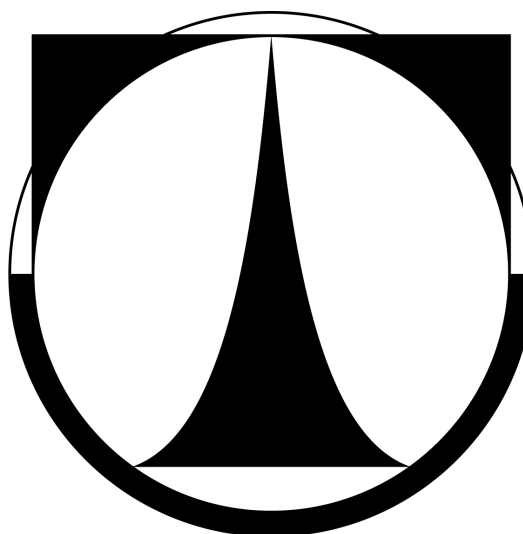


TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

FAKULTA UMĚNÍ A ARCHITEKTURY



DIPLOMOVÁ PRÁCE

GENERACE

BcA. Jan Salanský

Vedoucí práce: MgA. Leona Matějková

Akademický rok: 2015/2016

Datum odevzdání práce: 15.1. 2016

PROHLÁŠENÍ

Byl jsem seznámen s tím, že se na mou diplomovou práci plně vztahuje zákon č. 121/2000Sb.,

o právu autorském, zejména § 60 - školní dílo. Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do autorských práv užitím této diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL. Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu použití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tom případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem. Současně prohlašuji, že tištěná verze se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Dne 15.1. 2016

Jan Salanský

PODĚKOVÁNÍ

Tímto děkuji vedoucí práce MgA. Leoně Matějkové za veškerou pomoc a odborné rady nejen během zpracovávání této práce, ale i po celou dobu mého studia.

Také velmi děkuji Vyšší odborné škole sklářské a Střední škole v Novém Boru za pomoc při realizaci finálního produktu a všem, kteří se na mé diplomové práci podíleli a napomohli ji tak dovést do konce.

KLÍČOVÁ SLOVA

GENERACE

PROCES

NAVRHOVÁNÍ

VÝVOJ

TRANSFORMACE

IMPROVIZACE

AKCE

REAKCE

APLIKACE

DEGENERACE

GENERACE

ABSTRAKT:

Vývoj, navazování, akt nebo proces. To jsou hesla, které vedla k tématu diplomové práce s názvem GENERACE. K práci mě přimělo generování nových skutečností a tvarových řešení, které přirozeně navazují z minulosti do současnosti. Každá etapa vývoje či procesu má své opodstatnění, svou podobu, přirozenost, funkci i svůj příběh. To je podstata této práce. Vytvářet přirozenou cestou nové prvky, tvary a kompozice, které budou nosnými podměty pro další funkce nebo použití v designu.

Práce demonstruje jiný způsob vytváření návrhů a její následné transformace, kterými lze objevovat nová tvarosloví a jiné řemeslné techniky, díky kterým pak může produkt či objekt žít svým vlastním životem. Výsledkem je zhotovení funkční věci, která nese prvky jak estetické, tak i kulturní. Je jakýmsi nositelem informace pro další generaci.

ABSTRACT:

Development, networking, act or process. These are the words that led to the topic of the thesis titled GENERATION. The work led me to generate new realities and shape solutions that naturally follow from the past to the present. Each stage of development or process is warranted, has form, is nature, as well function has own story. This is the essence of this work. Creating a natural way new elements, shapes and compositions that will be the main stimuli for other functions or use in design.

The work demonstrates another way of making designs and its subsequent transformation, which can be used to discover new shapeing and other craft techniques that can then object or product life of its own. The result is the production of functional things that has elements of aesthetic and cultural. It's kind of bearer information for the next generation.

OBSAH

Abstrakt.....	1
Abstract.....	2
Obsah.....	3
Úvod.....	4
1. Generace.....	5
1.1. Generování.....	6
1.2. Princip generování.....	8
2. Vývoj.....	9
2.1. Progres.....	10
3. Experiment.....	11
3.1. Transformace.....	12
3.2. Proces.....	14
4. Postup.....	16
4.1. Zkušenost.....	17
4.2. Empirické generování.....	18
4.3. Postup práce.....	19
5. Cesta.....	20
5.1. Smetiště.....	20
5.2. Sklárna.....	24
5.3. Verštat.....	31
6. Možnosti.....	42
6.1. Tekutina.....	43
6.2. Rekapitulace.....	44

ÚVOD

Cílem práce je zaznamenat evoluci jednoho z mnoha tvůrčích procesů, jednoho přístupu k navrhování, jednoho příběhu tvorby a následné vyústění v konkrétní a jasně čitelný produkt. V první řadě vytvářím generováním řadu osobitých objektů, které jsou nositeli estetické informace, která mě inspiruje k další tvorbě. Tento proces si lze představit jako vývíjení lidstva. Je to sousled událostí jednoho časového období, ve kterém se vše navzájem ovlivňovalo a stále ovlivňuje. Tento proces pak vede k vyústění jedince nesoucího své charakterní rysy.

Vycházím ze slova Genesis, což znamená ve volném překladu zrod, počátek. V hebrejštině pak „na počátku“. První úvaha byla o tom, jakými způsoby se dá navrhovat. Snažil jsem se vytyčit archetypální symbol designu, ze kterého jsem vycházel při generování. Tímto archetypem se stala židle. Symbol stolování, pohodlnosti či odpočinku. Může být symbolem moci, důležitých jednání a spolu se stolem tvoří symbol rodiny. Dá se říci, že samotné sezení je jakýmsi fenoménem společenského života. Cílem práce je vycházet ze stávajících forem, ty porušit a na jejich základě vytvářet formy nové. Tyto nově nalezené formy židlí kombinuji s diametrálně odlišným materiálem, sklem a vytvářím tak styk, u kterého předpokládám otevírání nových cest, které povedou k dalším i vytříbenějším estetickým zážitkům a neotřelým funkcím. Cílem je pohlížet na tvůrčí proces jako na kontinuální linii nesoucí řadu informací, které jsou pro kreativní tvorbu nezbytné. Srovnávám tyto principy s řadou jiných oborů a ukazuji podobnost tvůrčího vývoje v hudbě či divadle. Zajímá mě téma improvizace či neřízené tvorby se zpětnou sebekritikou a vývojem v tvorbě.

1. GENERACE

Pojem GENERACE si každý člověk může vyložit jinak. Jednou jako podstatné jméno, kde je významem například skupina lidí zařazených do stejného časového úseku a vyznačující se podobnými rysy. Stejně tak můžeme do jedné generace zařadit kompletní sérii produktů, ale i umělecká díla vzniklá právě určitou generací.

Podruhé můžeme slovo generace vnímat ve významu příslovce, kdy slovo vyjadřuje bližší okolnosti dějů a vlastností, čili generování. Generováním se míní proces, který zapříčiní daný výsledek, tedy opět generaci. Tato dvě slova mají mezi sebou jasnou souvislost nejen ve sféře sociální, ale také tvůrčí.

Generaci v mé práci vnímám jako tvůrčí proces navrhování, který má svou vlastní specifickou cestu. Jedna věc se může odrážet od druhé a navzájem se tak ovlivňovat.

1. 1. GENEROVÁNÍ

Generování je proces, při kterém vznikají nové entity. Jedná se o volný a přirozený vývoj vycházející z jednoho či více elementů, z nichž pak vzniká další následník. Co ale vede k samotnému procesu generování? Pokud mluvíme o generování jako samotném lidském činu, tak generování jednoduše předchází činnost. Aby vznikl další element, musí tomu předcházet určitý akt, vývoj, sou sled událostí a experimentů nebo náhod.

Pokud chceme generovat, akce vede k vytváření dalších návazností na činnost předchozí. Činnost je stav, který děláme. Je to fyzická aktivita závislá na jednání. Jednání se děje v naší hlavě. Jsou tu úvahy a rozmysly, které nám určují někdy i intuitivně, že právě tato daná činnost je tou pravou.

¹Max Weber vymezuje jednání jako takové chování, které má subjektivní smysl pro svého nositele. Pokud je jeden cíl (uvařit kávu, dostat se z místa na místo), má smysl uvažovat o tom, jak skutek udělat co nejefektivněji. U činností, které mají smysl samy v sobě tomu tak není (hra, procházka, tanec, music jam) - do té doby, než nás to přestane bavit.

Pokud v první řadě nebudeme jednat, nemůže následně činit. A pokud se tak stane a my činíme, tak je výsledkem zhotovení.

Práce se zabývá generováním a má za cíl docílit výsledku, který zanechává viditelnou stopu. V diplomové práci zastávám volný tvůrčí proces navrhování, ze kterého mohou vycházet nové kompozice, struktury, nečekané funkce, a to vytvořené přirozenou až intuitivní cestou.

¹citace: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Jednání>

Tento přístup k výtvarné tvorbě mě oslovil zejména u českého výtvarníka Vladimíra Kopeckého a jeho neotřelý a progresivní postoj.² Od 80. let začíná v autorově malířské tvorbě převažovat zcela uvolněná poloha akční malby. Barvy jsou nanášeny na plátno v mohutných vrstvách, stékají, jsou rozhrnovány zásahem různých nástrojů (Předměstí, 2001, Tisíce křídel, 2010). Často jsou na plochu obrazu aplikovány segmenty řezaného tabulového skla, ale i destruktivně změní nejrůznějších materiálů. Vystavené obrazy dokumentují výmluvně skutečnost, že v živelně dramatickém procesu samotného tvoření, který brutálně boří hranice obecné představy diváka o pravidlech malby, nachází Vladimír Kopecký zážitek a nejvlastnější smysl výtvarného činění (Běsi, 1988, Zášlehy, 2013). Kompozice nejsou směřované k efektu okázalého výsledku, nezobrazují ani nevedou k složitě zakódovaným symbolickým poselstvím. Dýchají především vervou a opojením z volnosti práce s barvou. Autor je na tomto poli vzácným solitérem, jeho tvorba poskytuje příležitost k autentickému prožitku fascinace nespoutanou energií. Ne každý má ovšem odvahu ji přijmout. Tento postoj lze vnímat jako nevyčerpatelný zdroj inspirace pro tvorbu. Důvodem je kombinace improvizace, performance, osobitého vnímání místa či nadšení pro okamžik.



zdroj: <http://g.denik.cz/7/f7/nb-symposium>

²citace: https://cs.wikipedia.org/wiki/Vladimír_Kopecký

1. 2. PRINCIP GENERACE

Každá lidská vědomá, ale i nevědomá činnost vede k určitému výsledku. Ten nám ukazuje naše myšlenky v takové podobě, v jaké jsme si ji nastínili. Výsledek ale téměř nikdy není takový, jaký jsme chtěli. Do našeho konání se implementují další elementy, které nám danou věc ovlivňují neřízeným způsobem. Jeden z principů generování můžeme vidět u hudby.

Nezbytným procesem každé muziky je právě neřízené hraní dvou a více hráčů, kteří improvizují. Hraje se většinou ve stejné stupnici a každý hraje tak, jak to cítí. Jednoduchá linka střídá složitější, až vzniká rif, který může být nosným prvkem pro další skládání hudby. Platformou pro novou skladbu.

Improvizace je formou, jak docílit nějakého výsledku. Avšak množství elementů, tedy hráčů na nástroj, samotných nástrojů, ba i vliv počasí i místo hraní ovlivňuje celkovou náladu skladby. Intenzitou a nadšením pro věc se hráči mnohdy dostávají až do určitého transu, který dává prostor vnitřní a intuitivní síle pro tvoření. Tento princip se dá porovnat i s improvizací v divadle, kdy se herec chytne jednoduché linky, kterou stále rozvádí dál. Představu o konci hry má, ale výsledek je nevyzpytatelný.

Tyto zásady převádím do principů narhování a přemýšlím nad otázkami, jak se dá navrhovat ve více lidech. Jaké nástroje k tomu potřebuji? Lze docílit výsledku, když nevím, co z toho vznikne?

Uvažuji o zaběhlém postupu navrhování, kde se v první řadě určí, co navrhuji, pro koho, co to bude, jaký budem mít vzhled a následně určit to, jak se věc bude zhotovovat.

2. VÝVOJ

U této práce často přemýšlím nad vývojovými stádii lidské populace a nad tím, jak se principy s tím spojené dají představit v jakékoliv formě generace. Od započetí a následný neuvěřitelný vývoj dítěte v těle matky, přes jeho narození a vyrůstání, až po stárnutí a smrt. Tento koloběh vidím i ve věcech, produktech, městech, větách, slovech nebo samotných činech. Věci se vytvářejí, vyhazují, recyklují a jsou ve stálém zaběhlém koloběhu.

Mou diplomovou prací jsem se pokusil vytvořit linii, která bude z tohoto ciklení vybočovat. Otevírám dveře do nových prostorů a dávám volnou průchodnost myšlenkám, které by jinak tuto cestu jen stěží našly.

Genesis neboli počátek má silnou spojitost s koncem. Konec totiž nemusí být koncem, ale naopak začátkem něčeho dalšího. Proto jsme započal tento proces na konci.

2. 1. PROGRES

Různé generace tvůrců vedly k různým přístupům a pracovním procesům, které s sebou nesou příběhy a osobité vyjádření. K mojí práci mě inspiroval přístup umělců, kreativců a dalších iniciátorů z dob avantgardy či moderny.

³Výrazněji byly exploatovány sémantické a emocionální potence materiálu opět až v počátcích moderny - Gustav Klimt vnáší do obrazu, jemuž po staletí byla vyhrazena jen olejová malba, zlato a umělé i pravé drahokamy, Max Klinger kombinuje desku obrazu s plastikou z různých materiálů - a tak bychom mohli pokračovat dlouho. Moderna a avantgarda zvlášť měla k otázce výrazových schopností materiálu jakýsi dvojjazyčný vztah. Na jedné straně tendence k dominanci autonomní formy vedla ke snaze po maximální neutralizaci materiálního substrátu díla, na straně druhé pak hledání nových možností výrazu vedlo i k hledání využívání nových a méně obvyklých materiálů a technik.

Já si kladu otázku, jak daleko a kam se dostanu, pokud budu při svém generování vycházet právě z archetypu židle a budu ho kombinovat s nepředvídatelným stykem se sklem. Beru tedy staré mrtvé židle a dávám jim možnost znovu stát a sloužit.

Beru jim původní totožnost a vytvářím z nich charakterně, konstrukčně i proporčně jiné formy. Generace je však kontinuální proces, který se stále vyvíjí a na mnou vytvořené židle působím tedy i dalšími vlivy.

³citace: Sklo/objekt -

3. EXPERIMENT

⁴Experiment je soubor jednání a pozorování, jehož účelem je ověřit (verifikovat) nebo vyvrátit (falzifikovat) hypotézu nebo poznatek, které něco tvrdí o příčinných vztazích určitých fenoménů.

Experimentování chápu jako čin, kterým se pokouším pochopit daný proces, prozkoumat materiál či nalézt nečekanou cestu.

Experimentováním, testováním, zkoumáním a vyptáváním lze podnítit různé nápady. Strategie experimentování se neobejde bez chyb, omylů, nesprávných úsudků a nejistot. Dopuštění chyby však může být často pozitivní, protože nám to umožní zavrhnout určitý směr pátrání. Díky chybě můžeme dokonce prozířit a zabývat se dříve neuvažovanými možnostmi. (citace design výrobku - David Bramston)

Podle mého uvážení je k pochopení zapotřebí reflektivně pozorovat svou práci, neustále postupovat kupředu a zároveň uvažovat o dalších možnostech. Odvaha vyzkoušet něco neočekávaného může vyústit v šanci otevřít si dveře, které ještě nikdo neotevřel.

Vynalézavost, zvědavost či nadšení. To jsou slova, která ve mě evokují právě experimentování, které je podle mého názoru nezbytnou součástí designérské tvorby.

⁴citace: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Experiment>

3. 1. TRANSFORMACE

Je mnoho způsobů jak získat tvar. Jedním z nich je přebírání tvarů minulých a transformování do nových souvislostí či kontextů.

Diplomovou prací navazuji na předchozí projekt ze stáže v Bratislavě z ateliéru Art Design u prof. Františka Buriana, kde jsem se při volném tématu zabýval navrhováním jako takovým v kontextu s archetypem židle. Židle je fenoménem v designu. Navržena byla nezpochybně a stále přicházejí nové a nové inovace, tvarosloví a "vychytávky", které utvářejí opět novou židli.

Pokud budeme židli vnímat z jiného úhlu, uvidíme ji ve formě objektu. Můžeme si ji definovat jako mezistupeň mezi sezením a ležením. Je to taková mezistanice pro odpočinek. Poloha, která je pro člověka primárně nepřírozená, avšak v běžném životě téměř nepoužívanější. Je také nejčastějším kusem nábytku v domácnosti. Od ranní toalety po večerní ležení na gauči se s tímto aktem setkáváme.

Co stovky let byly sepsány tisíce publikací o židli, nezpochybně knih Židle 1000x jinak atd...Beru tento objekt jako odrazový můstek pro generování dalších tvarů a případných nových funkcí. Vnímám ho jako nástroj pro další tvorbu, hledání či experimentování.

Každý designér má snahu navrhnout svojí nejoriginálnější židli, která bude krásná a bude také splňovat všechny funkční parametry. Položil jsem si, jako nastávající designér, jednoduchou otázku. Navrhni židli. Uplynul měsíc a já jsem za sebou viděl jen papíry, zkroucené dráty, hromady textu a rešerčí a stále nic, u čeho bych si řekl: Ano, to je ono.

Rozhodl jsem se tedy přistoupit k židli jiným způsobem. Dostat se k jádru věci. Co je podstatou židle, jak se s ní dá pracovat, jak jí navrhovat a v jiných souvislostech jí používat? Ptal jsem se, kde všude se židle nacházejí, kde je jejich začátek a kde konec.

I klasická židle v různých polohách může vždy vypadat jinak, mohou se na ní dělat jiné věci, i jinak se na ní může sedět. Tento model jsem si potřeboval plně ověřit. Uvažoval jsem o celkovém postupu práce při navrhování a zhotovování věcí, o možnostech tvorby a jejích výsledcích.

3. 2. PROCES

Za každou generací nebo v tomto případě každému generování předchází proces. Ten je mnohdy důležitější než samotný výsledek. Může nám ukázat nové souvislosti, cesty a principy, na které když se kriticky poohlédneme, tak zjistíme, co se stalo předtím špatně nebo jak by se to dalo udělat jinak.

⁵Je to posloupnost stavů nějakého systému, který může být:

- stochastický = další vývoj lze předvídat jen s určitou pravděpodobností
- deterministický = každý následující stav nutně vyplývá z předchozího

Tato práce je kombinací výše uvedených dvou stavů. Na jedné straně nám objekt vyplývá z předchozího a však finální vývoj lze na druhé straně předvídat jen s určitou pravděpodobností. Výsledkem každého procesu je pak symbol, který v nás vyvolává určité asociace a vytváří tak emoci. Tvorba viditelných předmětů totiž poukazuje na existenci neviditelných myšlenek, což vede k vytváření symbolů

⁵citace: Expertní inženýrství v systémovém pojetí

4. POSTUP

Postup práce si každý autor může vytvořit sám. U nových a inovativních řešení postupů, o který se snažím, se procedura může stát zdrojem pro kreativní tvorbu. Postupy můžeme kombinovat, a tím si tak otevíráme nové dveře a cesty. Zaběhlé postupy vedou často k rituální činnosti, které se mohou dostat po dlouhé době opakování až do sfér náboženských.

Procedura kadeřníka od mytí vlasů přes stříhání až po fénování bývá doprovázena používáním různých typů nástrojů - nůžek, hřebenů, šampónů, apod. Stejně tak proces saunování má svá zaběhlá pravidla nebo v jiných kulturách rituál pití čaje. Základem je provést postup co možná nejlépe, aby jsme docílili toho nejlepšího výsledku.

Pokud ale chceme vytvořit postup dosud nikým nevytvořený, musíme klást důraz na naši kreativitu, formu odvahy a neváhat ponořit se do sféry experimentu.

⁶Experiment v našem případě posouvá hranice chápání předmětu jako takového. Předmět se díky jinému úhlu pohledu stává platformou pro přeměnu nebo zrod nových tvarosloví či struktur.

⁶citace: Design Výrobků - Bramston David

4. 1. ZKUŠENOST

Každé poznání předpokládá vědění, na jehož základě si člověk klade otázky, případně tvoří hypotézy a navrhuje experimenty. Ty se však následně musí podrobit soudu zkušenosti v přesném pozorování nebo experimentu. ⁷Zkušenost (od „zkusiti“) se používá v několika významech:

- nabytá dovednost, získaná dlouhodobou praxí
- výsledek obvykle smyslového vnímání, zdroj poznání,
- trvalý výsledek zážitku nebo prožitku: vnitřní zkušenost, náboženská zkušenost;
- empirie – výsledek řízeného a opakovatelného pozorování.

Při tvorbě diplomové práce kladu důraz na bezprostřednost vlastní zkušenosti v protikladu například k věcem naučeným, vyslechnutým od jiných nebo přečteným. Zkušenost v pravém slova smyslu je nepřenositelná a jen obtížně sdělitelná. Na druhé straně je učení vlastními zkušenostmi nákladné nebo i nebezpečné, a proto se lidé daleko častěji řídí příkladem nebo radou jiných, než aby riskovali nezdar a vlastní zkušenost.

⁷citace: <http://karelsykora.blog.idnes.cz/>

4. 2. EMPIRICKÉ GENEROVÁNÍ

Pro diplomovou práci a pro generování nových objektů, předmětů či jiných fyzických těles jsem zvolil metodu tzv. empirického generování, což je zkušenost získaná pozorováním, případně pokusem (experimentem). Jde o cílený a řízený způsob získávání zkušeností, které by nešly zjistit jinak než ve fyzickém počínu. Tento princip navrhování dává možnost zobrazovat skutečnosti, které by jinou formou navrhování nemohly být spatřeny nebo vůbec objeveny. Dá se říci, že jde o výzkum tvarových struktur vzniklé na základě fyzického počínu. Na rozdíl od klasického navrhování u papíru nebo ve 3D programu, se zde zobrazují fyzické reflexe onoho objektu, které následně určují, jak se předmět bude používat, jak se může chovat v reálném světě nebo jakou funkci bude splňovat. Detaily či fakta, která se následně objevují nás mohou inspirovat k dalším počínům nebo dalším krokům generování. S nabytou zkušeností pak pracuji a posouvám představy o návrzích do dalších linií.

4. 3. POSTUP PRÁCE

Mojí ideou při nabývání zkušeností s touto prací bylo vytvořit si vlastní a osobitý nástroj pro navrhování, vytváření vlastních tvarosloví a zhmotněných představ. Prvotním nástrojem pro generování se stal materiál ze starých židlí. Konstrukci jsem rozříznul a deformoval tak, aby se navrátila funkčnost židle, ale její charakter vykazoval jiné světlo. Jedná se tzv. fázi zrození nebo z mrtvých vstání.

Tuto platformu zúžených židlí pak používám k dalšímu generování. Za použití diametrálně odlišných materiálů jako je dřevo a sklo se snažím vytvořit symbiózu, ze které vzejde nová tvarová kompozice. Fouknutím do konstrukce židle mi vzniká nový tvar, který je nosnou informací pro další generaci. Vznikla jakási duše židle, se kterou je možné dále pracovat.

Archetyp židle se stal mým nástrojem pro generování nových tvarů a sklo se samotným aktem na huti platformou pro jejich zachycení.

Empiricky přebírám poznatky z prostředí muziky, divadla, technologických postupů práce či hry v parku a snažím se tuto invenci aplikovat na pracovní proces.

5. CESTA

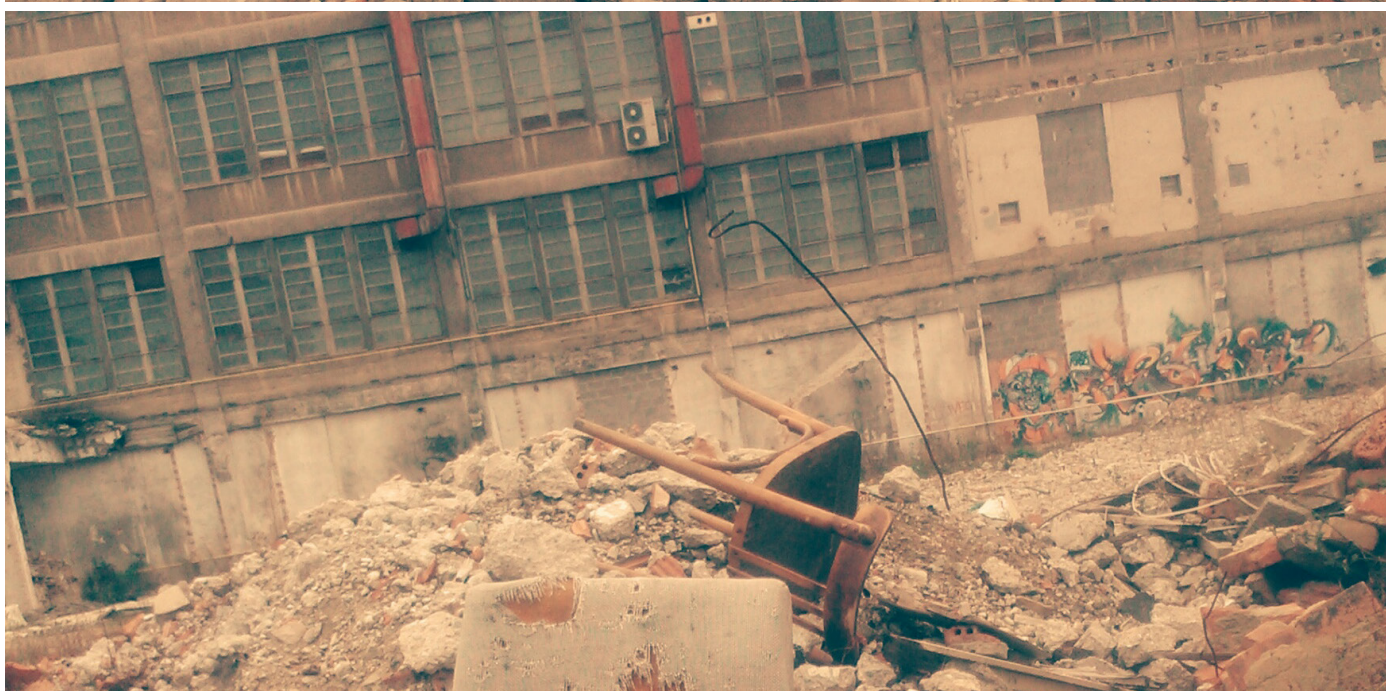
5. 1. SMETIŠTĚ

4 budovy okolo, vymlácená okna, partička cigánů opodál stojících na hromadě sutě z rozbořeného bloku domů. Mezi domy se vytvořilo jakési náměstí bordelu. Uprostřed rozpadlá židle. Archetyp, který zbyl po budově, kde byl život. Za další hromadou další. Beru obě. Táhnou je přes celou Bratislavu až do ateliéru na Drotarskej ceste. Celou cestu přemýšlím o navrhování a procesu, kdy to vše začalo tužkou na papíře a skončilo až na samotném smetišti. Kam dál se tento cyklus může posunout?

Tupá pila mi napomáhá se pomalu prokousat k jádru věci. Objevují se nové souvislosti, jiné charaktery, netradiční spojitosti. Z původně typizované konstrukce vytvářím nová tvarosloví. Sestavuji novou kompozici, objevují se nové funkce a představy. Původní rozpadlá židle se dostává do nového kontextu a stává se opět židlí, ale s novým charakterem.

Stále mi ale nestačilo spokojit se pouze s původní funkcí židle a tím, že se na ní bude opět jen sedět. Cesta generace nekončí jedním potomkem, pokračuje dál a i tento vývoj má svého následovníka. Židle nemusí být zákonitě židlí. Může být nočním stolem, květníkem, postelí nebo nástrojem.

BRATISLAVA - Z MRTVÝCH VSTÁNÍ





PILA

NOVÝ CHARAKTER



5. 2. SKLÁRNA

Nový Bor, v 6:00 ráno přicházím na huť se čtyřmi židlemi, které se válely po ulicích v polorozpadlém stavu. Ze židlí mám stabilní konstrukce, které budou mým nástrojem pro další tvoření. Platformou pro nová tvarosloví či kompoziční souvislosti. Mým cílem je najít nový tvar, který bude přirozeným způsobem navazovat na mnou vytvořený objekt židle. Hledám symbiózu mezi dvěma diametrálně odlišnými materiály. Jednou z mnoha variant je styk. Stryk neboli střet tělesa a materiálu, které budou ve výsledku vycházet ze sebe samých.

Nechávám si nabrat sklo na píšťalu. Dostatečně mnoho materiálu, aby se dalo fouknout do jádra zúžené židle. Jde mi o rychlou akci a následnou reakci. Improvizace vede k neotřelým způsobům aplikace skla na předmět. Vzniká tak první ze série skleněných baňek s přesným otiskem židle.

Náhlý zdroj informace vede k zamyšlení se nad tímto objektem. Je nositelem jedné z cest, jak se s tímto pracovní procesem dá pracovat. Na povrch vzešly objekty, které mohou evokovat různé souvislosti. Mistr hutě a zároveň oponent této práce nazval toto stádium jako stádiumm těhotné židle. I tato představa zapadá do linie generace, protože musí zákonitě následovat další fáze. Zároveň musím přemýšlet nad faktem, jakým způsobem najít tvar, pracovní postup, či generační vývoj a posunout ho do funkční roviny designu.



HUŤ - NOVÝ BOR



HUŤ - NOVÝ BOR



OPÁLENÁ

STŮL



SESTAVA



DETAIL



5. 3. VERŠTAT

Výše zmíněnou improvizaci v divadle si představuji i v tvůrčím procesu na sklářské huti. Verštat platforma, kde se fouká sklo, je jakýmsi pódiem, kde skláři vytvářejí svá díla. Volba tohoto místa vedla právě z podobného prostředí, jako je herecký svět. Na huť jsem šel s určitou představou a tím, jak se daná věc bude vytvářet. Mým cílem bylo zachytit okamžik, který bude přirozeně navazovat na formu židle, kdy sklo svou vlastní houževnatostí a s naším zásahem zobrazí ojedinělé tvarosloví, které mne navede k další designérské činnosti.

Dalo se předpokládat, že skutečnost bude jiná, než představy na skicách. V této experimentální práci to však bylo pozitivním faktem. Prvních pár pokusů bylo čistě o zkoušce aplikace skla. Jelikož práce se sklem musí být opravdu rychlá a dynamická, tak práce 4 lidí musí být organizovaná a jasně cílená. Né vždy se tato koordinace povede. Další náběr skla nám dovolilo posunout tvarosloví do elegantnějších křivek, v kterých se už začala zobrazovat i funkce a použití. Předpokládané organické tvary začaly vykazovat jasný charakter.



SKŘÍPNUTÝ TVAR



VARIACE



SKŘÍPNUTÝ TVAR II.

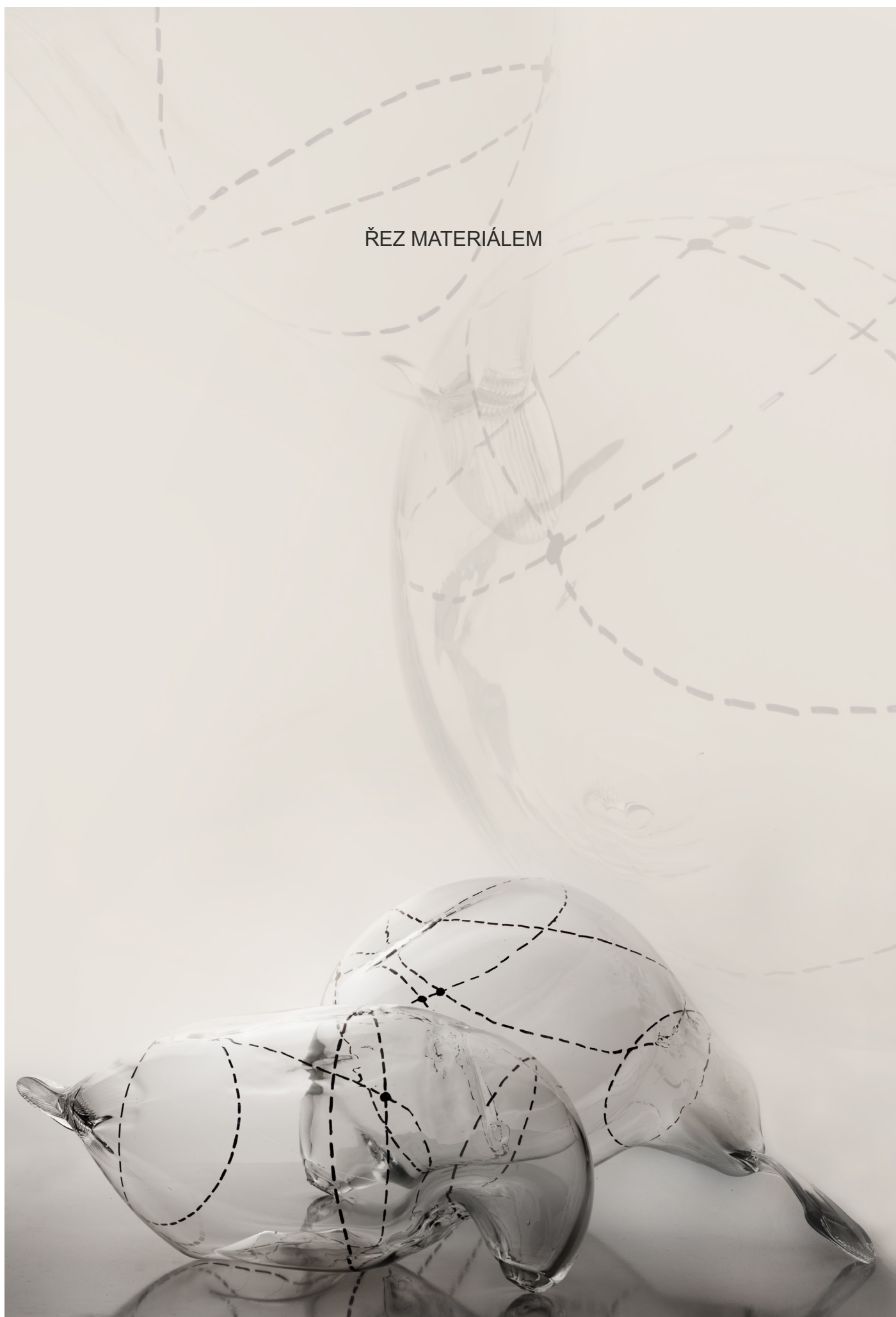




JINÉ TĚLESO

ORGANIKA





ŘEZ MATERIÁLEM

ZACHYCENÍ TVARŮ





NOVÁ ZOBRAZENÍ

NÁDOBA



NÁDOBA



6. MOŽNOST

Navrhování je obor neomezených možností. V této práci jsem se nechtěl svázat konkrétní tematikou a zacyklit se tak v nepřeberném množství návrhů. Tímto postupem navrhování udávám možnosti a příklady toho, jak daná věc může vypadat a jak se s ní dá pracovat. To, jak vypadá je sousled na sebe navazujících událostí a činů, které jsem zapříčinil výše specifikovanými metodami. Ani tato podoba nádob, mís či jiných objektů na vodu nemusí být poslední etapou generace. I tyto objekty mohou být nosnými platformami pro další navrhování, nové řešení či jiné kontextové aplikace dalších designérů či tvůrců.

Generuje se a vytváří stále dokola, jen trochu s jinými tvary a můj pocit je, že se málo hledá objevuje a experimentuje. Právě experiment, improvizace či jiná volná tvorba je podle mého nejlepšího mínění cesta, která může posunout stanovené hranice v navrhování a vytvořit tak zdroj nevyčerpatelné inspirace. Tvorba hranice nemá a volnost je tím hlavním inspirativním zdrojem, a to by se mělo stát nezbytnou složkou v navrhování jako takovém.

Práci jsem se snažil zasadit do kontextu civilizace či dnešní reality, usadit na své místo v kontinuální linii návrhů. Vsadit ji do reálného prostředí s jasnou souvislostí i její minulostí.

6. 1. TEKUTINA

Tekutina tvoří prostředí pro životní děje, je rozpouštědlem většiny živin, pomáhá regulovat tělesnou teplotu a umožňuje trávicí procesy. Díky pravidelné výměně vody můžeme z těla vyplavovat škodlivé látky.

Dospělý člověk by měl denně přijmout 2-3 litry vhodných tekutin.

Voda je život a tak i mojí ideou do jaké roviny posunout mnou vygenerované tvary jsou právě rituály pití. Z vody se skládáme, je to hlavní složka všeho živého. Je první sloučeninou, která se hledá na nových planetách. Voda a její skupenství přijímá formu a přizpůsobuje se. Voda se stává součástí tvaru.

6. 2. REKAPITULACE

Rekapituloval jsme si téměř osm let mého studia na škole a díval se na práce, které jsem vytvářel. Kříž do kostela, židle pro premiéra, hudební nástroj, jídelní servis z kusů ženského těla...

Jasná a konkrétní díla s jasným pracovním postupem. Tato závěrečná práce má shrnout to, co jsem během mého studia o tvorbě pochopil a vložit do oboru Environmental design můj vlastní přístup k navrhování a tvorbě.

Když jsem v Bratislavě začal přemýšlet nad navrhováním jako takovým a poté, když jsem viděl před sebou zúžené židle, začal jsme se na design dívat trochu jinak.

Na designu mě baví to, že každá věc kterou máme, může sloužit k úplně jiným účelům. Vezměme si příklad dítěte. Ryzí tvor nezkažený vlivem okolí s představivostí v úplně jiných rovinách, než vnímáme my. Jak se dokáže čistě nadchnout pro jakoukoli věc a vytvořit si z ovladače telefon či z talíře volant apod. Hra a nespoutané nadšení ho vedou k nečekaným aplikacím. Tento poznatek je zapotřebí si v navrhování uvědomit.

Proč bychom si nemohli vzít tužku a zamíchat si s ní kávu. Věci s jasnou funkcí přetváříme každým dnem. Přizpůsobujeme si je k vlastní potřebě a to, že se původně jednalo o úplně jiný předmět nás nevyvádí z míry.

Když jsem tedy pohleděl na objekt mnou vytvořené židle uvědomil jsem si, že její funkce nemusí být jen na sezení, ale může se stát také nástrojem pro další tvorbu. Pro další generování nových tvarů a hledání nečekaných funkcí.

Jak jsem zmiňoval, člověk může navrhovat několika způsoby od tužky přes 3D program, až po způsoby jemu blízké.

Já při tvorbě preferuji aktuální přítomnost a viditelnost tvarosloví v reálném čase. Pravdou je, že proces nemusí být vždy dokonalý, precizně ztvárněný či plně funkční. To však nemění nic na tom, že pokud objekt či samotný akt vnímáme jako zdroj informací a inspirací, může to být nosnější než sáhodlouhé skicování. Nechci zatracovat ostatní přístupy k navrhování, ani neříkám, že tento postup je ten pravý a správný. Je to možnost, varianta, způsob, jak vytvořit něco ryzího a díky představivosti a kreativitě si člověk může vytvořený objekt pojmenovat podle svého vlastního pocitu.

CITACE / SEZNAM OBRÁZKŮ

Citace:

https://cs.wikipedia.org/wiki/Jednání	6
https://cs.wikipedia.org/wiki/Vladimír_Kopecký	7
Sklo/objekt.....	10
https://cs.wikipedia.org/wiki/Experiment	11
Expertní inženýrství v systémovém pojetí.....	14
Design Výrobků - Bramston David.....	16
http://karelsykora.blog.idnes.cz/	17

Obrázky:

zdroj: http://g.denik.cz/7/f7/nb-symposium	7
Bratislava - Z mrtvých vstání	21
Pila.....	22
Nový charakter.....	23
Huť- Nový bor.....	25
Huť- Nový bor.....	26
Opálená.....	27
Stůl / Sestava.....	28
Detail.....	29
Zdroj Generace.....	30
Druhévzorování.....	31
Skřípnutý tvar.....	32
Variace.....	33
Skřípnutý tvar II.....	34
Jiné těleso.....	35
Organika.....	36
Řez materiálem.....	37
Zachycení tvarů.....	38
Novázobrazení.....	39
Nádoba.....	40
Nádoba.....	41

DIPLOMOVÁ PRÁCE
JAN SALANSKÝ
ENVIRONMENTAL DESIGN
2016