Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

HRAČKA

MYTHO

BcA. Pavla Boháčová

2015

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra Designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce

HRAČKA

MYTHO

BcA. Pavla Boháčová

Vedoucí práce: doc. ak. mal. Josef Mištera

Katedra Designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

2015

Prostor pro zadávací list

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

…….

podpis autora

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu mé diplomové práce doc. ak. mal. Josefu Mišterovi za konzultace praktické části mé diplomové práce. Dále děkuji Pavlu Šárovi za rady týkající se materiálu dřeva, technologie obrábění a za výrobu soustružených a řezaných částí hračky. Srdečné díky patří mým nejbližším, bez jejichž podpory by nebylo možné celou práci podle mých představ realizovat.

Obsah

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE 1

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY 5

2.1 DŮVOD VOLBY TÉMATU 5

2.2 INSPIRAČNÍ ZDROJE 5

3 CÍL PRÁCE 8

4 PROCES PŘÍPRAVY 9

4.1 STUDIUM ODBORNÉ LITERATURY 9

4.1.1 Hračka 9

4.1.2 Mytologie 11

4.2 NÁVŠTĚVA HRAČKOBRANÍ A VELETRHU FOR KIDS 13

4.3 LETNÍ UMĚLECKÁ ŠKOLA ARTCAMP 2014 13

4.4 HRAČKA A LEGISLATIVA 14

5 PROCES TVORBY 15

5.1 SPEKTRUM NÁPADŮ A VARIANT 15

5.2 VYBAVENÍ ATELIÉRU 15

5.3 NÁZEV A LOGO 16

5.4 HRAČKY 16

5.5 3D MODELOVÁNÍ V PROGRAMU RHINOCEROS 18

5.6 OBALY 18

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA 19

6.1 DŘEVO 19

6.2 3D TISK 19

6.3 OBALY 20

7 POPIS DĚL 22

7.1 SKICÁŘE (VIZ PŘÍLOHA 24) 22

7.2 MYTOLOGICKÉ BYTOSTI (VIZ PŘÍLOHA 25) 22

7.3 DVOJSPŘEŽÍ (VIZ PŘÍLOHA 26) 22

7.4 VOJÁČCI (VIZ PŘÍLOHA 27 A 28) 23

7.5 TROJSKÝ KŮŇ (VIZ PŘÍLOHA 29) 23

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR 24

9 SILNÉ STRÁNKY 25

10 SLABÉ STRÁNKY 26

11 ZÁVĚR 27

12 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ 28

13 RESUMÉ 30

14 SEZNAM PŘÍLOH 32

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V době bakalářského studia jsem se věnovala médiu knihy a grafickým technikám. Moje knihařská tvorba vyústila v bakalářské práci k papírovým objektům. K prostorové tvorbě jsem měla vždy blízko. Knihařské produkty mají prostorový charakter a během jejich tvorby se člověk učí trpělivosti, přesnosti, citu pro materiál a kompozici.

Dovednosti a znalosti, které mi bylo umožněno během bakalářského studia získat, jsem na magisterském stupni využila.

První dílo vytvořené v kontextu diplomové práce spadá právě do průběhu studia specializace Knižní vazby, kde jsem vytvořila obrazovou interpretaci indiánského mýtu, Mýtu o stvoření lidí (viz Příloha 1). Jelikož jsem se v té době věnovala výrobě ručního papíru, vznikla kniha založená na technice lití různě barevných papírovin. Jednotlivé scény jsem vykrývala geometrickými tvary šablon a poté tak komponovala motivy indiánského mýtu. Tuto knihu zmiňuji především kvůli obsahu. Mýty a mytologie mne zaujaly a jejich četbou jsem se zabývala dlouho po realizaci tohoto titulu. Začaly mě zajímat mýty několika kultur, které popíšu v kapitole Procesu přípravy, podkapitole Mytologie.

První semestr magisterského studia specializace Ilustrace byl ve znamení tvorby pro děti. Pro klauzurní práci bylo zadáním vyřešit tabuli 155 x 125 cm pro Open Air Gallery ve Štruncových sadech v Plzni. Zde jsme měli vytvořit například říkanky, hádanky, skrývanky apod.

Pro první panel jsem si vybrala hru na postřeh. Jmenuje se: *Najdete tři stejné panenky?* (viz Příloha 2). Každá panenka má své jméno pro lehčí orientaci mezi nimi. Ale i tak si myslím, že je tato hra docela náročná.

Druhý panel se jmenuje: *Ptačí hádanky* (viz Příloha 3). Jelikož ráda kreslím ptáčky, našla jsem si hádanky s ptačí tematikou. Úkolem hry je mezi dvaceti obrázky ptáků najít osm odpovědí na osm hádanek. Ptáčky jsem kreslila pastelkami. Zvolila jsem jejich rozmístění tak, aby opticky tvořilo mřížku. S obrázky souvisí otázky na pravé straně. Rodiče na ně mohou dětem odpovědět, pokud si samy nebudou jisté. Tak se mohou dozvědět odpovědi na otázky: Kde se s dalšími ptáčky můžeme potkat? Kteří žijí v blízkosti našich

domovů? Jakého u nás nejdeme jen v ZOO? Jací na zimu odlétají do teplých krajin? Který z ptáčků krásně zpívá?

Tvorba pro děti pro mne bylo nové pole. Tvořit pro dětského diváka, navíc věc do veřejného prostoru. Na bakalářském stupni byla moje tvorba zaměřená na autorské knihy[1], spíše niternější díla s osobní výpovědí, provedená v tradičních grafických technikách tiskem z výšky[2], z hloubky[3] a z plochy[4]. Jejich divákem jsem byla já, pedagogové fakulty a přátelé, především dospělí. Jedinou výjimkou byly Ezopovy Bajky (viz Příloha 4), určené dětem. Tehdy jsem osm vybraných bajek vysázela a vytiskla knihtiskem. Ilustrace byly poté tištěny technikou serigrafie. Po delší době jsem se v nich vrátila k barvě.

Ve druhém semestru prvního ročníku magisterského studia jsme měli možnost spolupracovat se Petrem Formanem[5] na projektu Aquarium Chrást Factory. To už bylo celé o prostorové tvorbě, o hře, o barvě, o zážitku. K této akci jsem vytvořila tematickou stínohru z prostředí moře, *O Žraluně* (viz Příloha 5), kterou považuji za mojí první opravdu cíleně vytvořenou knihu pro děti. Součástí balení je kniha – stínohra, kde se objevují scenérie z podmořského světa. Tyto scény jsou na pozadí příběhů, které odehráváme pomocí loutek. Dále balení obsahuje sešítek s loutkami na vystříhání a zdroj světla, bodovou lampičku.

Třetí semestr se pro mne stal semestrem studia hračky. Jedním z možných témat klauzurní práce bylo Hommage á Sutnar – Pocta Ladislavu Sutnarovi. Mohli jsme se inspirovat jakoukoli částí jeho tvorby. Vybrala jsem si hračku. Základní tvary, geometrická tělesa a jejich řezy mě zaujaly, tak jsem si řekla proč nezkusit design vlastní hračky s principy geometrie, která je mi blízká. Začala jsem s návrhem koníka (viz Příloha 6), toho jsem se pokusila ve dřevě vytvořit. To byl první pokus s materiálem, který mne okouzlil.

---

[1] Autorská kniha je zpravidla dílo jednoho autora, často vzniká v několika málo exemplářích.

[2] Princip tisku z výšky spočívá v tom, že se na nevyhloubená místa matrice nanese tisková barva a ta se za přiměřeného tlaku otiskne na papír.

[3] Metoda tisku z hloubky, spočívá v tisku zahloubených míst, která se zatřou barvou. Tisk pak proběhne pod vysokým tlakem.

[4] Při šablonovém tisku lze pracovat mnoha způsoby. Pomocí šablony, tiskového zařízen a tříče tiskneme na papír nebo jiný materiál místa, která jsou v sítu průchozí, tedy mimo motiv šablony.

[5] Petr Forman je český herec, divadelník a loutkař, narozen 1964 v Praze.

Při skicování základních těles mě napadla možnost využít kouli a její pohyb. Jelikož ráda kreslím ptáčky, rozpracovala jsem několik variant s použitím polokoule. Poté jsem návrhy vymodelovala 1:1. S koulemi to nebylo jednoduché, především jejich půlení. Křídla a hlavičky jsou vždy čtvrtiny kruhu. Tímto vzniká co nejmenší odpad při výrobě a vychází tak i vyvážení a rozložení hmotností celé hračky.

Pracovala jsem s lipovým dřevem, borovicí a bukem. Každé dřevo má své pro a proti. Snažila jsem se v této problematice nějak zorientovat a pochopit alespoň základní vlastnosti a morfologii dřeva. Ruční opracování jako řezání, sekání, tesání, hoblování, vrtání, soustružení, pilování a leštění jsem si sama vyzkoušela nebo alespoň viděla jak na to.

Výsledkem mojí práce je série ptáčků s názvem *Kutulu* (viz Příloha 7). V sérii je slepička s kuřátky a kohoutem, dále labuť, holubičky, velký ptáček. Ten je v primárních barvách a pak menší bukoví ptáčci v primárních a sekundárních barvách[6]. Barvy jsou certifikované, pro děti vhodné, dodané od české firmy Cheds. Hračky se kývou, klovají, povalují se. Mají otočnou hlavičku. Můžou si spolu povídat, vzít menší na křídla. Dítě může hračku uvádět do pohybu, vyvažovat, hrát s ní příběhy, ukládat do krabičky spát.

K sérii jsem vytvořila značku Kutulu (viz Příloha 8) a obaly válcového tvaru (viz Příloha 9), které jsou jednoduché na výrobu. Vyrobila jsem si je sama, ale při více kusech by bylo možné využít specializovanou firmu a zadat jim rozměry a potisk.

Tato práce pro mě znamenala přínos ve více směrech. Zorientování se v pro mne novém materiálu, jeho vlastnostech a technologii zpracování. Prostorové navrhování bylo příjemné, tvorba značky a knihaření na obalech také. Naučila jsem se řezat, vrtat a pořídila jsem si výbavu nářadí.

V dalším semestru jsem se rozhodla vyzkoušet si techniku Prostorové pohyblivé knihy[7]. Chtěla jsem si tento typ knihy vyzkoušet, jelikož jsem k tomu ještě neměla příležitost. Začala jsem zkouškami skládání od jednoduchých

[6] Primární barvy jsou základní barvy, které nelze vytvořit kombiancí ostatních barev. Je to žlutá červená a modrá. Sekundární barvy vznikají namícháním primárních barev. Je to zelená, oranžová a fialová.

[7] Pop-up kniha je pohyblivá kniha s prostorovými efekty.

tvarů symetrických a asymetrických k tvarům složitějším. Ukázalo se, že skládání není příliš jednoduché a vyžaduje prostorovou představivost a přesnost. Později, když už jsem měla nějaké zkušenosti, to šlo lépe.

Sepsala jsem si vlastní příběh o chamtivosti, která se nevyplácí a nazvala jsem ho Puráble Burrum[8] (viz Příloha 10). Následovalo zveršování příběhu, které se mi zdálo pro mojí knížku vhodné. Poté jsem z maket začala připravovat jednotlivé části obrazů ke skenování a tisku. Bylo nutné vytvořit pro každou scénu síť v Illustratoru[9] a do ní ve Photoshopu[10] části vložit a doretušovat. Každá nepřesnost by se při skládání nevyplatila. Tento úsek práce byl s mým počítačem docela martirium. Po tisku jsem jednotlivé scény nařezala tak, jak bylo potřeba, seskládala a zknihařila. Pevné desky byly nutností pro pohodlné otvírání knihy.

V průběhu letního semestru druhého ročníku bylo na čase uvažovat o volbě tématu diplomové práce. Z předešlých prací jsem věděla, že bych chtěla pracovat prostorově, navrhovat produkt, pracovat se dřevem a využít ilustrátorské i knihařské dovednosti.

Ve třetím, posledním ročníku magisterského studia, jsem se vedle semestrálních projektů věnovala především diplomové práci. Zvolené téma hračky bylo výzvou. Začala jsem s teoretickou přípravou, návrhy, maketami, modely. Zúčastnila jsem se mezinárodní letní školy ArtCamp 2014. Tam jsem se na kurzu Toy Design pod vedením italského designera Marca Ginoulhiaca měla možnost dozvědět mnohé z aspektů okolo hračky a utříbila jsem si představy o vizuální stránce hraček, které jsem chtěla v rámci diplomové práce zrealizovat. Započala jsem pak s realizací ve dřevě a narážela na technologická úskalí, která popíšu v kapitole Proces tvorby. Ze všech výše zmíněných technologických poznatků vycházím při tvorbě hraček, obalů a značky v rámci diplomové práce.

[8] Puráble Burrum je mnou smyšlené označení něčeho chtěného a nepolapitelného.

[9] Illustrator je profesionální program pro vytváření počítačové grafiky a ilustrací.

[10] Photoshop je program pro úpravu obrázků, fotografií a tvorbu webové grafiky.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Tématem, které jsem si vybrala pro svou diplomovou práci, je Hračka. Po předchozí zkušenosti s designem hračky, jsem se pro toto médium nadchla. Přála jsem si v tvorbě v této oblasti pokračovat.

2.1 Důvod volby tématu

Poté, co jsem minulý rok vytvořila sérii hraček *Kutulu,* jsem měla další nápady pro design hračky. Hračka mě začala zajímat a bavit. Chtěla jsem se pustit do další realizace a prohlubovat znalosti o tomto oboru. Úspěch první série mne přesvědčil. Kladné reakce pedagogů, přátel a dětí, kterým se ptáčci do rukou dostali, mne potěšil, a dodal sebedůvěru ke zvolení tohoto tématu pro diplomovou práci.

Z nápadů, které jsem měla, jsem jako podnětné a vhodné k realizaci viděla hračky inspirované mytologií. Mytologie je plná obrazotvorností, má blízko k pohádce, a tak se mi spojení s hračkou líbilo.

Téma mytologie mne zajímá již od bakalářského studia, jak bylo zmíněno v úvodu. Tehdy jsem ztvárňovala indiánský Mýtus o stvoření světa. Tou dobou jsem se ponořila do čtení mýtů indiánů severní a jižní Ameriky, i Mezoameriky, dále mýtů eskymáckých a bájí a mýtů řeckých.

2.2 Inspirační zdroje

Literární zdroje mi skýtaly mnoho inspirace a byla to pro mě inspirace zásadní. Při četbě mytologických příběhů jsem si rozkreslovala nápady. Texty samotné podněcovaly mou představivost.

Ovlivnilo mě prostředí naší fakulty, design hraček Ladislava Sutnara[11] a umělců skupiny Artěl[12].

Když Ladislav Sutnar dostudovával po první světové válce na pražské um. prům. škole, dostal možnost zpracovat k semestrální zkoušce téma hračky

[11] Ladislav Sutnar, designer, typograf, avantgardní umělec, stojící u zrodu vizuální komunikace. Narozen roku 1897 v Plzni, zemřel 1976 v New Yorku.

[12] Artěl bylo jedno z nejvýznamnějších sdružení českého užitého umění a designu první poloviny 20. století, bylo založeno roku 1908 v Praze.

ze dřeva. Jeho návrh byl velmi úspěšný. Psaly o něm Národní listy a hračky byly hned vyráběny Artělem.

Jeho hračky byly doporučovány pro mateřské školky pro pochopení dětské duše, uměleckou kvalitu a radostnou barevnost. Byly také na středních školách používány jako pomůcky při cvičení perspektivy. Byly vystaveny a oceněny po celém světě. V knize Ladislav Sutnar v textech (mental vitamins)[13] je mnoho ukázek jeho tvorby a především jeho poznámek a rukopisných glos k problematice hračky.

„*Hru dítěte je třeba považovat za jeho vážné zaměstnání, které je nezbytně nutné pro vývoj jeho fyzických a psychických schopností. (Hrající dítě se nebaví, nýbrž „pracuje“). Hračky pro malé děti tedy představují důležité náčiní, jakési „nástroje hry“, a musí být proto navrhovány s porozuměním dětské psychologie a se znalostí vzdělávacích prostředků odpovídajících věku dítěte. (Nezájem dítěte o hračku je z převážné části způsoben nevhodnosti hračky.)*“[14]

Sdružení Artěl bylo jedno z nejvýznamnějších sdružení českého užitého umění a designu první poloviny 20. století, bylo založeno roku 1908 v Praze. U zrodu stál Vratislav Hugo Brunner[15]. Z autorů, kteří pro Artěl hračky navrhovali, zmiňme Minku Podhajskou[16] (viz Příloha 11), Václava Špálu[17] (viz Příloha 12) a především Ladislava Sutnara.

V době založení Artělu návrháři hračky jak navrhovali, tak patrně dělali prototypy. Pak si hračky u drobných soustružníků nechali soustružit. Poté je sami malovali a lepili. Později hračky pro Artěl vyrábělo Hořické hračkářské družstvo[18].

---

[13] SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnar v textech (mental vitamins).* Editor Iva Knobloch. V Praze: KANR, 2010, 267 s., [10] s. barev. obr. příl. ISBN 978-80-7437-025-0.

[14] SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnat v textech (mental vitamins),* Praha, 2010, s 262.

[15] Vratislav Hugo Brunner, český typograf, ilustrátor, grafik, autor hraček, scénograf.

[16] Minka Podhajská, malířka, grafička, návrhářka hraček. Narozena ve Vídni roku 1881, zemřela 1963 v Liberci.

[17] Václav Špála, český malíř, grafik, ilustrátor. Jeden z nejvyhledávanějších tvůrců českého moderního umění. Narozen roku 1885 ve Žluticích, zemřel 1964 v Praze.

[18] Hořické hračkářské družstvo vyrábělo moderní dřevěné hračky v Hořicích v Podkrkonoší.

Vznik československého státu znamenal pro moderní české hračky rozmach. Ty měly odbyt doma i v zahraničí.

Nastupuje talentovaný Ladislav Sutnar a tvoří hračky, které jsou už zcela nezávislé na inspiraci lidovým uměním. Vycházejí z jeho vlastní umělecké orientace a z konstrukce geometrických tvarů. Od výroby rukodělné se přechází k výrobě strojové. Sutnar navrhl mnoho hraček, například autíčka, vlaky, loďky, tramvaje, parní válec, a stavebnici továren a měst a několik zvířat. V příloze uvádím hračky mně nejmilejší: Mrože, Lva, Slona a Velblouda (viz Příloha 13).

3 CÍL PRÁCE

Cílem práce je vytvoření hračky, obalu a značky. Dále je mým cílem získat znalosti o tomto oboru, učit se o designu a technologiích, psychologii dítěte a tříbit si vizuální cit a myšlení.

Výstupem budou plošné návrhy a prostorové realizace. Bude vyhotovena minimálně jedna hračka, která bude doplněna obalem a značkou. Při realizaci využiji zkušenosti se dřevem. V průběhu práce si přeji zkoušet i jiné technologie a posouvat své možnosti. Užívat si tvorbu a těšit se realizací. Cesta je pro mne cíl.

4 PROCES PŘÍPRAVY

V procesu přípravy pro mne bylo nejprve důležité studium odborné literatury. Během tohoto studia jsem kreslila do skicářů a zaznamenávala si myšlenky, za kterých jsem vycházela při utváření konceptu mé práce.

4.1 Studium odborné literatury

Studium doporučené odborné literatury se pro mne stalo velmi důležitým pro uvědomění si vztahů a kontextů, které jsem čerpala pro teoretickou i praktickou část své diplomové práce. Soupis literatury je uveden v Seznamu použité literatury v zadání diplomové práce.

Tento soupis jsem si doplnila o literaturu, která mne zaujala po té, co jsem si k zadanému tématu dělala rešerši. Tyto knihy pro mne byly inspiračním zdrojem i zdrojem informací ohledně hračky, mytologie, materiálů a technologie.

4.1.1 Hračka

Skrze hračky děti poznávají svět, jejich estetika je může ovlivnit na celý život. Je to složitá disciplína a vážná věc. Je potřeba dbát na to, aby hračka dítěti přinášela radost a poznání, aby dala prostor pro jeho fantazii, a v neposlední řadě musí být bezpečná.

Hra provází lidskou společnost od vzniku dějin. Doklady o tom nacházíme v archeologických vykopávkách i v pozdějších literárních památkách. Po celé věky jsou určité typy her a hraček součástí kulturních prostředí a nástrojem výchovy nových generací[19].

Hra patří k základním a přirozeným projevům dětského chování. Při hře dítě různými formami poznává, učí se, odreagovává se a pociťuje pozitivní emoce. Také získává zkušenosti k začlenění do společnosti.

[19] POLÁKOVÁ, Zdenka, O hračkách, hrách a hraní, Brno: Moravské zemské muzeum, 2006. 16 s. ISBN 80-7028-289-4. s. 9

Hru předškolních dětí za potřebnou pro jejich zdraví považoval již Jan Ámos Komenský[20]. Hra měla sloužit k pobavení, rozvoji smyslů a myšlení a současně i obohacení znalostí. Vedle obvyklého využívání přírodnin a předmětů denní potřeby chápal Komenský potřebu existence speciálních herních předmětů – hraček. Běžné bylo hrát si s figurkami lidí, zvířat či pracovních nástrojů. Vyzdvihoval učení formou pohybových a intelektuálních her. Doporučoval využívání didaktických pomůcek pak i při školním vyučování, aby bylo učení zábavnější a příjemnější. Nadčasový názor na význam hry a hraček pro zdravý vývoj dítěte s řadou metodických návodů představil ve svém díle Orbis pictus[21]. Hračky této doby byly z drahých kovů, olova a pro méně majetné vrstvy ze dřeva.

18. století pak přináší názory na uznávání a respektování období dětství. Začínají se propagovat názory, které poukazují na odlišnost dítěte od dospělých. Bere se ohled na věk dítěte a jeho individualitu. Hračky se pak dělí na vhodné a nevhodné podle věkové skupiny, a používají se při výchově a učení.

Pro naše území v 18. a 19. století je charakteristická lidová hračka. Existuje mnoho dokladů o výrobě lidových dřevěných hraček, které vyráběli dospělí nebo děti samy. Pro oblast Čech jsou nejčastější hračky dřevěné, pro Moravu hliněné. Dřevěné hračky byly nejprve svými tvůrci vyřezávány, později převládla rychlejší technologie soustružení.

Ve 20. století vzrůstá pozornost vůči hračkám. Nabylo obecné vědomí o tom, že se zásadně podílejí na utváření osobnosti dítěte a napomáhají jeho všestrannému rozvoji. Ve 2. polovině 20. století už hračka po celém světě figuruje jako výrazné spotřební zboží. Nabídku na trhu ovlivnil prudce stoupající rozvoj plastických hmot. Počátkem 90. let se český trh výrazně otevřel dovozu zahraničních hraček. To sice znamenalo výhodu většího výběru, ale také zahlcení levnějším zbožím, které bohužel není vždy kvalitní. Někdy se objevují

[20] Jan Ámos Komenský, jeden z největších českých myslitelů, filosofů a spisovatelů, považován za zakladatele moderní pedagogiky, nazýván Učitelem národů, narozen 1592 na Moravě, zemřel 1670 v Amsterodamu.

[21] Orbis pictus – Svět v obrazech, je učebnice sepsaná Janem Ámosem Komenským, poprvé vydaná v Norimberku roku 1658.

hračky pro děti nevhodné nebo dokonce nebezpečné. V závislosti na dovozu takovýchto levnějších produktů upadá konkurenceschopnost tradičních českých výrobců. Ti úspěšní své výrobky často vyváží na objednávku do zahraničí.

Jsme v situaci, kdy jsou rodiče, prarodiče i samotné děti masírováni reklamou, kdy jsou přehlceni nabídkou produktů pro děti. Trh je zaplaven levnými a ne zcela kvalitními a bezpečnými výrobky. Žijeme v době, kdy se člověk logicky často rozhoduje na základě ceny výrobku.

Hračkářský průmysl je dnes jeden z největších na světě. Na trhu působí široké množství firem zabývající se designem hračky a produkty pro děti. Kromě gigantů jako jsou firmy jako LEGO[22] nebo Mattel[23] nalezneme na tomto trhu i designery a menší studia. V zahraničí mne oslovily hračky Happy Wooden Toys holandské značky Usuals[24] nebo firma Permafrost[25].

V Čechách mne zaujaly mě například hračky značky Pišlíci[26] a Pepe[27], kteří vynikají vkusným pojetím hraček, nápaditostí a řemeslnou dokonalostí.

4.1.2 Mytologie

Mytologie je bájesloví, doslovně znamená "vyprávění příběhu". Je to také věda zabývající se studiem mýtů, tradičně bývá řazena do antropologie náboženství.

Mýty jsou příběhy založené na tradičních legendách, které vysvětlují řád světa, různé přírodní jevy a síly. Často se v nich vyskytuje působení nadpřirozených sil nebo božstev. Vypráví o bozích, hrdinech a legendárních bytostech. Snad neexistovala kultura, ve které by mytologie i náboženství chyběly. Mytologie a v ní obsažené náboženské prvky se staly pevným

[22] LEGO jsou stavebnicové produkty vyráběné dánskou rodinnou společností LEGO Group.

[23] Společnost Mattel vyrábí například světově nejznámější a nejprodávanější panenku Barbie.

[24] Happy Wooden Toys je soubor ručně vyrobených hraček z větví ořešáku, které roste na farmě jednoho z designérů.

[25] Permafrost je norská firma zabývající se designem hraček prezentující severskou identitu.

[26] Pišlíci jsou ručně vyráběné dřevěné hračky vysoké trvanlivosti a mimořádné kvality.

[27] Pepe je značka plzeňského designerského dua. Soustředí se na hry a hračky z papíru.

základem dávných civilizací. Mýtické myšlení podstatně ovlivňovalo život tehdejší společnost.

Jakmile se některá civilizace pevně ustaví, mohou se mýty, které ji zformovaly, rozplynout v pověry nebo zábavu, ale ani pak neztrácí svou vnitřní sílu, neboť mytologie světa uchovávají veškerou poezii a vášeň, kterých je schopna lidská mysl[28].

Při studiu odborné literatury týkající se mytologie jsem se zabývala mytologií antickou, egyptskou, indickou, mezopotámskou, biblickou a slovanskou. Nalezla jsem podobné základy a znaky, ale také mnoho odlišností v závislosti na dané kultuře a přírodních podmínkách.

Zaměřila jsem se na antickou mytologii[29] tedy na řeckou[30] a římskou[31]. Po staletí byla antická mytologická tématika vedle tématiky biblické jedním z hlavních inspiračních zdrojů uměleckého tvoření. Mytologické příběhy, bohové a hrdinové nevymizeli z povědomí lidí ani po pádu antického světa. Antická mytologie obecně představuje návrat k tradičním hodnotám. I dnes zůstává širokou zásobárnou tematické inspirace.

Antická mytologie měla obrovský vliv na kulturu, umění a literaturu západní civilizace a zůstává součástí západního jazykového dědictví. Básníci a umělci od dávných dob z antické mytologie čerpali a nalézali platnost v jejích tématech.

V současnosti jsou mýty vystaveny vlivům vědy. Mýtické myšlení je považováno za primitivní. Je považováno za předstupeň logického myšlení. Ale i dnes u kmenů a přírodních národů mýtické myšlení stále funguje. Za posledních dvacet let se vědy rychle rozrůstají, člověk se snaží hledat objektivní pravdy. Člověk se nachází v chaosu, potýká se s pocitem bezesmyslu. Ztrácí ve svém životě rovnováhu. Bojuje sám, jako jednotlivec a nese veškerou

[28] NEIL, Philip. Mýty a legendy. Praha, Knižní klub, 2008. 978-80-242-2178-6. s. 7.

[29] Antická mytologie je mytologie soubor mýtů tradovaných na území starověkého Řecka a později starověkého Říma.

[30] Řecká mytologie obsahuje mýty a báje původně předávané ústně. Skládá se z vyprávění o řeckých bozích, polobozích a bájných hrdinech.

[31] Římská mytologie vychází z řecké, ale není zcela totožná.

zodpovědnost na vlastních bedrech. V dnešní době je nedostatek zájmu o tradice, rituály, zvyky a mýty. Asi právě z důvodu pokroku vědy a technologií.

Mýty nejsou jen příběhy dávnověku. Tvoří základy všech kultur v minulosti i přítomnosti. Jejich vliv je dodnes patrný v našem jazyce, v náboženských představách i zvycích. Věroučné představy i rituály i mýty v mnoha částech světa dodnes určují každodenní život i kulturu[32].

Mytologie zasahovala a zasahuje do mnoha oblastí umění a můžeme na ni dnes narazit i ve filmu, seriálech a počítačových hrách. Mytologie je zábavná. Lidé si vyprávějí mytologické příběhy po staletí. Je v nich dobrodružství i ponaučení, které bych chtěla dětem prostřednictvím hraček série MYTHO představit.

4.2 Návštěva Hračkobraní a veletrhu For Kids

Minulý rok jsem navštívila festival Hračkobraní[33] a veletrh potřeb pro děti For Kids[34], kde jsem mohla shlédnout současnou českou produkci a zúčastnit se přednášek. Na veletrhu jsem prošla školením ITC Zlín[35], což bylo velmi užitečné pro seznámení se s legislativou Evropské unie a směrnicemi, které je nutné splnit pro uvedení hračky na trh.

4.3 Letní umělecká škola ArtCamp 2014[36]

Minulé léto se mi naskytla možnost zúčastnit se kurzu Toy design, vedeného italským profesorem Marcem Ginoulhiacem[37]. Byl to velmi intenzivní zážitek, nerozmělněný časem a únavou ze složité realizace. Zažila jsem pocit euforie při tvorbě a získání mnoha informací o psychologii dítěte, hračce a jejím poslání, technologiích, bezpečnosti, hratelnosti apod. Skvělý kurz i pedagog.

---

[32] AUERBACH, Loren. *Mytologie*: bohové, hrdinové, mýty. Praha, Slovart, 2007. s 10.

[33] Hračkobraní je festival hračky pořádaný v Kamenici nad Lipou, letos proběhne X. ročník.

[34] For Kids je odborný veletrh zaměřený na děti pořádaný v Praze.

[35] ITC Zlín je institut pro testování a certifikaci.

[36] ArtCamp je mezinárodní letní umělecká škola, pořádaná každoročně v červenci Fakultou designu a umění Ladislava Sutnara.

[37] Marco Ginoulhiac, architekt, designer hraček, narozen 1971 v Itálii.

4.4 Hračka a legislativa

Hračka uvedená na trh dnes musí splňovat normy dané legislativou Evropské unie. Tyto normy týkající se produktů pro děti jsou velmi přísné, avšak pochopitelné, jelikož mají za cíl ochránit spotřebitele, dítě. V souvislosti s dovozem hraček z Číny přišlo nebezpečí nízké kvality materiálů, v krajních případech jejich závadnosti. Pro současného malovýrobce hraček je to obtížná situace. Certifikování produktů stojí nemalé částky. Výrobce musí ohlídat mechanické vlastnosti hračky, hořlavost, vhodnost lepidel a barev atd. Po certifikaci musí dbát na dodržování jakosti a hlídat změny technologií dodavatelů lepidel a barev apod.

5 PROCES TVORBY

Motto: „S chutí do toho, půl je hotovo“.

Proces tvorby byl zahájen koncepčně i formálně zároveň. Moje myšlenky týkající se vnímání mého tématu jsem popsala v předešlých kapitolách. Souběžně probíhaly kresebné záznamy a začátek tvorby prostorových modelů, o nichž se rozepíšu v následujících podkapitolách.

5.1 Spektrum nápadů a variant

Začátek práce byl skvělý, pár měsíců jsem četla a rozkreslovala si nápady. Literární zdroje pro mne byly hlavní inspirací. Kreslila jsem jednoduché kresbičky mýtických bytost, jednoduché tvary, podoby, které by hračky mohly mít. Zajímala mne historie Řecka, ale chtěla jsem zůstat hlavně u bájí a z nich vycházet. Proč jsem si vybrala antickou mytologii, popisuji výše v podkapitole Mytologie. Nechtěla jsem vycházet z podložených historických událostí. Mýty dávají větší prostor pro představivost. Také jsem se chtěla vyvarovat často zobrazovaných motivů jako meandr apod.

Na začátku byly kresbičky ve skicářích, které jsem si pořídila na začátku práce, abych do nich mohla kreslit, malovat a zaznamenávat své myšlenky, fakta a nápady. Skici a popisky mi později posloužily při uvědomování si vztahů mezi jednotlivými hračkami, jejichž příběhy do sebe začaly zapadat.

Kreslila jsem nápady a měla jsem představu série hraček spojené s mytologickou tematikou. Představovala jsem si hračky, které by byly pro dítě zábavné a hratelné, zároveň by sloužily i ke cvičení motoriky, seznamovaly dítě s geometrickými tvary a jejich řezy. Chtěla bych jim přiblížit mytologický svět a podnítit jejich zájem o příběhy, které se tradují od dávných dob a ve kterých nalézáme zábavu, dobrodružství a ponaučení dodnes.

5.2 Vybavení ateliéru

V atelieru jsem začínala s málem. Vyšla jsem z poznatků z předchozí tvorby a využila zařízení, které jsem si minulý rok pořídila. Každý pokus mi přinesl další nápady a zkušenosti s materiálem.

Postupem času bylo potřeba pořídit si mnoho nástrojů a nářadí, nesčetně vrtáků do kovu i do dřeva. Nechtěla jsem udělat jen model, chtěla jsem mít všechno přesné vyrobené ve více kusech a ve dřevě. Uvažovala jsem nad potenciální sériovou výrobou a snažila jsem se odprostit od zbytečných složitostí. Vytvářela jsem modely papírové i materiálové zkoušky a na nich si ověřovala proporce. Ke každé hračce jsem udělala velké množství modelů, než jsem našla ideální proporce.

5.3 Název a logo

Název byl nasnadě: MYTHO. Jednoduchý, snadno zapamatovatelný, sdělující obsah. K sérii jsem vytvořila značku. Od typografických verzí jsem se posunula k verzi písmen vepsaných ve čtvercích, odkazující na stavebnicový charakter série a vycházející z geometrie. Vývoj značky a její finální podobu uvádím v přílohách (viz Příloha 14).

5.4 Hračky

Jako první jsem začala prostorově zpracovávat mytologické bytosti, jelikož jsem brzy dostala jasnou představu, jak by hračky mohly vypadat. Hlavně mě lákalo začít tvořit ve zvoleném materiálu.

Rozhodla jsem se zpracovat ty bytosti, které mají jako základ tělo koně. Koníka jsem moc chtěla vytvořit, jako malá holčička jsem koníka totiž nikdy neměla. V sérii BYTOSTI tedy naleznete dva nesmrtelné koně hrdiny Achillea, pegase, jednorožce, okřídleného jednorožce a kentaury. Ze dvou koní a vozíčku můžeme vytvořit DVOJSPŘEŽÍ řízené Achilleem. Druhá stavebnice obsahuje trojské a řecké vojáčky a hrdiny ACHILLEA a HECTORA.

Ke hračkám patří tyto příběhy:

XANTHOS (bílý) a BALIOS (černý) byli dva nesmrtelní koně bájného hrdiny Achillea, kterému je věnoval bůh moří Poseidón jako svatební dar. Tyto dva koně pak Achilleus zapřáhl jako tažné pro svůj vůz během trojské války. Byli tak hbití, že si to ani neumíme představit.

PEGASOS byl okřídlený kůň. Prý uměl létat rychle jako vítr. Žil na hoře Olymp, celý život pomáhal nemocným dětem a chránil všechno živé. Sám se pojmenoval Pegas a od té doby se všichni okřídlení koně nazývají pegasové.

UNICORNUS neboli jednorožec, je krásný bílý kůň s modrýma očima a kouzelným rohem na čele. Bývá považovaný za symbol síly a čistoty. Zvíře je to divoké zvíře, ale dokáže se chovat i přátelsky a něžně.

ALICORNUS je okřídlený jednorožec ještě krásnější než jednorožec samotný. Má přenádherná křídla a dokáže létat tak rychle jako pegasové.

CHEIRÓN byl kentaur, napůl kůň, napůl muž. Kentauři se vyznačovali divokostí. Nikdo se je neodvážil osedlat a posadit se na ně byla velká čest. Cheirón byl z kentaurů nejstarší, velmi ušlechtilý a moudrý. Vyznal se v lékařství, hudbě a věštění. Proto se stal učitelem slavných hrdinů. Vedl je k pěstování tělesné zdatnosti, učil je jízdě na koni, lukostřelbě, zápasu a běhu o závod. Jeho nejznámějším žákem byl hrdina Achilles.

NESSOS byl také kentaur, který nežil v lese jako jeho druhové, ale u řeky, kde převážel pocestné. Byl lstivý a zlomyslný. Přijít s ním do křížku se nikomu nevyplatilo.

ACHILLES je znám jako řecký polobůh, syn bohyně Thetis a krále Pélea. Byl žákem moudrého kentaura Cheiróna, od něhož dostal to nejlepší vychování a výcvik. Podle všeho byl jeden z nejlepších bojovníků starověku. Účastnil se mnoha bitev. Nejznámější byla Trojská válka, kde se utkal s protivníkem Hectorem. Tato válka se stala Achilleovi osudnou. Byl zasažen šípem do jeho jediného zranitelného místa, paty. Proto dodnes nazýváme zranitelné místo Achillova pata.

HECTOR**,** syn trojského krále Priama byl skvělý bojovník a ochránce jeho bratra Parida. V Trojské válce se utkal s hrdinou Achilleem. Bojoval velmi statečně, nejlépe jak mohl, ale přesto v tomto boji padl.

TROJSKÝ KŮŇ sloužil jako úkryt pro řecké vojáky, kteří se v něm díky lsti dostali za trojské brány. Řekové ho sestrojili ze dřeva a nalhali Trojanům, že je to dar bohů k ukončení války. V noci řečtí bojovníci z koně vyskákali, vyplenili město a nebohé Trojany pobili.

Jednotlivé části těchto hraček jsou spojeny dřevěnými kolíčky a tvoří variabilní stavebnici. Stavebnice rozvíjí motorické schopnosti dítěte a logiku, jelikož dítě potřebuje při stavění koordinovat pohyby a soustředit se. Utvářením uspořádaných struktur cvičí hmat. Někdy je při hře potřeba pomoci rodičů.

Zapojení dospělých do hry není nutností, ale je vhodné z důvodu vysvětlení spojování a rozpojování jednotlivých částí. Je dobrém s nimi stavebnici poprvé složit, alespoň jeden kus, podle kterého se mohou řídit. Ukázat jim například jak funguje podvozek. Formu loutek jsem zvolila s ohledem na téma Mytologie, které znamená doslova „vyprávění příběhu“. Tyto hračky - loutky se hýbají, navzájem komunikují, „vyprávějí příběh“. Hračky budou vhodné pro děti od tří let.

5.5 3D modelování v programu Rhinoceros

Měla jsem chuť zkusit něco nového. Když jsem začala s prostorovým navrhováním, zdálo se mi vhodné naučit se základy programu Rhinoceros 3D[38]. Části hraček, které tvořím, vyžadují velkou přesnost, aby se do sebe daly dobře zasouvat. Dále při zasouvání barvených částí nastal problém s jejich oděrem. Napadlo mne řešení, kdy budou jednotlivé části barevné již ve hmotě. To by následný 3D tisk[39] vyřešil. Rozhodla jsem, že v programu vymodeluji koníka. Jelikož je složen ze základních geometrických těles a jejich řezů, nebylo to složité. Po vytvoření modelu v počítači (viz Příloha 15) bylo nutné ho uložit ve formátu, který tiskárna dokáže zpracovat. Pak už jsem si jen vybrala typ a barvu tisknutého materiálu a tisk mohl být zahájen. O technologii tisku se podrobněji rozepíši v podkapitole Technologická specifika.

5.6 Obaly

Je mi sympatická bezobalová politika produktů, přestože se říká, že obal produkt prodává. Často obal záhy skončí v koši a je to škoda jak materiálu, tak energie výrobce. Myslím, že hračka se bez obalu může dobře obejít. Záleží na tom, kde je prodávána. Pro stavebnici je ale obal nutností. Pro mne se jeho tvorba stala zábavou. Těšila jsem se, až budu mít hračky vyrobené a budu jim dělat obal na míru. Než jsem se dostala k výsledné podobě, vyzkoušela jsem několik tvarů obalů a různých materiálů (viz Příloha 16).

[38] Rhinoceros 3D je software pro modelování prostorových objektů užívaný v designu a architektuře.

[39] 3D tisk je proces, při němž se tiskem materiálu po vrstvách vytváří trojrozměrné objekty.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

V této kapitole popisuji materiály a technologická specifika týkající se výroby mnou navržených hraček.

Začala jsem vždy s papírovými modely. Prototyp ze dřeva jsem zvládla vytvořit sama, ale nebylo v mých možnostech vyrobit přesné dílky pro stavebnici. Ty mi pak truhlář vyrobil podle výkresu. Z důvodu přesnosti spojů jsem si nechala na vrtání vyrobit kovové formy (viz Příloha 17). Pro prototypy jsem využívala levnějšího a měkčího smrkového dřeva (viz Příloha 18).

6.1 Dřevo

Materiál, který jsem pro realizaci vybrala, je dřevo. To poskytuje nevyčerpatelné množství možností pro jeho zpracování. Je krásné a nepředvídatelné, okouzlující a příjemné na dotyk. Vybrala jsem bukové dřevo, které je tvrdé a má vhodné vlastnosti pro zpracování, které vyžaduje přesnost. Již během tvorby výše zmíněné série *Kutulu* bylo potřeba zorientovat ve vlastnostech dřeva a jeho obrábění. Důležité bylo poučení o řezání, hoblování, smirkování, lepení, voskování apod. Všechny potřebné informace mi poskytl truhlář Pavel Šára, který mi pomáhal s výrobou.

6.2 3D tisk

3D tisk je proces, při kterém se prostřednictvím specifického zařízení vytvářejí trojrozměrné objekty z vhodného materiálu. Tisk po vrstvách je řízen ovládací elektronikou na základě programové předlohy[40].

Pokud chceme mít výrobek vytištěný na 3D tiskárně, musíme nejprve v počítačovém programu vytvořit prostorový model. Pokud je model složitý a nebylo by jeho vytvoření v silách návrháře, je možné využít nabídek firem, kde se na 3D tisk specializují a nabízejí jak poradenství a kalkulaci tisku, tak připravení dat. Po vymodelování v počítači je nutné převést 3D model do formátu STL a vytvořit samotné instrukce pro tiskárnu. Tyto instrukce řeší pohyb

[40] Wikipedia – 3D tisk [on-line]. [cit. 2015-04-26]. Dostupné z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/3D_tisk.

motorů tiskárny a ovládání trysek. Poté se data na tiskárnu odešlou, a ta daný objekt vytiskne.

Tisk spočívá v tom, že tisková hlavice nanáší ve vrstvách roztavenou hmotu. Tiskne jednu vrstvu na druhou, až vznikne požadovaný objekt. Po výtisku je potřeba výrobek upravit pilováním a odlomením podpůrných konstrukcí, bez nichž by se nepodařilo objekt vytisknout. Je možné si vybrat z několika barev tiskové hmoty nebo její povrch upravit sprejem. Výsledný objekt není zcela vyplněný hmotou. Síla stěny má obvykle tloušťku 3mm. Sílu stěny si může návrhář určit sám. Tenké stěny se dělají z důvodu úspory materiálu a tudíž nižší ceny. Cena tisku se počítá podle spotřebovaného materiálu a doby tisku.

Nejprve jsem nechala tisknout poloviční koníka, jelikož jsem si nebyla zcela jistá správností dat. Data byla v pořádku a tak jsem nechala vytisknout i koníka v poměru 1:1 (viz Příloha 19). Cenově je pro mne používání této technologie zatím nereálné a hlavně, práci se dřevem a jeho vlastnostem se nevyrovná. V rámci tvorby vizualizací a prototypů nových hraček se mi naučení základů 3D programu jeví do budoucna jako vhodné.

6.3 Obaly

Používala jsem klasické knihařské materiály jako lepenku a papír. Zkoušela jsem výše zmíněné verze z hnědé vlnité lepenky, lepenkovou krabičku s víčkem potaženou papírem a plastovou krabičku. Brzy jsem dostala představu lepenkové krabice potažené papírem v kombinaci s plastovým víkem. Toto spojení se mi líbilo. Pevná krabice je potřeba, jelikož stavebnice BYTOSTI i VOJÁČCI jsou celkem těžké. Plastový obal krabici chrání a díky průhlednosti je na barevné součástky vidět. Spojení barevné krabičky se mi zalíbilo, tak jsem ji vytvořila i pro samotného vojáčka ACHILLEA (viz Příloha 20) a HECTORA (viz Příloha 21). Pro ty by možná postačila levnější varianta bez lepenkové krabičky (viz Příloha 22).

Plastový materiál, který jsem používala, se nazývá priplak. Jedná se o kvalitní polypropylenovou folii s povrchovou úpravou vhodnou na tisk. Na

priplak jsem z časových důvodů netiskla, nýbrž jsem hotové krabičky polepila vyřezávanou grafikou[41]. Na obal jsem umístila logo MYTHO a popis hračky vytvořený písmem Zirkel. V příloze uvádím verze z matného a čirého priplaku (viz Příloha 23).

[41] Vyřezávaná grafika je vhodná pro polepy reklamních ploch i výrobě drobných nápisů a samolepek.

7 POPIS DĚL

7.1 **Skicáře** (viz Příloha 24)

Skicáře jsem si pořídila na začátku práce, abych do nich mohla kreslit, malovat a zaznamenávat své myšlenky, fakta a nápady. Menší skicáře jsou formátu 14 x 10 cm, větší formátu 20 x 14 cm. Tyto formáty mi vyhovovaly, protože jsem je mohla mít vždy s sebou a zakreslovat si motivy, které podnítily můj zájem. Zhotoveny jsou šitou vazbou a jsou potaženy kůží různých barev, typ kůže je hovězina.

V menším hnědém skicáři jsou zaznamenané nápady designů hraček, v béžovém kresbičky bytostí rozličných mytologií. Do černého skicáře jsem kreslila reálie starověkého Řecka a vypsala fakta a mýty, které mne zaujaly. Žlutý bloček mi sloužil pro rozkreslení bytostí a značky, větší šedý blok záznamy potřebné k tvorbě vojáčků.

7.2 **Mytologické bytosti** (viz Příloha 25)

Jak jsem již výše zmínila, bytosti, které jsem pro realizaci vybrala, mají jako základ tělo koně. Krabice, ve které jsou dílky stavebnice má rozměry 6 x 29 x 21 cm (v x š x h). Z dílků je možné složit vždy dvě bytosti, jednu s bílým a jednu s černým tělem. Dítě se může orientovat podle plánku, který bude ke stavebnici dodán. Můžou být složeni koníci, jednorožec, okřídlený jednorožec, pegasové nebo kentauři. Plánek bude obsahovat návod na složení a krátké povídání o bytostech viz kapitola 5.3 Hračky.

Koník, který je základem pro další bytosti má rozměry 25 x 25 x 12 cm (v x š x h). Jednotlivé části se spojují dřevěnými kolíčky, což umožnuje jejich otáčení. Všechny části stavebnice jsou vyrobeny z bukového dřeva a nabarveny nezávadnými barvami českého výrobce.

7.3 **Dvojspřeží** (viz Příloha 26)

Nesmrtelní koně Xanthos a Balios jsou zapřaženi do válečného vozíčku bájného hrdiny Achillea. Podvozky koní jsou jednoduše spojeny delší osičkou. Mezi podvozky jsou dvě kolečka, která vytvoří větší rozestup podvozků, aby

bylo možné dát koníkům postroj a zapřáhnout je do vozíčku. Na vozíčku stojí hrdina ACHILLES.

7.4 **Vojáčci** (viz Příloha 27 a 28)

VOJÁČCI mají opět loutkový charakter. Jednotlivé části jsou spojeny kolíčky a vojáčci tak mohou otáčet hlavou, trupem, házet oštěpem a komunikovat mezi sebou. Vojáček má rozměry 19 x 7 x 5 cm (v x š x h). Osm vojáčků se může schovat do TROJSKÉHO KONĚ.

Řečtí vojáčci mají žlutý kyrys[42], červenou sukýnku, modrý chochol na přilbě a černou helmu, štít a chrániče holení. Jejich zbrojí je kopí, meč a štít. Řečtí vojáčci mají na štítech namalovaný kruhový a trojúhelníkový tvar. Jejich hrdina ACHILLES má černý kyrys a dvoubarevný štít.

Trojští vojáčci mají modrý kyrys, bílou sukýnku, červený chochol na přilbě černou helmu, štít a chrániče holení. Zbroj mají stejnou jako řečtí vojáci, na štítech mají namalované jen kruhové tvary. Jejich hrdina HECTOR má žlutou (zlatou) helmu, štít a chrániče holení.

Stavebnice, ze které je možné složit čtyři řecké a čtyři trojské vojáčky má rozměry 4 x 33 x 23cm (v x š x h).

7.5 **Trojský kůň** (viz Příloha 29)

Trojský kůň je vyroben opět z bukového dřeva. Jeho rozměry jsou 71 x 69 x 18 (v x š x h). Trup je prázdný, připravený na vložení vojáčků. Do trupu je vzadu zastrčen špunt, na kterém je připevněn ocas. Ocas tvoří páku pro pohodlné otevírání a zavírání koně. Části koně jsou napevno slepeny, aby odolaly váze dítěte na něj sedajícího. Nohy jsou dvojstěnné aby zaručily vyšší nosnost a stabilitu. Kůň není nabarven. Vyniká tak kresba dřeva. Aby byl příjemný na dotyk, je do hladka zabroušen.

[42] Kyrys je plátový ochranný kryt trupu.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Daný obor by má práce mohla obohatit především po stránce estetické, ale i obsahové, co se týče výběru tématu - mytologie.

Možná nějakého ilustrátora nebo laika, v oboru hračky, s citem pro prostorovou tvorbu inspiruji, aby se pokusili o intervence do této oblasti. Přibyde tak možná další člověk, který by se chtěl hračce věnovat. Přínos vidím v podání svědectví o tom, že to jde a vše je možné.

Svou diplomovou prací bych chtěla přispět k návratu tradiční české dřevěné hračky. Věřím, že česká hračka se svou tradicí a v úspěšných pokračovatelích má potenciál těšit, učit a přinášet radost ze hry dětem na celém světě.

9 SILNÉ STRÁNKY

Kladně bych hodnotila především to, že pro mne byla celá tato práce zábavná a objevná. Přesto, že jsem se potýkala s technologickými obtížemi, podařilo se mi vytvořit design podle mých představ. Nemám ráda slovo „nejde“. Setkala jsem se s názorem několika dřevovýrobců, že dřevo se v malovýrobě nedá opracovávat na milimetry. Ale dá. Nakonec jsem pracovala s desetinami milimetrů. Avšak dřevo pracuje a opotřebovává se. I z toho důvodu jsem chtěla zkusit jinou technologii, 3D tisk. Kladně hodnotím, že jsem se v krátkém časovém úseku naučila základy 3D programu a byla jsem schopná udělat si, co bylo potřeba, i když nemohu vůbec tvrdit, že bych tento program nějak víc ovládala. Ale poznala jsem jeho prostředí a mám chuť se v něm učit dál a využívat ho v návrzích a vizualizacích.

Skvělou stránkou byl pro mě proces tvorby. Ten pocit, když to najednou začne fungovat, začne to do sebe zapadat. To je euforie, kterou potřebují všichni výtvarníci a designéři. To jsem teď zažila tak intenzivně jako nikdy předtím.

Kladně hodnotím, že jsem si zvládla práci naplánovat a s výsledkem jsem spokojená. Pracovala jsem samostatně, což mi vyhovovalo. Těším se na další tvorbu.

10 SLABÉ STRÁNKY

Při procesu tvorby jsem narazila na několik technologických úskalí, která jsem již výše popsala. Chvílemi se mi zdálo, že jsem přecenila své fyzické možnosti. Přeci jen bylo komplikované popasovat se s vlastnostmi dřeva a docílit potřebné přesnosti všech komponentů, ze kterých jsou hračky složeny.

Tyto aspekty, které mi ztěžovaly práci, nezbývalo než přijmout jako fakt, se kterým jsem se musela vyrovnat a hledat optimální řešení. Musím uznat, že sériová výroba dřevěných částí na CNC strojích[43] by byla pro svou přesnost ideální, přestože je mi sympatická malovýroba a ruční práce.

Práci provázela velká fyzická náročnost, dřina, pot a slzy, chvílemi hysterie. Proběhlo velké množství pokusů a spoustu materiálu bylo zničeno. Neustálé zvažování a hledání ideálního tvaru bylo náročné. Například proporce koně jsem měnila tři měsíce, než jsem byla spokojená. A hlavně: papírový model má jiný charakter než pak výrobek ze dřeva. Dolaďování desetin milimetrů u spojovacích kolíčků apod. se jevilo jako nekonečné. Celkově bylo namáhavé se ve výše zmíněné problematice zorientovat.

Mytologie je zároveň velmi široká oblast, inspirace na celý život. Bylo složité si vybrat, jaké nápady realizovat. Hodně času jsem strávila čtením zdrojů a studiem historických souvislostí. Měla jsem pocit, že o dané problematice potřebuji všechno vědět a jít víc do hloubky. Musela jsem si vybrat, co zrealizuji a co zůstane jen ve skicách.

[43] CNC stroje jsou programovatelné obráběcí stroje pro soustružení, frézování atp.

11 ZÁVĚR

V průběhu práce jsem zkusila mnoho nového a studium literárních zdrojů přispělo k mému vzdělání. Byla jsem si vědoma výjimečné situace, že mám rok na projekt, který jsem si sama vybrala. Měla jsem dostatek času na práci a dobré zázemí jak v mé alma mater, tak v rodině. Technicky to bylo složité, ale je odměna, když produkt vznikne, držíte ho v ruce. Když hračku dáte do rukou děcku, které se rozesměje nebo „valí oči“, ohmatává tvary, popojíždí s ní, kutálí ji.

Měla jsem již zkušenost s materiálem, technologií a barvami. To mi ušetřilo mnoho nepříjemností. Především mě celý proces bavil, a nevadilo mi trávit dny a noci ve studené dílně. Měla jsem dojem, že mám silné téma. Nepochybovala jsem o tom, že chci mé nápady realizovat a byla jsem ochotná obětovat tomu mnoho času a energie. Měla jsem rychle jasnou představu o vizuální stránce věci. Kurz Toy Design na Art Campu mě hodně nastartoval.

Našla jsem si oblast, ve které se vidím a doufám, že se mi podaří se v ní v budoucnu seberealizovat a profesně prosadit. Každý z nás si potřebuje najít smysl tvorby nebo práce. Já jsem v této oblasti našla velkou radost. Přeji si tvořit hračky pro děti, jejich rodiče a prarodiče. Snažit se o to je velký úkol a zodpovědnost, ale také výzva a hnací motor.

Pro vyzkoušení hratelnosti jsem nechala tří a půl letého chlapečka, aby hračky ozkoušel (viz Příloha 30). Chtěla jsem vidět, jak na ně bude reagovat, které bude preferovat. Nejprve se rozkoukával, avšak brzy pochopil systém kolíčků, skládal a rozkládal vojáčky, otevřel trojského koně a vojáčky do něj schovával. Koníky seřadil pěkně vedle sebe a vyžádal si krmení. Vhodná mu přišla bageta (bílý válec), kterou koně nakrmil. Vžil se do představy, že prší, a že je potřeba vojáčky do trojského koně schovat. Stejně jako křídla pegasů a roh jednorožce, který je přece kouzelný a někdo by ho mohl ukrást! Poté, co „přestalo pršet“ a vojáčci si „odpočinuli“, je pustil ven a opravil jim zbroj. To několikrát opakoval. Pochopil barevné rozlišení vojáků na ty, kteří spolu jsou kamarádi a kteří ne. Kladná reakce na hračky a radost ze hry mne potěšila. Hračky jsem vytvářela proto, aby se mohly dostat do rukou veřejnosti, hlavně do rukou dětí. Toto přání mi dodávalo energii a mé práci smysl.

12 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

[1] AUERBACH, Loren. *Mytologie: bohové, hrdinové, mýty*. Editor Arthur Cotterell. Překlad Vladimír Čadský. V Praze: Slovart, 2007. 320 s. ISBN 978-80-7209-778-4.

[2] BROŽKOVÁ, Helena. *Artěl: umění pro všední den, 1908-1935*. Editor Jiří Fronek. Praha: Uměleckoprůmyslové museum, 2009. 398 s. ISBN 978-80-7101-081-4.

[3] BRUTHANSOVÁ, Tereza. *Libuše Niklová*. Praha: Arbor vitae societas, 2010. 299 s. ISBN 978-80-904534-1-8.

[4] BURN, Lucilla. *Řecké mýty*. Překlad Ivo Šmoldas. Praha: Lidové noviny, 1999, 119 s. ISBN 80-7106-220-0.

[5] ELIADE, Mircea. *Mýtus a skutečnost*. Praha: Oikoymenh, 2011. 157 s. ISBN 978-80-7298-462-6.

[6] FISHER, Douglas. *Wooden Stars*. London: Staples Press Limited, 1947. 41 s.

[7] FIŠER, J. FIXL, V. MIŠURCOVÁ, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. 143 s.

[8] FLADE, Helmut. *Holz: Form und Gestalt*. 4., unverand. Aufl. Ilustrace Horst Morgenstern, Waldemar Schulz. Dresden: Verlag der Kunst, 1988. 394 s.

[9] GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Odeon, 1982. 396 s.

[10] HERCÍK, Emanuel. *Československé lidové hračky: kapitoly o hračkách od pravěku do naší doby*. 1.vyd. Praha: Orbis, 1951. 175 s.

[11] JANÁKOVÁ, Iva. *Ladislav Sutnar Praha New York design in action*. Praha: Uměleckoprůmyslové muzeum, 2003. 267 s. ISBN 80-7101-050-3.

[12] JIRÁSEK, P. JIRÁSKOVÁ. M. *Loutka a moderna*. Praha: Arbor vitae, 2011. 453 s. ISBN 978-80-87164-85-3.

[13] MORFORD, M., LENARDON R. *Classical mythology*. 3. ed. New York: Longman, 1985. 576 s.

[14] NEIL, Philip. *Mýty a legendy*. Vyd. 1. V Praze: Knižní klub, 2008. 128 s. ISBN 978-80-242-2178-6.

[15] PETIŠKA, Eduard. *Staré řecké báje a mýty*, Praha: Ottovo nakladatelství, 2013. 191 s. ISBN 978-80-7360- 489-9.

[16] POLÁKOVÁ, Zdenka, *O hračkách, hrách a hraní*, Brno: Moravské zemské muzeum, 2006. 16 s. ISBN 80-7028-289-4.

[17] STEIGER, Eva a Ivan STEIGER. *Umění hraček dvou tisíciletí: obrázkový průvodce zlatým věkem historických hraček*. 3., rozš. a upr. vyd., V České republice 1. V Praze: Muzeum hraček, 2013. 304 s. ISBN 978-80-260-5108-4.

[18] SUTNAR, Ladislav. *Ladislav Sutnar v textech: (mental vitamins)*. Editor Iva Knobloch. V Praze: KANT, 2010. 267 s., [10] s. barev. obr. příl. ISBN 978-80-7437-025-0.

[19] ZAMAROVSKÝ, Vojtěch. *Řecký zázrak*, Praha: Mladá fronta, 1972. 517s.

b) Internetové zdroje

[20] Usuals – Happy Wooden Toys [on-line]. [cit. 2015-04-21]. Dostupné z WWW: http://www.dezeen.com/2013/01/13/happy-wooden-toys-hazel-usuals/

[21] Permafrost – Wooden Toys [on-line]. [cit. 2015-04-21]. Dostupné z WWW: http://www.dezeen.com/2012/08/14/wooden-toys-by-permafrost/

[22] Wikipedia – 3D tisk [on-line]. [cit. 2015-04-26]. Dostupné z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/3D_tisk

13 RESUMÉ

The main goal of my diploma thesis was the creation of a toy, package and brand. The secondary goal was to gain knowledge about this field, learn about design and technologies, cultivate my visual sense and thinking, and enjoy the realization and creation itself. The journey itself was my target.

After previous experience with the toy design I have got excited for this medium and I have wished to continue with my work in this field. Last year, after I had created my first series of toys, I came up with more ideas. I started to be interested in toys and enjoyed it. The success of the first series convinced me to focus on toy design further. I was pleased by the positive reaction of my close friends and relatives who had got the chance to see my toys and it gave me confidence to choose the toy design as a theme for my diploma thesis.

I started to draw my thoughts and came up the idea of a series of toys with the mythological theme. I had the idea of toys that would have been entertaining for children and also serve for developing their motor skills and acquaint the children with geometric shapes and cuts. I wanted to bring the ancient mythological world near to them and stimulate their interest in stories that have been being told since ancient times and in which we find entertainment, adventure and lessons up to these days.

The literature was the fundamental inspiration for me. I was drawing my ideas when reading the mythological stories. The texts themselves were inciting my imagination. During the reading I was drawing to the sketchpads and noting my thoughts on which I based the concept of my work. From many ideas and variations of solution I chose those with the biggest potential of gameplay. I made a choice to create the mythological creatures, little soldiers, Trojan horse and the Achilles's chariot with a pair of horses.

I started with the creatures. I decided to create those that have a body of a horse. I very much wished to make a horse because I had never had a horse when I was a small girl. Within the series CREATURES you will find the two immortal horses of the hero Achilles, Pegasus, unicorn, winged unicorn and centaurs. With the two horses and a small chariot you can make a PAIR OF HORSES ridden by the Achilles. The second building kit contains Trojan and

Greek little soldiers. SOLDIERS are made as marionettes. Individual parts are connected by pins and the soldiers can therefore twist their heads, body, throw a javelin and communicate among each other. The soldiers can even hide themselves inside the TROJAN HORSE.

The individual parts of these toys are connected by wooden pins and together create a variable building kit. The building kit develops children's motor skills and logical thinking. I really like that sometimes the parent's help is needed and therefore they engage in the game themselves as well.

I decided to use a wood as a material for the toys. It provides inexhaustible variations for its manufactory. It is beautiful and unpredictable, charming and pleasant to the touch. I chose the beech wood which is hard and has suitable attributes for manufactory which needs precision. I tried also other technologies as a 3D print in the course of my work but in the end I stayed for wood.

I sympathize with the policy of products without packaging. I believe that the toy can dispense with packaging. I know it is being said that the packaging sells the product but it often ends up in the rubbish and it is waste of material as well as the maker's energy. However the construction set needs a packaging. I tried several shapes and materials before I get to the final form.

I named the toy series MYTHO. The name is simple, easy to remember and self-explanatory. I created a brand for the series which refers to its modular character and geometry.

The toy design is very complicated and serious field. The children explore the world through the toys and the esthetics of the toys can affect them for the rest of their lives. We must therefore ensure for the toy to be safe and to bring the joy and knowledge to the child and allow space for the child's imagination.

I was creating the toys with a view for them to get into the hands of people, especially the children. This wish was giving me the energy and meaning to my work. With my thesis I would like to contribute to the return of a traditional Czech wooden toy.

14 SEZNAM PŘÍLOH

a) Klauzurní práce:

Příloha 1 – Mýtus o stvoření lidí, 2012

Příloha 2 – Najdete tři stejné panenky? 2013

Příloha 3 – Ptačí hádanky, 2013

Příloha 4 – Ezopovy Bajky, 2012

Příloha 5 – O Žraluně, 2013

Příloha 6 – koník, 2013

Příloha 7 – Kutulu, 2014

Příloha 8 – logo Kutulu, 2014

Příloha 9 – obaly Kutulu

Příloha 10 – Puráble Burrum, 2014

b) Inspirační zdroje:

Příloha 11 – hračka, Minka Podhajská

Příloha 12 – hračka, Václav Špála

Příloha 13 – hračky, Ladislav Sutnar

c) Průběh tvorby praktické části:

Příloha 14 – logo MYTHO, 2015

Příloha 15 – modely z programu Rhinoceros 3D, 2015

Příloha 16 – verze obalů, 2015

Příloha 17 – kovové formy, 2015

Příloha 18 – smrkový Trojský kůň, 2015

d) Finální podoba praktické části:

Příloha 19 – 3D koníci, poloviční velikost, 2015

Příloha 20 – Achilles, 2015

Příloha 21 – Hector, 2015

Příloha 22 – Hector v mléčné krabičce, 2015

Příloha 23 – verze obalů z matného a čirého priplaku, 2015

Příloha 24 – skicáře, 2015

Příloha 25 – Mytologické bytosti, 2015

Příloha 26 – Dvojspřeží, 2015

Příloha 27 – Vojáčci stavebnice 2015

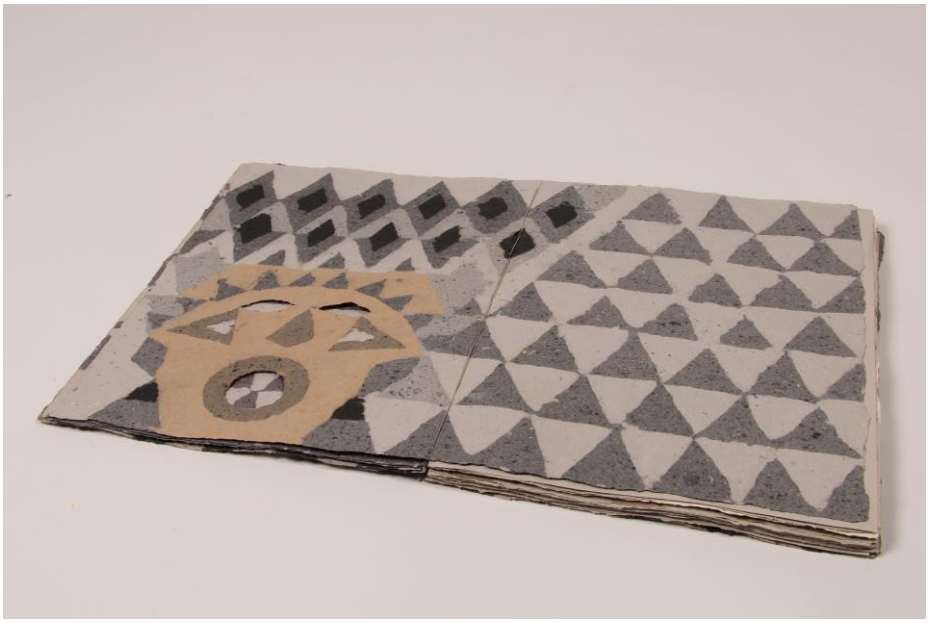
Příloha 28 – řecký a trojský vojáček, 2015

Příloha 29 – Trojský kůň, 2015

Příloha 30 – chlapec při hře, 2015

Klauzurní práce

Příloha 1 – Pavla Boháčová, Mýtus o stvoření lidí, 2012, vlastní foto



Zdroj: Autor

Příloha 2 – Pavla Boháčová, Najdete tři stejné panenky? 2013

Zdroj: Autor

Příloha 3 – Pavla Boháčová, Ptačí hádanky, 2013

Zdroj: Autor

Příloha 4 – Pavla Boháčová, Ezopovy bajky, vlastní foto, 2012

Zdroj: Autor

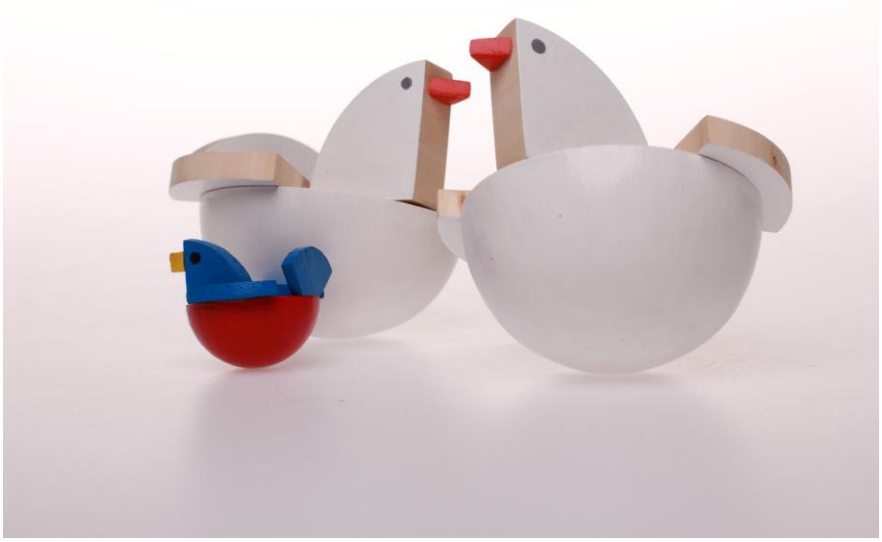
Příloha 5 – Pavla Boháčová, O Žraluně, vlastní foto, 2013

Zdroj: Autor

Příloha 6 – Pavla Boháčová, koník, vlastní foto, 2013

Zdroj: Autor

Příloha 7 – Pavla Boháčová, série Kutulu, vlastní foto, 2014



Zdroj: Autor

Příloha 8 – Pavla Boháčová, logo Kutulu, vlastní foto, 2014

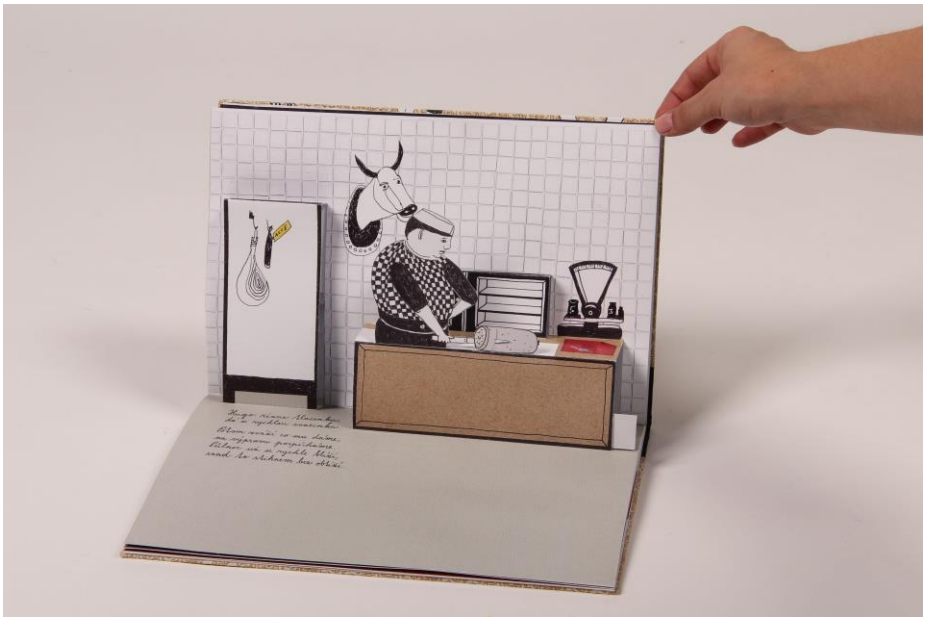
kutulu

Zdroj: Autor

Příloha 9 – Pavla Boháčová, obaly Kutulu, vlastní foto, 2014

Zdroj: Autor

Příloha 10 – Pavla Boháčová, Puráble Burrum, vlastní foto, 2014



Zdroj: Autor

Inspirační zdroje

Příloha 11 – Minka Podhajská, Mikuláš a čertík, 1908

Zdroj: http://www.lefiguredeilibri.com/2012/10/18/catalogo-della-mostra-century-of-the-child-growing-by-design/

Příloha 12 – Václav Špála, Čert – krabička, 1921

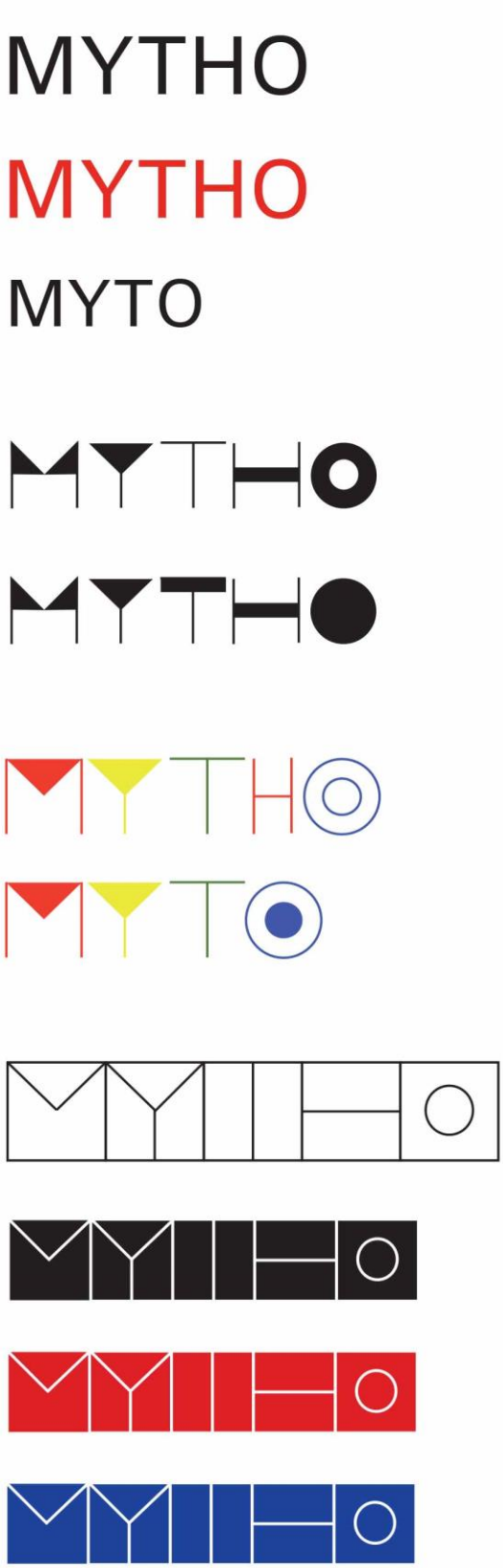
Zdroj:
http://kultura.idnes.cz/foto.aspx?r=vytvarneum&c=A081207_133335_vytvarneum_jaz&foto=JAZ27919b_Foto_02.jpg

Příloha 13 – Ladislav Sutnar, Mrož, Lev, Slon, Velbloud, kolem r. 1930

Zdroj: http://brichopas.blogspot.cz/2013/05/ladislav-sutnar.html

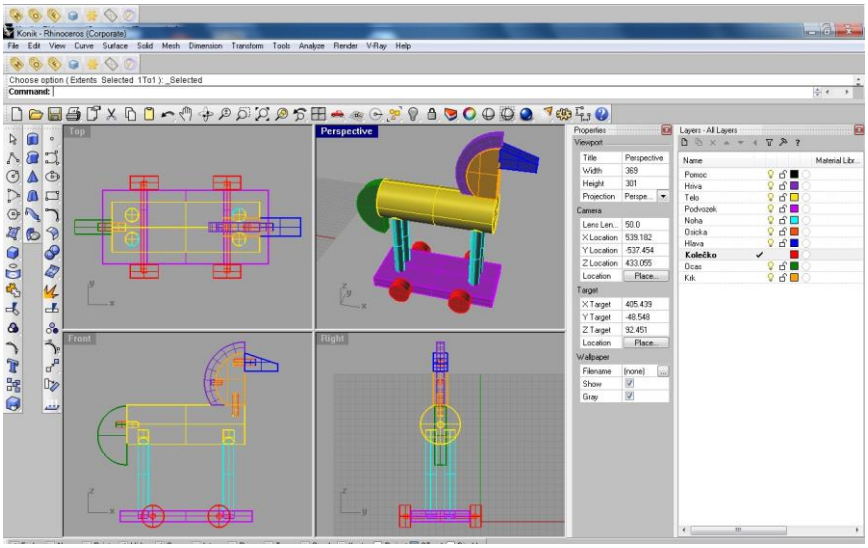
Průběh tvorby praktické části

Příloha 14 – Pavla Boháčová, logo MYTHO, 2014



Zdroj: Autor

Příloha 15 – Pavla Boháčová, modely z programu Rhinoceros 3D, 2015



Zdroj: Autor

Příloha 16 – Pavla Boháčová, verze obalů, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 17 – Pavla Boháčová, kovové formy, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 18 – Pavla Boháčová, smrkový Trojský kůň, 2015

Zdroj: Autor

Finální podoba praktické části

Příloha 19 – Pavla Boháčová, 3D koníci, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

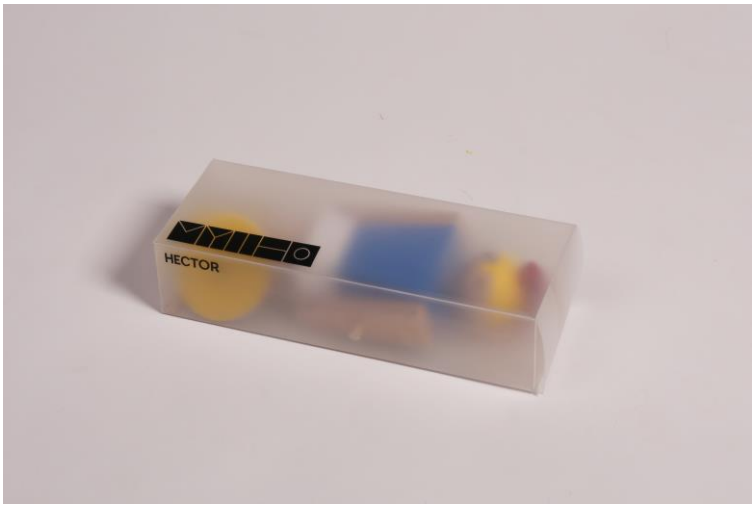
Příloha 20 – Pavla Boháčová, Achilles, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 21 – Pavla Boháčová, Hector, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 22 – Pavla Boháčová, Hector v plastové krabičce, vlastní foto, 2015



Zdroj: Autor

Příloha 23 – Pavla Boháčová, verze obalů z matného a čirého priplaku, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 24 – Pavla Boháčová, skicáře, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 25 – Pavla Boháčová, Mytologické bytosti, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 26 – Pavla Boháčová, Dvojspřeží, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 27 – Pavla Boháčová, Vojáčci stavebnice, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 28 – Pavla Boháčová, řecký a trojský vojáček, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 29 – Pavla Boháčová, Trojský kůň, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor

Příloha 30 – chlapec při hře, vlastní foto, 2015

Zdroj: Autor