

Jana Potiron: Designér by se měl nejprve ptát, zda má nový výrobek vůbec vzniknout

3.9.2026 - Monika Bechná | Západočeská univerzita v Plzni

Deset let ateliéru Design nábytku a interiéru FDU ZČU představuje zářijová výstava Keep in Touch v Galerii Ladislava Sutnara. Návštěvníkům přibližuje materiálový výzkum ateliéru. O výstavě a různých hmotách i o komplexnosti oboru a odpovědnosti designéra mluví vedoucí ateliéru Jana Potiron.

Elektronový mikroskop, akustická laboratoř a více než čtyřicet materiálových vzorků na [výstavě Keep in Touch](#) ukazují, že navrhování nábytku a interiéru zdaleka nekončí u tvaru a funkce. Jádro expozice tvoří výzkum. Místo návrhu konkrétního výrobku začali studující na Sutnarce zkoumáním surovin: sledovali její strukturu, proměny, odolnost, povrch i schopnost pohlcovat zvuk. Spolupracovali s výzkumníky univerzitních center RICE a NTC. Teprve podle zjištěných vlastností pak hledali pro materiál vhodné využití. O nové expozici, testování materiálů i udržitelnosti mluví v rozhovoru pro INFO.zcu Jana Potiron, kurátorka výstavy a vedoucí ateliéru Design nábytku a interiéru Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni.

Výstava Keep in Touch připomíná 10 let existence ateliéru Design nábytku a interiéru. Proč jste se při její přípravě zaměřili právě na materiály?

Alternativní materiály dlouhodobě vystihují způsob, jakým v ateliéru pracujeme. Zajímá nás experiment se surovinami, recyklace, upcyklace i nové postupy, jak zacházet s běžnými materiály. Studující proto vytvořili více než padesát materiálových kruhů. Z těch, které se osvědčily, následně navrhli konkrétní produkty. Na výstavě budou vedle sebe materiálové vzorky, výsledky jejich zkoumání i výrobky. Návštěvníci je nebudou vnímat pouze očima, ale budou se jich moci dotýkat.

V anotaci výstavy používáte pojem tangible thinking, tedy navrhování založené na přímé zkušenosti s materiálem. Co to znamená v praxi?

Při navrhování nábytku nebo interiéru začneme velmi rychle řešit funkci, ergonomii, pevnost a konstrukci. To je samozřejmě nutné, ale zároveň nás to vede k tomu, že řadu surovin předem vyloučíme. Tentokrát jsme proto začali materiálem. Materiálový kruh, který studující vytvářeli, neměl plnit žádnou konkrétní funkci. Při výzkumu jsme sledovali, jak se surovina chová, zda se při schnutí smršťuje, jakou má strukturu, co vydrží a jak působí na dotek. Teprve potom studenti přemýšleli, k čemu by se dala využít. Přímý kontakt s materiálem nám umožnil objevit vlastnosti, které bychom při tvorbě už navrženého výrobku vůbec neobjevili.

Jak takový nový materiál vzniká?

Nejprve potřebujete surovinu a způsob, jak ji spojit nebo vytvarovat. Některé směsi schly na vzduchu, jiné se pekly, lisovaly nebo vypalovaly. Každý postup přinášel jiné problémy: materiál měnil objem, praskal nebo potřeboval jinak velkou formu, aby měl po vyschnutí požadovaný průměr. Vznikly přitom velmi rozdílné materiály. Jedna ze studujících nechala vyklíčit pšenici a kruh vytvořil samotný kořenový systém, který následně vysušila. Jiný vzorek vznikl z podpůrné konstrukce, kterou 3D tiskárna běžně vytváří pod tištěným objektem a po dokončení se odstraňuje. V tomto případě se právě toto „lešení“ stalo výsledným vzorkem. Další práce vycházela z běžné MDF desky: studentka ji nařezala, napařila a z plochého materiálu vytvořila prostorový objekt. Ne vždy tedy vznikala nová směs. Někdy šlo o nový způsob práce s materiálem, který už známe.

Jedním z kritérií, která jste si stanovili, byla schopnost materiálu pohlcovat zvuk. Co

ukázalo laboratorní testování?

Předpokládali jsme, že měkké, porézní a silnější materiály budou mít dobrou akustickou pohltivost. U řady vzorků se to ale nepotvrdilo. Právě proto bylo důležité, že jsme se nespolehnuli jen na odhad. V laboratoři RICE se měřilo, jak materiály zvuk skutečně pohlcují, a v NTC jsme se pomocí elektronového mikroskopu podívali do jejich vnitřní struktury. Pro studující to byla zkušenost, že designérská hypotéza musí projít ověřením a že vizuálně podobné materiály mohou mít velmi rozdílné vlastnosti.

Pracovali jste také s materiály, které se nakonec neosvědčily?

Ano. Součástí zadání bylo, aby byly vzorky stálé a nedegradovaly příliš rychle, což se u všech nepodařilo. Kruh z chleba vyschl a rozpadl se, materiál z včelích pláství napadli potravinoví moli. Právě u surovin spojených s potravinami se ukázalo, že jejich životnost může být problém. I to je ale důležitý výsledek. Materiál může být vizuálně zajímavý a příjemný na dotek, ale pokud nevydrží podmínky, pro které jej potřebujeme, nelze jej bez dalšího vývoje použít.

Vzorky se mají stát součástí materiálové banky ateliéru. K čemu je taková banka?

Vznikla z velmi praktické potřeby. Při výuce jsem chtěla studujícím ukazovat skutečné vzorky barev, povrchů a deskových materiálů, ne pouze fotografie. Postupně se rozrostla o dřevo, plasty, kovy, sklo, beton, keramiku, textil i akustické materiály. Vedle průmyslově vyráběných vzorků obsahuje také experimentální materiály vytvořené studujícími. Postupně jsme změnili i způsob, jakým banku doplňujeme. Nestačí, že je materiál neobvyklý nebo deklarovaný jako ekologický – když se vyrábí na druhém konci světa, studující si ho nemohou dovolit objednat. Soustředíme se proto především na materiály z Česka a okolních zemí. Studující potřebují vědět, kde je lze získat, kolik stojí a jaké mají konkrétní vlastnosti. Fyzický vzorek tak není jen inspirací, ale pracovním nástrojem.

Nové a recyklované materiály se často automaticky spojují s udržitelností. Je toto spojení oprávněné?

Ne vždy. Řada nových materiálů spotřebovává odpad, což je pozitivní, ale zároveň jde o kompozity, jejichž jednotlivé složky už nelze znovu oddělit. Z odpadu tak vznikne materiál, který představuje jeho poslední cyklus. Po skončení životnosti často zbývá spalovna nebo skládka. Proto nestačí říct, že je něco recyklované. Musíme se ptát, k čemu materiál potřebujeme, jak dlouho má vydržet, odkud pochází, zda je dostupný a co se s ním stane, až doslouží. U výrobku určeného na krátkou dobu je výhodou, když se rychle a bezpečně rozloží. U domu nebo nábytku často potřebujeme dlouhou životnost. Udržitelnost posuzujeme vždy podle konkrétního účelu a celého životního cyklu. Nejčastěji je udržitelnost chápána jako odpovědnost za životní prostředí. To je však jen jeden z jejich pilířů. Na to, aby byl výrobek skutečně udržitelný, je nutné splnit i požadavek sociální a ekonomické odpovědnosti.

Jakou odpovědnost v tom má designér?

Ještě před volbou materiálu by si měl položit otázku, zda je daný výrobek vůbec potřebný. Nemůžeme řešit nadbytek odpadu tím, že z něj budeme bez rozmyslu vytvářet další nepotřebné věci. Materiál z odpadu má smysl tehdy, když vznikne produkt, který má jasné využití a odpovídající životnost. Zároveň nemusí každý školní projekt okamžitě nabízet hotové řešení pro výrobu. Design může mít také kritickou nebo spekulativní funkci: může upozornit na problém, zpochybnit zažitý způsob spotřeby a otevřít diskusi. I to je jeho společenská role. Podstatné je, aby studující dokázali vysvětlit, proč objekt vzniká a co svou podobou nebo materiálem sděluje.

Ateliér si připomíná deset let existence. Kam byste jej chtěli posunout v další dekádě?

Chceme systematičtěji rozvíjet témata spojená s human-centered designem a se sociálními otázkami. Spolupráce s firmami je pro studující důležitá, protože jim dává zkušenost s profesní praxí. Vedle toho ale potřebujeme posilovat projekty s komunitami, neziskovými organizacemi nebo chráněnými

dílnami a přemýšlet, komu může design konkrétně pomoci. Stejně důležitá je pro nás materiálová a výzkumná práce a spolupráce uvnitř univerzity. Interiérový design vždy využíval poznatky z architektury, ergonomie, psychologie, materiálových věd, technologií, světla nebo barvy. V dalších letech bychom chtěli tyto oblasti rozvíjet cíleněji. Navrhovat pouze trendové interiéry už nestačí – část takové práce mohou postupně převzít digitální nástroje a umělá inteligence. Úkolem designéra proto bude stále více hledat hlubší význam návrhu a přesněji odpovídat na otázku, komu a čemu má v budoucnu design sloužit.

<https://info.zcu.cz/Jana-Potiron--Designer-by-se-mel-nejprve-ptat--zda-ma-novy-vyrobek-vubec-vzniknout/clanek.jsp?id=9922>