RUBATO | ESEJE

Bruno Munari
Umění jako řemeslo

Bruno Munari

Umění jako řemeslo

Překlad tohoto díla podpořil SEPS
Segretariato Europeo per le Pubblicazioni Scientifiche

Via Val d'Aposa 7 – 40123 Bologna – Italy
seps@seps.it – www.seps.it

Bruno Munari, *Arte come mestiere*
Copyright © 1966, Gius. Laterza & Figli, All rights reserved
Published by arrangement with Marco Vigevani Agenzia Letteraria
© Rubato, 2014
Translation © Antonín Kosík, 2014
ISBN 978-80-87705-18-6

Umělec je ten, kdo zpracovávaje vlastní subjektivní dojmy
dovede odhalit objektivní význam a vyjádřit jej v přesvědčivé formě.

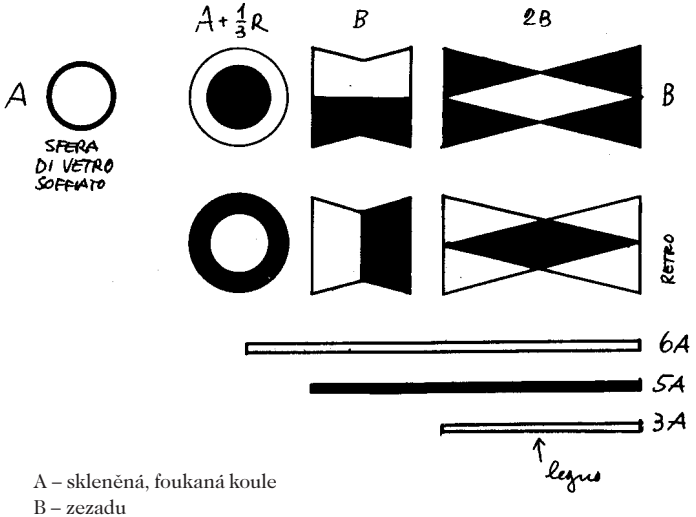
MAXIM GORKIJ

ÚVOD

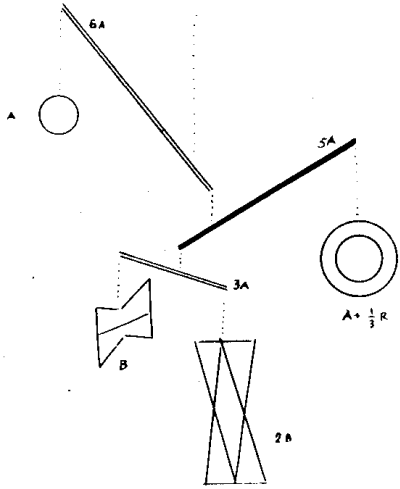
Zbytečné a neužitečné stroje

Mnoho lidí mne zná jako *toho člověka, co dělá neužitečná zařízení*, a ještě i dnes dostávám sem tam nějakou tu žádost o tyto předměty, které jsem vymýšlel a konstruoval okolo roku 1933. V oněch dobách vládlo *italské novecento* se všemi svými přísnými učiteli, veškeré umělecké časopisy nemluvily o ničem jiném než o těchto neotřesitelných manifestech umění a já se svými neužitečnými stroji jsem byl zcela k smíchu. O to více, že tyto předměty byly zkonstruovány z tvarů pomalovaného kartónu, občas v kombinaci s nějakou vyfoukávanou skleněnou koulí. To vše drželo pohromadě díky křehkým dřevěným klacíkům a hedvábné niti. Celek musel být velmi lehký, aby se mohl otáčet působením vzduchu, a hedvábná nit se výborně hodila k rozložení točivého momentu.
A jak se bavili moji přátelé i ti, kterých jsem si cenil pro jejich přístup k práci! Téměř všichni měli doma některé z mých zbytečných zařízení, které však postavili do dětského pokoje, právě proto, že šlo o směšnou a bezvýznamnou věc, zatímco v obývacím pokoji měli sochy od Marina Mariniho a obrazy od Carràa a Sironiho. Samozřejmě v konfrontaci s malbou Sironiho, na které bylo možné vidět lví drápance, jsem já, se svým papírem a hedvábnými nitěmi, nemohl být brán vážně.
Tito moji kamarádi později objevili Alexandra Caldera, který sestrojoval *mobiles*, ale z černě či jasnými barvami lakovaného kovu. Calder si ihned podmanil společnost a ze mne se stal jeho imitátor.

Jaký je rozdíl mezi mými zbytečnými stroji a *mobiles* od Caldera? Myslím, že je zapotřebí lépe tuto záležitost vysvětlit. Nehledě na to, že konstrukční materiál byl jiný, byly rozdílné i způsoby, jak předmět konstruovat. Jediná společná věc byla ta, že v obou případech se jednalo o zavěšené, pohybující se předměty. Ale zavěšených objektů existuje a vždy existovalo mnoho, a tak i můj přítel Calder má svého předchůdce v Manu Rayovi, který objekt na stejném principu zkonstruoval roku 1920.
Všechny prvky, které dohromady poskládají nějaké zbytečné zařízení, jsou ve vzájemném harmonickém vztahu. Předpokládejme, že začneme od nějaké sféry foukané skleněné koule A, ze které dostaneme disk A+1/3 R tak, že přidáme třetinu poloměru sféry k průměru dané sféry, zatímco uvnitř kartónového disku je ještě



A – skleněná, foukaná koule
B – zezadu
3A – dřevěné

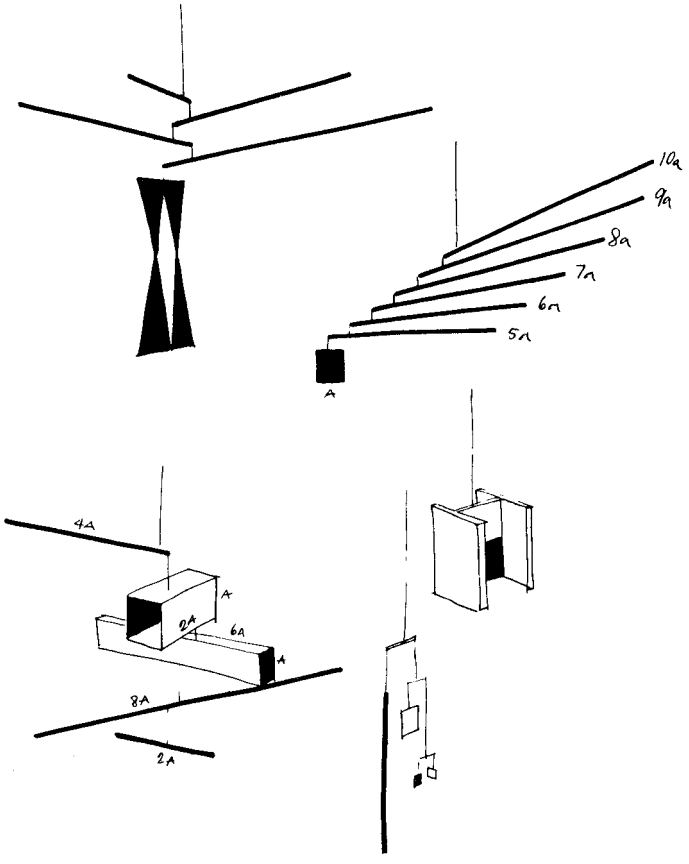


velikost sféry vyznačena. Průměr tohoto disku určuje další dva geometrické tvary B a 2B (jeden je dvojnásobkem druhého). Rub těchto tvarů je obarven jako negativ líce. Také tyčky, na kterých jsou tvary zavěšeny, jsou ve vztahu k průměru sféry: 3A, 5A, 6A. Všechno je zavěšeno pomocí hedvábných nití jako na ramenných vahách.

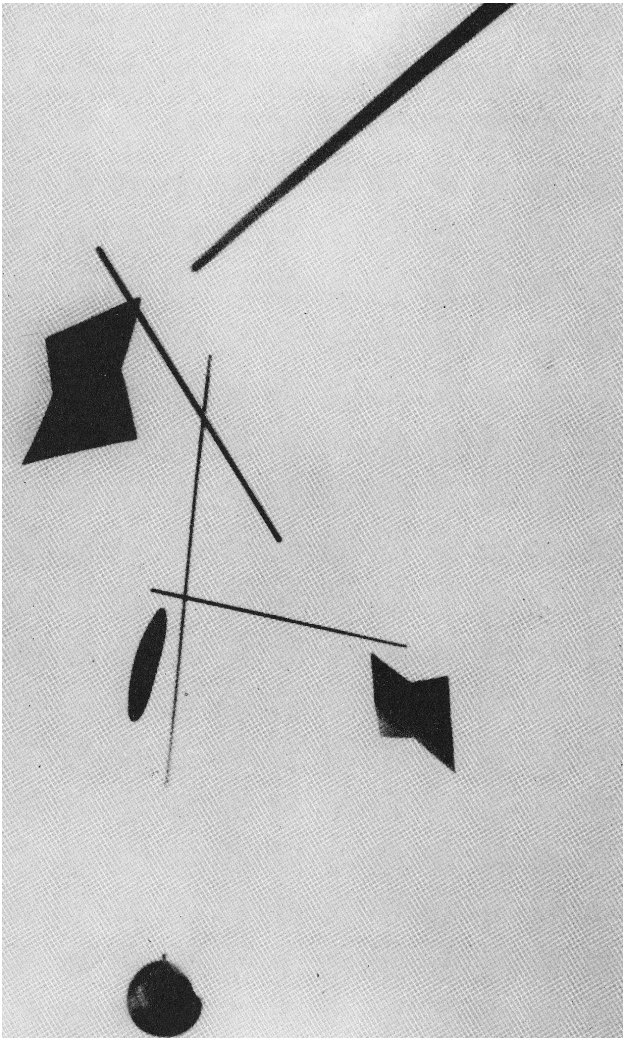
Podstata *mobiles* je však jiná: zdá se, že vychází z inspirace rostlinného charakteru. Dalo by se říci, že Calder je první sochař stromů. Existují figurativní sochaři či sochaři zvířat, ale stromy ve smyslu živých věcí, které oscilují větvemi a listím v postupných mírách – to tu ještě nikdy nebylo. Vezměte si větev s listím a pozorujte Calderův *mobile*. Mají tentýž princip, tutéž oscilaci, totéž dynamické chování.

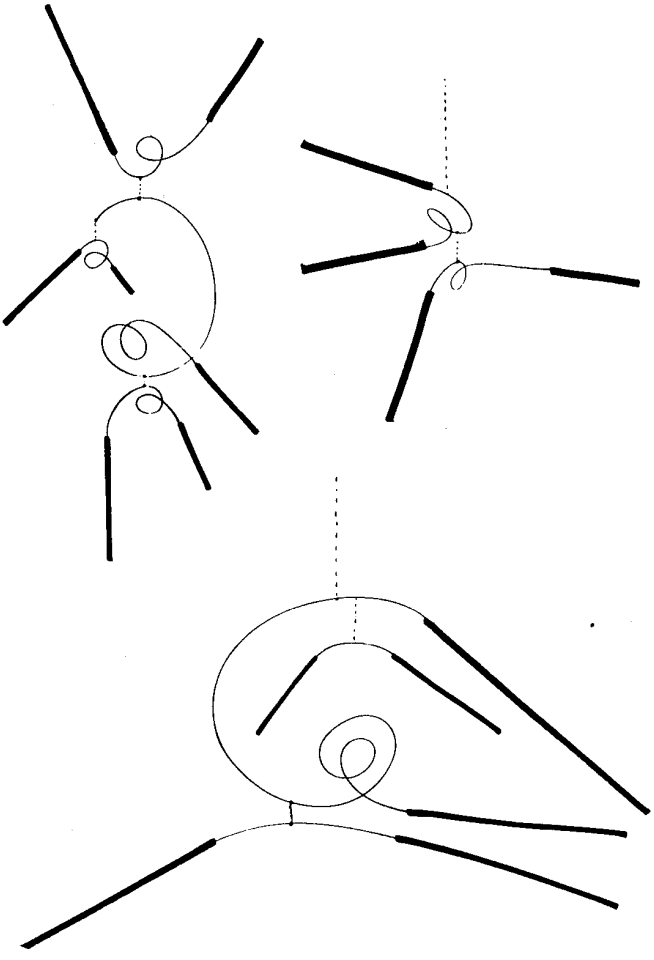
Prvky, které se skládají do zbytečného stroje, naopak rotují všechny okolo sebe samých a mezi sebou bez toho, že by se vzájemně dotýkaly, mají geometrický původ a využívají obě strany

rotujících prvků k efektům chromatických změn. Často chce publikum vědět, jak vznikly, a zde je odpověď: v roce 1933 se v Itálii malovaly první abstraktní obrazy, které nebyly ničím jiným než geometrickými tvary nebo barevnými plochami bez jakéhokoliv vztahu k takzvané *natura esteriore*. Tyto obrazy, namalované veristickým způsobem, byly často zátiším geometrických tvarů. Říkalo se, že Morandi dělal abstraktní obrazy za použití lahví a váz jako formálních záminek. Opravdu, objektem jednoho Morandiho obrazu nejsou lahve, ale malba v onom prostoru uzavřená. Takže trojúhelníky nebo lahve byly jedna a ta samá věc a z formálního a chromatického vztahu mezi prvky, které vytvářely dílo, se měla zrodit malba.
Osobně jsem si myslel, že namísto malování čtverců a trojúhelníků a dalších geometrických tvarů stále ještě pod veristickým vlivem (vzpomeňme na Kandinského) by bylo možná zajímavé osvobodit abstraktní tvary od nehybnosti malby a zavěsit je do vzduchu, spojené mezi sebou tak, aby s námi žily v našem prostředí, citlivé na skutečné ovzduší reality. A to jsem také udělal: vystříhal jsem tyto tvary, uspořádal jsem je do vzájemně harmonických vztahů, spočítal jsem také vzdálenosti a obarvil jsem odlišně odvrácenou stranu (tu, která se na obrazech nikdy nevidí) tak, že když se ve vzduchu otáčejí, vytvářejí různé kombinace. Udělal jsem je lehoučké a použil jsem hedvábnou nit, abych usnadnil vznik co největší rotace.
Nevím, zda Calder vycházel ze stejného principu, ale je skutečností, že jsme se oba dva ocitli v momentu, kdy dochází k posunu dvou nebo třírozměrného figurativního umění na čtvrtý rozměr: *čas*.



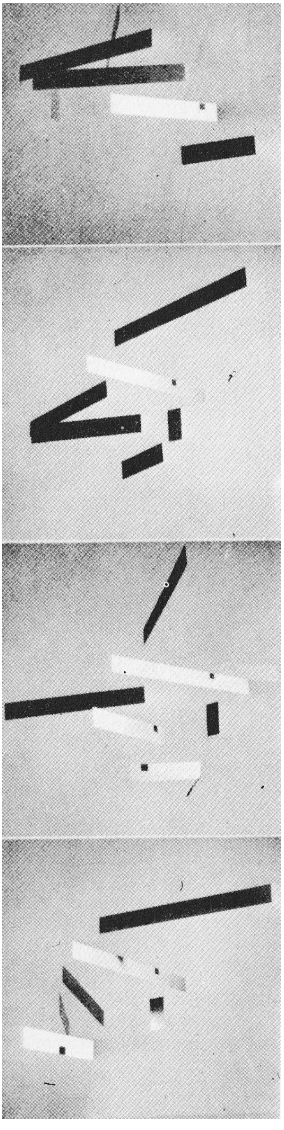
Neužitečné stroje, 1935/45.





Jiné druhy *neužitečných strojů* navrhované v onom období (1935/54), sestrojené z tropického dřeva, lepenky a hedvábné niti. Některé byly konstruovány z pružného ocelového drátu a plátků dřeva. Ocelový drát dodával dřevěným plátkům zvláštní pružnost.

Neužitečný stroj vyráběný sériově, hliník, 1952.



Název *zbytečná zařízení* je možno vykládat různě. Autor považoval tyto předměty za stroje, zařízení, protože jsou složeny z různých částí, které se pohybují a jsou vzájemně propojeny, a pak také proto, že slavná páka (která není ničím jiným než tyčí ze železa, dřeva nebo jiného materiálu) je také stroj, i když jen prvního stupně. Zbytečné jsou, protože na rozdíl od jiných strojů nevytvářejí materiální statky, neodstraňují ruční práci, nepůsobí růst kapitálu. Kdosi trval na tom, že jsou naopak užitečné, protože vytvářejí duchovní hodnoty (obrazy, estetické cítění, vychovávají ke vkusu, produkují kinetické informace atd.). Jiní si zase pletli tyto zbytečné stroje náležející estetickému světu se zábavnými zařízeními, která jsem kreslil ve studentském období pouze k pobavení svých přátel. Tyto zábavné stroje byly pak vydány u *Einaudiho* v dnes již nedostupné knize *Le macchine di Munari* (*Munariho stroje*). Jednalo se o návrhy podivných konstrukcí k vrtění ocasu líných psů, k předpovídání úsvitu, k zhudebnění škytavky a o další věcičky inspirované slavným americkým kreslířem Rubem Goldbergem.

Stroje by bez nás neexistovaly,
ale naše existence bez nich již možná není.

PIERRE DUCASSÉ

UMĚNÍ JAKO ŘEMESLO

Je načase, abychom přestali pohlížet na umělce jako na mýtus, který vytváří jen vrcholná díla pro ty nejinteligentnější spotřebitele. Musíme pochopit, že dokud zůstane umění mimo problémy života, bude zajímat jen málokoho. V civilizaci, která se dnes stává masovou, je třeba, aby umělec sestoupil z výšin a uráčil se navrhnout vývěsní štít řezníka (pokud to vůbec umí). Je třeba, aby umělec opustil všechny romantické ideály a stal se aktivním člověkem mezi ostatními lidmi, aby znal současné postupy, materiály a způsoby práce a bez toho, aniž by opustil svůj vrozený estetický smysl, aby uměl odpovídat s pokorou a kompetencí na otázky, které k němu jeho bližní vznáší.

Designer dnes znovu-ustavuje již nějaký čas ztracený kontakt mezi uměním a veřejností, mezi živě pojatým uměním a živým publikem. Již ne obraz do obýváku, ale elektrické nářadí do kuchyně. Nechceme, aby umění bylo odtržené od života: krásné věci určené ke koukání a ošklivé k používání. Jestliže to, co každodenně používáme, je vytvořeno umělecky (nejenom jako výsledek náhody nebo vrtochu), nemusíme nic skrývat.

Před tím, kdo operuje v oblasti *designu*, leží úkol: vytlouci z hlavy bližního všechny předsudky o umění a umělcích, předsudky, které mají svůj původ ve škole, kde je jedinec ovlivňován, aby myslel jistým způsobem celý svůj život, a nepočítá s tím, že svět se stále rychleji a rychleji mění. Je tedy zapotřebí šířit na lidové úrovni

povědomí o metodách práce designérů, ony metody, o kterých věříme, že jsou věrnější, aktuálnější a vhodnější k tomu, aby znovu uměly řešit naše obecné estetické problémy. Ten, kdo používá předmět navržený designerem, cítí přítomnost umělce, který pracoval i pro něj, zlepšil jeho životní situaci a přispěl k proměně jeho vztahu se světem estetiky.
Položíme-li na kus nábytku v obýváku starou etruskou vázu, kterou považujeme za krásnou, proporčně dokonalou a vytvořenou s přesností a úsporností, je dobré si také připomenout, že tato nádoba rovněž něčemu sloužila, pravděpodobně obsahovala olej na vaření. V oněch časech byla nádoba na olej vytvořena dobovým návrhářem. Tehdy umění a život spadaly v jedno, nebyl zde zvlášť předmět k dívání a předmět k použití.
A tak jsem s velkou radostí přijal návrh nakladatelství *Laterza*, abych uveřejnil v jeho ekonomickém vydání články, které jsem psal pro deník *Il Giorno*. Přidal jsem další texty a mnohé ilustrace, které nebylo v novinách z prostorových důvodů možno publikovat.
Upřímně doufám, že ostatní návrháři vyvinou podobné úsilí ohledně šíření našeho způsobu práce, která se – každý den, společně se vztahem k bližnímu – ukazuje stále zřetelněji jako nejpřijatelnější způsob, jak v tomto okamžiku znovu nabýt důvěry a udělit smysl současnému způsobu života.

Design se zrodil roku 1919, když Walter Gropius zakládá ve Výmaru Bauhaus. V programu této školy můžeme číst:

Víme, že mohou být vyučovány pouze technické způsoby umělecké realizace: nikoliv umění. Funkci umění byla v minulosti dávána formální důležitost, která ji oddělovala od naší každodenní zkušenosti, zatímco umění je vždy přítomno, když lid, zdravý a upřímný, žije.

Naším úkolem je proto vynalézt nový způsob výchovy, která by mohla vést – skrze nový způsob specializované výuky věd a techniky – k úplné znalosti lidských potřeb a jejich universálnímu uchopení.

A tak je naším úkolem vytvořit nový druh umělce, který je tvůrčí a schopný pochopit jakýkoliv druh potřeby: ne proto, že by byl zázračným, ale protože by měl být schopen se přiblížit k lidským potřebám přesnou metodou. Přejeme si, aby si byl vědom své kreativní schopnosti, neobával se nového a byl ve své vlastní práci nezávislý na formulích.

Od té doby jsme byli svědky stále rychlejší výměny stylů ve světě umění: abstrakce, dadaismus, kubismus, surrealismus, informel, neo abstrakce, neo dada, pop a op, jeden požírá druhý a jsme stále na začátku.
Gropiova slova zůstávají stále platná. Program této první designerské školy směřoval k vytvoření nového druhu umělce: umělce pro společnost užitečného takovým způsobem, aby tato společnost mohla nalézt svou rovnováhu a neměla jeden falešný svět, ve kterém by žila hmotně, a druhý ideální svět, ve kterém by hledala morální útočiště.
Až předměty, které denně používáme, a prostředí, ve kterém žijeme, budou umělecká díla, pak také budeme moci říci, že jsme dosáhli životní rovnováhy.

DESIGNEŘI A STYLISTI

Kdo je designer

Je to návrhář s estetickým cítěním. Na něm z větší části záleží úspěch nějaké určité industriální výroby. Tvar nějakého užitného předmětu (psacího stroje, dalekohledu, křesla, ventilátoru, hrnce, ledničky) téměř vždy – je-li dobře navržen – přispívá ku zvýšení prodeje.
Pojmenování designer, přesněji *industrial designer*, se zrodilo v Americe a není úplně přesně přeložitelné. U nás se říká industriální návrhář, ale není to totéž. Náš *industriální návrhář* navrhuje stroje nebo mechanické části, zařízení či nějaké konstrukce. Jestliže má kupříkladu navrhnout skútr, nepřikládá zvláštní důležitost estetické stránce, anebo použije nějaký osobní výklad toho, jak by měl být skútr esteticky pojat. Jednou jsem se ptal inženýra, který navrhoval motorku, proč vybral danou barvu, a on mi odpověděl, že ji vybral proto, že byla nejlacinější. Průmyslový návrhář tudíž považuje estetickou stránku toho, co navrhuje, za cosi nevyhnutelného, za něco, co je třeba udělat, aby byl předmět dokončen, a co je třeba udělat co nejsvědomitěji, ale vyhne se estetickým problémům, a především těm, které jsou spojeny s moderní kulturou, protože je nepokládá za užitečné. Inženýr nesmí býti nikdy přistižen při psaní básní. Designer má však úplně jiný způsob práce, chápe důležitost každé složky projektovaného objektu a zároveň ví, že konečný tvar navrhovaného předmětu má určující psychologickou hodnotu v okamžiku akvizice ze strany kupujícího. Návrhář

se tedy snaží o tvar, který by byl soudržný s funkcí předmětu. Tvar, který se rodí, řekl bych, téměř spontánně z fungování, z mechanické části (pokud existuje), z nejvhodnějšího materiálu, z nejmodernějších výrobních postupů, z rozvahy nákladů a z dalších faktorů charakteru psychologického a estetického.
V prvních dobách racionalismu se tvrdilo, že předmět je krásný, pokud je funkční, a posuzoval se jen z hlediska přísně praktického a odkazovalo se kupříkladu k pracovním nástrojům, chirurgickým nožům atp. Dnes se již neposuzuje krása, ale tvarová koherence, a také se posuzuje *dekorativní* funkce objektu jako psychologický prvek. Protože krása posuzovaná sama o sobě určuje to, co se nazývá stylem, a zároveň se snaží dosáhnout toho, aby každý objekt byl v tomto stylu, neboť jde o nový styl. Z toho důvodu se zrodil v nedávné minulosti styl aerodynamický, a nejenom letadla a auta měla aerodynamický tvar, ale měly jej i žehličky, dětské kočárky, křesla a také (bylo možno zahlédnout v Boloni) pohřební vůz, což je nejvyšší meta, které mohl aerodynamický styl dosáhnout.
Tedy žádné problémy s krásou v abstraktním slova smyslu, tedy jako něčeho, co se použije na technický základ, jako je například stylová karoserie nebo vkusná dekorace umělecké osobnosti, ale tvarová soudržnost, něco podobného, jako vidíme v přírodě: listí má ten a ten tvar, neboť je z tohoto a tohoto stromu a vykonává tuto a tuto funkci, struktura listu je určena kanálky mízy a žebrování, které list drží, vypadá jako vytvořené na základě složitých matematických propočtů. Ale když zpozorujeme fíkový list na smuteční vrbě, máme hned pocit, že je něco špatně: chybí zde soudržnost, na vrbě nemůže vyrůst fíkový list. A přeci je samotný list krásný, ne však kvůli stylu, ale protože je přirozený, je zrozen svým přesným tvarem ze své funkce. Designer se snaží sestrojit předmět se stejnou přirozeností, s jakou ji vytváří příroda. Nevtiskuje projektu svůj osobní vkus, ale snaží se být objektivní, pomáhá předmětu při tvarování jeho vlastními prostředky, lze-li to tak říci, a právě tímto způsobem navrhování nabývá větrák tvaru větráku, stejně jako flaška je přesný tvar foukaného skla, jako kočka má svou srst

kočky. Každý předmět nabývá svého tvaru, který přirozeně není definitivním, neboť se mění postupy, rodí se nové materiály, a tudíž s každou inovací se znovu nastoluje problém a předmět může měnit svůj tvar.
Kdysi se uvažovalo v pojmech čistého a aplikovaného umění, a proto měl šicí stroj zhotovený inženýrem na sobě zlatou dekoraci a perlu od dekoratéra. Dnes se již umění na užité a čisté nedělí, není velkého a menšího umění. Taková definice umění, která v posledních dobách způsobila tolik zmatků a tolik komplikací, ztrácí na své důležitosti a umění se opět stává řemeslem, tak jako tomu bylo v antické době, kdy býval umělec vyzván společností, aby vytvořil vizuální komunikace (které tehdy nazývali freskami) sdělující lidu nějakou náboženskou událost. A dnes je designer (v tomto případě *graphic designer*) povolán společností, aby vytvořil vizuální komunikaci (která se dnes nazývá plakátem), která má informovat obecenstvo o novince v dané oblasti. A proč si dnes k vytvoření plakátu zjednáme designera, a ne malíře se stojanem? Protože designer zná prostředky tisku, vhodné postupy, používá tvary a barvy jako funkci psychologie a nedělá malířský návrh, který by pak tiskař musel reprodukovat jemu vlastními prostředky. Designer používá prostředky tisku a těmi vytváří plakát.
Designer je tedy umělec naší doby. Ne kvůli tomu, že by byl génius, ale protože svou pracovní metodou vytváří kontakty mezi uměním a publikem, protože čelí s pokorou a profesionalitou jakémukoliv požadavku, s kterým se na něj obrací společnost, ve které žije, protože zná své řemeslo, nejvhodnější postupy a prostředky k vyřešení jakéhokoliv designového problému. A konečně – protože zná odpověď na potřeby lidu své doby, kterému pomáhá vyřešit některé problémy nezávisle na stylových předsudcích nebo falešné umělecké hrdosti, která vzniká dělením umění.

Designer se pohybuje v širokém poli lidských aktivit: existuje vizuální design, industriální design, grafický design a design výzkumný.

Vizuální design se zabývá obrazy, jejichž funkce spočívá ve vizuální komunikaci a vizuální informaci. Znaky, signály, symboly, význam tvarů a barev a vztahy mezi nimi.

Industriální design se zabývá navrhováním užitných předmětů na základě ekonomických pravidel, studia technických prostředků a materiálů.

Grafický design pracuje ve světě tisku, knih, reklamních tisků a všude, kde je třeba uspořádat psané slovo, ať už na papíře nebo na lahvi.

Výzkumný design experimentuje se strukturami vizuálními nebo plastickými, dvou nebo třírozměrnými, zkouší kombinační možnosti různých materiálů, snaží se objasnit obrazy a metody v oblasti technologií, zabývá se kinematografickými obrazy.

Tvar následuje funkci.

JEAN-BAPTISTE LAMARCK

Obsah

ÚVOD
Zbytečné a neužitečné stroje 11

UMĚNÍ JAKO ŘEMESLO 20

DESIGNEŘI A STYLISTI
Kdo je designer 25
Čisté a aplikované umění 29
Živý jazyk 31
Růže ve tvaru růže 34
Stylisté 37
Mysteriosní umění 40

VIZUÁLNÍ DESIGN
Vizuální charakteristika 43
Tvar slov 53
Telegramy a básně 56
Dva v jednom 59
Jazyk symbolů a znaků? 61
12000 různých barev 67

GRAFICKÝ DESIGN
Plakát s obrazem uprostřed 71
Plakát bez rozměrů 75
Knihy pro děti 80

PRŮMYSLOVÝ DESIGN
Miniaturizace umění 91

Jak se žije v tradičním japonském bytě 94
Co je to bambus 99
Bezděčný tvar 103
Prizmatická lampa 107
Opotřebované předměty 111
Pomeranč, hrášek a růže 113
Cestovní socha 119
Panský byt v luxusní úpravě 122
Autorita dnes 124
Příbory 130
A to nejsou všechny 133
Dárky s fantazií 144

VÝZKUMNÝ DESIGN
Iris 148
Roste a puká 150
Tvary konvexní a konkávní 153
Spojité struktury 155
Tetrakonus 160
Yang – yin 165
Moiré 167
Přímé promítání 173
Promítání polarizovaným světlem 178
Čtverec 180
Kruh 185
Trojúhelník 190
Šíp ztrácí peří, ale ne hrot 194
Teoretické rekonstrukce imaginárních objektů 197
Cvičení experimentální topologie 201
Dvě fontány a devět koulí… 206

DOVĚTEK
Stroje mého dětství (1924) 211

Bruno Munari
Umění jako řemeslo

Z italského originálu *Arte come mestiere* vydaného nakladatelstvím
Gius. Laterza & Figli roku 1966 přeložil Antonín Kosík
Odpovědný redaktor Jiří Kettner
Obálka OFICINA
Fotografie z oslav devadesátých narozenin Bruna Munariho Václav Šedý
Grafická úprava a sazba JT, sazba@typeset.cz
Vydalo nakladatelství RUBATO v Praze roku 2014
Vytiskla TISKÁRNA PROTISK, s. r. o.
První vydání
ISBN 978-80-87705-18-6

RUBATO
Sarajevská 8, 120 00 Praha 2
www.rubato.cz
studio@rubato.cz