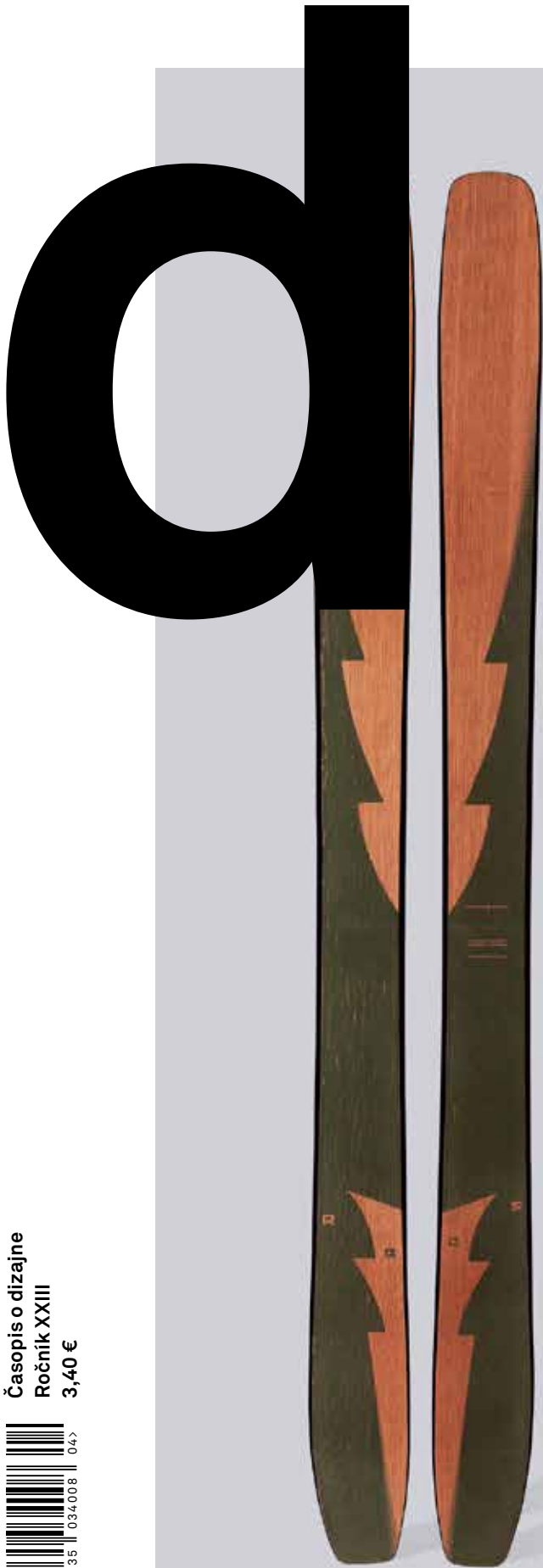


Časopis o dizajne
Ročník XXIII
3,40 €



9 771335 034008 04



#textil

výstava ateliéru Textilnej
tvorby v priestore Vysokej
školy výtvarných umení
v Bratislave

Satelit – galéria dizajnu SCD
Hurbanove kasárne,
Kollárovo nám.10, Bratislava

8.12. 2017 – 24.1. 2018

otvorené denne

okrem pondelka od 13.00
do 18.00, vstup voľný

www.scd.sk

	2	Editoriál Jana Oravcová
Aktuálne	4	Tomáš Gabzdil Libertíny Na ceste za poetickejšou výpoveďou o dizajne a umení Lukáš Jeník
	10	Priemyselná dizajnérka Lucia Lehrer Helena Veličová
	16	S Marošom Baranom O príbehoch, premenách a novej (tvorivej) etape Lenore Jurkyová
	20	Národná cena za dizajn 2017 Jana Oravcová
	35	Eduard Toran Cena za kultúrny prínos v oblasti dizajnu Ľubica Pavlovičová
	40	Dobrý dizajn pre zlý svet Klára Peloušková
	44	Chlieb a hry Designbloku Silvia Bárdová
Múzejne	50	Limuzína Tatra 603 X a snívanie o slovenskom coupé Maroš Schmidt
	56	Nové skutočnosti o prvom umeleckopriemyselnom múzeu v Bratislave Klára Prešnajderová
Retrospektívne	62	Lekcie z Wrighta v MoMA Ladislav Zikmund-Lender
Teoreticky a prakticky	72	Design activism (dizajnový aktivizmus) Miroslav Chovan
	78	Tradičné verzus digitálne Remeslo ako sprostredkovaná zručnosť Tibor Uhrín
	82	Písma čísla Redakcia, David Kalata, Michal Chrastina, Marek Chmiel, Zuzana Uhalová
	84	Summary Katarína Kasalová

Editoriál

Text Jana Oravcová

Záverom

Koniec roka je obdobím hektickým, zväčša spájaným s uzatváraním naplánovaných projektov a úloh. Slovenské centrum dizajnu má za sebou okrem iných aktivít aj 17. ročník Národnej ceny za dizajn. Hoci sa na mnohých scénach (nielen slovenskej) rozprúdili živé diskusie reflektujúce inštitút umeleckých súťaží, Národná cena za dizajn svojou inovovanou formou tentoraz zamerala na produktový dizajn prebehla, zdá sa, podľa predstáv realizačného tímu SCD. Aj medzinárodná porota zložená z dizajnérov, teoretikov a ďalších odborníkov z oblasti dizajnu pristupovala k súťažným prácam svedomito. Priebeh hodnotenia 176 produktov prihlásených v troch kategóriách sprostredkúva prostredníctvom rozhovoru jej predsedá Majo Lukáč. Ak sme sa chceli dozvedieť stanovisko súťažiacich, respektíve ocenených, položili sme im priamo niekoľko otázok. Zisťovali sme nielen to, ako súťažné predmety vznikali, ako sa im spolupracovalo s klientom, ale zaujímalo nás, čo pre nich znamená ocenenie v NCD, ako im môže byť víťazstvo nápomocné v domácom prostredí alebo v kontexte ich zahraničnej praxe, kde viacerí z ocenených pôsobia.

Okrem cien v jednotlivých súťažných kategóriách Cenu za kultúrny prínos v dizajne získal od ministra kultúry SR Mareka Maďariča Eduard Toran (1930). Od odchodu z Československa v roku 1968 žije dodnes v New Yorku, kde aj napriek pokročilému veku pracuje v Metropolitnom múzeu umenia a prispieva do odborných periodík v USA, a rovnako aj do časopisu *Designum*. Teší nás, že opäť po čase bolo ocenenie udelené aj za oblasť teórie dizajnu.

Aj v rubrike Aktuálne sme pri výbere dizajnérov vychádzali z výstavy Národnej ceny za dizajn v Galérii v podkroví Slovenského múzea dizajnu v Hurbanových kasárňach, kde bol prezentovaný výber 66 súťažných prác. Zaujali nás práce Tomáša Gabzdila Libertínyho, Lucie Lehrer Karpitovej a Maroša Barana nielen pre rozdielnosť a špecifickosť produktov, ktoré navrhli, ale aj ich technologické prístupy, praktickú skúsenosť a spoluprácu s firmami, či tvorivé premýšľanie a uvažovanie. Nasledujúce dva príspevky *Dobrý dizajn pre zlý svet* od Kláry Pelouškovej a *Chlieb a hry* od Silvie Bárdovej reflektujú zahraničné prehliadky: Designblok 2017 konajúci sa v Prahe a Dutch Design Week v Eindhovene. Ceníme si ich o to viac, že neprinášajú „len“ formálny pohľad na dva festivaly dizajnu, ale do reportážnej formy vniesli kritický vhlad. Zamýšľajú sa nad obsahom prezentácií, ale aj zmysluplnosťou samotných produktov.

Do rubriky Múzejne sme zaradili príspevok Maroša Schmidta *Limuzína Tatra 603 X a snívanie o slovenskom coupé*, ktorý opisuje cestu automobilu Tatra 603 X od idey až po realizáciu laminátového modelu v mierke 1 : 1 podľa návrhu Jána Cinu z roku 1963. Externá pracovníčka Slovenského múzea dizajnu Klára Prešnajderová prináša vo svojom príspevku ďalšie poznatky o prvom umeleckopriemyselnom múzeu v Bratislave, ktorého založenie v dvadsiatych rokoch 20. storočia bolo snahou Antonína Hořejša. V časti Retrospektívne venuje Ladislav Zikmund-Lender pozornosť výstave Franka Lloyda Wrighta, ktorá sa konala pri príležitosti 150. výročia narodenia tohto výnimočného architekta v Múzeu moderného umenia v New Yorku. Pripomína, že výstava nemala za cieľ prezentovať jeho dielo v celej šírke, ale skôr zdôrazňovať konkrétne objavy. Dizajnový aktivizmus je témou, ktorej sa na pozadí kritických postojov mnohých zahraničných dizajnérov a ich publikovaných textov venuje Miroslav Chovan. Obsahom časti Teoreticky a prakticky je aj text Tibora Uhrína *Tradičné versus digitálne. Remeslo ako sprostredkovaná zručnosť*, ktorý sa venuje novým technologickým prístupom spracovania materiálov.

Pozornosť chceme upriamiť aj na použité písma autorov Davida Kalatu, Michala Chrastinu, Mareka Chmiela, Zuzany Uhalovej, ktoré prezentujeme v praktickom využití tohto čísla *Designumu*.

Milé čitateľky, milí čitatelia, ďakujeme vám za záujem a veríme, že si zachováme vašu priazeň aj v nasledujúcom roku. Tešíme sa na spoločné stretnutie nad stranami obsahujúcimi bohatú škálu informácií zo sveta dizajnu.



Tomáš Gabzdil Libertíny: Thousand Years, 2014. Foto René van der Hulst.

Tomáš Gabzdil Libertíny



Tomáš Gabzdil Libertíny (1979) študoval na Technickej univerzite v Košiciach (1999 – 2001), na University of Washington, USA (2001 – 2002), Slippery Rock University, USA (2003). Bakalársky stupeň štúdia ukončil na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave (2002 – 2003) a magisterský titul získal na Design Academy Eindhoven (2004 – 2006). V súčasnosti žije a tvorí v Rotterdame. Jeho práce sa nachádzajú v mnohých zbierkach, príkladom je Museum of Modern Art v New Yorku, kde jeho diela boli prezentované na výstavách: Action! Design Over Time, 2010 / 2011, Applied Design, 2013 / 2014.

Na ceste za poetickejšou výpovedou o dizajne a umení

Text Lukáš Jeník

Foto archív Tomáš Gabzdil Libertíny



I keď ambíciou tohto textu nie je komplikovaná a vyčerpávajúca analýza, predstavenie diela a autora možno začať tým, čo je zaužívanou súčasťou publikovania vedeckých štúdií – kľúčovými slovami. Aké sú potom „keywords“, ktorými možno uchopiť tvorbu Tomáša Gabzdila Libertínyho? Vybrať možno: *príroda, technológia, trojica cyklus – cyklickosť – recyklácia, ďalej krehkosť, večnosť, efemérnosť, subjekt, existencia* a napokon *včely*. Predstaviť kľúčovými slovami dielo slovenského „tvorca objektov“, ktoré sú na pomedzí dizajnu a umenia, je trochu ako budovať konšpiratívnu mapu na stene a preväzovať zapichnuté špendlíky farebnou niťou do jednej siete. Táto metóda pôsobí efektne vo filme, no má svoje opodstatnenie aj pri predstavení autora, ktorého záber pokrýva grafiku, maľbu, sochu, dizajn a dnes i fotografiu. Bodmi na tejto mape sú jeho diela, ktoré sú dnes vlastníctvom viacerých renomovaných galérií a múzeí: MoMA, New York; Museum Boijmans Van Beuningen; Cincinnati Art Museum; MUDAC Lausanne a i.

Tomáš Gabzdil Libertíny má dnes vo svojom umeleckom portfóliu viacero diametrálne odlišných diel. Od tých, ktoré na prvý pohľad pôsobia ako produkty dizajnu (*BiC Blue*, 2009 a *Paper Surface #2*, 2006 a *Paper Surface #3*, 2007), cez objekty na pomedzí sochárstva, až po maľbu a grafiku. Označiť však jeho diela kategóriami produktového dizajnu alebo umenia je nepochopenie toho, čo je jednou z jeho základných motivácií. Tou je tvorba ako „zaodievanie intelektuálnych skúmaní do estetickerejšej formy“, a preto možno hovoriť o Tomášovi skôr ako o výtvarníkovi než o vyhranenom dizajnérovi či umelcovi. Nie je to trh, kto určuje a podmieňuje, čo bude tvoriť (stôl či stoličku), ale naopak, daná disciplína, je ním slobodne zvolenou oblasťou, v ktorej prezentuje svoj výtvarný prejav. Nábytok a iné dizajnérské produkty, alebo inak, objekty, nie sú výsledkom snahy urobiť účelový dizajnérsky produkt, ale výsledkom výberu výtvarnej oblasti, kam prepašuje svoj objekt – maskovaný raz ako dizajn, inde ako socha, grafika či maľba. Jeho prácu možno charakterizovať ako hľadanie subjektívneho jazyka, ktorý komunikuje témy dotýkajúce sa širšieho publika, témy o povahe umenia, dizajnu a významu týchto činností v živote človeka.

Počnúc jeho dielom *Amphora* (2006) sa v jeho diele stretávame predovšetkým s presahom sochy a dizajnu. *Vis-à-vis* tomuto dielu je jasné, že jednoznačné zaradenie do kategórie dizajnu je na pováženie. Koniec koncov, akú úlohu by mal dizajnérsky produkt, ktorého užitočnosť spočíva v popretí samotnej funkcie? *Amphora* je však niečím iným ako produktom na úžitok, je skôr praktickým dôsledkom teoretického výskumu vzťahu medzi efemérnou krásou materiálu, ktorým je včelí vosk a krehkosťou formy. Objekt má formu antickej amfory, ktorá už v antike predstavovala jeden z technických limitov. Paradoxom je zvolený materiál, ktorý sa vymyká spojeniu s danou formou. Včelí vosk je tiež starodávnym materiálom, ktorý v určitých podmienkach prežije mnoho, ale zároveň je to materiál podliehajúca teplu a tlaku. Výsledné dielo je vytvoreným „črepom“, pôsobiacim ako archeologická vykopávka. Forma amfory ako „črepu“, ktorá je akoby dokumentom minulosti, je akcentovaná aj krehkosťou materiálu. A *vice versa*, výsledná podoba zdôrazňuje krásu prírodnej matérie. Dialektika efemérneho a večného je niečo, čo jeho portfólio správa dodnes.

Včelí vosk a predovšetkým včely sa stávajú jedným zo synonym Tomášovej tvorby. Tento partner sa stáva súčasťou toho, čo viackrát spomína samotný autor, a tým je snaha o „nájdenie poetickerejšieho jazyka v procese toho, ako sa obklopujeme objektmi“. Sú to včely, ktoré mu onú poetickosť pomáhajú budovať. Doslovne!



Hľadanie ešte poetickejšej výpovede v jazyku dizajnu reprezentuje starší koncept a dielo *The Honeycomb Vase* (2005/2006). Na rozdiel od *Amphory*, táto váza, ktorá sa stala jedným zo symbolov jeho tvorby a ktorá ho preslávila v oblasti dizajnu, keď sa stala súčasťou zbierky expozície dizajnu a architektúry v MoMA New York, v určitom zmysle popiera ľudský faktor. Na porovnanie s *Amphorou*, táto váza a jej variácie vyzerajú ako vázy, v ktorých je ľudský faktor v úzadí. Ľudský, rozumie technický. V čase, keď je umelecký trh atakovaný prvoplánovosťou v umení i v dizajne, je „dizajnerský“ objekt, akým je táto váza, skutočne dôvodom, prečo je Tomáš označovaný za „strange sort of designer“. Aj v tomto prípade je výsledný objekt niečo, čo sa javí ako praktický, no druhotný dôsledok toho, čo si autorom cení ešte viac než samotné dielo. Tým je ľudská schopnosť pochopiť niektorú prírodnú technológiu a jav a využiť tento prirodzený proces v inej podobe. Cieľom nie je nadizajnovať nejaký produkt, manieristicky donekonečna tvarovať, akoby bol dizajn o neustálej premenne tvarov. Úloha dizajnéra – tvorcu, ako ho chápe Tomáš, je predovšetkým poznať technológiu, jej limity a možnosti a načrtnúť perspektívu jej využiteľnosti. Možno to znie ako klišé, ale tento renesančný prístup je odkaz, ku ktorému sa vedome hlási. Tak ako je krásna vec definovaná súhrou častí, kde nemožno nič odobrať, ale ani nič pridať bez ujmy na vizuálnom výsledku, aj pre Tomáša je tvorba o hľadani aдекватnej formy k určitému obsahu.

Keď kurátorka zbierky v MoMA Paola Antonelli predstavovala spomenuté dielo v *talkshow* Stevena Colberta, hovorila o rozdielnosti teoretického a aplikovaného dizajnu. V jednej množine sa tak ocitli objekty, ktoré riešia súdobé technické problémy (ako zachraňovať životy vo vojnových oblastiach alebo pred prírodnými katastrofami; ako tvoriť technológiu a dizajn tak, aby sa stávali našou organickou súčasťou a pod.), ale aj jeho váza. Prečo? Pretože toto dielo poukazuje na vstup človeka do prírodných procesov, ich redizajn a využitie v úplne odlišnej relácii. Tomáš uvádza koncept otázkou: „Môžeme včely

manipulovať tak, aby tvorili niečo iné, než na čo sú naprogramované?“ Divák by mohol získať dojem, že vtipne myslený nápad pracovať so včelami, je len o posúvaní limitov práce s touto technológiou. Lenže hľadanie poetického jazyka, o ktorý Tomášovi ide, nie je naivnou pseudovedou alebo prázdny teoretizovaním, rovnako ako nie je lacnou poéziou a hraním sa s prírodou. Paradoxne, napriek efektu je táto váza v mnohom ukázkou prieniku kategórií dizajnu a konceptuálneho umenia, a to minimálne v zmysle obrazu renesančného tvorcu, ktorý prakticky tvorí práve preto, že teoreticky poznáva. Teória je potom niečo viac než len poznanie technológie, je predovšetkým pochopením skutočnosti, na čo práve technológia slúži – na lepšie pochopenie sveta. Jeho dielo je syntézou teórie, náhody, spolupráce človeka a včiel. Tomáš rafinovaným spôsobom umenšuje rolu tvorcu myšlienky – seba samého – a tým posúva prácu a objavovanie ešte ďalej. V tradične prezentovanej schéme umelec – dielo – divák sa tak do popredia dostáva samotné dielo a interpretácia diváka. Skôr než o manipuláciu, ktorú ako slovo chápeme negatívne, ide o „postrčenie a participáciu“ v spolupráci. Toto dielo zreteľne ukazuje charakteristický motív Tomášovej tvorby, ktorým je stieranie rozdielov medzi art dizajnom a produktovým dizajnom, medzi tým, čo chápeme ako teoretický a aplikovaný dizajn.

Posúvanie možností tejto autorskej techniky a spolupráce so včelami sa potom objavuje v ďalších dielach, ktoré znásobujú jej efektnosť (*Thousand Years*, 2014; *Endless Column*, 2017) a zároveň otvárajú priestor aj pre možnosti tvorby v oblasti architektúry a sociárstva (*The Seed of Narcissus*, 2011), ale tiež voľných umení (*Arnold*, 2011).

Je zrejmé, že Tomášovo dielo je odklonom od prvoplánovo chápaného produktovo-artovo-teoretického-a-neviem-ešte-akého dizajnu a posun ku konceptuálne bohatšiemu uvažovaniu. Nezúčastnený divák jeho portfólia by mohol získať pocit, že je to kabinet kuriozít, ktorého spoločným menovateľom je len nejaký lacno pôsobiaci estetizmus, zmes materiálov, myšlienok a stvárnení. *Amphora*

Tomáš Gabzdil Libertiny: *The BiC Blue*, 2009. Foto Jos Kottmann.

Tomáš Gabzdil Libertiny: *Paper Surface #3*, 2007. Foto Bas Helbers.

Tomáš Gabzdil Libertiny: *Blue Diptych*, 2017. Foto Studio Libertiny.

Tomáš Gabzdil Libertíny:
The Unbearable Lightness,
2010. Foto Jos Kottmann.





Tomáš Gabzdil Libertíny: *The Seed of Narcissus*, 2011. Foto Francesco Allegretto.

Tomáš Gabzdil Libertíny: *The Sentinel*, 2015. Foto Francesco Allegretto.

z roku 2006 či ďalšie diela, ako stoly *Paper Surface #2* a *#3* (2006, 2007) pracujú s myšlienkou recyklácie, kombinácie materiálov a pod. Avšak podobne ako v prípade hier, ktoré – ako uvádza Wittgenstein –, nemajú žiadne podobné črty a šach a volejbal sa od seba odlišujú priamo úmerne tomu, nakoľko ich je možno chápať ako podobné, aj v portfóliu Tomáša Gabzdila Libertínyho vidno oné rodinné podobnosti (family resemblance) jednotlivých diel. Aj v týchto dielach ide o prácu s naráciou, s myšlienkou recyklácie dreva na papier a papiera na súčasť niečoho, čo má byť z dreva.

Presah či posun od produktového dizajnu k art dizajnu, či rovno k sochárstvu a akčnému umeniu možno vidieť aj v diele papierových váz. Umeleckým objektom nie je len váza, ale celý záznam procesu. Výsledný produkt je len nevyhnutným dôsledkom práce a skúseností viacerých odborníkov: umelca i remeselníkov. Okrem zjavnej „neužitočnosti“ vázy z papiera je dielo *The Paper Vase* (2007) súčasťou tých istých východísk, ktoré už boli spomenuté. *The Paper Vase* je o tom, čo aj napriek tomu, že to znie ako fráza, možno uchopiť ako meditáciu nad technológiou, vlastnosťami materiálu a možnosťami tejto autorскеj techniky. Podobne ako mandala, ktorá je po dokončení zničená, aj tu je výsledkom objekt, ktorý i keď nie je zničený, popiera svoju funkciu. Jeho váza, ktorá nemôže byť naplnená vodou, a teda byť vázou bez toho, aby jej nehrozilo poškodenie, je viac podobné tomu, ako chápe umenie Oscar Wilde: „All art is quite useless.“

Azda najužitočnejším a takpovediac neumelecky, ale dizajnérsky tradične pôsobiacim je dielo *The BiC Blue* (2009). Príbeh v pozadí tohto diela je však natoľko bizarný, že to, čo sa javí ako skriňa, je možné chápať skôr ako sochu. Na počiatku bola detská fascinácia farbou atramentu jednorozového pera značky BiC. Áno, presne toho! Záverečným výsledkom je modrý kus nábytku. Tvarovo i technicky je *The BiC Blue* „iba“ veľká skriňa, ktorá nerieši žiaden technický problém. Má poličky, otvára a zatvára sa ako iné kusy nábytku. Práve tu však vidno

spomenutú myšlienku v praxi. Tento objekt nie je vytvorený ako dizajnérsky produkt. Zaujímať ho ako nábytok je možné. *The BiC Blue* je slobodne zvolená umelecká úloha (vytvorím nábytok), ktorá je však plátom, kde Tomáš ukazuje krásu autonómneho maliarskeho prostriedku – farby. Ešte bizarnejšie a poetickéjšie vyznie potom príbeh celej tvorby daného produktu od výskumu a doslova počítania, koľko pier potrebujeme, cez získavanie práve toho typu atramentu od originálneho dodávateľa až po dokonalosť povrchových úprav (francúzska politúra) a technické riešenia, ktoré z *The BiC Blue* robia viac modrú sochu, než kus nábytku, ktorý postavíte k stene.

Naratívnosť, ktorá je niekedy zrejmejšia, inokedy ustupuje, no stále je charakteristická pre viacero Tomášových diel, je asi najvýraznejšia v diele *The Unbearable Lightness* (2010). Natískajúcu sa asociáciu, že ide o dielo s náboženskou ikonografiou autor nepopiera, ale toto jeho dielo nie je žiaden „medový Kristus“. Tomáš o soche hovorí skôr ako geste, ktoré je „ako Kristus“. Toto dielo odráža osobný záujem autora o myšlienky Kierkegarda, Dostojevského, Camusa, Kunderu a pod. Nech je fascinácia technológiami akákoľvek silná, autor sa snaží nepodľahnúť lacnému fantazírovaniu o technológiách, ktoré zmenia svet a zaručia nám svetlejšie zajtrajšky. V centre jeho myslenia je vždy človek a otázka zmyslu života, ktorá je tým, čo motivuje aj jeho humanisticky orientované teoretické badania. Otázka, ktorej nalievavosť si musí zodpovedať každý sám. Teoretické badania, ale aj praktické dôsledky v podobe objektov, sú jeho subjektívnou odpoveďou.

The Unbearable Lightness je tak gestom hrdinu, podľa námety mýtu o Syzifovi, odovzdanosťou svojmu osudu, no zároveň, hrdinskou schopnosťou ho niesť. Včely majú v tomto objekte svoju nezámeniteľnú symbolickú rolu. Sú predprogramované tvoriť, avšak v ich spolupráci na soche sa ukázalo, že predstava autora a predstava o včelách ako o malých robotoch, ktorí urobia, čo sa im káže, sú dve odlišné veci. Včely do objektu vnášajú prvok vlastného dizajnu, vlastných riešení, ktoré menia ľudské

plány. Objekt je tak výsledkom spolupráce ľudského plánu a včiel, ktoré pracujú s vlastnými kritériami dizajnu.

Nie sú takéto meditácie len konceptuálnymi výstrelkami? Tomáš sa voči takémuto prístupu oprávnene vymedzuje a odmieta rigidne chápané nálepky dizajnér alebo umelec. Jeho tvorbu, ktorá je spájaním teoretického skúmania, humanistických motivácií a voľby adekvátnej umeleckej formy, možno charakterizovať ako „návrat k renesancii“. Slovo diletant dnes oprávnene nemá pozitívny cveng, no paradoxne prvotný význam talianskeho renesančného pojmu *dilettante* nemal takúto konotáciu a diletantom bol ten, kto svojou tvorbou a záujmom o mnohé oblasti zušľachťuje seba i svet. Umenie, dizajn, veda, to všetko sú neoddeliteľné súčasti, ktorých cieľom je kritické kultivovanie samého seba, a tým aj okolia.

The Agreement (2012) bol objekt prezentovaný na sprievodných akciách počas olympiády v Londýne v roku 2012. Tomáš svoj objekt opisuje takto: „Hľadáme spoločnú reč medzi umeleckou výpoveďou a niečím, čo vychádza z hlbokého pochopenia prirodzených procesov prírodných javov.“ Renesančný duch možno ilustrovať práve týmto dielom, ktoré sa snaží o prepojenie „Human Art and Inhuman Nature“. Roky poznávania a skúsenosti s včelami vedú k porozumeniu správania včiel, ich života a možnosti práce s touto technikou, aby sa napokon stali ony samé súčasťou objektu. Dielo, ktoré vychádzalo z ruskinovských inšpirácií, tak spája to, čo sa tradične delí na oblasť prírody a umenia ako niečoho umelého. Časť diela je tvorená vstupom človeka, ktorý je tiež len živočíšnym druhom a časť je tvorená včelami. Objekt je viac architektúrou, pretože vytvára priestor pre vybudovanie úľa a expozíciu života roja, než len sochou. Zároveň je súčasťou Tomášovho širšieho humanistického záujmu o vzťahy človeka a prírody, otázky krásy a zmyslu.

I keď sú včely takpovediac najznámejším symbolom jeho tvorby, nezaspáť na vavrínoch je motiváciou na hľadanie nových výtvarných vyjadrení. Už v starších prácach (*The Weldgrown*, 2009) nachádzame záujem aj o iné technológie,



Tomáš Gabzdil Libertíny: *The Agreement*, 2012. Foto Linette Frewin.

v ktorých Tomáš vyjadruje už spomenuté myšlienky. Motív opakovania a cyklického návratu toho istého, ktoré je vo výsledku niečím iným, je myšlienkou, ktorej teoretické ukotvenie nachádza u Kierkegaarda v jeho pojme *repetície*. „Einmal ist keinmal“, ale čo ak je suma opakovaní toho istého základom niečoho, čo jednotlivé identické okamihy presahuje? Snaha neustrnúť v jednom jazyku tvorby viedla k práci so zväraním, alebo aj k práci so sklom. Jedným z takýchto diel je sochársky objekt *The Sentinel* (2015). Tvarom pripomína gotické okno vyskladané z matematicky navrhnutých a takmer fyzikálne identických častí, stáva sa sochou i architektúrou. Aj tu sa objavuje práca a fascinácia technológiou a vlastnosťami matérie. *The Sentinel* pracujúci s optickými vlastnosťami skla a so svetlom. Zároveň, ako architektonický objekt, v sebe kumuluje maliarsky prvok, ktorým je efektívnosť vitráže, no tiež trojdimenzionalitu sochy.

Posun k práci so sklom charakterizuje aj jeho posledné práce, z ktorých spomenúť hodno *Blue Diptych* (2017). Je to maľba, objekt, dizajn? Divák stojí pred kvázi zrkadlom, ktoré však neodzrkadľuje dokonale, a preto nemôže slúžiť ako zrkadlo; pôsobí ako maľba na skle, ale vďaka zrkadleniu sa divák vidí sám a obraz je skôr portrétom toho, kto sa díva. Objekt pôsobí ako priestorový, ale do žiadnej inej dimenzie s ním nevojdete. Toto dielo, nateraz posledný bod na mape, kde jednotlivé diela súvisia a vytvárajú sieť spájajúcu mnoho diametrálne odlišných prejavov, je ukázkou príbehu, v ktorom hravosť ustupuje pred naliehavosťou otázok o zmysle. ■

Lukáš Jeník pedagogicky pôsobí na Teologickej fakulte Trnavskej univerzity v Trnave. Venuje sa dejinám antickej filozofie, vybraným oblastiam systematickej filozofie a filozofii umenia.

Priemyselná dizajnérska Lucia Lehrer

Text Helena Veličová

Foto archív Lucia Lehrer

Priemyselná dizajnérska Lucia Lehrer (1982, rodená Karpitová) vyštudovala priemyselný dizajn na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave. Po ukončení štúdia päť rokov pracovala v interiérovom štúdiu, no ako sama hovorí, v tejto práci sa nenašla a najradšej tvorí čistý priemyselný dizajn. Prvú poškolskú príležitosť dostala v slovenskej firme OMS, kde vytvorila viacero dizajnov svietidiel, ktoré firma zaradila do výroby. Jedno z nich – svietidlo Hex, postúpilo aj medzi finalistov tohtoročnej Národnej ceny za produktový dizajn. Momentálne pracuje na projektoch s firmami Plastia a Greenox.



Yoyo ↵

Hex ↗

Smartpole2 →



Pre firmu OMS ste navrhli i svietidlo Hex, ktoré bolo vystavené na výstave finalistov Národnej ceny za produktový dizajn 2017. Ako vznikla táto spolupráca?

↓

Do firmy OMS som nastúpila najmä vďaka Samovi Rihákovi, ktorému som za to veľmi vďačná, i napriek tomu, že som tam nakoniec pôsobila pomerne krátko. Počas tohto obdobia, približne jedného roka, som sa naučila v rámci dizajnu množstvo nových vecí, ktoré sa človek na škole nenaučí. Bola to denno-denná spolupráca a zažila som si celý proces toho, ako vzniká produkt – od navrhovania až po výrobu. Jedno z prvých zadaní, na ktorom som vo firme pracovala, bolo práve svietidlo Hex, ktoré bolo aj na výstave NCD. Firma OMS v tom období začala spolupracovať s českou firmou Helio, ktorá sa orientovala na výrobu svietidiel z hliníkových ohýbaných profilov. Zadanie v tomto prípade preto určovali najmä výrobné možnosti, keďže ohýbanie hliníku nedovoľuje pohybovať sa v 3D rozmeroch. Namiesto „hrania sa“ s tvarom, som vymyslela koncept, v ktorom sa dá hrať so skladaním svietidiel do väčších kompozícií. Svietidlo má preto i v hornej časti otvory pripravené na prepájanie s ďalšími kusmi. Na tomto princípe nevzniklo iba toto svietidlo, ale ďalšie tri iné (dve s mojim dizajnom a tretie s dizajnom Sama Riháka). Všetky štyri návrhy sa sériovo vyrábajú.

Vyštudovali ste priemyselný dizajn na VŠVU a už počas štúdia ste hľadali možnosti, ako si vyskúšať reálnu spoluprácu s firmou/výrobcom. Prvá skúsenosť prišla v spolupráci s firmou Polytrade CE. Ako prebiehala táto spolupráca?

↓

S firmou Polytrade CE sme navrhovali kúpeľňové prvky z materiálu HI-MACS®. Aj keď tu išlo v podstate iba o vyrobené prototypy, považujem to za dôležitú skúsenosť, pretože sme sa zaoberali celým procesom výroby – od navrhovania až po ďalšie smerovanie projektu. Tento projekt som si vymyslela ako bakalársku prácu, práve z toho dôvodu, aby som si reálne vyskúšala, aké je to pracovať s objednávateľom. Pre firmu som následne navrhovala menšie veci aj po škole. Ak však túto školskú skúsenosť porovnám s mojou ďalšou prácou pre firmu OMS, bola samozrejme voľnejšia, mantinely v rámci zadania boli minimálne.



V OMS ste spolupracovali aj na vývoji viacúčelového stĺpového svietidla. O aký projekt išlo?

↓

Áno, išlo o projekt, kde sme pracovali viac na vývoji. Stĺp mal slúžiť ako pouličné osvetlenie, no svietidlo na ňom malo až sekundárnu funkciu. Samotný stĺp mal v sebe niešť viaceré technológie, napríklad nabíjačky na elektromobily, elektrobicykle, v prípade inštalácie v letiskových halách by obsahoval USB porty, nabíjačky na smartfóny, poprípade informačné displeje či záchranne systémy. Snahou bolo navrhnuť produkt, ktorý by nadväzoval na momentálne najväčší trend osvetlenia verejných priestorov – smartcity. V závere môjho pôsobenia vo firme som pracovala na prototypy svietidla, ktoré bolo nadizajnované na tento stĺp, no neviem, v akom štádiu je vývoj a výroba stĺpa dnes.

Keď sa predčasne z akýchkoľvek dôvodov ukončí spolupráca dizajnéra s výrobcom, predpokladám, že všetky autorské a licenčné práva získava výrobca...

↓

Áno, ak je dizajnér zamestnancom firmy, je to samozrejme tak. No všetko závisí od zmluvy a dohodnutých podmienok. Ak však firma po odchode dizajnéra čokoľvek mení na jeho dizajne, mala by to s ním konzultovať, ale neviem či sa to naozaj aj deje.

Uvedomujú si slovenské firmy význam spolupráce s dizajnérom a možnosti vybudovania kvalitnej značky práve cez dobrý dizajn?

↓

Myslím si, že momentálne nie, najmä čo sa týka priemyselného dizajnu, trochu ináč je to vo svete grafického dizajnu. Prítom existuje množstvo skvelých príkladov, spomeniem napr. firmu Plastia, s ktorou aktuálne spolupracujem. V tomto roku získala ocenenie Red Dot Award za vermi-kompostér UrbAlive, ktorý pre nich navrhol Jiří Pelcl. Všetko však závisí od toho, akým smerom sa daná firma momentálne uberá. Keď sa napríklad vrátim k firme OMS, tá v roku 2011 získala za kolekciu svietidiel Národnú cenu za dizajn. Ja som v tom istom roku vyhrala študentskú kategóriu NCD s Rotoairom. Toto obdobie firmy OMS považujem za jej zlatú éru, keď si vtedajšie vedenie uvedomovalo hodnotu kvalitného dizajnu. Dnes sa už firma uberá komerčnejšou cestou.



Smartpole2 ←

Pin ↗

Ami2 a Ami →



Pre firmy je určite najdôležitejší zisk, keď zostaneme pri príklade firmy OMS, myslíte, že by menili stratégiu firmy v tom prípade, ak by v období okolo spomínaného roku 2011 mali vysoké zisky?

↓
Myslím, že v tom období možno trochu podcenili marketing a nevyťažili všetko, čo mohli z tej produkcie, ktorú mali. Naopak, ale to súvisí v tomto prípade aj so zmenou vedenia, začali sa orientovať na úplne inú kategóriu zákazníka. Od kolekcie Elite – teda kolekcie s najvyšším štandardom, s čím samozrejme súvisí aj cena, prešli k veľmi neutrálnemu dizajnu a venujú sa najmä zákazníkom, akými sú napr. osvetlenie škôl, miest a pod.

Ako ste spomenuli, tak v roku 2011 ste získali Národnú cenu za študentský dizajn za trojkomorového šarkana Rotoair, ktorý bol vašou diplomovou prácou. Šarkan bol navrhnutý tak, aby bol vhodný pre sériovú výrobu. Podarilo sa dostať šarkana do výroby?

↓
Nie, nepodarilo. Nenašla som výrobcu a ja som si vtedy netrúfala rozbehnúť výrobu individuálne, myslím si totiž, že nemám bunky na manažérsku prácu. V období, keď som pre tento projekt výrobcu hľadala, sa veľmi ešte hovorilo o ekonomickej kríze spred pár rokov, uvidíme možno sa k šarkanovi ešte niekedy vrátim...

Malo pre vás samotné ocenenie NCD význam, získali ste vďaka nemu nejakú významnú spätnú väzbu alebo dokonca zákazku?

↓
Určite takéto ocenenie význam má, odlišíte sa od konkurencie, no samozrejme, prácu vám to samo nenájde, musíte na sebe ďalej pracovať. Zároveň si však myslím, že táto cena mi dopomohla k ľahšiemu presadeniu sa vo firme OMS.

Šarkan Rotoair, možnosť skladania rôznych tvarov so svietidlami Hex, pre OMS ste vytvorili aj návrh svietidla evokujúceho hru jojo, dokonca i na škole ste navrhovali produkty, ktoré boli hravé a vtipné. Je to pre vás dôležité, aby vaše dizajny mali takúto pridanú hodnotu?

↓
Mám rada, keď dizajn vyvolá v človeku nejakú emóciu a rovnako rada navrhujem produkty, s ktorými môžu ľudia ďalej sami nejako pracovať. Myslím si, že má zmysel sa s predmetmi hrať, dávať im túto pridanú hodnotu, dizajn predsa vyvoláva aj emócie. Je dôležité, aby sme produkt nielen používali, ale aby sme ho mali i radi.





Momentálne ste dizajnérka na voľnej nohe, ako si hľadáte zákazky?



Aktuálne spolupracujem na dvoch projektoch, ktoré sú však stále v procese, nebudem preto predčasne o nich detailne rozprávať. Ide o spoluprácu s českou firmou Plastia, kde som prácu na zákazke vyhrala vo verejnej súťaži, ktorú organizoval CZECHDESIGN. Druhá spolupráca je so slovenskou firmou Greenox, ktorá pracuje so solárnou energiou a táto spolupráca vznikla veľmi prirodzene, keď som sa od navrhovania svietidiel v OMS prepracovala k solárnym článkom. Zatiaľ to u mňa išlo vždy prirodzenou cestou, vyslovene aktívne som si prácu nehľadala, aj keď už sa k tomu pomaly sčyluje. V bode aktívneho hľadania je dôležité mať pripravené dobré portfólio.

Ak by ste si v súčasnosti mohli sama vybrať typ zákazky, v akom odvetví by ste sa pohybovali?



Jednoznačne by to boli zákazky v priemyselnom dizajne, pretože v tom som sa našla. Rada by som sa vrátila k svietidlám, tie ma naozaj bavili. Význam a zmysel vidím aj v smart-projektoch, na ktorých tiež robím rada a okrem toho majú aj pre mňa veľmi dôležitú pridanú hodnotu – ekologickú.

Predpokladám, že proces, odkedy dizajnér dostane od výrobcu zadanie až po moment, keď sa produkt objaví na trhu, je dlhý. S akými časovými obdobiami máte vo skúsenosti?



Napríklad s firmou Plastia pracujeme na projekte rok. V OMS tie procesy tiež trvali veľmi dlho, prebiehajú tam totiž rôzne schvaľovania, robí sa prieskum trhu, následne sa návrh posielala niekoľkým odberateľom, ktorí majú potvrdiť, že ďalšia práca na projekte má zmysel a bude oň záujem. Ak to zhrniem, vopred sa robí rešerš na trhu, riešia sa technologické možnosti, hľadajú sa dodávatelia, tých vstupov je naozaj veľa. Výroba je teda naozaj dlhodobý proces, a to je aj dôležitý aspekt pre dizajnéra, ktorý by mal produkty navrhovať nadčasovo.

Ak už hovoríme o nadčasovosti, čo okrem nej by podľa vás mal mať dobrý dizajn?



To je veľmi subjektívna záležitosť, ale dobrý dizajn by mal v prvom rade nasledovať funkciu, no nezabúdať pritom na estetickú stránku. Dobrý dizajn overí čas.

Vedia si ľudia niekde pozrieť vašu tvorbu?



Áno, v súčasnosti máme s manželom založené konto na www.behance.net ako Lestudio. ■

Helena Veličová je manažérkou galérie dizajnu Satelit Slovenského centra dizajnu.

ambiente



9. – 13. 2. 2018

Čo robí z akcie naozajstný zážitok? Kedy sa jedno jediné mesto stáva domovom celého sveta? Kde sa rodia nápady budúcnosti?

Toto je vaša pozvánka do budúcnosti dnešného dňa – na miesto, kde žijeme kreativitou a kde pulzuje rozmanitosť.

Ambiente, the show.

Informácie a vstupenky na:
ambiente.messefrankfurt.com
Telefon +420 233 355 246
info@messefrankfurt.cz

 Partner Country
 The Netherlands

O PRÍBEHOCH, PREMENÁCH A NOVEJ (TVORIVEJ) ETAPE

Text Lenore Jurkyová
Foto archív Maroš Baran



S MAROŠOM BARANOM



V októbri sa laureátom Národnej ceny za dizajn 2017 stal v kategórii Študentský dizajn Maroš Baran za projekt KOYAANISQATSI, s ktorým minulý rok diplomoval na Vysokej škole umeleckopriemyselnej v Prahe v Ateliéri dizajnu odevu a obuvi. Projekt je, rovnako ako jeho predošlá práca, mnohovrstevnatý: osciluje na pomedzí dizajnu, scénického a voľného umenia. Autorova tvorba vyniká predovšetkým veľmi silným myšlienkovým základom, ktorý ďalej formálne rozvíja v minimalistickom jazyku s prvkami dekonštrukcie. Samotné odevné kolekcie, tvoriace základ každého dlhodobého projektu, sú súčasťou väčších celkov, ktoré autor prezentuje v rámci *fashion performance*.



Maroš Baran: umelec – návrhár, alebo návrhár – umelec? Pýtam sa, pretože pri sledovaní tvojej tvorby a aktivity na sociálnych sieťach vidím, že žiješ svoj *Gesamtkunstwerk*, ktorého je móda súčasťou. Je rovnocenným partnerom voľnému umeniu, filmu a literatúre. Výstupom je potom nielen odev, ale aj spôsob, akým je prezentovaný...

↓

Na túto otázku asi odpoviem tvojimi slovami: „že žiješ svoj *Gesamtkunstwerk*, ktorého je móda súčasťou“. Ako umelec, či návrhár, tým si až tak hlavu nelámam, jednoducho tvorím.

Pre tvoju prácu je charakteristická *fashion performance*. Na základe čoho si sa rozhodol odev prezentovať práve týmto spôsobom? Výstupom tvojej práce nie sú „len“ kolekcie, ale projekty zložené z viacerých médií. Je podľa teba klasická módna šou, či adjustácia odevu v galérii už prežitým spôsobom prezentovania módy?

↓

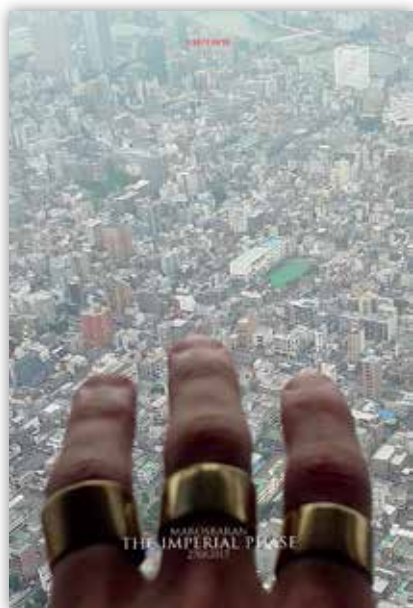
Nedovolím si tvrdiť, že by bola nejaká z typov prezentácií prežitá – vždy tu budú „normálne“ *fashion show*, aj výstavy v galériách... Ja som sa k svojmu typu prezentácie dostal istou vidinou, ktorú som mal v Utrechte pri práci na jednom z odevov a je to čisto môj osobný postoj, môj spôsob vyjadrenia. Pracoval som na jednom hybridnom kabáte, figurínu som mal otočenú k sebe chrbtom a zrazu som videl, ako kabát niekto napoly prestriháva a z vnútra kabátu sa rinie krv. Táto scéna mi utkvela v mysli, a tak som nad ňou začal ďalej premýšľať. Napadlo

mi vidinu zrealizovať a postupne som budoval koncept – prečo, načo, kto... Bolo tam viac otázok ako odpovedí. Urobiť *fashion show* bolo pre mňa ako 23-ročného logicky šialené rozhodnutie, keďže som nemal žiadne finančné prostriedky ani žiadne veľké skúsenosti. V tom období som pracoval ako asistent produkcie v divadle *elledanse* a jedného dňa som sa stretol s riaditeľkou divadla Šárkou Ondrišovou, ktorej som predstavil projekt *NEVDĀČNOSŤ* (2013). Vďaka jej podpore a vďaka mojím bratislavským priateľom som v apríli 2013 mohol uviesť svoj prvý projekt, ktorý som neskôr začal kategorizovať ako „hybridný“, keďže išlo o syntézu *performance*, video artu, odevu a *dark ambient* hudby. Relatívne jednoduchú *fashion performance* po roku vystriedal nový projekt *THE GREAT RED DRAGON* (2014), ktorý bol akoby druhým dielom. Po ňom nasledovali *XIII CARD* (2015), *K.* (2015) a *KOYAANISQATSI* (2016). Každý z projektov na seba nadväzoval. Prvé tri projekty tvoria trilógiu a *K.* je akoby epilógom. *KOYAANISQATSI* je už trochu o niečom inom, hoci stále odkazuje na trilógiu. Bol zatiaľ mojím najkomplexnejším a logisticky najnáročnejším projektom. Aktuálny *THE IMPERIAL PHASE* (2017/2018) bude v podstate veľmi jednoduchým projektom. Ale koncentrovaný je možno lepšie slovo. Keby bolo *KOYAANISQATSI* o mori plnom lastúr, *THE IMPERIAL PHASE* bude o jednej jedinej perle.

Ako si už spomenul, tvoje projekty sú syntézou viacerých zložiek. Zaštituješ autorsky všetky z nich?

↓

Čo sa týka videa, moji kamaráti ma odmala poznajú ako človeka behajúceho s foťákom, ktorý používam viac ako kameru. Nakrúcam všetko, čo má v sebe istý druh melanchólie alebo paradoxu. Každé z videí, ktoré na projektoch prezentujem, je zostrihom záberov, ktoré som urobil za rok tvorby. Pred koncom projektu si sadnem za počítač a prezerám si všetok materiál, ktorý som v ten rok nakrútil. Je to akoby som si celý rok zbieral slová a na konci sa snažím nájsť to správne poradie. Niekedy zo slov vznikne jednoduchá (vizuálna) báseň, inokedy román. Performance som začal používať asi preto, lebo som sa často zdržiaval v divadlách. Niečo ma na fyzickej prítomnosti ľudí na javisku fascinuje. Jednoduchými gestami sa dá, niekedy lepšie ako slovami, veľmi veľa povedať.



Hudba je pre mňa paradoxne najsilnejšou zložkou mojich projektov, žiaľ nemám žiaden hudobný talent. Mal som však šťastie, že som zatiaľ vždy v správny čas stretol toho správneho hudobníka, ktorý pomocou svojej tvorby dodal môjmu projektu dušu. Hudba je matricou pre každý z mojich projektov.

Vnímaš vôbec fashion performance ako prostriedok na interpretáciu módy, alebo ako jej súčasť?

↓
Spôsob jeho interpretácie je vždy súčasťou projektu.

Literatúra hrá v tvojej práci podstatnú rolu. Nakoniec predlohy k tvojej prvej a druhej kolekcií predstavovali literárne kusy. Súvisí to, čo čítaš s tým, na čom aktuálne pracuješ?

↓
Prvý projekt mal prevažne literárny základ, druhý prevažne súvisel s maľbou *The Great Red Dragon* od Williama Blakea. Žiaľ, už nemám toľko času na čítanie ako v minulosti. Áno, literatúra je pre mňa dosť zásadná vec. Nemal by som problém zmiznúť na mesiac do knižnice a nevystrčiť odtiaľ ani päť. Svet má veľa príbehov, ktoré stoja zato. To len my nemáme dost času. Môj nový projekt súvisí s rozprávkou Hansa Christiana Andersena a s filozofiou narcizmu.

Na VŠVU si začal na Katedre grafiky a iných médií. Pokiaľ si dobre spomínam, do Ateliéru módného dizajnu Júlie Sabovej si prešiel po tom, čo si absolvoval stáž v Utrechte, odkiaľ si sa vrátil s kolekciou NEVĎAČNOSŤ (2013). Čo ťa viedlo k tomu, aby si si do Utrechtu podal prihlášku?

↓
Na stáži na móde som bol už pred stážou v Utrechte. Do Holandska ma priviedla zvedavosť, výzva a otázka, ktorá vo mne už dlhší čas vrela – či by som sa mal od vizuálneho umenia presunúť k odevnému dizajnu. Myslel som si, že Holandsko mi otázku odpovie, no dodnes odpoveď nepoznám. Stále oscilujem medzi vizuálnym umením a odevom – asi aj preto tie „hybridné projekty“.

Čo ťa viedlo k tomu, aby si v štúdiu módy pokračoval v Prahe na UMPRUM? Mal si aj iné varianty, kam si si prihlášku podával?

↓
Po ukončení bakalárskeho štúdia na VŠVU som chcel zmeniť mesto. Z osobných aj z profesionálnych dôvodov. Na svetové zahraničné školy som nemal financie. Jediná zahraničná škola, ktorá prichádzala do úvahy, bola Royal Academy v Antverpách, keďže je tam relatívne nízke školné. Druhá možnosť bola UMPRUM v Prahe, ktorá bola na skok, keďže som zo Slovenska a škola mala dobré meno. Hoci som skončil na prijímačkách na Royal Academy v Antverpách s najvyšším počtom bodov spomedzi všetkých uchádzačov, nemohol som na štúdium nastúpiť z finančných dôvodov. Moje štúdium na UMPRUM bolo taktickým a logistickým ťahom. Dodnes neviem, či mám moje nenastúpenie na Royal Academy ľutovať alebo nie. Neviem, čo by zo mňa vyrástlo tam – niekedy život rozhoduje za nás. Nemal som inú možnosť, snažil som sa teda o to najlepšie tam, kde som bol – v Prahe.

Aký je podľa teba zásadný rozdiel medzi tuzemským vedením výučby a tým zahraničným? Po rade skúseností nazbieraných v zahraničných školách a módných domoch máš s čím porovnávať.

↓



THE IMPERIAL PHASE, Emperor Poster 2017.

THE IMPERIAL PHASE, Conclusion Poster 2017. Foto Michal Králiček.

V zahraničí majú študenti neporovnateľne viac príležitostí, väčšiu finančnú podporu a sú „viac prepojení so svetom“. Oproti týmto konkrétnym veciam je tu aj rozdielna mentalita. Keď vo Francúzsku poviem, že som dnes strávil päť hodín kreslením portrétu, nedostávam odsudzovacie pohľady ako doma. Je to smutné, ale takto to stále funguje, respektíve fungovalo, keď som pôsobil na Slovensku a v Českej republike.

Čo sa týka stáže, veľa škôl v zahraničí je úzko prepojených s firmami a so svetovými odevnými domami. Keď ste zo Slovenska či Českej republiky, jediné na čo sa môžete spoľahnúť, je len talent, odhodlanie a húževnatosť. Má to veľmi ďaleko od rozprávky.

Necelý týždeň po vyhlásení slovenskej Národnej ceny za dizajn, ktorej laureátom v kategórii Študentský dizajn si sa tento rok stal, sa v Brne vyhlasovala jej česká obdoba. V študentskej kategórii ju získala Michaela Čapková so svojou bakalárskou kolekciovú *Soulmates*. S Michaelou si na UMPRUM navštevoval Ateliér dizajnu odevu a obuvi. Vnímaš tieto ocenenia aj ako úspech ateliéru pod vedením Liběny Rochovej?

↓
Určite, jedno bez druhého neexistuje. Vždy ide o vedenie ateliéru a o osobné odhodlanie, talent a prácu.

Tvoje projekty sú výrazne spojené s tvou osobou. Svoje modely sám nosíš, v rámci tvojej diplomovej kolekcie *KOYAANISQATSI* styling jednotlivých modelov dopĺňovali napríklad okuliare, ktoré sú pre teba typické. Tvoju tvár vidíme taktiež v upútavkách na tvoj nový projekt. Je tvoj ideálny nositeľ osobnosť podobná tebe samému?

↓
Dôvod, prečo vystupujem vo svojich projektoch je veľmi jednoduchý – mám príliš veľa nápadov, no nemám dostatočný čas a ani rozpočet na hercov, či performerov aby „zahráli“ to, čo v danej chvíli potrebujem nakrútiť. Niekedy bolo skrátka jednoduchšie urobiť to sám, ako niekoho presvedčať o mojej vízii. Nerád otravujem ľudí. Postupne sa z týchto praktických a logistických dôvodov vyformovala postava MAROSBARAN,

ktorá je ako postava z akéhokoľvek iného filmu či knihy – raz je to Hannibal Lecter, inokedy Nožnicovoruský Edward. Je to rola, ktorú hrám vo svojich príbehoch – raz je to horor, inokedy rozprávka. Moje okuliare (a moje tri prstene) sa časom stali akoby mojimi artefaktmi, podľa ktorých ma ľudia poznajú. Je to ako poznávacie znamenie – jazva na čele v tvare blesku – Harry Potter. Svoje modely nosím, lebo chcem ukázať, že nie sú „monster fashion“, ale že sú v podstate veľmi použiteľné aj v reálnom živote – možno niekedy trochu atypickejšie ako tričko s nohavicami, no nikto nechce vyzeráť nudne, nie?

Kto je teda nositeľom značky MAROSBARAN?

↓
Môj ideálny nositeľ je komplexná osobnosť – mám rád inteligentných ľudí, ktorí majú jasnú predstavu o svete.

Po absolvovaní magisterského štúdia na UMPRUM si nastúpil na stáž v domoch Chalayan a JW Anderson v Londýne. To je celkom raketový odraz. Na akých pozíciách si pracoval?

↓
Raketovým odrazom by som to nenazval – raketovým odrazom by bolo, ak by som hneď po škole našiel v niektorom z domov prácu. Ja som tam pôsobil len ako stážista.

U Chalayana som bol Womenswear design + Print Intern a u JW Andersona som bol Menswear design + Print + Atelier Intern.

Čo ti Londýn dal? Nemyslím tým len profesijne, ale napríklad aj v zmysle nového prostredia ako inšpiračného zdroja...

↓
Môj pobyt v Londýne bol pre mňa najťažším obdobím, aké som doteraz zažil. Životná úroveň stážistov v meste je príšerná – od šíalených cien v obchode až po neopísateľne zlé stavy bytov, ktoré sa stále prenajímajú za šíalené ceny. Hoci som vďačný za profesijné príležitosti a dvere, ktoré mi Londýn otvoril, Anglicko nie je svetom, kam by som sa chcel v budúcnosti vrátiť. Podmienky, aké tam stážisti majú, sú katastrofálne, no je to cena za mená, ktoré potom máte v životopise.

Z Londýna si ďalej pokračoval do Acne Studios. Prečo práve tam? Predpokladám, že práca zakladateľa značky a jej kreatívneho riaditeľa Jonnyho Johanssona je ti blízka. Koniec koncov, značka vychádza predovšetkým zo spojenia umenia, dizajnu, hudby a literatúry...

↓
Acne Studios je obrovská firma, ktorá ma svojou veľkosťou prekvapila ešte viac, keď som prvýkrát vkročil do jej hlavného stanu v Štokholme. Prečo Acne, sám neviem – ale asi zase odpoviem – že tak za mňa rozhodol sám život tým, že tam v čase, keď som končil u JW Andersona, mali voľnú pozíciu a môj profil im vyhovoval. Rozhodnutie presťahovať sa do Štokholmu sa odohralo naozaj zo dňa na deň.

V rámci jedného roka si stihol pracovať v troch veľkých módných domoch. V ktorom z nich by si si vedel predstaviť svoje ďalšie pôsobenie?

↓
Najviac mi bola zatiaľ blízka estetika JW Andersona, no ako som spomínal, život v Londýne si predstaviť neviem. Práca v Acne Studios má však asi najviac logistických výhod a hoci vie byť Štokholm krutý, čo sa týka zimy, Švédsko má veľmi vysokú životnú úroveň.

Národná cena za dizajn ťa zastihla v Paríži. Čo ťa do mesta priviedlo?

↓
Život.

Už niekoľko mesiacov na sociálnych sieťach zdieľaš upútavky na svoj nový projekt *THE IMPERIAL PHASE*. Kedy projekt vyvrcholí?

↓
Ak sa všetko podarí a ak sa toho dožijem, tak v januári 2018 v Paríži. ■

Lenore Jurkyová je študentkou Katedry teórie a dejín umenia VŠUP v Prahe, kde absolvovala aj ročnú stáž v Ateliéri módnej tvorby Pavla Ivančica. V minulosti pôsobila napríklad ako koordinátorka dobrovoľníkov v Moravskej galérii, či kurátorka Galérie 209 na FaVU VUT v Brne. V súčasnosti vedie Galériu Nika a sústreďuje sa najmä na stredoeurópske súčasné umenie, dizajn a teóriu módnej tvorby.

N Á R O D N Á C E N A D I Z A J N

2017 Produktový dizajn

Text Jana Oravcová
Foto Adam Šakový

Akými slovami by ste zhodnotili prihlásené práce v súťaži Národná cena za dizajn 2017?

↓

Vyberali sme spomedzi vyše 150 prihlásených diel v troch kategóriách. Projekty pokrývali široké spektrum, čo do kvality i zamerania. Od úsmevne naivných, cez rutinérské až po koncepčne. Okrem prác samotných bolo možné vidieť najrozličnejšie prístupy k ich prezentácii a opäť by som mohol uviesť mnoho pozitívnych i negatívnych príkladov. Znovu sa ukázalo, že kvalitná prezentácia môže mať významný podiel na úspechu projektu a naopak, podcenenie tejto časti práce môže mať nemilé dôsledky. Schopnosť jasne artikulovať zámer a riešenie na malej ploche – časovej i priestorovej – sa ukázala ako kľúčová. Niekoľko súťažiacich si bolo tohto momentu dobre vedomých a prišli svoje projekty odprezentovať osobne. Za všetkých spomením autorov projektu O.Pen. Vďaka prezentácii posunuli svoj produkt z polohy – na dnešné pomery štandardne dobre pripraveného hardvéru – na zaujímavý inovatívny „gadget“ meniaci spôsob, akým prebieha naša interakcia s digitálnym prostredím.

Mám pocit, že mierna obmena formátu súťaže by prispela k jej atraktivite a vyšším šanciam pre projekty – sivé myšky. Viem si predstaviť obdobu „pódiových“ podujatí typu TED alebo PechaKucha, aj za účasti publika a ostatných súťažiacich. Hodnotenie by samozrejme prebehlo v zákulisí po skončení „šou“.

Napriek tomu, že sme videli množstvo zaujímavých prác, po celý čas som sa nedokázal zbaviť pocitu, že výber úplne nereprezentuje aktuálnu slovenskú produkciu v celej šírke. Neodvážim sa špekulovať o dôvodoch, ale s istotou viem, že podobné podujatie si zaslúži ešte väčšiu podporu zo strany štátu, ktorý neustále deklaruje potrebu vytvárania pridanej hodnoty, inovácií, podpory výroby a zastavenia „odlevu mozgov“.

Podpora štátu, propagácia súťaže a záujem dizajnérov a výrobcov sú spojené nádoby a jedno bez druhého nepôjde.

Boli ste predsedom poroty, z akých aspektov ste postupovali pri hodnotení prihlásených prác?

↓

Hneď na úvod treba uviesť, že „porotovanie“ samotné bolo zložité najmä pre prísny časový rámec ohraničený jedinými dňom, v ktorom sa muselo všetko udiť. Môže sa zdať „nefér“ posudzovať v rádoch sekúnd a minút diela, ktoré v niektorých prípadoch vznikali mesiace či roky. Ale nakoniec, všetci mali rovnaký priestor, a to je fér.

Samotné rozhodovanie prebiehalo pomerne jednoducho, často stačil veľavravný vzájomný pohľad porotcov, niekedy sa narýchlo zahlasovalo a občas sme sa zasekli pri kratšej či dlhšej debata, ktorá nikdy neeskalovala do ničoho vážnejšieho.

Významným momentom prispievajúcim ku komplikovanosti výberu bola prílišná rôznorodosť projektov v rámci jednotlivých kategórií. Je ťažké rozhodnúť v prípade rovnako profesionálne stvárnenej helikoptéry, lisovaného skla a odevnej kolekcie. Čo je viac? Tu sa pravdepodobne pod výber najviac podpísalo profesionálne zameranie jednotlivých členov poroty. Súťaži by v budúcnosti prospela väčšia fragmentácia kategórií s menšími odbornými porotami „od fachu“. Výber by tak mohol byť efektívnejší a motivácia súťažiacich zúčastniť sa by určite vzrástla.

Pre mňa veľmi zaujímavou súčasťou práce poroty bola konfrontácia rôznych pohľadov jej členov. Praktici sa stretli s teoretikmi, úžitkové umenie s výtvarným, muži so ženami, východ so západom, skeptici s optimistami. Konfrontácie jasne ukázali, že neexistuje jeden správny univerzálny pohľad na dizajn, a to je dobre. Všetky „spory“ sme vyriešili demokratickým spôsobom a ja ako predseda poroty som nebol nútený použiť svoje právo veta ani v jedinom prípade. Vysoká a vyrovnaná kvalita finalistov potvrdilo i niekoľkokolové hlasovanie o víťazných projektoch.

Mnohé produkty, ktoré získali ocenenia, navrhovali dizajnéri pôsobiaci v zahraničí. Myslíte si, že tento fakt zohral rozhodujúcu úlohu v rozhodovaní porotcov?

↓

Určite nie, a ak aj náhodou áno, len podvedome. V mnohých prípadoch sme o autoroch nevedeli vôbec nič. Nie, žeby sme k tejto informácii nemali prístup, ale na také detaily jednoducho nebol čas. Poznali sme niekoľko notoricky známych mien, a to boli väčšinou domáce „firmy“. Ja to vnímam skôr opačne. Dizajnéri úspešných projektov sa nestali úspešnými, pretože pôsobia v zahraničí, ale v zahraničí pôsobia preto, že sú talentovaní a vyčnievajú nad priemer. Doma nie je nikto prorokom. Jasne prítomným znamením charakterizujúcim zahraničnú provenienciu mnohých produktov bola profesionalita spracovania a kultivovanosť prezentácie. Vysvetľujem si to tak, že práce prihlásené zo zahraničia pochádzajú pravdepodobne od slovenských dizajnérov spolupracujúcich s etablovanými prosperujúcimi firmami a tomu zodpovedali i výstupy.



Foto Zuzana Čaprnková

1. cena v kategórii Profesionálny dizajn

Lyže Forest Skis

model Lotor s hybridnou geometriou

Autori Viktor Devečka, Bronislava Brtáňová
Klient Silberman, s. r. o.

Lyže Forest Skis – konkrétne model Lotor – získali v Národnej cene za dizajn 1. cenu v kategórii Profesionálny dizajn. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že tu ide viac o technológiu ako o dizajn. V čom tkvie tajomstvo úspechu týchto lyží?

↓

Viktor Devečka: Lyža *Lotor* je momentálne jedinou asymetrickou lyžou tohto typu na trhu. Ide v nej o to, že lyžiar má stále na svahu so sebou dva rozdielne typy lyží a jednoduchou výmenou pravej lyže za ľavú alebo ľavej lyže za pravú si môže zvoliť, na ktorom type lyže sa bude lyžovať. Táto vlastnosť lyží vychádza práve z ich asymetrického tvaru, takže je to vlastne tvarový prvok lyže, ktorý umožňuje tento spôsob použitia a nie technologický (ako by bola vnútorná konštrukcia lyže). Ľudia, ktorí sa lyžovaniu venujú trochu aktívnejšie, vlastnia zvyčajne dva aj tri rozdielne páry lyží (napríklad agresívne verzum hravé, alebo na ľad či na rozbitý sneh/bubny). Predtým ako sa dostanú na svah, nevedia presne aké podmienky ich tam čakajú, takže sa musia bez toho, aby toto presne dopredu vedeli, rozhodnúť, ktoré lyže si so sebou vezmú. Predstavte si, že rozdelíte lyžu na dve polovice, jedna z týchto strán – freeridová (FR) je určená na dlhšie oblúky vo väčších rýchlostiach a vyhovujú jej práve tvrdé a zľadovatené podmienky, druhá polovica označená BC (freestyle/backcountry), je určená na krátke oblúky

na rozjazdenom svahu. To, na ktorej strane (type lyže) budete lyžovať, si môžete určiť jednoduchým prehodným pravej za ľavú a naopak. Aby v tom lyžiari mali jasno, ktorá zo strán lyží je na čo, tento technologicko-tvarový povrch lyží dopĺňa grafika. Vďaka tomu môžete na lyžiach jazdiť celý deň a napríklad ráno, keď ste plní energie a podmienky sú veľmi dobré, jazdiť na FR hrane a poobede, keď sa zhoršia podmienky, jednoducho si prehodíte lyže na BC hranu a zábava pokračuje s kratšími, jednoduchšími oblúkmi a dostanete ľahšie ovládateľné lyže.

Majú lyže navrhnuté na Slovensku potenciál uspieť v medzinárodnej konkurencii? Komu sú primárne určené a prečo by záujemcovia mali uprednostniť práve vaše lyže pred lyžami overených značiek?

↓
Či lyže navrhnuté na Slovensku majú potenciál uspieť, by mohli rozprávať skôr naši zahraniční jazdci a zákazníci. Značka Forest skis je už známa po celom svete aj vďaka tomu, že máme jazdcov v Nórsku, Švédsku, Švajčiarsku, celý tím vo Francúzsku a najnovšie aj v Kanade, kde ide o elitné mená svetového a kanadského *freeride* lyžovania. Jeden z tohto tímu, Ryan Oakden, je napríklad majstrom sveta vo *freeride*. Lyže uprednostňujú hlavne pre ich výnimočné jazdné vlastnosti a pre ich kvalitu. Tie sa dosahujú spojením kvalitnej ručnej výroby, využitím najnovších high-tech materiálov stlačeným spolu v takzvanej sendvičovej konštrukcii a zároveň špecifickými formami lyží, kde buď ponúkame rôznorodé pätky, ktoré dokážu meniť jazdné vlastnosti lyží alebo rovno asymetrický tvar spájajúci dva rozdielne princípy lyží do jednej, ako je to v prípade *Lotra*. Keďže oba koncepty sú vo výrobe lyží celosvetovo výnimočné, máme v lyžiarskej komunite už svoje meno. Každý rok vzniknú a zaniknú cca tri nové značky lyží, dĺžka ich trvanlivosti býva často len 2 – 3 roky. Získať si dôveru zákazníka preto nie je jednoduché, keďže si radšej počká, či značka, ktorá je nová, na trhu aj vydrží. My sme na trhu momentálne už piatu sezónu a zákazníci z európskych krajín sa na nás začínajú pozeráť ako na stabilnú a spoľahlivú značku.

Čo pre vás znamená ocenenie v Národnej cene za dizajn?

↓
Cením si toto ocenenie, pre mňa osobne znamená veľa, pretože profesionálna komunita týmto pozitívne zhodnotila našu dlhoročnú prácu a aj to, že sa nám naozaj podarilo vyvinúť zaujímavý produkt nielen z pohľadu zákazníka. Osobne ma veľmi teší, že porotu moja práca oslovila, a tým aj moja veľká vášeň k línii a riešeniu technických problémov. Cena samotná nám pomáha zviditeľniť sa doma aj vo svete a priblížiť naše lyže širšej verejnosti. Myslím si, že dosah ocenenia bude pretrvávajúť dlhšie, než to vieme teraz sami presne posúdiť a zhodnotiť. Minimálne to zvýši prirodzenú dôveru domácich zákazníkov v naše produkty, maximálne – necháme sa ešte prekvapiť.

Na dizajne lyží ste spolupracovali ako grafická dizajnérka. Prečo ste sa rozhodli navrhnuť jednoduchý dizajn pripomínajúci retroštyl? Vychádzali ste z ich povrchovej úpravy, respektíve ste chceli podčiarknuť ekologický prístup výroby?

↓
Bronislava Brtáňová: Už na začiatku výroby lyží nám bolo jasné, že chceme klásť dôraz na ekológiu. Kedysi sa vyrábali lyže celodrevené, dnes ide v prípade kvalitných lyží o drevené jadro obalené high-tech materiálmi, aby mu dodali ďalšie požadované vlastnosti. Plast na povrchu nepovažujeme za správne riešenie, okrem estetického a ekologického hľadiska používame drevené dyhy aj pre ich fyzikálne vlastnosti, s ktorými pracujeme. Preto som pri navrhovaní vychádzala z dreveného povrchu a priameho využitia materiálu. Povrchový dizajn *freeride*ovej lyže by mal podľa mňa čo najpresnejšie odrážať jej charakter. Lyža sama o sebe, pokiaľ je dobre navrhnutá, pôsobí tvarovo veľmi elegantne, ide v nej o funkčné línie. Čo sa týka konkrétne *Lotra*, musela som odjazdiť prototyp, až potom som vedela ako pristúpiť k jeho povrchu. Tu ide o nezvyčajný asymetrický tvar – ľudia sú zvyknutí na to, že tvar lyží býva z oboch strán symetrický a pomalšie dôverujú niečomu, čo nepoznajú, čo dovtedy nevideli. Preto je aj grafika navrhnutá tak, aby zharmonizovala špičky, na ktoré sa jazdec

stále pozerá a zároveň aby zdôrazňovala asymetrickosť na pätkách a zjednodušila tým orientáciu ako sú práve prehodené. Minimalistický prístup zvyšuje životnosť produktu na trhu. Zároveň je dizajn účelový a funkčný, keďže lyže, keď sa prehadzujú ľavá s pravou, majú vďaka špeciálnej geometrii iné jazdné vlastnosti, navádza aj grafika smerovaním spojených šípok/stromov na lyžiach jazdcov k tomu, aby si ľahšie pamätali ako sa budú lyže práve správať. Dôležitá bola pre mňa teda jednoduchosť a funkčnosť.

Do akej miery podporuje grafický dizajn celkový dizajn lyží, aký je podiel grafického dizajnéra na úspechu produktu?

↓
V prípade, že ide o bežne používané lyže na zjazdovku, takzvané „slalomky“ alebo „obráčky“, nie je grafika to prvoradé, čo predáva. V takom prípade ide väčšinou o klasický obalový dizajn, ktorý má rokmi výroby produktov svoj daný „športový“ charakter a grafici, ktorí navrhujú potlače na povrch, sa ho držia a príliš neexperimentujú. Iné je to v prípade lyží do voľného terénu, aké vyrábame aj my. Grafika má na takýchto lyžiach veľmi silný predajný potenciál, povrch lyží sa často rieši voľnými autorskými grafikami alebo štýlovým minimalistickým dizajnom. Pre *freeride* lyžiarov je dôležité to, ako lyže vyzerajú, keďže k nim majú oveľa osobnejší vzťah ako bežní lyžiari. *Freeride* je šport, kde treba mať veľa najjazdené, mať skúsenosti. Tridsať dní na snehu je minimum, 80 a viac ideál. Lyže si vynesú pripevnené na batohoch alebo s nimi na pásoch vyšliapu na ťažko dostupné miesta. Musia sa na ne spoľahnúť, veriť im a cítiť sa na nich dobre. Preto je aj ich výzor dôležitý. Okrem technických vlastností lyžiar môže dať prednosť aj lyžiam s podobnými rozmermi, ktoré sa mu jednoducho páčia. Takisto aj klienti, ktorí síce nejazdia až tak veľa mimo zjazdoviek, ale chcú vlastniť niečo výnimočné – keďže vyrábame aj takzvané „all-mountain“ lyže určené aj na zjazdovku a carving, siahnu radi po lyžiach, ktoré si ľahko všimnete na svahu, keďže sú úplne iné ako ostatné s plastovým povrchom. Prípadne si dajú vyrobiť od nás niečo celkom na mieru.

N Á R O D N Á
C E N A Z A
D I Z A J N

2017
Produktový dizajn



2. cena v kategórii
Profesionálny dizajn

O.Pen

Autori Boris Belan, Ferdinand Chrenka,
Milan Novosedliak

Autor logotypu Emil Drličiak

Štúdio Feromon design studio, s. r. o.

Čo pre vás tím znamenala ponuka navrhnuť multifunkčné digitálne pero pod názvom O.Pen?

↓

Ferdinand Chrenka: Dizajn šartuje do života za rôznych okolností. Náš príbeh vzniku multifunkčného pera O.Pen má osobitý charakter. Netradičné technické riešenie vzniklo v Brne ako spolupráca konštruktérov možno aj vynálezcov otca a syna Mihálovcov. Sú výnimoční v oblasti invenčnej elektroniky.

Energiu celému projektu dal investor Dušan Veliký. Ako objavil výsledky vývoja multifunkčného pera neviem, ale jeho vízia podnikat' s duševným vlastníctvom, meniť originálne idey na reálne produkty ma nadchla. Dušan našiel tím tvorcov, ktorí sa nepoznali. Moje štúdio Feromon malo za úlohu pripraviť dizajn pera v celom rozsahu komunikácie s budúcim klientom. Začínali sme variantmi dizajnu pera, vybrané riešenie prešlo prototypovým vývojom, súčasťou bol návrh názvu produktu, loga, celá grafická prezentácia, internetová stránka, reklamné video, obaly produktu a v závere patentová ochrana. Prácu sme si delili podľa charakteru, Boris a Milan sa dopĺňali. Do kolektívu sme na grafiku zapojili Emila Drličíaka a na video Barboru Berezňákovú.

Projekt bol pôvodne plánovaný na šesť týždňov, ale zložitost' a prebiehajúci vývoj trval jeden a pol roka. Občas som mal pocit, že viac rozumiem vynálezcom typu Tesla, Bahýľ, ako sa trápili na ceste za presadením svojich myšlienok. Nové riešenie multifunkčného pera vznikalo bez reálnej firmy a jej výrobných technológií, bez marketingu, projekt mal mnoho neznámych, čo zvyšovalo náročnosť na výsledok našej práce.

Boli sme súčasťou tímu a ako v športe sme štafetu odovzdali ďalším bežcom. Dúfame, že dobehnú do cieľa ako prví.

Milan Novosediak: O.Pen bola výzva, ktorá sa mi páčila myšlienkou zmeniť stereotyp používania hlavne myši, a to nie je jednoduchá úloha, ak si vezmeme, že myš používa každý. Zaujímavé bolo vytvárať nielen dizajn produktu, ale aj jeho identitu a príbeh okolo neho tak, aby bol O.Pen pútavý a zrozumiteľný a aby sa s ním stotožnil a pochopil ho čo najväčší okruh ľudí. Samotná koncepcia produktu je veľmi vizionárska a odvážna. Jednak tým, že sa snaží o inovatívnosť a iný prístup k tomu, čo poznáme a rovnako tak aj samotným prístupom investora, keďže je to krok do neznáma a bez jasného konca, čo sa u nás často nevidí.

V čom všetkom je inovatívne, čím sa odlišuje od produktov príbuzného typu?

↓

O.Pen je multifunkčné digitálne pero, ktoré umožňuje ovládať rôzne typy zariadení podporujúce Bluetooth, USB, HID a všetky štandardné hardvérové a softvérové produkty na trhu. Minimalistický dizajn v rozmeroch štandardného písacieho pera umožňuje ľahký prenos aj komunikáciu v akomkoľvek prostredí. Unikátnou technológiou prostredníctvom senzorických snímačov dokáže nahradiť doteraz používané klasické ovládacie zariadenia ako počítačovú myš, tabletové pero, ale aj TV ovládač. O.Pen má veľmi jednoduché intuitívne používanie bez zložitých manuálov. Kopíruje prirodzené pohyby ruky. Rotačný tvar je doplnený o dve tlačidlá so štyrmi funkciami.



Foto archív Feromon design studio, s.r.o.



3. cena v kategórii
Profesionálny dizajn

Bub- bles

Autor Jakub Pollág
Klient Nachtmann, GmbH, Nemecko

Kolekcia nápojového skla Bubbles vznikla pre nemeckú sklárňu Nachtmann. Pri ich navrhovaní ste vychádzali z tradícií alebo vás inšpirovali nové technologické postupy?

↓

Každý projekt, na ktorom pracujeme, šijeme väčšinou klientovi na mieru. Nachtmann je moderný sklársky gigant, ktorý produkuje státisíce kusov nápojového skla denne, takže majú zaužívané technologické postupy, s ktorými sme museli od začiatku počítať. Naším prvým krokom pri začiatkoch nového projektu je zistiť čo najdetailnejšie klientove možnosti. Technológia, na akého zákazníka mieria, ich aspirácie, kam by sa chceli dostať, čo sú ich hodnoty. Následne sa snažíme vytvoriť produkt, ktorý bude pre nich nielen vhodný, ale pomôže ich posunúť zase niekam dopredu. Nachtmann je špecifický v tom, že sklo lisuje, ale výsledok vyzerá ako ručne vyrábaný produkt vysokej kvality. Dalo by sa preto povedať, že návrh vychádzal hlavne z technológie lisovania so schovávaním švov, ktoré vznikajú pri formovaní skla. Tie sa nám podarilo skryť v geometricky komplexnom mnohonásobnom prieniku guľových objektov, ktorý tvarovo definuje kolekciu Bubbles.

Ako dizajnér pracujete s rozličnými materiálmi, o čom svedčí napríklad aj drevená polica ZIG ZAG prihlásená v súťaži NCD. Okrem iných dizajnov ste vytvorili aj kolekcie sklenných svietidiel, mís a váz; aktuálne ste sa stali spolu s Václavom Mlynárom, kolegom zo spoločného štúdia DeFORM, kreatívnymi riaditeľmi sklárne BOMMA. Prevyšuje momentálne u vás záujem o sklársky dizajn?

↓

Dalo by sa povedať, že sklo je naša srdcovka, v tomto materiáli máme asi najviac produktových realizácií a určite mu už veľmi dobre rozumieme. Konkrétnymi materiálmi sa však neobmedzujeme, snažíme sa pracovať vždy na čo najlepšom produkte pre daného klienta. Ak nás osloví firma špecializujúca sa na vstrekovane plasty, radi vyvinieme produkt práve pre nich. Vývoj produktov berieme veľmi komplexne. Nie je to len pochopenie materiálu, s ktorým pracujeme. Veľa času pri vývoji trávime aj na neviditeľných miestach, ako je zefektívnenie výroby, ekológia alebo zníženie nákladov na daný produkt alebo marketingová stránka produktu. V prípade police ZIG ZAG je hlavným charakteristickým prvkom produktu to, že sa posielala po celom svete. Takže išlo o to vymyslieť prémiovú policu, ktorá bude cestovať v balení „flat pack“ a dá sa rozložiť bez použitia skrutiek a náradia za desiatky sekúnd. Kreatívne viesť skláreň BOMMA je pre nás momentálne najväčšou výzvou, pretože môžeme všetky naše skúsenosti zúročiť, pokúsiť sa vytvoriť niečo naozaj unikátne, a to nás zaujíma a teší asi najviac.

Získali ste už viaceré ocenenia, predovšetkým v Čechách, kde pôsobíte. Čo pre vás znamená ocenenie v súťaži Národná cena za dizajn?

↓

Z ocenenia mám samozrejme radosť. Je strašne fajn, že si nás konečne začínajú ľudia všimnúť aj doma – na Slovensku. DeFORM funguje už vyše sedem rokov, z ktorých tri roky sme strávili v Prahe a štyri v Londýne. Máme za sebou mnoho realizácií a výstav po celej Európe, Amerike a Ázii, ale na Slovensku si nás až doteraz nikto veľmi nevšímal. Dúfam, že nám to zase otvorí dvere k zaujímavým spoluprácam a podarí sa nám vytvoriť napríklad nový skvelý produkt pre slovenského výrobcu.



Foto archív Riedel

N Á R O D N Á
C E N A Z A
D I Z A J N

2017
Produktový dizajn



Cena v kategórii Študentský dizajn

KOYAANISQATSI

Autor Maroš Baran

Škola Vysoká škola umeleckopriemyselná v Prahe

Pedagóg doc. Liběna Rochová

Ste absolventom pražskej UMPRUM, akú výbavu do praktického života vám dala škola, respktíve Ate-liér dizajnu odevu a obuvi pod vedením Liběny Rochovej?

↓
UMPRUM mi otvorila dvere hlavne čo sa týka strihov a prejavu odevnej formy. Pred štúdiom na UMPRUM boli moje strihové schopnosti veľmi obmedzené, keďže som na VŠVU študoval grafiku, a venoval som sa voľnému umeniu, čo určite podnietilo moju snahu posunúť odev „ďalej“. Škola mi taktiež umožnila pracovať na zaujímavých projektoch, ktoré sme prezentovali v New Yorku či Tokiu. Osobnosť Liběny Rochovej je sama o sebe legendou, študovať u nej bolo často náročné, lebo som veľmi tvrdohlavý a ona tiež. Trvalo to istý čas, ale nakoniec sme našli spoločný jazyk, čomu sa veľmi teším a vážim si to. Človek, ktorý ma však naozaj „vychoval“, bol akademický maliar Jozef Bubák.

Projekt KOYAANISQATSI, ktorý ste prihlásili do súťaže, vznikol ako diplomová práca v roku 2016. Ide o multimediálny projekt obsahujúci prvky performance, fashion show a filmu. Primárne nejde o prezentáciu odevného dizajnu, ten je rovnocenne zastúpený prostredníctvom prítomných performatívnych prvkov. Zdá sa, že vám ide o iný, nekonvenčný pohľad na módu a jej prezentáciu. Čo vás k tomu privedlo?

↓
Moje predošlé projekty. Každý projekt na seba nadväzuje – žiaden z nich nie je samostatným projektom, ktorý by vznikol „z ničoho“. Projekty sa prelínajú a jeden vyrastá z druhého. Spojenie performance, fashion a film vzniklo ako taký pokus o *Gesamtkunstwerk*, alebo ako to ja nazývam – *hybridné dielo*, ktoré možno vnímať na viacerých úrovniach a z viacerých uhlov. Špeciálne KOYAANISQATSI bol o paradoxe, keď sa nie každému divákovi umožní vnímať dielo v rovnakých podmienkach, ale naopak stanovia sa rôzne spôsoby „nazerania“ a divák si nevedome zvolí jeden z nich. Celkové dielo sa vytvorilo až v myšliach divákov, keď si navzájom vymenili dojmy z toho, čo videli. Každý videl iba kúsok skladačky. Celkový obraz existoval len v kolektívnom vedomí. Dielo bolo založené na nedokonalosti, či subjektívnosti ľudského vnímania.

Čo sa týka diplomovej práce – bola ňou prakticky len samotná odevná kolekcia. Performance v zrkadlovom labyrinte, film a celkový koncept KOYAANISQATSI bol skôr mojím osobným projektom. Spolupracoval som na ňom s mnohými ľuďmi – od fotografov a performerov až po hudobných skladateľov, ktorí vytvorili soundtrack projektu. Osobne by som sa chcel časom dostať k samotnému filmu, naň však zatiaľ, žiaľ, nemám kapacitu a ani rozpočet.

Pôsobíte v zahraničí, môže vám ocenenie v súťaži Národná cena za dizajn perspektívne otvoriť ďalšie možnosti pôsobenia na poli módy?

↓
Paradoxne, Národná cena za dizajn mi neponúkla žiadnu cenu – či už finančnú alebo v podobe spolupráce s nejakou firmou. Momentálne pôsobím v Paríži – keď som sa svojim francúzskym kamarátom pochválil cenou, boli nadšení a vypytovali sa akú veľkú finančnú cenu som vyhral, či aké slovenské firmy sa mi ozvali s ponukou na spoluprácu. Realita je však na Slovensku iná... pokrčil som plecami a svojim francúzskym kamarátom povedal, že som dostal diplom. Neverili mi... veď ide predsa o Národnú cenu, nie? Dizajn je (nielen finančne) náročná disciplína... na Slovensku, žiaľ panuje presvedčenie, ktorému sám veľmi nerozumiem. Titul si vážim, no smutnou pravdou je, že mi prakticky neotvára žiadne možnosti pôsobenia na poli módy – ani doma ani v zahraničí. Stále som na bojisku sám.



Foto Létoslav Chromek a Alexander Bel

Cena v kategórii Dizajn s pridanou hodnotou

cp! eyewear

Autori Vlasta Kubušová, Miroslav Král
Štúdio crafting plastics! studio

Ste súčasťou interdisciplinárneho projektu, ktorý sa zameriava na výskum udržateľných materiálov a ich integráciu do produktov každodenného života. Čo všetko zahŕňa rola dizajnérov v tomto projekte?

↓

Vlasta Kubušová: Tento projekt v mojom ponímaní narúša predstavu o tom, čo som sa ešte na škole učila o fungovaní produktového dizajnu. Je to aj preto, že naše štúdio nezačalo pracovať priamo so zákazníkmi, a teda neriešilo konkrétne požiadavky. Sami totiž hľadáme, kde a prečo má zmysel podobné materiály integrovať do produktov, ako materiál optimalizovať, aby bol vyrobiteľný, ako zohnať na ešte stále experimentálny projekt financovanie. Tým pádom si v podstate robíme celú štruktúru práce, stratégiu, spoluprácu s vedcami a aj tím, my sami. V tomto projekte ide veľa o disciplínu a samovzdelávanie. Je v podstate na nás, do akej hĺbky sa budeme zaoberať problematikou a ako nové informácie zapracúvame do našej práce. Od začiatku projektu sme vedeli, že na to, aby naše výstupy boli relevantné, musíme sa začať veľmi dobre orientovať v problematike bioplastov. Je

to v podstate ako ďalšia vysoká škola, v ktorej sa spája chémia, dizajn, sociálno-politická problematika, inovácie a v niečom aj svet *startupov*.

My máme taký renesančný prístup k dizajnu, čo nás však na tom aj nesmierne baví, lebo máme možnosť stretávať rôznych ľudí, diskutovať s ľuďmi z odvetví, s ktorými by sme bežne neprišli do kontaktu. Zároveň je skvelé cestovať po svete, a hlavne pracovať na tom, v čo veríme, že má zmysel.

Miro Král: Keďže našou víziou je naozaj niečo zmeniť, znamená to pracovať s materiálom od jeho začiatkov, čiže sme dosť veľa času strávili v laboratóriách na STU. Zoznamovanie s materiálom trvalo približne jedno leto. Namiesto kúpania v jazere sme sa zatvárali v laboratóriách, kde sme sa hrali na „chemických laborantov“, ktorí zdanlivo nezmyselne stláčali dokopy hrudy granulátov, čo nám vedci darovali. Snažili sme sa presiahnuť ich známe limity, na základe ktorých sme naše doterajšie experimentovanie postavili. Toto bola vtípná a veľmi hravá fáza, a predovšetkým jedno zo zatiaľ najviac kreatívnych období práce

s týmto materiálom. Vtedy sme si začali pomenúvať, čo všetko by sme z toho chceli vytvoriť v budúcnosti. Dnes sa nám už podarilo stabilizovať určité typy materiálov a vyvinúť ich do fázy, keď sú už vhodné na výrobu produktov. Po štyroch rokoch dosť intenzívnej práce a vývoja konečne mám pocit, že sa môžeme venovať navrhovaniu a kresleniu produktov, ktoré už nemajú v sebe toľko utópie, ale začínajú dostávať reálne kontúry pre rôzne typy spracovania a konkrétnych produktov.

Ocenenie ste získali v kategórii dizajn s pridanou hodnotou, môžete stručne charakterizovať (najdôležitejšiu) pridanú hodnotu vášho produktu?

↓

V.K.: Počas konferencie In the Midl Design Forum k téme Dizajn s pridanou hodnotou, hovorila Agnieszka Jacobson-Cielecka (kurátorka a umelecká riaditeľka poľskej dizajnerskej školy School of Form), že dizajn s pridanou hodnotou je v podstate taký, ktorý je úprimný a nehrá sa na nič, čím nie je. Čiže to môže byť napríklad aj dizajn, ktorý je v podstate oprostý od všetkých zbytočností, je úplne jednoduchý a spĺňa svoju funkciu, bez toho, aby si to niekto všimol, ale aj taký, ktorý núti svojho konzumenta premýšľať. Ten druhý prípad je práve ten náš. Snažíme sa otvárať tému, reagovať na ňu produktom, a aj ju správne komunikovať. Myslím, že práve spolupráca je na Crafting Plastics výnimočná, resp. nie veľmi bežná. Medzi vedcami a dizajnermi vznikajú často jednorazové školské projekty. Nie je však veľa tých, ktoré naozaj prerastú do spolupráce, keď si obe strany vedia navzájom vypomôcť a niečo nové vytvoriť. Nám sa podarilo vybudovať spoluprácu, ktorá vedie postupne k vytvoreniu spoločnej ochranej známky a do budúcnosti o to viac synergetickej spolupráci. Potom je to určite aj spojenie ekológie a módného dizajnu, ktoré by mohlo mať dlhodobý vplyv na používanie bioplastov v módnych doplnkoch. Cez ne vieme osloviť tú časť verejnosti, ktorá sa nevyhnutne nemusí zaujímať o ekologickú rovinu hneď na začiatku, ale tá sa stane viditeľnou súčasťou produktu a jeho komunikácie, čo nejde prehliadnúť.

M. K.: Pridaná hodnota produktu alebo projektu? Skôr si myslím, že je to projekt ako len produkt. Produktov je súčasne viac a jeden z produktov je samotný materiál. No aby to pre širšiu verejnosť bolo prístupnejšie, vybrali sme si prostredníka, na ktorom celú našu filozofiu predstavujeme, a tým sú okuliare. Druhou vecou je náš prístup k práci s materiálom. Nesnažíme sa ísť po povrchu tým, že veríme, čo nám niekto povedal, ale skúmame do hĺbky, či vynález naozaj je taký fantastický, ako sa prezentoval. Odpovede, ktoré zatiaľ nachádzame, sú vo väčšej miere pozitívne ako negatívne. Po absolvovaní tohto nášho prieskumu si stále myslíme, že pracujeme s niečím výnimočným. Vytiahli sme nejaký vedecký princíp a stali sme sa prostredníkmi myšlienky. Snažili sme sa nájsť nejaké rozumné a dobré prepojenie, ako dostať niečo veľmi vedecké a zdanlivo nudné do kreatívneho prostredia. Prepojili sme tieto dva svety, ktoré teraz predstavujeme. Pridanou hodnotou je, že chceme zlepšiť prostredie ktoré ovplyvňuje život na zemi.

O vašom projekte sme už časopise *Designum* 3/2016 písali, odvtedy ste získali ocenenie napr. na Designbloku 2016 v sekcii Diploma Selection. Čo pre vás znamená ocenenie v Národnej cene za dizajn?

↓

V.K.: Cenu Diploma selection 2016 som získala ešte za svoju magisterskú prácu, ktorú sme vytvorili na Universität der Künste Berlin (UDK) so spolužiačkou Verenou Michelsovou. Súťaž má medzinárodnú porotu zloženú z najvýznamnejších európskych galeristov a kurátorov najdôležitejších dizajnerských inštitúcií, ako napríklad MoMA či V&A. V tom čase sme crafting plastics! riešili ešte zo širšieho hľadiska, a teda skúmali tému a vplyv *fashion industry* na čerstvých absolventov a fenomén *underemployed overeducated*. To všetko spolu spojené s tematikou ekológie na základe sloganu: „*Fashion is the second most polluting industry second to oil.*“ Sami sme boli prekvapení a nadšené, že takýto v podstate experimentálny projekt dostal uznanie spomedzi najmä galerijnej poroty. Vo svojej kategórii veľmi prestížna

cena, no najdôležitejší bol samotný čas strávený s porotou, a možnosť s nimi priamo debatovať o projekte.

Národná cena za dizajn je o niečo úplne inom. Je to asi najdôležitejšia cena za dizajn na Slovensku a udeľuje sa len každé 2 roky (produktový). Prvou vecou je, že sme to hlavne vôbec nečakali (aspoň ja nie). Predsa len aj v novej kategórii Dizajn s pridanou hodnotou boli veľmi kvalitné projekty. A vôbec si myslím, že je náročné hodnotiť mieru pridania hodnoty. Veľmi si vážime organizáciu, ktorá počas celého trvania výstavy pripravila sprievodné podujatia a robila množstvo komentovaných prehliadok, čím vedela širokej verejnosti priblížiť aj komplexnejšie projekty ako je ten náš. Vďaka tomu sa nám ozývajú študenti na možnosť stážovania u nás, ale aj firmy, či iné dizajnerské štúdiá na spoluprácu.

M.K.: Cena na Designbloku ešte nebola priamo mojím víťazstvom. Ja som bol vtedy iba tieň v pozadí, ktorý chodil konzultovať a pomáhať s inštaláciami ich školských prác. Nikdy som nebol zatažený na ceny a súťaže. Je pre mňa dôležité, aby moja práca priniesla nejaké reálne výsledky a hlavne mala pre mňa zmysel ako taká. Chcel by som vyzdvihnúť prácu organizátorov a poďakovať im za to, že takýmto gestom oni vyzdvihujú dizajnérov a vysvetľujú tak publiku pozostávajúcemu nielen z verejnosti, ale aj potenciálnych partnerov, investorov, firiem, o čom práca dizajnéra je. To nám naozaj môže pomôcť v našej profesii, zlepšiť pôdu, na ktorej pracujeme. Myslím si, že je to aj cesta ako vytvoriť dopyt po kvalitných dizajnéroch. Na Slovensku nie je veľa firiem, ktoré používajú dizajnérov, hlavne nie v oblasti dizajnu „hmatateľných“ produktov.

V neposlednom rade som určite rád, že sa nám podarilo získať cenu na Slovensku, doma. To sme raz v živote chceli dosiahnuť. Veľmi nás to potešilo a je to určite motivácia. Cena je pre mňa dôkazom toho, že to, čomu sa venujeme, nie je len hoby, ale dáva mi to pocit, že je to aktivita, ktorá nás môže v blízkej budúcnosti aj živiť, že jej ľudia rozumejú a že tá práca tu má svoj zmysel a svoje miesto.

N Á R O D N Á
C E N A Z A
D I Z A J N

2017
Produktový dizajn



Foto archív Tomáše
Gabzdila Libertínyho

The Honeycomb Vase

„made by bees“

Autor Tomáš Gabzdil Libertíny

Kategória Dizajn s pridanou hodnotou

Vaša tvorba nie je presne uchopiteľná v pevných kategóriách umenia, pohybuje na pomedzí produktového dizajnu, art dizajnu, sochy, malby. Využívate efemérne materiály, najcharakteristickejší pre vašu tvorbu je včelí vosk, ktorý produkujú včely priamo na skelet navrhnutého objektu počas niekoľkých mesiacov. Dá sa povedať, že ide o procesuálne dielo, ktorého materiálová a vizuálna premena – na rozdiel od dnes už ikonických umelcov napr. Josepha Beuysa a ďalších, ktorí pracovali s rôznymi fyzikálnymi, biologickými, chemickými, sociálnymi procesmi či materiálovými zmenami (rozklad, zrenie, hnitie) – nepodlieha redukcii, ale naopak aditívnemu princípu. Napriek tomu takýto objekt nie je vytvorený ako predmet na praktické využitie. Prečo vás zaujíma efemérnosť materiálov?

↓

Počiatok môjho vzťahu k efemérnosti ako ku kvalite siaha k môjmu štúdiu na VŠVU, kedy som sa dostal ku knihe Gillesa Lipovetskeho L'Empire de l'éphémère. Efemérnosť je pre mňa vzťahovo a zážitkovo oveľa silnejšia ako stav permanentnosti. Každý z nás určite precitol, keď niečo stratil. Vážime si veci, ak majú časovú obmedzenosť. Preto sa bojíme smrti. Život však ponúka dizajn, program, ktorý umožňuje neustále vzkriesenie.

Študovali ste konceptuálny dizajn na Design Academy v Eindhovene.

Je vaša tvorba výsledkom štúdia, viac o (kritickom) myslení v dizajne, o zmene pohľadu na dizajnérsku produkciu zameranú na každodennú potrebu užívateľov? Prečo je dôležitý aj takýto prístup v tvorivej praxi?

↓

Priemyselný dizajn ma zaujímal, keďže ponúkal akúsi ukotvenú alternatívu k tomu, pod čím dnes chápeme „súčasnú umenie“. Priemyselný a produktový dizajn je služba. Tak ako doktor lieči, pekár pečie, priemyselný dizajnér prispieva svojím talentom a umením do spoločnosti. Imponuje mi táto pozícia, keďže sa veľmi blíži k tej renesančnej. Nepovažujem sa však za priemyselného dizajnéra.

Pôsobíte v Holandsku, čo vám ako dizajnérovi/výtvarníkovi poskytuje táto krajina? Môže vám ocenenie v súťaži Národná cena za dizajn priniesť ďalšie benefity aj v rámci vášho pôsobenia v zahraničí?

↓

Holandsko ma veľa naučilo a zároveň mi je svojím spôsobom veľmi blízke. Napriek tomu, že sú tu ľudia skôr opatrní, sú veľmi odvážni a priami. Ich vzťah k umeniu v jeho celom diapazóne ako národnej identity môže byť príkladom aj pre Slovensko. Kultúra je jeden z najlepších vývozných artiklov. Má veľký dosah na to, ako vníma krajinu celý svet.



Cena novinárov

KUKO

multifunkčný drevený nábytok

Autori Soňa Otiepková, Štefan Starinský
Klient Villo Design

Multifunkčný drevený nábytok KUKO súťažil v kategórii dizajn s pridanou hodnotou a získal cenu novinárov. Môžete priblížiť jeho pridanú hodnotu?



Štefan Starinský: V prvom rade ďakujem novinárom, beriem to ako cenu malej vzorky ľudí – potenciálnych užívateľov, keďže nešlo o ocenenie odbornou porotou. Pre mňa je pridaná hodnota dôležitá pri tvorbe produktov, konkrétne u nás ide o obsiahnutie viacerých funkcií v jednom produkte, ale je zrejmé, že sa môže tento pojem vysvetliť aj inak.

Práve náš KUKO je produkt, ktorý v sebe spája viacero praktických využití, čo je dôležitý parameter práve pri tvorbe funkčného nábytku pre deti. Kuko ideovo vychádza z tradičnej drevenej kolísky a rozmerovo sa prispôbil jej veľkosti. Uvedomenie si rozmerov a ergonómie otvorilo cestu k ďalším možnostiam. Z postielky, ktorá je ideálna v polohe prisunutej pri manželskej posteli, je možné KUKA jednoducho preskladať na rastúci stolík, nízky pracovný stolík aj pre dve deti, nádobu na hračky, lavičku či policu. Dosiahnutím „suchého“ spájania dielov je zároveň manipulácia medzi polohami veľmi jednoduchá. Z produktu sa tak stáva praktická vec v domácnosti, kus nábytku, ktorý rastie s dieťaťom. Ďalšie aspekty, ako kvalitný materiál, cena, bezpečnosť, už sú samozrejmosťou.

Soňa Otiepková: V rámci tímu sme mali menšiu diskusiu, do ktorej kategórie nábytku KUKO vlastne prihlásiť, pretože pridaná hodnota by mala byť súčasťou každého dobrého dizajnového produktu. Okrem toho myšlienka variabilného nábytku nie

je nová, dizajnéri s ňou pracujú už dlho. Nakoniec sme vybrali kategóriu Dizajn s pridanou hodnotou.

Nábytkom KUKO sme chceli upozorniť aj na súčasný trend spotrebného spôsobu života. Nielen dospelí, ale aj deti sú doslova zavalené množstvom produktov, rodičia bežne nakupujú oveľa viac nábytku a produktov ako deti využijú. Práve v tomto vidíme pridanú hodnotu našej skladačky. Dokáže dieťa sprevádzať od narodenia, cez školskú dochádzku a aj vo vyššom veku dieťaťa má stále niektorá z jeho funkcií využitie v detskej izbe. Vďaka jednoduchému tvaru a premysleným spojom sa tento produkt vie meniť s dieťaťom a reagovať na jeho potreby v konkrétnom veku.

Čo pre vás znamená toto ocenenie v Národnej cene za dizajn?



Š. S. Je fajn sa aj takýmto spôsobom dostať do povedomia ľudí a odbornej verejnosti. Cena nás samozrejme teší a motivuje. Preberanie cien sa uskutočnilo v našom domácom prostredí – Novej Cvernovke – o to to bolo príjemnejšie. Ocenenie v takej významnej súťaži znamená, že idea viacúčelového a praktického produktu pre deti bola správna a môžeme ísť touto cestou aj ďalej. Uvidíme ako budú vyzeráť ďalšie produkty.

S.O.: Náš produkt sme prihlasovali do súťaže s tým, že by bolo pre nás pekným úspechom dostať sa na výstavu medzi finalistov. To sa nám aj podarilo a cena od novinárov bolo niečo, s čím sme vôbec nerátali. Vlastne sme ani sme nevedeli, že takáto cena bude udeľovaná. O to viac nás to potom potešilo.

Keďže villo.design je pre nás všetkých, čo sa na ňom podieľame, len bočným projektom, ktorý každý z nás robí popri práci a neživí nás to (zatiaľ), je často ťažšie nájsť čas posúvať tento projekt vpred. Takže toto ocenenie je určite veľká motivácia a zároveň záväzok zapracovať na ďalších produktoch a posunúť sa ďalej.



Cena za kultúrny prínos v oblasti dizajnu

Eduard Toran

Text Ľubica Pavlovičová
Foto archív Eduard Toran

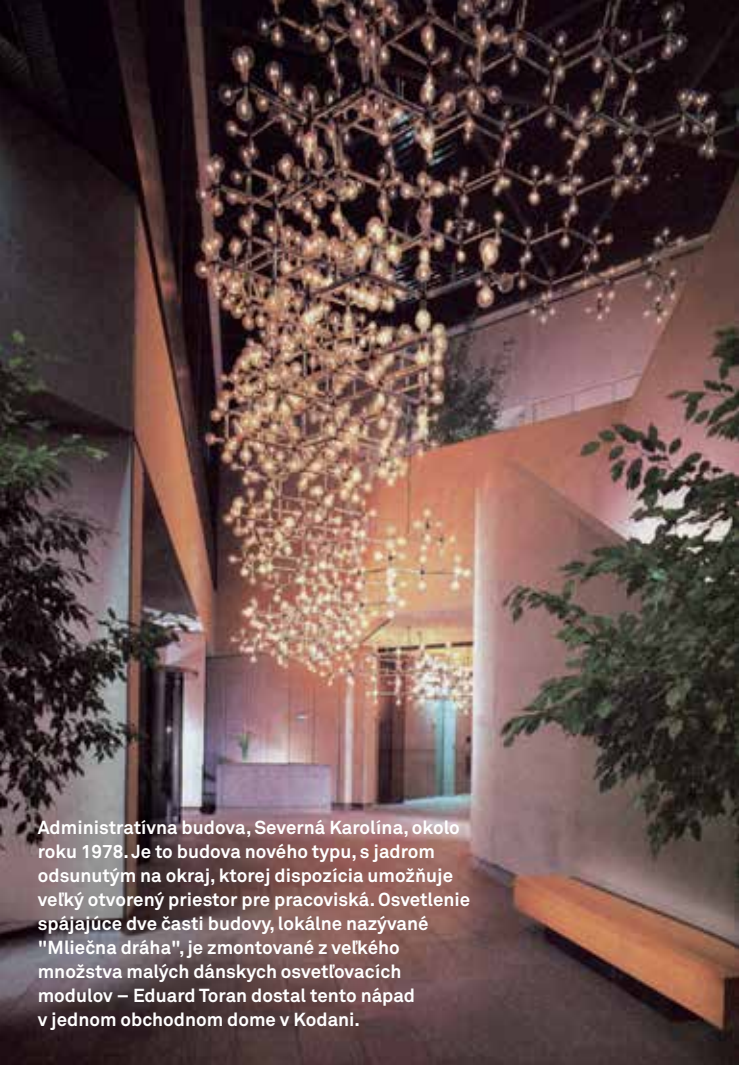
Eduard Toran (1930) sa do emigrácie v roku 1968 venoval ako teoretik a historik umenia slovenskému úžitkovému umeniu a architektúre. Po ukončení štúdií pracoval v Ústave teórie a dejín umenia SAV, publikoval na stránkach *Výtvarného života*, v *Projekte*, *Kultúrnom živote* a v ďalších periodikách. Pripravil početné výstavy slovenskej úžitkovej tvorby doma a v zahraničí (Mníchov, 1967, 1968, Viedeň, 1968, Miláno, 1968 a Egypt, 1968), podieľal sa aj na prípravách československých expozícií na svetových výstavách EXPO 1967 v Montreale a 1970 v Osake, bol jediným československým teoretikom pozvaným na konferenciu Industrial Design v Londýne v roku 1966. V roku 1960 ukončil monografiu o Milanovi Michalovi Harmincovi, ktorá vyšla o dva roky neskôr v zborníku SAV *Z novších výtvarných dejín Slovenska*. Preložil klasické dielo dejín dizajnu *Art and Industry* od Herberta Reada z roku 1934 (*Umenie a priemysel*, 1963). Jeho publikácia *K umeniu okolo nás* z roku 1965 je prvým odborným zhrnutím histórie a aktuálneho stavu úžitkových výtvarných disciplín na Slovensku. Po svojom odchode z Československa do USA sa ako dizajnér a manažér vypracoval na vedúce pozície v renomovaných amerických firmách. V súčasnosti stále pracuje v Metropolitan Museum of Art v New Yorku, prednáša o dizajne a prispieva do odborných periodík v USA i na Slovensku, najmä do časopisu *Designum* (1/2014, 1/2015, 1/2016).¹ Pri príležitosti udelenia Ceny za kultúrny prínos v oblasti dizajnu sme s Eduardom Toranom pripravili rozhovor:

Najčastejšie bývate označovaný ako americko-slovenský teoretik a praktik interiérovej architektúry a dizajnu, fotograf a publicista z New Yorku. Je niektorá z týchto charakteristík tá hlavná?

↓

Druhá svetová vojna a povojnové pomery ma jednak viedli k praktickým a funkcionalistickým postojom, podnecovali filozofovanie a teoretizovanie na tému ako existovať v prostredí nedostatkov. V lete som pracoval na stavbách, potom som prijal funkciu vedúceho javiska v Slovenskom národnom divadle, a začal som chodiť na Slovenskú vysokú školu technickú. Ďalej som študoval popri zamestnaní Filozofickú fakultu Univerzity Komenského, kde som sa na dejinách umenia chcel venovať „veciam okolo nás“ – interiérom, dizajnu, úžitkovému umeniu. Profesor Vladimír Wagner to však nepovažoval za dôležitú tému. Tak som sa zameral na architektúru, ktorá mi bola bližšia (okrem klasického gymnázia som maturoval aj na vyššej stavebnej priemyslovke). Po rokoch výskumu architektúry na Slovenskej akadémii vied ma nová existencia v New Yorku prinútila pôsobiť v praxi. Popri dizajne som sa viac špecializoval na veľké interiérové projekty, ktoré vyžadovali aj ďalšie odbornosti, napríklad strategické a taktické prezentovanie. Mal som to šťastie byť zamestnaný vo firmách, kde mi zverili prácu na veľkých administratívnych budovách pre najväčšie americké korporácie (a hlavne ich svetové centrály). S tým súvisel najmä dizajn nábytku a nábytkových systémov, audiovizuálne vybavenie, fotografia, grafika. Popri tom som prednášal, písal články a neskôr aj vyučoval.

Dnes sa na Slovensku radi obraciam k obdobiu Vydrovej školy umeleckých remesiel. Vy ste sa v roku 1968 zúčastnili na medzinárodnej konferencii v Smoleniciach,



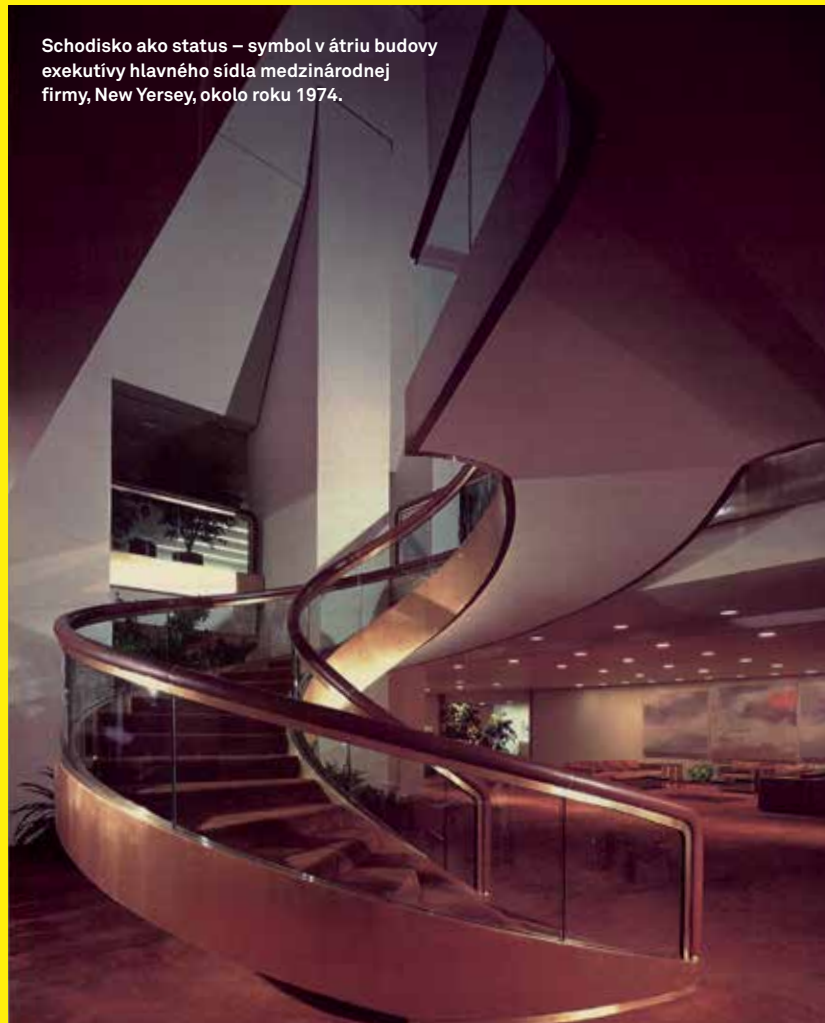
Administratívna budova, Severná Karolína, okolo roku 1978. Je to budova nového typu, s jadrom odsunutým na okraj, ktorej dispozícia umožňuje veľký otvorený priestor pre pracoviská. Osvetlenie spájajúce dve časti budovy, lokálne nazývané "Mliečna dráha", je zmontované z veľkého množstva malých dánskych osvetľovacích modulov – Eduard Toran dostal tento nápad v jednom obchodnom dome v Kodani.



Kresba Eduarda Torana z utečeneckého tábora vo Viedni, 1968.



Kresba z ciest po Francúzsku: Nevers, 2001.



Schodisko ako status – symbol v átriu budovy exekutívy hlavného sídla medzinárodnej firmy, New Jersey, okolo roku 1974.

ktorá bola zameraná na výtvarnú avantgardu. Ako k nej prišlo?

↓

Medzinárodnú konferenciu v Smoleniciach na jar 1968, zameranú na výtvarnú avantgardu na Slovensku, organizoval náš Ústav teórie a dejín umenia SAV. Na konferencii som mal jeden z hlavných úvodných referátov (*Avantgardy vo výtvarnom umení a dnešok*) a bol som aj jedným z iniciátorov tejto témy i organizátorom.

Na konferencii boli zastúpené takmer všetky osobnosti slovenskej umenovedy. Ako tam rezonovala téma úžitkového umenia, dizajnu a architektúry?

↓

Táto konferencia bola medzníkom v snahe uvádzať do povedomia slovenskej kultúry význam a pojem tzv. umeleckého priemyslu, a vzťahov moderného výtvarného umenia a remesla v našich tradíciách. To sa v Smoleniciach podarilo dosiahnuť a tento problém zaujal ľudí aj z iných odborov. Avšak krátko na to nás v auguste začala okupovať sovietska armáda, čo prerušilo normálny priebeh v mnohom. Ale dnes máte školstvo, profesionálov v praxi i teórii, lepšie vzťahy k priemyslu, viac pochopenia verejnosti a úradov, medzinárodné styky, zaujímavé podujatia, časopis a múzeum dizajnu – čo považujem za kladný vývoj vychádzajúci z našich snáh pred polstoročím. V tom čase sa však podarilo usporiadať viaceré medzinárodné podujatia. Konferencia v Smoleniciach nasledovala po inom medzinárodnom seminári zameranom na priemyselné výtvarníctvo (ako sa dizajn vtedy nazýval) v roku 1967, ktorú som organizoval cez Dom techniky ROH a konala sa v Dome umenia v Bratislave. Tam sa mi podarilo naverbovať západonemeckého profesora dizajnu Wenera Glasenappa za pomoci Österreichisches Institut für Formgestaltung. Pre ilustráciu pomerov, v akých sme budovali zahraničné styky: napriek opatrne štylizovanej pozvánke s tým, čo profesorovi môžeme ponúknuť, mi Glasenapp predložil letenky žiadajúc vyplatenie v západnej valute s tým, že úhrada cestovného je nespomínaná samozrejmosť. To sme nemohli urobiť a bol som z toho bezradný a zúfalý.

Ale ako hosťiteľ som Glasenappovi večerami ukazoval bratislavské viechy a pivnice, kde sa mu veľmi páčilo, a tak odstúpil od úhrady cestovného.

Profesionálny posun z prostredia teórie do praxe po emigrácii do USA vo vašom prípade znamenal navrhovanie a realizácie v oblasti architektúry, a to priamo v New Yorku. Ako sa to dá zvládnuť?

↓

Môžem hovoriť iba subjektívne z vlastných skúseností – čiže zo skúseností človeka v strednom veku, ktorý takmer „cez noc“, s istou neskúsenosťou, bez príprav a neplánovite, v roku 1969 padol do prevratných životných situácií v New Yorku. Iní, lepšie pripravení, s kontaktmi a možnosťou rozmyslieť si svoje kroky, s odbornými skúsenosťami, v iných podnikoch, projektoch, či obdobiach, mohli prežívať iné osudy a vidieť Ameriku inak. Každý tu naráža na protichodné skúsenosti.

Čo bolo teda najťažšie?

↓

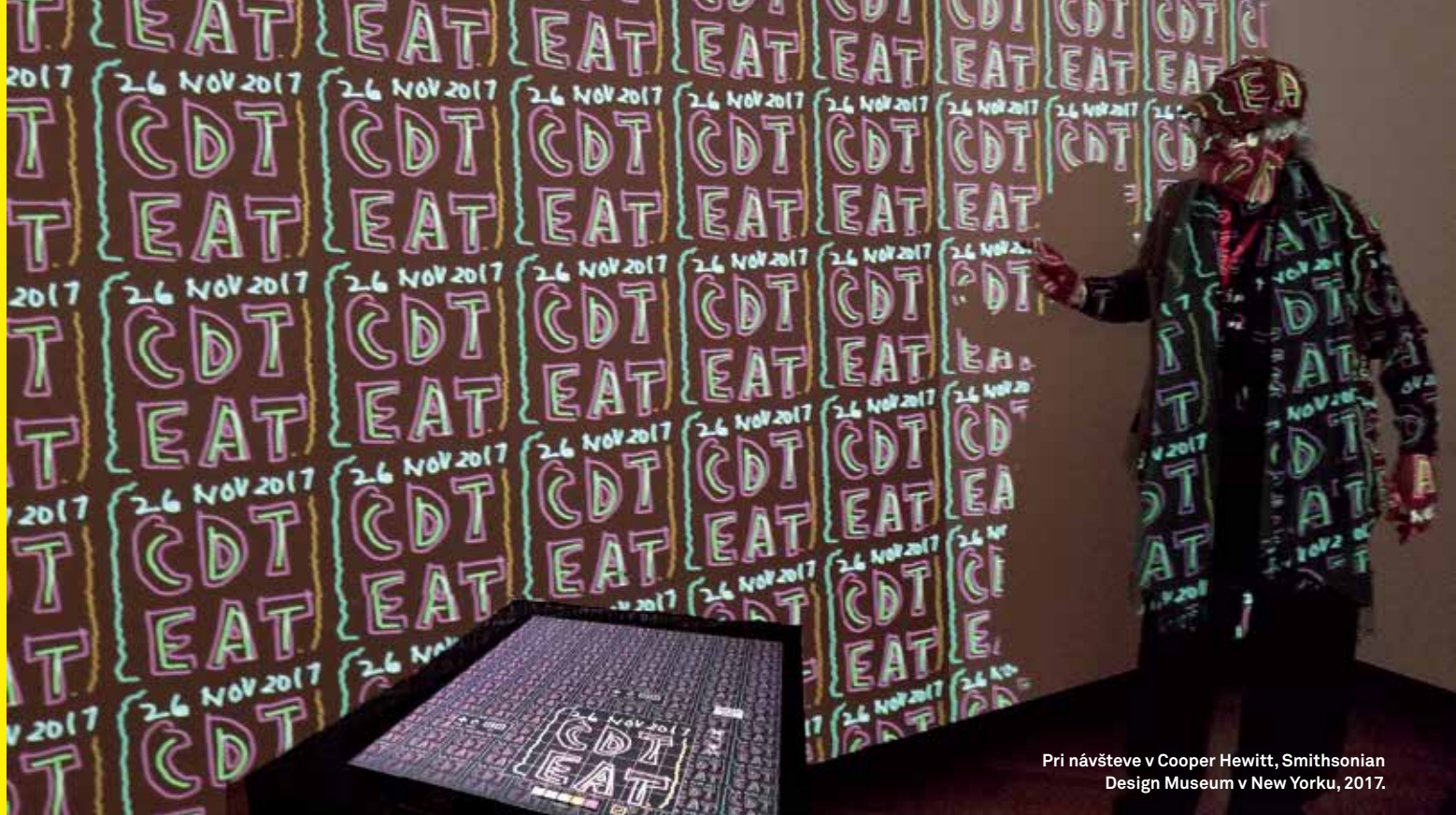
Najprirodzenejšou reakciou by bolo odpovedať „všetko bolo najťažšie“. Keď sa ocitnete v takej životnej katastrofe – počnúc sovietskou okupáciou domova – a máte pocit, že vás bijú zo všetkých strán ako vojaka agresora v noci na neznámom brehu, medzi dávno usadenými konkurentmi – potom nemáte chuť hľadať najťažšie problémy. Dodatočne si uvedomujem, že „uchytiť sa a nebyť zatlačený späť do mora“ sa stalo mojou hlavnou starosťou. Znamenalo to udržať si zamestnanie v systéme, kde podniky najímajú ľudí vtedy, keď ich potrebujú na projekt (lebo zarábajú na predávaní vašich schopností zákazníkom na potrebnom objekte), a potom ich prepúšťajú. Dizajnéri bývali zamestnaní väčšinou 1 – 3 roky a striedali podniky keď sa dalo, podľa projektov. Mne sa podarilo vydržať v jednom podniku so zameraním na vnútornú architektúru 11 rokov s tým, že som mohol ponúknuť odbornosti a uplatnenie vo viacerých odboroch. Potom som sa stal stálym zamestnancom veľkej poisťovne ako riaditeľ oddelenia pre vnútornú architektúru. O odlišnostiach či inom nastavení medzi svojou minulosťou a americkou prítomnosťou som sa

poučil od jedného kolegu, ktorému som sa raz navyknutým „stredo-európskym“ spôsobom sťažoval, ako som zahrnutý kopou práce. On mi vysvetlil, že to je vlastne samochvála, lebo mať viac práce je vyčlenené a ideálne znamenie, že človeku sa darí.

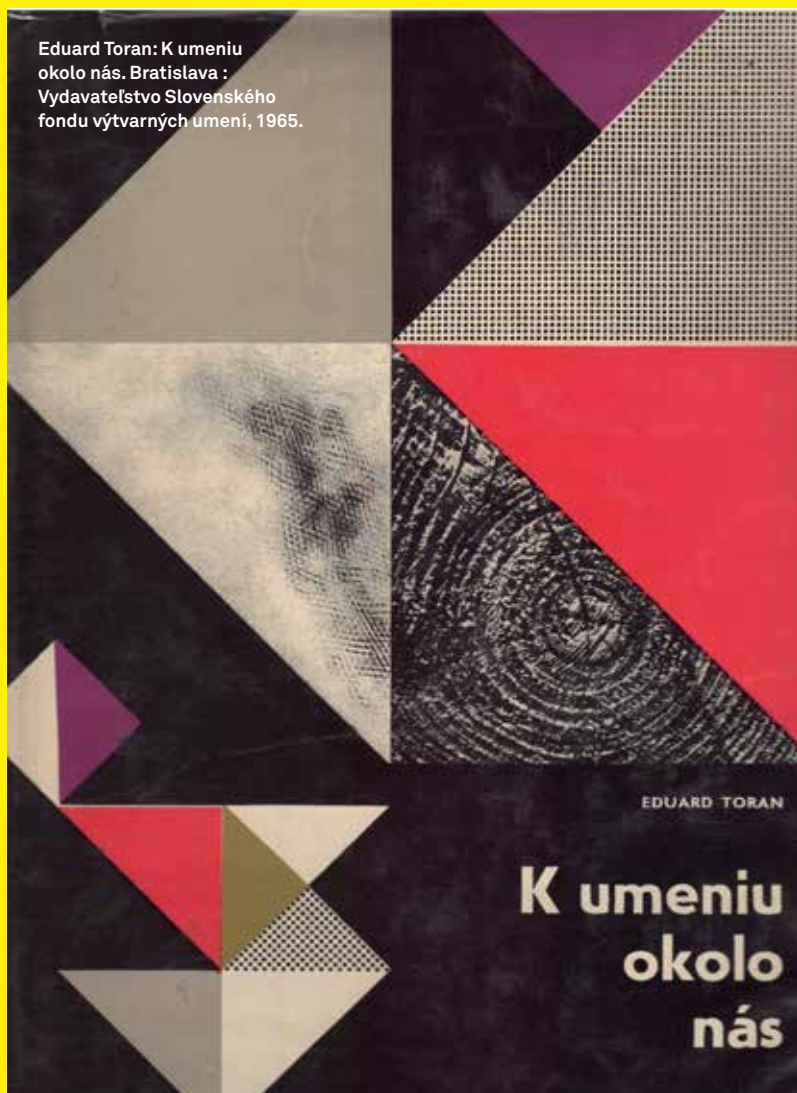
Čo vám priniesla nová prax?

↓

Nové podnety som prirodzene získal vo viacerých smeroch. Teoretická príprava urýchlila nutnú taktickú podnikovú pripravenosť prevziať projekty v hocakom štádiu a pokračovať v nich viditeľne úspešnejšie, ako v predchádzajúcej fáze. A že prax je základným zdrojom pre definovanie teórií, ak človek má sklon k premýšľaniu, uvažovaniu. O tom som vlastne písal už v roku 1966 vo *Výtvarnom živote* v článku *Ako ďaleko je teória od praxe*. Konečne som dostal možnosť svoje dávne úvahy výhodne uplatňovať. V širších súvislostiach som začal lepšie chápať ako bol dizajn v histórii vždy súčasťou súťaživej snahy produkovať predmety a prostredia nielen v záujme užívateľov a zákazníkov, ale aj súčasťou procesu odhalovania motivácie tvorcov, výrobcov, trhu, majiteľov firiem a ich investorov, účastníarov. To nie je populárna lavicová obžaloba „úzkoprských kapitalistických špekulantov profitujúcich z využívania kultúry a umenia“ (nezabúdajme na existenciu výrazu „užité umenie“). Naopak, dizajn prispieval k nespornej kvalite života v západnej Európe, ktorú sa dnes snažia doháňať rozvíjajúce sa národné ekonomiky na celom svete. Súvisí to s rozvojom nových technológií a tam dizajnéri vždy majú podpornú úlohu. Napríklad Gutenbergov vynález kníhtlače v stredoveku pomáhal šíriť nové náboženstvo – protestantizmus, ktoré lepšie vyhovovalo obchodu, trhom, výrobe, finančným vzťahom, a tým aj demokracii. Do informačného a vzdelávacieho systému sa mohol zapojiť väčší okruh ľudí. Obdobný význam ako vynález kníhtlače má v súčasnosti elektronika, ktorá globalizuje svet, vďaka vynálezom súvisiacim s počítačmi, satelitmi, internetom, Facebookom či Twitterom – umožňujú dynamicky prevratné spoločenské diania zásluhou dizajnérov (symbolizovaných centrami ako Silicon Valley).



Pri návšteve v Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum v New Yorku, 2017.



Eduard Toran: K umeniu okolo nás. Bratislava : Vydavateľstvo Slovenského fondu výtvarných umení, 1965.



Symbol ideálneho dizajnu v byte Eduarda Torana; Knižnička poskladaná a vyplnená knihami za 15 minút.

Existuje v USA štátna inštitucionálna podpora dizajnu? Pomáha štát vyhľadávať vhodných investorov, poskytuje štipendiá, organizuje workshopy, prednášky, školenia?

↓

V mojej praxi som sa s ničím takým nestretol. Lebo v tom je oficiálna Amerika zásadne odlišná od európskych krajín, v ktorých – ako následok stáročného feudálneho ovládania ľudí panovníkmi – vznikli vlády, od ktorých sa v akomsi sociálno-demokratickom duchu s humanistickými črtami očakáva zabezpečenie rôznych verejných potrieb, ako aj napríklad podpora kultúry. Americký dizajn sa chápe ako nástroj na zlepšenie vlastnosti produktov, hlavne ich uplatnenia sa v praxi a predajnosti. Amerika obľubuje individualizmus symbolizovaný osamelým kovbojom na koni, ktorý sa spolieha iba sám na seba a nie na podporu od iných. Rozhodovanie nadriadených inštitúcií a ich komisií sa pokiaľ možno obmedzuje a potláča, a ich pomoc môže byť kritizovaná daňovými poplatníkmi. Na druhej strane je však Amerika rôznorodá krajina, kde je možné objaviť všetko – aj liptovskú bryndzu. Významnú úlohu tu hrá princíp dobrovoľnosti, ktorý je podporovaný daňovými úľavami. Univerzity, záujmové skupiny, komunálne organizácie, pouličné asociácie, charity, osvetové iniciatívy, môžu z najrozličnejších pohnútok propagovať dobrý dizajn (výbor v našom družstevnom obytnom dome prejavuje kultivovaný zmysel pre dobrý dizajn verejných priestorov, lebo to zvyšuje hodnotu bytov. Na susednej Park Avenue v New Yorku a na mnohých križovatkách v centre mesta sa inštalujú veľkolepé prehliadky moderného sochárstva). Organizácie a podniky zistili, že rozumné preukazovanie dobrej vôle a dobrého vzťahu k verejnosti (*goodwill and public relations*) sa nakoniec vypláca aj v trhovej politike očakávanou návratnosťou investícií.

Ktorú z kníh, čo ste za svoju kariéru prečítali, považujete za zásadnú a odporúčili by ste ju našim dizajnérom a architektom?

↓

Dnes, v období počítačov a informácií z *googla* sú knihy menej účinné. Kedysi sme pravidelne listovali v najnovších časopisoch, aby sme prípadne

odpozorovali dobrý nápad z výsledkov iných, a aby sme vedeli „čo je v móde“. Pri nejakých nezvyklejších požiadavkách, napríklad pri riešení zdravotných stredísk alebo počítačových centier, podnikových jedální alebo hotelovo-ubytovacích častí pre veľké administratívne komplexy, som siahol po špecializovanej knihe, čo sa mi raz neoplatilo. Kým dodávatelia dokončovali servisné zariadenia pre exekutívnu budovu mimo New Yorku, rozhodli sa ráno zmeniť špecifikácie a poobede potrebovali nové riešenie vnútornej architektúry. Namiesto toho, aby som zašiel do najbližšieho obchodu s podobným zariadením, použil som údaje z knihy. Všetko sa síce včas dokončilo, ale po nasťahovaní sa zistilo, že rozmery nevyhovujú. Dodávateľa sme zložitou diplomaciou pritlačili, aby zariadenie prerobil bez účtovania zmien, čo považujem za inú časť tvorivého procesu. To sa odohralo v čase pred počítačmi a internetom, čím chcem poukázať na to, že dnes informácie z kníh môžu byť v tejto profesii neúčinné.

Všetky vaše profesionálne aktivity je veľmi ťažké vymenovať. Či už na poli teórie alebo praxe – dokumentácia vašich prác si vyžaduje rozsiahlejšie štúdium. Ktoré z nich však sám Eduard Toran považuje za najvýznamnejšie?

↓

Sám som o tom neuvažoval, až okolnosti udelenia Národnej ceny za dizajn začínajú vo mne vyvolávať spomienky a potrebu obzrieť sa do minulosti. Za významné by som mohol považovať projekty, kde sa mi podarilo presadiť nezvyklé riešenia aj napriek zavedeným zvyklostiam alebo názorom zákazníka, ako i mojich nadriadených. Niekedy som mal odlišný pohľad na vec, ktorý mi umožnilo širšie teoretické zázemie a inak nastavená abstraktná predstavivosť. V takých prípadoch bolo treba nájsť metódy ako presvedčiť, poučiť a získať povolenia. To boli didaktické fázy tvorivého procesu, ktoré by si vyžadovali osobitné články. Ako malý symbol ideálneho dizajnu by som mohol s úsmevom uviesť knižničku doma, kde som na prázdnej stene medzi dvoma dverami umiestnil narezané police zo surovej dosky: poskladal ich a vyplnil knihami za 15 minút bez jediného nástroja a kusa kovu (bez klincov, skrutiek, podpory alebo pravítka). Všetko navzájom kooperuje s váhou kníh – dômyselným tvarovaním častí a správnou statikou: teda najhospodárnejší prístup, funkčné využitie okolností a vyriešenie problémov s množstvom kníh z kútov bytu. Ale nie všetko v živote je možné takto hladko usporiadať. ■

1 Podľa textov Zdena Kolesára v časopise *Designum* 2013/3-4.



Eduard Toran počas nočných domácich hodín kreslenia, New York, 1969.

DOBRY DIZAJN, PRE ZLY SVET

Text Klára Peloušková

Foto archiv Dutch Design Week

Uprostred jedného z mnohých areálov holandského týždňa dizajnu si pri improvizovanom, trochu osamotenom stánku, objednávam hranolčeky (pochopiteľne v bio kvalite). Po vreckách lovím drobné a mince jednu po druhej sypem na pult, keď ma v tom zastaví predavač a podáva mi platobný terminál vo veľkosti kalkulačky – hotovosť vraj neberie. Verejný priestor je v Holandsku preniknutý (inovatívnymi) digitálnymi technológiami s mimoriadnou samozrejmosťou a zatiaľ čo u nás je napríklad automobilová doprava na elektrický pohon ešte predstavou ďalekej budúcnosti spájanou s miliardármi strihu Elona Muska, v Eindhovene už jazdia na elektrinu všetky mestské autobusy. S tým súvisí aj množstvo a úroveň technologických inovácií, ktoré vďaka mohutným štátnym aj súkromným investíciám kľúčia v holandskej komerčnej a akademickej sfére jedna za druhou. Dutch Design Week (DDW) v Eindhovene prezentuje tieto high-tech vynálezy v prostredí zo socioekonomickej a urbanistickej stránky citeľne formovanom firmou Philips, ktorá tu bola založená v roku 1891. Hoci sa v roku 1997 vedenie spoločnosti rozhodlo presunúť jej sídlo a množstvo pracovísk do Amsterdamu, odkaz Philipsu je v infraštruktúre i intelektuálnom ovzduší mesta dodnes veľmi viditeľný.



Podstatná časť mnohých výstavných projektov, ktoré sa odohrávajú pod hlavičkou DDW, je situovaná do teraz revitalizovaných alebo aj bežne nevyužívaných budov tejto firmy – jedným z hlavných dejísk prehliadky je takzvaná Klokgebouw, stavba s výraznou hodinovou vežou z konca dvadsiatych rokov, v ktorej predtým sídlila továrňa Philipsu vyrábajúca bakelit. Dnes sa tu organizujú kultúrne podujatia – v rámci DDW tu prebehlo niekoľko rôznych výstav, z ktorých na seba výrazne upozornila napr. prehliadka projektov technických univerzít v Eindhovene, Delfte a Twente s názvom Mind the Step, alebo prezentácia Good Industrial Design Awards 2017, ktoré od roku 1986 udeľuje holandská organizácia Designlink. Prvá menovaná výstava ukázala, že holandské výskumné pracoviská vnímajú spoločenský dopyt a počítajú s ľudským faktorom – z ich technologických inovácií (či už vo forme nových materiálov, výrobných procesov, produktov alebo aplikácií) nie je cítiť laboratórne vákuum a odtážitá nezrozumiteľnosť programovacích jazykov, ale pochopenie pre špecifické potreby jednotlivcov. Ako jeden za všetky môžeme spomenúť napr. Project Mo Marijke de Geus, ktorá v spolupráci s Delftským inštitútom robotiky vyrobila prototyp nemocničného robota so schopnosťou neverbálnej komunikácie porovnateľnou



World Design Even People's Pavilion.



Milou Bergs: Align. Graduation Show. Design Academy Eindhoven.
Foto Boudewijn Bollmann.

s disneyovskými postavičkami: malý robot určený na prepravu materiálu má humanizovať nemocničné prostredie a zároveň rozptýliť úzkosť pacientov svojou roztomilosťou. Hoci sa predbežná podoba tohto produktu môže zdať trochu úsmevná, svedčí o úsilí vývojárov nestratiť zo zreteľa človeka – používateľa s jeho emóciami a iracionálnymi nárokmi. Prehliadka produktov ocenených za svoj dizajn taktiež vystihuje silné stránky holandského priemyslu a svedčí o tom, že uznanie sa tu prejavuje predovšetkým spoločensky prospešným výrobkom, aj keď možno nie sú vždy *cool* a *sexy*: medzi nominovanými nájdeme okrem iného obuv pre pracovníkov v zdravotníctve, niekoľko elektrobicyklov alebo osobný automobil Canta pre ľudí s obmedzením pohybu, ktorý umožňuje jazdu po ceste aj po cyklodráhe a presuny doslova od dverí k dverám.

Holandský priemysel je založený na inováciách a technologickom *know-how*, ktoré ho stavajú na jednu z najvyšších pozícií v hierarchii globálneho trhu a výroby, pričom by sa iste dalo špekulovať o tom, či lacnou prácou je toto jeho postavenie vykupené a komu budú všetky tieto pokrokové výdobytky v skutočnosti slúžiť. Taká polemika je síce bezpochyby na mieste a skutočne záleží na tom, kto a ako bude s týmto materiálom i intelektuálnym kapitálom

nakladať, prinajmenšom rétorika DDW v Eindhovene je však jasná: „bohatstvo zaväzuje“. Celá akcia akoby vyžarovala všeobecný konsenzus miestnych vedcov a dizajnérov v zmysle zodpovednosti voči svetu a záväzku vytvárať zo svojej pozície technologických hegemonov lepšie podmienky na život a podieľať sa na riešení globálnych problémov. Presne tak mimochodom opisujú svoju misiu aj organizátori DDW: „DDW je optimista a verí v schopnosť dizajnérov riešiť problémy. Ukazujú, že disponujú vynaliezavosťou a prispôbivosťou mysle, ktorá môže viesť k inováciám, po akých náš rýchlo sa meniaci svet tak veľmi prahne.“⁴¹ Tento rok sa tak v rámci týždňa dizajnu v spolupráci s magazínom *Dezeen* uskutočnila napríklad séria panelových diskusií pod sugestívnym názvom *Good Design for a Bad World*, kde zazneli názory popredných dizajnérov a dizajnérok, teoretikov a teoretičiek dizajnu a ďalších odborníkov z rôznych oblastí na otázky späté s klimatickou zmenou, utečencami, terorizmom, znečistením či politikou ako takou. Tieto debaty prebiehali v novo (a dočasne) skonštruovanom *People's Pavilion*, ktorý bol postavený výhradne z požičaného materiálu. Silno tu teda rezonovala spomínaná rétorika vzájomnosti a rovnostárstva, v označení „ľudový pavilón“ potom dokonca zaznievala aspoň na postkomunistickom Východe z verejného

priestoru prakticky vytesnená socialistická ideológia. Ťažko povedať, či organizátori DDW na čele s tohtoročnými veľvyslancami, architektmi, a dizajnérmi Winym Maasom, Lonny van Ryswyckom, Nadine Sterkovou a Marcusom Fairsom skutočne presadzujú tieto ideály v súčasnej politike, ktorou je rozvoj dizajnu a priemyslu do značnej miery určovaný, a či ich dokážu aplikovať vo svojej vlastnej praxi, alebo či ide skôr o zbožné prianie či obyčajný imidž. Treba však podotknúť, že DDW na prezentačnej úrovni skutočne robí, čo môže: množstvo výstav a prehliadok bolo tento rok rámcovaných expozíciami formujúcimi diskurz celého týždňa dizajnu a s ním pravdepodobne aj kľúčové témy súčasného dizajnerskeho sveta vôbec: *Embassy of Climate Action*, *Embassy of Intimacy*, *Embassy of Robot Love*, *Embassy of Urban Transformation*, *Embassy of Health*, *Embassy of Date*, *Embassy of Food*.

Všetky tieto nadnárodné „ambasády“ sa pokúšali artikulovať podnetné myšlienky a návrhy konkrétnych riešení päťročných problémov a spolu s ostatnými prezentáciami v rámci DDW pôsobili naozaj stimulačne a inšpiratívne – človek odchádzal z Eindhovenu s pocitom povzneseného optimizmu, pretože sa stretol s vynálezmi a návrhmi, ktoré by skutočne mohli posunúť veci k lepšiemu. Čo sa týka jedla, ktoré bolo jednou



Dave Hakkens: Precious Plastic.
Výstava venovaná možnostiam recyklovaných
plastov. Section C. Foto Max Kneefel.



BioArt Laboratories. Hydroponické
pestovanie, Veem. Foto Iris Rijskamp.

z hlavných podtém tohto vydania DDW, neubránime sa porovnaniu s tohtoročným Designblokom – hoci je zrejme, že vzhľadom na stav lokálneho priemyslu, úroveň miestneho diskurzu a produkcie na poli dizajnu a možno aj zameranie tejto akcie, je taká komparácia tak trochu ošemetná. Témou posledného Designbloku bolo však tiež jedlo, pričom som vopred predpokladala, že pri takomto obsahu sa prakticky nedá vyhnúť aktuálnym otázkam dneška v tejto oblasti. Aj napriek tomu sa to Designbloku podarilo: kým DDW venoval priestor hydroponickému poľnohospodárstvu (BioArt Laboratories), experimentálnym projektom týkajúcim sa budúcnosti mäsových výrobkov (napr. The Future Sausage Carolien Niebling) alebo pestovaniu plodín s pomocou slanej vody (napr. Projekt S/ZOUT Studia H), na Designbloku sa tlačili čokoládové cukríky na 3D tlačiarňu a rozdávala sa cukrová vata.

Aj v oblastiach zdravia či ekológie prezentoval DDW inšpiratívne projekty. V nezanedbateľnom počte boli v rámci rôznych výstav prezentované tzv. *wearables*, teda elektronické nositeľné doplnky alebo priamo odevy s funkciami napomáhajúcimi zdravému životnému štýlu či umožňujúcimi monitorovanie telesných prejavov. Údaje pripravené týmito produktmi sú často vďaka pripojeniu na internet dlhodobo

vyhodnocované alebo odovzdávané do dátovej siete ovplyvňujúcej fungovanie ďalších prístrojov, ktoré konkrétny používateľ používa. Týmto produktom a elektronickým textíliám bola venovaná napr. výstava Do (not) Feed the Makers, ktorá predstavila 22 projektov podporených európskym programom WEAR Sustain. Viacero prezentovaných konceptov bolo zameraných na meranie základných fyzických hodnôt, ako je srdcový tep či rytmus dýchania („odevný“ doplnok *Breath!* vie napríklad sledovať pravidelnosť dychu aj pri cvičení jogy), alebo na podporu správneho držania tela (napríklad vesta *Zishi* umožňuje kontrolu správneho postoja či sedenia a poskytuje spätnú väzbu svojmu nositeľovi, či už v bežnom živote alebo v rámci rehabilitácie). Hoci mnohé z týchto projektov ešte potrebujú lepšie špecifikovať a zatiaľ nemožno odhadnúť reálnu mieru ich uplatnenia, niektoré z nich sa zdali byť skutočne opodstatnené a vďaka svojmu jasnému zacieleniu jednoznačne využiteľné. Jedným z nich je projekt dizajnérskej Jessicy Smarschovej, neurovedca Raymonda van Ee a inžinierov z Frans Prototyping s názvom *Constructing Connectivity* zameraný na vývoj rehabilitačných pomôcok pre pacientov trpiacich následkami po mozgovej mŕtvi. Ich *wearables* aplikovateľné na telo a v pohodlí domova umožňujú tvorbu textilných vzorov generovaných

v priebehu nevyhnutných svalových cvičení vychádzajúcich z mechanických úkonov pri tkaní či pletení a v druhom pláne potom zároveň štandardný monitoring týchto pohybov potrebných na vyhodnocovanie zdravotného stavu pacientov. Produkty podobné tomuto umožňujú „kreatívnu“ rekonvalescenciu, ktorá môže potešiť nielen zlepšovaním fyzickej kondície, ale aj svojbytným hmotným výsledkom nesúvisiacim s vlastným postihnutím.

Ďalšou frekventovanou témou tohtoročného DDW bol materiálový výskum – významný počet prezentovaných projektov sa týkal vývoja najrôznejších prírodných štruktúr, ktoré by mohli do budúcnosti nahradiť umelé hmoty a ďalšie neekologické materiály či testovanie technológií recyklácie a opätovného používania plastov. Už pomerne rozšíreným sa ukázal byť výskum potenciálu rozličných húb a plesní – vedci a dizajnéri z Material Sense LAB napríklad predstavili v rámci výstavy Bio-Boost! organickú povrchovú úpravu dreva známou pod označením „Xyhlo biofinish“, ktorá umožňuje dlhodobú a ekologickú ochranu drevených fasád na báze huby *Aureobasidium pullulans*. Vďaka tejto úprave je drevo oveľa trvácnejšie, pričom ochranná vrstva sa vďaka svojej bunkovej štruktúre dokáže sama obnovovať a je stopercentne biologicky rozložiteľná. Ďalšie experimenty predstavila



Diskusia z cyklu Good Design for Bad World. People's Pavilion. Foto Jeroen van der Wielen.

Material Sense LAB na výstave Fungal Curiosities, kde boli prezentované prototypy výrobkov z materiálov založených na rôznych druhoch mycélií navrhnuté študentmi a pedagógmi Design Academy Eindhoven (DAE), Technickej univerzity v Delfte a Utrechtskej univerzity. Jedným z vystavujúcich a zároveň kurátorov tejto expozície bol Maurizio Montalti zo štúdia Officina Corpuscoli, ktorý sa „pestovaním“ týchto materiálov vytvárajúcich nulovú ekologickú záťaž zaoberá dlhodobo.

Keby sme mali spomenúť všetky pozoruhodné projekty, ktoré boli na tohtoročnom DDW predstavené, tento článok by nebol nikdy ukončený. Bezpochyby však nemôžeme vynechať výstavu diplomantov DAE, ktorá sa uskutočnila priamo v priestoroch školy sídliacej v jednej z bývalých fabrík Philipsu v centre mesta. Prehliadka absolventských (magisterských a bakalárskych) prác naplnila tri rozľahlé poschodia budovy a hneď pri vchode bolo zrejmé, že patrí k najnavštevovanejším podujatiam DDW. Sály praskali vo švíkoch a treba povedať, že bolo skutočne na čo sa pozerieť. Možno to bude znieť banálne, ale pri pohľade do ateliérov českých škôl sa mi zdá, že to nie je až také samozrejmé: vyzerá to, že na DAE takmer nie je možné ukončiť štúdium s projektom či produktom, ktorý nie je naozaj zmysluplný, alebo je len pekný. Kým u nás sú ateliéry rozdelené

podľa materiálov alebo úloh, ktoré kopírujú existujúcu realitu trhu a priemyslu, štruktúra študijných programov na DAE zodpovedá oveľa skôr štruktúre výziev súčasného sveta, na ktoré sú študenti nútení reagovať. Namiesto ateliéru skla či priemyselného dizajnu tak na DAE nájdete bakalárske programy, ako Public Private, Man and Mobility, či Man and Identity a v magisterskom stupni potom ateliéry typu Contextual Design alebo Social Design. Znovu sa tu teda prepisuje vôľa ponímať dizajn ako prostriedok riešenia problémov – hoci sú niektoré zo študentských projektov čisto konceptuálnej povahy a nie sú určené na výrobu či reálne využitie.

Moju pozornosť upútal napríklad projekt s názvom Twenty Mirjam de Bruijn z ateliéru Man and Activity vychádzajúci z priamočiarej a vizionárskej, ale zároveň absolútne realistickej úvahy: krémy, čistiacie prostriedky, šampóny a ďalšie drogistické výrobky obsahujú viac ako 80 % vody a sú preto distribuované v tonách plastových nádob. Čo keby sme prosto vodu vynechali a pridali ju neskôr? Čo keby boli všetky tieto produkty dodávané v koncentrovaných tabletkách a doma by sme si ich jednoducho zriedili? Uľavili by sme tak životnému prostrediu zaťažovanému dopravou a výrobou aj likvidáciou plastov. Keď som si projekt Mirjam de Bruijn prezerala, hovorila som si, ako

je možné, že to ešte nie je skutočnosť. Podobne jednoduché, bystré a mimoriadne praktické boli aj niektoré ďalšie koncepty, napr. stojan na bicykel od Milou Bergsovej, ktorý je možné sklopiť do úrovne terénu alebo komunitný kompostér od Elise Weegels pre obyvateľov bytových domov. Mnohé z diplomových prác boli venované aj materiálovým experimentom (prekvapivo esteticky príjemné boli napríklad kabelky z kravských žalúdkov – ktoré sú bežne odpadovým materiálom – absolventky Billie van Katwijkovej) a bokom nezostávali ani citlivé témy ako je sex (Nienke Helder napríklad navrhla súbor pomôcok využiteľných v terapii žien trpiacich sexuálnymi traumami) a smrť (Soung Lim vytvorila edíciu kníh pre deti uľahčujúcu porozumenie a prijatie smrti ako súčasť života). Výstava absolventov aj DDW ako celok tak pôsobili ako inkubátor podnetných, často futuristických, ale nie neuskutočniteľných myšlienok a konceptov, a človek tak nadobudol presvedčenie, že dizajn naozaj môže viac ako len signalizovať sociálny status svojich užívateľov. ■

Klára Peloušková je kritička a kurátorka súčasného umenia a dizajnu. Je študentkou teórie a dejín umenia na UMPRUM v Prahe a šéfredaktorkou portálu Artalk.cz.

1 Z webstránok DDW: www.ddw.nl/en/page/about-ddw



Kolekcia šperkovnic Bon
projektu Vessels design.

Chlieb a hry Designbloku

Text Silvia Bárdová
Foto archív Designblok, Silvia Bárdová

Tohtoročný medzinárodný festival dizajnu Designblok začal pomyselnou hostinou a skončil reálnou víchricou. Jeho brány na pražskom výstavisku boli pre verejnosť otvorené od 26. do 29. októbra, keď podujatie predčasne ukončil silný vietor, ktorý spôsobil pád strechy na Priemyselnom paláci, hlavnom dejisku Designbloku. Nasleduje výrez z toho, čo mali možnosť zažiť návštevníci, ktorí sa rozhodli festival navštíviť v prvých troch dňoch.

Išlo už o devätnásty ročník tejto najväčšej prehliadky dizajnu a módy v strednej Európe a po tretí raz sa jej sídlom stal areál výstavniska Holešovice. Superstudio v impozantnom pravom krídle Priemyselného paláca zastrešuje prezentácie etablovaných firiem a značiek. Openstudio pod gigantickým stanom, na mieste zhoreného ľavého krídla, patrí dizajnérom, štúdiám, menším firmám a školám. Art House v Lapidáriu Národného múzea predstavuje tradične inštalácie na pomedzí dizajnu a umenia zasadené do historickej zbierky sôch a plastík. Okrem týchto miest patria k Designbloku sprievodné podujatia v galériách, butikoch a showrooomoch v celej Prahe. Tento rok to bolo vyše 300 dizajnérov a tvorcov, doterajší rekord Designbloku, ostávalo už len to všetko skonzumovať.

Ako po minulé roky, aj tentoraz mal festival svoju ústrednú tému. Po ročníku s pomerne kritizovaným výberom – sloboda, nasledovali relatívne „neškodné“ témy, šport a tá tohtoročná – jedlo. Podľa slov riaditeľky Designbloku Jany Zielinskej „[j]edlo nielen v zmysle reálnej potravy, ale v širšom kontexte zmyslových zážitkov s ním spojených (...). Potrava pre telo aj srdce.“ Téma jedla mala byť prítomná vo všetkých výstavných priestoroch festivalu, väčšinu vystavovateľov však úplne obišla. Nielen čo sa týka vystavených produktov, téma bola prevažne neviditeľná aj v inštaláciách a dizajne výstavných stánkov. Napriek tomu sa našlo zopár svetlých príkladov prepojenia exponátov s tematikou festivalu. Bola to spolupráca mobilného operátora a troch mladých dizajnérov v expozícii predstavujúcej možnú výrobu čokoládových bonbónov prostredníctvom 3D tlačie. Alebo *ReLife*, kolekcia minimalistických hračiek v tvare sladkostí od dizajnéra Vojtěcha Podlesného, vyrobených z odpadu vzniknutého pri výrobe víriviek firmy UUSPA. Ďalšou dobrou ukážkou bol *TOOL one*, experimentálny koncept zdieľanej jedálne, ktorý vytvoril francúzsky architekt a dizajnér Martial Marquet.

Ak vynecháme možnosti občerstvenia, kde sa teda jedlo vo funkcii témy Designbloku objavilo? V sprievodnom



Ocenená inštalácia firmy TON a stolička Alba.



Odevná značka SOOLISTA v Openstudiu.

programe mu bolo venovaných len niekoľko podujatí, časť piatkového večera alebo cukríkový workshop pre deti. V Designérii, monumentálnej vstupnej hale paláca, dostali príležitosť na tvorivé znázornenie témy dizajnéri Maxim Velčovský a Veronika Jiroušková. Inštalácia *Cukráreň* u Maxima a Veroniky obsahovala nadrozmerne kulisy cukrovíniiek, perníkové chalúčky, kolotoče, cukrovú vatú, nafukovací objekt pre deti a pripomínala skôr trhy, ktoré sa v priestore výstavniska bežne organizujú. V koncepcii nazvanej česká cukráreň sa objavila aj luxusná značka čokolády Rozblijím se či kolotoč pozliepaný z nábytkových kusov a portrétov dizajnérov firmy Vitra. A tiež azda najvýraznejší sponzor festivalu s kaviarňou a nezmyselným zrkadlovým tunelom obalenými heslami ako „priestor, emócia a nekonečnosť“, z dielne dizajnérov Jana Plecháča a Henryho Wielgusa. Ponúka sa otázka, aká je vlastne funkcia témy Designbloku, keďže

zjavne neslúži žiadnemu hlbšiemu koncepčnému zámeru a aj v materiáloch k podujatiu narazíte iba na texty znejúce ako marketingové slogany.

Najvýraznejšie sa téma jedla odrazila na vizuále Designbloku. Ten zobrazoval momentky z farebnej „koláčovej vojny“ študentov tvoriacich výber výstavy Erste Premier Talent Display, novinky tohto ročníka. Kurátormi výberu boli Jana Zielinski a Jiří Macek a medzi sedem talentov sa so svojou kolekciovú Snové priestory zaradila aj absolventka VŠVU Jana Voňková. Podľa organizátorov mal tohtoročný vizuál prepojiť témy jedla, boja a mladých dizajnérov, ktorých podpora je ich dlhodobým cieľom. Tieto témy sa im naozaj podarilo vizuálne prepojiť, keďže fotografie zobrazujú mladých dizajnérov v bielych košeliach bojujúcich jedlom. Výsledný vizuál nepôsobí ani chutne, ani v pražských uliciach „nezasvietil“ tak, ako napríklad v predošlých dvoch ročníkoch.



Pohľad do expozície Superstudia.

Na druhej strane, námet aktuálneho ročníka pomerne dobre vystihuje charakter podujatia – je to hostina, oslava, ktorá má ambíciu zabaviť a spropagovať dizajn ako taký medzi českou verejnosťou. Na to sa však naprieč festivalom nesie možno až príliš silný opar exkluzivity. Priveľa podujatí z programu je len pre pozvaných hostí a veľa z vystaveného dizajnu sa zobrazuje ako objekt túžby určený na obdiv, čím od seba bežného spotrebiteľa paradoxne ešte viac vzdaluje. Takmer to pôsobí, akoby sa organizátori snažili vychovať v českom publiku viac znalcov a zberateľov. K tomu prispieva aj fakt, že medzi vystavovateľmi sa objavili aj galérie umenia s expozíciami obrazov a diela moderného umenia. V minulosti bola Designbloku často vyčítaná žánrová neurčitost' či nevyrovnanosť. Možno práve preto bolo označenie Prague Design and Fashion Week tento rok zmenené na Prague International Design Festival. Označenie festival, v zmysle slávnosti či oslavy, je celkom výstižné. Ku koncepcii festivalu

sa hodí aj množstvo sponzorov, aj kurátorský výber prezentujúci „vedľa seba priemyselný dizajn pre bežnú spotrebu a umelecký dizajn pre zberateľov“.

S festivalovým zameraním ladí aj rétorika podujatia, ktoré má niekoľko pódíí, a tiež svojich *headlinerov* a hviezdy. Tou hlavnou bol tento rok holandský dizajnér Richard Hutten, člen dizajnerskeho zoskupenia Droog, aj keď sa tu ako hosť predstavil už v roku 2010. Počas prezentácie na pódium Reflex stage sa vyjadril, že oproti staršiemu ročníku zaznamenal na tom súčasnom viac firiem a komercie, pričom on sám preferuje tvorivú energiu mladých ľudí. Jeho výstava na jednom z balkónov Superstudia pritom predstavila autorský výber z množstva realizácií pre firmy a značky, napríklad luxusné mosadzné doplnky pre talianskeho výrobcu Ghidini 1961. V materiáloch aj na prezentácii sa často objavoval výrok Richarda Huttena, ktorým rád opisuje svoju tvorivú metódu. Tvrdí, že aj keď sa dizajn tradične zaoberá



riešením problémov, on nerieši problémy, ale vytvára nové možnosti. Priznal, že môže náhodne nejaký problém vyriešiť, ale nikdy to nie je jeho zámer. Možno zhodnotiť, že so svojou dizajnérskou filozofiou skvele zapadá do selekcie podujatia typu Designbloku.

V Superstudiu bolo ďalej možné zhliadnuť inštalácie známych a menej známych českých, zahraničných aj slovenských firiem a značiek, magazínov a sponzorov. Ako to na podobných podujatiach býva, niekedy dizajn výstavného priestoru zatieni samotné produkty a ak je dostatočne atraktívny, publikum zaujme. V Superstudiu tak detské publikum očarila zvonkohra z pivných fliaš a ne jeden nadšenec dizajnu si započoval v črepinovej inštalácii investičnej skupiny Penta, realizovanej štúdiom Olgój Chorchoj. Veľká pozornosť od začiatku smerovala k návratu českej značky Rückl, rodinnej sklárne so 170-ročnou tradíciou výroby brúseného krištálu. Nový život produkcii značky vdýchol jej súčasný umelecký riaditeľ a známy český dizajnér Rony Plesl. Jej nová kolekcia s názvom České nebe si nakoniec aj odniesla hlavnú cenu Designbloku. Za najlepšiu inštaláciu výrobcu bola vyhlásená doslova minimalistická expozícia firmy TON, napriek svojej skromnosti jednoznačne jedna z najpútavejších na festivale. Firma získala aj ocenenie za najlepší nový nábytok, stoličku *Alba*.

Pod stanom Openstudia bol návštevník vtiahnutý do prezentácie dizajnérov, štúdií, módnych tvorcov a školských ateliérov. V súlade s českou tradíciou tu bola vo veľkom zastúpená tvorba zo skla, keramiky a porcelánu, aj módna tvorba a šperk. Zo slovenských škôl sa tentoraz predstavil Ateliér keramiky VŠVU, z projektov tvorcov to boli bio-vázy Markéty Novákovej a Míry Podmanickej, *Lúčetône* (za projektom *Lúčetône* stoja Lenka Mlynarčíková, Ivana Zuskinová a Matúš Opálka) alebo crafting plastics!, aktuálne ocenený na Národnej cene za produktový dizajn cenou Dizajn s pridanou hodnotou. K stálciam Openstudia už patrí české dizajnérske duo LLEV, ktoré na minulom ročníku získalo viacero nominácií a cien. Tento rok im bola opäť udelená cena, za najlepšiu kolekciu bytových doplnkov *Infinite Connection* s podtitulom



Módna prehliadka kolekcie LVx Klatex Lenky Vackovej.



Expozícia Richarda Huttene v Superstudiu.

Doplňky pre život na zemi, z ktorých sa im na nevelkom priestore podarilo vytvoriť harmonickú výstavu. Priestor oproti vchodu patril výstave finalistov medzinárodnej súťaže diplomových prác Diploma Selection. Z prihlásených diplomantov bolo vybraných pätnásť produktových dizajnérov a pätnásť módnych návrhárov, celkovo z desiatich európskych krajín. V produktovej časti zvíťazila konceptuálna kolekcia sýrsko-poľskej dizajnéry Anny Banoutovej, z módnych kolekcií tiež kolekcia poľskej autorky Uty Sienkiewiczovej. Druhé miesto za módnym dizajnom získala absolventka pražskej UMPRUM Lenka Vacková, ktorá vzbudila záujem verejnosti už svojím počínom na predošlom Designbloku. Namiesto vystavenia novej kolekcie sa vtedy rozhodla upozorniť na neudržateľnosť módného priemyslu a zlé pracovné podmienky v textilných továrňach. Jej protestná performance *Fast or Last* bola neprehliadnuteľná: počas piatich dní si pred publikom nechávala na kožu tetovať logá známych

módnych značiek. Boli tetované jej vlastnou krvou, takže po pár týždňoch z kože zmizli, čo je autorkina narážka na pomínutelnosť módnych trendov. S vystúpením sa predstavila aj počas týždňa dizajnu v Miláne v rámci výstavy UMPRUM, ktorá sa zaradila medzi 40 najlepších expozícií ročníka. Tento rok dizajnerka pokračovala v začatej línii, avšak od ironie sa posunula k vlastnému príspevku k riešeniu problému. Výsledkom je módna kolekcia, ktorá je, až na etikety a výšivky, kompletne vytvorená z recyklovanej látky získanej z textilného odpadu. Kolekcia vzišla zo spolupráce s českou firmou, ktorá recykluje a spracúva textilný odpad a využíva ho na výrobu produktov ma priemyselné využitie. Vo firme sa zamestnala ako dizajnerka (vôbec prvá v histórii firmy) a pracuje na spôsoboch ďalšieho využitia textilného odpadu v móde a interiérovom dizajne. „Nechcela som pracovať na ďalšej malej kolekcií vo svojom ateliéri. Išlo mi o to prispieť k väčšej systémovej zmene“, hovorí Lenka Vacková.



Pohľad na výstavu Echoes v galérii Mánes. Foto Silvia Bárđová.

Priestor Designérie s inštaláciou Cukráreň u Maxima a Veroniky. Foto Silvia Bárđová.

Priestor Designérie s inštaláciou Cukráreň u Maxima a Veroniky. Foto Silvia Bárđová.

Priestor Art House je vyhradený pre výstavy dizajnu, ktorý organizátori označujú ako zberateľský či umelecký. Atmosféra a vizuálny kontrast moderných objektov osadených do scenérie historických sôch a architektonických prvkov pôsobia magicky. Čo sa týka kurátorského výberu diel, predstavili sa tu zahraniční hostia festivalu Maarten Vrolijk, Patrick Rampelotto a Frank Tjepkema, aj domáci dizajnéri a umelci. Jiří Pelcl prezentoval novú kolekciu váz, v ktorých kombinuje sklo s materiálmi ako perie, vetvy alebo ženské vlasy. Mnohé z mien vystavených autorov sa tu však opakovali. Napríklad, na Designbloku doslova všadeprítomný Maxim Velčovský vytvoril tento rok inštaláciu na oslavu desiatich rokov značky Lasvit, ktorej je umeleckým riaditeľom. Hromada črepín objektov rozbitých pri výrobe bola situovaná na rovnakom mieste ako jeho predošlá, veľmi podobná inštalácia. Minulý rok bol Velčovský ocenený ako absolútny víťaz Designbloku, za tohtoročnú inštaláciu si vyslúžil aspoň nomináciu. Aj štúdio LLEV, takisto ako minulý rok, patrilo do úzkeho výberu pre Art House. Oproti spomínanej vydarenej prezentácii v Openstudiu tu však pripravilo rozpačitú a nekonzistentnú mydlovú inštaláciu na tému ľudského tela. Poľské dizajnérske duo chmara.rosinke, zaradené medzi zahraničných *headlinerov* tohto ročníka, sa ako hosť Designbloku predstavilo už tretí raz. Aj teraz malo v lapidáriu k dispozícii ten istý veľkorysý priestor ako minulý rok a prezentovalo sa v ňom hlavne svojím konceptom pojazdnej kuchyne ešte z roku 2011.

Novinkou na tohtoročnom Designbloku, ktorá stojí za zmienku, je konferencia Design & Business zameraná na propagáciu dizajnu pre firmy. Zaujímavé výstavy mal možnosť vidieť ten, kto sa vybral aj mimo areálu výstavniska. V galérii Mánes predstavili putovnú výstavu Echoes, prezentujúcu 100 rokov fínskeho dizajnu a architektúry v scénografii, ktorá stavila na interakciu ikonických produktov fínskeho dizajnu a súčasnej tvorby. Galéria UMPRUM hostila výstavu New Domestic Landscapes britského dizajnéra Paula Chamberlaina, ktorá skúmala témy starnutia, zdravotnej starostlivosti a bývania.



Pohľad do expozície Art House v Lapidáriu Národného múzea.

Dizajnér tvorí nábytok a predmety pre seniorov na pomedzí reality a fikcie, ktoré dávajú priestor na „myslenie prostredníctvom vecí“. Z nich vytvára rôzne hypotetické scenáre, ktoré sú síce miestami znepokojujúce, ale podnecujú zaujímavé otázky. Napríklad, ako sa v budúcnosti zmenia naše domovy pod vplyvom nových technológií spojených so zdravotnou starostlivosťou. Designblok by zniesol nepochybne viac výstav podobných tejto.

Ak by sa dal tento ročník Designbloku zhrnúť do jednej vety, znela by, že festival sa zrejme už teraz sústredil na prípravu budúceho, jubilejného ročníka. Verme, že je to tak. Bude zaujímavé sledovať, akým smerom sa bude Designblok profilovať v ďalších rokoch. Aj to, ako využije obrovský kreatívny potenciál tvorcov, ktorý má k dispozícii, a či bude návštevníkov aj naďalej lákať chlebom a hrami, alebo svoje hranice posunie o niečo ďalej. ■



Inštalácia sklenených váz Jakuba Berdycha v Art House. Foto Silvia Bárdová.

Silvia Bárdová je produktová dizajnérka. Pôsobí ako doktorandka na Katedre dizajnu Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach. Zaoberá sa témou nomádskeho dizajnu.



Funkčný prototyp Tatra 603 X, 1967.

Limuzína Tatra 603 X a snívanie o slovenskom coupé

Text Maroš Schmidt

Foto archív Slovenské múzeum dizajnu SCD

Dejiny jednej limuzíny

Začiatkom roku 1963 bola Tatra Bratislava poverená náročnou úlohou – vyvinúť reprezentatívnu vládnu limuzínu, ktorá by nahradila populárnu Tatru 603. Vlajková loď mala mať vo svojej zadnej časti prepracovaný 8-valcový vzduchom chladený motor, dostatok miesta pre posádku, zlepšené jazdné vlastnosti, a najmä nový nezameniteľný tvar. Celý bratislavský závod sa ihneď pustil do práce. Karosár Fridrich Hudec a štylista Ján Oravec v rekordnom čase nakreslili stovky ideových návrhov novej Tatry. Oravec poučený z predchádzajúcej práce na modernizácii T-603, pri ktorej mu bolo zdôrazňované, aké nákladné je vyvinúť a vyrobiť nové reflektory, zvolil cestu sklápacích svetiel. Vytvoril model 1 : 1 s pôsobivým tvarovým riešením prednej časti bez rušivých svetlometov, ktoré sa mali vyklápať špeciálnym lankovým mechanizmom ovládaným pod prístrojovou doskou. Oravcov návrh, ktorý bol vyhotovený v lamináte v mierke 1 : 1 dostal označenie X1. Čoskoro sa ozvali hlasy kritikov, ktoré hovorili o kazovosti vyklápacieho mechanizmu a prílišnej hranatosti karosérie. Ivan Mičík, ktorý viedol konštrukčné oddelenie, preto opäť prizval do tímu uznávaného výtvarníka architekta Otakara Diblíka z Brna. Zásadnou výhradou k Tatre 603 X1, ktorá mala krátku zadnú kapotu, bol zlý prístup k motoru, napríklad pri výmene sviečok. Argumenty o montážnom otvore za zadnými sedadlami neboli prijaté, a tak sa dvojica Oravec a Diblík pustila do druhého variantu.

Všetko mohlo byť inak, keby...
Dejiny vývoja motorových vozidiel na Slovensku sú smutno-krásne. Unikátne tvarové a konštrukčné riešenia väčšinou končili smutným zaparkovaním prototypu medzi štyri steny zabudnutia. Našťastie existujú ešte ľudia, kresby a fotografie, vďaka ktorým môžu ožiť krásne príbehy z tvorby, ktorá bola neopakovateľná. V Bratislave si na začiatku šesťdesiatych rokov štylisti, karosári, konštruktéri a motorári siahli na automobilový Olymp. Vyvinuli funkčný prototyp reprezentatívnej limuzíny Tatra 603 X. Keď začali pred 50 rokmi snívať o jeho coupé verzii, ktorú v roku 1963 nakreslil Ján Cina, bolo všetko už dávno stratené.



Laminátový model T 603 X1, 1963.

Laminátový model T 603 X2, 1963.

Laminovanie modelu T 603 X3, 1963.

Laminátový model T 603 X4, 1963.



X1 nie. X2 nie. X3 nie. X4 nie.

Po projekte X1 ostala kopa hlíny, ktorú za krátky čas dvojica premenila na nové tvarové riešenie. Diblík navrhol otočiť C stĺpik do negatívneho sklonu, ktorý by predĺžil zadnú kapotu, a tak umožnil bez obmedzenia komfortu posádky dokonalý prístup k motoru.¹ Stále to však nebolo ono. Pri automobiloch Tatra boli všetci zvyknutí na zaoblené tvary. X2 bola príliš odvážna a málo zaogulatená. X3, na ktorej tiež pracovali, bola síce zaoblenejšia, napriek tomu nezavládla v Tatrách Bratislava všeobecná spokojnosť s tvarom automobilu. Štvrtý pokus o víťazný návrh bol priamo od Diblíka. Vysnívaný tvar, ktorý si priniesol z Brna, začal ihneď modelovať v mierke 1 : 10, a tak ako všetky ostatné, ho preniesol do veľkého modelu v mierke 1 : 1. Maketa Tatra 603 X4 dostala nezvyčajnú karosériu so splývajúcou zadnou časťou a svoj návrh nazval Crystal. Rovnaké meno mal aj Diblík o pár rokov neskôr sériovo vyrábaný traktor Zetor Crystal 8011. Rok po X4 prišla automobilka Renault s modelom 16. Na rozdiel od X4 mal Renault 16 motor vpredu a poháňanú prednú nápravu. Tvorca Renaultu 16, Philippe Charbonneaux, s najväčšou pravdepodobnosťou od Diblíka neobkresľoval, no základné črty karosérie sú celkom podobné neúspešnému návrhu Tatra 603 X4. Konštruktér Tibor Sýkora priniesol do závodu nový spôsob výroby prototypov z laminátu. Vďaka tomu sa z každého modelu realizovala laminátová maketa v mierke 1 : 1. Sýkora mal bohaté skúsenosti zo stavby laminátových kajakov, ktoré dokázal preniesť aj do laminátových škrupín automobilov. Každá maketa bola postavená na rúrkovom ráme, osadená plexisklovými oknami, reálnymi kolesami s bielymi bočnicami, svetidlami a chrómovými doplnkami. Makety tak nadobudli vzhľad skutočných automobilov.



Ján Oravec a Otakar Diblík pri X1, 1963.

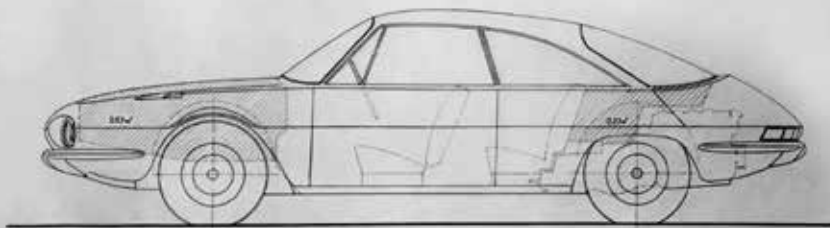
„Janko, to je to, na čo som čakal!“

Na projekte X1 až X4 spolupracoval aj Ján Cina, absolvent Strojníckej fakulty Vysokej školy technickej v Bratislave a Vysokého učení technického v Brne so špecializáciou stavba motorových vozidiel, ktorý ku každému návrhu pripravil možné konštrukčné riešenia hlavných uzlov a detailov samonosných karosérií. V decembri 1961 nastúpil Ján Cina spolu s Pavlom Hudecom a Mariánom Zigom do Vývoja motorových vozidiel v bratislavskej Tatre pod vedením Ivana Mičíka. Ako nováčik dostal v roku 1962 za úlohu vyriešiť niektoré menšie konštrukčné úlohy na nízkopodlažnom vozidle Tatra 603NP a taktiež na mikrobuse s podobnou koncepciou a predným pohonom Tatra 603MB. O rok neskôr už pracoval na X-kách. Mičík vytvoril tím štylistov a konštruktérov karosérií, ktorý zabezpečoval rýchlu a kvalitnú realizáciu. Blížil sa koniec roka 1963 – čas výberu víťazného návrhu a Mičík nebol spokojný so žiadnym zo štyroch návrhov. „V tom roku som prvýkrát nešiel na Vianoce k rodičom do Šarišskej Poruby,“ spomína na začiatky navrhovania reprezentatívnej limuzíny Cina². „V novej garsónke pri Štrkovci na Herlianskej ulici v Bratislave som strávil večery medzi Vianocami a Novým rokom nad papiermi, ktoré som zaplňal skicami následníka Tatry 603. V práci som skicovať nemohol, pretože to nebolo mojou náplňou. Kreslil som výhradne doma.“

V januári 1964 mal Cina už jasnú predstavu o tvare vozidla a pustil sa do kreslenia bočných pohľadov v mierke 1 : 10. Keďže nemal pauzovací papier, nakreslil ich na priesvitný baliaci papier. Idea vychádzala z potreby veľkorysého vnútorného priestoru, čomu prispôbil aj rázvor osí kolies (2 900 mm). V jeho kresbách vynikala aerodynamická čistota návrhu. Sám mal k aerodynamike ako pilot vetroňov blízko a rozumel jej. Keď v polovici januára 1964 predstavil svoje návrhy na projekt X vedúcemu vývoja Ivanovi Mičíkovi, ten si ich v rýchlosti prezrel a spontánne zvolal: „Janko, to je to, na čo som čakal!“ Nariadil urýchlene prichystať všetko na vyhotovenie modelu 1 : 10 a makety v skutočnej veľkosti, presne tak ako pri predošlých štyroch návrhoch. Na Cinovej koncepcii z apríla 1964 bolo pozoruhodné riešenie, ktoré išlo nad rámec klasickej limuzíny. Univerzálny koncept jednotnej platformy vynikal najmä nadčasovou karosériou a mimoriadnou modularitou. Predná časť zjednocovala modelový rad, pričom nenáročnou modifikáciou zadnej časti alebo upravením rázvoru osí kolies bolo možné vytvárať varianty combi a coupé. Zaujímavosťou je aj návrh superšportového vozidla na danom podvozku. Víťaz internej súťaže novej vládnej limuzíny bol jasný. Nový návrh dostal označenie T603 X5 a práce na prototype sa začali veľmi rýchlo. Kolegovia Oravec a Diblík ochotne poskytli pri modelovaní pomoc, rady i nástroje. Cina vlastnoručne vymodeloval z hliny model X5 v mierke 1 : 10. „Veľa som odpozoroval od kolegov a pomohli mi aj moje skúsenosti zo stavby leteckých modelov,“ hovorí Cina a detailne opisuje výrobu makety, „Ján Oravec potom urobil negatívnu formu zo sadry, z ktorej vyhotovil pozitívny sadrový odliatok modelu. Medzitým v dielni vyrobili ďalší rám pre maketu v skutočnej veľkosti a obložili ju sochárskou hlinou. Na obrovskej rysovacej doske sme nakreslili základné obrysy v troch pohľadoch prevzaté z malého modelu a zväčšené na reálnu veľkosť. S pomocou Tibora Sýkora boli nakreslené a vyrobené šablóny obrysov karosérie – priečne a pozdĺžne, každých 10 cm. Na rúrkový rám prišla veľká masa hliny v hrubom tvare, z ktorej som modeloval svoj návrh v mierke 1 : 1.“

Posledná bude prvá

Realizácia makety bola pod veľkým časovým tlakom. Všetci pomáhali, aby sa stihol dohotoviť aj návrh s interným označením X5, s ktorým sa pôvodne nepočítalo. Termín výberu víťazného návrhu sa blížil. „Strávil som pri modelovaní v dielni mnoho dlhých dní a nocí. Často som odchádzal po polnoci a ráno vstával priskoro. Svoj návrh som privádzal k životu s nadšením, bez nároku na únavu alebo rezignáciu. Veril som, že aj keď je X päťka zhotovená ako posledná, bude vyhodnotená ako prvá. Nevedel som sa dočkať konštrukčnej práce na jej samonosnej karosérii,“ spomína Cina. Dokončenú hlinenú maketu Sýkora opatrne potiahol staniolom a pripravil na laminovanie škrupiny. Laminátová maketa v mierke 1:1 bola zakrátko hotová. Porota vybrala Cinov návrh T603 X5 ako jediný pre stavbu funkčného automobilu s novým kratším **označením T603 X**. Návrh akceptovala prakticky bez zmien. Jediné, čo sa časom upravilo, boli nasávače vzduchu na zadnej kapote a blinkre na blatníkoch. Začala sa práca na konštrukcii. „Na veľkej doske mimo tvaru sa zakresľovali súbežne všetky ostatné komponenty vozidla, ako motor, prevody, predná a zadná náprava a ďalšie,“ hovorí vedúci projektu Ján Cina a dodáva, „hlavné uzly konštrukcie som skicoval v perspektívnych pohľadoch. S pomocou ďalších v skupine sme ich prekreslili do skutočnej veľkosti v troch pohľadoch. Odtiaľ si jednotliví konštruktéri prenášali údaje na svoje rysovacie dosky a tvorili detailné výkresy pre výrobu komponentov karosérie v dielni.“ O výkresy a dokumentáciu sa pod vedením Fridricha Hudeca starali predovšetkým konštruktéri: Tibor Sýkora, Milan Zúbek, Stanislav Moncman, Otto Ganóczi a iní. Modely 1 : 10 zo sadry odlieval Ján Oravec, autor prednej a zadnej nápravy bol Pavol Hudec pod vedením Romana Močkoňa. Autorom zníženého motora bol Radek Chrást a kolektív pod vedením Milana Plačka.



Tatra T 606 X coupé, technický výkres, 1964.

Laminátová maketa T 603 X5, 1964.

Tatra 603 X funkčný prototyp, 1967.

- 1 Takéto riešenie bolo vo svete práve v týchto rokoch veľmi populárne napríklad na vozidlách Ford Anglia alebo Citroën Ami 6.
- 2 Z rozhovoru s Jánom Cinom, 16. júl 2016.
- 3 Situácia v Československu začala byť po invázii vojsk Varšavskej zmluvy v auguste 1968 neznesiteľná. Mnoho ľudí odišlo do zahraničia, medzi nimi aj vedúci skupiny motorov Milan Plačko, ktorý emigroval do Kanady. V roku 1970 ho nasledoval i Ján Cina, ktorý po odchode do Kanady pracoval vo firme Budd Automotive Canada ako výrobný inžinier-technolog. V ďalších rokoch sa zamestnal ako vývojár v kanadskej pobočke americkej firmy Omark, kde získal aj medzinárodné uznanie.
- 4 Coupé vznikalo počas Československa a označenie „slovenské coupé“ sa v tom čase nepoužívalo. Tento výraz sme v Slovenskom múzeu dizajnu zaviedli na lepšiu identifikáciu výrobkov v rámci výskumu dejín dizajnu na Slovensku.

Koniec sľubného začiatku

Všetko nasvedčovalo tomu, že sa na rad dostali aj varianty 603 X, ktoré počítali s unifikovanými karosárskymi dielmi. Skice dvojdvierového coupé a STW combi odniesol nadšený Mičík Jánovi Oravcovi a požiadal ho o vyrobenie sadrových makiet v mierke 1 : 10. Projekt nadobudol zmysluplné rozmery a z pôvodne reprezentatívnej limuzíny sa rodil univerzálny koncept automobilu vyššej strednej triedy, ktorý by svojimi variantmi uspokojil najrôznejšie nároky spotrebiteľov. V dielni bola zatiaľ vyrobená drevená maketa Tatry 603 X – kópia laminátovej. Drevo pokryli na kritických miestach zmesou kovového prášku a živice, aby dosiahli

tvrdší povrch na ručné vyklepávanie vonkajších panelov karosérie. V návale práce sa takmer zabúdalo na interiér, aj keď maketa vnútorného priestoru so sedadlami už stála. „Chcel som čo najlepšie zladíť interiér s tvarom exteriéru, predovšetkým prístrojovú dosku,“ hovorí Cina. „V júni 1965 som urobil niekoľko skíc prístrojovej dosky a predložil ich Ivanovi Mičíkovi na posúdenie. Spočiatku nebol čas, neskôr sa to odložilo a nakoniec mi bolo povedané, aby som sa nerozptyľoval interiérom a plne sa venoval práci na konštrukčnej časti karosérie.“ Snaha zachovať integritu a harmóniu celého vozidla vyšla nazmar. V novembri 1965 sa v Turíne konal 47. autosalón – Salone dell' Automobili Torino. Mičíkovi udrelo do oka nové Maserati Quattroporte v modrej metalíze s bielym interiérom (dizajnér Pietro Frua). Auto si práve vtedy skúšal VIP klient a veľký fanúšik Maserati, iránsky šáh Mohamad Rezá Šáh Pahlaví. V Mičíkovej kancelárii sa čoskoro objavil aj prospekt Porsche 911, otvorený na strane s prístrojovou doskou. O interiéri bolo rozhodnuté. Bude v bielej koži a prístrojová doska bude hranatá s množstvom budíkov. Hoci Oravec, ktorý bol poverený návrhom interiéru, priniesol podobné návrhy, ako pôvodne kreslil Cina, musel realizovať predstavu z prospektu. Modrú metalízu na Tatru 603 X nastriekal lakovnícky majster pán Krajčo a sedadlá z bielej kože ušil Fritz Hochschorner. Prístrojová doska bola neskôr z rôznych strán podrobená nelútostnej kritike. Vyčítali jej najmä to, že sa do celkovej tvarovej koncepcie vozidla nehodí. Práce na Tatre 603 X pokračovali ďalej. Z Tatry Kopřivnice prišli viackrát delegácie na tzv. previerku pokroku a aj technologovia na posúdenie vyrobiteľnosti karosérie. Mičík však Cinu k stretnutiam ani raz neprizval. V druhej polovici roku 1966, keď bolo auto vo väčšej miere postavené a hlavné konštrukčné uzly a nosný skelet karosérie vyriešené, odchádzajú Ján Cina, Ján Zúrik a neskôr i Pavol Hudec na Katedru spaľovacích motorov a stavby lodí na Slovenskú vysokú školu technickú. Tu pod vedením vedúceho katedry Jaroslava Urbana aj spolu s ostatnými pedagógmi rozšírili výučbu o stavbu a konštrukciu motorových vozidiel.



Laminátová maketa T 603 X5
Eugen Rakonca, Frídrieh Hudec,
Ivan Mičík, Ján Cina, Ján Oravec, 1964.

Coupé s krížikom po funuse

Po odchode³ veľkej časti konštruktérov z Tatry Bratislava sa nepodarilo Ivanovi Mičíkovi presadiť funkčný prototyp 603 X do výroby. Všetko, čomu celé tie roky verili, sa rozplynulo za pražskými tapacírovanými dverami. Presný dôvod stopnutia projektu nie je známy a tie, ktoré sa šepkajú, vyznievajú veľmi hlúpo. Na veľkej porade v Prahe vraj zazneli tvrdé slová na adresu bratislavskej Tatry. Národnostný rozkol bol síce na prvý pohľad marginálny, ale svojou kvapkou oleja rozpútal následný oheň. Labutia pieseň akosi nemala konca a napriek tomu, že bol projekt 603 X v troskách, hlavné skúšky jazdných vlastností vozidla prebiehali ďalej. Už koncom mája 1967 sa uskutočnilo prvé oficiálne rokovanie s talianskou karosárňou Vignale v Kopřivnici. Na povrch sa dostali informácie, že už v roku 1966 sa so zástupcami kopřivnickej Tatry stretli Nuccio Bertone a Giovanni Michelotti. Mičíkovo rozhodnutie začať práce na Tatre 603 X Coupé mnohým pripadalo doslova ako fatamorgána. Tatra Bratislava bola v tom čase personálne oslabená a zároveň ponížená. V záverečnej fáze projektu 603 X dostal Ján Oravec za úlohu prebudíť projekt coupé k životu. Oprášili sa návrhy Jána Cinu z roku 1963 a začalo sa uvažovať nad stavbou laminátovej makety 1:1. Oravec navrhol zaujímavé varianty zadných častí coupé, ktoré boli spracované do technických výkresov a sadrových modelov v mierke 1:10. Začal sa snívať sen, ktorý nemal dlhé trvanie. Tatra Kopřivnice definitívne schválila projekt T613 s karosárňou Vignale a sen o slovenskom coupé sa definitívne skončil.

Štart coupé?

Dejiny prvého slovenského coupé⁴, ktoré malo vďaka svojej 4-dverovej „sestre“ potenciál sériovej výroby, skládame z kresieb, technických výkresov, modelov a útržkov spomienok priamych účastníkov vysnívaného projektu, ktorý začal Cinovým návrhom v roku 1963 a rozpačito pokračoval v roku 1967: Jána Cinu, Milana Zúbecka, Tibora Sýkoru, Radovana Chrásta. Veľa cenných informácií a dokumentov poskytol aj syn Jána Oravca. Niektorí z nich sú ochotní nielen spomínať, ale opätovne sa na projekte aj podieľať a dosnívať do laminátovej makety v mierke 1:1 to, čo sa vplyvom negatívnych ľudských a politických faktorov pred polstoročím v podstate ani reálne stavať nezačalo. Jedinečná možnosť sadnúť si opäť za stoly, rysovacie dosky, otvoriť dielňu a začať pracovať je natoľko výnimočná, že si zaslúži profesionálne filmové spracovanie. Aj preto sme oslovili Pavla Jeleneka, ktorý spolu so svojím tímom zaznamenáva každý pohyb na prípravných prácach budúceho automobilového exponátu. Možno vzácnejší ako samotný model, je jeho vznik a spolupráca dvoch generácií automobilových konštruktérov a dizajnérov na spoločnom projekte.

Tatra v Moste

Pomyselný závod Tatra Bratislava sa po 50 rokoch presúva do FormLABu (Most pri Bratislave), v ktorom pod vedením absolventa VŠVU – Ateliéru transport dizajnu Petra Zelmana vznikne na 2 roky zázemie na vytvorenie laminátovej makety slovenského coupé v mierke 1:1 – podľa návrhu Jána Cinu z roku 1963 aj s jeho pôvodným návrhom interiéru. Slovenskému múzeu dizajnu sa podarilo pre projekt získať aj ďalších absolventov odboru transport dizajn, ktorí majú za sebou pestrú paletu návrhov pre domácu i zahraničnú automobilovú produkciu. Digitálny 3D model a prípravu dát na frézovanie vytvorí Tomáš Malý a na finalizácii samotného modelu bude pracovať Juraj Mitro. Most pri Bratislave sa tak na niekoľko rokov stane mostom medzi dvomi generáciami automobilových nadšencov. Ambícia funkčného automobilu je zatiaľ vzdialená našim finančným a technickým možnostiam, no túto ideu v Slovenskom múzeu dizajnu SCD určite neopúšťame. Stavba laminátového modelu v mierke 1:1 bola vďaka Tiborovi Sýkorovi v závode Tatra Bratislava dobrým zvykom a prispela k formálnej dokonalosti prezentovaných návrhov. Rovnako chceme postupovať aj my. Uvedomujeme si, že práve teraz je možno posledná šanca, aby sa ľudia z bratislavského závodu Tatra stretli a spoločne s nami, aj vďaka hlavnému reklamnému partnerovi projektu Tatra 603X coupé **J&T Banke**, tento viac ako 50-ročný automobilový sen uskutočnili. ■

Maroš Schmidt je dizajnér, kurátor a teoretik slovenského dizajnu. Pracuje ako vedúci v Slovenskom múzeu dizajnu SDC.

Redakcia: Článok Maroša Schmidta prináša nové a odlišné fakty o vývoji osobného automobilu Tatra 603 X, ako boli uvedené v príspevku Ivana Schustera Projekt T 603 X v časopise *Designum* 2/2012, s. 60-65. Všetky uvedené skutočnosti boli konzultované s Jánom Cinom, keďže v čase vývoja T 603 X, čiže od začiatku roku 1963 do augusta 1966 Ivan Schuster v Tatre Bratislava nepracoval, takže nebol prítomný pri vývoji tvaru a konštrukcie Tatry 603 X.

Nové skutočnosti o prvom umelecko- priemyselnom múzeu v Bratislave

Text Klára Prešnajderová

Foto archív Slovenského múzea dizajnu SCD,
Universitätsbibliothek Heidelberg, archív autorka



Prospect čítárne umelecko-
priemyselných časopisov

Dejiny moderného umeleckopriemyselného hnutia,¹ ktoré sa v druhej polovici dvadsiatych rokov minulého storočia formovalo okolo Obchodnej a priemyselnej komory v Bratislave, si v posledných rokoch získava čoraz väčšiu pozornosť odborných kruhov. Nejde pritom iba o Školu umeleckých remesiel, ale aj o ďalšie, často len krátkodobé aktivity, ktoré si kládli za cieľ hospodárske a kultúrne pozdvihnutie Slovenska cez modernú priemyselnú výrobu. Medzi takéto ambiciózne, v konečnom dôsledku však neúspešné projekty patrila aj snaha Antonína Hořejša o založenie prvého umeleckopriemyselného múzea v Bratislave. Hoci táto iniciatíva už bola na základe dokumentov z jeho osobného fondu opísaná,² po prihliadnutí na iné zdroje sa objavujú skutočnosti, ktoré poukazujú na to, že prvé umeleckopriemyselné múzeum neskončilo iba vo fáze konceptu. Je možné dokonca tvrdiť, že svoju verejnú činnosť v istej forme začalo.

V čítarni môžete čítať tieto časopisy:

Archeolog. památky	Innendekoration
Architekt	Kámen
Archiv für Buchbinderkunst	Heramische Rundschau
Archiv für Grafik	Knihaž
Auslage	Kunst u. Künstler
Bauhaus	Le jardin de modes
Baumeister	L'art vivant
Bibliofil	Mališské listy
Bratislava	Neue Dekoration
Cahier d'arts	Panorama
Cicéron	Pantheon
Časopisy modné	Propaganda
Časopisy obrázkové	Prúdy
Časopisy denné	Reclame
Český čas. historický	Red
Die Dame	Slov. Grafia
Dilo	Slov. Pohľady
Die deutsche Kunst u. Dekor.	Slov. remeselník
Die Form	Sovremenja architektura
Das schöne Heim	Stavba
Das neue Frankfurt	Stickereien u. Spitzen
Das neue Berlin	Truhlářské listy
Die Kunst	Typografia
Fotograf. obzor.	Typogr. Mitteilungen
Gebrauchsgrafik	Umění
Horizont	Výtvarné snahy
Hospodárske rozhľady	

PROSPEKT: NÁVRH L. FULLA.

od Ľudovíta Fullu, zverejnený v *Slovenskej Grafii*, 1930. Súkromný archív L. Longauera.



Obálka časopisu *Gebrauchsgraphik*, 1930. Súkromný archív autorky.



Obálka časopisu *Neue Dekoration*, 1931. Staatsbibliothek zu Berlin.

Založenie prvého umeleckopriemyselného múzea na Slovensku

Pre Slovensko predstavovalo 10. výročie založenia Československej republiky jedinečnú príležitosť na presadenie iniciatív, ktoré by sa za normálnych okolností realizovali iba veľmi pomaly. Toto významné jubileum šikovne využila aj Obchodná a priemyselná komora v Bratislave na oficiálne založenie dvoch mimoriadne potrebných, avšak ešte stále chýbajúcich inštitúcií – Školy umeleckých remesiel (ŠUR) a umeleckopriemyselného múzea. Na čelo umeleckopriemyselného múzea sa postavil Antonín Hořejš, v tom čase referent Obchodnej a priemyselnej komory v Bratislave zodpovedný za umelecký priemysel. Kým ŠUR sa pod vedením Josefa Vydru vypracovala v priebehu niekoľkých rokov na jednu z najprogressívnejších umeleckých škôl v regióne, Hořejš nedokázal svoje múzeum nikdy reálne otvoriť. Zo zachovaných koncepcií je však zrejmé, že nemal v úmysle

založiť tradičné umeleckopriemyselné múzeum, ktoré by vo svojich zbierkach prezentovalo prierez dejinami umeleckého remesla a priemyselnej výroby na Slovensku a v zahraničí. S prihliadnutím na najmodernejšie trendy sa pod jeho vedením začala v Bratislave budovať inštitúcia, ktorá mala byť „novým ústavom tohto druhu v Európe.“³ Jeho snaha výchovne pôsobiť na výrobcov a konzumentov mala mať výrazne medzinárodný a aktuálny rozmer. Tomu zodpovedal hlavný cieľ múzea, ktorý v pripravovaných stanovách charakterizoval takto: „Muzeum pružne informuje o vývoji a premenách vkusu a svetového názoru vo výrobe, aby výrobné stavy v obvodu jeho pôsobnosti mali možnosť včas sa prispôbiť požiadavkom konzumu.“⁴ Mnoho o charaktere plánovaných zbierok napovedá aj Hořejšova posledná koncepcia, v ktorej deklaroval snahu, „opiera[ť] sa o výrobu a tvorbu posledných 50 rokov.“⁵ Hoci tento dôraz na prítomnosť, resp. bezprostrednú minulosť môže na prvý pohľad pôsobiť radikálne, odráža medzinárodné

- 1 Tento výraz používal Antonín Hořejš pre modernizačné hnutie, ktoré stálo nielen za vznikom Školy umeleckých remesiel, ale aj za založením pobočky Sväzu československého diela v Bratislave a za snahou o založenie prvého umeleckopriemyselného múzea na Slovensku. Pozri HOŘEJŠ, A.: Nový umelecký priemysel. Z katalogu košickej výstavy Sväzu československého diela. *Slovenská Grafia* 2, 1930, č. 4, s. 20 – 22.
- 2 Dagmar Poláčková a Zuzana Šidliková vychádzali vo svojom výskume predovšetkým z osobného fondu Antonína Hořejša, ktorý sa momentálne nachádza v Štátnom archíve v Bratislave, konkrétne v rámci Oddelenia mestských fondov. Pozri POLÁČKOVÁ, D.: *Nedokončený projekt slovenského umeleckopriemyselného múzea alebo dočasne stabilná existencia v rozptýlení*. Kočenka Slovenskej národnej galérie v Bratislave, 2009, s. 17 – 41. / ŠIDLÍKOVÁ, Z.: *Umeleckopriemyselné múzeum na Slovensku v roku 1928?* *Designum* 16, 2010, č. 2, s. 14 – 17.
- 3 Štátny archív v Bratislave, Oddelenie mestských fondov, Osobné fondy, PhDr. Antonín Hořejš, 1927 – 1932 Úradná činnosť, škatuľa č. 3, list mestskému zastupiteľstvu z 20. 10. 1931.
- 4 Štátny archív v Bratislave, Oddelenie mestských fondov, Osobné fondy, PhDr. Antonín Hořejš, 1927 – 1932 Úradná činnosť, škatuľa č. 3. Rukopis stanov.
- 5 Štátny archív v Bratislave, Oddelenie mestských fondov, Osobné fondy, PhDr. Antonín Hořejš, 1927 – 1932 Úradná činnosť, škatuľa č. 3. List mestskému zastupiteľstvu z 20. 10. 1931.



Obálka časopisu *Typographische Mitteilungen*, 1931. Súkromný archív autorky.



Obálka časopisu *Le Jardin des Modes*, 1934. Súkromný archív autorky.

diskusie, ktoré v tomto období rezonovali v najprogresívnejších kruhoch v Nemecku a na ktoré Hořejš vo svojej rozmanitej činnosti nadväzoval.⁶ Zo zachovaných archívnych dokumentov síce možno predpokladať, že sa v priebehu prvých troch rokov od založenia múzea podarilo zbierku aspoň čiastočne vybudovať, nezachovali sa však žiadne zmienky o konkrétnych objektoch a výrobcoch v nej zastúpených. Nie je ani známe, kde nakoniec skončila a či vôbec niekedy bola vystavená. Napriek tomu nemožno hovoriť o projekte, ktorý zostal iba na papieri. Vo svojej koncepcii Hořejš od začiatku počítal s vybudovaním komplexnej inštitúcie zameranej na osvetu širokej verejnosti. Okrem expozície malo múzeum zahŕňať aj verejne prístupnú knižnicu, za budovanie ktorej bol z funkcie správcu zbierok a umeleckopriemyselnej knižnice⁷ aj osobne zodpovedný. Hoci sa vo fonde Antonína Hořejša nenachádzajú k plánovanej knižnici žiadne dokumenty, bola to práve ona, ktorou sa v roku 1929 oficiálne začala verejná činnosť múzea.

Čítareň časopisov Obchodnej a priemyselnej komory

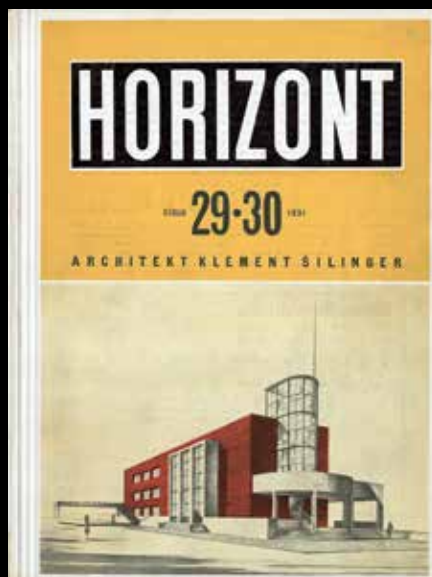
„UMĚL.-PRŮMYSLOVÉ MUSEUM OBCHODNÍ A ŽIVNOSTENSKÉ KOMORY V BRATISLAVĚ vstupuje v činnosť zvolením jeho prvého kuratoria. Prakticky zahájilo své působení zřízením čítárny uměleckých časopisů. Je umístěna zatím v budově Umělecké Besedy u dunajského mostu, kde ji Beseda doplňuje rovněž časopisy, které sama předplácí a získává. Nový ústav musejní bude orientován naprosto moderně, jako slovenské ústředí živé práce v oboru užitkové výroby. Přejeme mu k zahájení činnosti nejen zdar, ale také mnoho brzkých úspěchů, které se jistě dostaví, poněvadž slovenská země je novým snahám přístupnější než bývalé země historické, hlavně než Čechy s Prahou v čele.“⁸

Týmto krátkym textom upozorňoval v novembri 1929 pražský časopis *Výtvarné snahy* na spustenie činnosti bratislavského umeleckopriemyselného

- 6 Podobná požiadavka na reformu umeleckopriemyselných múzeí, resp. na budovanie nových „múzeí súčasnosti“, ktoré by širokej verejnosti prezentovali príkladnú dobovú, masovú výrobu, sa vo februári 1929 objavila v časopise *Das neue Frankfurt*. O niekoľko mesiacov neskôr sa diskusia presunula na stránky časopisu nemeckého Werkbundu *Die Form*.
- 7 Štátny archív v Bratislave, Oddelenie mestských fondov, Osobné fondy, PhDr. Antonín Hořejš, 1927 – 1932 Úradná činnosť, škatuľa č. 3, Návrh na vymenovanie kuratória pre umeleckopriemyselné múzeum obchodnej a priemyselnej komory v Bratislave.
- 8 Poznámky. *Výtvarné snahy* 11, 1929, č. 7, s. 128.
- 9 Zprávy, kritiky, výstavy. *Slovenská Grafia* 2, 1930, č. 1, s. 7.



Obálka časopisu *Výtvarné snahy*, grafický návrh Ladislav Sutnar, 1928. Archív Ivy Mojžišovej, SMD.



Obálka časopisu *Horizont*, 1931. Archív Ivy Mojžišovej, SMD.



Obálka časopisu *Das neue Frankfurt*, 1930. Universitätsbibliothek Heidelberg.

múzea. V januári 1930 avizovala otvorenie čítarne umeleckopriemyselných časopisov Hořejšova *Slovenská Grafia*.⁹ V máji toho istého roka tu bol publikovaný aj prospekt od Ľudovíta Fullu, ktorý svojou grafickou úpravou v štýle novej typografie na prvý pohľad prezrádzal moderné zameranie bratislavskej čítárne. Už samotný zoznam 50, prevažne zahraničných časopisov, musel vo svojom období pôsobiť na návštevníka ako okno do veľkého sveta. Pri bližšom pohľade na ponúkané tituly je zrejmé, že Antonín Hořejš mal nielen výborný prehľad o medzinárodnom dianí, ale aj snahu cez najlepšie súdobé umeleckopriemyselné periodiká prezentovať bratislavskému čitateľovi výlučne moderné názory na tvorbu.

Výraznú skupinu tvorili už etablované umelecké časopisy, ako *Deutsche Kunst und Dekoration*, *Innendekoration*, *Die Kunst* alebo *Architekt*, ktoré už na prelome storočí patrili k najvýznamnejším propagátorom modernej architektúry a úžitkového umenia. Popri týchto

tradičných zástancoch moderny sa tu nachádzali aj výsostne aktuálne časopisy súvisiace s rôznymi oblasťami reklamy, ako napríklad *Gebrauchsgraphik* – nemecko-anglický časopis pre úžitkovú grafiku, ktorý svojím medzinárodným zameraním a nadpriemernou kvalitou tlače slúžil ako zdroj inšpirácie prakticky pre celú Európu. Odbor aranžérstvo výkladných skriň bolo zastúpené nemeckými časopismi *Auflage* a *Neue Dekoration*, pričom práve ten druhý vychádzal pod taktovkou vedúceho aranžérskeho oddelenia na berlínskej Reimann-Schule. Nechýbal ani najvýznamnejší časopis nemeckých kníhtlačiarov *Typographische Mitteilungen*, ktorý dal v roku 1925 priestor Janovi Tschicholdovi a spustil tak celoeurópsku diskusiu o modernej typografii. Módu európskych metropol prinášali parížsky časopis *Le Jardin des Modes* a jeho berlínsky konkurent *Die Dame*.

Aké tendencie v umeleckom priemysle mal Antonín Hořejš na mysli, keď hovoril o potrebe informovať o svetovom

názore vo výrobe, sa ukazuje pri bližšom pohľade na ďalšiu skupinu časopisov. Najvýraznejšie zastúpenie v čítárni Obchodnej a priemyselnej komory v Bratislave mali totiž progresívne nemecké a české periodiká patriace do širokej siete neskorej avantgardy. Spájali ich najmä absolútny dôraz na modernosť, čo sa prejavovalo aj na ich grafickej úprave. Dôsledné uplatňovanie princípov novej typografie pritom ešte ani koncom dvadsiatych rokov minulého storočia nebolo samozrejmosťou a znamenalo vedomé prihlásenie sa k hodnotám avantgardy. Z českých periodík boli k dispozícii už spomínané *Výtvarné snahy*, ktorých obálku upravoval Ladislav Sutnar, brniansky architektonický časopis *Horizont*, ako aj časopisy *Stavba* a *ReD*, cez ktoré Karel Teige do Československa prinášal najmodernejšie medzinárodné dianie. Z nemeckej tvorby nesmeli chýbať *Die Form*, oficiálny orgán nemeckého Werkbundu, *Das neue Frankfurt*, časopis spojený s masovou výstavbou sídlisk vo Frankfurte a *bauhaus*, školský časopis



Obálka časopisu *Die Form*, 1930. Súkromný archív autorky.



Obálka časopisu *Cahiers d'Art*, 1931. Archív SMD.



Obálka časopisu *Slovenská Grafia*, grafický návrh Ľudovít Fulla, 1931. Archív SMD.

slávneho Bauhausu. Za zmienku určite stojí, že práve *Das neue Frankfurt* je považovaný za prvý časopis, ktorý vo svojej grafickej úprave striktnie uplatnil princípy novej typografie.¹⁰ V bratislavskej knižnici túto silnú trojicu dopĺňal jeho berlínsky náprotivok *Das neue Berlin*, časopis parížskej avantgardy *Cahiers d'Art*, ako aj ruský architektonický časopis *Sovremennaja architektura*. Práve o ňom sa Karel Teige vyjadril, že to je „nejlepší architektonický list v celej Evrope a patrne na celom svete vôbec.“¹¹ V tejto progresívnej skupine mala svoje miesto aj Hořejšova *Slovenská Grafia*.

V Bratislave sa tak vedľa seba ocitli mimoriadne úspešné časopisy vydávané v náklade niekoľko tisíc kusov s vyhranenými projektmi avantgardy, ktoré mali svoje miesto skôr v súkromných knižniciach samotných avantgardistov, ako v oficiálnej čítárni Obchodnej a priemyselnej komory.¹² Dá sa pritom predpokladať, že podobnú koncepciu Antonín Hořejš uplatňoval aj pri výstavbe zbierky.

Zánik prvého umelecko-priemyselného múzea na Slovensku

Zásadný zlom pre vznikajúce umelecko-priemyselné múzeum, ako aj pre ďalšie pôsobenie Antonína Hořejša v Obchodnej a priemyselnej komore prišiel v roku 1933. Ešte v roku 1932 prispela Obchodná a priemyselná komora na budovanie múzea čiastkou 37 000 Kč, o rok neskôr však už „vzhľadom k úsporným opatreniam upustila od [jeho] zriadenia.“¹³ S týmto rozhodnutím súviselo aj postupné ukončenie spolupráce s Antonínom Hořejšom, ktorého pracovné miesto sa komora neúspešne snažila presunúť do organizačnej štruktúry mesta. Nakoniec Hořejš po zrušení múzea síce na istý čas zostal jej zamestnancom, avšak len v provizórnom režime. V roku 1934 na vlastnú žiadosť dokonca už iba na polovičný úväzok, keďže sa „hodlal osamostatniť,“¹⁴ čím s najväčšou pravdepodobnosťou myslel na založenie reklamnej agentúry Redopa.



Pohľad do čítárne časopisov na Škole umeleckých remesiel, fotografia uverejnená v časopise *Slovenský staviteľ* v roku 1933. Univerzitná knižnica v Bratislave.

Hoci sa sen o prvom umeleckopriemyselnom múzeu v priebehu niekoľkých rokov rozplynul, čítareň umeleckopriemyselných časopisov v pozmenenej podobe fungovala ďalej. S otvorením novej budovy Učňovských škôl, kam bola presídlená aj Škola umeleckých remesiel, sa naskytila ideálna príležitosť presťahovať čítareň do moderných priestorov a rozšíriť jej dosah aj na umelecký dorast.¹⁵ V tejto súvislosti sa prirodzene natíska otázka, či boli do novej budovy premiestnené aj zbierky múzea. Tento scenár sa však zdá byť skôr nepravdepodobný, keďže na rozdiel od čítárne časopisov sa v žiadnej výročnej správe ŠUR nespomína zbierka umeleckého priemyslu. Tiež by si uloženie toľkých objektov vyžadovalo rozsiahle priestory, ktoré v novej, ešte nedokončenej budove chýbali. Po definitívnom zániku umeleckopriemyselného múzea bola čítareň časopisov začlenená do školskej knižnice a aj po odchode Antonína Hořejša zo ŠUR v roku 1934 ju systematicky dopĺňali.¹⁶ Osudným sa jej stalo zatvorenie

Školy umeleckých remesiel v roku 1939, keď bola ako súčasť knižnice rozdelená medzi Slovenskú vysokú školu technickú a Učňovské školy. ■

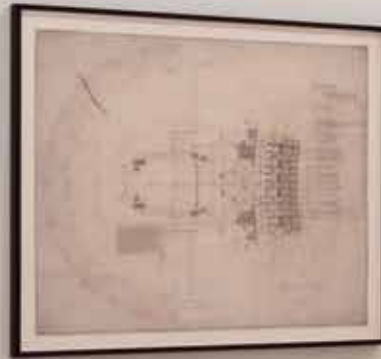
Klára Prešnajderová je doktorandka na katedre germanistiky Filozofickej fakulty Univerzity Komenského a spolupracovníčka Slovenského múzea dizajnu v Bratislave. Momentálne pôsobí v Museum für angewandte Kunst vo Viedni.

- 10 Patrick Rössler: Frankfurt, Leipzig and Dessau: 'neue typographie' – The New Face of a New World. *das neue frankfurt* (1926 – 33) and *die neue linie* (1929 – 43). In: BROOKER, P. – BRU, S. – THACKER, A. – WEIKOP, Ch. (ed.): *The Oxford Critical and Cultural History of Modernist Magazines*. Volume III. Europe 1880 – 1940. Part II, Oxford 2013, s. 976.
- 11 K. T.: SA – Sovremennaja architektura. *ReD* 1, 1927, č. 2, s. 66.
- 12 Náklad časopisu *Typographische Mitteilungen* predstavoval napríklad v roku 1925 až 28 000 kusov. *Das neue Frankfurt* naproti tomu dosiahol počas svojej existencie maximálny náklad iba 4 000 kusov. Teigeho *ReD* dokonca možno nazvať vyslovene Iavicovým a tendenčne nastaveným proti prvej Československej republike.
- 13 Slovenský národný archív, Obchodná a priemyselná komora v Bratislave, sign. 4400, škatuľa č. 6, Zpráva o činnosti za II. a III. štvrťrok 1933 a rozpočet na rok 1934, s. 3.
- 14 SNA, ref. 13, s. 4.
- 15 Vzdelávacie akcie na škole. In: VYDRA, J. (ed.): *Výročná zpráva odborných učňovských škôl v Bratislave 1931 – 1932*. Bratislava 1932, s. 58 – 59.
- 16 Aký význam časopisom pripisoval riaditeľ ŠUR Josef Vydra, ukazuje aj jeho snaha v čase najväčšej krízy získavať aktuálne čísla zahraničných periodík výmenou za časopis *Výtvarná výchova*. Z protokolov z poradí učiteľského zboru tiež vyplýva, že opakovane vyzýval učiteľský zbor dopĺňať čítareň o vhodné domáce a zahraničné časopisy.

Lekcie z Wrighta

Text Ladislav Zikmund-Lender

Foto The Museum of Modern Art, New York
(Jonathan Muzikar); Avery Library,
University of Columbia a Frank Lloyd
Wright Foundation, Scottsdale, AZ.



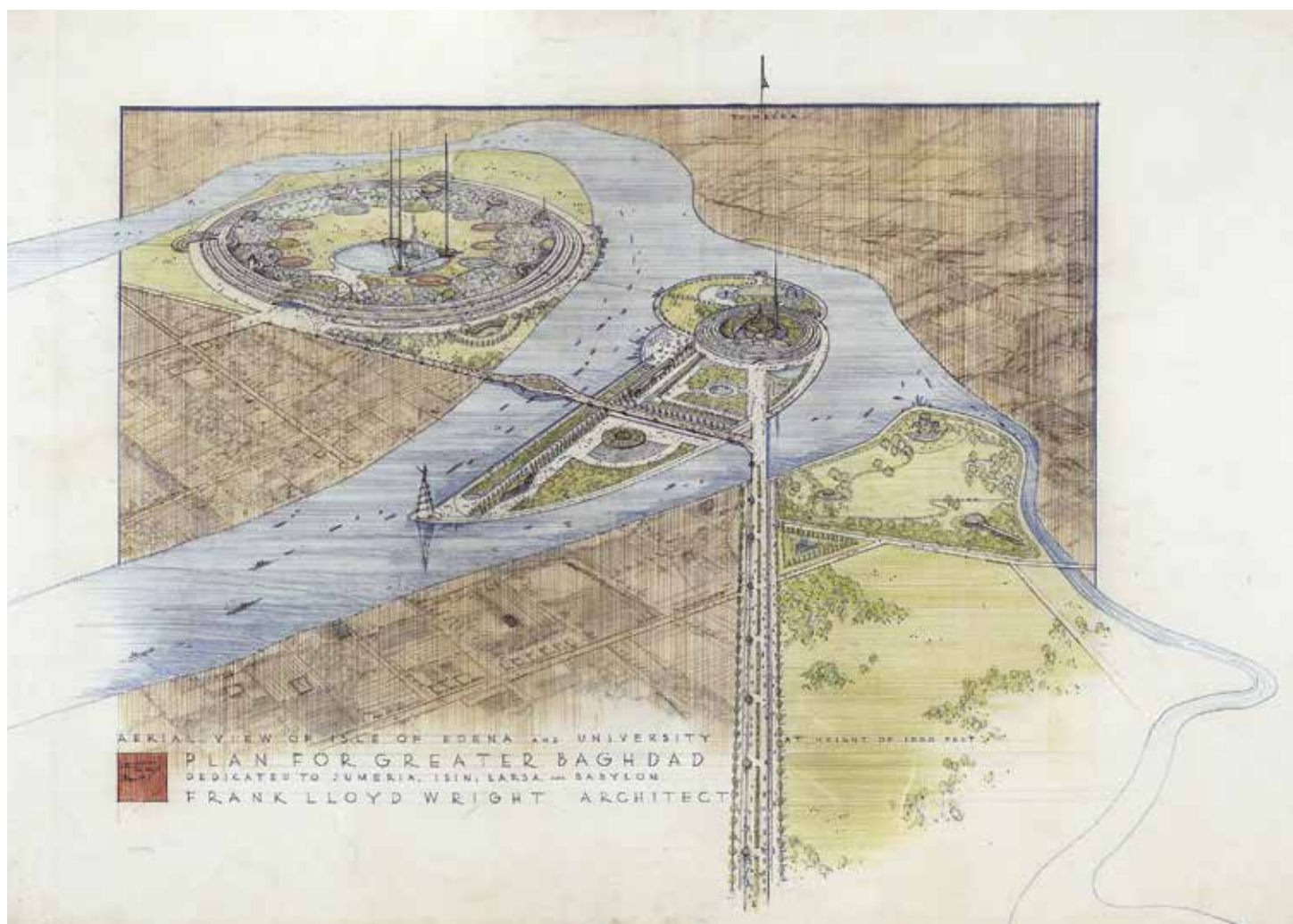
V roku 2017 sa stretli dve významné udalosti: 150. výročie narodenia fenomenálneho architekta Franka Lloyd Wrighta a dokončenie transferu archívu jeho pozostalosti z Taliesin West do Averyho knižnice v New Yorku. Pri tej príležitosti vznikla unikátna výstava Wrightovho diela v newyorskej MoMA (8. jún – 1. október 2017). Neukazuje totiž architektovo dielo v celej jeho šírke a nejde ani o povrchný monument postavený Wrightovej legende.

U MōMA



LITTLE FARMS UNIT

Pohľad do inštalácie výstavy Frank Lloyd Wright at 150: Unpacking the Archive.
© 2017 The Museum of Modern Art.
Foto Jonathan Muzikar



Frank Lloyd Wright: Plán väčšieho Bagdadu. Bagdad, projekt, 1957. Letecký pohľad na kultúrne centrum a univerzitu zo severu. Tuš, ceruza a farebná ceruza na pauzovacím papieri.

The Frank Lloyd Wright Foundation Archives (The Museum of Modern Art | Avery Architectural & Fine Arts Library, Columbia University, New York) © 2017 Frank Lloyd Wright Foundation, Scottsdale, AZ. All rights reserved.

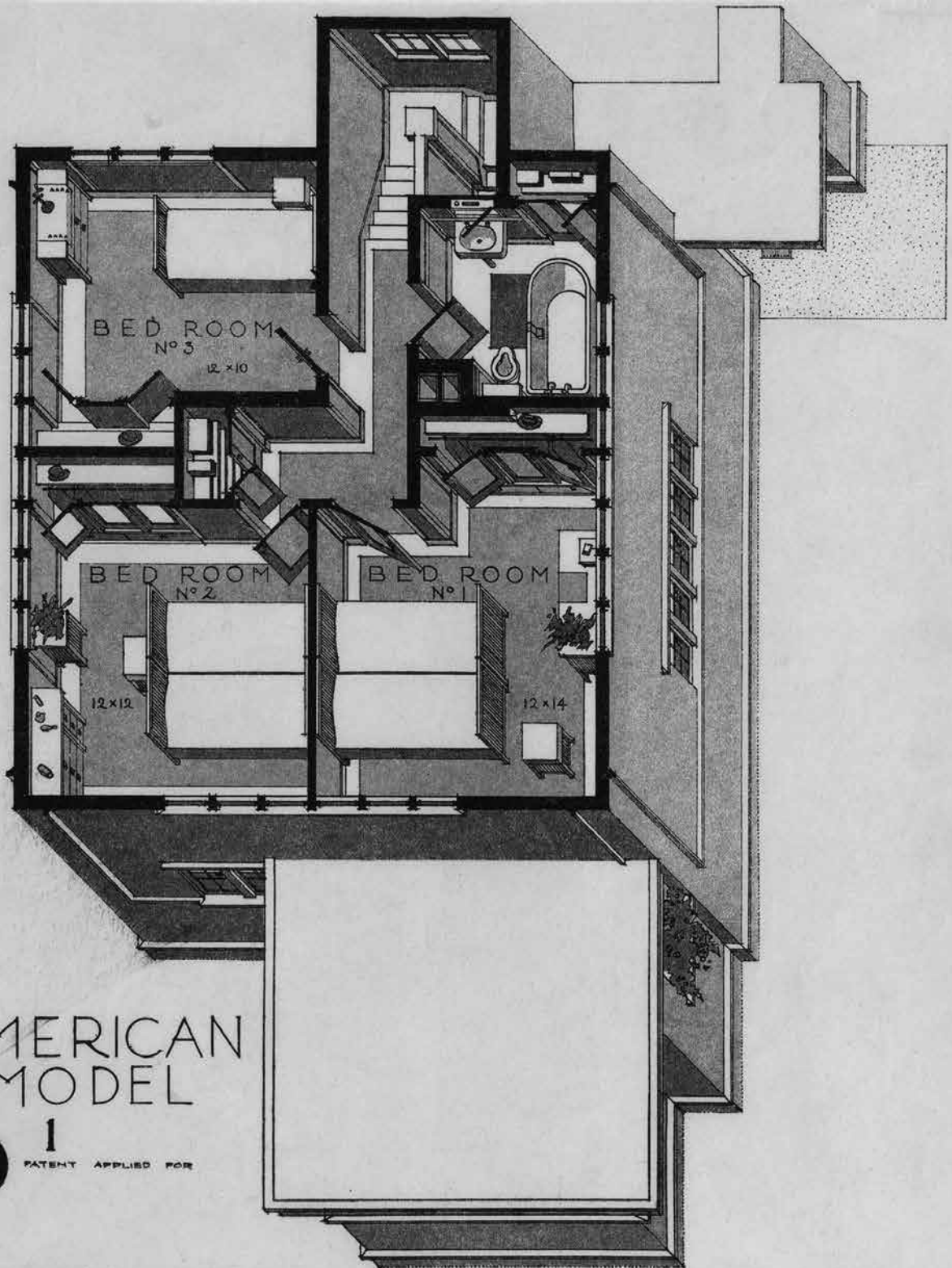
Mýtus génia

Hoci architekt James Stirling považoval Wrightovu biografiiu *In the Nature of Materials* z roku 1942 z pera historika architektúry Henryho-Russella Hitchcocka (1903 – 1987) za konečnú a neprekonateľnú knihu (snáď ešte doplnenú čítaním Wrightovej autobiografie), Wright je naďalej najspomínanejším americkým architektom. Každý rok od Wrightovej smrti vzniklo niekoľko jeho monografií, v špecializovanom kníhkupectve na architektúru William Stout v San Franciscu sú Wrightovi venované tri plné regály kníh. Produktívny a dlhý život Franka Lloyd Wrighta totiž so sebou nepriniesol iba obsiahle myšlienkovú, štýlovo a topograficky rozmanité dielo, ktoré si vyžaduje skoro neustále prehodnocovanie, ale aj veľmi silný kult a historiografický mýtus. Frank Lloyd Wright je typickým príkladom

architekta, pre ktorého posmrtnú recepciu bolo kľúčové jeho pedagogické pôsobenie. Viac ako šesťsto študentov („pokračovateľov“), ktorí počas tridsiatich rokov prešli Wrightovým „spoločenstvom“, sa zasadilo o pokračovanie mýtu geniálneho tvorca, ktorý Wright okolo seba od začiatku svojej kariéry budoval. K tomuto mýtu bezpochyby prispel aj Hitchcock, ktorý postavil Franka Lloyd Wrighta do úlohy „šlachetného záchrancu,“ hoci si v inej svojej knihe, syntéze *Modern Architecture: Romanticism and Reintegration* (1929), uvedomoval, že Wrightovo dielo bolo veľmi mnohoznačné: „Wrightove teórie sú zvláštne nekompletné a čiastočne dokonca protichodné. [...] Jeho prístup k rýdzej architektúre je komplikovaný úctou k prírode a extatickým a individualistickým poňatím demokracie Walta Whitmana.“⁴¹

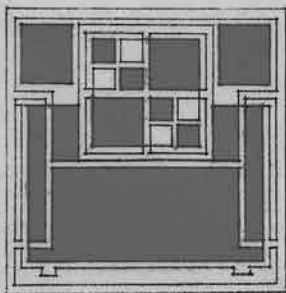
→ **Frank Lloyd Wright: Americký systém stavania domov. Projekt, 1915 – 1917. Modulárne varianty. Litografia.**

The Museum of Modern Art, New York. Gifts of David Rockefeller, Jr. Fund, Ira Howard Levy Fund, and Jeffrey P. Klein Purchase Fund © 2017 Frank Lloyd Wright Foundation, Scottsdale, AZ. All rights reserved.



AMERICAN
MODEL

D¹
PATENT APPLIED FOR

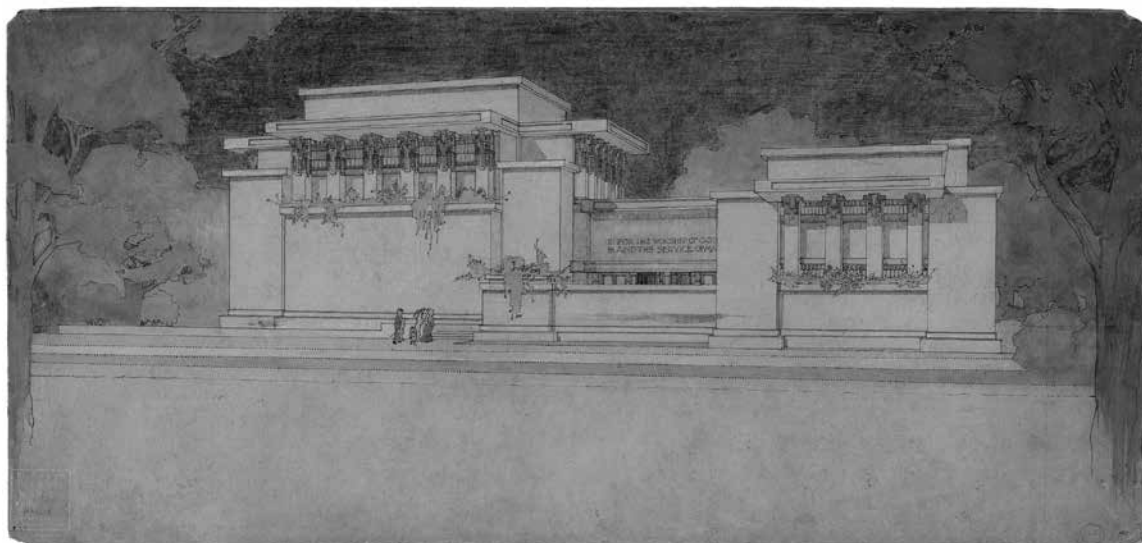


AMERICAN · SYSTEM · BUILT
HOUSES · DESIGNED · BY
FRANK · LLOYD · WRIGHT ·
THE · RICHARDS · COMPANY
PROPRIETORS · MILWAUKEE



Pedro E. Guerrero: Frank Lloyd Wright.
Sixty Years of Living Architecture: The Work of Frank Lloyd Wright, New York, 1953.
© 2017 Pedro E. Guerrero Archives.

Frank Lloyd Wright: Unity Temple. Oak Park, Illinois, 1905 – 1908. Perspektíva zo západu. Akvarel a tuš na papieri.
The Frank Lloyd Wright Foundation Archives (The Museum of Modern Art | Avery Architectural & Fine Arts Library, Columbia University, New York) © 2017 Frank Lloyd Wright Foundation, Scottsdale, AZ. All rights reserved.

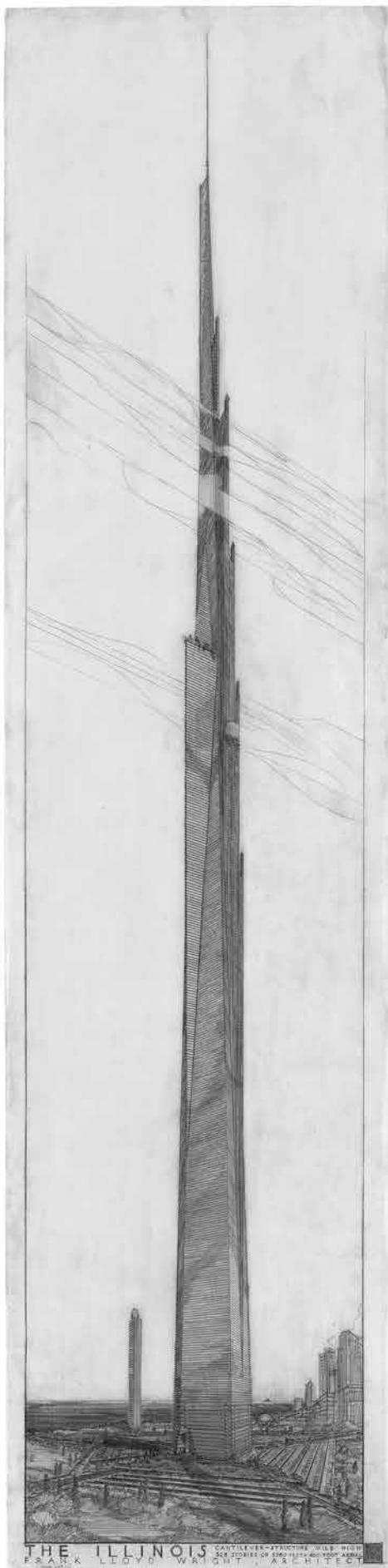


Vystavovať Wrighta

Zatiaľ asi najkomplexnejšiu Wrightovu monografiu vydal pred dvadsiatimi rokmi historik architektúry Neil Levine (*The Architecture of Frank Lloyd Wright*, 1996), pred dvoma rokmi ju doplnil o pokračovanie *The Urbanism of Frank Lloyd Wright*. Ponúkol presvedčivú reinterpretáciu Wrightovho odkazu: „Wright nie je len architektom domov a jeho historický význam netkvie ani v úlohe akéhosi predchodcu či zakladateľa modernej architektúry. Hoci jeho práce sú zvyčajne navrhované pre konkrétne miesto a sú výsostne citlivé k lokálnemu kontextu, jeho dielo nie je iba nejakou manifestáciou národnej kultúry. Wright je naopak vzdialený tomu, aby bol šľachetným záchrancom Ameriky, alebo naopak – ľudovým populistom, spoliehajúcim sa na zakorenený vkus strednej triedy.“ Levine však pripustil, že niektoré stereotypy prisudzované Wrightovi skoršou historiografiou sa naopak vyvrátili nepodarilo a dokonca boli jeho výskumom prehĺbené: „Wright je individualista, Wright je romantik, Wright je naturalista, dokonca je ornamentalista a historicista.“⁴²

Newyorské Múzeum moderného umenia sa k Wrightovi vracia v pravidelných intervaloch. Ak vynecháme Wrightovo zastúpenie na kolektívnych prehliadkach, dve z monografických výstav sa venovali iba projektu domu Falling Water (1938 a 1963), tri ďalším individuálnym projektom: A New Country House (1946), A New Theatre (1949) a Buildings for Johnson's Wax (1952). Na prelome rokov 1940 a 1941 sa uskutočnila veľká výstava Frank Lloyd Wright: American Architect. Citát z tlačovej správy vystihuje jej kultové vyznenie: „Keď včera pán Wright prišiel do New Yorku, sprevádzala ho najmladšia generácia žiakov, ktorí realizovali modely [na výstave bolo 18 veľkých modelov] a pomohli Majstrovi inštalovať výstavu, ktorá si uctí obrovské žijúce posolstvo svojej doby a krajiny.“⁴³ Po Wrightovej smrti MoMA usporiadala v roku 1962 len pietnu prehliadku jeho kresieb (ktoré v skutočnosti väčšinou zhotovovali jeho zamestnanci alebo žiaci), až v roku 1994 predstavila výstavu Frank Lloyd Wright: The Architect, na ktorej sa významne podieľali Bruce Brooks Pfeiffer a Kenneth Frampton. Výstava z názvu síce na rozdiel od prehliadky v roku 1940 odstránila nacionalistický prívlastok, no jej zameranie viac ako podporovalo Wrightov mýtus „šľachetného záchrancu americkej architektúry“. Zaoberala sa jeho vzťahom k svetovým modernistickým kánonom so snahou doň Wrighta skôr začleniť, než z neho urobiť outsidera, ako o tom

neskôr písal Neil Levine, ďalej jeho vzťahom k domovine a rozvoju staviateľských technológií. V roku 2012 sa Nadácia Franka Loyda Wrighta, starajúca sa o jeho dve sídla Taliesin (Spring Green, WI) a Taliesin West (Scottsdale, AZ) a spravujúca jeho autorské práva, rozhodla predať celý archív Wrightovej tvorivej pozostalosti. Dohromady ho kúpili dve inštitúcie: MoMA a Kolumbijská univerzita. Pri tejto príležitosti usporiadala MoMA výstavu Frank Lloyd Wright and the City: Density vs. Dispersal (Frank Lloyd Wright a mesto: Hustota verus rozptyl). Ústredným exponátom bol model a plány k Wrightovej urbanistickej vízií Broadacre City, do ktorých umiestnil rad svojich predchádzajúcich projektov. Okolo tohto ústredného ideového uzla sa rozprestierala prezentácia archívnej dokumentácie k jednotlivým dielam, ktoré Wright do Broadacre City zahrnul. Autorom výstavy bol Barry Bergdoll z Kolumbijskej univerzity. Po tomto výpočte a stručnej charakteristike posledných prehliadok diela Franka Loyda Wrighta je zrejme, že pri príležitosti 150. výročia Wrightovho narodenia mala MoMA výsostne ťažkú situáciu: výročie nebolo možné ignorovať, ale súčasne musela prísť s úplne novou, doposiaľ nevidenou koncepciou, ktorá nebude replikovať historiografické kliše a napriek tomu bude objavná a súčasne atraktívna. To všetko v situácii, keď väčšina Wrightovho archívu bola čerstvo po transporte, ešte zabalená, a menšia časť stále v Arizone.



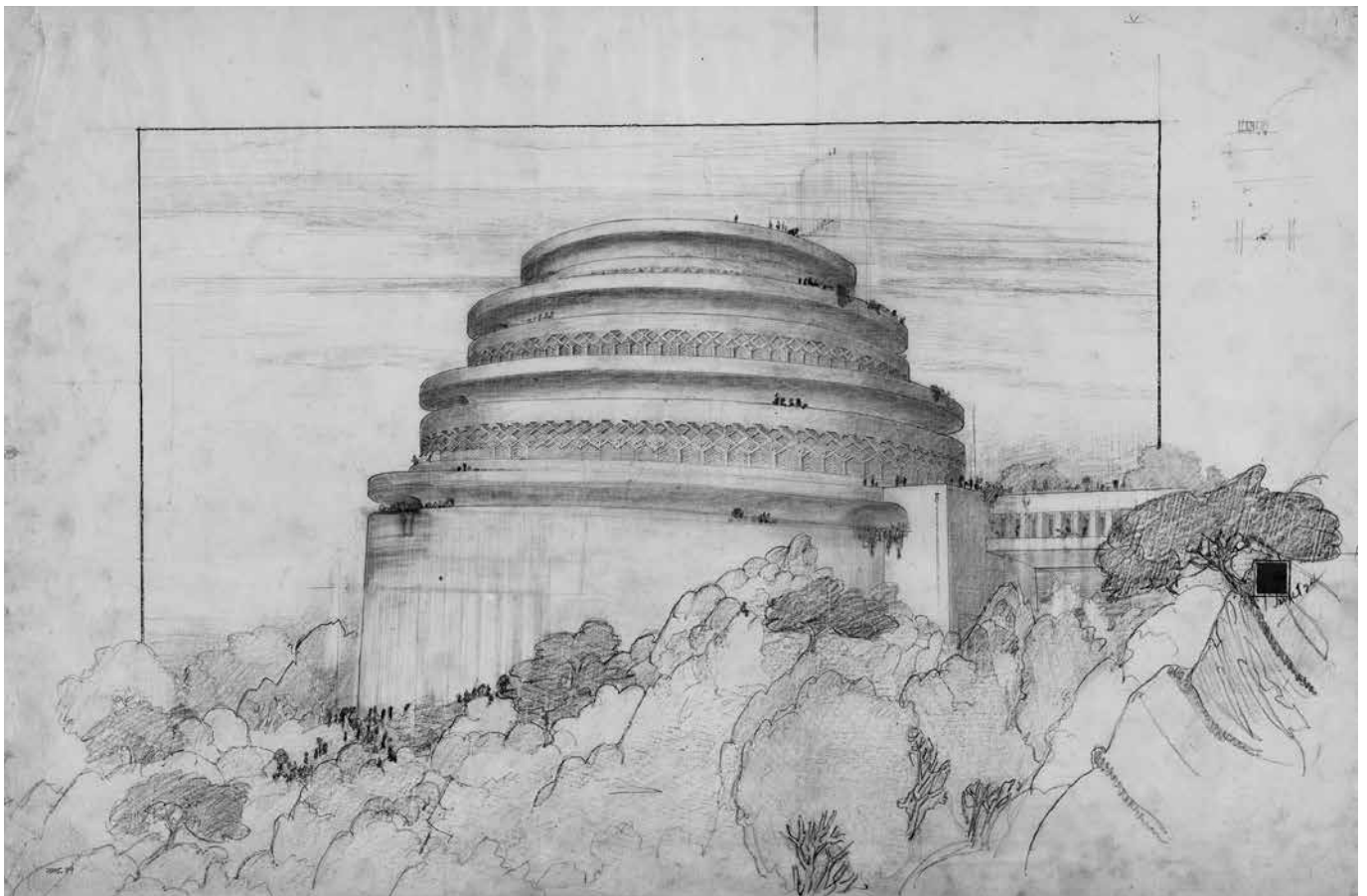
←
Frank Lloyd Wright:
Mrakodrap vysoký 1 míľu,
Chicago. Projekt, 1956.
 Perspektíva s projektom
Golden Beacon Apartment
Building (1956 – 1957).
 Ceruza, farebná
 ceruza a zlatý tuš na
 pazovacom papieri.
 The Frank Lloyd Wright
 Foundation Archives (The
 Museum of Modern Art |
 Avery Architectural & Fine
 Arts Library, Columbia
 University, New York) ©
 2017 Frank Lloyd Wright
 Foundation, Scottsdale,
 AZ. All rights reserved.

→
Frank Lloyd Wright:
Observatórium a planetárium
Gordon Strong Automobile,
hora Sugarloaf, Maryland.
Projekt 1924 – 1925.
 Perspektíva. Ceruza
 a farebná ceruza na
 pazovacom papieri.
 The Frank Lloyd Wright
 Foundation Archives (The
 Museum of Modern Art |
 Avery Architectural & Fine
 Arts Library, Columbia
 University, New York) ©
 2017 Frank Lloyd Wright
 Foundation, Scottsdale,
 AZ. All rights reserved.

Wright dvanásťkrát do tucta

V prípade aktuálnej Wrightovej výstavy v MoMA teda stál hlavný kurátor Barry Bergdoll pred neľahkou úlohou: zostaviť dôstojnú prehliadku, ktorá bude obsahovať všetky očakávané *chef d'oeuvre*, a súčasne prísť s niečím podstatne novým. Kým vstupná hala výstavy skutočne obsahovala výber tých najvýznamnejších diel (Unity Temple v Chicagu, mayské domy v Los Angeles, Observatórium v Marylande, Dom Falling Water, Taliesin West, administratívna budova Marin County, Žijúce mesto atď.), ďalšie priestory boli rozdelené na dvanásť sekcií. Každú z nich pojednal iný kurátor: „Prehodnotenie Imperial Hotel“ (Ken Oshima z Washingtonskej univerzity), „Ornament“ (Spyros Papapetros z Princetonskej univerzity), „Ekológia a krajiny“ (Therese O'Malley z Národnej galérie v Washingtone a Jennifer Gray z newyorskej MoMA), „Jednotka malej farmy“ (Juliet Kinchin z newyorskej MoMA), „Nakoma Country Club“ (Elizabeth Hawley, Univerzita mesta New York), „Rosenwaldove školy“ (Mabel Wilson z Kolumbijskej univerzity), „Kresba v štúdiu“ (Janet Parks z Averyho knižnice), „Čítanie Mile-High“ (Barry Bergdoll z MoMA a Kolumbijskej univerzity), „Urbanizmus“ (Neil Levine z Harvardu), „Stavebné systémy“ (Matthew Skjonsberg zo Švajčiarskeho federálneho technologického inštitútu a Michal Osman z kalifornskej univerzity v Los Angeles), „Kruhové geometrie“ (Michael Desmond z Louisianskej štátnej univerzity) a „Konzervovanie newyorských modelov“ (Ellen Moody z MoMA).

Všetky „kapitoly“ charakterizovala snaha o historickú presnosť (vystavené teda boli aj rôzne marginálne kultúrno-historické dokumenty, ako korešpondencia, fotografie, novinové výstrižky) a kontextualizácia (dobové katalógy a vzorkovníky, periodiká atď.). Témy ako ornament boli rovnocenne sledované na najvýznamnejších návrhoch, ako boli vitráže, mozaiky a textilie), ale aj návrhy na obálky kníh alebo typografie. Spyros Papapetros v katalógu podrobne vysvetľuje fasádu sanfranciského obchodu so suvenírm V. C. Morrisa ako grafický ornament, ktorý potom



Morris použil aj pre svoju typografickú prezentáciu. To, že autorove vlastné výklady a komentáre nie sú absolútne a univerzálne, dokladajú časti výstavy týkajúce sa „organickosti“ Wrightovej architektúry. Wright totiž sám k tomu podával veľmi vágne vysvetlivky, ako napríklad: „Príroda poskytla vybavenie pre architektonické motívy, z ktorých sa vyvinuli architektonické formy ako ich poznáme dnes,“ alebo „[Príroda] obsahuje v sebe viac zjavných foriem a praktických postupov, z nich sa môžu kultivovať proporcie, v ktorých Vignola a Vitruvius vždy zlyhávajú a musia zlyhávať.“⁴ Výstava ukázala v dvoch sekciách dva významné aspekty prepojenia Wrightovej architektúry s prírodou: „Ekológia a krajiny“ pojednávajú o Wrightovej organizácii a kompozícii záhrady prostredníctvom lokálnej i exotической vegetácie a „Jednotka malej farmy“ o Wrightovej snahe o udržateľné poľnohospodárstvo, ktoré demonštroval v projekte systému farmárskych jednotiek pre Waltera V. Davidsona (1932) alebo aj na úprave vlastného areálu v Taliesine pri Spring Green.

Dve časti výstavy a súčasne dve kapitoly v katalógu sa venujú skôr vykresleniu Wrightovej architektonickej tvorby ako kolektívnemu procesu. Janet Parks si všima rôzne štýly, techniky i materiály kresieb, ktoré opúšťali Wrightovo štúdio a ukazuje, že v mnohých Wrightových štúdiách ich spracúvali desiatky spolupracovníkov a pokúša sa ich identifikovať.⁵ Bergdoll, ktorého úvahy o Wrightových spolupracovníkoch začínajú od projektu mrakodrapu Mile High (1 míľu vysokého), ukazuje, že Wright si najímal aj externých spolupracovníkov a na obmedzenom priestore sa snaží vypovedať príbeh Wrightovej spolupráce s českým emigrantom Jaroslavom Josefom Polívkom a jeho zoznámenie sa so španielskym konštruktérom Eduardom Torrojom. Časť výstavy o Wrightovom urbanizme, zostavená Neilom Levinom, sa zameriava na Wrightov menej známy projekt pre Chicago – reguláciu výstavby mrakodrapov (1926) a ďalšie projekty pre centrá amerických metropol: administratívne centrá pre Madison,

Pittsburgh a návrhy pre Bagdad. Levine tieto projekty stavia do protikladu k decentralistickej vízii osídlenia (Broad Acres, 1929 – 1935) a špeciálne novoobjavený projekt pre Chicago charakterizuje takto: „Návrh má ďaleko k ideálnemu mrakodrapu i k pitoresknému členeniu hmôt mnohých mrakodrapov, [Wrightova chicagská] regulácia mrakodrapov nie je ničím menším, než riešením problémov neudržateľného stavebného pretlaku, dopravného preplnenia v centre Chicaga [...], zatiaľ čo ponúka nové viacúčelové riešenie integrovaného parkovania, kancelárskych priestorov a bývania.“⁶ Najväčším sklamaním bola zrejme časť výstavy o stavebných systémoch obsahujúca dokumentáciu domu Tonkensovcov v Cincinnati z betónových tvárnic, Wrightov návrh typových domov (American System-Built Houses) pre spoločnosť Richards Co. z rokov 1915 – 1917 a textilné bloky uplatnené v rezidenciách v Los Angeles po roku 1923. Túto tému už skôr podrobne spracoval Kenneth Frampton⁷ a aktuálne teda neprináša nič nové.



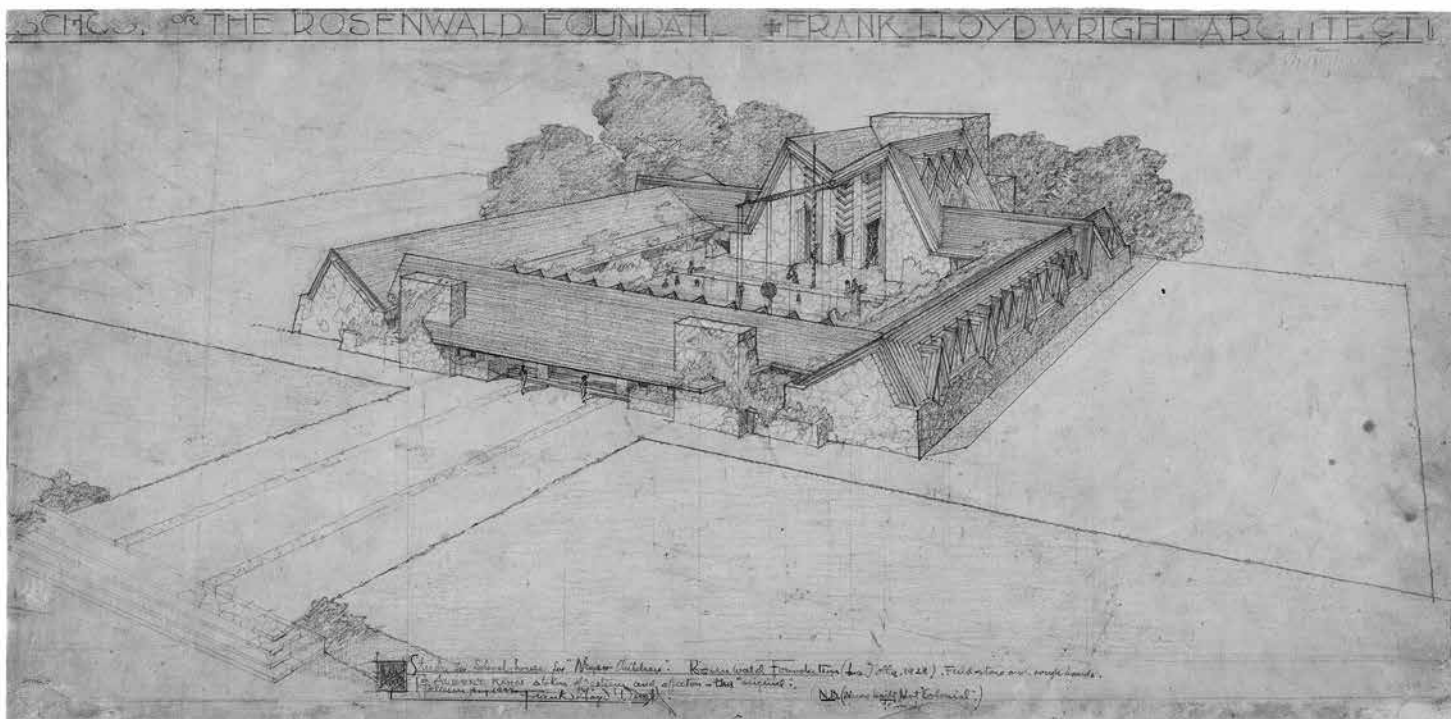
Frank Lloyd Wright: Fallingwater (Dom Edgara Kaufmanna) Mill Run, Pennsylvania, 1934 – 1937. Perspektíva z juhu. Ceruza a farebná ceruza na papieri.

The Frank Lloyd Wright Foundation Archives (The Museum of Modern Art | Avery Architectural & Fine Arts Library, Columbia University, New York) © 2017 Frank Lloyd Wright Foundation, Scottsdale, AZ. All rights reserved.

Inštitúcie a zodpovednosť

Najzásadnejšími a najprínosnejšími témami sú popri ekologickej udržateľnosti témy rasovej segregácie a kultúrnej kolonizácie a apropriácie, riešené v sekciách výstavy s názvami „Nakoma Country Club“ a „Rosenwaldove školy“. Téma apropriácie kultúry pôvodných Američanov predstavuje Elizabeth S. Hawley na projekte Nakoma Country Clubu, navrhnutého pre golfový rezort v Madisone v roku 1923, a ukazuje, že išlo o nie príliš poučenú syntézu stavebných foriem v igvymov (ktoré stavali pôvodné národy na severovýchode a v oblasti Veľkých jazier) a típí (ktoré stavali pôvodné národy obývajúce Veľké planiny Severnej Ameriky a Kanady). Sám Wright, rovnako ako mnoho ďalších príslušníkov nepôvodného obyvateľstva, zbieral „indiánske“ textilie a vybavil si nimi napríklad svoj obytný priestor v Ocatille. Na jednej strane išlo o „hru na Indiánov“, ktorá integrovala históriu a kultúrne dedičstvo pôvodných obyvateľov do národnej identity, na druhú stranu išlo o zneužitie kultúrnych symbolov a tradícií utlačovanej menšiny na potešenie

a pobavenie bohatej vládnucej elity. „Wrightov nedostatok záujmu o kultúrnu rozmanitosť v jeho odkazoch na amerických Indiánov odporuje hlbokej premyslenosti ostatných aspektov jeho architektúry. [...] Jeho] uznanie pre národy pôvodných obyvateľov, od ktorých si požičal výtvarné motívy, nezahŕňalo záujem o ich podrobné dejiny a tradície“, píše Hawley. V rokoch 1926 – 1928 Wright navrhoval pre Rosenwaldovu nadáciu, ktorá plánovala systém škôl pre vylúčené deti, teda deti Afroameričanov v juhovýchodných štátoch (Texas, Louisiana, Oklahoma, Arkansas, Alabama, Tennessee, Mississippi, Georgia, Severná a Južná Karolína a Florida). Vzdelanie sa malo stať cestou k politickému aktivizmu za práva Afroameričanov. Revolučný začiatok tohto hnutia a súčasne najvýznamnejšej zmeny, akou Amerika okrem ženskej emancipácie v 20. storočí prešla, charakterizuje výrok Darwina D. Martina, jedného z najvýznamnejších Wrightových klientov, ktorý sa na projekte Rosenwaldových škôl podieľal (hoci jeho slovník je dobovo podmienený a dnes neprijateľný): „školy by mali byť radostným miestom – aj pre negrov.“⁴⁸



Frank Lloyd Wright: Škola Rosenwaldovej nadácie, Hampton Normal and Agricultural Institute, Virginia. Projekt, 1928, perspektíva. Ceruza na pazovacom papieri.

The Frank Lloyd Wright Foundation Archives (The Museum of Modern Art | Avery Architectural & Fine Arts Library, Columbia University, New York) © 2017 Frank Lloyd Wright Foundation, Scottsdale, AZ. All rights reserved.

Je to práve sociálna a politická kritika, stelesnená v týchto dvoch aspektoch, ktorá z výstavy robí nezvyčajne aktuálnu udalosť a radí ju medzi počiny, aké môžu v počas prvého roka Trumpovej vlády upozorniť na MoMA ako na kritické a súčasne spoločensky zodpovedné múzeum. Na potrebnú rodovú kritiku Wrightovej práce a jeho svetonázoru a otvorenú analýzu queer aspektu jeho ateliéru, si však budeme musieť ešte počkať. Hlavný kurátor výstavy Barry Bergdoll, a riaditeľka Averyho knižnice na Kolumbijskej univerzite Carole Ann Fabianová, v úvode do katalógu píšú: „prítomná kniha a výstava nemá slúžiť ako súhrnný pohľad alebo komplexná interpretácia Wrightovej dlhej a plodnej kariéry. Má skôr oslavovať jednotlivé objavy.“⁴⁹ Trúfam si však tvrdiť, že veľké a nové interpretácie vznikajú práve z malých objavov a ich správnej a presnej kontextualizácie. Výstava a kniha sú pravým dôkazom toho, že demýtizácia alebo dekonštrukcia kultu historických postáv nemusí vždy nutne znamenať to, že pre prítomnosť prestávajú byť aktuálni. Pre súčasný svet, nachádzajúci sa v bode klimatického zlomu a vyčerpania neoliberalizmu, je potrebné z Wrightovho

odkazu akcentovať iné témy a riešenia ako pred dvadsiatimi alebo päťdesiatimi rokmi. Kurátorskému tímu sa to navyše podarilo v prístupnej forme pre návštevníkov tak, že nové akcenty vystavali na očakávaných naratívoch. Podobne kritické a spoločensky apelatívne monografické výstavy si v stredoeurópskom priestore môžeme priať pre Jana Kotěru, Dušana Jurkoviča, Emila Belluša či Ödöna Lechnera. ■

Ladislav Zikmund-Lender, historik umenia, prednáša dejiny architektúry a dizajnu na Ústave vied o umení a kultúre FF JU v Českých Budejovicích. Publikoval knihy o českom modernizme *Tři generace architektů* (2012), *Budova muzea v Hradci Králové* (2013), *Okolí Müllerovy vily* (2013), *Jan Kotěra v Hradci* (2016), editoval knihy *Experimentální sídliště Invalidovna* (2014), *Design, nábytek, interiéry* (2014), *Prostory touhy* (2016). Je autorom výstav *Příběh vizionáře* (2015) a *Nekonečno Jana Kaplického* (2016). V akademickom roku 2016/2017 realizoval výskum na University of California, Berkeley, podporený Fulbrightovou komisiou.

- 1 HITCHCOCK, H.-R.: *Modern Architecture: Romanticism and Reintegration*. New York : Da Capo Press, 1993, s. 117.
- 2 LEVINE, N.: *The Architecture of Frank Lloyd Wright*. Princeton : Princeton University Press, 1997, s. 419.
- 3 Porovnaj: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2992>, vyhľadané 5. 9. 2017.
- 4 WRIGHT, F. L.: *An Autobiography*. New York : Barnes and Noble Books, 1998, s. 23.
- 5 Hoci Vladimíra Karfika iba podľa miesta jeho narodenia identifikuje ako slovinského architekta. BERGDOLL, B., GRAY, J. (eds.): *Frank Lloyd Wright: Unpacking the Archive*. New York : MoMA, 2017, s. 239.
- 6 BERGDOLL, B., GRAY, J. (eds.): Ref. 5, s. 173 – 174.
- 7 Porovnaj napr.: FRAMPTON, K.: *Modernisation and Mediation: Frank Lloyd Wright and the Impact of Technology*. In: RILEY, T., REED, P. (eds.): *Frank Lloyd Wright: Architect*. New York : MoMA, s. 58 – 79.
- 8 BERGDOLL, B., GRAY, J. (eds.): Ref. 5, s. 97.
- 9 BERGDOLL, B., GRAY, J. (eds.): Ref. 5, s. 14.

Design activism (dizajnističký aktivizmus)

Text Miroslav Chovan



Shop until you drop /
Design Activism.
Autor: Banksy



Denno denne sa v médiách môžeme dočítať nepríjemné správy, resp. štatistiky, ktoré informujú o devastácii životného prostredia, o narušení rovnováhy v prírode a pod. Mnohí z nás podobné informácie buď neberú vážne, prípadne sa cítia v rámci týchto problémov nezúčastnené, a možno si mnohí len nechcú zbytočne pokaziť deň.

Prednedávnom časopis *Bioscience* publikoval správu týkajúcu sa výzvy, ktorú podpísalo viac ako 15-tisíc vedcov zo 184 krajín sveta. Píše sa v nej, že „životné prostredie na Zemi je na ceste k zániku,“ preto zoskupenie svetových vedcov vyzýva na prijatie opatrení, ktoré by mohli pomôcť zabrániť nezvratnému poškodeniu planéty. V správe sa ďalej píše: „aby sa zabránilo rozsiahlym škodám a katastrofálnej strate biodiverzity, ľudstvo musí praktizovať ekologicky udržateľnú alternatívu k podnikaniu... Musíme rozpoznať v našom každodennom živote a v našich riadiacich inštitúciách, že Zem s celým jej životom je naším jediným domovom.“¹ Ako však súvisia podobné katastrofické správy s dizajnom a s jeho budúcnosťou? A vôbec, čo môže mať dizajn spoločné s výzvou na záchranu planéty? Na prvý pohľad nič. Kniha profesora Alastaira Fuada-Lukeho (Free University of Bozen-Bolzano) s názvom *Design Activism (Beautiful Strangeness for a Sustainable World)*, ktorá sa mi dostala do rúk, hovorí niečo iné. Niekoľko zaujímavých myšlienok z nej sa preto pokúsím priblížiť.

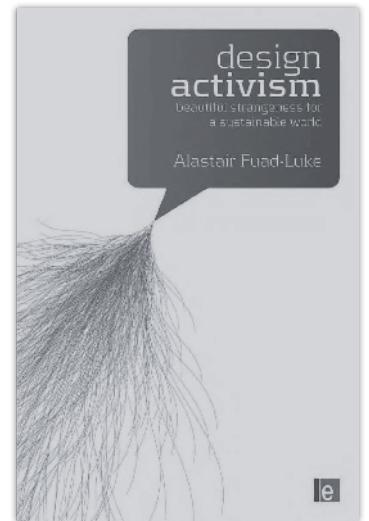
„Nikdy nepochybuj, že malá skupina premýšľavých a angažovaných ľudí môže zmeniť svet. V skutočnosti je to niekedy jediná vec, aká existuje.“² Margaret Mead

Design activism (dizajnový aktivizmus) nie je žiadne zaklínadlo a nie je ani žiadnou ďalšou kategóriou dizajnu. Je to skôr iný pohľad na dizajn ako ho bežne poznáme. I keď počiatky *aktivizmu* siahajú oveľa hlbšie do histórie, v súčasnosti je to viac ako aktuálna téma. Mnohé z problémov, ktoré sme v úvode spomínali, vyznievajú z pohľadu dizajnéra utopicky, čo sa však John Wood (v knihe *Design for Micro-Utopias*) snaží vyvrátiť. Vyzýva v nej dizajnérov, aby si konečne začali viac uvedomovať svoje kompetencie a prostredníctvom nich „sa snažili urobiť nemysliteľné možným.“³ Dizajn je hybnou silou pri navrhovaní a realizácii nových materializácií súčasného sveta. Venuje sa nespočetným oblastiam, ktoré sa prirodzene týkajú človeka, jeho spôsobu života, ako aj jeho vzájomnej konfrontácie so životným prostredím. Práve prostredníctvom dizajnu možno riešiť mnohé veľké či malé, aktuálne či menej aktuálne problémy, alebo nachádzať nové prepojenia. Existujú takí dizajnéri, ktorí svoje myšlienky nezištne premieňajú na pozitívnu spoločenskú a environmentálnu zmenu. Práve to sú

tí, o ktorých bude reč – dizajnérski aktivisti. Zdá sa však, že ich je stále málo v čase, keď ich mnohí najviac potrebujú.

Fuad-Luke hodnotí aktuálnu situáciu vo svete z pohľadu vzájomného vzťahu človeka a prírody, ako aj z hľadiska problémov samotnej spoločnosti, s ktorými sa musí súčasný človek konfrontovať a následne vyrovnáť. Dizajn chápe ako nástroj budúcich možných zmien, ktoré by mali byť potenciálnou odozvou na dnešné globálne problémy, čo potvrdzujú aj jeho slová: „Dizajn môže hľadať pravé vzájomné výhody pre ľudstvo a prírodu. Dizajn môže vdychnúť nový život do každodenného života tým, že opätovne spojí konceptuálny s prírodným a prírodný s umelým.“⁴

V priebehu ľudskej evolúcie zohral dizajn strategickú úlohu. Odjakživa sa podieľal na revolučných zmenách, reformách alebo inováciách. Je všeobecným odrazom ľudských ambícií, schopností a umu (najmä v podobe materializácie svojich vízií), ale rovnako vytvára obraz o spoločnej



Anti Consumerist Bag / Social Digital program.
Unikátna kabelka s osobnosťou sa snaží
zabrániť tomu, aby ste robili nepotrebné
nákupy. Autori: Rebecca Smith, Kirsty
Sneddon / Duncan of Jordanstone College
of Art and Design, Dundee, Škótsko.



Zdroj: <http://leannefishler.co.uk>

etike, morálke, kultúre, resp. o kritickom postoji jednotlivca k zásadným veciam. Alastair Fuad-Luke pripomína, že dizajn sa môže kedykoľvek a v každej situácii pýtať: „Čo teraz?“ alebo „Ako ďalej?“. Odpoveďou by mal byť, samozrejme, dizajn produktov (resp. služieb), zohľadňujúci podmienky a kritériá, v ktorých musí byť užitočný pre zákazníka a zároveň ohľaduplný k životnému prostrediu. Z toho by mala vyplývať jeho skutočná zmyslupnosť, opodstatnenosť, resp. význam. I keď dizajn predstavuje skôr materiálnu podstatu tohto sveta, jeho výnimočnosť spočíva taktiež v jeho schopnosti vytvárať nové *memy*. *Memy* sú chápané ako jednotky kultúrneho prenosu, v dôsledku ktorých môže dochádzať aj k transformácii spoločnosti a zmenám v jej správaní. Zdôrazňuje ďalej, že dizajn môže nájsť najlepšie spojenie medzi hospodárskou životaschopnosťou, etickou a kultúrnou prijateľnosťou a ekologickou pravdou, k čomu dodáva: „[A]by sa táto výzva mohla naplniť, dizajn musí vytvoriť vlastný program pozitívnych zmien.“⁵ Okrem toho dizajn môže vytvárať potenciálne možnosti pre novú, tzv. „krásnu zvláštnosť“, s novými explicitnými alebo implicitnými hodnotami, a rovnako môže modifikovať náš pojem krásy tak, aby v sebe zahŕňal *pravdy* – ekonomické, politické, sociálne, ekologické, etické, technické, symbolické, inštitucionálne, filozofické a kultúrne.

Alastair Fuad-Luke.



Na lepšie pochopenie skúmanej oblasti *dizajnového aktivizmu* si v krátkosti vysvetlíme základné pojmy. Vzájomná spojitosť výrazov *dizajn* a *aktivizmus* môže vo všeobecnosti vyvolávať mnoho nejasností. Čo sa týka významu slova *dizajn*, zrejme nebude nutné dopodrobna vysvetľovať tento všadeprítomný, známy, ošúchaný, a bohužiaľ v mnohých prípadoch sprofanovaný pojem, takže v nasledujúcich riadkoch sa skôr zameriame na menej známe definície tohto pojmu. Interdisciplinárne prepojenie s ostatnými odbornými špecializáciami dodáva dizajnu jedinečnosť aj zložitnosť v rámci možného intelektuálneho chápania súvislostí. Možno aj preto Daniel Fallman (McKinsey & Company) chápe dizajn ako dynamické napätie medzi dizajnerskou praxou, dizajnerskými štúdiami a dizajnerským výskumom. Profesor Prasad Boradkar z Arizona State University navrhuje, aby „dizajn fungoval na *veciach* a *systémoch*“, ktoré sú zvlášť vhodné na riešenie súčasných spoločenských, ekonomických a environmentálnych problémov. Zatiaľ čo Joachim Spangenberg (Sustainable Europe Research Institute) hovorí, že k ďalšej vrstve zložitosti prispieva už spomínané navrhovanie „*vecí a systémov*“ tým, že uvažuje o štyroch dimenziách trvalej udržateľnosti – ekonomickej, ekologickej, sociálnej a inštitucionálnej.

Pre úplnosť však treba dodať, že dizajn v sebe pochopiteľne zahŕňa rad ďalších, všeobecne známych, vedných disciplín, bez ktorých sa nedokáže úplne zaobiť, ako napr. mytológiu, filozofiu, vedu, výučbu (vzdelávanie), antropológiu, psychológiu, sociológiu, ergonómiu, štúdium materiálnych kultúr, ekonómiu, politológiu, ekológiu a pod.

Význam slova *aktivizmus* by sme mohli vysvetliť ako niečo, čo motivuje, burcuje, provokuje, mobilizuje, stimuluje či podnecuje. Aktivizmus sám o sebe podporuje akékoľvek aktivity s cieľom vyvolať spoločenské, politické, kultúrne či environmentálne transformácie a prináša pozitívne zmeny, čo môže v určitých prípadoch v sebe zahŕňať aj vnútornú transformáciu (t. j. premenu) samotných aktivistov.

Dizajnový aktivizmus podľa Fuada-Lukeho súvisí s akoukoľvek zmenou kultúry dizajnu. Pomenúva a vymedzuje oblasti svojho pôsobenia v priebehu celej histórie človeka. Profesor Guy Julier z University of Brighton rozlišuje medzi *kultúrou dizajnu* ako predmetom štúdia, ktorý je možné chápať: ako proces, kontextovo-informačnú spojitosť s realitou, vyjadrenie objektívneho alebo subjektívneho postoja, ako agentúru, a zároveň ako všadeprítomnú, ale zároveň diferencovanú, hodnotu, a tiež aj ako akademickú disciplínu. Filozofia *dizajnovkej kultúry* by sa mohla chápať aj ako *reforma* (alebo dokonca *revolúcia*) v smerovaní dizajnu k sociálnemu, ako aj environmentálnemu prínosu, čo si vyžaduje potrebu zahrnúť širšie spoločenské zastúpenie a kontrolu dizajnových aktivít.

Ak sa chceme dozvedieť *kto je aktivista?*, najskôr by sme sa mali snažiť zodpovedať otázku *čo je základom jeho motivácie?*. Osobná motivácia má svoj, v mnohých prípadoch skrytý význam, pričom môže predstavovať potreby, túžby, ciele, určitý filozofický prístup alebo iné vnútorné faktory. *Aktivisti* môžu byť motivovaní aj silným pocitom altruizmu alebo morálky, ktorého cieľom je priniesť výhody pre väčšie spoločenské dobro (hoci nemusí existovať konsenzus o tom, čo toto „dobro“ predstavuje). Okrem týchto vnútorných faktorov môžu rovnako aj vonkajšie okolnosti poskytnúť silné motivačné sily.

Aktivisti sa v mnohých prípadoch zvyknú sústreďovať v okolí sociálnych hnutí, špecificky motivovaných záujmových skupín, ktoré všeobecne spája podobný spôsob vnímania okolností týkajúcich sa otázok spravodlivosti, bezpečnosti, zdravia, ochrany alebo budúcnosti. Ďalším dôležitým (cenným) poznatkom je špecifikácia spôsobov, akým *aktivisti* vyjadrujú svoje presvedčenie, teda svoj názor, čo (vo všeobecnosti) prispieva k definícii ich cieľových zámerov, resp. *aktivistickej orientácie*. Úsilie, ako aj motivácie *aktivistov* (tzv. agentov zmien) sú rovnako nasmerované k snahe ovplyvňovať a meniť správanie ostatných jedincov v rámci spoločnosti, resp. meniť spoločnosť ako takú. Byť

(t. j. stať sa) *aktivistom* je vo väčšine prípadov súčasťou osobnej profilácie, resp. životnej cesty jednotlivca, ktorého úsilím je, v prvom rade, prispieť k spoločenskému blahu a zároveň k naplneniu svojho osobného stavu bytia, čomu sa v odbornej terminológii zvykne hovoriť *transformačný aktivizmus*. Najrozhodujúcejším kritériom na uplatnenie *aktivizmu* je mať jasnú predstavu o svojom úmysle a o možnej účinnosti plánovanej aktivity, čo je veľmi dôležité najmä pre posudzovanie cieľov *dizajnového aktivizmu*, ako aj jeho potenciálnych príjemcov.

Alastair Fuad-Luke tvrdí, že existuje tzv. „*sociálne aktívny dizajn*“. Zameriava sa na formovanie spoločnosti a jej prechod (alebo transformáciu) na trvalo udržateľný spôsob života, práce a výroby.⁶ Ezio Manzini už dávnejšie vyhlásil, že „*udržateľnosť je spoločenskou cestou, ktorú prináša získanie nového povedomia a vnímania, vytváraním nových riešení, aktiváciou nových modelov správania a následne kultúrnou zmenou.*“⁷ Tento prístup zaviedol v spolupráci s Françoisom Jégouom a ďalšími kolegami na Fakulte dizajnu Polytechnic University v Miláne. Vytvorili projekt *Sustainable Everyday*, do ktorého sa zapojilo 15 dizajnerských škôl z celého sveta s cieľom zistiť, ako by dizajn mohol byť užitočný pri každodenných dizajnerských riešeniach a takýmto spôsobom pomáhať pri fyzickom, ako aj sociálnom prechode k udržateľnosti. Každá dizajnerska

škola rozvinula rad scenárov pre každodenné bývanie tak, že sledovala bežné povinnosti vybratej vzorky potenciálnych príjemcov. Tie boli v ďalšej fáze rozvinuté do možných sérií platforiem založených na tom, či používateľ požadoval „*rýchle*“, „*po-malé*“ alebo „*kooperatívne*“ riešenia.

Iná štúdia, ktorú rovnako koordinovala univerzita v Miláne pod názvom *Emerging User Demands for Sustainable Solutions* (Rozvíjajúce sa požiadavky používateľov na trvalo udržateľné riešenia), zahŕňala zhromažďovanie údajov o tom, ako kreatívne komunity v Európe využívajú existujúce zdroje a sociálne inovácie umožňujúce pozitívnu zmenu systému.⁸ Každá prípadová štúdia podliehala kvalitatívnemu sociálnemu, ekonomickému a environmentálnemu hodnoteniu v snahe definovať potenciálne oblasti výskumu výrobkov a systémov produktov a služieb tak, aby mohli byť efektívnejšie, viac dostupné a zároveň ľahšie rozptyľované v iných komunitách, resp. iných situáciách.

Profesor Guy Julier z Leeds Metropolitan University skúmal aktivizmus v spojitosti sociálnych aktérov, zainteresovaných strán a štruktúry metropolitného mesta Spojeného kráľovstva, Leedsu. Julier tvrdí, že *dizajnový aktivizmus* vychádza z toho, čo už existuje, v „*procesoch reálneho života od ekologizácie mestských štvrtí k transformácii komunít prostredníctvom*

Aktivistická kampaň pouličného predaja oblečenia a obuvi pre bezdomovcov v Kapskom Meste, 2014.



Zdroj: <http://popucity.net/sidewalk-pop-up-store-offers-free-clothes-to-the-homeless>



ParaSITE / dočasný prístrešok pre bezdomovcov. Autor: Michael Rakowitz



Zdroj: <http://www.michaelrakowitz.com/parasite>

participatívnej koncepcie', a teda nie spôsobom presadzovania grandióznych schém, ktoré sú tendenciou procesu územného plánovania.

Vo všeobecnosti môžeme konštatovať, že je veľmi dôležité, aby sa problematika trvalo udržateľného rozvoja aplikovala špeciálne v procese vzdelávania dizajnérov. Popri samotnom vzdelávaní je univerzitné prostredie ideálne na výskum, vývoj a hľadanie nových životaschopných konceptov použiteľných v reálnom svete. Žiadne iné prostredie neponúka viac slobody a voľnosti pre kreatívnu tvorbu.

Zdá sa, že záujem profesionálnej dizajnérskej komunity (odborníci, akademickí pracovníci, výskumní pracovníci, teoretici, kritici a spisovatelia) v *dizajnovom aktivizme* získava nový impulz. V období rokov 1999 až 2008 vzniklo niekoľko nových organizácií s aktivistickou agendou zameranou na architektúru, sociálny dizajn, pomalý dizajn (slow design) a (alebo) interdisciplinárny dizajn. Autori explicitne pomenovali a skúmali *dizajnový aktivizmus*, zatiaľ čo iní navrhli nové sociálne dimenzie pre dizajnérsku prax alebo pre zvýšenú účasť spoločnosti na procese navrhovania. Krásnym príkladom týchto zmien je rok 2005, keď vzniklo v Holandsku nové bienále pre sociálny dizajn – Utrecht Manifest,⁹ ale aj rok 2007, keď sa Cooper Hewitt National Design Museum v New Yorku netradične zameralo na dizajn pre chudobných vo svete,

s výstavou a publikáciou s názvom *Design for the other 90 %* (Návrh pre ostatných 90 %).¹⁰ Ďalší rok (2008) bol zas v znamení konferencie Changing the Change (Zmeniť zmenu) v talianskom Turíne, na ktorej sa zúčastnilo viac ako 300 výskumných pracovníkov, učiteľov a odborníkov skúmajúcich rôzne problémy súvisiace s udržateľnosťou.¹¹ Ale rovnako je potrebné pripomenúť, že pribudlo aj množstvo nových publikovaných prác, ktoré sledujú konkrétne oblasti *dizajnového aktivizmu* – najmä architektúru na humanitárne účely, grafický a komunikačný dizajn, kritický dizajn, dizajn a feminizmus, ako aj širší súčasný dizajnový a vývojový program.

Dizajnový aktivizmus sa zdá byť reálnou alternatívou na riešenie mnohých aktuálnych problémov súčasného sveta, čo potvrdzujú aj uvedené projekty. Obrovskou prekážkou je však mentálne nastavenie súčasného sveta vrátane politiky, ekonomiky a spotrebiteľsky (konzumne) orientovaného hodnotového systému. Je viac ako isté, že dlho očakávaná zmena si bude žiadať mnoho času, úsilia, ako aj trpezlivosti. *Dizajnový aktivizmus* určite nie je jediným správnym riešením, je však potešujúce, že podobné aktivity pribúdajú, a že ľudia začínajú postupne chápať zmysel *aktivistického* snaženia.

Jedným z hlavných dôvodov všeobecnej spoločenskej nečinnosti smerom k udržateľnosti životného prostredia je časová krátkodobosť fungovania

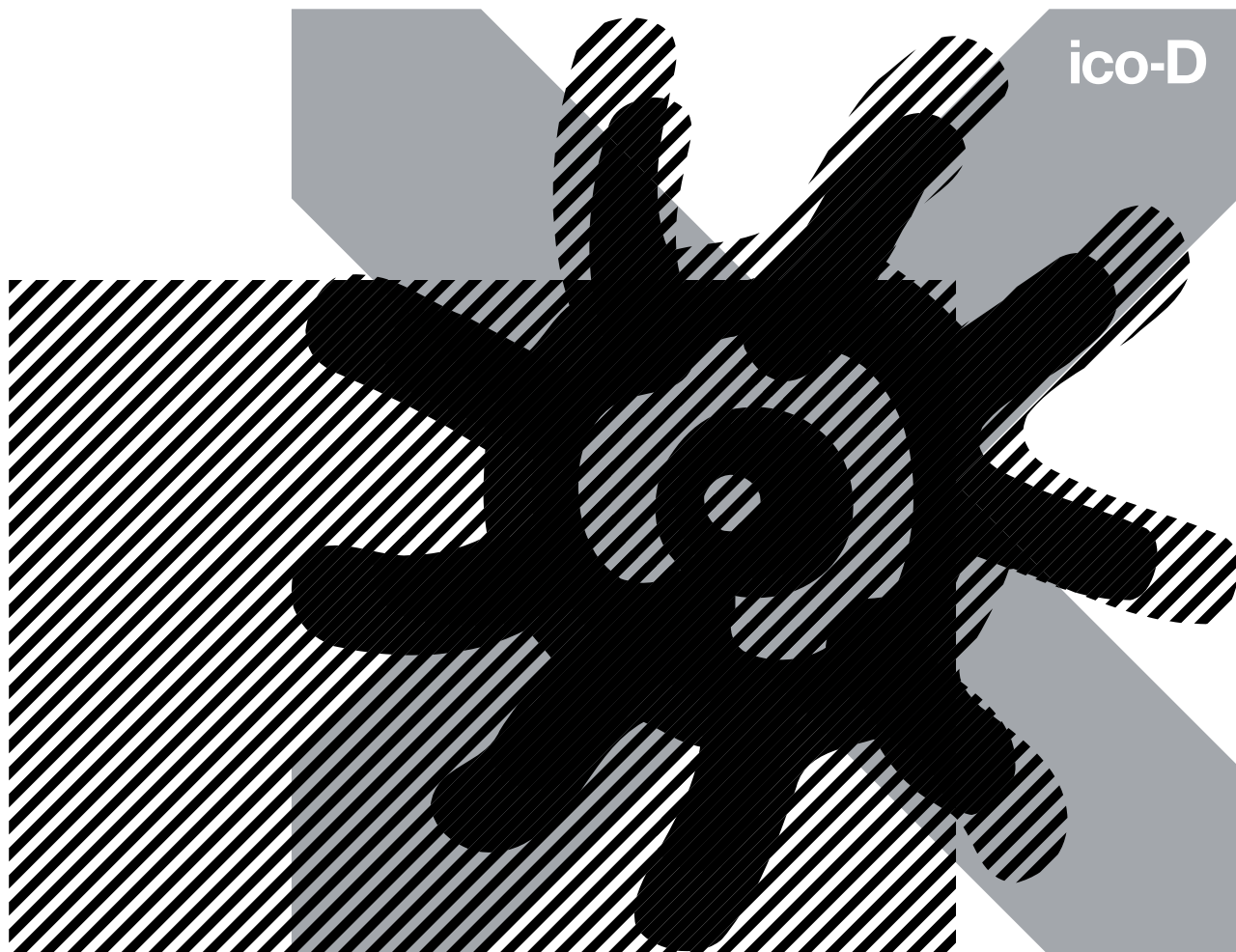
človeka ako jedinca (napr. kariéra, politika a pod.). Na mnohých prípadoch je možné preukázať, že človek má problém vnímať veci v súvislostiach rámcovo z dlhodobého hľadiska. Krátkodobý spôsob uvažovania dlhodobo bráni zmeniť logiku, ako aj systém fungovania spoločnosti. Problémy, ktoré sa týkajú človeka a životného prostredia, si vyžadujú odlišný spôsob uvažovania v zmysle plánovania budúcnosti. Žiada si to globálny rozmer v zmysle chápania problémov, ako aj snahu vnímať tieto problémy nielen z pohľadu vlastnej existencie. Pre dizajnéra, ktorý má prostredníctvom dizajnu produktov schopnosť meniť význam, ako aj kvalitu života človeka, nemôže byť v súčasnosti ľahostajné, aký globálny vplyv budú mať „vedľajšie účinky“ jeho práce! ■

- 1 Dostupné na <https://www.bostonglobe.com/metro/2017/11/13/more-than-scientists-worldwide-warn-that-earth-road-destruction/isvMV5MMREYzHlCYetbRON/story.html> [cit. 13.11.2017].
- 2 FUAD-LUKE, A.: *Design activism (Beautiful Strangeness for a Sustainable World)*. London : Earthscan, 2009, s. 77.
- 3 WOOD, J.: *Design for Micro-Utopias: Making the Unthinkable Possible (Design for Social Responsibility)*. Routledge, 2007.
- 4 FUAD-LUKE, A., ref. 2, s. 21.
- 5 FUAD-LUKE, A., ref. 2, s. 21.
- 6 FUAD-LUKE, A., ref. 2, s. 78.
- 7 MANZINI, E.: Leapfrog – Designing Sustainability. *Domus*, January, 1997, s. 43–51.
- 8 EMUDE, www.sustainable-everyday.net/EMUDE/?page_id=85
- 9 Utrecht Manifest, www.utrechtmanifest.nl
- 10 SMITH, C. E. a Cooper-Hewitt Museum: *Design for the Other 90 %*. Editions Assouline, Paris, 2007, viac na <http://other90.cooperhewitt.org>
- 11 Changing the Change, www.changingthechange.org



X. TRIENÁLE PLAGÁTU TRNAVA 10TH POSTER TRIENNIAL 2018

ico-D



CALL FOR POSTERS SÚTAŽ PLAGÁTOV

DEADLINE MAY 1, 2018

1. MÁJ UZÁVIERKA ONLINE REGISTRÁCIÍ

MORE VIAC

WWW.TPT.SK



VYŠŠÁ ŠKOLA
VÝTVARNÝCH VED
AKADEMY OF FINE ARTS
AND DESIGN



POSTER

OZ PUBLIKUM

SLOVENSKE
CENTRUM
DIZAJNU
LOGO

Tradičné verzus digitálne. Remeslo ako sprostredkovaná zručnosť

Text Tibor Uhrin



Robot vytvára stoličku
Endless prúdom roztaveného
odpadového plastu, 2010.
Foto Studio Dirk Vander Kooij.

Protagonistky švédskeho dizajnérskeho štúdia Front spontánne kreslia nábytkové kusy do priestoru svetelným perom v roku 2006. Pohyb svetelného pera je zachytený a vygenerovaný do 3D programu, odkiaľ je potom prenesený do materiálu pomocou RP technológie – 3D tlač. Tak vznikol známy Načrtnutý nábytok.



Zdroj: designfront.org

Existuje viacero prístupov pri tvorbe a realizácii remeselne vyrábaných úžitkových predmetov. Pôsobivú formu predstavuje napríklad drevený nábytok vyrobený ručne tradičným spôsobom, pomocou nástrojov, odoberaním materiálu rezaním, strúhaním, dlabaním, štiepaním alebo sekaním. Takéto kusy nábytku majú jednak na povrchu zreteľné stopy po ručnom opracovaní, ale aj ich tvar je na prvý pohľad voľnejší, expresívny, nie je prísne geometrický ako nábytok vopred presne naplánovaný na výkresoch a vyrobený pomocou strojov. Nábytok vytvorený predindustriálnymi spôsobmi je spontánný a nesie znaky improvizácie, teda sú viditeľné procesuálne znaky remeselnej výroby, najmä pracovné rezy, záseky, údery a nepravidelnosti gestického opracovania. Podobný efekt môžeme pozorovať pri ručne kovaných výrobkoch alebo ručne tvarovaných hlinených nádobách. Po objavení 3D tlače sa zaužívaný pohľad na remeslo a opisovanie procesov tradičného zhotovenia výrobkov musí zmeniť. Prvky spontánnosti a improvizácie sa zrazu môžu objaviť aj pri produktoch, ktorých sa ľudská ruka vôbec nemusela dotknúť. Dokonca ich výrobu možno opakovať bez akejkoľvek zmeny. Dnes je možné spontánný pohyb rúk v priestore zaznamenať a vygenerovať z neho priestorové objekty, povedzme aj nábytkové kusy, ktoré sa dajú zhmotniť napríklad pomocou 3D tlače do materiálu, tak ako to v roku 2006 predviedli členky štúdia Front. Ide o nový pojem a spôsob zhotovenia – digitálne remeslo? Remeslo sa predsa spája so zručnosťou, znalosťou materiálu, jednotou rúk a mysle človeka najmä priamym fyzickým kontaktom s materiálom. Pri digitálnom remesle však ide o nový druh zručnosti. Kontakt s materiálom je nahradený inou spôsobilosťou, napríklad pri narábaní s 3D počítačovým programom, teda skúsenosť s materiálom je tu sprostredkovaná.

Spontánnosť a improvizácia v remesle

O zhotovovaní môžeme uvažovať aj vo význame transformácie surového materiálu do objektu človekom. Táto práca sa môže udiť ručne, pomocou stroja alebo prostredníctvom činnosti automatizovaného systému.¹ Výrobok, ktorý urobí dobrý remeselník ručne, má obvyčajne väčšiu hodnotu aj pre prítomnosť rizika, že môže dôjsť k zmareniu práce počas jeho zhotovovania. Viditeľné sú aj kvalitatívne rozdiely po individuálnom zhotovení každého kusa predmetu. Niektorí remeselníci sa nechávajú uniesť zručnosťou na úkor iných kvalít. V kontraste s takouto, niekedy bezduchou uhladenosťou, viac oceňujeme remeselnú prácu pre jej priamočiarosť, bezprostrednosť a spontánnosť. Dobré, kvalitné remeslo sa vždy nemôže spájať s uhladenou precíznosťou a zlé remeslo s „neotesanosťou“ – teda opracovaním nahrubo. Skutočnosť je taká, že precízne vypracovanie môže byť zlým remeslom a na druhej strane, nahrubo opracovaný výrobok zas vysoko cenený excelentný remeselný objekt.²

Z rôznych materiálov je to kov, hlina ale najmä drevo, ako živý a nerovnorodý materiál, ktorý poskytuje remeselníkovi priestor na improvizáciu. Výtvarné využitie rôznych anomálií a rastových chýb pri zmechanizovanej výrobe nie je možné. Intuitívne sa prispôbienie nepravidelnostiam materiálu pri remeselnej výrobe úžitkových predmetov a korigovanie „chýb“ si vyžadovalo veľkú skúsenosť, zručnosť a obratnosť pri práci s ručným náradím. Na mnohých takýchto produktoch

môžeme okrem dobrého remeselného spracovania pozorovať aj sprievodnú vysokú výtvarnú kvalitu, ktorá je výsledkom spojenia remesla a vybrúsenej úžitkovej formy predmetov. Takémuto princípu tvorby zhotovenia nábytku sa aj dnes venuje pomerne veľa remeselníkov a dizajnérov. Nejde tu však vždy o kontinuitu, priame pokračovanie remeselnej tradície, ale väčšinou o znovuoobjavovanie „romantických“ remeselných spôsobov zhotovenia, ktoré sa dajú robiť „alla prima“ v exteriéri alebo priamo v lese z čerstvého dreva. Remeselník potrebuje iba niekoľko tradičných nástrojov (sekery, píly, vrtáky, nože a dláta). Dopredu naštiepané, otesané a vyrezané polotovary sa nechajú doschnúť a až potom sa spájajú do celku, ktorý sa prípadne vyzdobuje rezbou alebo maľuje. Takýto postup uprednostňuje napríklad Jörgge Sundqvist zo Švédska. Jeho nábytkové kusy majú predindustriálny výraz, sú charakteristické povrchom opracovaným sekerami a nožmi so zreteľnými stopami po týchto nástrojoch. Sundqvist niektoré časti zhotovuje z krivo narastených konárov starostlivo vybraných v lesnom poraste. Po zásahu reznými nástrojmi nikdy žiadny povrch nebrúsi. Citlivo používa aj rezbársku výzdobu, pričom ju niekedy zvyrazňuje farbami. Všetky tieto znaky sa integrujú do neopakovateľného originálu, ktorý výrazne kontrastuje s nábytkom vyrábaným súčasnými priemyselnými technológiami. Možno aj to je jeden z dôvodov, prečo je táto metóda u dizajnérov a remeselníkov stále obľúbená.

Digitálne technológie a remeslo

Digitálne technológie umožnili tvorbu úplne nových foriem, aké predtým nebolo možné nijakým iným spôsobom zrealizovať. S digitálnymi technológiami sa nezmenil iba spôsob výroby, ale aj spôsob tvorby v dizajne. Pre dizajn, ale aj remeslo to predstavuje nové výzvy a objavenie problémových oblastí v nazeraní na vznik produktov. CAD a CAM systémy od sedemdesiatych a osemdesiatych rokov 20. storočia znamenajú revolúciu v metódach a postupoch dizajnerskej práce. Už pred viac ako 30 rokmi si David Pye všimol, že oči preberajú úlohu hlavného dizajnerskeho nástroja na úkor rúk. Platí to ešte viac aj dnes a my by sme pri hľadaní bohatších zmyslových zážitkov a zmyslupnejších ľudských potrieb mali mať schopnosť oceniť aj iné aspekty než iba vizuálne. Digitálne technológie v posledných dvoch dekadách značne pokročili a tento vývoj bude pokračovať ďalej. Akokoľvek prinášajú dizajnérom nové možnosti, musíme vziať do úvahy aj ich obmedzenia a nepodceňovať hodnotu tradičných remeselných zručností a znalosti práce s rôznymi materiálmi. Digitálne technológie nenahradia naše skúsenosti z reálneho sveta a manipuláciu so skutočnými materiálmi. Navrhovanie a konštrukcia projektov na počítači je v podstate pridávanie a dopĺňovanie, svoje rozhodnutia si nemusíme dobre premyslieť, lebo softvér má vždy príkaz na možnosť vrátiť všetko späť, takže svoje chyby môžeme opraviť. Porovnajme to s opracovaním kusa dreva. Každé odstránenie materiálu sa musí pozorne zvážiť, pretože neexistuje žiadny jednoduchý spôsob ako napraviť chybu. Znalosť vlastností materiálu, ako je napríklad štruktúra určitého druhu dreva, môže mať významné konštrukčné dôsledky, ktoré čarovný CAD model nemusí odhaliť.⁴ Na druhej strane však možnosti CNC obrábacích centier pri spracúvaní dreva nie sú ešte kreatívne dostatočne využité, skôr sa otvára množstvo ciest. Používajú sa najmä pri zhotovovaní pôvodne ručne vyrezávaných tvarov, pri realizácii replík historického nábytku. Doteraz existuje iba málo dobrých príkladov kreatívneho využitia CNC obrábania dreva. Angličan Gareth Neal



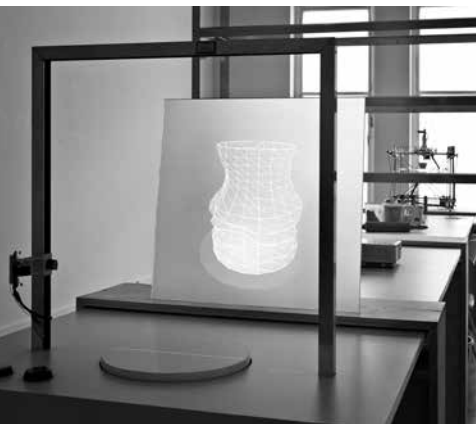
Stratigrafický porcelán štúdia Unfold.
Foto Kristof Vrancken.

Remeslo a technický pokrok

Mnohí tvoria remeselníci sú schopní s potrebným výtvarným citom využívať aj nové technologické spôsoby spracovania materiálu. Aj v minulosti využívali všetky dostupné technické vymoženosti, aby uľahčili svoju prácu. V súčasnosti sú to najmä dizajnéri „nezaťažení“ tradíciou, ktorí môžu priniesť do remesla technologické a materiálové inovácie. David Pye svoje drevené misy dlabal pomocou dlát, ktorých pohyb do rezu usmernil dômyselným mechanizmom. Navrhol ho už koncom štyridsiatych rokov 20. storočia a nazval ho *fluting engine* (drážkovací stroj). Pracoval podobne ako korytár, výsledkom boli duté tvary mís, rozdiel bol však v tom, že voľnú prácu ruky, ktorá vedie nástroj, nahradil akýmsi „preddigitálnym“ mechanizmom. Dosiahol tak pravidelné dlabané štruktúry, na ktorých stále cítiť stopu ručnej práce odlišiteľnú od práce stroja. Ručné elektrické a motorové náradie rovnako vyžaduje zručnosť a skúsenosť podobne ako tradičné nástroje. Remeselník môže dosiahnuť vysokú kvalitu, efektivitu a pri dôvtipnom uplatnení aj pôsobivý tvar a štruktúru povrchu. Pomocou skracovacej okružnej píly postupne vydlabával svoje drevené misy dizajnér Miroslav Mládenek. Tradičné remeselné postupy v jeho stvárnení s použitím strojov dostávajú novú, súčasnú podobu. Geometrické štruktúry dlabané do dreva možno dosiahnuť aj usmerneným pohybom reťazového dlabacieho kotúča osadeného v uhlovej brúske, ktorý má vysokú reznú rýchlosť, takže dosiahnutú štruktúru povrchu neovplyvnia ani chyby materiálu, napríklad hrče.³



Jöge Sundqvist: Stolička Juliette Lewis, 2009.
Foto archív J. Sundqvista.



Pracovisko na modelovanie a tlač na upravenej 3D tlačiarňi štúdia Unfold (v pozadi), 2013. Foto Kristof Vrancken.



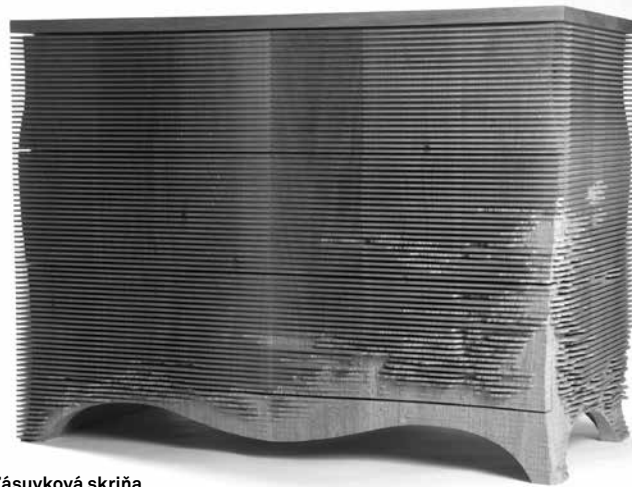
Dirk Vander Kooij: Stolička
Endless, 2010. Foto Studio
Dirk Vander Kooij.

patrí k dizajnérom, ktorí kombinujú tradičné formy a remeslo so súčasným dizajnom s príspevom najnovších technologických vymožeností. Do prísne kubického tvaru vyrezáva pomocou vtipne využitej CNC technológie štruktúry, ktorých vnútorným obrysom je napríklad zásuvková skrinka s rokokovým tvarovaním. Rebrované štruktúry vytvára presný kotúč používaný pre okružné píly, v tomto prípade je však osadený do hlavy CNC frézy. Olamovaním krehkých oslabených rebrier, ktoré sú výsledkom pričných rezov, Gareth Neal tento produkt ešte dotvára. Výsledkom dizajnérskeho myslenia je dokonalejšie remeslo.⁵

Revolučný spôsob sprostredkovanej zručnosti je používanie 3D tlače, ktorá pracuje na digitálnom princípe s reálnym nekonečným tokom materiálu, digitálne riadeným a ukladaným do výsledného tvaru. Aj tu sa už filtrujú viaceré kreatívne prístupy. Dirk Vander Kooij zhotovuje pomocou starého robota a roztaveného plastu nábytok bez použitia zložitých foriem.⁶ Surovinou je plastová drvina rôznych farieb, takže počas procesu dokáže Dirk improvizovať a nasýpať materiál do zariadenia podľa zamýšľaného výtvarného zámeru. Každý kus nábytku je teda jedinečný originál.

Namiesto rôznych druhov plastov využíva belgické štúdio Unfold ako plniaci materiál pre 3D tlačiareň keramickú hlinu. V štúdiu sa neuspokojili iba s jednoduchým generovaním tvarov v 3D programe, ale vytvorili také softvérové prostredie, kde si každý zákazník alebo remeselník môže vytvoriť svoj vlastný model stratigrafického porcelánu, ktorú mu potom tlačiareň zreprodukuje do hliny. „Kontakt“ s materiálom zabezpečujú pohybové senzory, a tak pomocou pracovných gest možno meniť tvar nádoby simuláciou ako na skutočnom hrnčiarstvom kruhu. Tento kruh je virtuálny, ruka sa materiálu nedotkne.⁷

Digitálne technológie dnes umožňujú aj zákazníkom, aby sa podieľali na tvorivej činnosti dizajnérov prostredníctvom otvorených dizajnérskeho procesov (Open design), napríklad zmrazením procesu generovania množstva variantov výrobku. Jednoducho sa virtuálny proces generovania zastaví v určitom okamihu. V súčasnosti sme svedkami globálneho štýlu CAD, ktorému chýba individuálna totožnosť a dizajnérov rukopis. Zánik praktických remeselných zručností v rámci dnešného vzdelávania prispel ku vzniku veľkého množstva povrchných a po minútelných produktov, pri ktorých sa zdôrazňuje prázdne estetizovanie a neobmedzené technické možnosti.



Gareth Neal: Zásuvková skriňa
George vyrobená z jaseňového
dreva, 2007. Foto archív G. Neala.

V budúcnosti sa možno remeselné vzory nebudú odovzdávať od jedného remeselníka k druhému alebo ich nebudeme hľadať v múzeu. Budú pravdepodobne najdostupnejšie na internete, kde budú digitálne modely voľne šíriteľné. Jedny z prvých príkladov takéhoto prístupu a vlastne aj demokratizácie dizajnu sú podklady pre CNC frézu na výrobu preglejkového nábytku švajčiarskej firmy Opendesk, kde si zákazník môže buď zakúpiť hotový nábytok alebo jednoducho stiahnuť plán, vyrobiť z predpísanej preglejky na CNC fréze a nakoniec doma poskladať. Takýto *freeware* nábytok alebo iné spotrebné predmety už teda môžeme vidieť aj dnes. Zručnosť a schopnosť vytvoriť reálny objekt tak budú sprostredkované aj ľuďom, ktorí žiadne manuálne zručnosti nemajú. ■

- 1 Anglický architekt, remeselník, dizajnér, teoretik a pedagóg David Pye (1909 – 1993) používal termíny *workmanship of risk* (zhotovenie s rizikom) a *workmanship of certainty* (zhotovenie na istotu), aby opísal dva rôzne princípy výroby. Keď funguje práca „na istotu“, výsledok sa nemôže pokaziť, lebo pri použití strojov a automatizovaného spôsobu výroby je každá operácia vopred daná. Výrobca, ktorý používa „zhotovenie s rizikom“ pracuje ručne, bez podpory strojov a mechanizmov, takže kvalita výslednej práce nie je vopred daná, ale závisí od odhadu, zručnosti, fortieľa a pozornosti remeselníka a od jeho pracovných skúseností. Pozri viac: PYE, D.: *The Nature and Art of Workmanship*: Zrevidované vydanie. London. The Herbert Press, 1995.
- 2 Pozri viac: UHRÍN, T.: *Drevo, dizajn a tradícia*: 1. vydanie. Bratislava : ÚLUV, 2012.
- 3 Pozri viac: Uhrín, ref. 2.
- 4 Pozri Chamberlain, Paul: Digitálna technológia. In: PELCL, J. a kol.: *Design: Od myšlienky k realizácii*. 1. vydanie. Praha : Vysoká škola umelckoprůmyslová v Praze, 2012, s. 193.
- 5 Pozri viac: JOHNSTON, L.: *Digital Handmade: Craftsmanship and The new Industrial Revolution*. 1. vydanie. London : Thames and Hudson, 2015, s. 162.
- 6 Projekt s názvom Endless flow 2010, pozri viac: PELCL, J. a kol.: *Design: Od myšlienky k realizácii*. 1. vydanie. Praha : Vysoká škola umelckoprůmyslová v Praze, 2012, s. 66.
- 7 Pozri: JOHNSTON, L.: ref. 5, s. 235.

Písma čísla

Text redakcia, David Kalata, Michal Chrastina,
Marek Chmiel, Zuzana Uhalová

Aj v tomto čísle *Designumu* predstavujeme písma, ktoré vznikli v Ateliéri typografie Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU v Bratislave pod vedením Pala Bálika a Michala Tornaia. Redakcia sa usiluje písma slovenských písमारov nielen prezentovať, ale priblížiť širšej verejnosti ich aplikáciu priamo v praktickom využití.

ALT Helvetika ALT Helsetika

Experiment skúma jednotlivé úrovne čitateľnosti, pri ktorých dochádza ku konštrukčným zmenám jednotlivých znakov. Môže tak vytvárať nové otázky na poli grafického dizajnu a tvorby písma, ako aj v rámci kognitívnej psychológie. Písmo vzniklo ako diplomová práca na Vysokej škole výtvarných umení na tému Čitateľnosť a zrozumiteľnosť.

Autor: David Kalata

Chrastina Chrastina Chrastina

Aké obmedzenia na nás kladú naše zdanlivo nelimitované nástroje? Písmo Chrastina skúma hranice bézierovej krivky použitím minimálneho počtu bodov. Obsahuje tri textové rezy a k nim priradené italiky, v ktorých princíp minimálneho počtu bodov dosahuje hranicu. Niektoré znaky v italikách obsahujú iba jeden bod. Písmo je vergeľ. Jazyk je vírus.

Autor: Michal Chrastina

Toolbox Nib Toolbox Brush Toolbox Pointed Pen

Toolbox je trojčlenná rodina skriptových písiem, ktoré zdieľajú spoločnú konštrukčnú kostru. Rezy sa vzájomne líšia kontrastom ťahu imitujúceho tri písacie nástroje, prípadne 3 modely kontrastu, ktoré v dizajne písma rozlišujeme – pero so širokým hrotom (translačný kontrast), ostré pierko (expanzný kontrast) a štetec (rotačný kontrast).

Guma

Písmo vzniklo tak trochu ako vedľajší produkt práce na vizuálnej identite festivalu Multiplace. Tvaroslovím prekvapivo pripomína gumovú hmotu. Prevládajú oblé tvary, vnútorné priestory písmen sú redukované na minimum alebo úplne chýbajú, takže sa podobajú nafúknutej gumovej hračke.

Autor: Marek Chmiel

Voajér

Voajér je základný rez textového písma, ktoré je primárne určené na dlhšiu sadzbu, hlavne v knižnej beletrii. Beletria je pre mňa istým spôsobom voyerizmus – odtiaľ je odvodený názov. Svojím zámerne nevyváženým kontrastom vytvára hravý dojem nestálosti, chybnej, rozpitej tlače, čo písmu dodáva trochu retro nádych. Verzálky sú tiež značne výraznejšie, aby z dlhších textových blokov vystupovali do popredia. Písmo vzniklo v školskom roku 2016/2017 ako súčasť bakalárskej práce.

Autorka: Zuzana Uhalová



Veronika Markovičová: Z cyklu Krasohľad, 2017.



Dominik Hlinka: Žltý kvet z Portugalska, 2017.



Kristián Németh: V mene, 2017. Foto Ryon.

Inkubátor, ktorý chce naštartovať tvorbu mladých umelcov

Text Dominika Křížová
Foto archív J&T Banka

Umenie nás obklopuje všade, kam ideme, môže to byť socha na námestí, obraz v galérii alebo unikátna architektúra. Každý vníma túto špecifickú krásu a kreativitu iným spôsobom, niekoho nadchýna, iný si ju možno všimne len letmo. Preto je dôležité napomáhať, aby toto inšpiratívne prostredie bolo naďalej všade okolo nás.

J&T Banka už niekoľko rokov podporuje čerstvých absolventov VŠVU. Mladým umelcom potenciál nechýba, ale po skončení vysokej školy nemajú kde tvoriť. Preto banka poskytla priestor na naštartovanie tvorby vybraným umelcom na obdobie jedného roka. „Inkubátor“ na Kolibe tento rok využívajú fotografi, maliari, grafici, reštaurátorka a architekt.

Dominik Hlinka

Vytvára obrazy s kontinuálnym záujmom z pozície, v ktorej skúma napätie medzi svetom analógovým a digitálnym. Rukou spracúva to, čo sa často odohráva nielen na obrazovkách (technických) zariadení, ale aj za nimi, čo bezprostredne ukazuje ich videnie a vedomosť. Namiesto maľovania objektov „face-to-face“ vytvára ich digitálne 3D skeny, ktoré následne maľuje z virtuálnej pozície s videním toho, že práve táto forma dokáže o samotnom objekte ukázať viac. Výrazným autor-ským počínom tento rok bolo prezentovanie posledných prác na samostatnej výstave s názvom *Stále rýchlejšie počítam* v bratislavskej galérii HotDock.

Veronika Markovičová

Obraz ako rozhovor, obraz ako príbeh, vyslovená metafora určujúca svoj tvar. Vlastné analógové fotografie sú pre autora materiálom osobného obrazového archívu, v ktorom sa súčasťou kompozície stávajú na prvý pohľad druhotné produkty ako fotografický negatív či druhá strana polaroidu. Autorka skúma naratívne a materiálové možnosti fotografie a formy jej prezentácie vo výstavnom priestore. Minulý rok predstavila svoje diela na autorskej výstave *Točka obzora* v moskovskom centre dizajnu ARTPLAY (kurátorky: Milota Havránková, Taňa Vasiljeva). V tvorbe ju inšpiruje aj príprava a realizácia tematicky zameraných živých diskusií o fotografii v kaviarni Berlínka SNG, písanie článkov pre Fotonoviny a kurátorské projekty.

Kristián Németh

Vo svojej tvorbe sa vracia najmä k reflexii a kritike cirkvi fungujúcej v podmienkach demokracie 21. storočia, k mechanizmom a paradoxom, ktoré v nej fungujú, k jej uzavretosti a k nepriznaným hriechom tých, čo ju oficiálne reprezentujú. Od reflexie vlastných skúseností s kritizovanou inštitúciou smeruje k ich ideovému abstrahovaniu a zovšeobecneniu. Prostredníctvom rôznych médií (fotografia, video, objekt, inštalácia, performance) tematizuje deformáciu kresťanských/cirkevných princípov v slobodnej spoločnosti a jej vplyv na „objekty“ (telá, individuálne a kolektívne myslenie, konanie, vzťahy, inštitucionálnu prax atď.) zasiahnuté týmto dejom. Zložitost' témy sa pokúša bez jej ideového zjednodušovania reflektovať formálne, výrazovo a ideovo v koncíznych, úsporných a subtílnych vyjadreniach. Znepokojivé výpovede zbavuje vyhrotenej expresivity a vytvára priestor na dialóg bez hnevu a bez túžby pokoriť súperu, na dialóg založený na citlivom, no kritickom vnímaní reflektovaných fenoménov.

Anna Ulahelová

Grafická dizajnérka momentálne pracuje na svojej dizertačnej práci na Katedre vizuálnej komunikácie VŠVU. Venuje sa téme mapovania vývoja grafického dizajnu po roku 1989 v rámci skupiny absolventov odboru na VŠVU. Na téme spolupracuje so Slovenským múzeom dizajnu. Ako grafickú dizajnérku na voľnej nohe ju zaujímajú projekty spojené so vzdelaním a s verejnou sférou. Jej autor-ský projekt *Účet prosím!* sa zaoberá možnosťami vizualizácie a prezentácie informácií z rozpočtu mesta Topolčian.



Summary

Tomáš Gabzdil Libertíny – On the Track for More Poetic Statement on Design and Art

Written by Lukáš Jeník

What are the “keywords” with which it is possible to apprehend Tomáš Gabzdil Libertíny’s works? The selection may be the following: nature, technologies, a trio of the cycle - cyclicity - recycling, then fragility, eternity, ephemerality, subject, existence, and finally, bees. To introduce the works of an “object creator” with keywords that balance on the verge of design and art is a bit alike to building a conspiratorial map on the wall and tying push-pins with a colour thread to one network. The points on this map are his works that are, yet today, in the ownership of renowned galleries and museums: MoMA, New York; Museum Boijmans Van Beuningen; Cincinnati Art Museum; MUDAC Lausanne, etc.

Tomáš Gabzdil Libertíny (1979) has a lot of diametrically distinct works in his art portfolio today. Beginning with those that, on the first sight, seem to be the products of design (BiC Blue, 2009 and Paper Surface #2, 2006 and Paper Surface #3, 2007), to objects on the verge of sculpting, to painting and graphics. Commencing with his work Amphora (2006), we primarily meet with an overlap of a statue and design in his work. The chosen material is a paradox that is beyond the connection with the given form. Bee wax, and chiefly bees, become one of the synonyms of Tomáš’s work. This partner becomes an essence of what the author has mentioned himself several times – an effort to “find a more poetic language in the process of how we surround ourselves with objects”. It is the bees that help him generate the poetic. Literally! Seeking a more poetic statement in the language of design is represented by an older concept and the work The Honeycomb Vase (2005/2006). In contrast with the

Amphora, this vase that had become one of the symbols of his work and paved his way to fame in the field of design when it became a part of design and architecture collection exposition at MoMA New York, in a sense, it denies human factor.

With Maroš Baran

On Stories, Transformations and New (Creative) Phase

Written by Lenore Jurkyová

In October, Maroš Baran became a laureate in the Student Design category at the National Prize for Design 2017 for the project KOYAANISQATSI with which he graduated last year at the Academy of Arts Architecture & Design in Prague, Fashion and Footwear Design Studio. The project is, similarly to his previous work, multi-layered: it oscillates on the frontier of design, scenic and free art. The garment collections themselves make up a base for all long-term projects; they are parts of more significant complexes the author introduces as a part of fashion performance.

Fashion performance is typical of your work. What has led you to present garments in precisely this way? Outcomes of your works are not “just” collections but projects comprising of several media. Do you consider an ordinary fashion show, or adjusting garments in a gallery an archaic way of presenting fashion?

↓

I would not allow myself to state that some way of presenting is obsolete. There will always be “normal” fashion shows, and also exhibitions in galleries ... I got to my way of presenting via some vision I had in Utrecht during working on one of the garments, and it is purely my personal statement, my way of expression. I was working on one hybrid coat, a figurine was rotated to me back-wise, and I suddenly saw how someone is cutting the coat into halves and blood was

running from the interior of the coat. This scene got stuck in my mind, so I started to ponder over it. I had the idea to put this vision into practice, and I gradually built the concept – why, for what, who ... There were more questions than answers. To make a fashion show was for me, as a 23-year old, logically, an insane decision since I had no financial means, nor no great experiences. At that time, I was working as a production assistant at the Elledanse theatre and one day; I met with the Director, Šárka Ondříšová, I introduced her the project INGRATITUDE (2013). Thanks to her support and support of my Bratislava friends, I decided to introduce my first solo project in April 2013, it later started to be a part of the “hybrid” category since it covered a synthesis of performance, video art, garment and dark ambient music. After a relatively straightforward fashion performance, came a new project after a year, THE GREAT RED DRAGON (2014), that seemed to be the second work. Followed by XIII CARD (2015), K. (2015) and KOYAANISQATSI (2016). Each of the projects connected with the previous. The first three make up a trilogy with the K. as if its epilogue. KOYAANISQATSI is about something else a bit, however, it still references to the trilogy. Until now, it has been my most complex and logistically demanding project. The current, THE IMPERIAL PHASE (2017/2018), will be an uncomplicated project. Using the word concentrated may better express it. If KOYAANISQATSI were in a sea full of shells, THE IMPERIAL PHASE would compare to a single pearl.

Industrial Designer Lucia Lehrer

Written by Helena Veličová

Lucia Lehrer (1982, born Karpitová) studied Industrial Design at the Academy of Fine Arts in Bratislava. After completing her studies, she worked for five years at an interior studio, but as she says, the work did not suit her, and she prefers creating pure industrial design.



Her first after-school opportunity came in a Slovak company, OMS, where she made several light designs that the company included in the production. One of them – the Hex light, was also shortlisted among finalists of this year's National Prize for Product Design. Currently, she is working on projects with companies Plastia and Greenox.

For the OMS company, you have also designed the Hex light that was exhibited at the finalists' exhibition of the National Prize for Product Design 2017. How did this cooperation start?

↓
During the period when I worked for OMS, I learnt plenty of new things from the field of design that one could never learn at school. It was a day-to-day cooperation, and I saw the whole process of how a product comes into existence – from its designing to production. One of the first assignments I worked on in the company was just the light Hex that was also exhibited at the NPD exhibition. The OMS company started to cooperate with the Czech firm, Helio, at that time, they focused on producing lights from aluminium bend profiles. Instead of “playing” with shape, I came up with a concept which allows playing with putting lights together to more substantial compositions. That is also why the light has, in its upper part, slots ready for interconnecting with other pieces. Other three lights use this principle, too (two that I designed and the third is by Samo Rihák). All the four designs are in serial production.

In the year 2011, you received the National Prize for Student Design for a three-chamber kite, Rotoair, that was your diploma thesis. The design of the kite was apt for serial production. Have you succeeded in getting the kite into production?

↓
No, I have not. I could not find a producer, and I did not dare to start up the production on my own since I do not think I am well befitted for managerial work. At the time, when I was looking for a producer of this project, there was still much talk about the economic recession of some years ago, we will see, I might go back to the kite some time ...

National Prize for Design 2017 - Product Design

Marián Lukáč, Chairman of the Jury

We were selecting from over 150 submitted works in three categories. The projects covered a broad spectrum regarding their quality and focus. Beginning with naively amusing, through conventional ones, to conceptual. Apart from the works themselves, we could see various approaches to their presentations, and I could, again, list several both positive and negative examples. Once again, it was apparent that quality work may play a significant part in the success of a project and vice versa: undervaluing this portion of work may have unpleasant consequences. Ability to articulately communicate intention and solution in a small space – time-wise and space-wise – has shown to be the key. Several contestants were well aware of this dimension, and they showed up to present their projects in person. I have got a feeling that a slight transformation of the competition format would contribute to revamping it and lead to a better chance for projects – common mice. I can imagine a variation on the “stage” events of the TED or Pecha Kucha kind, with an audience and other contestants present. Evaluating would, of course, take place behind the scenes after the show's end. In spite of having seen many exciting works, through all that time, I could not get rid of a feeling that the selection does not adequately represent Slovak current production to its full extent. Sitting on the Jury was complicated mostly because of a strict time frame limited by one day when everything had to take place.

A significant instant that contributed to the complexity of the selection was the excessive variability of projects in the separate categories. It is hard to decide in case of an equally professionally rendered helicopter, pressed glass, and a garment collection. What is more? In the selection, we could distinctly see the professional focus of the individual Jury members. A more extensive

fragmentation of the categories with smaller insider expert juries could help the contest. Thus, the selection could be more efficient and the motivation of contestants to take part in it would definitely increase.

For me, the most captivating part of the Jury work was the confrontation of various views of its members: Practitioners met with theoreticians, applied art with visual art, men with women, East with West, sceptics with optimists. It was evident from the confrontations that there is no one universal view of design, and that is fine. Multiple rounds of voting about winning projects proved the high and equal quality of the finalists.

Eduard Toran – Prize for Cultural Contribution in Design

Written by Lubica Pavlovičová

Eduard Toran's focus (1930) before he emigrated in the year 1968, had been of a theoretician and historian of Slovak applied art and architecture. After finishing his studies, he worked in the Institute of Art History at the Slovak Academy of Sciences, published on the pages of *Art Life (Výtvarný život)*, *Project (Projekt)*, *Cultural Life (Kultúrny život)*, and other periodicals. He prepared numerous exhibitions of Slovak applied arts at home and abroad (Munich, 1967, 1968; Vienna, 1968; Milan, 1968; and Egypt, 1968); contributed to the preparation of the Czechoslovak exhibits at the international EXPO exhibitions in Montreal in 1967, and in Osaka in 1970. He was the only Czechoslovak theoretician who got an invitation to the Industrial Design conference in London in the year 1966. Toran finalised a monograph on Milan Michal Harminc in the year 1960; it was published two years later in the SAS anthology, *From More Recent Slovak Art History (Z novších výtvarných dejín Slovenska)*. He translated the classic work on design history, *Art and Industry* by Herbert

Read from 1934 (*Umenie a priemysel*, 1963). His publication *On Art Around Us (K umeniu okolo nás)* from the year 1965, is the first expert summary of the history and current state of applied art disciplines in Slovakia. After his departure from Czechoslovakia to the USA, he worked his way up from a designer and manager to leading positions in renowned American companies. He currently still works as a specialist in New York's Metropolitan Museum of Art, gives lectures on design and contributes to expert periodicals in the USA and also in Slovakia, mostly to the *Designum* magazine (1/2014, 1/2015, 1/2016). As a part of the National Prize for Design 2017, he was awarded the Prize for Cultural contribution in Design by the Minister of Culture of the Slovak Republic.

Good Design for the Bad World

Written by Klára Peloušková

In Netherlands, it is an extraordinary commonplace that public space is penetrated with (innovative) digital technologies, while for example, automobile transport on electric propulsion is still here an idea of distant future, in Eindhoven, all city buses are already electricity-powered. The number and level of technological innovations also relate to it, the state and private investments massively support it, and they are springing up like mushrooms in the Dutch commercial and academic sphere. Dutch Design Week (DDW) in Eindhoven presents these high-tech inventions in the environment of the social-economic and city-planning side, visibly formed by the Philips company that was established there in the year 1891. Although the management of the company decided to move its headquarters and a number of departments to Amsterdam in 1997, the message of Philips is still apparent in its infrastructure and intellectual atmosphere of the city until today. A substantial part of many exhibition projects that take place under the patronage of DDW was located in now revitalised or also in usually abandoned buildings of the company. One of the main venues of the show is the so-called Klokgebouw, a structure



with a distinct clock tower from the end of the twenties that used to serve as the seat of the Philips factory producing Bakelite. Today, it serves as a place for organising events. In case of DDW, there were several exhibitions taking place, of them, a show of projects by technical universities from Eindhoven, Delfte and Twente attracted the most, titled Mind the Step, or a presentation of Good Industrial Design Awards 2017 that Dutch organisation Design-link awards from the year 1986.

Bread and Games of Designblok

Written by Silvia Bárdová

The international design festival, Designblok 2017, opened with an imaginary feast and closed with a real gale. Its gates were open for public at the Prague's exhibition grounds from 26th to 29th October when a strong wind that caused the collapse of the roof in the Industrial Palace, the main venue of Designblok, closed the event prematurely. Superstudio in the impressive right wing of the Industrial Palace roofed presentations of established companies and brands. There was a possibility to see installations of famous and not so well-known Czech, foreign and also Slovak firms and labels, magazines, and sponsors. The Openstudio tent attracted visitors with presentations from designers, studios, fashion designers, and school studios. In harmony with the Czech tradition, glass, ceramics, and porcelain design, together with fashion design and jewellery, were represented on a large scale. The space opposite the entrance belonged to the exhibition of finalists of the international competition of diploma (graduation) works, Diploma Selection. Art House in the Lapidarium of the National Museum introduced yet traditional installations on the verge of design and art, set in the historical collection of statues and sculptures. Apart from these venues, there were accompanying events to Designblok in galleries, boutiques, and showrooms all around Prague. This year, over 300 designers and creators took part – a record of

Designblok so far. As in the previous years, also now the festival's central theme was food. However, the topic was predominantly invisible also in installations and design of exhibition stands, even though some bright examples connected their exhibits with the theme of the festival.

The Tatra 603 X Limousine and the Dreaming of Slovak Coupé

Written by Maroš Schmidt

At the start of the year 1963, Tatra Bratislava was delegated with a demanding task – to develop a representative government limousine that would substitute the popular Tatra 603. Ján Cina, a graduate of the Department of Mechanical Engineering at the Slovak University of Technology in Bratislava and Brno University of Technology specialising in building motor vehicles, cooperated on the project X1 to X4. In December 1961, Ján Cina, together with Pavol Hudec a Marián Ziga; started to work in Development of Motor Vehicles in Tatra Bratislava under the leadership of Ivan Mičík. As a newcomer, he got an assignment in 1962 to solve some minor construction tasks on a low-profile vehicle Tatra 603NP and also on a minibus with a similar concept and front drive, Tatra 603MB. A year later, he was already working on Xs. Mičík built a team of stylists and constructors of bodyworks that secured fast and quality implementation. As the end of the year 1963 was approaching – the deadline for selecting a winning design, and Mičík was not satisfied with any of the four designs. "In that year, it was for the first time I did not go home for Christmas to my parents in Šarišská Poruba," Cina remembers the beginnings of designing a representative limousine. "In a new one-room flat at Štrkovec in Herlianska street in Bratislava, I spent evenings between Christmas and New Year over papers that I was filling with sketches of the successor of Tatra 603. I could not sketch at work because it was not a part of my job. I was only sketching at home." When he introduced his

designs for the project X in the middle of January 1964 to his manager, Ivan Mičík, he quickly took a look at them and spontaneously exclaimed, "Johnny, that is just what I was waiting for!" He hastily ordered to have everything ready for preparing a 1:10 maquette and real-size model, just like with previous four designs. The new design got the title T603 X5, and the works on a prototype commenced at full tilt.

New Facts on the First Applied Arts Museum in Bratislava

Written by Klára Prešnajderová

History of the modern applied arts movement that in the second half of the twenties of the past century formed around Commerce and Industry Chamber in Bratislava is in the past few years getting yet more attention of expert circles. It does not regard just the School of Applied Arts but also other, often short-term activities that set their goal in an economic and cultural improvement of Slovakia through the modern industrial era. The ambitious effort of Antonín Hořejš to establish the first applied arts museum in Bratislava belonged among such efforts, even though it was unsuccessful in the end. Although this initiative has already been described based on documents from his personal resources, after regarding other sources, new facts are emerging that point at the fact that the first applied arts museum did not just end up in the concept phase. It is even possible to claim that it commenced its public activity in some form. The 10th anniversary of establishing Czechoslovakia meant a unique opportunity for Slovakia to push through initiatives that would otherwise get implemented very slowly. Commerce and Industry Chamber in Bratislava also took this opportunity to officially establish two necessary, however missing institutions: School of Applied Arts (ŠUR) and Applied Arts Museum. Antonín Hořejš stood at the lead of the Applied Arts

Museum, at that time, he was a clerk of Commerce and Industry Chamber in Bratislava responsible for art industry. While ŠUR, directed by Josef Vydra, worked its way up to one of the most progressive schools in the region, Hořejš failed at actually opening his museum. However, it is apparent from preserved concepts that he did not intend to establish a traditional Applied Arts Museum that would, in its collections, present an overview of the history of applied arts and industrial production in Slovakia and abroad.

Lessons from Wright in MoMA

Written by Ladislav Zikmund-Lender

In the year 2017, two significant events concurred: 150th anniversary of the birth of a phenomenal architect Frank Lloyd Wright and completion of the transfer of his heritage archive from Taliesin West to Avery Library in New York. On the occasion emerged a unique exhibition of Wright's works in New York's MoMA (8th June - 1st October 2017). It does not show the architect's works in their whole breadth and also it is not just a shallow monument built for Wright's legend. Frank Lloyd Wright's productive and long life did not only bring a great and ideologically, stylistically, and topographically varied works that require almost constant re-evaluation, but also a powerful cult and historical-graphical myth. Frank Lloyd Wright is a typical example of an architect for whom his pedagogical activity is crucial for his after-death reception. More than six-hundred students ("followers") that during thirty years absolved Wright's "community" made sure the myth of a genius creator that Wright had built around himself since the start of his career continued. A historian of architecture, Neil Levine, published probably the most extensive monograph on Wright, yet, he released it almost over thirty years ago (The Architecture of Frank Lloyd Wright, 1996), two years ago, he complemented it with its sequel, The Urbanism of Frank Lloyd Wright.



Design Activism

Written by Miroslav Chovan

What could design have in common with an appeal to save the planet? It seems that nothing at first sight. The book by Professor Alastair Fuad-Luke (Free University of Bozen-Bolzano) titled *Design Activism (Beautiful Strangeness for a Sustainable World)* evaluates the current situation in the world from the point of view of a mutual relationship of humans with nature. And also from the point of view of issues of the society itself with which a modern person must confront and subsequently come to terms. He understands design as a tool for possible future changes that should serve as a potential feedback to current global problems; he also supports it saying, "Design can search for the certain mutual advantages for the humankind and nature. Design can breathe in a new life to everyday life by repeatedly interconnecting conceptual with natural and natural with artificial." In the course of human evolution, design has played a strategic role. It has always contributed to revolutionary changes, reforms, or innovations. It is a general reflection of human ambitions, abilities, and skill (mostly in the form of materialisation of its visions), but it equally makes up a picture of societal ethics, morale, culture, or rather, on a critical attitude of an individual to fundamental things. Alastair Fuad-Luke reminds us that design can any time and in any situation ask, "What now?" or "What next?".

Traditional Versus Digital Craft as Mediated Skill

Written by Tibor Uhrín

There are several approaches to creating and implementing craft-produced functional objects. A wooden table, for example, represents an appealing form when it is made the traditional way, using tools, reducing the material by slicing, sharpen-

ing, chiselling out, or hacking. Such pieces of furniture have, on the one hand, visible traces of hand-processing on the surface, but on the other, their shape is, at first sight, more free, expressive; it is not strictly geometrical as furniture that is precisely planned in advance on sketches and made using machinery. Furniture made in a pre-industrial way is spontaneous and brings with itself signs of improvisation, so there are visible features of craft production, mainly work-cuts, notches, hits, and irregularities of gestic working. We can observe a similar effect in hand-forged products or hand-crafted clay containers. The deep-rooted view of craft and describing of processes in the traditional making of products have to change after discovering the 3D printing. The features of spontaneity and improvisation can suddenly appear also in products that have never been touched by a human hand at all.



Časopis designum
vychádza 4x ročne aj
v roku 2018. Nezapudli
ste si ho predplatiť?

Viac o predplatnom na www.sdc.sk

designum

časopis o dizajne / design magazine
vychádza 4-krát ročne / a quarterly
číslo / number 04
rok / year 2017
ročník / volume XXIII
cena / price 3,40 €

vydáva / published by

Slovenské centrum dizajnu /
Slovak Design Centre
Jakubovo nám. 12, 814 99 Bratislava
Slovak Republic
IČO 00 699 993
tel.: + 421 2 204 77 319
scd@scd.sk
www.scd.sk

dátum vydania / date of publishing

december 2017

vedúca redaktorka / editor in chief

Jana Oravcová
jana.oravcova@scd.sk

zodpovedná redaktorka / executive and contributing editor

Lubica Pavlovičová
lubica.pavlovicova@scd.sk

jazyková redakcia / proof reader

Jitka Madarásová

jazykový preklad / translation

Katarína Kasalová

marketing

marketing@scd.sk

redakčný kruh / editorial cooperators

Palo Bálik, Peter Biľak (Holandsko),
Zdeno Kolesár, Zuzana Labudová,
Jan Michl (Nórsko)
a Jiří Pelcl (Česká republika)

layout

Matúš Lelovský, Juraj Blaško

grafická úprava, zalomenie / graphic design and layout

Matúš Lelovský

písmo / typeface

Akkurat, Comenia Serif,
ALTR Hass, Chrastina,
Toolbox, Guma, Voajér

obálka / cover

Predná strana / Front side:
Viktor Devečka, Bronislava
Brtáňová: Lyže Forest Skis, model
Lotor s hybridnou geometriou.
Foto: Jakub Hauskrech.

Zadná strana / Back side:
Martina Rozinajová: PF 2017.

papier / paper

Cyclus Print
obálka / cover: Keaycolour
100% Recycled Particles Moonlight

tlač / printing

Bittner print s.r.o.

predplatné a inzercia / subscription

SCD – Designum, Jakubovo nám. 12
P.O.BOX 131, 814 99 Bratislava
Slovak Republic
tel.: +421 2 204 77 318
fax: +421 2 204 77 310
marketing@scd.sk
designum@scd.sk

voľný predaj

v stánkoch distribučnej
spoločnosti Mediaprint Kapa
**v knižkupectvách a galériách
v Bratislave**
Satelit SCD, Artforum, Knižnica SCD,
Galéria Medium, Slovenská národná
galéria, Martinus, Slávia
**v knižkupectvách a galériách
mimo Bratislavy**

Artforum v Žiline a Košiciach

distribúcia / distribution

L.K. Permanent, s.r.o.,
P.O. Box 4, 834 14 Bratislava
tel.: +421 2 4445 3711
fax: +421 2 4437 3311
lkpermanent@lkpermanent.sk

Redakcia nezodpovedá
za obsah inzerátov.

Preberanie materiálov je možné len
s písomným povolením vydavateľa.
Jednotlivé články vyjadrujú názory
autorov a nemusia byť vždy totožné so
stanoviskom vydavateľa a redakcie.

Pri používaní obrázkov vydavateľ
rešpektuje práva dotknutých
osôb. V prípade, že neúmyselne
dôjde k omylu pri ich identifikácii,
uvítame dodatočné informácie
o majiteľoch autorských práv.

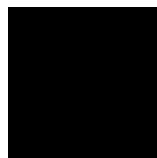
Vopred nevyžiadané príspevky
redakcia nevracia.

© copyright

SCD, ISSN 1335-034x
Registrované MK SR č.2941/09

sídlo redakcie / headquarter

SCD – Designum
Jakubovo nám. 12
814 99 Bratislava
Slovak Republic
tel.: + 421 2 204 77 319
fax: + 421 2 204 77 310
scd@scd.sk
www.scd.sk



Použitím recyklovaného papiera Cyclus Print
namiesto papiera z nových vlákien bol účinok
na životné prostredie zredukovaný takto:

173 kg odpadu
35 kg CO₂ skleníkových plynov
348 km ubehnutých priemerným európskym autom
5 376 litrov vody
505 kWh energie
281 kg dreva

Keaykolour®

Virgin Pulp
Original

Embossing
Buckram

Embossing
Dragoon

Embossing
Cedar

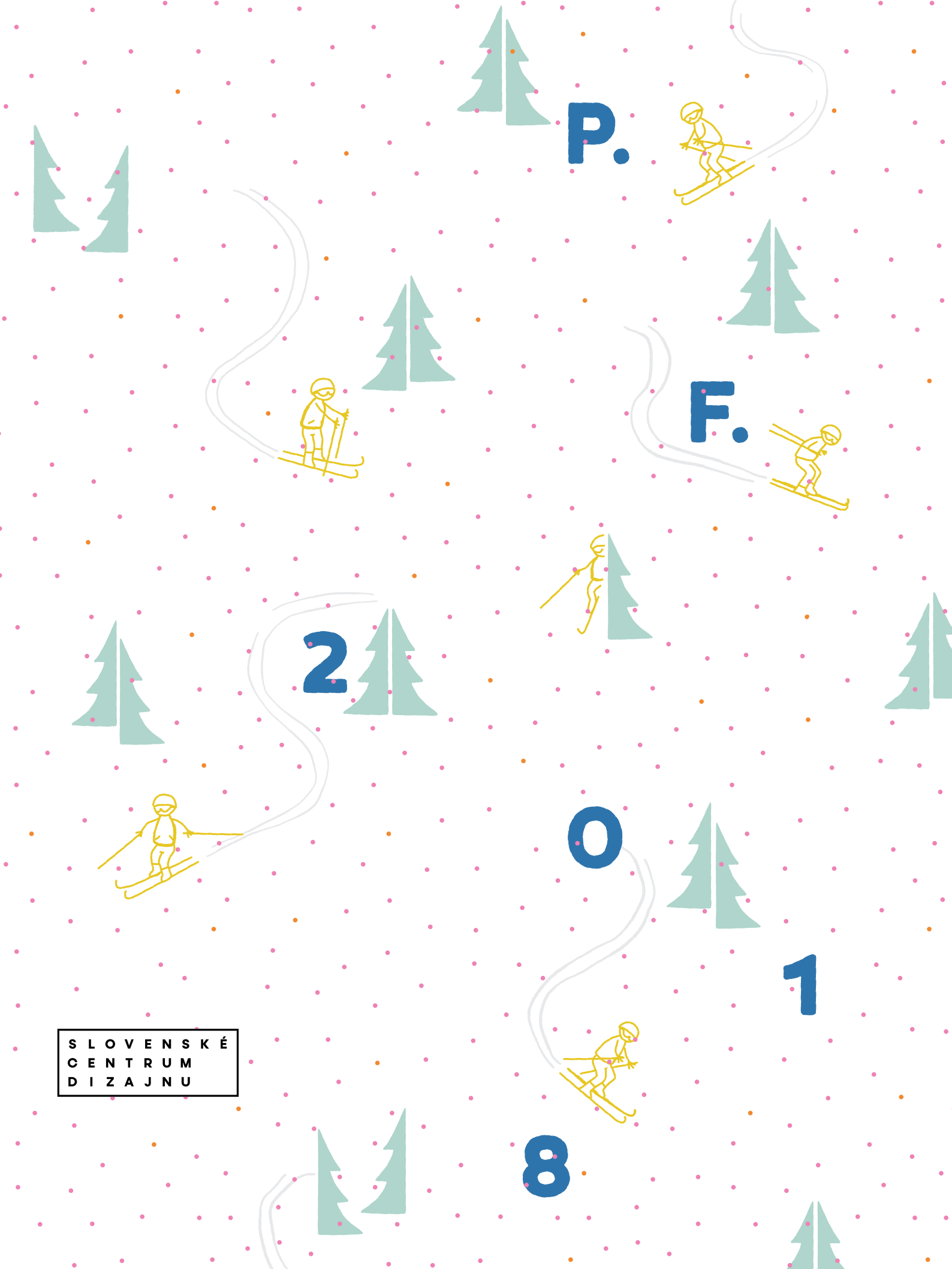
100% Recycled

Výrobca:

 arjowiggins

Distribútor:

 antalis™
Creative Power



P.



F.



2

0

1

8

SLOVENSKÉ
CENTRUM
DIZAJNU