

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV ESTETIKY A DĚJIN UMĚNÍ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

ESTETIZACE DESIGNU

Vedoucí práce: Mgr. Denis Ciporanov Ph.D.

Autor práce: Michal Klimt

Studijní obor: Estetika

Ročník: 4

2016

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 v nezkrácené podobě 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 6. května 2016

.....
Michal Klimt

Děkuji Mgr. Denisu Ciporanovi Ph.D. za věnovaný čas, trpělivost, odborné vedení mé práce a cenné rady.

Anotace:

Student se bude zabývat dominancí estetické složky v designu. Tuto tendenci odráží i hovorová čeština. Termínem „dizajnový“ se v současné době označuje hezký předmět. Jsme svědky stavu designu, v němž praktickou funkci výrazně převyšuje funkce estetická. Na takto omezující rovinu přistupují a nemalým dílem k ní přispívají specializovaná masová média (Designboom.com, Wallpaper atd.) nebo umělecké galerie (například DOX, GASK v Čechách nebo Guggenheim Museum, MoMA v cizině). Díky zvyšování vlivu estetična v drtivé většině oblastí designu to vypadá, že cílem designu je zkrášlování výrobků. Ale není důsledkem tohoto zjednodušení znehodnocení významů samotného pojmu design?

Annotation:

The student will focus on domination of aesthetic parts in design. This tendency is reflected by Czech colloquial terms too. The word "dizajnový" is used for a nice thing in contemporary language. There is a current state of design where aesthetic parts of design exceed practical parts. This reductional level is used and strengthened by massmedia (Designboom, Wallpaper etc.) and art galleries (e.g. DOX, GASK in the Czech Republic and Guggenheim museum and MoMA in foreign countries). It looks that the aim of design is beautification of things. That is thanks to the rising influence of aesthetics in vast majority fields of design. But isn't the consequence of this, simplifying or depreciation of the meaning of the term design?

Obsah

1. Úvod.....	7
3. Design jako historicky technický i kreativní obor.....	10
3.1. Průmyslová revoluce.....	10
3.2 Arts and Crafts.....	12
3.3. Mezi Arts and Crafts a Bauhausem.....	14
3.4. Bauhaus.....	16
4. Pojem funkce.....	19
4.2. Pojem estetická funkce.....	23
4.3 Dominance estetické funkce a estetizace designu.....	25
5. Pošetilé funkce věcí.....	27
5.1 Pošetilá estetická funkce.....	28
6. Funkční design a funkcionalismus.....	31
6.1. Teigeho krása ve funkčnosti.....	32
6.2. Michlova analýza.....	33
7.1. Teorie umění jako imitace.....	39
7.2. Teorie umění jako reality.....	39
7.3. Art world.....	40
8. Estetické vlastnosti.....	42
9. Vlastnosti designu.....	46
9.1. Účelovost.....	47
9.2. Srozumitelnost.....	48
9.3. Limity.....	49
9.4. Chybovost.....	50
10. Závěr.....	53
11. Seznam použité literatury a internetových zdrojů.....	54

1. Úvod

V této práci se budeme zabývat estetizací designu. Jako východisko pro výběr tohoto tématu sloužil současný stav designu, kdy se zejména v médiích v souvislosti s designem zdůrazňuje estetická složka. Nejprve vysvětlíme pojem design a naznačíme jeho vztah k estetickým soudům (kapitola 2). Následně bude ukázán historický kontext pojmu design. Ukážeme si, že už od začátku průmyslové revoluce je v designu obsažená praktická a estetická složka s historicky proměnlivým zastoupením (kapitola 3). Obě tyto složky se mohou uplatňovat pomocí funkcí, které budeme popisovat na základě textů Jana Mukařovského (kapitola 4). Ukážeme si, že přisuzování estetických vlastností je procesem estetizace a že je dílo s dominantní estetickou složkou uměním. Ovšem ani u neuměleckých děl není estetická funkce zbytečnou pošetilostí (kapitola 5). V souvislosti s tím bude uveden historický příklad snahy po úplném naplnění funkce. K tomu nám poslouží směr funkcionalismus (kapitola 6). Následně pak tyto snahy ukážeme jako pouhý program ospravedlňující estetizační snahy designérů. Takto estetizované objekty se mohou stát uměleckými díly náležícími do světa umění popsáním v teorii Arthura Danta (kapitola 7). Jejich vlastnosti popisujeme estetickými termíny, které objevují specifické kvality uměleckých děl (kapitola 8). Ale ať už je či není estetizace u designu výrazná, můžeme podobný přístup, jako u světa umění aplikovat i na design. Proto se v poslední části budeme věnovat neestetickým kvalitám designu (kapitola 9).

2. Pojem design

Jak probíhá proces estetizace, se dozvíme v průběhu dalších kapitol. Nejdříve se budeme věnovat pojmu design.

Slovo design vzniklo z latinského výrazu de-signare (označit, návrh, navrhnout) a odtud se dostalo do angličtiny. V anglickém jazyce se ustálilo jako podstatné jméno a sloveso. Podstatné jméno *design* znamená výrobek, návrh, plán, nákres, koncepci, vzhled atd. a odkazuje k hmotnému či nehmotnému artefaktu. Sloveso design znamená navrhování, koncipování, plánování, projektování, zamýšlení atd. Odkazuje tedy k jakémusi procesu lidské kreativity, která je následně zhmotněna do fyzického předmětu skrze designéra.¹ Norman Potter dokonce tvrdí, že každý člověk je designér, protože plánování a navrhování je běžná lidská činnost.² Profesionální designéři se zaměřují pouze na určitou oblast, proto designér není nikdy odborníkem na jakýkoliv design, ale vždy jen na určitou profesi. Potter dále připomíná, že profesionální designér je podřízen určitému procesu tvorby realizovanému skrze průmysl. Čím větší má designér volnost ve svém designování, tím mají jeho výtvořiny blíže k umění a čím je více svázán pravidly a normami, tím mají jeho výtvořiny blíže k vědám.³ Pokud tedy hovoříme o designu musíme brát na zřetel nejen určitý výrobek, ale i proces, kterým vznikl. Obecně se dá říci, že design je často spojován s řadou dalších termínů. Asi nejčastější spojitost má s řemeslem a umě-

1 LAWSON, Bryan. *Co je to design*, in *Design: aktualita, nebo věčnost?: antologie textů k teorii a dějinám designu*. Vyd. 1. V Praze: Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2005, str. 29

2 POTTER, Norman. *Co je to designér?* In *Design: aktualita, nebo věčnost?: antologie textů k teorii a dějinám designu*. Vyd. 1. V Praze: Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2005, str. 37

3 Tamtéž: str. 38

ním.⁴ Dále je spojován s termíny užité umění, architektura, návrhářství a průmyslová výroba. Ostatně díky průmyslové výrobě se začal termín design používat a dostal se do běžné řeči. Ve dvacátém století se s výrazným zvýšením používání tohoto výrazu objevily snahy o nahrazení českými výrazy, jako *průmyslový návrh* nebo *průmyslové výtvarnictví*.⁵ Tyto ekvivalenty se však nikdy plně neuchytily, možná protože mají oproti výrazu *design* výrazně omezenější spektrum užití.

Jak bylo naznačeno výše, slovo design je příliš zatíženo cizojazyčnými, historickými, společenskými a praktickými okolnostmi, než aby bylo možné jej vtěsnat do jedné spolehlivé definice. Pro naše další užití nám bude toto stručné vymezení stačit. Dále jsme ukázali, že má blízko k umělecké a kreativní činnosti, což jsou oblasti často spojované s estetickými kritérii. Toto spojení bude v následující kapitole popsáno z historického hlediska.

4 Metcalf, Bruce. *Řemeslo a umění, kultura, biologie* in *Design: aktualita, nebo věčnost?: antologie textů k teorii a dějinám designu*. Vyd. 1. V Praze: Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2005, str. 47

5 LAMAROVÁ, Milena. *Století designu*. 1. Praha: Uměleckoprůmyslové muzeum v Praze, 1984. str. 9

3. Design jako historicky technický i kreativní obor

V předchozí kapitole byl stručně vymezen pojem design. Mimo jiné byl spojen s českým ekvivalentem průmyslové výtvarnictví. Ten napovídá, že se jedná o pojem, pod který spadá jak oblast průmyslové výroby, tak oblast výtvarnictví. Je to tedy obor, který stojí na pomezí technické, mechanické či inženýrské tvorby a tvorby tvůrčí či umělecké. V této kapitole si ukážeme, že kombinace dvou zmíněných oblastí je spjata s celou historií designu už od počátku industrializace a tudíž není pouze tendenčním jevem současné doby.

3.1. Průmyslová revoluce

Hlavní iniciační události pro dnešní význam designu měly počátek v průmyslové revoluci osmnáctého století. Zdeno Kolesár v knize *Kapitoly z dějin designu*⁶ tvrdí, že kořeny designu jsou patrné už v době před průmyslovou revolucí, a to v řemeslných profesích. Tyto profese svou manuální prací předznamenaly pozdější vývoj designu. Nicméně až v průmyslové revoluci začalo docházet k masovému rozšíření řemeslných a dělnických profesí. Bylo tomu tak zejména z důvodu změny ve *struktuře společnosti*⁷ působené do značné míry radikální proměnou výroby z manufakturní na industriální. Kolesár tuto změnu ilustruje na rotačním parním stroji Jamese Watta, který byl navržen⁸ pomocí projektového výkresu. Watt někdy své výrobky ani neviděl. Parní stroje vytvářel zprostředkovaně skrze jiné pracovníky, kteří uměli číst jeho návrhy a plány. Tradiční profese řemeslníka se tak

6 KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V českém jazyce vyd. 2., dopl. a rev. Překlad Kateřina Křížová, Lucie Vidmar. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009.

7 Tamtéž: str. 26

8 James Watt ne vynalezl princip parního stroje, pouze jej zdokonalil.

rozdvajila na kreativního navrhovatele a výrobce neboli dělníka. Podobný proces práce rozvinul i Josiah Wedgwood, výrobce keramiky a technologický inovátor⁹. Skupiny výtvarníků navrhovaly vzory, které byly následně selektovány a až omezený výběr návrhů byl přizpůsoben masové výrobě. Design se tím stával týmovou prací ve skupině navrhovatelů i realizátorů.

První návrhy designu strojů byly maximálně podřízené funkci. Nenacházel se na nich dekor a jejich tvar byl čistě geometrický. Určovala jej matematická povaha procesu návrhu a následného mechanického zpracování. Vznikaly nové abstraktní formy objektů kontrastní vůči formám zažitým. Tvůrci byli nuceni hledat cesty, jak odosobněné a nepřátelsky vypadající výrobky změnit na známé a přátelské. Inspirace byla nalezena v dekoraci z přírodních motivů. Písty, parní válce, kovové haly a další syrové industriální objekty plné sazí a oleje začaly být zvelebovány uhlazenými květinami, větvemi, ptáčky a dalšími rostlinnými či zvířecími motivy často zahrnutými do obsáhlých ornamentů. Celý proces vyvrcholil v devatenáctém století. V této době byl designér člověkem vytvářejícím převážně dekorativní vzory, jež často ani nevymýšlel, ale vybíral je z předpřipravených vzorníků.¹⁰ Situaci umocnila vzrůstající se střední třída, která se chtěla k vyšším společenským vrstvám přiblížit kopírováním jejich životního stylu a s tím spojenými předměty.¹¹

9 KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V českém jazyce vyd. 2., dopl. a rev. Překlad Kateřina Křížová, Lucie Vidmar. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. str. 28

10 Na to mimo jiné upozorňuje Adolf Loos viz LOOS, Adolf a Bohumil MARKALOUS. *Řeči do prázdna*. Vyd. 2. Kutná Hora: Tichá Byzance, 2001.

11 I z takto stručně podané historie je patrná obvyklost přítomnosti tenze mezi estetickým a funkčním principem designu.

3.2 Arts and Crafts

Podle Zdena Kolesára je první manifestací možností průmyslu v celosvětovém měřítku londýnská *Great Exhibition of the Industry of all Nations*¹² uskutečněná v roce 1851.¹³ Výstava se měla stát ukázkou jasných vítězství průmyslu nad řemeslnou prací.

Výsledek ale tak jasný nebyl. V ohromném paláci z prefabrikovaných litinových dílů a skla bylo vystaveno přes sto tisíc exponátů. Kritici vystaveným výrobkům často vyčítali nízkou kvalitu a slohový eklektismus. Fundamentální kritika byla vystavěna ze strany hnutí Arts and Crafts. Toto hnutí vzešlo v šedesátých letech devatenáctého století z anglického proudu neogotiky a okruhu prerafaelitů. První osobností byl A. W. N. Pugin. Idealizoval středověké řemeslo jako ideální vzorový příklad společenských podmínek. Výrobce by se podle něj měl z těchto starých předloh učit správné tvorbě. Takto vyrobený užitkový artefakt byl nástrojem sociální změny. Na Puginovy ideje navázal hlavní myšlenkový vůdce hnutí John Ruskin.

Druhý díl Ruskinovy knihy *Stones of Venice* nazvaný *The Nature of Gothic*¹⁴ se stal téměř manifestem hnutí. Industriální viktoriánská Anglie je v ní popsána jako ob-

12 Světová výstava se stala okázalou tradicí konanou ve vybraných světových metropolích až dodnes. Časové odstupy mezi jednotlivými výstavami byly v historii od jednoho roku do devatenácti let. Zanechala za sebou monumenty jako jsou Eiffelova věž v Paříži, Space Needle v Seattlu nebo Atomium v Bruselu. V současnosti se koná pod názvem EXPO.

13 KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V českém jazyce vyd. 2., dopl. a rev. Překlad Kateřina Křížová, Lucie Vidmar. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009. str. 35

14 RUSKIN, John. *The Nature of Gothic*. Kelmscott Press, 1892.

dobí temna. Naproti tomu období středověku je ukázané jako doba plná barev a rozkvětu řemesla. Vzorem se stala gotika, jejíž výhody popisuje Ruskin v pěti výrazech seřazených podle jejich důležitosti: *savageness, changefulness, naturalism, grotesqueness, rigidity, redundance*.¹⁵ Velkou pozornost věnuje prvním třem výrazům, zbylé výrazy opatřil pouze krátkým komentářem. Viktoriánského dělníka často označuje za zotročeného, zbaveného vlastní soudnosti. Gotický řemeslník je opačný. Neměl k dispozici stroj, takže byl každý jeho výrobek něčím jedinečný. Drobná nepřesnost existovala vedle svobodné rozvahy a byla výsadou exprese v řemesle také obsažené. Jedinečná výrazovost byla nezbytnou součástí rozvahy, bez ní by se z díla vytratila vitalita. Středověká řemeslnost byla tím pádem i intelektuální činností na rozdíl od industrializace, kde je intelekt zapotřebí pouze při vytváření plánů a nepřesnost chybou.¹⁶

Na nejvýraznější praktické aplikace teorií *Arts and Crafts* se zásadní měrou podílel William Morris. Jeho firma Morris, Marshall, Faulkner and Company vyráběla vybavení interiérů podle pracovních i estetických zásad hnutí.¹⁷ I když se jednalo o stylově eklektické výrobky, tyto události byly předznamenáním vzniku Bauhausu.

15 Tamtéž: str. 6

16 MICHL, Jan. *Funkcionalismus, design, škola, trh: čtrnáct textů o problémech teorie a praxe moderního designu*. Brno: Barrister, 2012.

17 Judith Millerová v knize *Užitě umění* uvádí výčet prvků stylu. Jako nejdůležitější můžeme uvést středověký vliv, keltský vliv, stylizovaná příroda, ruční práce, značky řemeslníků apod. MILLER, Judith. *Užitě umění*. V Praze: Slovart, 2008.

3.3. Mezi Arts and Crafts a Bauhausem

Ukázali jsme si jak bylo hnutí *Arts and Crafts* zásadně ovlivněno představou gotického řemeslníka zpopularizovanou Johnem Ruskinem. Tato představa byla motivována spíše esteticky než technologicky. To vše vytvořilo základ technickým i estetickým standardům.

Současný význam pojmu *design* naprosto zásadním způsobem ovlivnila německá škola Bauhaus. Ta v meziválečném období navázala na hnutí Arts and Crafts a zejména díky německému architektovi Walteru Gropiovi vytvořila a uvedla do praxe profesi designéra plně využívajícího průmyslovou výrobu.¹⁸

Při porovnání výrobků pod vlivem hnutí Arts and Crafts a výrobků Bauhausu se může zdát, že před sebou máme dva protikladné tábory. Na první straně stojí řemeslná výroba s jasnou citací ornamentů středověké Evropy, na straně druhé je průmyslová výroba založená na abstraktních tvarech obvyklých spíše v moderním abstraktním umění nebo například v japonské tušové malbě.

Naylor ukazuje spojitost mezi oběma výše zmíněnými směry.¹⁹ Zároveň zdůrazňuje i příčinnou souvislost.²⁰ V druhé polovině devatenáctého století nerezonovaly důsledky *Velké výstavy* pouze v Anglii. S tímto prostředím měly častý kontakt i ně-

18 Následující kapitoly budou čerpat zejména z Naylorovy knihy o historii Bauhausu. NAYLOR, Gillian. *The Bauhaus*. London: Studio Vista, 1968.

19 Tamtéž str. 7-47

20 Tato příčinná souvislost je důležitým přemostěním mezi počáteční ideou stroje, která se zrodila ve viktoriánské Anglii a téměř současným pojmem designu, který se vyvinul v Německém Bauhausu.

mečtí architekti a teoretici. Německý architekt žijící v Londýně Gottfried Semper, podnícen touto výstavou napsal vlivnou knihu *Wissenschaft Industrie und Kunst*.²¹ V ní popsal oddělení průmyslu a řemesla s výsledkem nově vznikající estetické standardizace. Poté, až do přelomu devatenáctého a dvacátého století, sílil německý zájem o vývoj v Británii, která byla vůdčí zemí industrializace. Naylor dále uvádí, že *Pruská rada pro obchod* vyslala do Londýna oficiálního zástupce Hermanna Muthesia, aby zmapoval tehdejší úspěchy v designu a průmyslu.²² Muthesius se po několika letech vrátil a stal se propagátorem potenciálu stroje a moderních materiálů, zejména kovu a skla, ale hlavně se v Anglii podrobně seznámil s principy standardizace.

Muthesiem importované metodologické principy výrazně ovlivnily německou architekturu a design po stránce technické i estetické. Vše se následně stvrdilo v roce 1907. Naylor tento rok uvádí jako „jeden z nejvýznamnějších v historii průmyslového designu“.²³ A to je ze dvou důvodů. Za prvé byla ve firmě AEG zřízena oficiální pracovní pozice designéra.²⁴ Za druhé Muthesius v Mnichově inicioval založení *Deutscher Werkbund* – společnost s úkolem vyvíjet technické a estetické standardy v designu a architektuře.²⁵ Jak se po *Velké výstavě* v Londýně mohlo zdát, tedy že se řemeslo oddělilo od strojové výroby, tak se skrze *Deutscher Werkbund* umožnilo zahájení procesu spojení těchto dvou konceptů. Ovšem jednalo

21 SEMPER, Gottfried. *Wissenschaft Industrie und Kunst*. Londýn, 1851.

22 Gillian Naylor: *The Bauhaus*, New York, 1968, str. 14

23 Tamtéž: str. 20: „...one of the most significant in the history of industrial design.“

24 Naylor tento fakt nerozvádí. Přesto, že se dnes jedná o samozřejmost, v této době se jednalo o potvrzení designéra jako profese v průmyslu nezbytné.

25 Gillian Naylor: *The Bauhaus*, New York, 1968, str. 14

se zatím opravdu jen o zahájení. I v tehdejší Německu měly obě oblasti silné zastánce s malou ochotou vzájemné komunikace. Naylor přiřazuje k táboru industriálnímu, tedy k táboru požadujícímu standardizaci, Muthesiuse. K druhému táboru přiřazuje belgického architekta Henri Van de Velde, který v této době vedl školu Arts and Crafts ve Weimaru. Spor obou stran vyvrcholil na reprezentativní výstavě Werkbundu v Kolíně nad Rýnem. Muthesius zde požadoval plnou standardizaci a zakázání dekoru, florálních motivů apod. umocněných tehdy moderním Jugendstylem. Naproti tomu Henri Van de Velde chápal designéra jako umělce, pro nějž nemohou platit pravidla, který se vyjadřuje spontánně a standard mu škodí.²⁶ Celá situace se může zdát jako spor ohledně uplatnění či neuplatnění estetických prvků v designu. Ve skutečnosti to byl spíš spor dvou estetik. Henri Van de Velde požadoval estetiku dekorativní, Muthesius požadoval estetiku strohou až geometrickou.²⁷

Spor obou přístupů velmi přesně ilustruje obecnou situaci v současném designu. Dal by se označit za téměř základ paradoxní dichotomie, na němž design stojí. Osobní originalita autora je vkládána do artefaktu a skrze plán následně množena do řady duplikací. Jednoduše vyjádřeno: jedinečný výtvar je zhotoven pro duplikaci. Takovou synchronizaci táborů Veldeho a Muthesiuse ale umožnil až Bauhaus v čele s Walterem Gropiem.

3.4. Bauhaus

26 Tamtéž: str. 20-21

27 Dalo by se říct, že Muthesius v některých ohledech předznamenal principy funkcionalismu

Naylor dále poukazuje na snahu Německa o posílení spolupráce průmyslu a řemesla.²⁸ V tomto prostředí Gropius plně rozvinul novou profesi designéra, v níž skloubil potřeby řemeslné spontaneity a průmyslové standardizace. V roce 1914 měl Gropius nahradit ve vedení školy Arts and Crafts ve Výmaru právě rezignujícího Henriho Van de Velde. Gropiovi se však díky svým vyjednávacím schopnostem podařilo sloučit tuto školu s výmarskou akademií výtvarných umění. Založil tak novou školu s úplně novou koncepcí a nazval jí Bauhaus.²⁹

Gropius se snažil naplňovat vizi designéra, v níž nezbytný umělecký přístup dává život potřebným mrtvým formám stroje³⁰. Tuto vizi vymezuje v manifestu Bauhausu.³¹ Zde mimo jiné píše: „*Architekti, sochaři, malíři – my všichni se musíme vrátit k řemeslu! Neboť není nic jako umělecká profese. Není základní rozdíl mezi umělcem a řemeslníkem. Umělec je povýšený řemeslník*“.³²

Gropius nechal manifest vyzdobit dřevořezem od Lyonela Feiningera, na němž je znázorněna katedrála³³. I když Gropius skrze Bauhaus buduje nové vize architektury a designu, je manifest i dřevořez překvapivě historizující. Nejedná se však pouze o zvolený motiv katedrály – symbol zašlé slávy postavené na spolupráci řeme-

28 Gillian Naylor: *The Bauhaus*, New York, 1968, str. 20-26

29 Tamtéž: str. 43

30 Tamtéž: str. 34

31 Manifesto. *Bauhaus* [online]. [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <http://bauhaus-online.de/en/atlas/das-bauhaus/idee/manifest>

32 Tamtéž: „Architects, sculptors, painters – we all must return to craftsmanship! For there is no such thing as art by profession. There is no essential difference between the artist and the artisan. The artist is an exalted artisan.“

33 Tamtéž

sel. Nelze též přehlédnout vliv Johna Ruskina, ani celkovou idealizaci dávných dob. Gropius chtěl tedy vytvářet budoucnost na základě vzorové minulosti. Bauhaus se tak díky *Arts and Crafts* a industrializaci stal zásadní pro určení výrobních procesů, návrhářských postupů i estetických kritérií po zbytek 20. století.

Slovo design se díky tomuto vývoji dostalo do celospolečenského povědomí. V současnosti se můžeme setkat se seznamy aktuálních trendů designu fungujícími jako společenská norma dobrého vkusu.³⁴ Jedna z jejich příčin je právě masová průmyslová výroba, která potřebuje masovou spotřebu.

Výše jsme si ukázali, jak estetická kritéria pomáhala spoluutvářet historický vývoj designu. Estetické hledisko bylo ukázáno jako nezbytná složka, s níž je nutné při úvahách o designu počítat. Jak se tato složka projevuje, bude popsáno dále, avšak předtím je potřebné si objasnit termín *funkce*, který je s designem úzce spjatý.

34 Na příklad trendy v logo designu: Logotrends. *Logolounge.com* [online]. [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <https://www.logolounge.com/articles/logotrends>, interiérovém designu: Interior Design Trends 2016. *Elledecor.com* [online]. [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <http://www.elledecor.com/design-decorate/trends/news/g2873/interior-design-trends-2016/> nebo trendy webdesignu: <http://www.awwwards.com/6-web-design-trends-you-must-know-for-2015-2016.html>

4. Pojem funkce

V předchozí kapitole byla ukázána historie designu jako historie průmyslové výroby s estetickými kritérii. Design spadá do určité oblasti lidského konání i jeho výsledků. Toto konání je podle funkcionalismu prováděno pomocí funkcí. V této kapitole se proto budeme zabývat funkcí se speciálním ohledem na estetickou funkci.

Ve stati *Místo estetické funkce mezi ostatními* Jan Mukařovský uvádí, že některé architektonické směry pracovaly s iluzí možnosti jediné funkce.³⁵ Jen díky tomu bylo v tomto stylu možné uvažovat o návrzích budov nebo jejich částí s jedinou funkcí. Ale přitom člověk sám takové redukce není schopen, věcem nikdy nepřirazuje pouze jednu funkci. Funkce jsou přiřazovány veškerému konání a veškerým věcem okolního světa, jsou proto vzájemně provázané. Následně nabízí vlastní definici funkce: „*Funkce je sebeuplatnění subjektu vůči vnějšímu světu.*“³⁶

V předmluvě k Honzíkovi *Tvorbě životního slohu*³⁷ vymezuje Mukařovský funkci jako „*přizpůsobování věci účelu, kterému má sloužit.*“³⁸ Následně ale rovnou připomíná podstatné zastoupení člověka dosud nezmíněného. Čistý vztah věci a její funkce je bez člověka nemožný. Člověk řídí funkce určováním cílů. Teprve pokud

35 MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie*. Vyd. 1. Brno: Host, 2000. Strukturalistická knihovna.

36 Tamtéž: str. 177

37 Funkce je zde popisována v rámci architektonického funkcionalismu, nicméně je kladen velký důraz i na obecnou charakteristiku funkce. HONZÍK, Karel. *Tvorba životního slohu: stati o architektuře a užitkové tvorbě vůbec*. 2. vydání. S předmlouvou Jana Mukařovského. V Praze: Václav Petr, 1947. Plány a díla.

38 Tamtéž: str. 11

vezmeme v potaz hledisko člověka, který dává funkcím význam, vyjeví se souvztažnost mezi jednotlivými funkcemi a jejich struktura. Objektivní, nelidský pohled není možný, opuštění vztahu člověk-funkce má za následek zrušení funkce. Mukařovský tvrdí, že funkce jsou nezbytně obsaženy přímo v lidské *přirozenosti*, které dává klíčový podíl na vztahování se člověka ke světu a staví ji do opozice proti *lidské vůli*, pod níž patří i *libovůle*, jež je pouze povrchně generativní.

Nositel funkce je obvykle jakýkoli objekt se vztahem ke člověku. Funkce samotné nemají objektivní povahu v místě a čase neproměnnou. Jsou podmíněné jejich tvůrcem (člověkem), který žije vždy v určité společnosti. Člověk může být také nositelem funkce, ale je vždy jejím iniciátorem. Nositelem je tehdy, „*slouží-li, zcela podobně jako nástroj, svou činností k dosažení cíle*“.³⁹ Naopak iniciátorem funkce neboli obsluhou stroje je, „*užívá-li věci, popř. jiných lidí k dosažení jistých cílů, vždy však je subjektem jednání, jenž určuje nebo aspoň ovlivňuje cíle, účely, a tedy i funkce*“⁴⁰

Mukařovský popisuje vztah funkcí na příkladu stroje.⁴¹ Má dvě jasné úrovně, které můžeme označit za symbolickou a abstraktní hodnotu. Symbolická úroveň odkazuje k industriálním principům. Záměrně vytvořený soubor k udržení vždy totožných ustálených vztahů a důsledků příčin díky mechanickému konání generuje neustále stejný výsledek. Industrializace tedy vznikla díky strojovým principům

39 Tamtéž: str.11

40 Tamtéž: str. 11

41 Z Le Corbusierova výroku „*Dům je stroj na bydlení*“ na který obsáhle reagoval i český teoretik architektury Karel Teige, je Janem Mukařovským termín *stroj* vzat a rozveden do mnohem širšího historického i teoretického kontextu, než se kdy Le Corbusierovi podařilo.

neboli mechanismu, jenž dokáže plnit vždy jen hlavní požadavek, a to systematickou duplikaci stejného vzoru s maximálně podružnými odchylkami. Činnost mechanismu mimo plán je jeho chybou. Člověk v podobě *ručního pracovníka*⁴² nedokáže podobné požadavky naplnit, je nucen být buď vůči stroji konkurentem, nebo stroj obsluhovat. Tím přestane být *ručním pracovníkem* a začne být obsluhou nebo tvůrcem stroje. Abstraktní úroveň odkazuje k obecně platným zákonitostem, které jsou na hmotném stroji nezávislé. Je v ní jasné východisko: člověk přiřazuje věcem funkce. Věc sama o sobě funkci nemá, musí mít člověka, který ji přiřazuje. Člověk je s hmotným světem v kontaktu právě díky přiřazováním těchto funkcí. Bez funkcí tedy není možné nejen přetváření hmoty, ale také její percepce. Tuto nezbytnou nutnost Mukařovský nazývá *přirozenost*.

Člověk tedy vnímá i zachází s hmotným prostředím, v němž se nachází, pomocí funkcí, které mají charakter mechanismu. Člověk je sice tvůrce stroje, ale sám se přizpůsobuje jeho chování nebo jej dokonce napodobuje. Aby stroj správně obsluhoval, musí sám své chování omezit na jednoduché funkční úkony. Toto omezení má za následek hlubší poznání a uchopení funkcí. Základní schéma funkcí s představou o konkrétním účelu není omezeno čistě na praktickou oblast, proniká i do kulturních věd nebo do umění: „*Každé z jednotlivých umění počíná uvažovat o*

42 Ikdyž tak v textu není uvedeno, zdá se, jako by byl Mukařovský dobře obeznámen s Ruskinovou knihou *The nature of Gothic*. Mukařovského pojem *ruční pracovník* je kladen do opozice proti stroji ve smyslu industriálního 19. století. Vše mu nápadně zapadá do Ruskinova konceptu viktoriánského dělníka (workman), který bezmyšlenkovitě kopíruje vzor a středověkého řemeslníka (craftsman) pro nějž je vzor pouze subjektivní představou a odchylka od vzoru je svébytností vlastností tvorby.

své specifické funkci, aby jí mohlo co nejpřesněji přizpůsobit své výtvoř. Vzniká usilování o ‚čistou‘ poezii, ‚čisté‘ malířství, ‚čistý‘ film apod“⁴³

Ukázali jsme si, že funkce je nezbytným prostředkem pro lidské konání ve světě. Je používána pro běžné i specializované lidské chování. Zároveň jsme si výše popsalí teoretické základy, pomocí nichž industrializace stavěla na přesném použití funkce, pomocí kterého bylo možné vytvořit strojovou výrobu. Protože se člověk při užívání funkcí u stroje musí stroji přizpůsobit, je potřeba udělat malou odbočku ke vztahu podřízenosti a nadřízenosti člověka vůči stroji, v níž ukážeme, že člověk je stroji nadřízený.

4.1. Argumentace lidské nadřazenosti nad strojem

Ve smyslu výše uvedené abstraktní úrovně stroje je možné stroj chápat jako zákonitosti funkce tvořené člověkem. Tato úroveň je vždy nehmotná. Naproti tomu výše popsaná úroveň symbolická projevující se ve hmotném světě, je zatížená industriálním strojem. Takový artefakt je až na pomyslném konci řetězce. Před ním stojí na rozhodující pozici člověk přidělující funkci.⁴⁴ Stroj je tedy jakousi odvozeninou člověka. Mukařovského argumentace pro nadvládu člověka nad funkcí je zároveň argumentací pro nadvládu člověka nad hmotným strojem.

Mukařovský tu řeší dilema, které je díky stálému zvyšování množství strojů čím dál aktuálnější a zasahuje i do oblasti robotiky. Člověk je tedy z principu věci

43 HONZÍK, Karel. *Tvorba životního slohu: stati o architektuře a užitkové tvorbě vůbec*. 2. vydání. S předmluvou Jana Mukařovského. V Praze: Václav Petr, 1947. Plány a díla.

44 Tamtéž: str. 11

nutným vládcem stroje.⁴⁵ Pokud by tomu bylo naopak, byl by člověk ovládán vlastním vytvořeným cyklem, nikoli strojem, který je pouhým prostorovým projevem v hmotném světě.⁴⁶

4.2. Pojem estetická funkce

Vysvětlili jsme si, jak funkce slouží pro lidské vztahování se ke světu, že speciální přístup k funkci sloužil jako základ pro vznik industrializace a že také tyto funkce nemají omezení pouze praktické ale také náboženské či estetické. Než přistoupíme k vysvětlení dominance estetické funkce u designu, je vhodné vysvětlit, co je to estetická funkce z obecného hlediska.

Ve studii *Význam estetiky*⁴⁷ ukazuje Jan Mukařovský čtyři základní postoje ke světu. Jsou to postoj praktický, teoretický, magicko-náboženský a estetický. Tyto postoje později ztotožňuje s funkcemi, které můžeme okolnímu světu přiřazovat.

Ve funkci praktické se zaměřujeme na ovlivňování světa, chceme jej pozměnit k vlastnímu užitku. K tomu si vytváříme také různé nástroje, které nám pomohou skutečnost změnit. Kvalita nástroje je dána schopností skutečnost přetvářet. Vlastnosti, jenž se nehodí k naplnění očekávaného cíle, nevytváří nástroji přiřazenou hodnotu a obvykle pro nás neexistují. Příkladem této vlastnosti uvádí Mu-

45 Jako nejznámější obecně přijímané zákony pro podřízenost strojů a nadřízenost člověka jsou *Zákony robotiky* od Isaaca Asimova, více viz ASIMOV, Isaac. *Robohistorie*. V Praze: Triton, 2004. Trifid (Triton).

46 Stroj je vždy lidským mechanickým nástrojem a to i v případech, kdy je stroj schopný komunikovat stejně jako člověk. To se snaží dokázat např. John Searle Argumentem Čínského pokoje.

47 Tamtéž: str. 63-74

kařovský některá řemesla a profese: „*Lesníkovi je les rostlinnou kulturou, truhláři, bednáři, a koláři zásobárnou dřeva, myslivci úkrytem zvěře...*“⁴⁸

Funkce estetická je výrazně odlišná. Přeměňuje skutečnost ve znak. Vlastností znaku je odkazovat mimo sebe, avšak znak estetický neodkazuje na konkrétní objekt, ale odkazuje na veškerou možnou zkušenost recipienta. Je spojením s celým recipientovým světem. Estetická funkce není výlučně vázaná na umění, jejím nositelem může být cokoliv.

V běžném životě je podle Mukařovského estetická složka často přehlížena, přestože dochází k velké estetizaci našeho života (uvádí např. reklamu, bytovou kulturu, tělesno...⁴⁹). Důležitá tedy není otázka po lpění estetična na věcech, ale po tom, jak moc lpí estetično v lidské přirozenosti, z níž se neprojevuje pasivně nebo zřídkakdy, ale je přímo energickou složkou lidského jednání. Funkce sice nejsou neměnně obsaženy v okolním světě, ale jsou zde vždy obsaženy určitou mírou potence. Cokoli může nabýt jakékoli funkce. Stejně tak estetická funkce není provždy danou vlastností věcí. Estetická funkce je vždy přiřazována konkrétním subjektem konkrétní věci. V procesu přiřazování vzniká zároveň hierarchie podřízenosti a nadřízenosti vůči ostatním funkcím. Estetické funkce používají v různé míře i všechny oblasti mimoumělecké například řemesla a není možné najít oblast této funkce zcela zbavené.⁵⁰ Naopak umění používá vždy také funkce neestetické.

48 Tamtéž: str. 55.

49 Tamtéž: str. 174

50 Tamtéž: str. 173

4.3. Dominance estetické funkce a estetizace designu

Protože jsme vysvětlili, co je to estetická funkce, můžeme dále objasnit co se děje, pokud je estetická funkce dominantní a co z toho vyplývá pro náš vztah k designu.

Jak bylo řečeno estetická funkce není vázaná pouze na umění, jejím nositelem může být cokoliv. V umění samotném je ale estetická funkce dominantní: „...že v umění estetická funkce je funkcí dominantní, kdežto mimo ně i je-li přítomna má své postavení druhotné.“⁵¹ Jan Mukařovský pak pokračuje s připomínkou, že i když je dílo v kategorii umění, a má domněle estetickou funkci marginální a jinou funkci domněle dominantní, je to bráno jako polemika s bytostnou podstatou umění. Dominance estetické funkce je tedy u umění beze sporu: „Dokud na estetično nazíráme ze stanoviska umění, (...) není postavení estetické funkce problémem: estetická funkce zde vždy směřuje k nadvládě...“⁵²

Podle mukařovského strukturalismus nahrazuje pojem *krása* pojmem *funkce*.⁵³ Pokud bychom mluvili o zkrášlování výrobků s použitím strukturalistického slovníku musíme mluvit o přiřazování estetických funkcí. Je-li tedy design estetizován, to znamená má-li přiřazované estetické funkce, je zároveň zkrášlován, to znamená jsou mu přiřazovány rysy krásy. V okamžiku, kdy je těchto rysů tolik, že se stanou dominantními, stane se cokoliv uměním.⁵⁴

51 Tamtéž str. 88. K problémům doslovné interpretace této věty se později vyjadřuje Bohuslav Brouk v knize *Lidé a věci*. Více viz kapitola *Pošetilé estetické funkce*

52 Tamtéž: str. 169

53 Tamtéž: str. 171-172

54 Tamtéž: str. 185-186

Podle Mukařovského by tedy mělo platit následující: Pokud je u konkrétního designu estetická funkce dominantní, tento konkrétní artefakt se stává uměním. Je to tedy průnik množiny možných aplikací slova *design* s množinou možných aplikací slova *umění*. V praxi tvoří tento průnik nezanedbatelnou část uvedené množiny designu.

V předchozím textu bylo pomocí Mukařovského argumentace uvedeno, jak člověk využívá funkce ke svému postoji vůči světu, co je to estetická funkce a že u uměleckých děl je tato funkce dominantní. Zároveň bylo ukázáno že design, který má dominantní estetickou funkci se stává uměním. V následující kapitole zmíníme reakci Bohuslava Brouka na Mukařovského pojetí funkcí a položíme si otázku, jestli estetická funkce není pošetilostí. Poté si v další kapitole ukážeme jak byl pojem funkce prakticky aplikován v architektonickém směru funkcionalismus. Tento směr byl vybrán, protože je jasným příkladem snahy o funkční řešení a protože jeho principy zásadně ovlivňují designéry dodnes.⁵⁵

55 MICHL, Jan. *Funkcionalismus, design, škola, trh: čtrnáct textů o problémech teorie a praxe moderního designu*. Brno: Barrister, 2012. str. 305-309

5. Pošetilé funkce věcí

Bohuslav Brouk v poválečné době usazuje pojem funkce do kontextu budování nové socialistické společnosti⁵⁶. Při té příležitosti přichází s tvrzením, že estetická funkce je pošetilostí od níž je potřebné se odprostit.

Realizace představ šťastnější budoucnosti jsou podmíněné odklonem od starého buržoazního stylu života. V něm má malá vrstva tehdejších obyvatel vysoký životní standard dokazovaný vlastním domem či osobním automobilem. Takový způsob života, ale není podle Brouka možný. Plány nové společnosti počítaly s odklonem života často ztotožňovaným s měšťáctvím. Bylo nutné se zbavit řady pošetilých či zbytečných funkcí. Teprve na takto očištěných základech lze novou společnost vybudovat. Ve výčtu pošetilých funkcí podrobně popsanych v knize *Lidé a věci*,⁵⁷ v nichž je zasazena i estetická funkce, je kritice podrobena věcná lidská potřeba. Vztah člověka k věci popisovaný pomocí funkce je plánovaně racionalizován, revizován a přetvářen pro radikální očistu společnosti⁵⁸.

První, čeho se člověk na cestě k očistě musí zbavit, je pošetilé lpění na věcech nazvané chrematofilii.⁵⁹ Brouk zde rozděluje funkce do dvou základních kategorií.

První kategorií jsou funkce pošetilé. V jejich výčtu je např. funkce fiktivní hospo-

56 Za povšimnutí stojí, že ať už se jedná o novou socialistickou společnost nebo o novou funkcionalistickou společnost vzešlou z avantgardy, jako užitečný nástroj společenských změn se jeví funkce a životní styl

57 BROUK, Bohuslav. *Lidé a věci: (s kresbami, obálkou a v úpravě Václava Bláhy; se 16 stranami fotografických příloh)*. Praha: Václav Petr, 1947. Plány a díla.

58 Tamtéž: str. 15

59 Tamtéž: str. 17

dářská, reprezentační, obecná kultovní nebo etiketní. Předmět, kterému je přisuzována jedna či více takových funkcí získává statut krámu neboli zbytečného artefaktu při nabytí dominance těchto funkcí. Stejného statutu nabývají i předměty z druhé kategorie funkcí nepodstatných.⁶⁰ Do této kategorie jsou zařazeny funkce jako Zábavní, Atraktivní, Speciální emotivní, ale hlavně estetická funkce, kterou se budeme zabývat níže.

5.1. Pošetilá estetická funkce

Funkce estetická je lidmi spatřována nejen v jasně ozdobných předmětech, ale také ve věcech rozbitých či dávno vyšlých z módy. Lidé lpějící na takových předmětech dále Brouk přirovnává ke strakám nosícím do svého hnízda blyštivé předměty bez jiné než estetické funkce. Nesmyslnému hromadění se často nevyhnou ani esteticky působivé věci. Shromažďování takových předmětů je pouze pošetilostí.

Brouk reaguje na pojetí funkce Jana Mukařovského z předešlé kapitoly. Dominanci estetické funkce není možné chápat doslovně. „*Kdybychom si je tak vykládali, musili by býti uměleckými projevy totiž veškeré jablonecké tetry, jimiž se po vzoru barevných kolegynň zdobí naše ženy, umělé květiny, těšící se dodnes tak značné oblibě po celém světě, rozmanité dečky, podkládané ve ‚vzorných‘ domácnostech na každou plochu, atd.*“⁶¹ Na rozdíl od Mukařovského vidí tedy Brouk dva možné typy této dominance. Jsou jimi umění a pošetilé krámy.

60 Tamtéž: str.115

61 Tamtéž: str.117

Estetická funkce se vždy nerovná funkci umělecké. Lidský výtvar je uměním ve chvíli, kdy estetický účín dosahuje umělecké úrovně. Tento okamžik je sice také závislý na společnosti a době, podobně jako u Mukařovského, ale s tím rozdílem, že není nutná dominance estetické funkce nad ostatními, a pokud má daný artefakt dominantní estetickou funkci, nemusí být nutně uměním.⁶² Brouk shledává jakýkoliv neumělecký objekt s výraznou estetickou funkcí za zbytečný. Ve výsledku se tak jedná o brojení spíše proti úzké oblasti estetické funkce, která by se dala spojit s maloměšťáctvím či kýčem. Jde tedy o oblast designu, jež je skutečně na důrazu estetických vlastností postavena. Tyto vlastnosti jsou v Broukově podání člověku na obtíž. Ovšem v dnešní době má řada aplikací pošetilých estetických funkcí velmi blízko ke campu, který má legitimní být specifické estetické kvality.⁶³ Podle Brouka mají z těchto předmětů prospěch pouze obchodníci.⁶⁴ Dnes však podobné předměty mohou být právě pro svou hravost, nevážnost, subverzi apod. nositelem estetických vlastností.

V této kapitole jsme se seznámili s Broukovou reakcí na Mukařovského pojetí estetické funkce a s odmítavým postojem k oblasti designu která by dnes mohla mít blízko k estetice campu. Ukázali jsme, že estetické vlastnosti nemusí být v případě

62 Tamtéž: str.116, Brouk se vůči Mukařovskému snaží stavět do větší opozice, než v ní reálně je. Ve výsledku Brouk Mukařovského spíše doplňuje, než že by argumentoval proti jeho pojetí estetické funkce, normy a hodnoty.

63 Více k estetice kempu viz NOVOTNÁ, Pavlína. *Estetika campu*. České Budějovice, 2015. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích Filozofická fakulta.

64 BROUK, Bohuslav. *Lidé a věci: (s kresbami, obálkou a v úpravě Václava Bláhy; se 16 stranami fotografických příloh)*. Praha: Václav Petr, 1947. Plány a díla. Str. 137

neuměleckých objektů zbytečné. Jaký mají vztah estetické vlastnosti k praktickým funkcím u reálného designu si ukážeme v následující kapitole.

6. Funkční design a funkcionalismus

Mohlo by se zdát, že splnění funkčních požadavků je příčinou estetických vlastností designu. Zjednodušeně řečeno, že co je funkční je krásné. Pak by zároveň platilo, že zvyšování funkčnosti by bylo zvyšováním estetických vlastností designu. Jestli funkce může být příčinou důsledků v podobě formálních a estetických kvalit si ukážeme na funkcionalismu, což je aplikace tohoto předpokladu v reálném směru architektury a designu, jehož principy rezonují v teorii a praxi až do dnes.

Le Corbusier v roce 1927 publikoval pět bodů moderní architektury. Jedná se o pět předpokladů, které se staly radikální přeměnou dosavadní architektury. Jsou jimi následující podmínky. Výstavba domu na pilotech zruší jasný rozdíl mezi vnitřním a vnějším prostorem, umožní lepší pohyb lidí a dovolí zeleni lépe smazat hranici mezi pokojovými a zahradními rostlinami. Ploché střechy podmíněné technologickým vývojem posledních let umožnily otevření dalších prostorů pro společenský život či zeleň. Nosnou funkci budovy zastávají sloupy, takže jednotlivé zdi mohou být pouze jako nenosné příčky s libovolnými možnostmi uspořádání celého podlaží. Nový nosný systém budovy zároveň umožňuje dlouhá pásová okna, která lépe projasní interiér. Sloupy z armovaného betonu zároveň uvolňují fasádu, která je nezávislá na řešení vnitřních prostor.⁶⁵

65 CORBUSIER, Le. *Za novou architekturu*. 1. vyd. Překlad Pavel Halík. Praha: Petr Rezek, 2005.

Funkční hledisko je zde tak radikalizované, až se jedná o téměř mechanistický holismus moderní doby. Ostatně tento přístup je bytostně spjatý s Corbusierovou dobou, protože, jak sám píše, *v každém moderním člověku je mechanika*⁶⁶. Vše se promítá od plánování mimořádných konstruktérských úkolů, jako je projektování letadel nebo automobilů po nejvšednější činnosti, jako je spaní v posteli či sezení na židli. Le Corbusier kladl důraz na proporce, geometrii a řád v té nejčistší podobě ale zároveň požadoval splnění zadaného problému. Vše bylo podmíněno jasným kauzálním vztahům s jasným systémem: „Dům je stroj k obývání. Koupelny, slunce, teplá a studená voda, teplota podle přání, konzervace jídel, hygiena, krása daná proporcemi. Křeslo je stroj na sezení...“⁶⁷

6.1. Teigeho krása ve funkčnosti

Následně se budu zabývat textem *K teorii konstruktivismu*⁶⁸ od Karla Teigeho.⁶⁹ Teige dává konstruktivismu revoluční úlohu. Staví jej do nástroje budující nový světový řád. Zřiká se historických přístupů k estetice, odmítá múzy či svobodná umění. Místo toho radikálním řezem určuje estetiku novou, která podle něj má s touto dosavadní pramálo společného. Konstruktivismus nezbytně spoluutváří výrobní, sociální a hospodářské hledisko, je směrem, který zkoumá každý ze svých prvků s ohledem na jeho důležitost k celku a zřiká se jakékoliv slohovosti. „Kon-

66 Tamtéž: str. 104

67 Tamtéž: str. 72

68 TEIGE, Karel. K teorii konstruktivismu. In: *Archiweb* [online]. [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <http://www.archiweb.cz/salon.php?action=show&id=2947&type=17>

69 Autor sice píše o konstruktivismu a ne o funkcionalismu, ale jsem přesvědčený, že pro náš účel se ekvivalencí těchto dvou termínů nedopustím podstatného zkreslení. Dále píše o konstruktivismu jako o uměleckém směru, ale vzhledem k tomu, že bere architekturu a tím pádem i design jako podkategorii umění, jsou následující řádky platné i pro design.

*struktivistická teorie vyvozuje architektonický tvar z utilitární potřeby, z účelu a z materiálu, nikoliv z dekorativních fantasií.*⁷⁰ Jedinou slohovou mírou se stal sám člověk. Soudobá architektura se dostala díky technologickému vývoji do stádia velké konstruktivní svobody zejména díky železobetonu a litině. Konstruktivistická estetika je výsledkem uplatněné funkce zadané člověkem. Splnění úkolu je dokonalostí. Tento dokonalý vztah úkolu a jeho splnění je ukryt v naplněné funkci, která je maximální estetickou hodnotou tedy krásou. Zjednodušeně se tak dá říct: užitečné je krásné. Z výše zmíněného podle Teigeho vyplývá, že není rozdíl mezi uměleckou a technickou krásou, obě náleží stejnému účelu.

Výše jsme uvedli, že Le Corbusier považoval jako prioritu pro designéry a architektury určení problému. Cílem jejich profese bylo tento problém vyřešit. Vyřešení takového problému pokládá Teige za příčinu krásy. Z toho vyplývá následující. Architektura a design jsou artefakty řešící problémy. Ty artefakty, které problémy vyřeší, jsou krásné.

6.2. Michlova analýza

Jan Michl dokazuje, že základní premisa funkcionalismu, tedy že funkce je původcem všech tvarových projevů designu, nebyla realizována tak, jak by se mohlo zdát.⁷¹ Argumentuje nejen proti aplikaci funkcionalismu do reálného života, ale i

70 TEIGE, Karel. K teorii konstruktivismu. In: *Archiweb* [online]. [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <http://www.archiweb.cz/salon.php?action=show&id=2947&type=17>

71 Jan Michl publikoval k danému tématu řadu textů, které vyšly v různých jako samostatné články. Následující citace budou čerpat ze souhrnného vydání nejdůležitějších textů MICHL, Jan. *Funkcionalismus, design, škola, trh: čtrnáct textů o problémech teorie a praxe*

proti samotným teoretickým základům. Zároveň bude popsáno, že formální vlastnosti designu (včetně estetických) nemohou být důsledkem úplného řešení jednoho problému, a že teorie funkcionalismu nestojí na řešení problému, ale na estetizačních principech.

Michlova analýza sahá do oblasti historické i teoretické. Obě tyto oblasti jsou postaveny na rozboru pojmu *funkce* u hesla *forma následuje funkci*.

Historická analýza je ve stručnosti následující. Za původce hesla *Forma následuje funkci* bývá mylně označován americký sochař Horatio Greenough autor knihy esejů *Form and Function*⁷², ikdyž se v jeho knize ani jiných textech heslo samotné neobjevuje. Skutečným autorem je Louis Sullivan, který v článku *The Tall Office Building Artistically Considered* řešil vnější podobu výškových budov.⁷³ Současným architektonickým zvykem bylo jednotlivá patra vizuálně oddělovat, stylizovat či sdružovat do určitých celků. Vertikalita byla záměrně rozbíjena horizontálními liniemi a dekorem. Sullivan argumentoval, že tento způsob řešení není odrazem jeho výtvarného postoje, nýbrž, že je to nutnost *přírodního zákona*. Veškeré formy našeho světa jsou nutným výsledkem funkcí a veškeré funkce jsou z form zpětně rozpoznatelné. Jedná se tedy o všeobjímající přírodní princip na metafyzické úrovni. Z tohoto důvodu *forma následuje funkci*. Michl uvádí, že ve

moderního designu. Brno: Barrister, 2012.

72 BY HORATIO GREENOUGH, EDITED BY HAROLD A. SMALL a WITH AN INTRODUCTION BY ERLE LORAN. *Form and function: remarks on art, design, and architecture*. Berkeley: University of California Press, 1947.

73 SULLIVAN, Louis H. *Kindergarten chats and other writings*. New York: Dover Publications, 1979. Documents of modern art.

třicátých letech dvacátého století v Americe a ve čtyřicátých letech dvacátého století v Evropě bylo toto heslo užíváno modernisty jako argument funkcionalismu. Architekti a designéři se pasovali do role pouhých zprostředkovatelů nutných řešení různých problémů. Vznikala nová objektivní estetika s výrazovými prostředky nezávislými na vizuální zvyky daného místa.⁷⁴

U teoretického rozboru Michl uvádí tři možné významy slova *funkce*, které zásadně mění význam hesla *forma následuje funkci*.

První možný význam slova *funkce* nazývá Michl *skutečné fungování*.⁷⁵ Je to význam s jakým používají tento pojem vědci, je totiž odvozen z pozorování objektu. Pozorovatel (subjekt) systematicky pozoruje, jak se objekty neboli formy chovají, z čehož usuzuje závěry. V tomto významu ale heslo *forma následuje funkci* nedává smysl, protože je z formy odvozována funkce a nikoliv naopak.

Druhý možný význam slova *funkce* nazývá Michl *zamýšlené fungování*.⁷⁶ Je to význam odkazující k účelu či záměru nějakého artefaktu, bez ohledu na jeho účelové naplnění. Forma vzniká až důsledkem vymezení účelu. Neboli forma vzniká vždy po definici účelu. Jakou roli v této situaci hraje lidská libovůle už Michl nezmiňuje, nicméně dochází k závěru, že heslo *forma následuje funkci* je v druhém významu možné vykládat jako *forma následuje účel*, což může sloužit k obraně histo-

74 MICHL, Jan. *Funkcionalismus, design, škola, trh: čtrnáct textů o problémech teorie a praxe moderního designu*. Brno: Barrister, 2012. str. 95.

75 Tamtéž: str. 101

76 Tamtéž: str. 101-02

rizující architektury, což by funkcionalisté jistě nechtěli. Ti chtěli objektivní výtvarné tvarosloví pro moderní dobu.

Třetí možný význam slova *funkce* nazývá Michl *funkcionalistickou metafyzikou designu*. Je to význam nijak nesouvisející s lidským přáním po vykonání nějakého činu, sahá hluboko do metafyziky. S tímto významem počítali i Greenough a Sullivan. Michl uvádí, že operovali s instancemi jako „Bůh“, „tvůrce“, „esence“, „rozum“, „příroda“ apod. O třicet let později nedokázali moderní funkcionalisté pracovat se stejnými termíny, místo toho používali „duch doby“, „moderní epocha“ nebo „věk stroje“, nicméně se pořád jednalo o nadpřirozenou autoritu, která účel zadávala. Z tohoto pohledu se designér nesnažil vyhovět světským potřebám uživatele, ty byly irelevantní. Funkcionalistický designér se podílel na realizaci a implementaci nadpřirozeného řádu do přirozeného světa, uživatelskými problémy natož zadáním se nemusel zabývat.⁷⁷ Heslo *forma následuje funkci* dává smysl pouze ve třetím významu, kdy je funkce účel nebo požadavek určený nadpřirozeným principem a kdy se nevztahuje ke každodenním problémům světského života. Michl na jiném místě ukazuje představu obecné funkční dokonalosti jako nesmyslnou.⁷⁸ Lidské artefakty označuje za provizoria pro omezené množství řešení.

Podle Michla je funkcionalismus spíše estetickým programem. Uvádí, že byl považován svými následovníky za univerzální styl bez podléhání regionálním či historickým módním vlivům.⁷⁹ Pozice funkcionalistického designéra jako nástroje, byla

77 Tamtéž: str. 105-106

78 Tamtéž: str. 161-175

79 Tamtéž: str. 107

spíš argumentačním sofismatem pro uplatňování estetických principů. Jinak řečeno se funkcionalismus stal programovou estetizací designu. Michl označuje funkcionalistickou filozofii za „osvobozenecký boj“ architektů a designérů, kteří chtějí s konečnou platností rozhodovat nad formou svých výtvorů bez ohledu na zadavatele.⁸⁰ K podobným závěrům dochází i Bohuslav Brouk v úvahách o estetické funkci, odmítá čistě praktické od estetiky odproštěné pojetí designu i kvůli výtvarnému vzdělání designérů a celý funkcionalismus pokládá pouze za výrazně strohý estetický směr.⁸¹ Tento postoj k zadavatelům, jako osobám které jsou v procesu tvorby nadbytečné, přežívá u designérů dodnes.

V této kapitole jsme ukázali, jak se funkcionalismus snažil plnit problémy definované designérem, což z pohledu samotných funkcionalistů bylo považované za příčinu estetických vlastností designu. Následně byly popsány Michlovy argumenty, proč je funkcionalismus spíše estetickým programem než programem k řešení problémů. Ukázali jsme tedy, že estetizace je s designem úzce spjata, dokonce je tomu tak i v případě, kdy by se mohlo zdát, že je pouze výsledkem praktických potřeb.

80 Tamtéž: str. 109

81 BROUK, Bohuslav. *Lidé a věci: (s kresbami, obálkou a v úpravě Václava Bláhy; se 16 stranami fotografických příloh)*. Praha: Václav Petr, 1947. Plány a díla. Str. 117-119.

7. Termín umění

V předchozích kapitolách jsme došli k závěru, že vztah praktické a estetické složky je v teorii designu neustále revidován. Estetická složka u designu je alespoň v minimální míře nezbytná.⁸² Pokud se tato složka stane dominantní, jakýkoliv její nositel se stane uměním. Je tedy na čase se podrobněji zabývat pojmem umění, abychom následně mohli specifikovat, jak a případně kdy k tomuto termínu může být nějaký artefakt přiřazen. Funkce byly popsány pomocí Mukařovského strukturalistické teorie, která konstituuje funkce na kontextu. Na kontextu staví také Dantova konvencionalistická teorie umění, proto se jí dále budeme zabývat.

Rozlišení uměleckého a neuměleckého díla se zejména ve dvacátém a jedenadvacátém století stává obtížným úkolem. Podle textu *Svět umění* od Artura Danta nám k jeho plnění vždy dopomáhá nějaká teorie, na jejímž základě se řídíme.⁸³ Proto bude tento text jedním z hlavních vodítek následujících kapitol a občas bude doplněn myšlenkami z knihy *Zneužitie Krásky*.⁸⁴ Teorie není jen kritériem relevance daných objektů k sobě samé, ale vůbec umožňuje existenci toho, co termín zastupuje. V případě teorií umění Danto uvádí jako zásadní teorii umění jako imitace a teorii umění jako reality.⁸⁵ Obě teorie v následujících podkapitolách rozvedeme.

82 Více viz MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1966. Estetická knihovna.

83 DANTO, Arthur C. *Svět umění* in *Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. Estetika (Pavel Mervart).

84 DANTO, Arthur C. *Zneužitie krásy: estetika a pojem umenia*. 1. vyd. Překlad Jozef Cseres. Bratislava: Kalligram, 2008. Anthropos (Kalligram).

85 DANTO, Arthur C. *Svět umění* in *Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. Estetika (Pavel Mervart). Str. 97-100.

7.1. Teorie umění jako imitace

Jedná se o pravděpodobně stále nejsilnější definice umění zvláště v neodborné či poloodborné společnosti. Z historického hlediska jich bylo více, ale podle Danta mají společný základ, jímž je nápodoba neboli mimésis. Takové teorie předpokládají existenci okolního světa, který umění napodobuje podobně jako zrcadlo odráží obraz svého okolí. Tato kritéria zůstávala obecně platná, než v byla 19. století vynalezena fotografie a přišlo abstraktní umění a téměř většina výtvarných směrů po impresionismu. Kritiku proti umění jako mimésis vznášel už Platón, který je dokonce nestavěl ani do roviny laciné zábavy ani zbytečnosti, ale spíše klamu: „Co se týče napodobitele, zdalipak bude míti o tom, cokoli maluje, skutečné vědění ... napodobovací umění vůbec koná své dílo daleko vzdáleno od pravdy...⁸⁶ Ve 20. Století Nelson Goodman v textu Sedm výhrad proti podobnosti dokonce zpochybňuje podobnost jako příliš vágní pojem s minimální přesností.⁸⁷

7.2. Teorie umění jako reality

Tato teorie se vyrovnává s problémy v umění vzniklými s příchodem postimpresionistů. Danto tvrdí, že podle této teorie nejsou umělecká díla kopií reálných předmětů, ale jsou svébytnými artefakty tzv. neduplikáty.⁸⁸ Z pohledu teorie umění jako imitace by například malby Keitha Haringa mohly být klasifikovány jako dětské malůvky nebo Jacson Pollock jako autor neschopný stvořit obraz alespoň vzdáleně

86 Platón, Ústava: X 602-603.

87 GOODMAN, Nelson. Sedm výhrad proti podobnosti. *Aluze* [online]. 2008, (2) [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: http://www.aluze.cz/2008_02/07_studie_goodman.php.

88 DANTO, Arthur C. *Svět umění in Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. Estetika (Pavel Mervart). Str. 99.

odkazující ke skutečnosti. Teorie umění jako reality z nich nedělá špatné kopie, ale autonomní předměty, autor vytváří uměním novou realitu. Portrét papeže Inocence X od Diega Velázqueze tak může odkazovat ke skutečnosti méně než některá z jeho variací od Francise Bacona. Míra abstrakce není přímo úměrná míře realizmu.

7.3. Art world

Obě výše zmíněné teorie nám pomohou k určení uměleckého díla. Z předmětů běžných se stane pomocí určité konceptuální transformace umění. Danto si bere za příklad krabice Brillo od Andyho Warhola. Jedná se o překližkové krabice pomalované stejně jako skutečné krabice Brillo vypadající stejně jako se ve Warholově době prodávali v obchodech. S tím rozdílem, že Warholovy krabice byly uměním a skutečné nebyly. Co by se stalo kdyby Andy Warhol vystavil skutečné krabice z kartonu? Nic. Na principu věci by se nic nezměnilo. Jak to že jedna krabice může být uměleckým dílem a jiné nemůže? Je tomu tak protože podle Danta klasifikace díla jako umění není dána strukturálními vlastnostmi díla, ale světem umění: *Vidět něco jako umění vyžaduje cosi, co oko nemůže odhalit - atmosféru umělecké teorie, znalost dějin umění.*⁸⁹ Každý předmět náleží světu umění, prostoru, který jej popisuje a klasifikuje. Ať už se jedná o malířské barvy, zvukové samply nebo prací prášek, vše může být v jeden okamžik praktickým předmětem všedního dne – designem – a v jiný uměním. Podobně Nelson Goodman tvrdí, že uměleckost není fyzicky zakotvena v předmětech a proto není důležité se ptát: *Co je*

89 Tamtéž: str. 105

umění?, ale *Kdy je umění?*⁹⁰ Jan Mukařovský poukazuje, že umění je to, co má dominantní estetickou hodnotu, kterou určují sociální okolnosti.⁹¹

Arthur Danto v souladu s těmito i dalšími autory umisťuje identifikaci umění výhradně na stranu recipienta, společenského kontextu a konotací, které určují umělecky relevantní predikáty pomocí nichž je taková klasifikace možná.

V této kapitole jsme se seznámili s Dantovou teorií umění. Umění bylo klasifikováno pomocí umělecky relevantních predikátů, které konkrétní objekty do světa umění přiřadily. Než se dostaneme k aplikaci Dantovy teorie na design, je nutné se nejdříve zastavit u toho, co Danto nazývá predikáty.

90 GOODMAN, Nelson. *Způsoby svět tvorby*. Bratislava: Archa, 1996. Filosofie do kapsy.

91 MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1966. Estetická knihovna.

8. Estetické vlastnosti

V předchozí kapitole byl popsán svět umění, do něhož mohou být určité objekty zahrnuty. Podle Arthura Danta tvoří svět umění k tomuto pojmu vázaná historie a jakýsi dlouhodobý kontext. Příslušnost k tomuto světu je dána uměleckými predikáty. Avšak Danto nenabízí mnoho konkrétních příkladů jednotlivých predikátů.⁹² Z těchto důvodů si dále představíme některé části textu Estetické pojmy od Franka Sibleyho, který nám pomůže určit konkrétnější estetické vlastnosti, pomocí nichž se lépe určí dominance estetické funkce (podle Mukařovského), či umělecky relevantní predikáty (podle Arthura Danta).

Sibley uvádí, že při komentování uměleckých děl existují dva typy výrazů.⁹³ Pod první kategorií spadají výrazy jako „množství postav“, „život v průmyslovém městě“ nebo „světlé barvy“. Tyto výrazy je schopný používat téměř kdokoli, kdo používá daný jazyk. Avšak pokud mluvíme o „jímavosti“, „sevřenosti“ či „nevyváženosti“, je potřeba senzitivity, vkusu neboli estetické rozlišování či hodnocení. Sibley je označuje za estetické termíny, které je možné taky označit za vkusové pojmy. Tyto pojmy jsou používány zejména v souvislosti s uměleckými díly, ale objevují se i v mimoumělecké oblasti. Pokud tedy řekneme o díle, že je „působivé“, „melancholické“, „elegantní“, nemá Sibley na mysli vkus ve smyslu osobních preferencí, chce poukázat spíše na vkus hledající specifické kvality díla.⁹⁴ Pou-

92 Jako příklad nabízí v základním textu této teorie pouze příklady „figurativní“ a „expresivní“ viz DANTO, Arthur C. *Svět umění in Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. Estetika (Pavel Mervart). Str. 109-110.

93 ZUSKA, Vlastimil (ed.). *Umění, krása, šeredno: texty z estetiky 20. století*. Praha: Karolinum, 2003. Str. 23.

94 Tamtéž: str. 25

kazování na estetické kvality se děje obvykle pomocí mimoestetických vlastností.⁹⁵ Obraz tedy může být „smyslný“ díky použití „odstínů červených barev“ na „většiny plochy“.

Sibley následně ukazuje, že pouze mimoestetické rysy nemohou nikdy sloužit jako postačující podmínka pro aplikaci estetických termínů. Popis uměleckého díla pomocí mimoestetických termínů tím pádem nutně neutváří uplatnění konkrétních estetických termínů.⁹⁶ Máme pouze mimoumělecké rysy, které napovídají např. že „hranatost“ a „tloušťka“ pravděpodobně nebudou zastupovat „působ“. Nemožnost určení přesných podmínek pro uplatnění estetických termínů je dána jejich specifickým použitím. Pokud hovoříme o „modravém“ díle, máme na mysli kvalitu, vztahující se ke konkrétnímu dílu a ne nějakou obecnou hodnotu.⁹⁷

Přisuzování estetických vlastností objektům je podle Sibleyho činnost, v níž se zlepšujeme od mala.⁹⁸ Netýká se tedy pouze vysokého umění nebo jakýchkoliv jiných elitářských projevů estetiky. Je tedy běžným počínáním a v uměleckých soudech se pouze koncentruje, to je dle mého názoru potvrzením Mukařovského dominance estetické funkce. Proto Sibley vidí jakékoliv přisuzování estetických vlastností jako počátek umělecké kritiky hledající kvality díla. Domnívám se, že toto je důvodem, proč řada uměleckých galerií akcentuje estetické kvality designu a snaží se z nich udělat artefakty vhodné k vystavování. Každodenní proces přisu-

95 Podobně jako je tomu ve strukturalistické estetice Jana Mukařovského

96 ZUSKA, Vlastimil (ed.). *Umění, krása, šeredno: texty z estetiky 20. století*. Praha: Karolinum, 2003. Str. 25-28.

97 Tamtéž: str. 33-34

98 Tamtéž: str. 36

zování určité míry estetických vlastností je v tomto případě extrémně vyhraněn, soustředění na estetické kvality je tak velké, že se zapomíná na kvality praktické. Proto umělecké galerie zakládají tzv. designshopy.⁹⁹ Do nich umisťují díla, získávající estetické hodnoty často zejména díky galerijnímu prostředí. Záměrně tak estetizují výrobky designérů, které jsou tímto procesem předurčeny spíše k dalšímu vystavování než k praktickému užití.

V této kapitole jsme nastínili přisuzování estetických vlastností jednotlivým objektům. Sibley vidí v souladu s Mukařovským proces přisuzování estetických vlastností, jako každodenní činnost. Tu můžeme aplikovat na jakékoliv předměty. Zároveň, pokud bereme v potaz i Mukařovského dominanci estetické funkce popsanou v předešlých kapitolách, se stává jakýkoliv objekt aspirantem na umění, přičemž uměleckým dílem se stane právě pokud má estetická funkce majoritu, neboli pokud je dominantní. Dříve popsaná Dantova teorie světa umění nám slouží k ukotvení děl s dominantní estetickou funkcí. Taková díla nejsou solitérní, ale existují vždy v kontextu uměleckého světa. To vše nám posloužilo k popisu změny díla, která se děje přisuzováním estetických vlastností neboli estetizací. Z předcho-

99 České designshopy např. v galerii DOX viz *Designshop DOX* [online]. [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <http://www.dox.cz/cs/prostory-a-obchody/designshop> nebo v galerii GASK viz *Designshop GASK* [online]. [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <http://www.old.gask.cz/designshop-knihkupectvi> nejsou výjimkou v cizině se jedná o běžný např. Design shop v galerii MoMA viz *Design shop MoMA* [online]. [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: https://www.momastore.org/museum/moma/StoreCatalogDisplay_-1_10001_10451_ nebo v galerii Guggenheim Museum viz *Guggenheim Museum Designshop* [online]. [cit. 2016-05-06]. Dostupné z: <http://www.guggenheimstore.org/>

zích textů by se mohl design zdát jako jakýsi nedokonalý artefakt, čekající na své povýšení do uměleckého stavu.¹⁰⁰ Proto bude úkolem následující kapitoly ukázat důležité kvality designu.

100 Arthur Danto skutečně používá termín „povýšení“, na jehož základě by se mohla ostatní díla zdát jako podřadná umění.

9. Vlastnosti designu

V předchozích kapitolách byl popsán proces postupného posunu příslušnosti designu k pojmu umění. Je to důsledek přisuzování estetických vlastností neboli estetizace. Zároveň byla v předchozích textech ukázána estetická složka designu, jako vždy přítomná s různou měrou. Stejně jako má umění neboli objekt s estetickou dominancí vlastní specifické kvality, má je i design. Ukázat kvality designu je cílem následující kapitoly.

Danto popisuje svět umění, jako historický a teoretický kontext uměleckých děl. Jakékoliv umělecké dílo je proto v kontextu děl jiných. Označení čehokoliv za umění je tedy zároveň usazením do uměleckého kontextu.¹⁰¹ Při hledání kvalit designu můžeme analogicky ke světu umění označit určitý kontext a určitou historii za svět designu. V takovém případě je rovněž možné určovat designu relevantní predikáty, které svět designu obohacují a určují příslušnost děl do této kategorie. Charakter designu relevantních predikátů bude odlišný od umění relevantních predikátů. Sibley určil dva typy vlastností věcí estetické a mimoestetické.¹⁰² Druhý typ vlastností blíže nespecifikoval, ale jsem přesvědčený, že v oblasti designu relevantních predikátů se bude jednat spíše o ně.

Donald A. Norman se ve své knize *Design pro každý den*¹⁰³ snaží popsat univerzální principy užívání všedních věcí. Uvedl řadu kritérií a vlastností, která

101 Více viz kapitola Pojem umění

102 Více viz kapitola Vlastnosti estetické

103 NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010.

zajišťují lepší použitelnost lidských výrobků a tím vytváří dobrý design. Pokud bychom měli vybrat nejdůležitější designu relevantní predikáty, jsem toho názoru, že bychom neměli opomenout tuto zásadní knihu. Proto bude jako základ popisu všech níže uvedených predikátů sloužit Normanův text. Níže budou uvedené některé kategorie kvalit, které jsou pro design zásadní.

9.1. Účelovost

Každý předmět nabízí člověku řadu účelů. To, že „židle je stroj na sezení“,¹⁰⁴ tvrdil už dříve zmíněný Corbusier, Norman k tomu dodává, že vlastností, které podmiňují způsoby užití je celá řada, a tak židli můžeme i třeba přenášet atd. Tyto účely jsou zpravidla určeny kauzalitou.¹⁰⁵ Nejjednodušší soud je potom následující. Pokud akce A byla následovaná akcí B, akce A je zároveň nutnou příčinou akce B. Tyto závěry slouží jako nejrychlejší rozpoznání mechanismu např. zasunutí lístku do štípaček má za následek jeho označení, tudíž vložení dalšího lístku bude mít za následek znovu označení vloženého lístku. Ovšem jsou situace, kdy dojde k mylnému úsudku a lístek, u něž jsme si nevšimli ohnutého rohu, označen není. To se stává zejména u složitějších mechanismů. Typickým příkladem je počítačový software s příliš velkým množstvím proměnných, kdy je zpravidla obtížné identifikovat proč se věci dějí jinak, než uživatel předpokládal. U dobrého designu si uživatel odvodí cestu k účelu sám. Pokud se tak nestane, jsou pro vysvětlení účelu vytvářeny manuály, eliminující špatné užití. Asi nejpoužívanější textový editor na světě je

104 CORBUSIER, Le. *Za novou architekturu*. 1. vyd. Překlad Pavel Halík. Praha: Petr Rezek, 2005. Str. 72.

105 NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010. Str. 35.

Microsoft Word. Jeho manuál má 368 stran¹⁰⁶. Průvodce operačním systémem MAC ve verzi X, má dokonce 1252 stran, přesto jej prodejce uvádí slovy: „*Pořídili jste si Mac a potřebujete se rychle zorientovat v jeho operačním systému?*“.¹⁰⁷ I když tak velký počet stran těžko přispěje k rychlé orientaci v jakékoliv problematice, bezradný uživatel bude na takový manuál odkázaný, aby zjistil jak správně se má software použít. Uživatel si u každého designu nejdřív v mysli vytváří *konceptuální model*, což je schéma kauzalit a zákonitostí, neboli plán k čemu je a k čemu není objekt vhodný.¹⁰⁸ K tomu je dobrá i otázka po záměru s nímž byl předmět vytvořen, protože autor designu se snaží zvýraznit zamýšlený účel svého díla a všechny ostatní účely potlačit. Konceptuální model uživatele je odlišný od designérského konceptuálního modelu tzn. modelu autora. Uživatel vytváří svůj model interakcí s designem. Designér svou intenci znázorňuje skrze design samotný, ale i pomocí návodů, instrukcí, popisků značek apod, čímž vytváří *systémový obraz*. Čím je systémový obraz pro uživatele srozumitelnější, tím je shodnější s uživatelovým *mentálním modelem*. Záměrem designéra je, aby uživatel co nejrychleji dosáhl plánovaného cíle. Čím kratší je doba užívání designu před dosažením cíle, tím je design úspěšnější.

9.2. Srozumitelnost

Designér se u svého výrobku obvykle snaží o jednoduchost tvaru i *mentálního modelu*, aby tím zajistil přístupnost pro uživatele. Řada designérů se snaží nalézt

106 PECINOVSKÝ, Josef. *Microsoft Word 2013: podrobná uživatelská příručka*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013.

107 POGUE, David. *Mac OS X Lion: kompletní průvodce*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2013.

108 NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010. str. 38-43

univerzální, na technologiích nezávislé principy, podle nichž se uživatel řídí. Ladislav Sutnar už v roce 1945 sepsal několik základních pravidel vizuálního designu, které jsou platné i v dnešní digitální době.¹⁰⁹ To, co Sutnar rozvádí spíše na úrovni grafického a méně na úrovni produktového designu, Norman rozšiřuje na obecnou rovinu. Tvrdí, že abychom dokázali užívat nějaký výrobek, je zapotřebí kombinace *znalostí v hlavě* neboli paměť a *znalostí ve světě* neboli smyslové vjemy.¹¹⁰ Přestože nedokážeme z paměti určit výčet a pozici jednotlivých kláves námi používané klávesnice, jsme schopni ji používat, a někteří dokonce aniž by se na prsty dívali. V hlavě je uloženo jen nezbytné minimum informací pro užívání předmětů, zbytek získáváme ze světa. Pokud se chceme v užívání konkrétního předmětu zlepšit, musíme přesunout část informací ze světa do naší hlavy. Protože užíváme každý den tisíce a možná i desítky tisíc předmětů, pro snadnou obsluhu, potřebujeme jejich odlišnost.¹¹¹ Ne náhodou je žíravina balena do výrazně odlišné lahve než džus. Pokud bychom k všedním věcem přidali ještě věci nevšední, s nimiž se setkáváme zřídka, alespoň základní univerzální principy designu se jeví jako nutnost.

9.3. Limity

Pokud uživatel zjistí k čemu by mohl objekt sloužit a naplánuje si jak jej použije, pravděpodobně se před nebo při realizaci tohoto plánu setká s nějakými limity.

Norman tyto limity dělí do čtyř skupin a uvádí na příkladu stavebnice LEGO.¹¹²

Fyzické limity poznáme při interakci s hmotným světem. Jsou to situace, kdy

109 SUTNAR, Ladislav. *Design and Paper: Reprint 2003*. 1945, (19).

110 NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010. str. 80-81

111 NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010. str. 37.

jednoduše řečeno kostičky do sebe zapadají nebo nezapadají, mají nějaký tvar, barvu apod. *Sémantické limity* vymezují význam objektů, tudíž jestli složené kostky vypadají jako motorka nebo dům, kde případně sedí panáček, co dělá apod. *Kulturní limity* jsou podle Normana specifikací sémantiky na určitou kulturní konvenci. Modrá kostička na střeše auta tak může znamenat majáček, hosté restaurace jsou usazeni ke stolu nikoli na podlahu a ciferník hodin má dvanáct položek a ne třeba 120. *Logické limity* jsou velmi důležité pro vytváření mentálních map. V situacích s nedostatkem fyzických a kulturních vodítek využíváme logiku. Pomáhá nám řešit např. kam umístit poslední volnou kostičku, pokud máme jediné volné místo, kolik schodů bude mít dům při omezeném počtu kostek apod.

9.4. Chybovost

Chyby jsou s naším jednáním bytostně spjaty. Norman poukazuje na dva typy chyb - *zkratky a omyly*.¹¹³ První typy chybování jsou způsobené naším podvědomím, které aktivuje obvyklé jednání i v případech, kdy je potřeba se chovat neobvykle či naopak. V designu se jedná obvykle o činnost, na níž je uživatel navyklý, takže v okamžiku, kdy je náhle nucen své jednání v krátkém čase přehodnotit, selhává. Dobrý design se podle Normana snaží takové konfrontaci uživatele ušetřit, jinak by mohlo dojít ke znemožnění cíleného užití.¹¹⁴ Druhý typ chybování je způsobený špatným rozhodnutím vědomých úvah zejména na špatné analýze. Norman však upozorňuje na jistý zažitý omyl. Zdá se jakoby se lidská mysl rozhodovala zejména

112 NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010. str. 107-112.

113 NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010. str. 131-166.

114 Tamtéž: str. 138

logicky, ve skutečnosti je tomu spíše naopak. Člověk se rozhoduje spíše na základě prožitku než dedukce.¹¹⁵

Design se snaží odstranit chyby jak na úrovni artefaktu, aby stručně řečeno „fungoval správně“, tak i na úrovni uživatelské zkušenosti aby „uživatel věděl jak se má používat“.¹¹⁶

V této kapitole byly popsány některé kvality designu nespádající do estetických kvalit. Ukázali jsme jak se designér snaží navrhovat předměty, aby uživatelé co nejrychleji dosáhli požadovaného cíle, jak se design snaží své praktické funkce zvýraznit v maximální míře, aby nemohlo dojít k záměně s funkcemi nezamýšlenými, jak je design podřízený kulturním limitům, proto má velmi omezené možnosti, a jak se identifikované chyby opravují, aby ke splnění cíle vůbec došlo.

Pokud bychom připustili existenci výše popsaného světa designu, mohli bychom s ním nakládat podobně, jako se světem umění. U jednotlivých objektů bychom identifikovali jejich vlastnosti, na základě kterých by mohli náležet do daného světa a bylo by tak s nimi i zacházeno.

115 Tamtéž: str. 141

116 V současnosti je velmi oblíbená designérská metoda navrhování používaná zejména v informačních technologiích v oblasti interaktivního designu nazývaná *Iterative design* spočívá na řešení problémů cyklickým opakováním určitého procesu. Česky by se dala popsat jako opakované ověřování prototypu. Více např.: *Play as Research: The Iterative Design Process* [online]. [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: http://www.ericzimmerman.com/texts/Iterative_Design.html.

10. Závěr

V této práci jsme se zabývali estetizací designu. Ukázali jsme si, jaké objekty se termínem design označují a jaký mají vztah k estetickým soudům. To vše bylo vsazeno do historického kontextu, kdy byly už od doby průmyslové revoluce na design uplatňovány estetická i funkční kritéria. Z pohledu strukturalistické estetiky Jana Mukařovského jsme si ukázali, jak se člověk staví ke světu a předmětům okolo sebe pomocí funkcí. Estetická funkce člověkem objektů přisuzovaná byla přisouzena všem předmětům v rozličné míře. Zjistili jsme, že podle Mukařovského je dominance estetické funkce rysem uměleckých děl. Tato funkce není pošetilostí, jak by se podle Brouka mohlo zdát, protože má své vlastní kvality. Následně byl uveden příklad užití funkcí v historii architektury a designu. K tomu nám posloužil směr zvaný funkcionalismus. S pomocí argumentace Jana Michla byl tento směr ukázán spíše jako estetický než praktický a zároveň byl ukázán jako nástroj estetizace designérů a architektů sloužící dodnes. Pokud měly jejich výtvořiny dominantní estetickou funkci, mohly být pokládány za umělecká díla. Každé umělecké dílo náleží do světa umění, jak bylo dříve popsáno, a do tohoto světa je podle Arthura Danta zařazeno pomocí umělecky relevantních predikátů. Ovšem abychom zjistili jak predikáty a vlastnosti umění vypadají, museli jsme si je s pomocí Franka Sibleyho lépe popsat. Díky tomu jsme zjistili, že přisuzování estetických vlastností je zároveň hledáním estetických kvalit. Analogicky k tomuto procesu jsme na závěr připustili existenci světa designu. To nám umožnilo hledat neestetické kvality i u designu.

11. Seznam použité literatury a internetových zdrojů

BROUK, Bohuslav. *Lidé a věci: (s kresbami, obálkou a v úpravě Václava Bláhy; se 16 stranami fotografických příloh)*. Praha: Václav Petr, 1947. Plány a díla.

CORBUSIER, Le. *Za novou architekturu*. 1. vyd. Překlad Pavel Halík. Praha: Petr Rezek, 2005.

DANTO, Arthur C. *Zneužitie krásy: estetika a pojem umenia*. 1. vyd. Překlad Jozef Cseres. Bratislava: Kalligram, 2008. Anthropolos (Kalligram) .

DANTO, Arthur. *Svět umění in Co je umění?: texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. Estetika (Pavel Mervart). ISBN 978-80-87378-46-5.

Design: aktualita, nebo věčnost?: antologie textů k teorii a dějinám designu. Vyd. 1. V Praze: Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2005.

GOODMAN, Nelson. Sedm výhrad proti podobnosti. *Aluze* [online]. 2008, (2) [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: http://www.aluze.cz/2008_02/07_studie_goodman.php.

HONZÍK, Karel. *Tvorba životního slohu: stati o architektuře a užitkové tvorbě vůbec*. 2. vydání. S předmlouvou Jana Mukařovského. V Praze: Václav Petr, 1947. Plány a díla.

LAMAROVÁ, Milena. *Století designu*. 1. Praha: Uměleckoprůmyslové muzeum v Praze, 1984.

LOOS, Adolf a Bohumil MARKALOUS. *Řeči do prázdna: soubor statí o architektuře, bydlení, ústrojí a jiných praktických věcech*. Vyd. 2. Kutná Hora: Tichá Byzanc, 2001.

KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. V českém jazyce vyd. 2., dopl. a rev. Překlad Kateřina Křížová, Lucie Vidmar. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2009.

MICHL, Jan. *Funkcionalismus, design, škola, trh: čtrnáct textů o problémech teorie a praxe moderního designu*. Brno: Barrister, 2012.

MILLER, Judith. *Užití umění*. V Praze: Slovart, 2008.

MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie z estetiky*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1966. Estetická knihovna.

MUKAŘOVSKÝ, Jan. *Studie*. Vyd. 1. Brno: Host, 2000. Strukturalistická knihovna.

NAYLOR, Gillian. *The Bauhaus*. London: Studio Vista, 1968.

NORMAN, Donald A. *Design pro každý den*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Dokořán, 2010.

PLATÓN. *Ústava*. 4., opr. vyd. Překlad František Novotný. Praha: OIKOYMENH, 2005.

RUSKIN, John. *The Nature of Gothic*. Kelmscott Press, 1892.

SUTNAR, Ladislav. *Design and Paper: Reprint 2003*. 1945.

TEIGE, Karel. K teorii konstruktivismu. In: *Archiweb* [online]. [cit. 2016-04-29]. Dostupné z: <http://www.archiweb.cz/salon.php?action=show&id=2947&type=17>.

ZUSKA, Vlastimil (ed.). *Umění, krása, šeredno: texty z estetiky 20. století*. Praha: Karolinum, 2003.