

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

LIDOVÁ SLOVESNOST V DESIGNU PRODUKTU

Markéta Formánková

Plzeň 2022

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program **Design**  
Specializace **Design nábytku a interiéru**

**Bakalářská práce**  
**LIDOVÁ SLOVESNOST V DESIGNU PRODUKTU**

**Markéta Formánková**

Vedoucí práce: Mgr.art. Jana Potiron, ArtD.

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2022**

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2020/2021

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Markéta FORMÁNKOVÁ**  
Osobní číslo: **D19B0183P**  
Studijní program: **B8208 Design**  
Studijní obor: **Design, specializace Design nábytku a interiéru**  
Téma práce: **LIDOVÁ SLOVESNOST V DESIGNU PRODUKTU**  
Zadávající katedra: **Katedra designu**

### Zásady pro vypracování

#### *Anotace zadání:*

*Kolekce nábytku nebo interiérových doplňků odkazující na myšlenky řemeslné tradice a slovesné útvary ústního podání. Student navrhne produkt, ve kterém se inspiroje lidovým ústním podáním, prezentován současným jazykem.*

#### *Podmínky odevzdání práce:*

*Poster 1000X700 mm s produktovou fotografií*

*Brožura obsahující technické výkresy, fotografie, vizualizace*

*Realizace objektů 1:1, v počtu minimálně 2 kusů*

#### *Tvůrčí záměr:*

Zvolila jsem si téma lidové slovesnosti, kterým se často v mnoha ohledech inspiroji. Z lidových a tradičních postupů a technik, které jsou léty osvědčené, lze čerpat spoustu nápadů a informací. Ráda bych téma zpracovala jako produkt se současnými požadavky, inspirovaný lidovými zvyky.

#### *Způsob realizace:*

Technika zpracování vyplývá z finálních návrhů. Postup: rešerše, brainstorming, metodologie designu, konzultace návrhů, skici, vizualizace a výroba modelu. Výsledek bude prezentován formou modelu nebo prototypu v měřítku, který vyplývá z finálního návrhu, 2D poster o rozměrech 100x70cm, doplněn odpovídající obrazovou a písemnou dokumentací.

#### *Cíl:*

- Připomenutí nebo objasnění tradice a lidové tvorby.
- Produkt, který bude vyhovovat standardním potřebám člověka a nebude mu na obtíž.
- Použití prvku nebo postupu z lidové tvorby na finálním produktu

#### *Předpokládaný charakter výstupu:*

Charakter i počet kusů vyplývá v průběhu navrhování. Minimální rozměr výrobku je stanoven na 40x40x20cm. Dokumentace bude obsahovat produktové fotografie, popis, technické a výrobní výkresy.

#### *Rozsah průvodní zprávy:*

Rozsah průvodní zprávy je stanoven vedoucím práce na minimálně 15 normostran textu. Maximální rozsah (včetně příloh a obrazové dokumentace) je stanoven na 60 stran.

Rozsah teoretické části: **min. 15 normostran textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

#### Seznam doporučené literatury:

Brooker, G., Stone, S.: *Co je interiérový design?* Mies: Rotovison, 2010.  
Fairs, M.: *Design 21. století – nové ikony designu, od masového trhu k avantgardě.* Praha : Slovart, 2007.  
Fairs, M.: *Green Design.* Berkley: North Atlantic Books, 2009.  
Kolesár, Z.: *Kapitoly z dějin designu.* Praha : Vysoká škola umělecko-průmyslová, 2004.  
Norman, Donald A.: *Design pro každý den.* Praha : Dokořán, 2010.  
Petranský, L. : *Teória a metodológia designu.* Technická univerzita ve Zvolenu, 1994.  
Weinschenk, Susan.: *100 věcí, které by měl každý designér vědět o lidech.* Brno : Computer Press, 2012.  
Yudina, A.: *Furniture.* Londýn : Thames and Hudson Ltd, 2015

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. art. Jana Potiron, ArtD.**  
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

**Doc. akademický malíř František Steker v.r.**  
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát!

Duben 2022

.....

Podpis autora

Děkuji své vedoucí bakalářské práce Mgr. art. Janě Potiron, ArtD. za motivační a přínosné konzultace, věcné připomínky i za pomoc v průběhu mého studia. Také bych chtěla poděkovat své rodině a nejbližším přátelům, kteří mě nikdy nepřestali podporovat v mé tvorbě.

# Obsah

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE .....	8
1.1 Střední škola .....	8
1.2 Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara.....	9
1.2.1 První ročník.....	9
1.2.2 Druhý ročník .....	10
1.2.3 Třetí ročník .....	10
2 VOLBA TÉMATU PRO BAKALÁŘSKOU PRÁCI.....	11
3 PŘÍPRAVNÝ PROCES A REŠERŠE.....	11
3.1 Co je to vlastně stres a proč ho prožíváme .....	12
3.1.1 Pomůcky pro odbourání stresu .....	14
3.1.2 Akupresura a aromaterapie.....	15
3.1.3 Haptika, sematosenzorický systém .....	16
3.2 Hra .....	17
4 VYTYČENÉ CÍLE.....	18
4.1 Cíl práce .....	18
4.2 CÍLOVÁ SKUPINA.....	18
5 PROCES NAVRHOVÁNÍ.....	20
6 REŠERŠE MATERIÁLŮ .....	25
6.1 Fáze 1.....	26
6.2 Fáze 2.....	29
6.2.1 Hledání vhodného materiálu.....	29
6.2.2 Materiálové zkoušky.....	31
7 ZHOTOVENÍ VÝROBKU .....	32
8 POPIS ZHOTOVENÉHO VÝROBKU .....	37
9 ZÁVĚR .....	40
9.1 Přínos pro design .....	41
10. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	42
11. RESUMÉ .....	44
12. SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH.....	45

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

### 1.1 Střední škola

Když jsem se musela v 15 letech rozhodnout, jakým směrem se bude ubírat mé budoucí profesní zaměření, rozhodla jsem se pro design. Nastoupila jsem na Střední školu oděvního a grafického designu v Lysé nad Labem na obor Design interiéru a textilního výtvarnictví. Tento obor obsáhl základy téměř všech dovedností, které nabízely ostatní studované obory. Mimo studia designu interiéru se na této škole vyučovalo oděvní modelářství a grafický design, což mělo velký vliv na naše studium.

Během prvních let studia jsem se naučila pracovat s perspektivou, ergonomií, zkoušet nové techniky výroby a zlepšila se má dovednost v šití, čalounění a hlavně v grafických programech. Pomohlo mi to získat sebedůvěru a začít se o obor zajímat ještě více.

Zadání prací byla různá, od šití polštářů, výroby taburetů, laviček, svítidel až po navrhování celých místností, kde se prolínaly všechny aspekty studia jako je šití, čalounění, grafická prezentace, technické výkresy a modelování v 3D programu.

Jako závěrečnou maturitní práci jsem navrhovala interiér mateřské školy, kde jsem kladla důraz na přírodní materiály a příjemnou atmosféru, kterou měl interiér vytvořit. Tento návrh se setkal s velice kladným hodnocením a mě utvrdil, že chci v tomto oboru pokračovat i v dalším studiu.



Obrázek 1 – Maturitní práce – Návrh designu mateřské školy



## 1.2 Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Po střední škole jsem se rozhodla zkusit talentové zkoušky právě na Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara. Rozhodující pro mě byly kladné reference od mých spolužaček ze střední školy. V oboru jsem se chtěla nadále zdokonalovat a získávat od profesorů zkušenosti z praxe a najít jiný pohled na problematiku designu, než jsem znala doposud.

Při studiu jsem si uvědomila několik mých typických znaků navrhování a ráda bych se jich držela i nadále.

### 1.2.1 První ročník

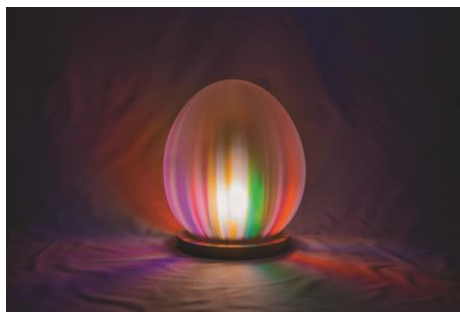
První ročník studia byl velmi obsáhlý. Rozvíjeli jsme se v mnoha směrech a objevovali nové způsoby myšlení. V našem hlavním ateliéru jsme mimo jiné dostali téma klauzurní práce „Pádlo“. To pro mě bylo velmi podstatné téma, protože mi pomohlo uvědomit si, jak to v našem oboru a na našem hlavním předmětu funguje. Velmi často pracuji se dřevem a jinými přírodními materiály a ráda se inspiroji tradičními, lidovými nebo historickými postupy a myslím, že můj návrh pádla to přesně vystihuje. Je inspirováno indiánskými pádly, vyrobenými z obyčejné větve. Má poukazovat na to, že nemáme zapomínat na tradiční a léty ověřené technologie a stále existují věci, u kterých se můžeme inspirovat.



Obrázek 2 – Klauzurní práce – Indian paddle

### 1.2.2 Druhý ročník

Přes všechny problémy, kterým jsme jako společnost museli čelit jsme i v druhém ročníku nezháleli. Velmi zajímavé a pro mě stěžejní klauzurní téma bylo Tajemství. I zde jsem se inspirovala historií, konkrétně vitrážemi. Vytvořila jsem svítidlo, které v sobě skrývá instalaci z barevných skel, čímž vytvoří atmosféru, kterou nikdo nečeká. Myslím, že tento produkt opravdu splňuje zadané téma. Naší profesorkou Janou Potiron bylo svítidlo vybráno společně s ostatními výrobky spolužáků na výstavu Designblok 2021.



Obrázek 3 – Klauzurní práce – Glassy light

### 1.2.3 Třetí ročník

V posledním ročníku studia byla má klauzurní práce návrh skutečných prostor Střední školy hotelnictví a cestovního ruchu ve Skvrňanech. Do budovy jsem se snažila vnést světlo a trochu přírody pro příjemnější atmosféru. Pracovala jsem proto s motivem dubového dřeva a rostlin, které mají působit útulně a příjemně na všechny návštěvníky školy a nově navržené kavárny.



Obrázek 4 – Klauzurní práce – návrh designu hotelové školy

## **2 VOLBA TÉMATU PRO BAKALÁŘSKOU PRÁCI**

Když jsem přemýšlela nad výběrem tématu, věděla jsem, že chci, aby byl můj produkt nějakým způsobem užitečný a zároveň se zde mohla promítnout má tvorba s tradičními a zároveň inovativními materiály a postupy. Právě proto se mi nejvíce zalíbilo téma Lidová slovesnost. U tohoto tématu jsem měla určitou svobodu ve výběru konkrétního směru, jakým se budu ubírat. Abych si téma lépe specifikovala, rozhodla jsem se najít takové přísloví, které by mě inspirovalo a pomohlo mi najít takový koncept, který by se mi nejvíce zamlouval. Nakonec jsem si vybrala dvě přísloví. „Komu se nelení, tomu se zelení“ a „Kdo si hraje, nezlobí“. Rozhodla jsem se pro to druhé. Přišlo mi, že lépe zapadne do toho tématu, kterým se chci zabývat.

A jelikož jsem si dala za cíl, že má výsledný produkt společnosti něčím přispět, zaměřila jsem se na problematiku stresu ve společnosti. Jelikož výsledky množství úrovně stresu ve společnosti jsou velmi znepokojující a ani já nejsem výjimkou. Tlak, který působí na lidi je v posledních letech i měsících čím dál tím silnější. Události jako je pandemie Covid 19 nebo právě probíhající válka na Ukrajině, mě utvrdily v názoru, že stres je potřeba řešit mnohem intenzivněji než tomu bylo doposud. Určitě i já se mohu zařadit do skupiny lidí, kteří prožívají stres velmi často a intenzivně. Zním nejen pocity, ale i vedlejší účinky, které se kvůli těmto vypjatým situacím projevují. Rozhodla jsem se proto, že navrhnu produkt, který bude lidem pomáhat lépe zvládat a ventilovat vnitřní napětí.

## **3 PŘÍPRAVNÝ PROCES A REŠERŠE**

Pro toto téma je výzkum i rešerše velmi důležitou součástí. Abych problematice lépe porozuměla, musela jsem prozkoumat několik oblastí vztahujících se nejen k tématu stresu a hry, ale i k možnému řešení, případně procesů jak docílit co nejlepšího efektu. Na základě výzkumů a rešerše jsem se zaměřila na cílovou skupinu, díky které jsem udržela směr, kterým jsem se následně ubírala.

### 3.1 Co je to vlastně stres a proč ho prožíváme

Stres není jen novodobý problém. Téměř každý tvor na planetě zažívá stresové situace, při ohrožení života. To samé samozřejmě prožívají i lidé. Už od počátku lidského vývoje se tyto pocity objevují v situacích, kdy hrozí smrt. Je to obranný mechanismus organismu. Tělo se připravuje na nebezpečnou situaci. Tímto se organismus dokáže rychle zmobilizovat. Zvýší se tlak, rozšíří zorničky, člověk začne rychleji dýchat. To zajistí lepší okysličení mozku a krve. Tělo je tímto nastartováno na útok nebo také na útěk. V dnešním moderním světě nejde většinou o život, ale mozek to vyhodnotí jako totožnou situaci.<sup>1</sup>

Rozdíl mezi 21. stoletím a pravěkem je ten, že v této době máme mnohem více podnětů ke stresu, než tomu bývalo před tisíci lety. Je na nás vyvíjen mnohem větší tlak s mnoha směrů. Nejde už jen o přežití. Musíme myslet na to, jak se chovat. Snažíme se zapadnout do nastavených společenských skupin, abychom mohli žít spokojený život, nebo ho alespoň zařídit budoucím generacím. I moderní technologie zvyšují procenta vystresovaných lidí. Společnost je zahlcena informacemi a nereálným očekáváním, které je způsobeno sociálními sítěmi.<sup>2</sup>

Občasné stresové situace nám neublíží, udržují tělo ve střehu a trénují mozek k lepším výkonům. Ovšem permanentní nebo častý stres má na náš organismus špatný vliv. Dochází ke zvýšenému tlaku, který se může stát problémem až do konce života, stoupá krevní cukr, který může způsobit diabetes a neustálé napětí může přerůst v úzkosti nebo deprese. Všechny tyto diagnózy jsou pro organismus velmi vážné a je potřeba vyhledat odbornou pomoc. Léčba je buď celoživotní, nebo na velmi dlouhou dobu. Před tím, než se projeví tyto závažné nemoci, můžeme pozorovat krátkodobé nebo i dlouhodobé příznaky, kterými nám tělo dává najevo, že není vše v pořádku. Mezi

---

<sup>1</sup> Váš dnešní stres je dědictvím po lovcích mamutů - Ordinance.cz. Ordinance - Ordinance.cz [online]. Dostupné z: <https://www.ordinace.cz/clanek/vas-dnesni-stres-je-dedictvim-po-lovcich-mamutu/>

<sup>2</sup> Velká studie o stresu a depresi: Moc předjímáme - Vitalia.cz. Vitalia.cz - největší server o zdraví [online]. Copyright © 1997 [cit. 27.04.2022]. Dostupné z: <https://www.vitalia.cz/clanky/velka-studie-o-stresu-a-depresi-nejcastejsi-je-stres-predjimajici/>

nejčastější patří nespavost, vyčerpaný organismus, bolest hlavy, závratě, stažený žaludek a pocit těžkosti, celkové svalové napětí, špatné trávení, zrychlená srdeční činnost, nechutenství či přejídání se, sexuální nechutenství a agresivita.<sup>3</sup>

Každý člověk se vyrovnává se stresem jinak. Často lidé vyhledávají činnosti odlišné od hlavní pracovní náplně. Například lidem pracující v matematickém oboru nepomůže činnost, u které musí počítat. Není divu, že většina lidí vyhledává práce manuální, jako je například šití, truhlářství, zahrádkaření, uklízení nebo vaření. Tímto zaměstnávají mozek opačným směrem, nutí ho zapojit druhou mozkovou hemisféru, rozvíjet jiné dovednosti a tím i zapomenout na starosti spojené s každodenní prací. Funguje to tak u téměř všech typů lidí. Manuálně pracující člověk si naopak rád přečte knihu nebo se podívá na vědomostní soutěž, u které přemýšlí úplně jinak.

Z mého výzkumu, který jsem již zmiňovala, vyplývá, že 73% lidí stres nijak neřeší nebo ho nezažívají. U zbylých 20% respondentů se objevovaly tyto odpovědi. Procházka, sport, pobyt v sauně, ve vaně, aromaterapie, vonná svíčka, meditace, stolní hry, rozhovory s přáteli, výlet s rodinou, vyřezávání, pobyt v dílně, jízda na motorce, poslech hudby či chvilková změna prostředí.

Tyto situace nezařídí, aby se člověk při rizikových situacích necítil ve stresu, ovšem dokážou ho odbourat, případně zmírnit, nikoliv potlačit. V průzkumu se objevily i odpovědi o alkoholu. Ten však příznaky pouze potlačí a to pouze po dobu působení alkoholu v krvi. Časté pití alkoholu navíc způsobuje oslabení imunity a následně i závislost. Díky tomu je člověk méně odolný vůči vypjatým situacím.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Velká studie o stresu a depresi: Moc předjímáme - Vitalia.cz. Vitalia.cz - největší server o zdraví [online]. Copyright © 1997 [cit. 27.04.2022]. Dostupné z: <https://www.vitalia.cz/clanky/velka-studie-o-stresu-a-depresi-nejcastejsi-je-stres-predjimajici/>

<sup>4</sup> Někteří Češi během nouzového stavu zvýšili spotřebu alkoholu. Ten však oslabuje imunitu | ZP MV ČR. Využijte příspěvky na prevenci | ZP MV ČR [online]. Copyright © 2020 ZP Zdravotní pojišťovna [cit. 14.04.2022]. Dostupné z: <https://www.zpmvcr.cz/o-nas/aktuality/nekteri-cesi-behem-nouzoveho-stavu-zvysili-spotrebu-alkoholu-ten-vsak-oslabuje-imunitu>

Chronickému stresu se ne vždy lze vyhnout. Může nás do něj přivést životní nebo pracovní situace. Někteří lidé jsou na vypjaté situace citlivější, jiní si snaží zvyknout, předcházet jim, nebo stres odbourávat jinak. Faktem ovšem je, že na stresové situace si nelze zvyknout ani je nejde dlouhodobě potlačovat. Někteří lidé jsou více odolní stresu a pracovat pod tlakem jim nevádí. Ovšem z dlouhodobého hlediska je tento stav při neřešení situace neudržitelný.<sup>5</sup> Nejlepším lékem je fyzická aktivita. Při ní se namáhají svaly, okysličuje mozek, vyplaví se adrenalin a tvoří se endorfiny, které navozují pocit štěstí. Je dobré provozovat aktivity, které nás baví a které nám přesunou myšlení jiným směrem. Hlavní je i dostatek spánku.<sup>6</sup>

V zaměstnání podporuje klidnou náladu naslouchající šéf, přátelský a kolegiální kolektiv, pocit bezpečí, možnost vyřízení osobních telefonátů během pracovní doby, nebo možnost vzít si dovolenou v době, kdy ji zrovna zaměstnanec potřebuje. Pokud je míra stresu neúnosná, vyplatí se změnit prostředí.

### **3.1.1 Pomůcky pro odbourání stresu**

Velkou senzací se staly uklidňující videa na sociálních sítích, kde jsou zobrazovány činnosti působící na náš mozek velmi harmonicky a klidně. Například když se umyje okno bez šmouh, předměty, které přesně navazují na sebe bez viditelnosti spáry, rovnoměrné rozkrojení dortu apod. Nemusíme být zrovna perfekcionista, abychom tato videa náležitě ocenili. Náš mozek se díky této stimulaci cítí uspokojený. Tímto chci říci, že činností, které nás mohou odvést od napětí, je nespočet a mohou být jakkoliv zvláštní. Ve výčtu těchto nejznámějších činností chci poukázat hlavně na ty, které mohou pomoci ihned, a k jejich provozování není potřeba dlouhá příprava. Jsou to například antistresové omalovánky,

---

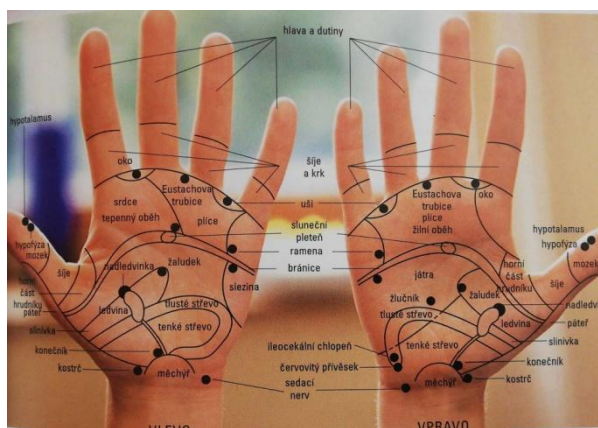
<sup>5</sup> Stress and your health: MedlinePlus Medical Encyclopedia. MedlinePlus - Health Information from the National Library of Medicine [online]. Dostupné z: <https://medlineplus.gov/ency/article/003211.htm>

<sup>6</sup> How Sports Can Help Reduce Stress and Ease Depression. WebMD - Better information. Better health. [online]. Copyright © 2021 WebMD, LLC. All rights reserved. [cit. 14.04.2022]. Dostupné z: <https://www.webmd.com/mental-health/benefits-of-sports-for-mental-health>

boxovací pytel, mačkáací míček, vysávání nebo utírání prachu, umývání a uklízení, třídění věcí podle barev nebo velikosti, klepání nohou, česání si vlasů nebo meditace.

### 3.1.2 Akupresura a aromaterapie

Pro rozšíření vědomostí ohledně zvládnání stresu jsem se začala zajímat o důležité akupresurní body na ruce, které vedou k mozku, očím, k šíjovým svalům apod., díky kterým lze tyto orgány a části těla stimulovat tak, aby se tělu ulevilo a mohlo se uvolnit. Body související s mozkem, šíjí a horní části hrudníku se nacházejí na palci na levé i pravé ruce. Dalším důležitým bodem jsou ledviny. Bod se nachází v oblasti palcového kloubu. Ze staré čínské medicíny lze vyčíst, že projevy, které pociťujeme, když máme strachu, jsou kvůli oslabené energii ledvin.<sup>7</sup>



Obrázek 5 – rešerše –akupresurní body na rukou

Nejen akupresura může snadno uvolnit lidské tělo, ale i aromaterapie je obor, který působí velmi kladně na náš organismus. Při tomto procesu se uvolňují rostlinné aromatické látky, díky kterým se tělo uvolní a zvládne lépe odbourat stres a napětí. Používají se i v situacích, kdy je skutečně potřeba se nebát a nestresovat, jako například

<sup>7</sup> WRIGHT, Janet. *Reflexologie a akupresura*. Praha: Svojtka & Co., 2005. ISBN 80-7352-089-3.

porod.<sup>8</sup> Myslím si, že i díky těmto generacemi vyzkoušeným praktikám dává smysl zohlednit i tyto procedury, které v západní medicíně nejsou plně využívány.

### 3.1.3 Haptika, sematosenzorický systém

Hned na začátku zadání, jsem si určila, že můj produkt bude stimulovat hlavně hmat. Díky dotekům se dokážeme uvolnit. Pokud bude člověk využívat produkt navržený na tomto principu, nemusí být vyrušen z pracovního procesu. Stále může číst, psát na počítači, telefonovat nebo vést rozhovor.

Díky sematosenzorickému systému funguje našich pět smyslů. Na hmat působí hned několik vjemů, jako je tlak, teplota, zakřivení kůže, vibrace apod. Díky tomu můžeme vnímat různé textury, drsnost, tvrdost nebo měkkost materiálů.<sup>9</sup> Každý materiál, kterého se dotýkáme, navozuje jiný pocit. Některé nám jsou příjemné jiné naopak. Podle toho jaké textury stimulují nervové zakončení na rukou a jak to vnímá náš mozek. Tím se propojují sematosenzorické funkce s akupresurními body, o kterých jsem psala výše. Nejenže nervová část zvaná ganglion vnímá pocity při doteku, ale tlakem na různé body na rukou lze uvolnit funkci mozku tak, aby se uvolnilo i napětí v těle i v myšlení.<sup>10</sup> Zvolila jsem si tedy cestu taktilního předmětu, který bude navozovat příjemný pocit při doteku a nebude rušen vizuálními podněty.

---

<sup>8</sup> What Is Aromatherapy and How Does It Help Me?. Healthline: Medical information and health advice you can trust. [online]. Copyright © 2005 [cit. 14.04.2022]. Dostupné z: <https://www.healthline.com/health/what-is-aromatherapy#benefits>

<sup>9</sup> Somatosenzorický systém – Encyklopedie zdravotní sestry. Encyklopedie zdravotní sestry [online]. Dostupné z: [http://sestra.org/Somatosenzorick%C3%BD\\_syst%C3%A9m](http://sestra.org/Somatosenzorick%C3%BD_syst%C3%A9m)

<sup>10</sup> OREL, Miroslav a Věra FACOVÁ. Člověk, jeho smysly a svět. Praha: Grada, 2010. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2946-6.



### 3.2 Hra

Jelikož jsem si vybrala přísloví „Kdo si hraje, nezlobí“, musela jsem do rešerše zahrnout i hru jako takovou. Nehledala jsem jen definici samotné hry, ale i vliv, jaký má na náš organismus.

Definicí hry je nepřeborné množství, mě ovšem nejvíce zaujalo pojetí historika Johana Huizingy a spisovatele Friedricha Georga Jüngera, podle kterých *je hrou jakákoli činnost, která je vykonávána pouze pro potěšení a bez vědomého účelu. V této definici je každá činnost, která přináší potěšení, hrou. Lidé například tančí, hrají na hudební nástroje, hrají ve hrách a hrají si s panenkami a modely vláčků.*<sup>11</sup> To znamená, že hrou může být cokoliv, z čeho máme radost, bez ohledu na to, zda to označujeme za hru či nikoliv.

Při hraní se vyplavují endorfiny, tolik potřebné k odbourání stresu. Naše dospělá společnost si velmi málo hraje. Žijeme v domněnání, že hry jsou pouze pro děti a my musíme dospět a věnovat se důležitější věci. Ovšem hraní je pro nás velmi důležité a pro člověka je to jedna z jeho přirozeností. Při hraní zažíváme pocity štěstí nejen díky již zmíněným endorfinům, ale i smíchu, který tlumí bolest, okysličuje mozek a uvolňuje tělo. Hry mohou mít různé podoby, od sportovních až po společenské deskové hry. Výběr je opravdu veliký a každý si může najít to, co ho baví. Důležité je, najít si čas na hraní každý den. Nemusíme tomu věnovat hodiny. Stačí několik minut zábavy nebo uvolnění. Duševní pohoda se zlepšuje, naroste nám sebevědomí a začneme stresové situace zvládat mnohem lépe.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> What Is a Game?. The Games Journal [online]. Dostupné z: [http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml?utm\\_source=blog&utm\\_medium=post&utm\\_campaign=hry](http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml?utm_source=blog&utm_medium=post&utm_campaign=hry)

<sup>12</sup> Proč bychom si měli hrát i v dospělosti | Blog Audiolibrix CZ. Blog Audiolibrix CZ - audioknihy | audiolibrix [online]. Copyright © 2012 [cit. 18.04.2022]. Dostupné z: <https://blog.audiolibrix.cz/zivotni-styl/proc-bychom-si-meli-hrat-i-v-dospelosti/>

## 4 VYTYČENÉ CÍLE

### 4.1 Cíl práce

Mým cílem je vytvořit produkt, který dokáže vyplavit endorfiny a uvolnit člověka tak, aby nabral další sílu pro práci, která ho může stresovat. Produkt zahrnující hru nebo interakci, která trvá několik jednotek minut nebo i celé hodiny a umožní uvolnit tělo i mysl. Produkt by měl být ovládán mechanicky a zároveň nezatěžovat důležité smysly při práci, jako je zrak a sluch. Hra by měla být zaměřena na hmat, případně čich. U interakce by člověk neměl prokrastinovat a produkt by ho k tomu ani neměl navádět. Má být člověku oblíbeným pomocníkem, který ho bude rád využívat při práci, kde cítí stres. Nemá člověka v ničem omezovat a neměl by ho brát jako zbytečnost vyskytující se v blízkosti jeho pracovního prostoru. Produkt může sloužit i jako věc, která se využívá v osobním životě při činnostech nesouvisejících s prací. Produkt má být personifikovaný, aby si každý vybral podle svého vkusu.

### 4.2 CÍLOVÁ SKUPINA

Abych si téma ještě více zúžila, konkretizovala jsem si cílovou skupinu, pro kterou budu tvořit. Dle studie provedené Psychiatrické kliniky 1. lékařské fakulty Univerzity Karlovy a Všeobecné fakultní nemocnice v Praze vykazuje projevy deprese 31% populace v České republice.<sup>13</sup> Mezi tuto skupinu lze zařadit lidi, kteří zažívají pracovní stres, ale i studenty a mladé lidi snažící se dostat na pracovní trh nebo jsou v zaměstnání či v podnikání nováčci. Dalším důležitým faktorem, kvůli kterému je míra stresu ve společnosti tak vysoká, jsou digitální technologie. Ty nutí lidi pracovat rychleji, zahlcují je

---

<sup>13</sup> Velká studie o stresu a depresi: Moc předjímáme - Vitalia.cz. Vitalia.cz - největší server o zdraví [online]. Copyright © 2009 [cit. 06.04.2022]. Dostupné z: <https://www.vitalia.cz/clanky/velka-studie-o-stresu-a-depresi-nejcastejsi-je-stres-predjimajici/>

přemírou informací, výsledky práce lze lépe kontrolovat a díky sociálním sítím se společnost deformuje do nereálných očekávání.<sup>14</sup>

Z mého vlastního výzkumu, kterého se zúčastnilo 150 lidí ve věku od 18 do 65 let, vyplývá, že 77% tázaných používá digitální technologie velmi často a 65% z nich pociťuje vedlejší účinky jako je pálení očí nebo bolest hlavy. Stres kvůli studiu či zaměstnání pociťuje 81% lidí. I díky těmto informacím jsem se rozhodla vytvořit produkt pro lidi, kteří často pracují s počítačem či tabletem a mají svůj pracovní prostor, kde mohou výrobek použít. Do této kategorie spadají hlavně lidé v kancelářích, na home office, ať už pracují ve velké nebo malé firmě nebo jako podnikatelé. Do této skupiny lze zařadit i studenty středních a vysokých škol, kteří většinou tráví kvůli studiu spoustu času na počítači a jsou vystaveni stresovým situacím z pozice studia. Proto jsem se rozhodla definovat dvou cílovou skupinu na lidi, pracující v domácí kanceláři, právě například na home office či jako student, používající převážně počítač či tablet.

---

<sup>14</sup>Technostres pozorujeme už dvacet let, pandemie ho zesílila. Magazín vysokých škol [online]. Copyright © 2016 [cit. 06.04.2022]. Dostupné z: <https://www.universitas.cz/osobnosti/7833-technostres-pozorujeme-uz-dvacet-let-pandemie-ho-zesilila>

## 5 PROCES NAVRHOVÁNÍ

Díky rešerši zahrnující různé obory, jsem vytvořila první sérii skic produktů, které mi jednoduše navozovaly pocit spokojenosti. Je nutné podotknout, že jsem začala s navrhováním produktu do veřejných kanceláří, open space prostorů, zároveň i domácích kanceláří, na které jsem se později zaměřila více. Nejdříve jsem se soustředila na hru, hračku či jinou interakci, která měla člověka úplně odvrátit od práce a on u ní mohl relaxovat a zbavit se napětí z dosavadní činnosti. Vlastně jsem chtěla vytvořit produkt, díky kterému by si pracující člověk vytvořil denní rituál a odpočinul si. První z návrhů byl soubor haptických předmětů, které by byly tvarované tak, aby masírovaly určité reflexní body na ruce. Tyto předměty by leželi na sybkém podkladu, například na písku, a mohly by v něm vytvářet obrazce. Další z návrhů byla koule, která by byla z povrchu zanechávající otisky prstů ani povrchu. Ty by za nějaký čas zmizely. Zároveň by byla vyplněná drobnými segmenty, které by masírovaly ruce. Ale jelikož jsem si dala za cíl, že by u interakce neměl člověk prokrastinovat a zanedbávat svou práci, rozhodla jsem se od této myšlenky odvrátit a jít jiným směrem.

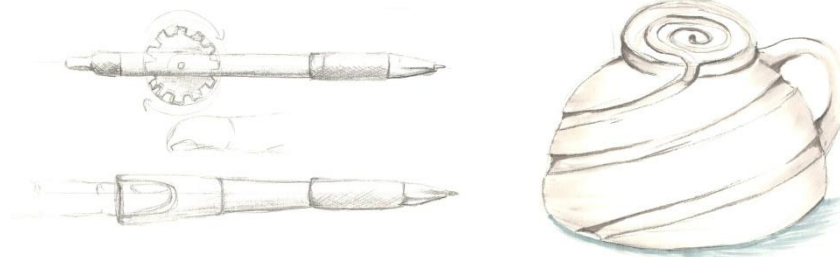


Obrázek 6 – skica – návrh haptického předmět (1); Obrázek 7 – skica – návrh haptického předmět (2)

Vypsala jsem si seznam věcí, které běžnému člověku leží na pracovní desce stolu a s těmi jsem chtěla pracovat dále tak, aby plnily antistresovou funkci. Domnívám se, že věci, které běžně používáme, nám budou bližší nežli nově vytvořený produkt, který se

zařadí do skupiny antistresových hraček, jako jsou různé mačkáací míčky, masážní nástroje apod. Seznam zahrnoval produkty jako je hrnek, stolní lampa, propiska, magnety, kalendář, obal na telefon, gumičky, myš k počítači, brýle, obal na brýle, obal na diář, jezdec na zip, náramek, řetízek a spínací knoflíky na oblečení.

Některé z těchto produktů jsem si vybrala a snažila jsem se navrhnout jejich antistresovou variantu. Vždy to byly předměty, které se používají při kancelářské práci velmi často. Jejich funkce by zůstala nezměněná, ale vytvořila bych na nich nějakou přidanou hodnotu. Například spoustu lidí z nervozity cvaká propiskou. Některým lidem může zvuk, který cvakání vydává vadit, proto by propiska neměla klasické zapínání na vrcholu, ale byla by tam prohlubeň se silikonovou kapsou, která by se dala vtlačovat dovnitř. I u jiných předmětů jsem se snažila najít podobnou cestu, která by udělala z obyčejného předmětu antistresový a hravý produkt, který by nevyrušoval ostatní lidi v nejbližším okolí. Návrhy zahrnovaly mimo propisku úplně první návrh hladící lampičky. Hrnek, který měl drážku a tvarované dno, díky kterému se na desce stolu vytvořil obrazec, pokud by při pití ukápla káva nebo čaj. Mezi návrhy byla také instalace na obyčejné kancelářské sponky, které připomínající dětskou hru rozvíjející motoriku.



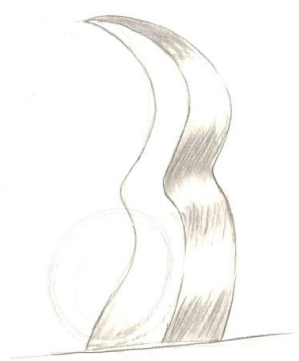
*Zleva: Obrázek 8 – skica – návrh hravé propisky; Obrázek 9 – skica – návrh antistresového hrnku*



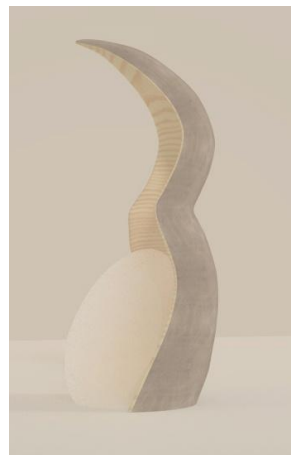
*Zleva: Obrázek 10 – skica – návrh hladící lampy; Obrázek 11 – skica – hry s kancelářskými sponkami*

Ze všech návrhů jsem si vybrala návrh stolní lampy, který se mi zdál velmi originální a nezvyklý. Zároveň jsem produkt chtěla rozvíjet dál a vidět, co lze z tohoto nápadu vytvořit. Věděla jsem, že tvar produktu musí být uzpůsoben svému účelu. Lampička má vybízet k hlazení a zároveň nevyrušovat z pracovní činnosti. Přemýšlela jsem, čím se mohu inspirovat, abych mohla vymyslet tvar, který by tyto podmínky splňoval. To, s čím se lidé v životě mazlí, hladí a díky tomu se vyplavují endorfiny, jsou mimo jiné zvířata. A přesně těmi jsem se inspirovala.

Když jsem vytvářela první návrhy lampičky, o zvířeti jsem vůbec nepřemýšlela. Jen jsem skicovala linie, které mohly produkt tvarovat. Jedna z nich mi připomínala tučňáka, který má hlavu zdviženou vzhůru. Rozhodla jsme se ho rozpracovat do 3D modelace, díky níž jsem viděla pohled ze všech stran. Svítidlo bylo koncipované tak, že v horní části zobáku byl umístěn světelný zdroj, který měl sloužit jako pracovní světlo a v dolní části byl kulatý tvar, stylizujícího se do vejce, které mělo sloužit jako náladové osvětlení. Tvar sice připomínal tuňáka, ale ostré hrany, které se nacházely na úplné špičce, od pohlázení spíše odrazovaly než lákaly. Proto jsem se snažila přijít na jiný tvar, který by splňoval požadavky antistresového produktu.



*Obrázek 12 – skica – návrh lampy s motivem tučňáka (1);*



*Obrázek 13 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka(1)*

U motivu tučňáka držícího vejce jsem zůstala. Tvar jsem více stylizovala. Také jsem se vrátila k úplně prvním návrhům, které jsem vytvořila ještě předtím, než jsem se rozhodla navrhovat stolní lampu. Tyto návrhy obsahovaly v podstatě ohnutý oblouk, který se dá hladit. Byly stylizované do jiné polohy tohoto zvířete, než byl návrh, o kterém jsem psala výše. Skláněl se směrem k zemi, ke svému vejci.



*Obrázek 14 – fotografie sklánějících se tučňáků (foto Stefan Christmann)*

Tento námět jsem více rozvinula v několika návrzích, u kterých se liší nejen stylizace tvaru těla, ale i vejce. Také umístění světelného zdroje se liší.



*Zleva: Obrázek 15 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka (2);*

*Obrázek 16 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka (3);*

*Obrázek 17 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka (4)*

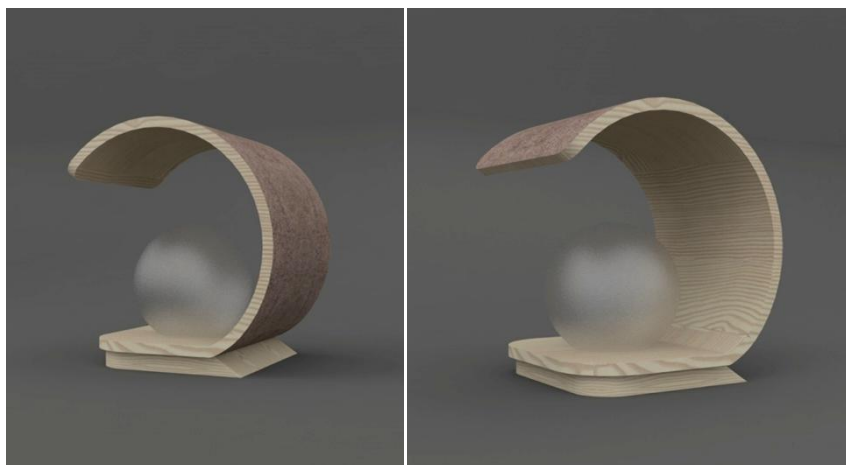
Nakonec jsem se rozhodla vybrat návrh, který má zdroj světla umístěn ve vejci. Tvar jsem ještě více zjednodušila a začala jsem si dělat modely, díky kterým jsem poznala, zda bude produkt skutečně fungovat. Model jsem navrhla ve dvou velikostech, přičemž menší z nich se mi zdál praktičtější a více líbivý. Zjistila jsem, že musím zaoblit hrany nejen kvůli vzhledu, ale i bezpečnosti. Konstrukce lampičky musí být z materiálu, který nebude pružit a zároveň bude příjemný na dotek. Také se konstrukce snadno přetáčela dozadu, tudíž jsem musela vymyslet takový tvar postavce, který by tento problém eliminoval.



*Obrázek 18 – model – model navrhované lampy (1); Obrázek 19 – model – model navrhované lampy (2);*



Konečný návrh byl vytvořen díky zkušenostem z vyrábění modelu a možnostem výroby, která by měla být co nejsnazší a umožnila lampičku vyrábět sériově. Konstrukce má znázorňovat tvar tučňáka sklánějícího se ke svému vejci. Tvar produktu i použitý materiál na hřbetu těla má vybízet k hlazení, mazlení a hraní si. Díky minimalistickému provedení ohnuté překližky jsem si mohla dovolit upřít hlavní pozornost na antistresový materiál. K dispozici je nepřeberná škála nejrůznějších druhů. Podmínkou je, aby se dal vybraný materiál ohýbat, tudíž se dají použít nejen textilie, ale i materiály jako korek, organoid, silikon, pryž apod. Díky tomu je možné lampu personalizovat a každý zákazník si může vybrat materiál, který je mu nejsympatičtější.



*Obrázek 20 – vizualizace – vizualizace konečného návrhu lampy (1)*

*Obrázek 21 – vizualizace – vizualizace konečného návrhu lampy (2)*

## 6 REŠERŠE MATERIÁLŮ

Jelikož se antistresová lampička skládá z několika druhů materiálů, rozhodla jsem se rešerši rozdělit do dvou fází. První pojednává o materiálové rešerši i zkouškách dřeva, které je použito na tělo lampičky, a ve druhé je popsáno zkoumání vrchního antistresového materiálu použitého na hřbetu konstrukce.

## 6.1 Fáze 1

Při navrhování samotného produktu jsem nepřemýšlela nad konkrétním materiálem, ze kterého lze lampičku vyrobit. Možností jsem měla více. Buď ji vyrobit z ohnuté překližky, k čemuž dle mého názoru tvar celkem vybízí, nebo ohnout tvrdý plech, který by zároveň mohl sloužit jako odrazová plocha pro světelný zdroj. Co se týče výrobních postupů, lze lampičku vyrobit z plastu, či ji vyřezat z masivu. Tyto možnosti jsem ovšem zamítla z několika důvodů. Plast i masiv, ve formě v jaké jsem jej chtěla použít, by byly příliš křehké na interakci, ke které je lampička navržena. Navíc by u dřeva mohlo dojít přesušení a mohlo by popraskat. Vyřezání masivu by bylo neekonomické a neekologické kvůli spotřebě materiálu, který si tato výroba vyžaduje. Plastový materiál nezapadal do konceptu vrchních antistresových materiálů, které jsem chtěla použít. Proto jsem uvažovala pouze nad ohnutím překližky nebo kovu, případně jejich kombinace.

Jako první krok jsem musela vyzkoušet, zda dokážu v domácím prostředí ohnout překližku. Vyrobita jsem si proto zkušební šablonu na ohnutí překližky a zkusila jsem ohnout bukovou překližku o tloušťce 8 mm. Překližku jsem nechala na 1 hodinu ponořenou ve vlažné vodě, kde se nasákla vodou. Proces napařování je v tomto případě rychlejší. Poté jsem ji ponořila do vysoké varné nádoby, ve které byl položený párník, pod kterým byla vroucí voda. Nádobu jsem uzavřela, aby se pára co nejvíce koncentrovala uvnitř. Takto jsem nechala překližku napařit 15 minut a poté jsem ji pomocí šablony a záchytných kolíků ohnula. Nechala jsem ji v tomto stavu 24 hodin v pokojové teplotě, aby měla dost času uschnout. Proces ohnutí byl úspěšný i neúspěšný v několika směrech. První z nich byl, že jsem zjistila, že ostrý úhel, který se nacházel ve spodní části lampičky, tam být nemůže. Překližka se dá celkem snadno ohnout, aniž by praskla. Dalším poznatkem byl fakt, že bylo dřevo při napařování příliš blízko vody a konec překližky se rozlepil. Nakonec jsem zjistila, že i když se překližka ohne dle tvaru kopyta, po vyjmutí z formy se dřevo lehce vypruží zpět. Tudíž je potřeba udělat šablonu o něco menší, abych získala

požadovaný tvar. Po úspěšném pokusu ohnutí překližky jsem zamítla nápad s kovovým plechem.



*Obrázek 22 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (1)*

Jelikož to byl jen pokus, zda dokážu překližku ohnout, nemohla jsem z něj přesně soudit, zda dokážu ohnout díl překližky, který bude rozměrově takový, jaký potřebuji, a navíc se mi opět nerozlepí jednotlivé dýhy. Proto jsem začala sérii pokusů, které směřovaly k tomu, aby se překližka ohnula co nejlépe. Nařezala jsem si díly bukové překližky o velikosti 15x56 cm, což je reálná velikost jakou jsem potřebovala. Díly byly také nařezány podél směru vláken i přes vlákna, abych věděla, jaká varianta ohnutí bude nejlepší. Snažila se stejným způsobem ohnout každou jednotlivou překližku. Pokaždé ale nastal nějaký problém. Ve většině případů jsem neodhadla dobu páření a rozlepily se mi jednotlivé dýhy od sebe. Také se mi stalo, že se vrchní dýhy zvlhnily a následné ohnutí už nebylo možné. Také se mi stalo, že byla překližka málo namočená, při napařování se opět rozlepily dýhy a jelikož vnitřek překližky nebyl dostatečně mokrá a napařený, překližka praskla. Kvůli neúspěšným pokusům, které byly způsobeny vysokou teplotou napařování, nevhodně zvoleným materiálem (buková překližka zřejmě nebyla lepena dostatečně kvalitním lepidlem odolávající vodě i vysokým teplotám), jsem se rozhodla zvolit jiný proces ohýbání dřeva.



*Zleva: Obrázek 23 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (2)*

*Obrázek 24 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (3)*

*Obrázek 25 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (4)*

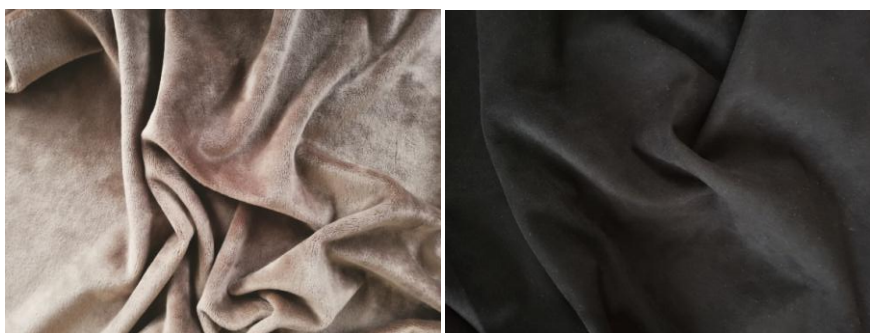
Ten spočívá v ohýbání a lepení jednotlivých dýh. Klasická překližka je také lepená z dýh, jen se mezi sebou jednotlivé vrstvy kříží. Směr vláken se při každé vrstvě otočí o 90°. Tento postup bych mohla zopakovat, aby ohnuté dýhy nebyly příliš křehké. Ovšem spotřebovala bych mnoho materiálu a ne příliš efektivně. Proto jsem našla jiné řešení. Nakoupila jsem extra ohebné flexi překližky z březového dřeva, které při své práci používají modeláři. Práce s nimi byla opravdu jednoduchá. Tento materiál se nemusel napařovat, stačilo ho na několik desítek minut ponořit do vlažné vody a dřevo změklo natolik, že se dalo krásně ohnout. Díky těmto vlastnostem se s ním dalo pracovat i po ohnutí. Jen se kvůli použitému lepidlu musel napařit, aby lepidlo lehce povolilo a materiál se dal dále zpracovat.

Pro lepení těchto překližek se mi nejlépe ověřilo lepidlo značky Soudal na dřevo a dýhy s označením D3, tzn. vysoce voděodolné. Zvolila jsem tento druh lepidla, protože jsem překližky lepila mokré. Lepidlo přilnulo i na vlhké dřevo, jen schlo o něco pomaleji. Díky lepidlu jsou ohnuté překližky velmi pevné. Díky těmto zjištěným vlastnostem materiálu jsem dokázala vymyslet postup pro výrobu lampičky.

## 6.2 Fáze 2

### 6.2.1 Hledání vhodného materiálu

Další materiály, které jsem musela co nejlépe poznat, jsou ty, které jsou na hřbetu lampičky. Jejich funkce je stěžejní. Díky nim si mají lidé s lampičkou hrát a mazlit se s ní. Abych měla nějaký základní přehled o textiliích, navštívila jsem showroom firmy Látky Mráz, kde jsem si všechny materiály mohla osobně osahat a zjistit, které jsou vhodné a které nikoliv. Základní materiál, který jsem zvolila je polyesterový samet. Ten je velmi příjemný na dotek. Při hlazení se mění směr vláken, což umožňuje hraní si s materiálem. Tento materiál jsem i použila na jednu z vyrobených lampiček. Další materiál, který by se dal využít, byl takzvaný úplet Scuba, který má velmi jemnou strukturu a matný lesk.



*Obrázek 26 – rešerše materiálu – polyesterový samet; Obrázek 27 – rešerše materiálu – úplet Scuba*

Dalším materiálem, který jsem vybrala, jsou organoidy. Navedla mě k nim má vedoucí bakalářské práce, která mi ukázala vzorník právě od značky Organoid. Podařilo se mi navázat kontakt s českou firmou, která organoidy prodává. Ta mi poskytla dostatek materiálu, který jsem mohla dále zpracovat. Pro lampu jsem si vybrala typ sena se zalisovanými okvětními lístky. Tím, že je materiál přírodní, voní po rostlinách, ze kterých je vyroben. Funguje zde princip aromaterapie. Tento konkrétní voní senem a tím přidává lampičce přidanou hodnotu. Myslím, že tento typ materiálu dokáže oslovit potencionálního zákazníka díky zajímavému zpracování a nezvyklosti materiálu.



*Obrázek 28 – rešerše materiálu – organoid, druh se senem*

Dalším zajímavým materiálem, který jsem použila, je korek. Konkrétně se jedná o korkovou tkaninu. Na lněném plátně je připevněná tenká vrstva korku, která umožňuje materiál zpracovat podobně jako klasickou tkaninu. Zvolila jsem tento materiál nejen kvůli příjemné struktuře, která zapadá do kontextu produktu, ale i proto, že korek si spousta lidí spojuje právě s kanceláří. Vyrábí se z něj poznámkové tabule nebo podložky pod hrnek či pod myš. Navíc je tento materiál velmi dostupný a ekologický.



*Obrázek 29 – rešerše materiálu – korková látka*

Materiálů, které se dají využít je opravdu velké množství, mimo již zmíněné se dá použít například silikon, hladký nebo se strukturou, pryž, useň kožešina, fleece nebo tzv. PineSkins. Tento materiál je také velmi zajímavý a jeho výroba i použití je ekologické. Jedná se v překladu o borovou kůži. Je to odpadní materiál z borovice, konkrétně kůra,

kteřá je napuštěna biozměkčujícím roztokem a potřena včelím voskem<sup>15</sup>. Tím získává flexibilitu, příjemnou strukturu a lze s ní velmi snadno pracovat. Navíc je cítit smolou a dřevem, což opět podpoří antistresovou stránku produktu.



*Obrázek 30 – rešerše materiálu – PineSkins*

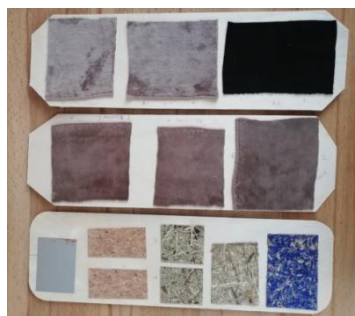
### **6.2.2 Materiálové zkoušky**

Když jsem měla vybrané materiály k dispozici, musela jsem zjistit, jak je připevnit na ohnutou překližku. Zkoušela jsem několik druhů lepidel. Klasické univerzální lepidlo Herkules a opět lepidlo na dřevo Soudal. Textilie jsem také naimpregnovala několika druhy impregnacemi na textilie, aby se lepidlo případně nepropilo na lícovou stranu.

Nejlépe se osvědčila voděodolná impregnace od značky Ballistol, díky které se lepidlo nepropilo a nezůstaly tak na textilií žádné známky lepení. Co se týče lepidla, všechny materiály nejlépe udrželo lepidlo Soudal. Co se týče organoidů, zkusila jsme na překližku nalepit druh s lepící fólií. Ten také krásně přilnul k povrchu. Překližku jsem nijak povrchově neupravovala. Jen jsem ji lehce obrousila brusným papírem s hrubostí 180, abych povrch odmastila.

---

<sup>15</sup> PineSkins - MaterialDistrict. MaterialDistrict - New materials for Architecture, Interior, Apparel, Products, Packaging [online]. Copyright © 1998 [cit. 27.04.2022]. Dostupné z: <https://materialdistrict.com/material/pineskins/>



*Obrázek 31 – rešerše materiálu – zkouška lepení materiálů*

Nakonec jsem ještě vyzkoušela dva druhy povrchové úpravy dřeva. Olejovou lazuru od značky Luxol a voskový olej od značky Balakryl. První uvedená lazura zabarvovala dřevo do žluta, což byl pro mě nechtěný efekt. Také i po uvedené době schnutí bylo dřevo mastné. Proto jsem zvolila druhou uvedenou lazuru. Ta dodala dřevu příjemnou hladkou texturu a zanechala ho v původní barvě.

## **7 ZHOTOVENÍ VÝROBKU**

Jako první jsem musela vyřešit výrobu skleněných baněk. Ty jsem si nechala vyrobit u externí sklářské firmy. Jednalo o externí zakázku, jejíž rychlost vyřízení jsem nemohla nijak ovlivnit, musela jsem tedy tento krok udělat co nejdříve.

Bañku jsem nechala vyrobit podle technického výkresu, který je vidět níže. Abych sklo upevnila co nejlépe do podnoží lampičky, nechala jsem spodek baňky vyrobit v konickém tvaru. Také jsem nechala sklo opískovat, aby na skle nebyly příliš vidět otisky a nečistoty. Díky tomu, že se má na lampičku hlavně sahat, snažila jsem se tento problém co nejvíce eliminovat.





Zleva: Obrázek 32 – zhotovení výrobku – technický výkres skleněné baňky

Obrázek 33 – zhotovení výrobku – skleněná baňka

Po zadání zakázky na výrobu skla jsem se mohla začít věnovat výrobě ohnuté překližky. Díky získaným zkušenostem při rešerši materiálu jsem věděla, jak mám začít.

Nejdříve jsem si vytvořila šablonu, podle které se překližky ohýbaly. Připravila jsem si upínací pásy, pomocí kterých jsem překližky ohnula. Tento postup jsem si mohla dovolit díky poddajnosti ohýbaného materiálu.



Obrázek 34 – zhotovení výrobku – šablona na ohýbání

Vždy jsem začala tím, že jsem nařezaný díl překližky o šířce 15 cm ponořila do vlažné vody. Tam zůstal po dobu patnácti minut. Poté už se stal velmi ohebným a mohla jsem ho začít zpracovávat. Na začátku procesu jsem vždy ohýbala první dvě vrstvy najednou. Bylo to z toho důvodu, že lepidlo, kterým jsem lepila překližky k sobě, zatvrdlo a

lépe drželo tvar. Kdybych ohnula jen první vrstvu, narovnála by se zpátky téměř do původního stavu.

Začala jsem tím, že jsem nanesla lepidlo na vnější stranu první ohýbané překližky. Na ní jsem přitiskla druhou vrstvu a poté jsem obě najednou přiložila k šabloně. Obepnula jsem je upínacími pásy a pomocí ráčny jsem začala překližky obepínat podél šablony. Pásy musely být hodně utažené, aby nevznikaly mezi překližkami mezery. Po přitažení prvních dvou vrstev jsem vyčkala, až zatuhne lepidlo. To trvalo minimálně 6-8 hodin. Poté jsem mohla začít lepit další vrstvu. Tu jsem lepila stejným způsobem jako předchozí vrstvy. Nanesla jsem lepidlo na rubovou stranu překližky a pomocí upínacích pásů a ráčny jsem vrstvu přitáhla k již ohnutým vrstvám. Celkem jsem slepila čtyři vrstvy. Po zaschnutí lepidla jsem mohla nalepit poslední díl. Ten se lepil nejobtížněji. Vyřezala jsem do něj otvor sloužící následně jako rámeček pro antistresový materiál. Ohnout šel snadno, ale musela jsem dát velký pozor, aby se tenké kraje, které kvůli otvoru vznikly, nezohýbaly jinak, než měly. Tímto způsobem jsem vytvořila ještě dvě ohnuté konstrukce na lampičku. Proces jako takový nebyl složitý na vyhotovení, ale spíše na čas.



*Zleva: Obrázek 35 – zhotovení výrobku – ohýbání dřeva (1)*

*Obrázek 36 – zhotovení výrobku – ohýbání dřeva (2)*

*Obrázek 37 – zhotovení výrobku – ohýbání dřeva (3)*

Po dokončení procesu ohýbání jsem mohla překližky dále zpracovávat. Nejdříve jsem zbrousila konstrukci na potřebnou velikost, jakou jsme potřebovala. Poté jsem pomocí talířové brusky vytvořila rádius na koncích překližky. Dalším krokem bylo

vyříznutí otvoru na sklo pomocí vykružovací pily o velikosti 83 mm. Nakonec jsem brusným papírem zbrousila všechny hrany, aby byly příjemné na dotek a nikdo se o ně nezranil.



*Obrázek 38 – zhotovení výrobku – vytvoření otvoru vykružovací pilou*

Po dokončení úprav ohnuté překližky jsem mohla začít vyrábět stojánek. Ten je vyroben také z překližky. Jednak kvůli dostupnosti materiálu a také kvůli doplnění vzhledu ohnuté konstrukce. Pomocí pásové pily, talířové brusky a úhlové pily jsem vytvořila tvar podnoží. Zkosená plocha je na konci stojánku kvůli praktičnosti, aby se lampička nepřeklápěla dozadu. Má také znázorňovat nohy a ocas tučňáka. Do podnoží jsem také musela vytvořit otvor na umístění skleněné baňky a elektroniky. Ten jsem vytvořila pomocí lupínkové pily. Pokud bych měla více času na vyhotovení, určitě bych využila možností stroje CNC, aby byl stojánek lépe a profesionálněji zpracován. Také jsem musela vyřezat otvor na konektor a vyfrézovat část okraje podnoží pro dotykové čidlo. Společně se stojánkem jsem vytvořila i víčko pro zakrytí otvoru vytvořeného ve stojánku.



*Obrázek 39 – zhotovení výrobku – podstavec*

Dalším krokem bylo spojení ohnuté překližky a stojánku. Jelikož nebyl tvar u všech ohnutých překližek dokonalý, musela jsem spodní část, ke které byl stojánek lepen, znovu na chvíli namočit, aby dřevo změklo a dokonale přilehlo na stojánek. Na stojánek jsem nanesla lepidlo, pomocí svěrek jsem jej připevnila k překližce a nechala vše zaschnout.



*Obrázek 40 – zhotovení výrobku – přilepení postavce k ohnuté překližce*

Jeden z posledních kroků zahrnoval ukotvení skla. To jsem provedla kovovými plátky připevněnými ke šroubům. Tuto sestavu jsem pak zašroubovala do vnitřku stojánku tak, aby co nejlépe udržela sklo. Po dokončení všech prací na konstrukci jsem překližku ošetřila olejovou lazurou.



Obrázek 41 – zhotovení výrobku – systém uchycení skla

Když už byla dřevěná konstrukce hotová, nalepila jsem na hřbet do ohraničeného rámečku antistresový materiál. Nakonec jsem ještě vše zahladila brusným papírem hrubosti 1200. Také jsem upevnila pomocí kovových plátek skleněnou baňku a do podstavy jsem přidala elektroniku obsahující led světlo, akumulátor, mikro usb konektor a dotykový spínač. Pod led světlo jsem ještě umístila malý hranolek, aby svítilo pouze do kopule.

## 8 POPIS ZHOTOVENÉHO VÝROBKU

Konceptem lampiček je přetvoření pro nás obyčejné věci na něco osobnějšího s přidanou hodnotou. V tomto případě se jedná o lampičku, se kterou si může člověk hrát, hladit, mazlit se s ní a tím vyplavovat endorfiny, které jsou zodpovědné za naši dobrou náladu. Výrobek je stylizován do zvířete, konkrétně tučňáka, sklánějící se ke svému vejci. Tento motiv působí velmi osobně. Vyvolává pocit poddajnosti a empatie, a můžeme chtít zvíře obejmout, pohladit. V reálné situaci patrně skutečného tučňáka nepohladíme, ale lampička nám tuto možnost dává. Člověk má velmi kladný vztah ke zvířatům a i při interakci s nimi se cítí lépe. Právě tohoto efektu jsem chtěla dosáhnout.



*Obrázek 42 – produktová fotografie – Stolní lampa z kolekce Cuddle*

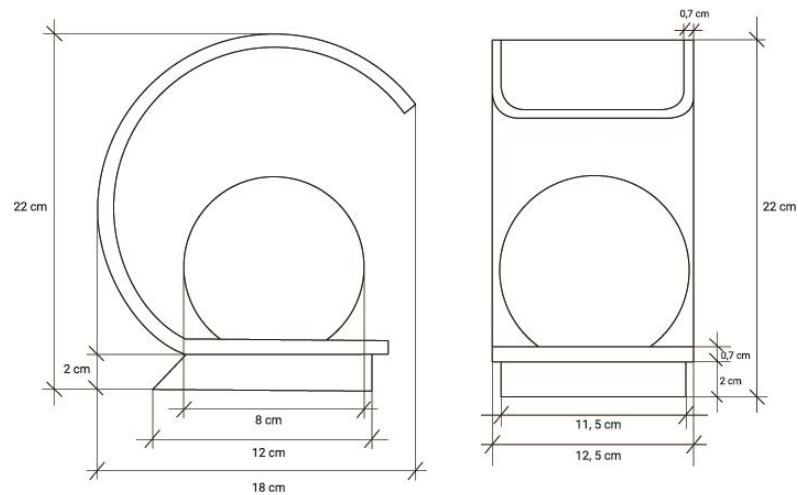
Zhotovené lampičky z kolekce, kterou jsem nazvala „Cuddle“, jsou milým společníkem nejen do kanceláře, ale všude tam, kde lidé pracují u stolu a potřebují světlo. Každá lampička je vyrobena ze dřeva, konkrétně březové překližky, která výrobku dodává přírodní vzhled i na dotyk příjemnou strukturu dřeva. Hravost a antistresovou funkci zajišťují materiály umístěny na zádech produktu, které si může každý vybrat dle svých preferencí. Na vyhotovených lampičkách se nachází samet, korek a organoid.



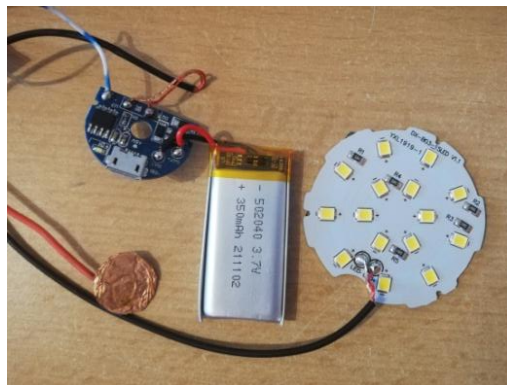
*Obrázek 43 – produktová fotografie – Kolekce stolních lamp Cuddle*

Lampička je vysoká 22 cm, široká 18 cm, hluboká 12,5 cm a váží 600 g. Proporce lampičky jsou navrženy tak, aby se s ní dalo lehce manipulovat a dala se obejmout jednou

rukou. Uvnitř lampičky je umístěno led světlo se světelnou barvou 4000k. Má tři intenzity svícení vhodné pro čtení. Akumulátor vydrží až 24 hodin používání a čas do úplného nabití trvá dvě hodiny. Baterie se nabíjí přes konektor micro usb. Spínač je zabudovaný uvnitř podnoží, aby nebyla narušena silueta produktu.



Obrázek 44 – Technický výkres



Obrázek 45 – Fotografie elektroniky



## 9 ZÁVĚR

Výrobek z mého pohledu skutečně splňuje funkci, kterou by měl mít. Je příjemným společníkem pro člověka a dokáže vyvolat takovou reakci, jakou jsem chtěla, tzn., že se lampičky chceme dotýkat, chceme ji hladit, zajímá nás textura, která je na nich umístěna.



*Obrázek 46 – produktová fotografie – Sametová stolní lampa z kolekce Cuddle*

Celý koncept mě zavedl na cestu, kterou bych se chtěla ubírat i nadále. Chtěla bych zdokonalit proces výroby lampiček, tak abych ho co nejvíce zefektivnila a každý vyrobený kus by byl zpracován kvalitně a bez nedostatků. Při výrobě konkrétně těchto tří lampiček jsem přicházela na stále lepší řešení výroby tak, aby byl kus od kusu lepší. Jelikož je produkt vyrobený téměř celý mnou v domácím prostředí, není dokonalý. Nyní už vím, při jakých příležitostech můžu využít služby CNC strojů, jak zefektivnit ohýbání překližky, abych proces urychlila a mnohé další poznatky, které se dají využít při sériové výrobě.



Jak už jsem naznačila, celkový koncept pomoci lidem, přetváření obyčejných, denně používaných věcí na užitečné produkty s přidanou hodnotou, je ten směr, kterému bych se chtěla i nadále věnovat.

## 9.1 Přínos pro design

Lampičkami jsem se snažila odkázat na to, že stres je reálným problémem společnosti a je načase začít ho řešit. Ukázala jsem jednu cest, kterou lze člověku zlepšit náladu. Tou cestou je hra. Také si myslím si, že lampička ukazuje, jak lze přeměnit obyčejné předměty každodenního použití na příjemnou věc, ze které se můžeme těšit a interakci s ní si užívat. Dokáže přeměnit tvář produktu na něco osobnějšího, tak aby si ho člověk vážil a dokázal si vybudovat k produktu zdravý vztah. Tento přístup může zmírnit spotřební množství produktů a zároveň více prosadit designově a kvalitně zpracované výrobky do společnosti. Koncept lampičky by mohl přiblížit skutečnou hodnotu výrobku člověku z úplně jiného oboru, který například o těchto věcech nepřemýšlí. Cílová skupina, pro kterou jsem lampičky navrhovala je velká. Vidím zde příležitost nenásilným způsobem přesvědčit lidi o tom, aby se alespoň zamysleli nad konzumním životem, kterým naše společnost žije a uvědomit si, že kvalitně vyrobený produkt je správná cesta do budoucnosti. Výrobek ukazuje pravou tvář designu, která není pouze o vytváření líbivých a co nejlépe prodejných produktů, ale je hlavně o tom zjednodušit člověku život a nejlépe neomezit klima ani ostatní tvory na této planetě. Mezi jedny z těch tvorů patří i téměř ohrožení tučňáci císařští, ze kterých motiv zpracování vychází. Aniž by to byl můj hlavní záměr, dílo poukázalo na tyto tvory v kontextu ohroženého klimatu. Myslím, že tato myšlenka celý přínos lampičky uzavírá a nutí k zamyšlení.

## 10. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### a) KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA

- WRIGHT, Janet. *Reflexologie a akupresura*. Praha: Svojtka & Co., 2005. ISBN 80-7352-089-3.
- OREL, Miroslav a Věra FACOVÁ. *Člověk, jeho smysly a svět*. Praha: Grada, 2010. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2946-6.

### b) INTERNETOVÉ ZDROJE

- Váš dnešní stres je dědictvím po lovcích mamutů - Ordinance.cz. Ordinance - Ordinance.cz [online]. Dostupné z: <https://www.ordinance.cz/clanek/vas-dnesni-stres-je-dedictvim-po-lovcich-mamutu/>
- Velká studie o stresu a depresi: Moc předjíáme - Vitalia.cz. Vitalia.cz - největší server o zdraví [online]. Copyright © 1997 [cit. 27.04.2022]. Dostupné z: <https://www.vitalia.cz/clanky/velka-studie-o-stresu-a-depresi-nejcastejsi-je-stres-predjimajici/>
- Někteří Češi během nouzového stavu zvýšili spotřebu alkoholu. Ten však oslabuje imunitu | ZP MV ČR. Využijte příspěvky na prevenci | ZP MV ČR [online]. Copyright © 2020 ZP Zdravotní pojišťovna [cit. 14.04.2022]. Dostupné z: <https://www.zpmvcr.cz/o-nas/aktuality/nekteri-cesi-behem-nouzoveho-stavu-zvysili-spotrebu-alkoholu-ten-vsak-oslabuje-imunitu>
- Stress and your health: MedlinePlus Medical Encyclopedia. MedlinePlus - Health Information from the National Library of Medicine [online]. Dostupné z: <https://medlineplus.gov/ency/article/003211.htm>
- How Sports Can Help Reduce Stress and Ease Depression. WebMD - Better information. Better health. [online]. Copyright © 2021 WebMD, LLC. All rights reserved. [cit. 14.04.2022]. Dostupné z: <https://www.webmd.com/mental-health/benefits-of-sports-for-mental-health>
- What Is Aromatherapy and How Does It Help Me?. Healthline: Medical information and health advice you can trust. [online]. Copyright © 2005 [cit. 14.04.2022]. Dostupné z: <https://www.healthline.com/health/what-is-aromatherapy#benefits>
- Somatosenzorický systém – Encyklopedie zdravotní sestry. Encyklopedie zdravotní sestry [online]. Dostupné z: [http://sestra.org/Somatosenzorick%C3%BD\\_syst%C3%A9m](http://sestra.org/Somatosenzorick%C3%BD_syst%C3%A9m)
- What Is a Game?. The Games Journal [online]. Dostupné z: [http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml?utm\\_source=blog&utm\\_medium=post&utm\\_campaign=hry](http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml?utm_source=blog&utm_medium=post&utm_campaign=hry)
- Proč bychom si měli hrát i v dospělosti | Blog Audiolibrix CZ. Blog Audiolibrix CZ - audioknihy | audiolibrix [online]. Copyright © 2012 [cit. 18.04.2022]. Dostupné z: <https://blog.audiolibrix.cz/zivotni-styl/proc-bychom-si-meli-hrat-i-v-dospelosti/>

11 Velká studie o stresu a depresi: Moc předjímáme - Vitalia.cz. Vitalia.cz - největší server o zdraví [online]. Copyright © 2009 [cit. 06.04.2022]. Dostupné z: <https://www.vitalia.cz/clanky/velka-studie-o-stresu-a-depresi-nejcastejsi-je-stres-predjimajici/>

- Technostres pozorujeme už dvacet let, pandemie ho zesílila. Magazín vysokých škol [online]. Copyright © 2016 [cit. 06.04.2022]. Dostupné z: <https://www.universitas.cz/osobnosti/7833-technostres-pozorujeme-uz-dvacet-let-pandemie-ho-zesilila>

- PineSkins - MaterialDistrict. MaterialDistrict - New materials for Architecture, Interior, Apparel, Products, Packaging [online]. Copyright © 1998 [cit. 27.04.2022]. Dostupné z: <https://materialdistrict.com/material/pineskins/>

## 11. RESUMÉ

As a bachelor's thesis I chose the topic of folk verbal tradition in furniture design. To specify the topic more, I chose the proverb „Who plays dont bother“. I focused on the issue of stress and I wanted to design a product that would help the game. The target group for my job is people working in the office, at home office or students. Through the design process, I came up with the concept of a lamp that can be smoothed. The motif of the lamp is an animal, specifically a penguin with an egg. It symbolizes play and interaction with animals, which will improve our mood. The lamp is made of natural materials, specifically bent birch plywood. The surface of the lamp, which has an anti-stress effect, is important too. The product has velvet, cork and organoid materials. These materials add value to the lamp. Thanks to them, it becomes personalized and each customer can choose the material according to their preferences. This product has shown one way to deal with stress. It's a solution through a game. Another advantage is that one can build a relationship with the lamp and point out the problem of consumer life.

## 12. SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

- Obrázek 1 – Maturitní práce – Návrh designu mateřské školy (archiv autora)
- Obrázek 2 – Klauzurní práce – Indian paddle (archiv autora)
- Obrázek 3 – Klauzurní práce – Glassy light (archiv autora)
- Obrázek 4 – Klauzurní práce – návrh designu hotelové školy (archiv autora)
- Obrázek 5 – rešerše – akupresurní body na rukou, autor neuveden, str.47, WRIGHT, Janet. *Reflexologie a akupresura*. Praha: Svojtka & Co., 2005. ISBN 80-7352-089-3.
- Obrázek 6 – skica – návrh haptického předmět (1) (archiv autora)
- Obrázek 7 – skica – návrh haptického předmět (2) (archiv autora)
- Obrázek 8 – skica – návrh hravé propisky (archiv autora)
- Obrázek 9 – skica – návrh antistresového hrnku (archiv autora)
- Obrázek 10 – skica – návrh hladící lampy (archiv autora)
- Obrázek 11 – skica – hry s kancelářskými sponkami (archiv autora)
- Obrázek 12 – skica – návrh lampy s motivem tučňáka (1); (archiv autora)
- Obrázek 13 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka(1) (archiv autora)
- Obrázek 14 – fotografie sklánějících se tučňáků, autor Stefan Christmann, As ice melts, emperor penguins march toward extinction | National Geographic. [online]. Copyright © 1996 [cit. 28.04.2022]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.co.uk/animals/2020/05/as-ice-melts-emperor-penguins-march-toward-extinction>
- Obrázek 15 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka (2) (archiv autora)
- Obrázek 16 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka (3) (archiv autora)
- Obrázek 17 – vizualizace – návrh lampy s motivem tučňáka (4) (archiv autora)
- Obrázek 18 – model – model navrhované lampy (1) (archiv autora)
- Obrázek 19 – model – model navrhované lampy (2) (archiv autora)
- Obrázek 20 – vizualizace – vizualizace konečného návrhu lampy (1) (archiv autora)
- Obrázek 21 – vizualizace – vizualizace konečného návrhu lampy (2) (archiv autora)
- Obrázek 22 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (1) (archiv autora)
- Obrázek 23 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (2) (archiv autora)
- Obrázek 24 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (3) (archiv autora)
- Obrázek 25 – rešerše materiálu – zkouška uhnutí překližky (4) (archiv autora)
- Obrázek 26 – rešerše materiálu – polyesterový samet (archiv autora)

- Obrázek 27 – řešerše materiálu – úplet Scuba (archiv autora)
- Obrázek 28 – řešerše materiálu – organoid, druh se senem (archiv autora)
- Obrázek 29 – řešerše materiálu – korková látka (archiv autora)
- Obrázek 30 – řešerše materiálu – autor neuveden, studio-sarmite-pineskins-ona778-13 - MaterialDistrict. MaterialDistrict - New materials for Architecture, Interior, Apparel, Products, Packaging [online]. Copyright © 1998 [cit. 28.04.2022]. Dostupné z: <https://materialdistrict.com/material/pineskins/studio-sarmite-pineskins-ona778-13/>
- Obrázek 31 – řešerše materiálu – zkouška lepení materiálů (archiv autora)
- Obrázek 32 – zhotovení výrobku – technický výkres skleněné baňky (archiv autora)
- Obrázek 33 – zhotovení výrobku – skleněná baňka (archiv autora)
- Obrázek 34 – zhotovení výrobku – šablona na ohýbání (archiv autora)
- Obrázek 35 – zhotovení výrobku – ohýbání dřeva (1) (archiv autora)
- Obrázek 36 – zhotovení výrobku – ohýbání dřeva (2) (archiv autora)
- Obrázek 37 – zhotovení výrobku – ohýbání dřeva (3) (archiv autora)
- Obrázek 38 – zhotovení výrobku – vytvoření otvoru vykružovací pilou (archiv autora)
- Obrázek 39 – zhotovení výrobku – podstavec (archiv autora)
- Obrázek 40 – zhotovení výrobku – přilepení postavce k ohnuté překližce (archiv autora)
- Obrázek 41 – zhotovení výrobku – systém uchycení skla (archiv autora)
- Obrázek 42 – produktová fotografie – Stolní lampa z kolekce Cuddle (archiv autora)
- Obrázek 43 – produktová fotografie – Kolekce stolních lamp Cuddle (archiv autora)
- Obrázek 44 – Technický výkres (archiv autora)
- Obrázek 45 – fotografie elektroniky (archiv autora)
- Obrázek 46 – produktová fotografie – Sametová stolní lampa z kolekce Cuddle (archiv autora, fotograf Kristina Zejkanová)