

Posudek vedoucího práce: MgA. Jan Jaroš

Uplatnění historických technologií v současném designu.

Studentka: Petra Mikolášová

Jako zadání své bakalářské práce si Petra zvolila téma "Uplatnění historických technologií v současném designu. Téma svou otevřeností dávalo nepřeberné množství řešení bakalářské práce. Od zpracování dřeva, přes kámen, sklo, až po metalurgické výrobky. Petra svou snahu po počátečním koketování se zpracováním kostí (které jsme ji zavrhl), směřovala ke dřevu a jeho derivátům. Proto se při prvních konzultacích objevovaly mezi návrhy krabic z loubí. V tu chvíli jsem měl pocit, že vzniknou nové alternativní nádoby na potraviny s „duší“, kdy se pomocí současných technologií zrehabilituje tradiční výroba, stejně jako se to povedlo Francouzům, kteří stále používají jako ideální obaly na sýry Camembert kulaté krabičky z čerstvé březové dýhy. Nicméně, pomínu-li další slepé uličky, tak se Petra pomalu přesouvala do jiného oboru a tím je výroba hraček. Zprvu to vypadalo, že bude koncept postaven na loutky do divadla s kulisami. Opět ale musel nazrát čas, aby Petra přišla s finálním projektem v podobě superhrdinů dnešního města hrdinů. Na rozdíl od konkurence to nebudou hrdinové plastoví, ale dřevění (tedy Bio, Eko). Inspirací pro tyto figury měly být plastoví Igráčci, či opravdoví superhrdinové známí z amerických blockbusterů, převedeni do plastu od firmy Matel.

V prostředí hraček a nových hrdinů se Petra našla. Vytvořila koncept založený na lidech kolem nás, které potkáváme denně na ulicích všech velkoměst. Ať je to babička, žebrák, nebo popelář. Stejně tak zařadila do svého výběru slepce nebo vozíčkáře. Ve všech případech bylo záměrem rozvíjet dětskou představivost, kterou krásně postihuje píseň z minulého století od Jiřího Suchého „Dítě školou povinné“.

Jistá nedokonalost a záměrná dětskost v podobě kresebných návrhů upoutá na první pohled. Spornější je samotná realizace hraček, které musí jednak splňovat ergonomické a zdravotnické normy, akceptovatelné výrobní řešení pro výrobu, ale především zaujmout budoucího uživatele. Tím jsou děti, ale i dospělí, kteří jsou prvními nesmlouvavými kritiky a hodnotiteli designu. Domnívám se, že i přes dobře míněnou vyzorovanou radou, která se týká karikování postav a tudíž naddimenzování jejich charakteristických rysů, chybí postavám „ksicht“.

Práce s výrazem tváře je jedním z nejdůležitějších kritérií, která rozhodují o tom, zda dítě s postavou naváže vztah. Ve chvíli, kdy je velikost hlavy sjednocena na tvar koule o velikosti pouhých jedenáct milimetrů a stane se pro všechny velikostní i tvarovou normou, je z mého pohledu chybné rozhodnutí. U každé charakterové figury se minimálně nadsazuje, co do velikosti hlavy a obličejové části. Do jisté míry se přibližuje proporcím dítěte, které nemá ve věku 3-6 let rovněž proporce dospělého člověka. Dalším úskalím je samotné kolorování figur, které lze řešit třemi způsoby. Jedním je malování štětcem na podklad. Druhým je nástřik přes šablonu. Třetím je vytvoření obtisku a nanesení na stabilizovaný povrch (bez pórů a mastnoty). Pro jednoduchost zpracování jsou nejvhodnější rovinné povrchy základního tvaru, bez zakřivení ve dvou a více rovinách. Umožňují tak snadné nanesení obtisku, který je ideální při takto složitých vícebarevných plochách náročných na přesnost. Rovněž je možné v případě rovných ploch využít i sítotisk, nebo v dnešní době digitální tisk barev na 3D povrchy.

Díky malovanému povrchu figurek, který Petra preferuje bychom spíše než o průmyslové výrobě hovořili o malosériových originálních autorských setech. V takovém případě se náklady neúměrně zvyšují a předmět se díky své ceně stává pro běžného zákazníka nedostupným. A to nehovořím o plejádě hraček ve stejné kategorii, které jsou řešeny pro efektivní výrobu ve větších sériích.

K samotnému portfoliu mám několik výhrad týkajících se relativně skrovné rešerše, která obsahuje minimum dřevěných hraček ze současnosti. Rovněž postrádám kritické texty k vybraným obrázkům produktů, které by zhodnotily pro a proti a důvod výběru. Dovolil bych si zpochybnit zařazení těchto typů hraček pro školáky prvního stupně, tedy děti ve věku 7-10let. Vnímám to jako chybu posunout uživatele do vyšší věkové kategorie, kterou nemají takovéto hračky šanci zaujmout. Vhodnější mi proto přijde kategorie dětí od 3 -do 6/7let, kdy jsou reakce dětí na zpracovávané typy postav lépe zacíleny.

Další výtkou je zpracování technických výkresů, které by si zasloužily pečlivější zpracování každé figury na jednu stranu, rozkreslené jednotlivé díly se všemi dírami etc. Prostě kvalitně provedený technický výkres (na úrovni vysokoškoláka), podle kterého by se dala celá hračka bez dalšího komentáře vyrobit. Rovněž chybí grafický rozvin jednotlivých figur, připravený jako šablona pro realizátora. Dle původních kresbiček nelze finální produkt posoudit. V neposlední řadě se musím zastavit nad neukotveností jednotlivých postav. Od začátku jsme se bavili o ilustrované knize – průvodci souboru povídek, nebo pohádek, které napomohou rodičům, ale především dětem pochopit, kde a jak jednotlivé postavy žijí. Co je jejich údělem. Jaké mají charakterové vlastnosti a jaké jsou jejich příběhy. Počítat s tím, že bude rodič tak pohotový, že na každou figuru vymyslí nový příběh do kterého propojí ostatní je přehnané. Celý koncept беру jako zajímavě nahozený ale z celkového výsledku nadšen. Rád změním názor po obhajobě a shlédnutí finálních postavíček v materiálu, které jsem ještě neviděl. Mám rád Petřiny ilustrace, které mne nadchly ale od nich je ještě pořádná cesta k finálnímu ucelenému produktu, který bude mít svůj obal, svou knihu, svou hru a bude pro děti nejen zábavou, ale i poučením.

Petra ve svém projevu inklinuje směrem k volnému umění, konkrétně k ilustraci, ve které spatřuji studentčinu silnější stránku. Zároveň se ale musím na výslednou práci dívat jako na práci vzniklou na půdě ústavu designu se záměrem vytvořit sériově vyrobitelný produkt, který bude nejen krásný ale i dostupný a bude mít svůj příběh.

Práci doporučuji k obhajobě a navrhuji písmeno C.

Jan Jaroš

Vedoucí práce

