



Vlevo:**Žlutý dřez**

The Yellow Sink, část překrásné kolekce ArtQuitect Edition, v sobě pojí elegantní kulturu teatrálnosti s důmyslnou funkčností. Jeho design využívá harmonie různých obrazových řečí a udržuje si přitom hravost.

Design:

Jaime Hayón pro ArtQuitect

Je-li něco zábavné, bývá to často také vzrušující a návykové. Přirozenou touhou člověka je více si užívat a být souvisejícími činnostmi pohlcen. Je-li zadání degradováno do pouhé „povinné“ úlohy, bývá nesnadné najít k němu motivaci, inspiraci a udržet si potřebnou energii. Proto je nutno dbát na to, aby se úkoly příliš často neopakovaly nebo aby se z nich nestalo břímě. Hledání nápadů a stimulace by se naopak mělo dít ve znamení radosti a zábavy.

Podněty pro vznik myšlenek mohou přicházet ze všech stran. Zájem a zvědavost by měly otevřít dostatečný prostor pro průzkum a dobývání neznámých území.

Je-li určitá činnost poučná a má-li odezvu, pak podporuje představivost a zvyšuje šanci, že dojde k pokroku. Přístup „proč by ne“ a „udělejme to jinak než ostatní“ vyvolává pocity radosti a spokojenosti, což obvykle vede k odklonu od očekávaného výsledku – ideálnímu podhoubí pro vznik nových nápadů.

„Rozlišuji mezi laboratoří a továrnou.“

Maria Kirk Mikkelsenová, 2008

Aplikace

Množství různých materiálů, které má designér k dispozici, je úžasné a knihovny a Internet po celém světě skrývají informace o ohromných možnostech jejich využití. Inspiraci a směr však mnohdy přinese dotazování a zkoumání zcela základních požadavků.

Široké spektrum možností skýtají základní materiály, jako jsou dřevo, kov a plast. Aplikací málo známých či netradičních metod na některé z nich můžete dojít k zajímavým výsledkům.

Impulzy a inspiraci pro práci s materiálem lze čerpat z různých oborů a kultur. Materiály je potřeba podrobovat novým zkouškám až na hranice jejich možností – tam, kde by to za normálních okolností bylo považováno za vyloučené. Podrobení materiálu jednoduchým řemeslným postupům lze odhalit mnoho překvapivého o jeho vlastnostech a možném využití.

Práce s materiály při návrhu se může ubírat různými cestami. Můžete dostat určitý nápad a následně hledat vhodný materiál, který by zajistil výrobku danou funkci. Nic však nebrání tomu, abyste začali nejprve zkoumat materiál a pak pro něj našli uplatnění. A je také možné si s materiálem jen tak hrát, pak ho vzít a udělat něco úplně jinak. Materiály jsou duší designu a jejich fyzickou i duševní podstatu je dobré ctít, ale také si ji užívat.

Maria Kirk Mikkelsenová líčí svůj „laboratorní“ přístup jako „pásmo kreativního myšlení a zkoumání, rozvíjení zkušeností, příběhů a nápadů“. Zatímco přístup „tovární“, podmíněný tím „laboratorním“, hodnotí jako „více materiálově orientovaný, instinktivní a expresivní“.

„Naše inspirace pramení z osobních zkušeností nebo z příběhů a článků z médií.“

Vlieger & Vandam, 2008

„Design pro mne znamená, že pozoruji svět, rozebírám významy věcí a vizuálně se k nim vyjadřuji.“

Gijs Bakker, Gijs Bakker Design, 2007



Šálek Hi-tech Accent:

Čajový šálek „High-Tech Accent Teapot“ vytvořený pro německého výrobce porcelánu Rosenthal. Je vyroben z porcelánu a hliníbo-rosilikátových vláken – materiálu, který Gijs Bakker objevil ve vypalovací peci a který snese tavící teplotu porcelánu.

Design:

Gijs Bakker pro droog

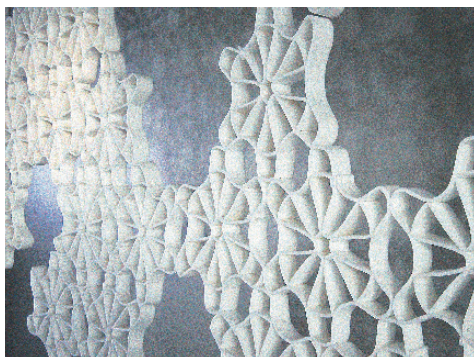


Kabelka Anděl strážný:

Kabelka z kolekce „Guardian Angel“ má tvar, jako by v sobě ukrývala pistoli. Reaguje tak na rostoucí strach veřejnosti z kriminality a násilí. Návrh je od r. 2006 součástí stálé sbírky Museum of Modern Art v New Yorku.

Design:

Carolien Vlieger a Hein van Dam



Polyetylénová zástěna:

Návrh vytvořený z polyetylénu, inspirovaný tradiční krajkou a islámskými dlaždicemi, byl v r. 2005 vybrán pro galerii Charlottenborg Spring Exhibition v Kodani.

Design:

Maria Kirk Mikkelsenová, 2004

„Na světě je tolik nových nápadů – je tak snadné nějaký dostat! Potíží však spočívat v tom, že je potřeba pátrat po těch, které jsou opravdu užitečné. Po nápadech, které uspokojují lidská přání, respektují ekologické otázky, případně ulehčují náš každodenní život a jsou o to zábavnější.“

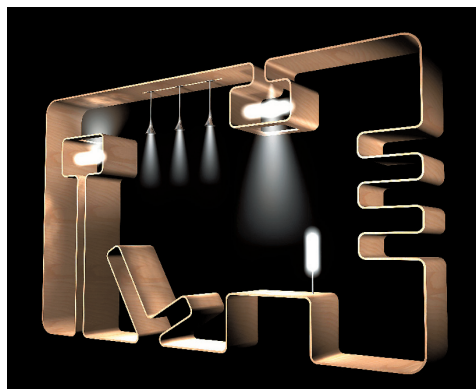
Bjørn Blisse, 2007

Bav se

Jestliže něco není dostatečně zábavné, měli bychom se zřejmě ptát – nebo o tom aspoň přemýšlet – co udělat pro to, aby nám to přineslo více potěšení.

Navrhování výrobku pokaždé podle stejného vzorce brzy omrzí, začne nudit a přestává být inspirativní. Vzniká pak nebezpečí, že se při snaze o kreativitu donutíme k myšlenkám, které nebudou vyplývat ze skutečného pochopení problému. Naopak střídání přístupů k řešení, komunikace s různými lidmi a navozování různých situací nedá prostor frustraci a přivede na scénu neotřelé pohledy na věc, jaké by vám pravděpodobně jinak nepřišly na mysl.

Když se zdá, že vám určitý přístup už nemá co nabídnout, může změna kurzu přinést potřebný popud a inspiraci pro „restartování“ vaší představivosti. Naladit se duševně na design a vytvořit si k němu pozitivní, smysluplný vztah můžete pomocí experimentování s určitým nápadem nebo jeho dílčími prvky, a ten může být těsně svázán s vašimi osobními prožitky.



Život v krabici

Designérská skupina Transalpin Design Group ve svém díle „Living in a Box“ unifikuje obvykle nesouvisějící kusy nábytku a bytového zařízení do jednotného stylu a vytváří tak příjemnou fyzickou jednotu, jaká se málokdy zdaří. Vizuální čistota židle, stolu, světel, stěn, podlahy a polic splývá v jeden celek v elegantním, uhlazeném a intimně působícím prostředí. To bylo dokonce zbaveno jindy tak omezujících a nevzhledných elektrických šňůr.

Design:

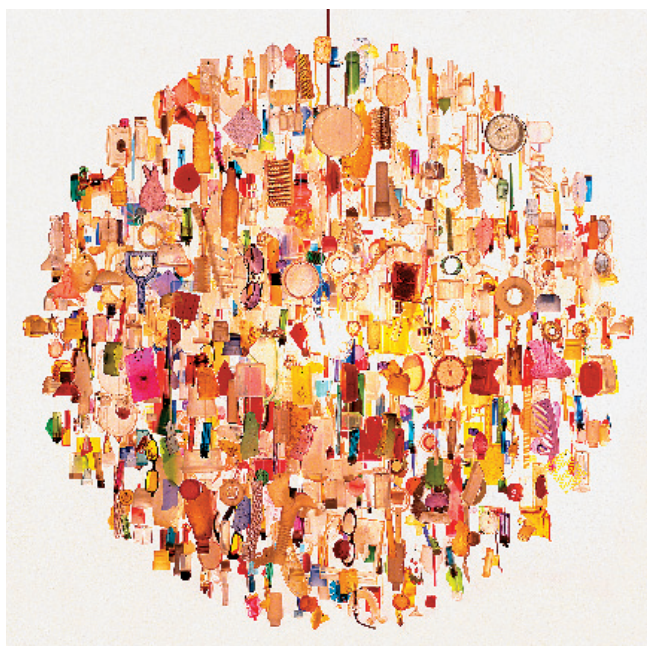
Transalpin Design Group

Foto:

Bjørn Blisse

„Měňte aranžmá. Dejte fádním a opomíjeným věcem nový smysl.“

Stuart Haygarth, 2008



Lustr z „darů moře“

Čisté a průhledné plastové komponenty neobvyklého, poutavého a jen zdánlivě špatně průsvitného lustru „Tide“ z r. 2004, vyvrhl příliv na pláži britského Dungeness. Najdete v něm rozbité či ulomené věci denní potřeby, jako jsou hřebeny či brýle. Jednou vyhozené předměty přinesené zpět mořem designér trpělivě sbíral a sestavil z nich tento spektakulární lustr. Sounáležitost částí a jejich netušená spojitost vytvářejí fascinující eleganci, podporující představivost.

Design:
 Stuart Haygarth

Inovace

Proč se něco dělá tak, jak se to dělá? Je příliš nebezpečné vymanit se z komfortní zóny? Podrobným a systematickým zkoumáním různých částí výrobku nebo tradičních výrobních postupů můžete objevit velké množství potenciálních směrů, nebo se také pozastavit nad skutečným účelem zavedených postupů či praktik. Lidé si zřídka kdy uvědomují, co mohou potřebovat, dokud jim to někdo názorně nepředvede, protože jejich nekvalifikovaný úsudek vychází pouze z toho, s čím už se někdy setkali, co už někdy poznali, naučili se, případně vychází z vlastních očekávání či představ. Podrobíme-li určitý zažitý postup pečlivému zkoumání a začneme se ptát, proč to či ono, pravděpodobně objevíme množství nových osvěžujících návrhů zpochybňujících konzervativní hodnoty a přístup „tak se to dělá“.



Lampa ve zdi

Inovativní přístup k osvětlení zachovávající konvenci si zachovává přijatelnou obrazovou řeč.

Design:

S.M.og Milano. Vystaveno na SaloneSatellite 07, Miláno

Inovativní Přinášející nové postupy nebo originální nápady.



Lustr z kabelu

Propletenec tvořící konstrukci tohoto lustru je přímo z přívodního elektrického kabelu, který bývá obvykle skryt. Zde je výrazným vizuálním prostředkem, aniž by sebe méně degradoval kvalitu vlastního osvětlení.

Design:

S.M.og Milano. Vystaveno na SaloneSatellite 07, Miláno

S.M.og Milano

Skupinu S.M.og založili v Miláně Silvio Betterelli a Martina Graselli a nazvali ji „továrnou na nápady“. Přicházejí s inovativními, kvalifikovanými a poutavými návrhy úspěšnou kombinací zkušenosti z oblasti módy, umění a designu.

„V naší firmě dělíme tvorbu prototypů na tři hlavní etapy: inspirace – vývoj – ověření. Inspirační fáze je tou pravou dobou pro testování nápadů, pouštěním se do nových věcí, pro použití technik nízkého rozlišení a pro poznávání slepých uliček... Například prvotní variantu chirurgického přístroje tvořil zvýrazňovač, plastová lahev a ramínko na šaty.“

Bill Moggridge, IDEO



Opalovací lampa

Provizorní model opalovací lampy z předmětů nalezených ve studiu: ze slámky, plastové lahve či zvýrazňovače.

Zkušební modely

Model „nanečisto“ je účelný a osvědčený postup, významně napomáhající k pochopení podstaty určitého problému, základních ergonomických otázek a následně i základních prvků pro formování nápadu.

Improvizovanými materiály pro vytvoření takového modelu se mohou stát jakékoli předměty, které jsou po ruce a které pak normálně zakomponujete do vznikajícího spontánního tvaru. Nemusí jít o žádné zvláštní věci, spíše skromné napodobeniny toho, co je potřeba, smontované dohromady rovněž za pomoci dostupných prostředků. Je dobré, jsou-li části takto vymodelovaného nápadu vzájemně demonstrovatelné, aby bylo možno ověřovat různé myšlenky.

Pro vytváření takového modelu neexistuje žádný konkrétní postup – kromě zapojení představivosti a kreativity; jen je potřeba výsledky chápat ve správném kontextu. Cílem provizorního modelu není, aby vypadal hezky nebo elegantně; vytváříte ho pro posouzení nápadů a získání dalších podnětů.

Pro pohotové posouzení nápadu můžete model „nanečisto“ vytvořit i ze zmačkaných stránek vytržených z telefonního seznamu nebo z novin a jednotlivé části spojit nebo slepit do potenciálního tvaru. Tento postup vás má informovat o životaschopnosti nápadu, případně podněcovat k dalším úpravám – nic na tom, že není zrovna estetický.

Protože vývoj a posouzení provizorních modelů jsou rychlé a snadné, lze do nich zakomponovat i prvky z materiálů, které příliš nevydrží, ale slouží k posouzení konstrukce vzájemných proporcí modelu. Za použitelné považujeme vše, co je po ruce.

Jak na to?

Výroba provizorního modelu je postup používaný mnoha předními designérskými studii, protože je efektivní v tom, k čemu je určen: k rychlému a nezaujatému posouzení nápadu v jeho hrubých rysech.

Zkušební model by mělo jít vyvinout rychle za pomoci lepidla nebo lepicí pásky. Estetika v něm opravdu ustupuje do pozadí.

Zkušební modely

V provizorních modelech lze použít nejrůznější materiály: kancelářské sponky, sponky do vlasů, kelímky, plechovky od nápojů, gumičky, tužky, slámky, nepotřebný papír, pomeranče, pásky, dráty, odznaky, pohlednice, karty atd.

Měřítko

Pozorováním velikostních poměrů různých prostředí získáváte množství potenciálního referenčního materiálu, díky němuž si můžete uvědomit vyváženost, proporce, kompozici, konstrukci, materiály, detaily a vzájemné vztahy dílčích prvků v určitém celku. Tyto vizuální podněty z různých prostředí můžete přenést a přizpůsobit do jiných měřítek a nasměrovat tak vaše uvažování vhodným směrem.

Fyzické proporce objektu zdůrazňuje jeho okolí. Bez možnosti porovnání s ním vlastní velikost zaniká a věci je tak mnohem snadnější vidět bez předsudků.



Neděle

V roce 1989 vyfotil Dietmar Henneka počítač SUN: SPARC navržený pro Sun Microsystems firmou frog design. Fotografie nazvaná „Sunday“, zobrazující různé počítače architektury SPARC obklopené malinkými figurkami a vytvářející tak dojem práce a života pod městskými dominantami, se objevila na zadní straně obálky časopisu Design.

Design:

frog design

frog design

frog design je „strategicko-kreativní konzultační firma“ s pobočkami po celém světě. Založená v r. 1969 Hartmutem Esslingerem jako Esslinger Design, v 80. letech se přejmenovala na frog design a v r. 2000 pak na frog design.



Nahoře:
Budova Asahi

Tvar tokijské budovy Asahi a nápadný „plamen“ na její střeše se vzpěly tradiční práci s měřítkem.

Design:

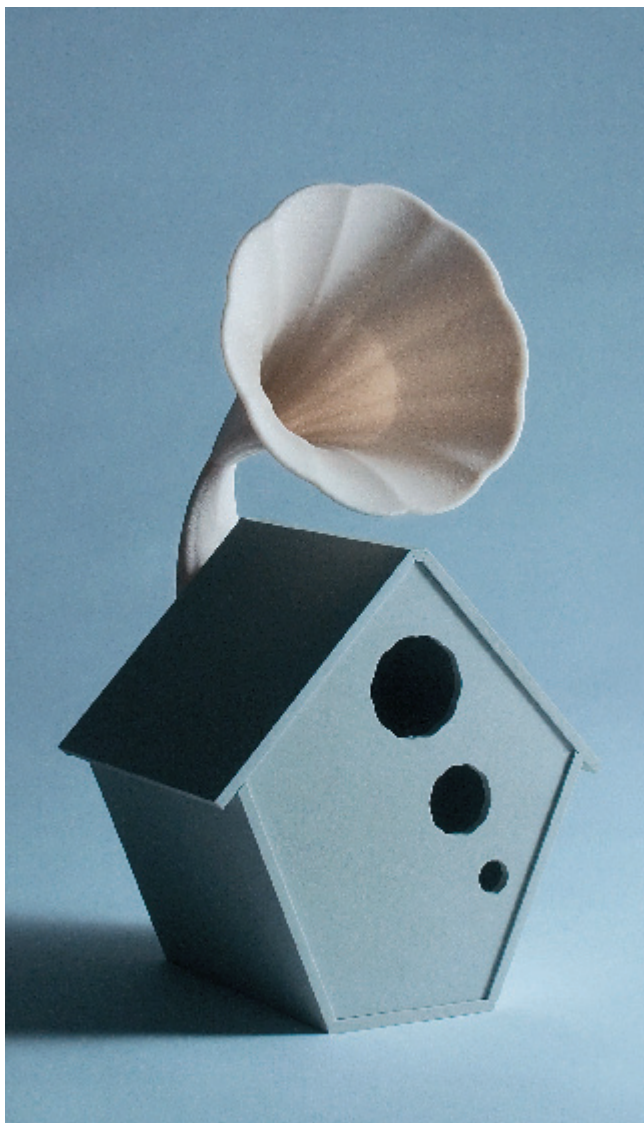
Philippe Starck, 1989

Dole:
Různá měřítka

Detaily budov vytržené z kontextu mohou dát vznik nápadům ve zcela jiných měřítcích.

„Vymýšlet nápady v designu je pro mne jako vydat se na výlet. Dát prostě svým myšlenkám pravý čas k tomu, aby si s vámi povídaly.“

Simone Simonelli, 2008



Ptačí budka

Inspirací designéra bylo spojení přírody a snů; snění o nových zvucích vyvolal pobyt v hlučném a chaotickém prostředí.

Design:

Simone Simonelli z Industreal®
Všechna práva vyhrazena.

Foto:

Ilvio Gallo
www.industreal.it

Forma

Výrok architekta Louise Sullivana o tom, že „forma (vždy) následuje funkci“ se stal okamžitě věčným předmětem diskusí. Forma i funkce jsou samy o sobě pojmy, o nichž lze vést dlouhé debaty, jelikož i funkce výrobku není vždy tím, čím se může na první pohled zdát. I výrobek lze navrhnout s tím, že má především hezky vypadat – taková funkce tedy zřejmě souvisí právě s jeho tvarem či formou a nelze ji posuzovat jinak než ostatní funkce. Zažitá představa sice většinou implikuje, že forma je pouze „obalem“, jehož podobu diktuje jeho hlavní funkce, avšak design mnohdy výrobku vtěluje estetický názor nebo hravé prvky, které nemusejí být nutně dány jeho funkcí, domněle či nesprávně považovanou za primární.

Skulpturální přístup k designu může rozhodně dát prostor formě, kráse a eleganci, aby se stala stejně podstatnou jako kterýkoli jiný účel, o němž se domníváme, že je základní.

„Zvukofon“

Malý, ale nádherně tvarovaný reproduktor Phonophone napodobuje tvarem gramofon.

Design:

Tristan Zimmermann



Netradiční myšlení

K netradičnímu myšlení, přístupům i k realizaci neobvyklých nápadů vás může inspirovat pochopení díla alternativních umělců, což je pro designéra rovněž prospěšné. Úzkoprsý přístup k okolnímu světu a zažitá praxe rozhodně není poukázkou k úspěchu a určitě nepřispěje k nekonvenčnímu směřování vašich myšlenek a nápadů.

Umělci z oboru, jako je například sochařství, neustále zpochybňují zažité představy o tom, čeho lze s daným materiálem dosáhnout. Je dobré si jich všimnout a brát si z nich příklad.

Slunce, 2006

Skleněná plastika „The Sun“,
newyorská botanická zahrada
v Bronxu, New York.

Design:

Dale Chihuly (Artist)
www.chihuly.com

Foto:

Terry Rishel



Modrá paví věž, 2001

„Peacock Blue Tower“, Garfield Park Conservatory v Chicagu.

Design:

Dale Chihuly (Artist)
www.chihuly.com

Foto:

Terry Rishel





Motýlí okno, 1994
„Monarch Window“, nádraží Union
Station, Tacoma, Washington.

Design:
Dale Chihuly (Artist)
www.chihuly.com

Foto:
Russell Johnson



Neonové spletnice, 1994

Rafinovaně jemné, plynulé pohyby neonového „spletnice“ „Neon Tumbleweeds“, díla umělce Dale Chihulyho, zvýrazněné uměleckou dovedností, vyvážeností a půvabem oregonského baletního divadla. Portland, 1994, festival Artquake.

Design:

Dale Chihuly (Artist)
www.chihuly.com

Foto:

Russell Johnson

Řeč výrobku

Vzhled

To, jak se výrobek jeví svému okolí, a způsob, jímž předává své vizuální sdělení, není v principu nepodobné tomu, jak vypadají a komunikují lidé. Fyzický rozdíl mezi úsměvem a strnulým pohledem je nepatrný, avšak takové nedorozumění může mít nečekané důsledky. Úsměv bude zřejmě takřka ve všech situacích vítanějším a přijatelnějším výrazem, ovšem v určitých případech může být alternativní poloha zdařilou volbou.

Výrobek může svou obrazovou řečí komunikovat a nechat vyniknout široké spektrum signálů, které v nich mohou jiní lidé, ať už vědomě nebo nevědomě, rozpoznat. Není přitom nutné vždy sémantiku výrobku nějak detailně zvažovat, protože vzkaz, který výrobek předává, může být prostě jen vyústěním jiných symbolů, v určitých případech však mohou být přenášené signály klíčem k úspěchu a musejí být tedy spolehlivě rozpoznatelné.

Sdělení, které má výrobek předávat – ať už záměrné nebo spontánní – lze zvýraznit volbou atributů, jako je například tvar a použité materiály. Nemusí přitom jít o žádné speciality; i pomocí základních tvarů či materiálů lze efektivně komunikovat, jsou-li pečlivě vybrány. Mnohé výrobky si lidé zařazují do obvyklých škatulek kvůli jejich stereotypní vizuální řeči, takže sáhnutím po odlišném či neobvyklém jazyku můžete u daného produktu docílit osvěžující změny.

Radiogramofon tp1

Design přenosného gramofonu s rádiem vyjadřuje pochopení funkce i techniky.

Design:

Dieter Rams pro firmu Braun, 1959.

Sémantika Studium znaků a symbolů a jejich významu či použití.



„Mým cílem je při vytváření nových užitečných návrhů využít co nejvíce ze směsice stylových a konstrukčních prvků již existujících typů židlí. Beru to jako možnost vytvářet ‚trojrozměrný skicák‘, sbírku hravých návrhů, přitom však nutící k zamyšlení, které jsou vzhledem k omezenému času realizovány s minimální analýzou.“

Martino Gamper, 2007

Experimentování

Co funguje a co ne? Je vůbec možné dobrat se přesvědčivé odpovědi? Experimentováním, testováním, zkoumáním a vyptáváním lze podnítit nejrůznější nápady. Strategie experimentování se neobejde bez chyb, omylů, nesprávných úsudků a nejistoty. To, že se dopustíme chyby, však může být často pozitivní, protože nám to umožní zavrhnout určitý směr pátrání. A díky chybě můžeme dokonce prozívat a zabývat se dříve neuvažovanými možnostmi.

Experimentovat znamená chápat, uvažovat a postupovat kupředu. Odvaha vyzkoušet něco nového nebo neočekávaného často vyústí v šanci otevřít nové originální směry hledání a jako první se jimi vydat. Kdyby designéři a umělci neexperimentovali, zbavili by tím svou tvorbu nadšení, vynalézatosti a zvědavosti.

Designér Martino Gamper sesbíral v průběhu dvou let množství starých, zavržených a zapomenutých židlí a dalších 100 dní věnoval jejich úpravám, aby zpochybnil zažitě chápání jejich funkce a charakteru. Ve výsledné kolekci 100 židlí je každá z nich individualitou a za každou se skrývá určitý příběh.



Plastová fantazie
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 19.7.2006.



Židle „Ch’Air“ č. 9
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 19.7.2006.



Židle s vedlejším efektem
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 24.7.2006.

Řeč výrobku



Mono Suede
100 židlí za 100 dní.

Design:
Martino Gamper, 3.3.2005.



Motýlí sonet
100 židlí za 100 dní.

Design:
Martino Gamper, 25.7.2006.

Židle Motýlí sonet („Mono Suede“) byla první židli vytvořenou Martinem Gamperem v projektu „100 židlí za 100 dní.“



Černá sukně
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 27.7.2006.



Olympia
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 2.8.2006.



Barbapapa
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 24.7.2006.

Řeč výrobku



Zadní sedadlo
100 židlí za 100 dní.

Design:
Martino Gamper, 13.8.2006.



Plný koš
100 židlí za 100 dní.

Design:
Martino Gamper, 18.8.2006.



Tubolare („trubková“)
100 židlí za 100 dní.

Design:
Martino Gamper, 10.9.2007.

„Projekt vybízí k nové stimulaci designérského myšlení a vyprovokováá debatu o řadě otázek, například o hodnotách, různých druzích funkčnosti a o tom, jaký styl různé typy židlí vyžadují.“

Martino Gamper, 2007



Podsedák
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 3.9.2006.



Arne Cubista
 100 židlí za 100 dní.

Design:
 Martino Gamper, 9.9.2006.