stíny. Ty ovšem deformovaly vybranou barvu do zelena. Po konzultaci s přítelem, který mi tento program doporučil, byl nalezen způsob, jak automatické stínování vypnout. Vypnutí řešilo daný problém jen částečně (viz Přílohy II., obr. 23 až 42).

### **5.3 Konstrukce zmenšeného modelu**

Model „autíčka“ je v měřítku 1:3, vyrobený z dubových latí, smrkových latí a výřezů z borovicové spárovky. Dýha použitá na esovitou sedačku a oblouk ližin je z javoru a vzorek na bočním oblouku ARO dýha z exotického stromu wenge. Použity byly tři druhy lepidla v závislosti na konkrétní lepené ploše. V ohybu, kde

se dýha lepila nejhůře, bylo použito chemoprenové lepidlo, díky jeho poměrně rychlému vytvrdnutí, ale především z praktického důvodu. Po zhruba deset minut musí odvětrávat, což stačí na pohodlné nanesení lepidla na spojované plochy. Doplnovalo ho lepidlo vteřinové na nejvytíženější plochy. Papír a dýhy byly dohromady lepeny klasickým Herkulem, což je jako disperzní lepidlo na bázi polyvinylacetátu vhodné a dostupné.

Při výběru materiálu na konstrukci jsem zvažoval exotické dřevo z balsy, což je nejlehčí dřevěný materiál k dostání. Pro nevhodné mechanické vlastnosti tohoto materiálu, s ohledem na další manipulaci, jsem nakonec zvolil dubové a smrkové latě na rovné části konstrukce a spárovku z borovice pro oblouky ližin a bočnic. Jednotlivé díly jsem rozměřil a nakreslil na papír, vystříhl je, nalepil na plochu spárovky, obkreslil a začal s výřezem jednotlivých částí (viz Přílohy II., obr. 9). K tomuto účelu mi sloužila ruční přímočará pila. Bočnice s menším kruhovým výřezem nebylo nejmenší problém vyříznout. U ližin však materiál praskal a musel jsem jej oddělit vydlabáním, upravit následně dláty a obrousit ruční elektrickou brusku (viz Přílohy II., obr. 10).

Naslédovalo rozměření umístění jednotlivých dílů a vyvrtání otvorů na osy koleček z kovové kulatiny a kolíky, sloužící jako stabilizační prvek pro snažší manipulaci před vytvrdnutím lepidla (viz Přílohy II., obr. 11). Před slepením hotových částí bylo potřeba vyříznout kolečka. Původně měla být též ze smrkové spárovky, ale nařezání tenké rovné větve byl nápad kreativnější, provedení rychlejší a zároveň nehrozilo nebezpečí prasknutí v průběhu řezu nebo při manipulaci s modelem. Po tomto úkonu jsem díly rámcově složil k sobě pro zkoušku, rozebral je, nanasl lepidlo Herkules a tentokrát už napevno spojil k sobě svěrkami. Kostra modelu tak byla hotova (viz Přílohy II., obr. 17 až 21).

Dýhu, jakožto velmi křehký materiál, bylo třeba podlepit papírem, aby se zamezilo praskání v tak mechanicky náročném ohybu. I tak byla manipulace s ní velmi složitá. Bez dostatečné váhy, která by mohla nahradit hydraulický lis, se dýha v kontaktu s vlhkostí lepidla na mnoha místech zprohýbala. Ve snaze o zachování jednodušnosti struktury dřeva jsem se rozhodl javorovou dýhu přes oblouk ližin ohnout podélně. To se ukázalo jako velice komplikovaný krok, který se ovšem nakonec povedl. Esovité sedáčky se pak skládá ze šesti krátkých pruhů dýhy, které jsou propojené jedním pruhem pevného papíru. Boční plochy zůstaly nezakryty pro lepší přehled o konstrukci. Dalším důvodem byla charakteristická kresba wenge ARO dýhy, kterou lze ve vzorku vidět na jednom z boků. Zmenšené měřítko konstrukčních prvků by působilo zvláště s nezmenšenou výraznou kresbou této dýhy. Vizualizace nám poskytla představu dřevěného provedení s dubovou a mahagonovou dýhou (viz Přílohy II., obr. 35 a 36).

## Závěr

Na výstavě Salone Internazionale del Mobile v Miláně každý rok v dubnu veřejnost a média rozhodují o tom, které výrobky budou úspěšné a půjdou do sériové výroby. Velké firmy zde hledají mladé talenty a udávající budoucí směřování trendů. A tak situace designéra jako kreativního iniciátora nových nápadů není vůbec jednoduchá, zvláště v době, kdy se módní trendy střídají děsivou rychlostí.

Designéři mají sice přístup k nejmodernějším technologiím a obrovským množstvím informací, které potřebují k realizaci svých návrhů. Na druhé straně jsou nuceni být neustále aktuální, nikoli tendiční. Mají být zaměřeni na určitou skupinu zákazníků, ale nepodlehnout diktátu trhu. Musí mít všeobecný přehled nejen v kontextu sémiotiky, ale i o materiálech, procesu výroby, ekologickém dopadu a úspěšnosti u zákazníků. Jak jsme se ujistili v této bakalářské práci, tak už dávno není designér „přísluhovačem průmyslu“, neřídí se funkcionalistickou ideou a nenavrhuje zboží pro masu. Je častěji umělcem realizujícím expresivní díla s myšlenkou a konceptem. Umění se s designem začíná přirozeně prolínat.

Po dlouhou dobu ovládli trh italští designéři, například Memphis Group v čele s Ettorem Sottsassem, svými hravými a kreativními designy. Tyto aspekty, hravost a kreativita, jsou pak společným znakem předešlých a následujících úspěšných projektů dobrého designu, jako byl Christopher Dresser nebo holandská skupina Droog i přes svou konceptuální zaměřenost překračující hranice umění a designu.

Přesvědčili jsme se, že pole působnosti pro tuto specifickou disciplínu se neustále rozrůstá a s designem se tak rozvíjí i rozmanitost forem a produktů, které jsou na soudobém trhu neotřelé. Teoretikové, kritikové i tvůrci se podobně jako u etablovaných umění (malířství, architektura aj.) věnují stále konkrétnějším problematikám a speciálním oblastem. Jedná o umělecký obor s nejvíce rozrůstajícím se potenciálem v dnešní době.

V praktické části jsme tyto nabyté informace převedli do reálného předmětu. Limitovali jsme určité rizikové prvky originálu, aktualizovali jeho vnější formu s ohledem na dnešní designové trendy i dětské vnímání. Takto řešený artefakt má potenciál nejen pro stylingové úpravy, ale i pro nová konstrukční řešení (například i pro malosériovou výrobu). 3D vizualizace nám

poskytují obrovské množství vizuálních možností a tím lepší představu o případné budoucí barevnosti.

Téma práce může nasměrovat zájem studentů pedagogických oborů na předměty nebo objekty (hračky), které mají schopnost podněcovat u dětí mnohé dovednosti a schopnosti. Rozvíjet motorické, řečové, gnostické i intelektové funkce.

## Seznam použitých zdrojů

- ADLEROVÁ, Alena. *České užité umění 1918-1938*. Praha: Odeon, 1983. Užité umění.
- BORECKÝ, Vladimír. *Světy hraček*. Praha?: Mona, 1982. Knihovnička Vlasty.
- BRAMSTON, Dave. *Design výrobků: hledání inspirace*. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2914-2.
- BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den 1908-1935*. Editor Jiří FRONEK. V Praze: Uměleckoprůmyslové museum, 2008. ISBN 978-80-7101-081-4.
- BYDŽOVSKÁ, Lenka. *Dějiny umění*. Praha: Balios, 2002. ISBN 80-242-0720-6.
- DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. Praha: Slovart, 2002. ISBN 80-7209-402-5.
- DROSTE, Magdalena. *Bauhaus: Bauhaus archiv 1919-1933*. Koln: Benedikt Taschen, 1991. ISBN 3-8228-0401-0.
- DYTRTOVÁ, Kateřina, Michal KOLEČEK, Zdena KOLEČKOVÁ, Tereza NOVÁKOVÁ, Jaroslav POLANECKÝ, Lenka SÝKOROVÁ, Romana VESELÁ a Dana ZIKMUNDOVÁ. *Design Úbtí*. Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, 2015. ISBN 978-80-7414-964-1.
- ELMANOVÁ, Olga. *Dítě a hračka*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1964. Rodičům o výchově dětí.
- FAIRS, Marcus. *Design 21. století: nové ikony designu: od masového trhu k avantgardě*. V Praze: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-970-2.
- FOSTER, Hal. *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. V Praze: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-952-8.
- FULKOVÁ, Marie. *Diskurs umění a vzdělávání*. Jinočany: H & H, 2008. ISBN 978-80-7319-076-7.
- HAUFFE, Thomas. *Design*. Brno: Computer Press, 2004. Malá encyklopedie (Computer Press). ISBN 80-251-0284-x.
- JAKUBÍČEK, Vít, Zdeno KOLESÁR, Václav MÍLEK a Alena POMAJZLOVÁ. *Ostrov umění v moři průmyslu: Zlínská škola umění (1939-1949)*. Přeložila Petra MELLANDER, přeložil Evan W. MELLANDER.

Ve Zlíně: Krajská galerie výtvarného umění ve spolupráci s Galeríí Václava Chada, 2015. ISBN 978-80-87926-08-6.

- JŮZL, Miloš. *Základy estetiky: učební text pro střední školy*. Praha: S&M, 1992. ISBN 80-900096-9-7.
- KNÁPEK, Zdeněk a Daniel TITĚRA. *Rukověť sběratele hraček: katalog hraček*. Olomouc: Rubico, 2002. Knížka pro každého (Rubico). ISBN 80-85839-74-1.
- KOENIGSMARKOVÁ, Helena. 100 let české hračky [online]. [cit. 25.4.2017]. Dostupný na WWW: <http://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/100-let-ceske-hracky>
- KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V českém jazyce vyd. 2., dopl. a rev. Přeložila Kateřina KŘÍŽOVÁ, přeložila Lucie VIDMAR. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. T. ISBN 978-80-86863-28-3.
- LAMAROVÁ, Milena. *Průmyslový design: stroje, nástroje, průmyslové výrobky*. Praha: Odeon, 1985. Soudobé české umění.
- MILLER, Judith. *Užité umění*. V Praze: Slovart, 2008. ISBN 978-80-7391-158-4.
- MOHOLY-NAGY, László. *Od materiálu k architektuře*. Praha: Triáda, 2002. Delfín (Triáda). ISBN 80-86138-29-1.
- MRÁZKOVÁ, Nikola, 2015. Produkt a jeho obal. Diplomová práce. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací, Ateliér 3D design. Vedoucí práce M. A. Vladimír Kovařík.
- OSBORNE, Richard a Dan STURGIS. *Teorie umění*. Ilustroval Natalie TURNER. Praha: Portál, 2008. Seznamte se---. ISBN 978-80-7367-370-3.
- PELCL, Jiří a Dagmar KOUDELKOVÁ. *Jiří Pelcl x design: subjective x objective*. Brno: ERA, 2006. ISBN 80-7366-066-0.
- PIJOAN, José. *Dějiny umění. 10.* 3. vyd. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0133-8.
- PIJOÁN, José. *Dějiny umění*. Praha: Knižní klub, 2000. ISBN 80-242-0449-5.
- PTÁČKOVÁ, Brigita a Karel STIBRAL. *Estetika na dlani*. Olomouc: Rubico, 2002. Na dlani. ISBN 80-85839-79-2.
- RILEY, Noël, ed. *Dějiny užitého umění: vývoj užitého umění a stylistických prvků od renesance do postmoderní doby*. Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-549-8.

- SARNITZ, August. *Josef Hoffmann: 1870-1956: ve vesmíru krásy*. Praha: Slovart, c2008. ISBN 978-80-7391-085-3.
- SOURIAU, Étienne. *Encyklopedie estetiky*. Praha: Victoria Publishing, 1994. ISBN 80-85605-18-x.
- SUTNAR, Ladislav, KNOBLOCH, Iva, ed. *Ladislav Sutnar v textech: (mental vitamins)*. V Praze: KANT, 2010. ISBN 978-80-7437-025-0.
- VALENTA, Martin. Uměleckoprůmyslová škola Bauhaus jako součást reformně-pedagogického hnutí. *Pedagogika: časopis pro pedagogickou teorii a praxi*. Praha: Státní nakladatelství učebnic 1951-, 2009, 59(1), 24-37. ISSN 0031-3815.



## Seznam příloh

Přílohy I. Obrazový a textový materiál k teoretické části .....	73
Přílohy II. Fotodokumentace a 3D vizualizace praktické části .....	79

## Přílohy

### Přílohy I. Obrazový a textový materiál k teoretické části



Obr. 1<sup>222</sup>: Alma Buscher – Stavebnice

---

<sup>222</sup> AUTOR NEUVEDEN. *100 years of bauhaus* [online]. [cit. 27.4.2017]. Dostupný na WWW: [https://www.bauhaus100.de/bh100/export/sites/default/de/damals/werke/designklassiker/kleines-schiffbauspiel/schiffbauspiel\\_klein.jpg\\_483960251.jpg](https://www.bauhaus100.de/bh100/export/sites/default/de/damals/werke/designklassiker/kleines-schiffbauspiel/schiffbauspiel_klein.jpg_483960251.jpg)



Obr. 2<sup>223</sup>: Ettore Sottsass – Carlton

---

<sup>223</sup> AUTOR NEUVEDEN. *The Metropolitan Museum of Art* [online]. [cit. 27.4.2017]. Dostupný na WWW: <http://images.metmuseum.org/CRDImages/ma/web-large/DT4242.jpg>



Obr. 3<sup>224</sup>: Peter Shire - The Bel Air chair

---

<sup>224</sup> AUTOR NEUVEDEN. *Designblog* [online]. [cit. 27.4.2017]. Dostupný na WWW: [http://designblog.rietveldacademie.nl/wp-content/uploads/2013/09/2011EN5032\\_jpg\\_l-300x212.jpg](http://designblog.rietveldacademie.nl/wp-content/uploads/2013/09/2011EN5032_jpg_l-300x212.jpg)



Obr. 3<sup>225</sup>: Martin Bedin – Stolní lampa

---

<sup>225</sup> AUTOR NEUVEDEN. *missmollyt* [online]. [cit. 27.4.2017]. Dostupný na WWW: <https://missmollyt.files.wordpress.com/2014/05/super-lamp.jpg?w=300&h=226>



Obr. 4<sup>226</sup>: Ladislav Sutnar – Slon

---

<sup>226</sup> AUTOR NEUVEDEN. *Modernista* [online]. [cit. 27.4.2017]. Dostupný na WWW: <http://www.modernista.cz/wp-content/gallery/hracky/slon-600x600.jpg>

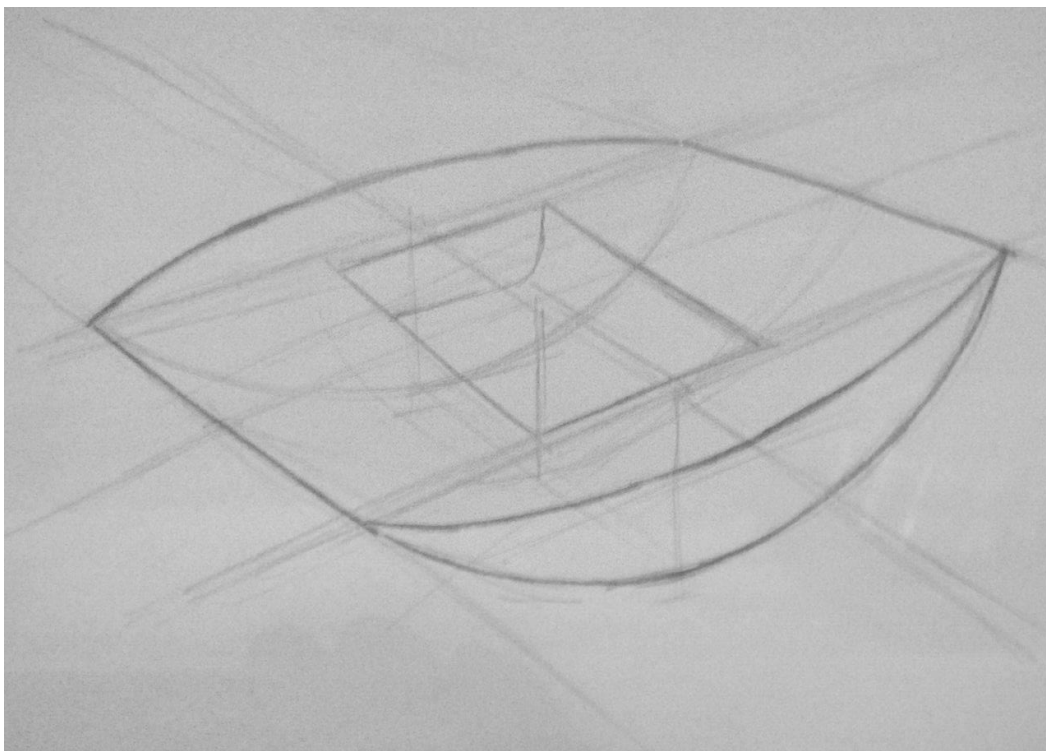


Obr. 5<sup>227</sup>: Ladislav Sutnar – Build the Town

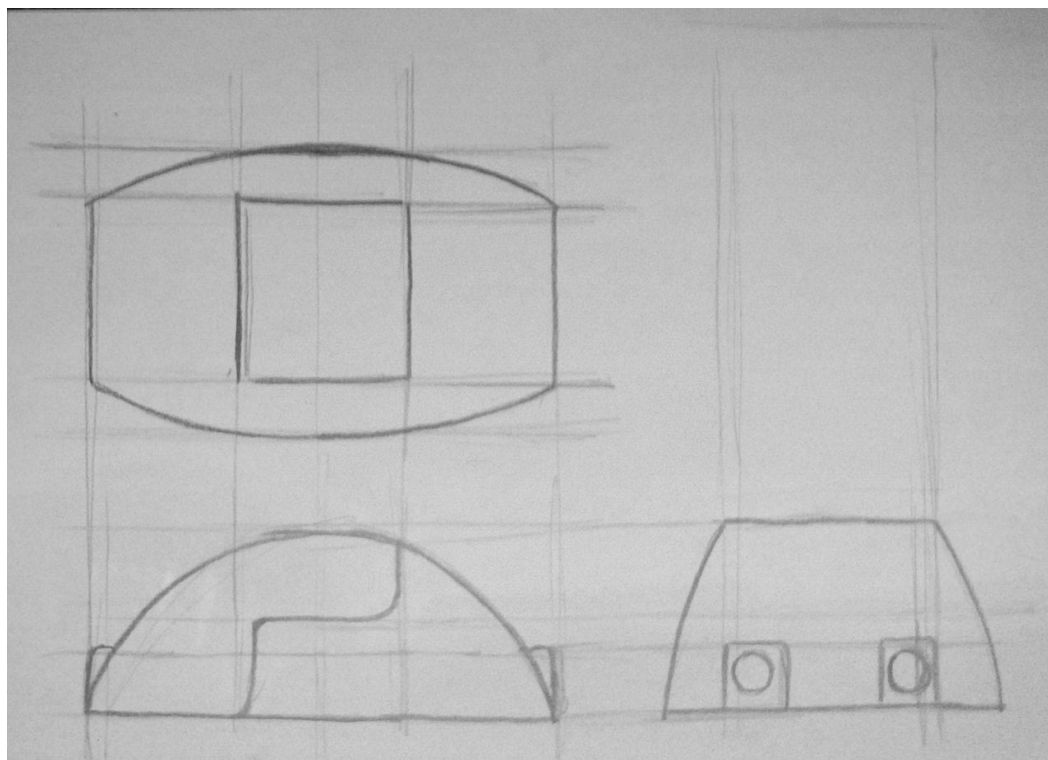
---

<sup>227</sup> AUTOR NEUVEDEN. *Mr. Printables* [online]. [cit. 27.4.2017]. Dostupný na WWW: <https://blog.mrprintables.com/wp-content/uploads/2013/06/sutnar-build-the-town-block.jpg>

## Přílohy II. Fotodokumentace a 3D vizualizace praktické části



Obr. 7: Skica



Obr. 8: Skica





Obr. 9: Nákres konstrukčních prvků na materiál



Obr. 10: Oddělení dvou výřezů pomocí dláta



Obr. 11: Protilehlé boční konstrukce před spojením



Obr. 12: Originální výrobek z 60. let



Obr. 13: Originální výrobek z 60. let



Obr. 14: Originální výrobek z 60. let



Obr. 15: Originální výrobek z 60. let



Obr. 16: Originální výrobek z 60. let



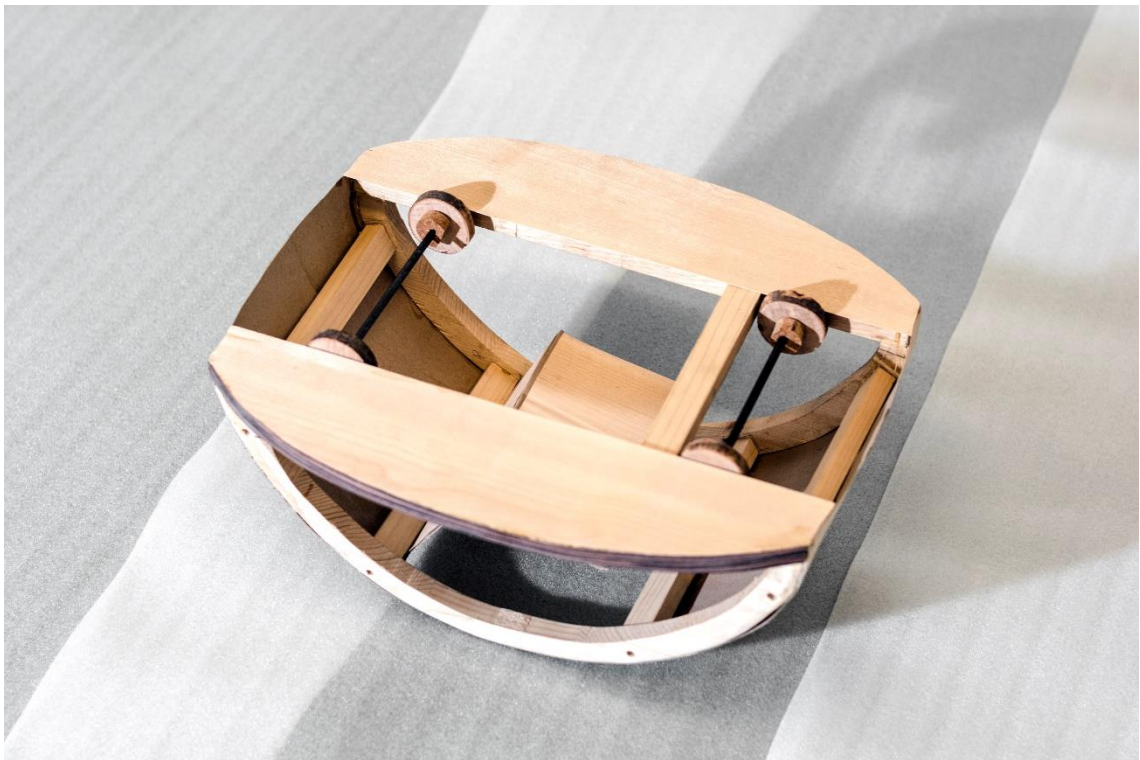
Obr. 17: Model s odhalenou konstrukcí



Obr. 18: Model s odhalenou konstrukcí



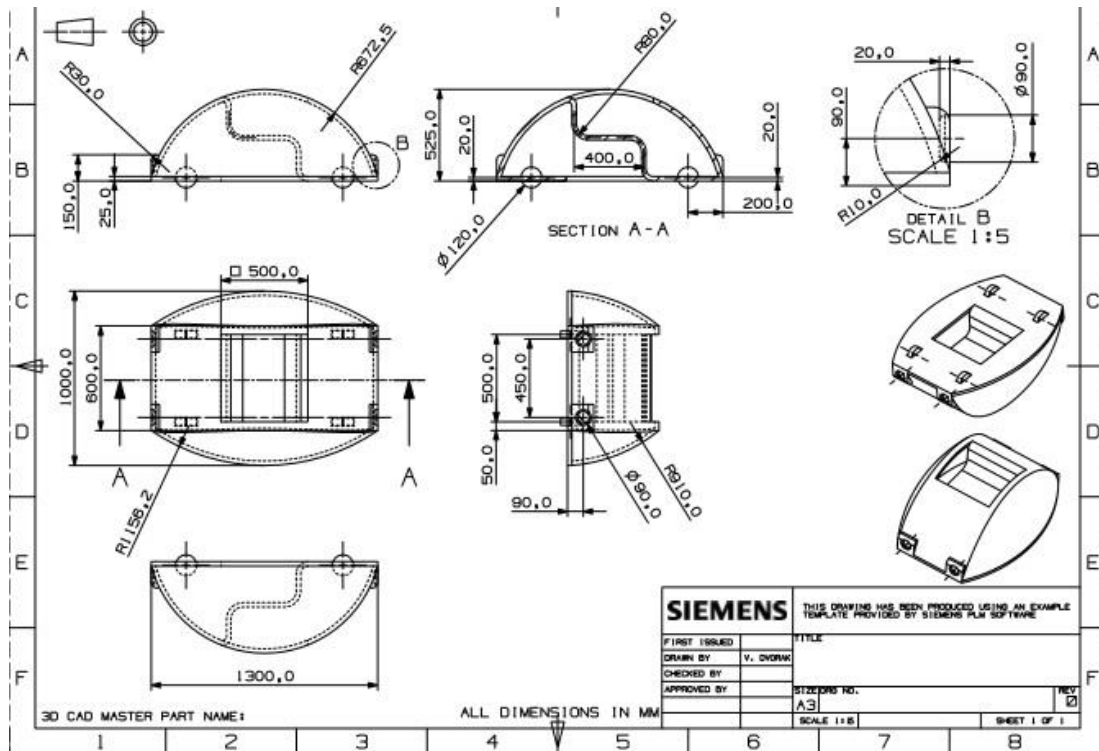
Obr. 19: Model s odhalenou konstrukcí



Obr. 20: Model s odhalenou konstrukcí

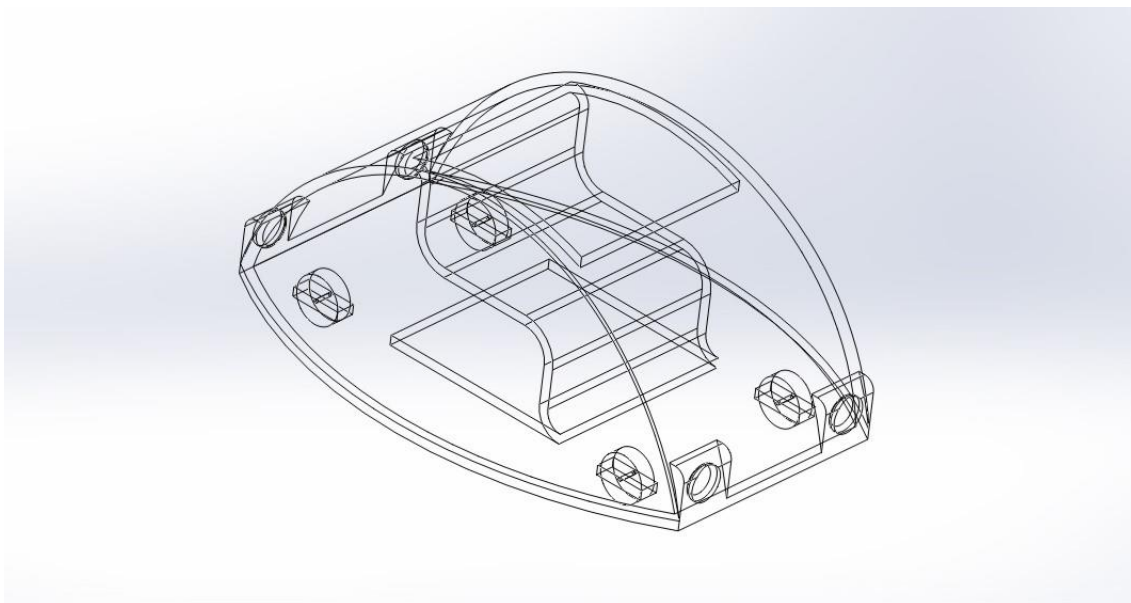


Obr. 21: Model s odhalenou konstrukcí

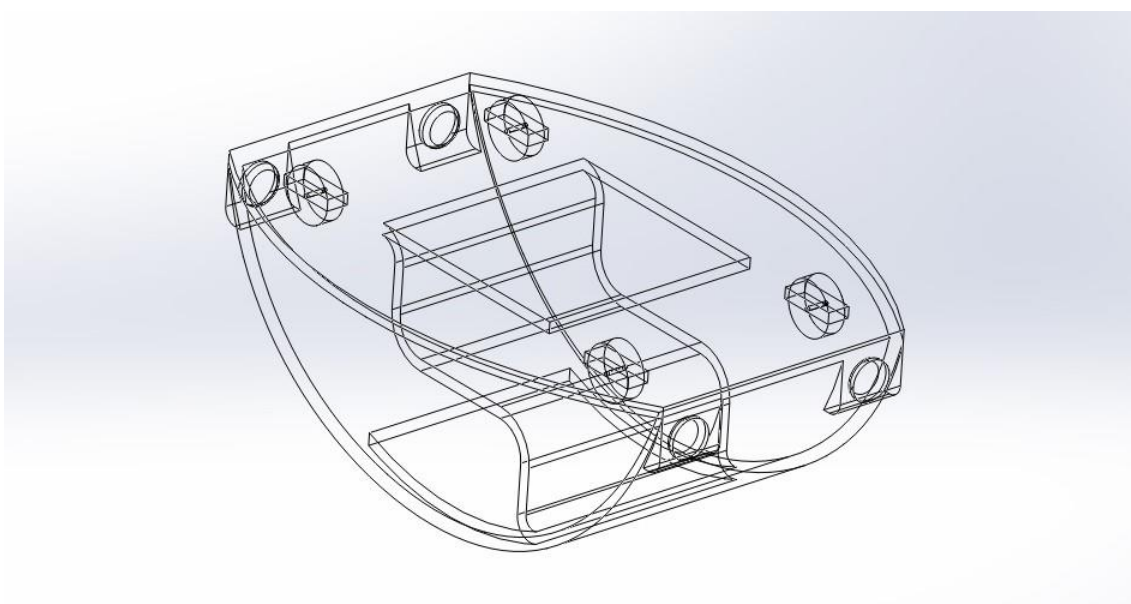


Obr. 22: Technický výkres

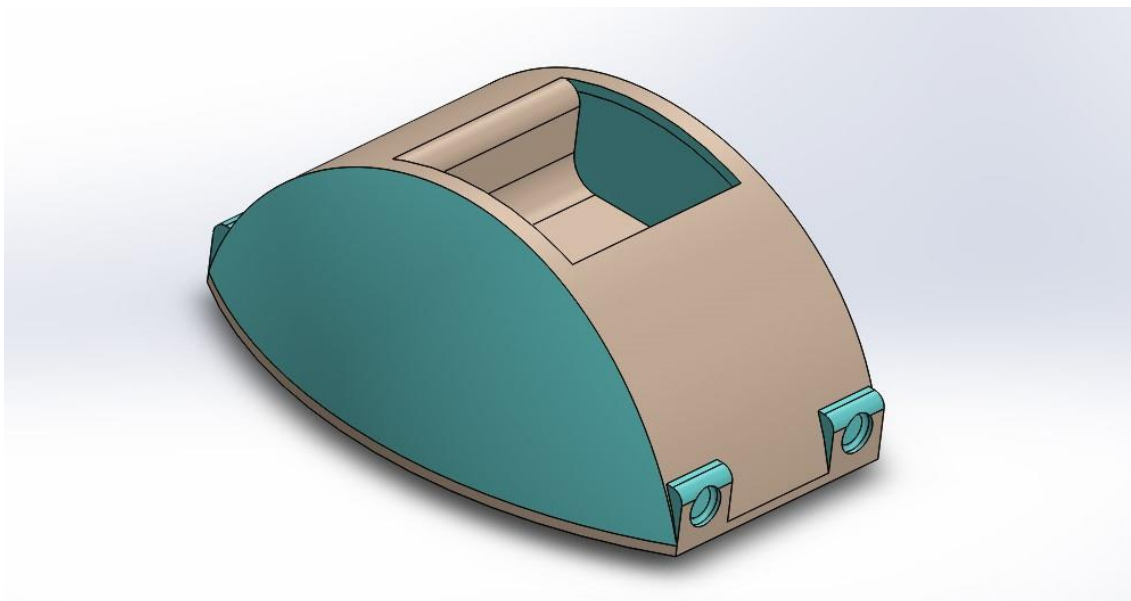




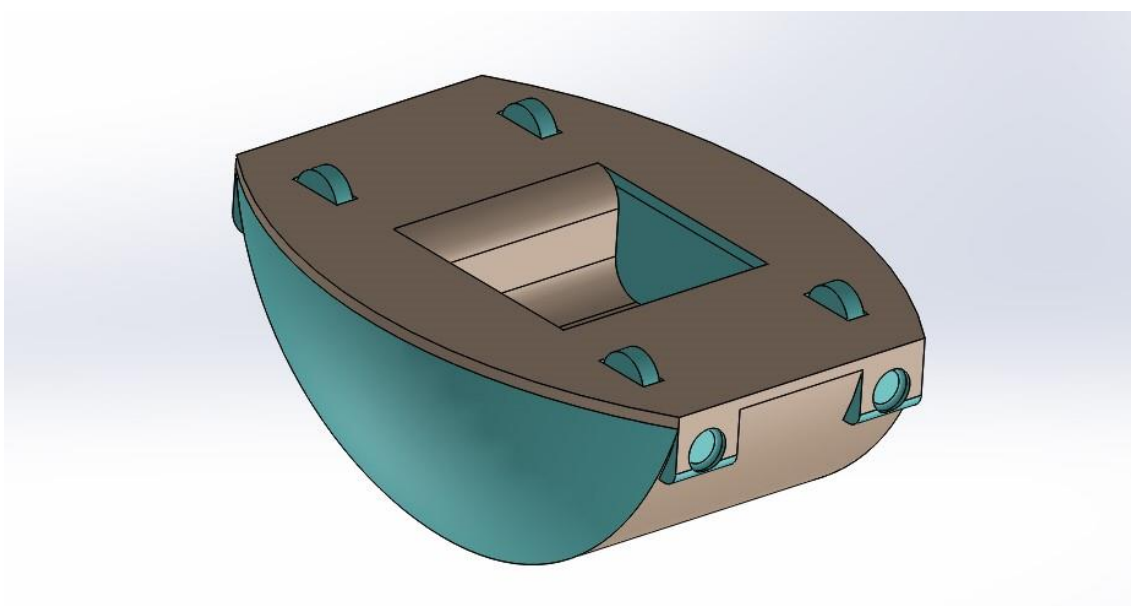
Obr. 23: 3D vizualizace - kostra



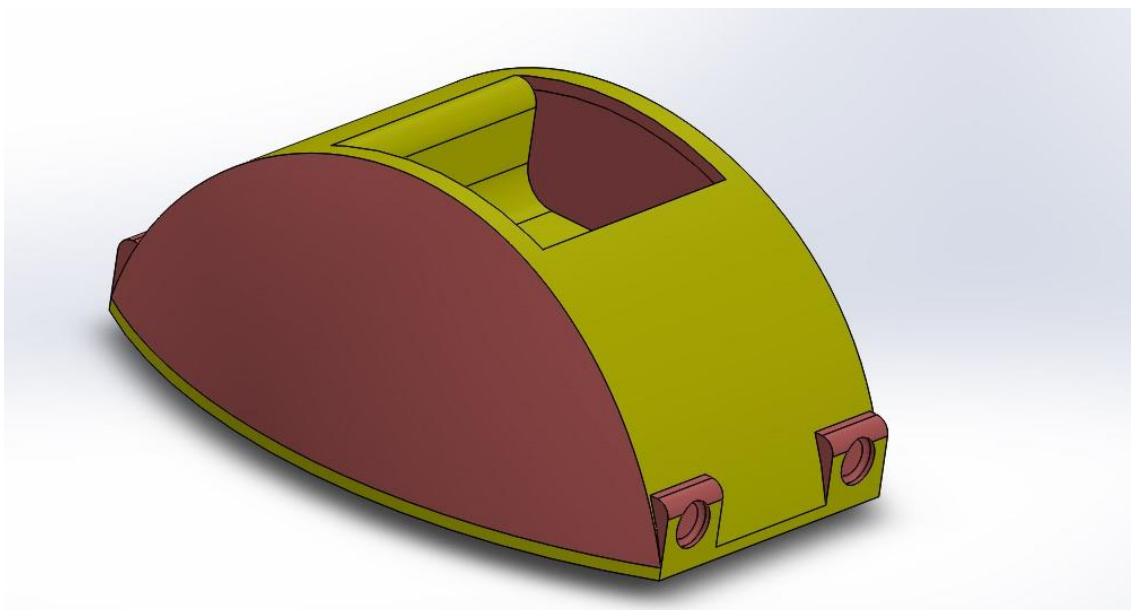
Obr. 24: 3D vizualizace - kostra



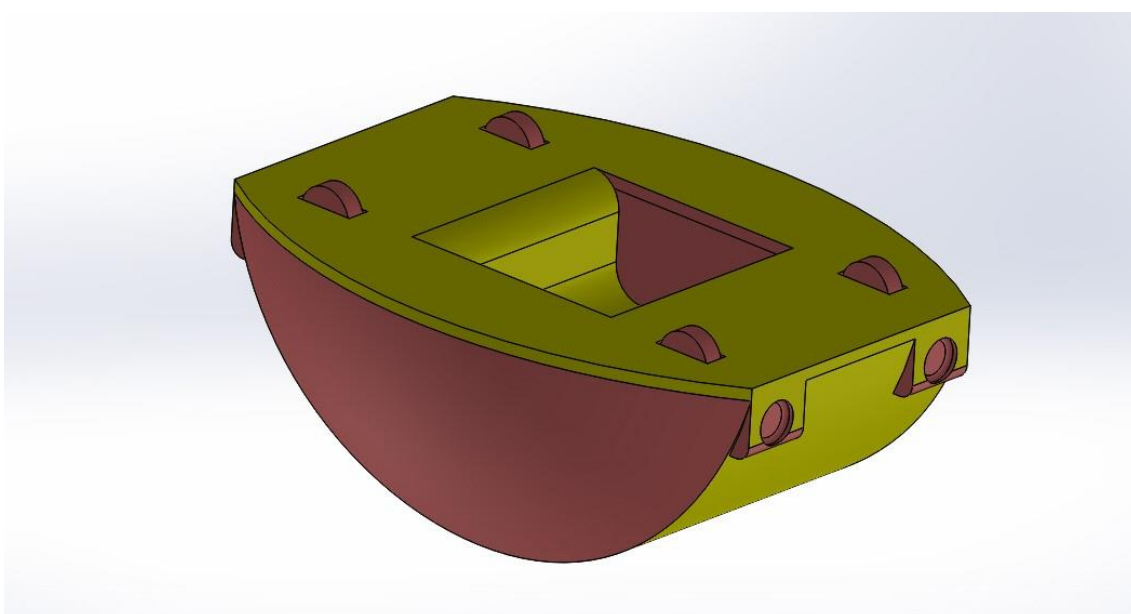
Obr. 25: 3D vizualizace - barevná varianta



Obr. 26: 3D vizualizace - barevná varianta



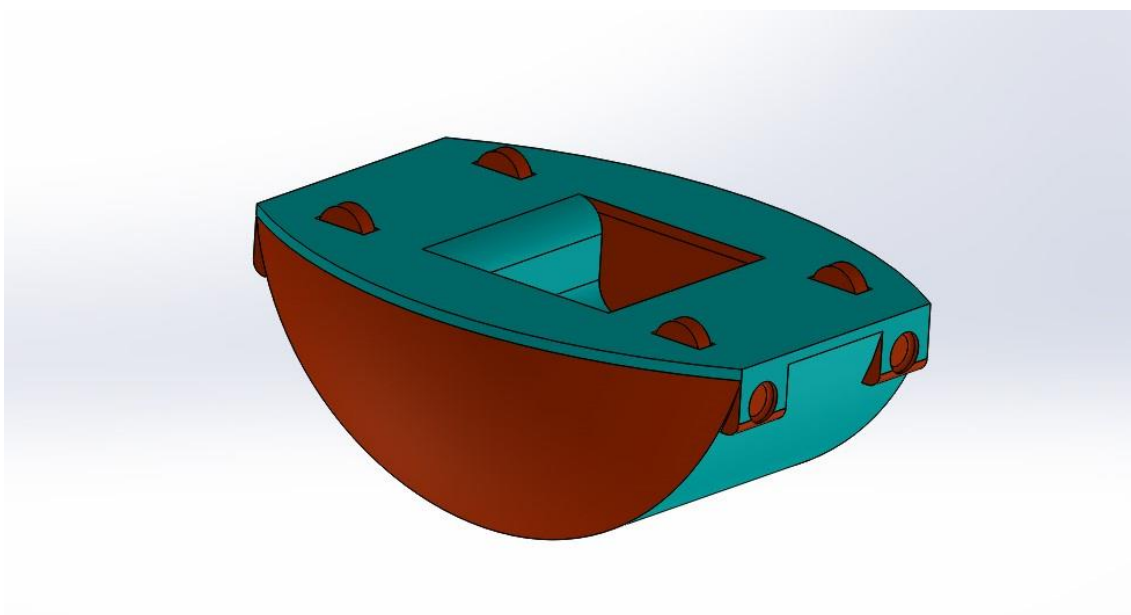
Obr. 27: 3D vizualizace - barevná varianta



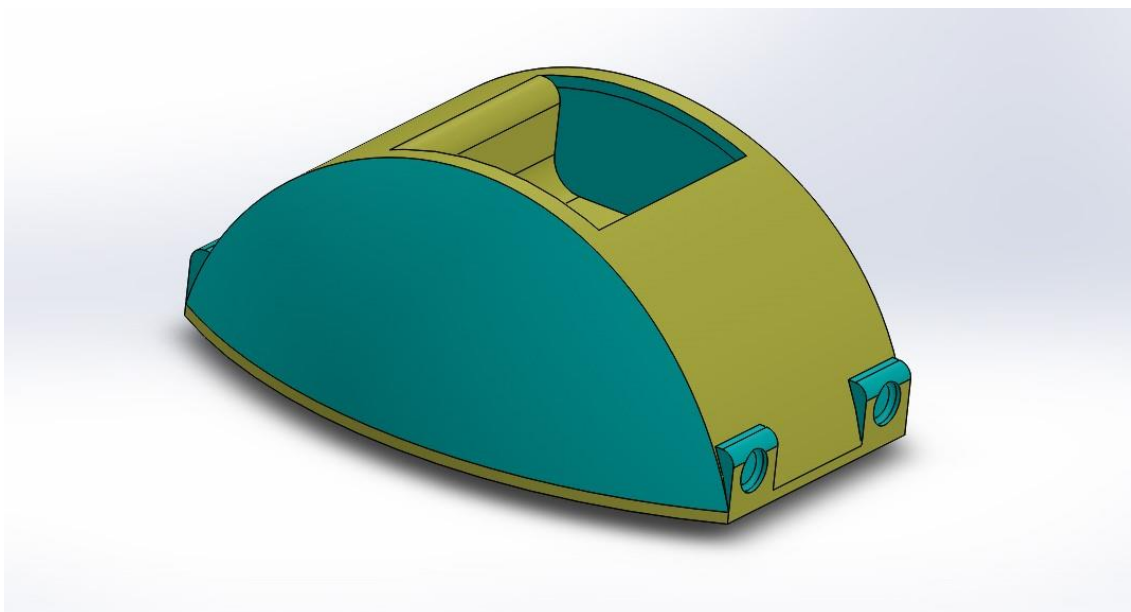
Obr. 28: 3D vizualizace - barevná varianta



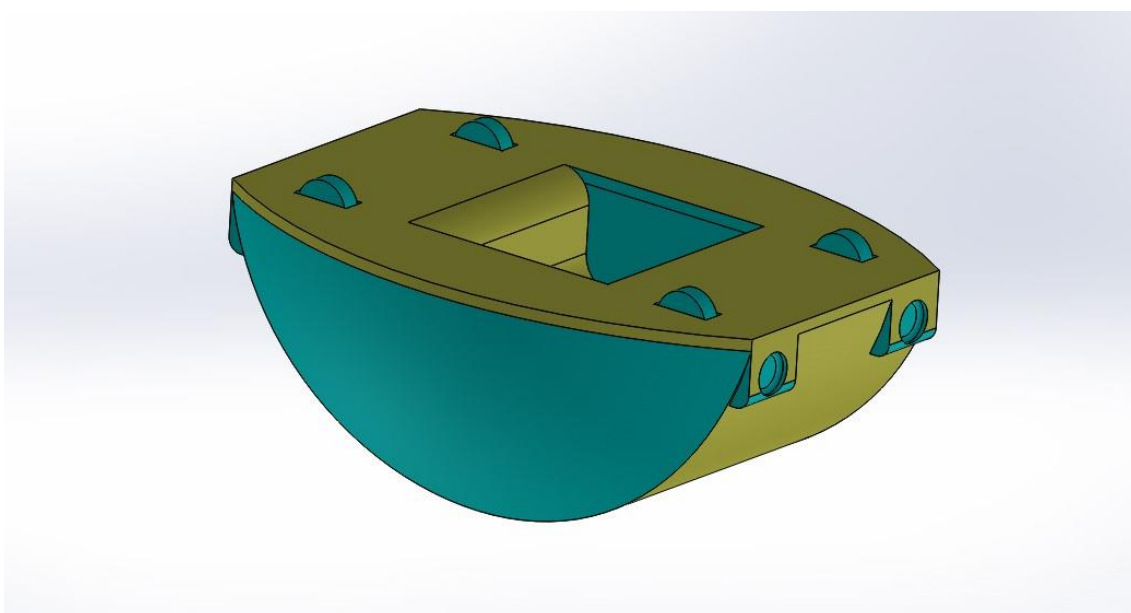
Obr. 29: 3D vizualizace - barevná varianta



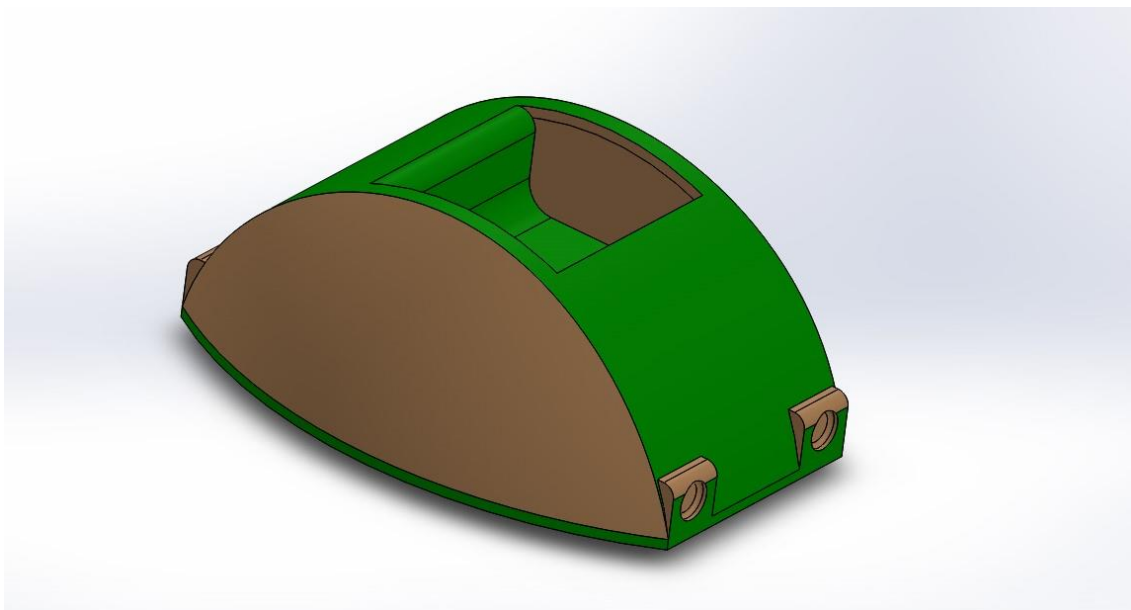
Obr. 30: 3D vizualizace - barevná varianta



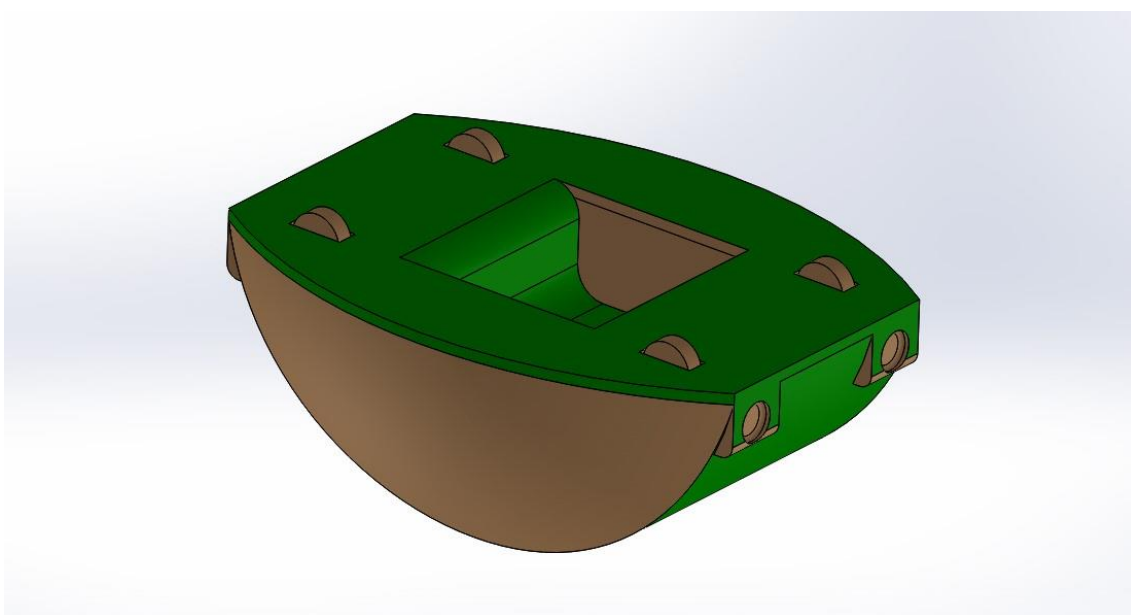
Obr. 31: 3D vizualizace - barevná varianta



Obr. 32: 3D vizualizace - barevná varianta



Obr. 33: 3D vizualizace - barevná varianta



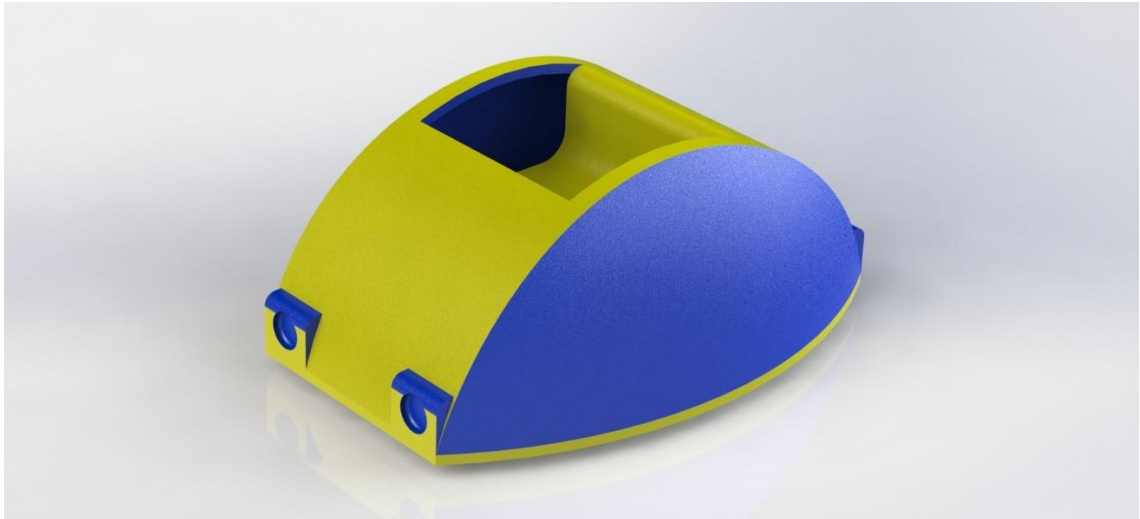
Obr. 34: 3D vizualizace - barevná varianta



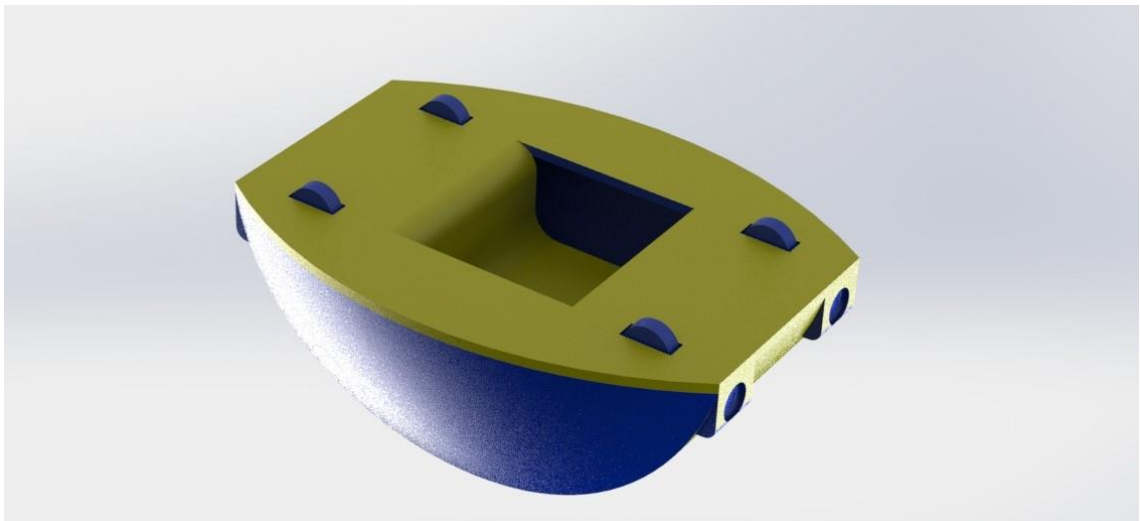
Obr. 35: 3D vizualizace - varianta ve dřevě



Obr. 36: 3D vizualizace – varianta ve dřevě

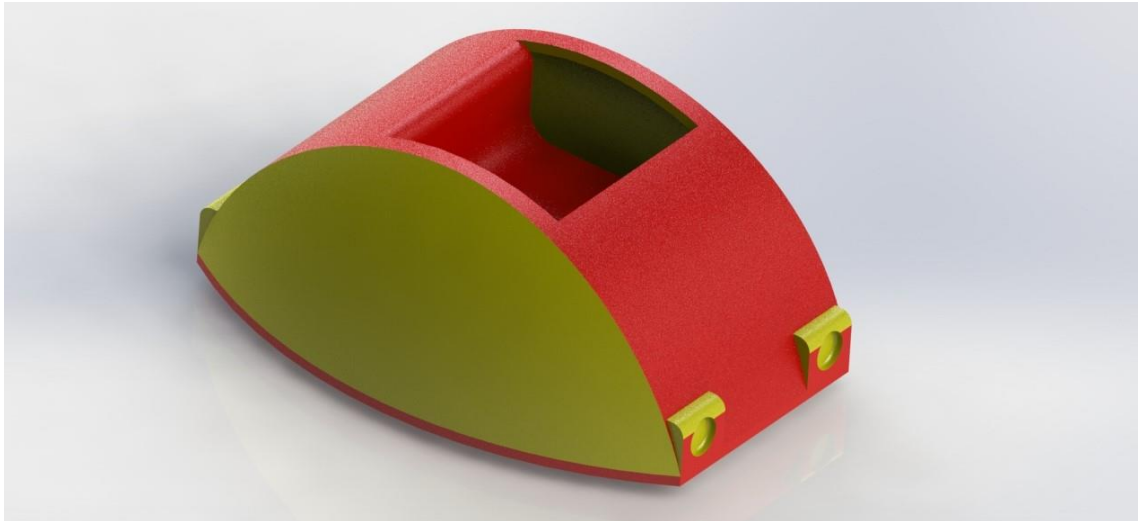


Obr. 37: Rastrovaná 3D vizualizace - barevná varianta

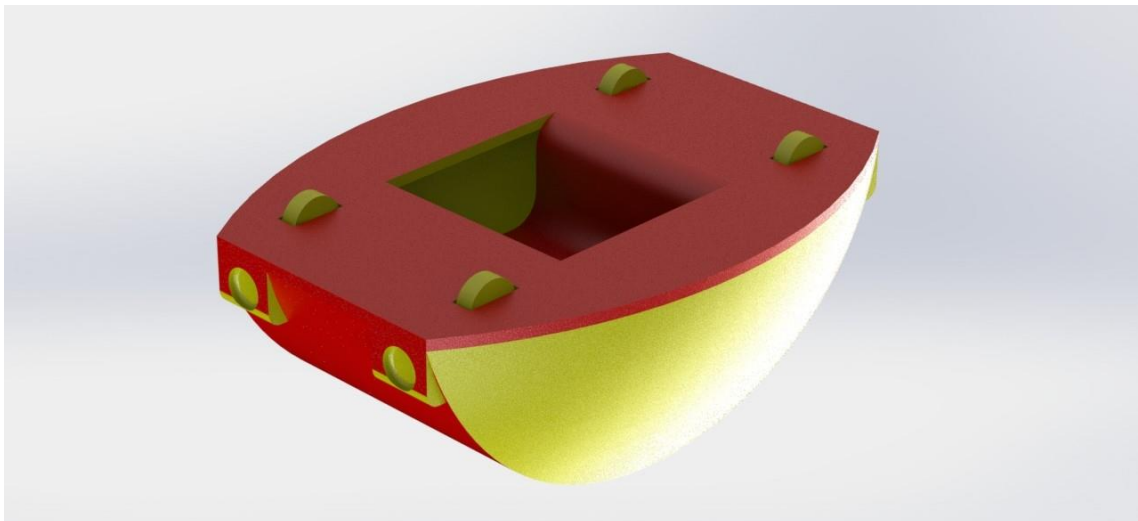


Obr. 38: Rastrovaná 3D vizualizace - barevná varianta

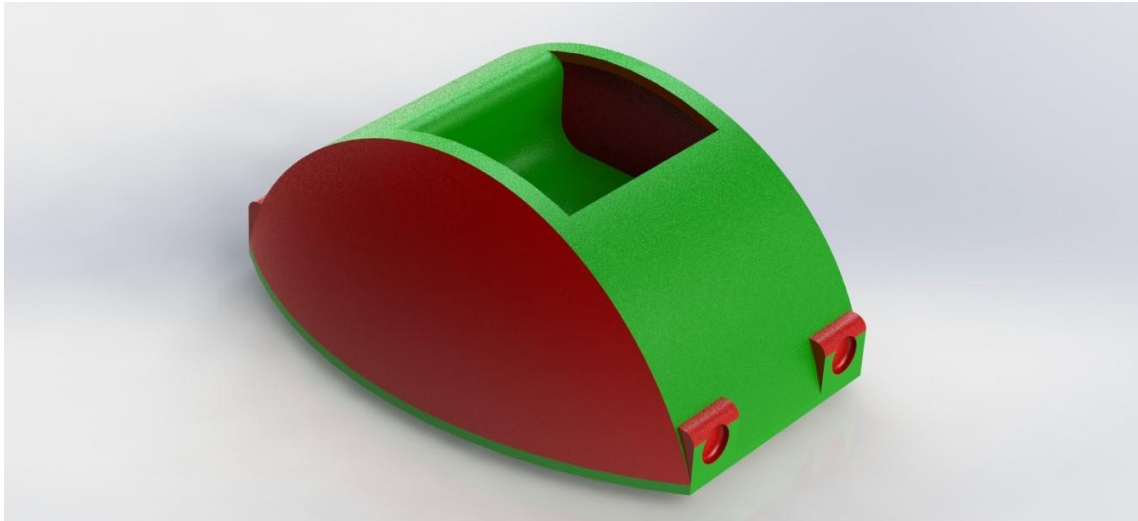




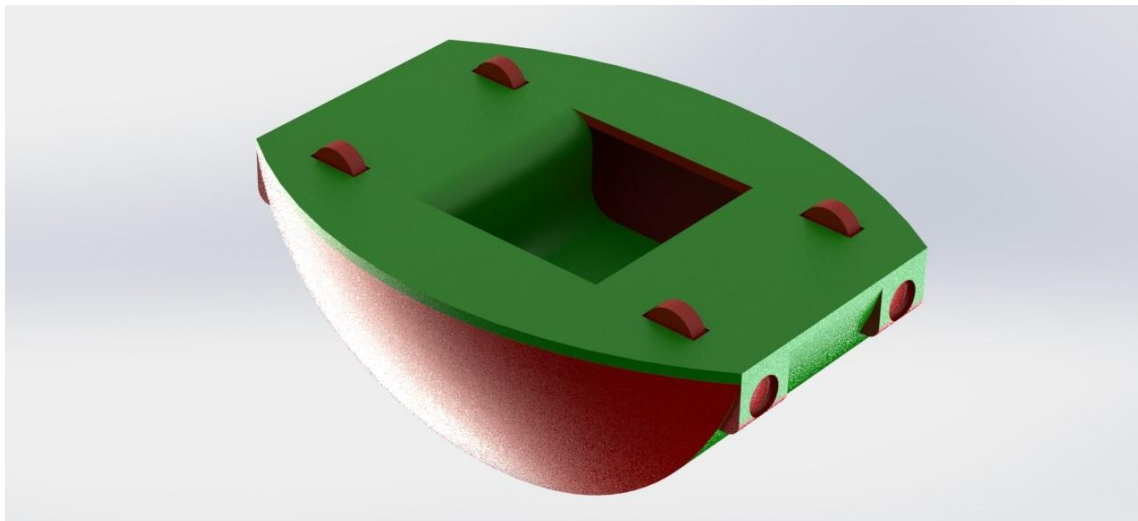
Obr. 39: Rastrovaná 3D vizualizace - barevná varianta



Obr. 40: Rastrovaná 3D vizualizace - barevná varianta



Obr. 41: Rastrovaná 3D vizualizace - barevná varianta



Obr. 42: Rastrovaná 3D vizualizace - barevná varianta

## Zdroje příloh

- AUTOR NEUVEDEN. *100 years of bauhaus* [online]. [cit. 27.4.2017].  
Dostupné z:  
[https://www.bauhaus100.de/bh100/export/sites/default/de/damals/werke/designklassiker/kleines-schiffbauspiel/schiffbauspiel\\_klein.jpg\\_483960251.jpg](https://www.bauhaus100.de/bh100/export/sites/default/de/damals/werke/designklassiker/kleines-schiffbauspiel/schiffbauspiel_klein.jpg_483960251.jpg)
- AUTOR NEUVEDEN. *Designblog* [online]. [cit. 27.4.2017].  
Dostupné z: [http://designblog.rietveldacademie.nl/wp-content/uploads/2013/09/2011EN5032\\_jpg\\_l-300x212.jpg](http://designblog.rietveldacademie.nl/wp-content/uploads/2013/09/2011EN5032_jpg_l-300x212.jpg)
- AUTOR NEUVEDEN. *missmollyt* [online]. [cit. 27.4.2017].  
Dostupné z: <https://missmollyt.files.wordpress.com/2014/05/superlamp.jpg?w=300&h=226>
- AUTOR NEUVEDEN. *Modernista* [online]. [cit. 27.4.2017].  
Dostupné z: <http://www.modernista.cz/wp-content/gallery/hracky/slon-600x600.jpg>
- AUTOR NEUVEDEN. *Mr. Printables* [online]. [cit. 27.4.2017].  
Dostupné z: <https://blog.mrprintables.com/wp-content/uploads/2013/06/sutnar-build-the-town-block.jpg>
- AUTOR NEUVEDEN. *The Metropolitan Museum of Art* [online]. [cit. 27.4.2017].  
Dostupné z: <http://images.metmuseum.org/CRDImages/ma/web-large/DT4242.jpg>