

Fakulta multimediálních komunikací UTB ve Zlíně na Designbloku představí jídelnu, která servíruje ateliéry na tácech

6.10.2026 - | Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací (FMK) Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně se na letošním Designbloku představí s výstavní expozicí Jídelna. V prostoru Veletržního paláce Národní galerie Praha otevře menzu, která návštěvníky nezve k běžné konzumaci, ale k ochutnání jednotlivých ateliérů a způsobů tvorby. Expozice bude součástí kategorie školních expozic a návštěvníci ji najdou ve výstavním prostoru V.501 od středy 7. do neděle 11. října 2026.

Jídelna pracuje s prostředím menzy trochu jinak. Základním prvkem instalace je pohyblivý pás se školními tácy, z nichž každý představí jeden ateliér nebo součást FMK. Návštěvníci si budou moci jednotlivé tácy vzít, posadit se ke stolu a prozkoumat je zblízka. Expozice nefunguje jako klasický katalog oborů. Místo hotového přehledu nabízí fyzickou zkušenost s tím, co se za jednotlivými ateliéry skrývá. Každý tác se tak stává malou ochutnávkou toho, čím ateliéry FMK žijí.

Zákulisí kulturních projektů přiblíží ateliér **Arts Management** prostřednictvím „kulturních receptů“, které ukážou, kolik plánování, komunikace a improvizace se skrývá za výslednou akcí. Kuchařka má odhalit proces, který se běžně schovává za hotovým projektem: od nápadu, produkce a rozpočtu přes týmovou spolupráci až po řešení menších i větších komplikací, bez nichž se kulturní akce často neobejde. Návštěvníci tak uvidí, že než se kulturní „pochoutka“ dostane na tác, musí se několikrát promíchat, překopat a občas zachraňovat na poslední chvíli.

U ateliéru **Audiovizuální tvorba** si návštěvníci poskládají filmový proces po jednotlivých framech. Jedna vteřina filmu se tu rozpadne do 24 oken, za nimiž se skrývají nápady, dny práce i spolupráce mnoha lidí a profesí. Instalace ukáže cestu od nápadu na papíře přes obhlídky lokací a natáčení až po postprodukcii, tedy části filmové tvorby, které na plátně přímo vidět nejsou, ale ve výsledku jsou pořád cítit.

Pomocí pohybu, zootropu a hravých objektů zase **Animovaná tvorba** odkáže k ruční i digitální práci animátora. Na tácu se objeví animační jídlo, pero od tabletu místo příboru, stavebnicové prvky i změt drátů od počítače, tabletu a fotoaparátu. Návštěvníci budou moci se zootropem zatočit a sami tak rozpohybovat animaci, která se před jejich očima složí ze statických částí.

Na tácu ateliéru **Design obuvi** se objeví nástroje a charakteristické materiály české obuvnické tradice. Napínací kleště, obuvnické kladivo, hladicí kost nebo dírkáč zde fungují jako příbor, zatímco useň, nitě, hřebíky a kopyto odkazují k samotnému procesu vzniku boty. Táč tak servíruje obor spojený s řemeslem, materiálem a českou obuvnickou tradicí.

Ateliér **Design oděvu** pojme svůj táč jako cestu od rešerše a konceptu přes střih a šití až k výsledné kolekci. Návštěvníci se prostřednictvím „kuchařky“ seznámí s tím, co stojí za tvorbou kolekce: od tématu, moodboardu a návrhové řady přes vzorky materiálů až po přípravu focení a styling. Součástí instalace mají být také kostky, na kterých si návštěvníci budou moci skládat různé podoby outfitů.

Motiv bonboniéry využije ateliér **Design šperku** jako metaforu hodnot, řemesla, osobního vztahu a různých přístupů ke šperku. Jednotlivé šperky budou umístěné jako malé „chutě“ v košíčcích a každý z nich má reprezentovat jinou hodnotu nebo přístup, například řemeslo, 3D programy, alternativní

materiály, mechanismus nebo osobní vztah ke šperku. Bonboniéra tak pracuje s myšlenkou, že šperk není jen dekorací, ale může v sobě nést vztah, péči i vlastní příběh.

Interaktivní mixování vlastního výstupu nabídne ateliér **Digitální design**. Návštěvníci vstoupí do digitální „kuchyně“, kde pomocí ovladačů přidávají jednotlivé ingredience a v reálném čase mění grafiku na obrazovce. Koncept ukazuje, že digitální design není jen otázkou estetiky, ale také balancování různých prvků, jako jsou logika, barva, dynamika, tlak, deadline nebo zpětná vazba.

Game Design převede herní tvorbu do podoby nostalgické stolní hry a fyzického chaosu kabelů, kláves a 3D objektů. Tác bude fungovat jako hravá metafora toho, čím si herní tvůrci procházejí. Objeví se na něm například „konzolové cereálie“, hardwarový salát z tištěných spojů a čipů nebo klávesnice zasypaná kabely jako fyzická reprezentace nepřehledného kódu, se kterým lze neustále manipulovat.

Kniha se u ateliéru **Grafický design** stane prostorem společné ateliérové identity. Projekt pracuje s tím, jak prostředí, ze kterého studenti pocházejí, formuje jejich způsob vidění, přemýšlení i tvorby. Kniha bude rozdělena do čtyř kapitol a návštěvníci budou moci jednotlivé fragmenty stránek přiřazovat k sobě. Postupně tak zjistí, že rozdílné vizuální přístupy se prolínají a společně vytvářejí obraz ateliéru jako živého organismu.

Ateliér **Fotografie** bude pracovat s motivem konzerv jako kapslí různých fotografických principů. Tác plný konzerv nabídne samostatné interaktivní objekty, které mohou svítit, vonět, promítat obraz nebo s návštěvníkem přímo komunikovat. Jednotlivé konzervy představí různé prvky fotografické praxe i prostředí ateliéru, například kaleidoskop, zrno, komoru, vstup a výstup, polaroid nebo temnotu.

Ústav marketingových komunikací se zaměří na značky, které poznáváme i ve chvíli, kdy z nich zmizí logo, barva i název. Na bílém tácu se objeví objekty připomínající dobře známé produkty, ale zbavené loga, barev, grafiky i dalších prvků brandingu. Návštěvník si tak může uvědomit, že marketingová komunikace není jen obal nebo reklama, ale širší proces vytváření významu, zapamatovatelnosti a vztahu mezi značkou a člověkem.

Volbu materiálu, proces navrhování i haptické vnímání objektu představí ateliér **Produktový design**. Na tácu budou umístěny předměty běžně spojené s jídelnou, například talíř, miska, příbor nebo sklenička, přičemž každý bude vytvořený z jiného materiálu. Vedle produktů bude představen také jejich autor a proces vzniku, aby vyniklo, jak volba materiálu ovlivňuje samotné navrhování, výrobu i způsob, jakým člověk předmět vnímá v ruce.

Průmyslový design nechá návštěvníky nahlédnout do cesty od prvních skic a variant až po hotový model. Tác představí „denní chléb“ průmyslových designérů, tedy skici, vizualizace, technické výkresy, variantní řešení v počítači i výrobu finálního modelu. V kelímcích budou umístěny díly, ze kterých si návštěvníci mohou částečně poskládat jídelní set jako zástupce typického průmyslově vyráběného produktu.

Jemnost, barevnost a možnosti sklářských technik ukáže ateliér **Sklo**. Jeho tác bude pracovat s principy stolování, barevným sklem, sklářskými pudry a hravým dekorem, který propojuje designérské i umělecké uvažování. Koncept vychází z myšlenky, že ateliér Sklo není jen o jednom materiálu, ale také o křehkosti, síle, struktuře, tradici, osobní rovině a zkoušení nových sklářských postupů.

Ateliér **Tvorba prostoru** z citronu, odšťavňovače a karafy vytvoří metaforu tvůrčího procesu, ve kterém se pod tlakem zadání, vedení a termínů uvolňuje potenciál nápadu. Citrony představují

studenty jako hmotu čekající na realizaci, odšťavňovač zhmotňuje pedagogické vedení, požadavky i deadline a štáva v karafě symbolizuje výsledné provedení připravené k podávání a sdílení inspirace. Papírové prostírání pak doplní rámec a pravidla, která propojují uměleckou abstrakci s realitou designérské praxe.

FMK UTB se na letošním DesignBloku objeví také v rámci expozice School Today v Technologickém centru UMPRUM. Zde bude společně s Fakultou materiálově-technologickou VŠB – Technickou univerzitou Ostrava představen plně funkční elektrický supersport StudentCar Titan, jehož design exteriéru i interiéru vznikl jako disertační práce Rostislava Zapletala v ateliéru Průmyslový design FMK UTB ve Zlíně pod vedením doc. MgA. Martina Surmana, ArtD.

Jídelna pracuje s prostředím menzy trochu jinak. Základním prvkem instalace je pohyblivý pás se školními tácy, z nichž každý představí jeden ateliér nebo součást FMK. Návštěvníci si budou moci jednotlivé tácy vzít, posadit se ke stolu a prozkoumat je zblízka. Expozice nefunguje jako klasický katalog oborů. Místo hotového přehledu nabízí fyzickou zkušenost s tím, co se za jednotlivými ateliéry skrývá. Každý tác se tak stává malou ochutnávkou toho, čím ateliéry FMK žijí.

Vizuální ochutnávka napříč ateliéry

Zákulisí kulturních projektů přiblíží ateliér **Arts Management** prostřednictvím „kulturních receptů“, které ukážou, kolik plánování, komunikace a improvizace se skrývá za výslednou akcí. Kuchařka má odhalit proces, který se běžně schovává za hotovým projektem: od nápadu, produkce a rozpočtu přes týmovou spolupráci až po řešení menších i větších komplikací, bez nichž se kulturní akce často neobejde. Návštěvníci tak uvidí, že než se kulturní „pochoutka“ dostane na tác, musí se několikrát promíchat, překopat a občas zachraňovat na poslední chvíli.

U ateliéru **Audiovizuální tvorba** si návštěvníci poskládají filmový proces po jednotlivých framech. Jedna vteřina filmu se tu rozpadne do 24 oken, za nimiž se skrývají nápady, dny práce i spolupráce mnoha lidí a profesí. Instalace ukáže cestu od nápadu na papíře přes obhlídky lokací a natáčení až po postprodukci, tedy části filmové tvorby, které na plátně přímo vidět nejsou, ale ve výsledku jsou pořád cítit.

Pomocí pohybu, zootropu a hravých objektů zase **Animovaná tvorba** odkáže k ruční i digitální práci animátora. Na tácu se objeví animační jídlo, pero od tabletu místo příboru, stavebnicové prvky i změt drátů od počítače, tabletu a fotoaparátu. Návštěvníci budou moci se zootropem zatočit a sami tak rozpohybovat animaci, která se před jejich očima složí ze statických částí.

Na tácu ateliéru **Design obuvi** se objeví nástroje a charakteristické materiály české obuvnické tradice. Napínací kleště, obuvnické kladivo, hladicí kost nebo dírkáč zde fungují jako příbor, zatímco useň, nitě, hřebíky a kopyto odkazují k samotnému procesu vzniku boty. Táč tak servíruje obor spojený s řemeslem, materiálem a českou obuvnickou tradicí.

Ateliér **Design oděvu** pojme svůj táč jako cestu od rešerše a konceptu přes střih a šití až k výsledné kolekci. Návštěvníci se prostřednictvím „kuchařky“ seznámí s tím, co stojí za tvorbou kolekce: od tématu, moodboardu a návrhové řady přes vzorky materiálů až po přípravu focení a styling. Součástí instalace mají být také kostky, na kterých si návštěvníci budou moci skládat různé podoby outfitů.

Motiv bonboniéry využije ateliér **Design šperku** jako metaforu hodnot, řemesla, osobního vztahu a různých přístupů ke šperku. Jednotlivé šperky budou umístěné jako malé „chutě“ v košíčcích a každý z nich má reprezentovat jinou hodnotu nebo přístup, například řemeslo, 3D programy, alternativní materiály, mechanismus nebo osobní vztah ke šperku. Bonboniéra tak pracuje s myšlenkou, že šperk není jen dekorací, ale může v sobě nést vztah, péči i vlastní příběh.

Interaktivní mixování vlastního výstupu nabídne ateliér **Digitální design**. Návštěvníci vstoupí do digitální „kuchyně“, kde pomocí ovladačů přidávají jednotlivé ingredience a v reálném čase mění grafiku na obrazovce. Koncept ukazuje, že digitální design není jen otázkou estetiky, ale také balancování různých prvků, jako jsou logika, barva, dynamika, tlak, deadline nebo zpětná vazba.

Game Design převede herní tvorbu do podoby nostalgické stolní hry a fyzického chaosu kabelů, kláves a 3D objektů. Tác bude fungovat jako hravá metafora toho, čím si herní tvůrci procházejí. Objeví se na něm například „konzolové cereálie“, hardwarový salát z tištěných spojů a čipů nebo klávesnice zasypaná kabely jako fyzická reprezentace nepřehledného kódu, se kterým lze neustále manipulovat.

Kniha se u ateliéru **Grafický design** stane prostorem společné ateliérové identity. Projekt pracuje s tím, jak prostředí, ze kterého studenti pocházejí, formuje jejich způsob vidění, přemýšlení i tvorby. Kniha bude rozdělena do čtyř kapitol a návštěvníci budou moci jednotlivé fragmenty stránek přiřazovat k sobě. Postupně tak zjistí, že rozdílné vizuální přístupy se prolínají a společně vytvářejí obraz ateliéru jako živého organismu.

Ateliér **Fotografie** bude pracovat s motivem konzerv jako kapslí různých fotografických principů. Tác plný konzerv nabídne samostatné interaktivní objekty, které mohou svítit, vonět, promítat obraz nebo s návštěvníkem přímo komunikovat. Jednotlivé konzervy představí různé prvky fotografické praxe i prostředí ateliéru, například kaleidoskop, zrno, komoru, vstup a výstup, polaroid nebo temnotu.

Ústav marketingových komunikací se zaměří na značky, které poznáváme i ve chvíli, kdy z nich zmizí logo, barva i název. Na bílém tácu se objeví objekty připomínající dobře známé produkty, ale zbavené loga, barev, grafiky i dalších prvků branding. Návštěvník si tak může uvědomit, že marketingová komunikace není jen obal nebo reklama, ale širší proces vytváření významu, zapamatovatelnosti a vztahu mezi značkou a člověkem.

Volbu materiálu, proces navrhování i haptické vnímání objektu představí ateliér **Produktový design**. Na tácu budou umístěny předměty běžně spojené s jídelnou, například talíř, miska, příbor nebo sklenička, přičemž každý bude vytvořený z jiného materiálu. Vedle produktů bude představen také jejich autor a proces vzniku, aby vyniklo, jak volba materiálu ovlivňuje samotné navrhování, výrobu i způsob, jakým člověk předmět vnímá v ruce.

Průmyslový design nechá návštěvníky nahlédnout do cesty od prvních skic a variant až po hotový model. Tác představí „denní chléb“ průmyslových designérů, tedy skici, vizualizace, technické výkresy, variantní řešení v počítači i výrobu finálního modelu. V kelímcích budou umístěny díly, ze kterých si návštěvníci mohou částečně poskládat jídelní set jako zástupce typického průmyslově vyráběného produktu.

Jemnost, barevnost a možnosti sklářských technik ukáže ateliér **Sklo**. Jeho tác bude pracovat s principy stolování, barevným sklem, sklářskými pudry a hravým dekorem, který propojuje designérské i umělecké uvažování. Koncept vychází z myšlenky, že ateliér Sklo není jen o jednom materiálu, ale také o křehkosti, síle, struktuře, tradici, osobní rovině a zkoušení nových sklářských postupů.

Ateliér **Tvorba prostoru** z citronu, odšťavňovače a karafy vytvoří metaforu tvůrčího procesu, ve kterém se pod tlakem zadání, vedení a termínů uvolňuje potenciál nápadu. Citrony představují studenty jako hmotu čekající na realizaci, odšťavňovač zhmotňuje pedagogické vedení, požadavky i deadline a šťáva v karafě symbolizuje výsledné provedení připravené k podávání a sdílení inspirace. Papírové prostírání pak doplní rámec a pravidla, která propojují uměleckou abstrakci s realitou

designérské praxe.

Další expozice FMK na DesignBloku

FMK UTB se na letošním DesignBloku objeví také v rámci expozice School Today v Technologickém centru UMPRUM. Zde bude společně s Fakultou materiálově-technologickou VŠB – Technickou univerzitou Ostrava představen plně funkční elektrický supersport StudentCar Titan, jehož design exteriéru i interiéru vznikl jako disertační práce Rostislava Zapletala v ateliéru Průmyslový design FMK UTB ve Zlíně pod vedením doc. MgA. Martina Surmana, ArtD.

<https://www.utb.cz/aktuality-akce/fakulta-multimedialnich-komunikaci-utb-ve-zline-na-designbloku-pr-edstavi-jidelnu-ktera-serviruje-ateliery-na-tacech>