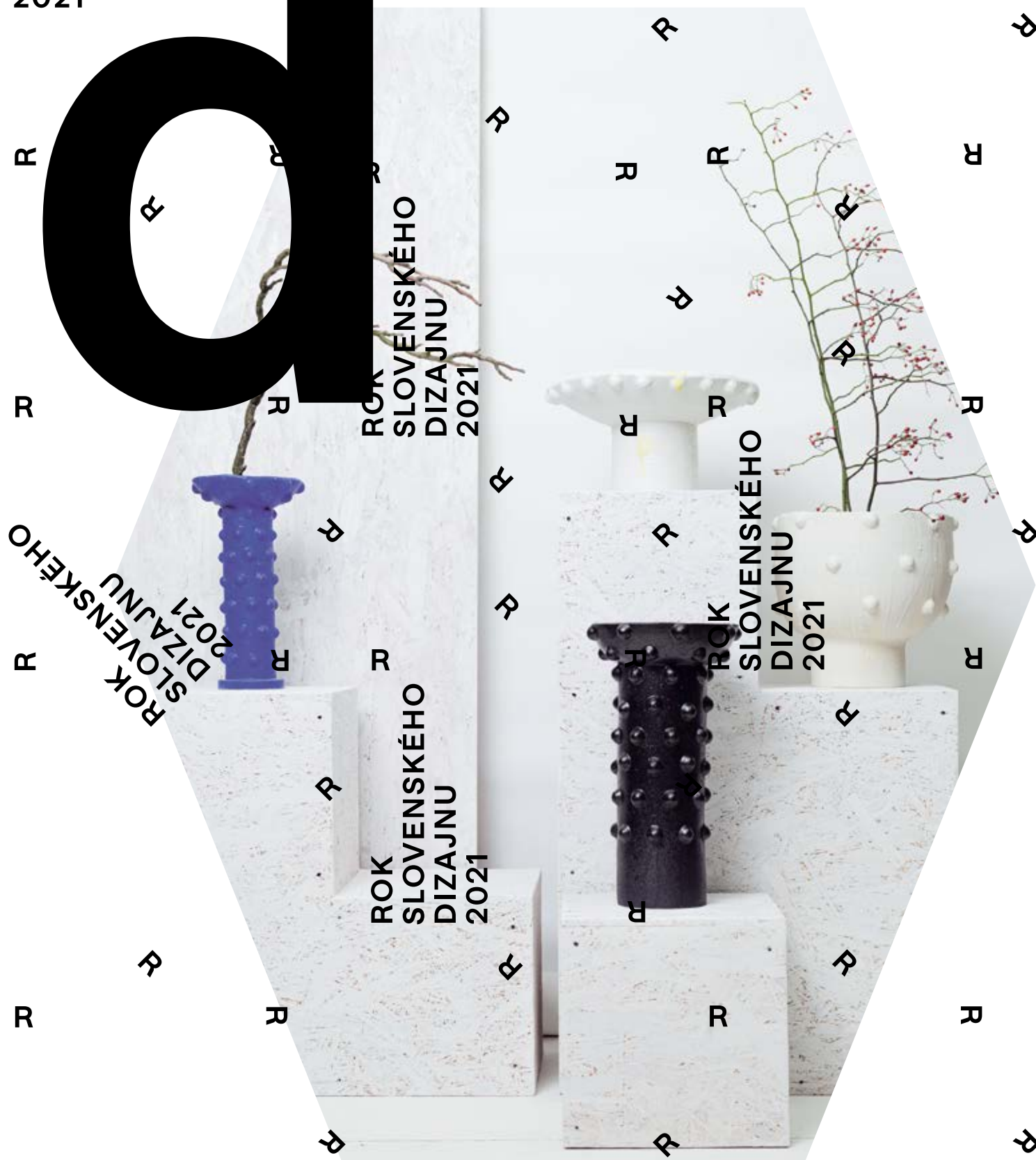


ROK
SLOVENSKÉHO
DIZAJNU
2021

designum 3/2021



Časopis o dizajne
Ročník XXVII
3,40 €

ROK
SLOVENSKÉHO
DIZAJNU
2021

NCD21

Výstava Národná cena za dizajn 2021
Produktový dizajn

Výstava Národná cena za dizajn 2020
Komunikačný dizajn

VÝSTAVA

NCD20

Hurbanove kasárne, Kollárovo nám. 10, Bratislava
Otvorené: streda – nedeľa, 14:00 – 18:00

www.ncd.scd.sk

Vyhlasovatelia súťaže



Organizátor súťaže



Generálny reklamný
partner SCD



Hlavný partner
SCD



Mediálny partner
SCD

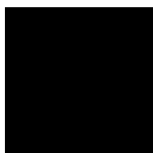
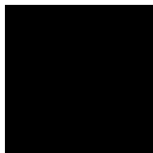


Mediálny partner
NCD21



Partneri NCD21





3	Editoriál Jana Oravcová
4	K otázkam o dizajne produktov Silvia Bárdová
14	Trendy, mýty a stálice. Ako prichádzajú a odchádzajú myšlienky o grafickom dizajne Eva Šimovičová
22	Spektrum súčasného vzdelávania v oblasti fyzických, priestorových a experimentálnych foriem dizajnu na Slovensku Michala Lipková a Zuzana Pergerová
34	Dizajnovanie vzdelania v grafickom dizajne Anna Ulahelová
42	Od art dizajnu k experimentálnemu dizajnu. Očarenie (akoukoľvek) technológiou nestačí... Lubica Hustá
52	Dizajnu na stope: Prípady jednej zbierky Viera Kleinová
60	Dizajn v kontextoch. Výstava 100 rokov dizajnu v Slovenskom múzeu dizajnu Dávid Gabera
68	Aj tu mierny pokrok. Desať rokov spisby o dizajne na Slovensku Zdeno Kolesár
76	Písma čísla Palo Bálik, Samuel Čarnoký, Michal Tornyai
82	Summary Katarína Kasalová

EDITORIÁL

Čas na (seba)reflexiu

Text Jana Oravcová

Rok 2021 vyhlásilo Ministerstvo kultúry SR na podnet Slovenského centra dizajnu za Rok slovenského dizajnu. Pozornosť na túto udalosť upriamuje nielen logo, ktorého flexibilnú formu navrhol jeho autor Matej Vojtuš, ale slovenskému dizajnu sa venuje oveľa intenzívnejšie ako inokedy aj mnoho podujatí, ktoré ho majú sprítomňovať na pozadí jeho histórie, súčasnosti, ale aj naznačiť jeho smerovanie do budúcnosti. Rok slovenského dizajnu ponúka skvelú príležitosť pozrieť sa na dizajn tu a teraz. Ale aj obzrieť sa späť, zamyslieť sa nad tým, čo sa v oblasti dizajnu udialo, akú má pozíciu v celospoločenskom kontexte a aké perspektívy. Hoci by sa na prvý pohľad zdalo, že slovo dizajn je v súčasnosti jedným z najfrekvencovanejších (často vyprázdnených) slov, spájaných s produkciou obľúbených dizajnerských značiek, jeho celospoločenský význam je neodškriepiteľný. Dizajn má ambíciu reprezentovať nielen estetické, technické či inovatívne očakávania užívateľa, ale aj etický aspekt, ktorý zohľadňuje spoločenské posolstvá. Napriek tomu, že je dôležitým (mocenským a politickým) nástrojom na podporu rastu ekonomických cieľov, jeho rola je pomerne zložitá. Prerastá rozmanitými oblasťami nášho každodenného života, preto hovoriť o jeho úlohe mimo ekonomického rámca je dnes viac ako naliehavé. Dizajn je totiž dôležitým inštrumentom na podnietenie kritickej reflexie odvrátenej tváre produkcie – jej deštruktívnych dôsledkov – smerom k riešeniu environmentálnych a sociálnych kríz.

O povahe dizajnu sa často vedú rozsiahle debaty, sú pomerne pozitívisticky ladené a najčastejšie vyzdvihujú umnosť a talent dizajnéra, kvalitu či kvantitu produkcie. Málokedy ide o kritickejšiu reflexiu role dizajnéra a dizajnu v ekonomicko-spoločenskom systéme. To, že (seba)reflexia oblasti dizajnu môže byť prospešná a obohacujúca, nás priviedlo k myšlienke pripraviť špeciálne číslo časopisu *Designum*, v ktorom sa pokúšame zrkadliť situáciu v odborovej praxi. Naším primárnym zámerom bol prienik do konkrétnych oblastí dizajnu, z ktorých bude možné vyskladať puzzle inštitucionálneho fungovania odboru dizajn za posledných desať rokov.

Obsah, štruktúrovaný na jednotlivé tematické oblasti, ktoré vychádzajú z aktuálnej diskurzívnej praxe dizajnu, je zameraný napríklad na reflexiu spoločenského postavenia dizajnérov, ale aj ich zázemia v súkromnom a štátnom sektore. Cieľom inej témy je pozrieť sa na rôznorodé oblasti dizajnu cez verejné prezentácie, resp. výstavy, alebo aké miesto patrí dizajnu v takých inštitúciách, ako sú múzeá a galérie, pritom sa sústrediť na budovanie jeho zbierok a uchovávanie. V neposlednom rade je dôležité pre každodennú prax aj to, aká je vzdelávacia platforma pre budúcich profesionálnych dizajnérov. Ďalšia téma sa venuje umeleckohistorickej reflexii, jej súčasný diskurz zrkadlia nielen odborné publikácie či časopisy, ale aj sami historici, teoretici

a dizajnéri. A napokon sú to aj nové prístupy v spoločenskom chápaní dizajnu, ktoré sa v rámci rôznorodých globálnych systémov a štruktúr javia ako ambiciózne a perspektívne, napríklad špekulatívny a kritický dizajn. Hoci je dizajn vo svojom inštitucionálnom kontexte mnohovrstevný, pri obsahovej skladbe vychádzame z primárnych, v našom prostredí praktizujúcich oblastí – produktový a grafický dizajn, experimentálny a art dizajn, nevynímajúc vzdelávanie, zbieranie, vystavovanie a napokon písanie, ktoré sú pre reflexiu a kritiku konštitutívne. Do aktuálneho čísla sme oslovili deväť odborníkov, ktorí sa zaberajú dizajnom z praktického alebo teoretického hľadiska. Z tohto aspektu je potrebné zohľadniť žánrovú a štýlovú rôznorodosť textov.

Príspevok od Silvie Bárdovej na pozadí dát a ankety analyzuje produktový dizajn, ktorý je na jednej strane dôležitý inštrument a ukazovateľ ekonomickej vyspelosti krajiny, na druhej strane, ako ďalej vyplynulo, je na ceste transformácie, čelí veľkým výzvam a jeho materialita je len jednou z možností. Aj grafický dizajn podľa Evy Šimovičovej prešiel kus cesty odvtedy, keď začala v roku 2010 písať *Malý dizajn blog*. Z tejto perspektívy sa snaží reflektovať aktuálnu situáciu odboru, avšak ako konštatuje, desať rokov je príliš krátka doba, aby „niektoré fenomény úplne vymizli, a totálne nové veci sa objavili“. Oblasť

vzdelávania v produktovom a grafickom dizajne je jedným zo zásadných prvkov ich dynamizácie. Aj keď školy zápasia s mnohými elementárnymi problémami, bez bohato štruktúrovanej vzdelávacej základne je predstava o nových prístupoch nielen vo výučbe, ale aj inovatívnych výskumných riešeniach a procesoch iba ťažko realizovateľná. Tejto témy sa dotýkajú príspevky Michaly Lipkovej a Zuzany Pergerovej, Anny Ulahelovej a napokon aj rozhovor Ľubice Husteľ so Sylviou Jokelovou. Ani oblasť zbierania dizajnu nepredstavuje úplne komfortnú zónu reflexie. Hoci sa zbieraniu, uchovávaniu, skúmaniu a vystavovaniu venujú len málokto zo slovenských zbierkotvorných inštitúcií, Viera Kleinová nachádza príklady, ktoré čiastočne saturujú svojimi akvizíciami aj okruh dizajnu. Ako modelový príklad uvádza svoju domovskú inštitúciu – Slovenskú národnú galériu, v ktorej úžitkové umenie a neskôr dizajn predstavujú v rámci zbierkovej činnosti niekoľko-ročnú kontinuitu, na ktorú je hodné aj naďalej nadväzovať.

Expozícia 100 rokov dizajnu / Slovensko 1918 – 2018 slúži ako modelový príklad vystavovania dizajnu. Dávid Gabera prostredníctvom tejto prvej ucelenej expozície z histórie a súčasnosti slovenského dizajnu uvažuje nad vystavovaním z perspektívy priemyselnej produkcie, sériovej výroby či úžitkovej funkcie artefaktov, ktoré treba predstaviť divákovi v širšom kontexte.

Výstavy dizajnu a úžitkového umenia, ako pripomína, majú svoje špecifiká a mnohé exponáty treba vnímať v kontexte kultúrnych, spoločenských a ekonomických vzťahov, čo napokon stelesňuje predmetná expozícia. Zdeno Kolesár na záver svojho príspevku Aj tu mierny pokrok venovanému domácej odbornej literatúre o dizajne ľahko ironizujúco hodnotí túto oblasť za posledných desať rokov. „Ak by sme naše publikačné aktivity porovnali napríklad so susedným Českom, nedopadli by sme veľmi dobre, veď len knižná produkcia pražskej ‚Umprumky‘ je objemom porovnateľná s celou slovenskou,“ píše Zdeno Kolesár.

Ak nám išlo o (seba)reflexiu v rôznych oblastiach dizajnu, kritiku do vlastných radov treba vnímať ako určité pozitívum, impulz do budúcnosti. Dizajnu už dávno neprináleží iba funkcia produktivity, pod pojmom dizajnovanie sa skrývajú rozmanité aktivity na pozadí sociologických, ekologických a aktivistických prístupov. Krátka budúcnosť ukáže, akým smerom sa bude vyvíjať dizajn na Slovensku.

Celkom na záver: Aj rubrika Písma čísla je súčasťou Roka slovenského dizajnu. Dvanásť písiem, ktoré prezentujeme v štyroch číslach *Designumu*, vybrali Palo Bálik, Samo Čarnoký a Michal Tornyai. V tomto aktuálnom prezentujeme písma od Petra Biľaka (History), Andreja Dienneša (Fazeta) a Vojtecha Rumana (Pressburger).

K OTÁŽKAM O DIZAJNE PRODUKTOV

Text Silvia Bárdová

Foto archív Slovenského centra dizajnu



Marián Laššák: Panelák, 2015.

Foto: Marko Horban





Linda Víková: Kassena, 2020.
Foto: Martin Tomečko



Akým spôsobom môžeme odpovedať na otázku, ako sa darí slovenskému produktovému dizajnu? Určitú predstavu nám dokážu poskytnúť čísla, ďalšiu hodnotnú vrstvu informácií môžu pridať názory slovenských dizajnérov, no a najspoľahlivejšou vizualizáciou odpovede sú dizajnérske produkty. Na vykreslenie obrazu o jeho ďalšom smerovaní je užitočné pozrieť sa aj na to, kam sa dizajn ako disciplína posúva.



Martin Bu: Žralok na vlnke, 2012.

Foto: Marko Horban

Ukazovatele (ne)úspechu

Aké sú najpresnejšie ukazovatele úspešnosti krajiny v dizajne? Stúpajúca suma faktúr za dizajnérske činnosti? Počet prihlášok do dizajnérskeho výzvu? Spokojnosť dizajnérov? Sú vyjadrením úspechu samotné produkty? Ich počet, kvalita alebo odkaz, ktorý nesú? Ich úspech za hranicami? Alebo povedomie o dizajne medzi širokou verejnosťou či jeho usídlenosť v každodennej kultúre? Kde pri hľadaní odpovedí začať? Prihliadať pritom na subjektívny pocit vychádzajúci z počtu spolu-absolventov odboru dizajn, ktorí sa dnes dizajnom živia a nežijú v zahraničí, ani nemajú viacero zamestnaní? Je vhodné začať porovnaním s inými krajinami?

Výskumníci z niekoľkých britských univerzít si pravdepodobne kladli podobné otázky pri zostavovaní rebríčka krajín podľa ich potenciálu v oblasti dizajnu, ktorý bol výsledkom širšej štúdie zameranej na vytvorenie hodnotiaceho rámca pre dizajn na národnej úrovni.¹ Na tento účel navrhli sériu indikátorov, ktoré spolu tvoria obraz národnej kapacity jednotlivých krajín v dizajnérskom odvetví. Indikátory zahŕňajú verejné investície na propagáciu a podporu dizajnu, počet registrácií dizajnu a ochranných známk, počet absolventov dizajnérskeho odboru, počet firiem podnikajúcich v dizajne, ich celkový obrat či zamestnanosť v sektore. Rebríček bol vytvorený ešte v roku 2009 a predstavuje len malú vzorku krajín, ale ponúka návrh metódy, podľa ktorej je možné postupovať pri skúmaní, ako sa v oblasti dizajnu darí napríklad aj Slovensku.

Svetová organizácia duševného vlastníctva² zasa každoročne zoraďuje krajiny sveta na základe globálneho inovačného indexu (GII)³, ktorý poskytuje určitú predstavu o inovačnej kapacite krajiny. Zohľadňuje množstvo ukazovateľov zoskupených do takzvaných inovačných pilierov, ako napríklad infraštruktúra, sofistikovanosť trhu, ľudský kapitál a výskum, ale aj kreatívne výstupy krajiny. Slovensko sa v roku 2020 spomedzi 49 vysokopríjmových ekonomík umiestnilo až na 36. mieste a spomedzi 39 európskych ekonomík na 26. mieste. Zo správy o výsledkoch Slovenska vyplýva niekoľko zaujímavých skutočností – inovačný výkon Slovenska je nižší, ako sa očakáva pri jeho úrovni celkového rozvoja, zároveň však v pomere k výške investícií do inovácií produkuje viac inovačných výstupov. Z veľkého množstva meraných ukazovateľov pritom dosahuje jednoznačne najlepšie výsledky v kategórii kreatívnych tovarov a služieb, konkrétne v ich exporte. Tieto výsledky by sa dali voľne preformulovať do tvrdenia: na Slovensku je inovačný potenciál, ale chýba mu väčšia podpora.



To, že vyspelosť v dizajne, celkové inovačné nastavenie a ekonomická prosperita krajiny sú úzko späté a navzájom závislé premenné, je niečo, o čom v dizajnérскеj obci nie je pochybnosť. Veľavravný je už pohľad na krajiny na prvých priečkach GII rebríčka – Švajčiarsko, Švédsko, USA, Veľká Británia, Holandsko, Dánsko, Fínsko; všetky z nich majú silné zázemie a tradíciu v dizajne. Aby sa hromadné, no stále subjektívne presvedčenie, že v porovnaní s týmito krajinami Slovensku niečo zásadné chýba, prejavilo aj v rozhodnutiach a opatreniach pri správe štátu, je dôležité mať o tom silné dôkazy a jednotný spôsob merania a porovnania. Na Slovensku sa sektor dizajnu detailnejšie mapuje od roku 2018 formou štátneho štatistického zisťovania, ktoré spracováva Slovenské centrum dizajnu. Výsledky poskytujú zaujímavý náhľad na domáci sektor dizajnu a možnosť sledovať jeho vývoj z roka na rok. Cieľom je práve aj možnosť medzinárodného porovnania a celkové zistenie stavu v sektore, ktoré by mali byť podkladom na efektívnejšiu a adresnejšiu podporu dizajnu. Keďže štatistický prieskum v oblasti dizajnu sa u nás robí len dva roky, zoznamy dizajnérskych subjektov nie sú ustálené a návratnosť výkazov je v porovnaní s ostatnými mapovanými činnosťami z oblasti kultúry malá. Je však nevyhnutné, aby sa v prieskume pokračovalo naďalej a výsledky sa postupne spresňovali. Slovenskí dizajnéri by tento nástroj mali vnímať ako príležitosť dokázať svoju dôležitosť pre spoločnosť a tiež spôsob, ktorým pre svoje profesionálne aktivity získajú väčšiu podporu.

Jednou z aktuálne prístupných a dizajnérmi využívaných domácich možností podpory je Fond na podporu umenia. Podporuje umelecké aktivity, kultúru a kreatívny priemysel od roku 2015, pričom samostatný podprogram vyhradený pre dizajn je v štruktúre podpory od roku 2018⁴. Pozitívne je, že v tomto podprograme zároveň so záujmom dizajnérov, ktorý sa za štyri roky zvýšil viac ako päťnásobne, stúpala aj finančná podpora pre úspešných žiadateľov – zo sumy 80 tisíc eur v roku 2018 na 200 tisíc eur v roku 2021.

Určitý obraz o dynamike dizajnérského prostredia môže ponúknuť aj účasť slovenských dizajnérov v súťažiach, prezentáciách dizajnu alebo rôznych podporných programoch zameraných na vzdelávacie či podnikateľské aktivity. V rokoch 2018 a 2019 boli práce slovenských dizajnérov prezentované na viac ako 300 domácich a zahraničných podujatiach⁵. Dobrým príkladom programu zameraného na vzdelávanie a zvyšovanie profesionálnych zručností predstaviteľov kreatívnych profesií je program Escalator, ktorý od roku 2015 vedie organizácia Creative Industry Košice. Počas programu účastníkom pomáhajú skúsení mentori, ktorí ich prevádzajú sériou aktivít na základe tréningového plánu prispôbeného ich potrebám a cieľom. Od začiatku trvania programu prejavili záujem o účasť aj dizajnéri, ktorí predstavovali 17 % z celkového počtu prihlásených, kategória produktového dizajnu však bola medzi prihlásenými zastúpená podstatne menej ako napríklad grafický dizajn – tvorila menej ako 1 % z počtu prihlášok.

Číselné dáta sú veľmi cennou kvantifikáciou stavu slovenského dizajnu, ktorá je užitočná pri úsilí posilniť pozíciu dizajnu a dizajnérov v spoločnosti. Sú schopné ukázať problém, naznačiť slabé miesta, avšak neposkytnú konkrétne odpovede. Čo chýba viac? Kúpna sila, podpora, podnikavosť alebo zlyháva príprava budúcich dizajnérov? Kreatívny potenciál to s veľkou pravdepodobnosťou nie je, o čom hovoria nielen spomínané štatistiky, ale aj úspechy slovenských dizajnérov v zahraničí. Môžeme si zatiaľ iba predstaviť, aké výsledky by slovenskí dizajnéri dosahovali, ak by mali už v začiatkoch švajčiarske, holandské či fínske podmienky.

1 Moultrie, James, Livesey, Finbarr: *International Design Scoreboard: Initial indicators of international design capabilities*. Londýn : Design Council, 2009.

2 WIPO (World Intellectual Property Organization).

3 *Global Innovation Index*, online: www.globalinnovationindex.org.

4 Podprogram Fondu na podporu umenia – 1.4.2 Tvorba a realizácia diel – dizajn.

5 Údaje zo štátneho štatistického zisťovania v oblasti kultúry 2018 a 2019.



Illola (Patrik Illo, Aleksandra Stencel):
Secret Garden Continues, 2016.



Dušan Kutlík: Dynamax, bandaska
na motorový olej, 2011.

Foto: Jakub Dvořák



Skúsenosť dizajnérov

Podobné dáta sú rovnako nedostatočné na obsiahnutie praktických poznatkov alebo kvality. Tu sú nenahraditeľné priame skúsenosti a názory aktérov domácej dizajnerskej scény. Preto sme niekoľkým slovenským dizajnérom, pôsobiacim v oblasti produktového dizajnu, položili nasledujúce otázky:

1 Čo znamená (zahŕňa) byť produktovým dizajnérom/kou na Slovensku?

2 Čo podľa vás chýba slovenskému dizajnu?

3 Kde vidíte miesto produktového dizajnu v budúcnosti? Čo môže ponúknuť, aby zostal relevantný aj v „nemateriálnej“ orientovanej spoločnosti?

Tibor Uhrín

1 Produktový dizajnér je závislý od flexibilných malých manufaktúr alebo dielní, ktorých na Slovensku nie je veľa, alebo skôr nie sú. To hovorí za všetko. V Čechách je omnoho lepšia situácia, najmä pokiaľ ide o sklo, porcelán, ale aj iné materiály. U nás sú dobre organizovaní ľudoví výrobcovia, tí sú však viac zameraní na tradičnú výrobu a sú menej flexibilní, ak je potrebné pristúpiť k výrobe viac kreatívne, myslím technicky a technologicky. Neraz zostáva iba ten horší prípad a síce, že dizajnér si svoje veci vyrába vlastnými rukami, to znamená zastupuje úlohu producenta. To je čiastočne aj môj prípad, ale ja to robím dobrovoľne, vyvíjam a skúšam si pritom technológiu.

2 Ako som už spomenul, chýbajúce zázemie v podobe malých výrobných firiem, ktoré kvalitne vykonávajú svoju prácu, fungujú dlhodobo a profesionálne. Povedomie širokej verejnosti o problematike dizajnu, ale aj umenia všeobecne, je rovnako nízke. V priemyselnom dizajne zas chýba rozmanitosť a tiež je málo väčších výrobných podnikov, ktoré využívajú dizajnérov. Možno by pomohla dotácia od štátu pre firmy, ktoré si chcú objednať profesionálneho dizajnéra. Ja však na zmysluplnú a presne cieľenú podporu veľmi neverím.

3 Myslím, že práve v nemateriálnej spoločnosti môže produktový dizajn nadobudnúť väčší zmysel. Inklinácia ku kvalite na rozdiel od kvantity. Dlhodobé vlastníctvo úžitkového predmetu, ktorý má trvalú hodnotu, namiesto neustáleho hromadenia lacných vecí. Návrat k citovému vzťahu k predmetom, to by mohla byť budúcnosť. Mimochodom, jeden z najkrajších textov o citovom vzťahu k predmetu je poviedka od Hermanna Hesseho: Stratený nôž⁶. Zatiaľ však takmer žiadne pokusy odkloniť sa od konzumného spôsobu života, ktoré by fungovali masovejšie, nevyšli.

Ondrej Eliáš – Designend

1 Znamená to byť „multižánrovo“ (multidisciplinárne) zameraný. Keď nie sú zákazky v produktovom dizajne, robím grafický dizajn. Ale ja nie som typický príklad produktového dizajnéra, pretože neoslovujem výrobcov, aby vyrábali moje dizajny. Po skončení vysokej školy som to skúšal, ale záujem bol minimálny. Preto si dávam vlastné zadania, väčšinou sú to produkty určené do súťaží alebo na výstavu.

2 Viac slovenských firiem (výrobcov), ktoré sú ochotné riskovať a vyvíjať nové výrobky v spolupráci s dizajnérom. A taktiež vyššia životná (ale aj estetická) úroveň ľudí, aby si tie výrobky mohli (a chceli) dovoliť kúpiť... Dizajnérom chýba (podľa vlastnej skúsenosti) väčšie sebadomie a lepšia sebaaprezentácia.

3 Výrobky (produkty) tu budú vždy, budú sa len meniť materiály a výrobné technológie smerom k udržateľnosti – šetrnosti voči životnému prostrediu. Dizajnér by si mal viac uvedomovať svoju mieru zodpovednosti za to, čo tvorí, aby nevytváral len budúci odpad.

Vlasta Kubušová – crafting plastics! studio

1 Záleží na tom, ako definujete produktový dizajn. My sme sa rozhodli ísť cestou vlastného štúdia a nepracovať iba na produktoch, ale práve na materiáloch, z ktorých produkty vyrábame, čo otvára množstvo možností a presahov do iných sfér, kde sa dá tento materiál použiť (architektúra, móda, reklamné predmety, obalový dizajn a pod.). Naši klienti sú aj zo Slovenska, no predovšetkým máme dopyt zo zahraničia. Myslím si, že na Slovensku je stále pomerne náročné nájsť klientov, ktorí sú ochotní investovať do produktového dizajnu. Ale neznamená to, že neexistujú. Byť produktovým dizajnérom a mať vlastné štúdio, na to treba mnoho odvahy nebáť sa vlastných chýb, nie ideálnych klientov či rôznorodého *feedbacku*, ale naopak, byť cieľavedomý a hľadať zmysluplné projekty.

Tibor Uhrín: CADLABy, 2019.



⁶ Hesse, Hermann: Ztracený nůž. In: Hesse, Hermann: *Radosti zahrady*. Preklad Vladimír Tomeš. Praha : Argo, 2012.

❷ Myslím si, že mu chýba väčší „chtíč“ prezentovať sa v zahraničí a konštantne sa usilovať o dialóg a *feedback* od dizajnerskej komunity, ale aj od spotrebiteľov. Je skvelé, keď sa niekto orientuje na lokálne zdroje, lokálnych používateľov, ale nesmieme zabudnúť, že stále tvoríme v kontexte Európy, v kontexte celého sveta. Zo slovenského dizajnu mám veľa krát pocit komfortnosti, cez ktorú sa ťažko prelína.

❸ Rola dizajnéra sa v súvislosti so zmenami v spoločnosti, klimatickými, ale aj ekonomickými čoraz viac mení a vyvíja. Je úplne prirodzené, že sa zatiaľ stále upíname na klasické rozdelenia typu produktový dizajn, industriálny dizajn a podobne. Myslím si však, že tieto rozdiely sa budú čím ďalej tým viac stierať a rola dizajnéra bude smerovať k role mediátora medzi rôznymi disciplínami. Tým, že dizajnér potrebuje pomerne veľké množstvo zručností a musí byť schopný komunikovať naprieč spektrom ľudí – od výrobcov, cez klienta po spotrebiteľa, bude vedieť pomôcť vytvárať zmysluplné transdisciplinárne spolupráce. Tie vzhľadom na súčasné vyhliadky rastu populácie a rýchlosti mienania zdrojov budú čoskoro nevyhnutné.

Dušan Kutlík – štúdio Kutlík

❶ Osobne vnímam profesiu dizajnéra kreatívne. Založenie štúdia a jeho rozvoj sú rovnako dynamické a komplexné ako návrh produktu. Treba mať víziu a hodnoty, ktorých sa človek nepustí. Táto profesia sa nedá robiť na polovičný výkon. Ak sa chce človek presadiť, potrebuje do toho zapojiť srdce a jeho práca to časom ukáže.

❷ Slovenskému dizajnu chýba prepojenie. Kvalitné stretnutia, sieťovanie, napríklad neformálne dizajn raňajky. Na Slovensku nie je veľa aktívnych produktových dizajnérov a neviem, či sa navzájom poznajú. Mohli by si vymieňať skúsenosti, navzájom sa podporiť. Nemyslím si, že by si tak navzájom brali klientov, v globálnej ekonomike je núdza o profesionálov, nie o prácu.

❸ Naša profesia prežíva silné otrasy, ale verím, že s nimi prichádzajú nové možnosti. Myslím si, že budúcnosť produktového dizajnéra je o vplyve. Dizajnér dokáže vidieť veci z nadhľadu, dokáže spájať rôzne vedné odbory a prinášať nové riešenia. Môže vstúpiť do navrhovania vízie produktu alebo dokonca do firemnej vízie. Môže viesť multidisciplinárne tímy. Svoju kreativitu môže prinášať do nehmotných riešení. Môže sa viac sústrediť na otázku, prečo má nejaký produkt existovať, nielen navrhovať jeho tvar. Môže priniesť užívateľovi lepší zážitok, vymyslieť nový spôsob používania, predaja alebo servisovania produktu. Prial by som si, aby produktívni dizajnéri svojou prácou ovplyvňovali firmy a zákazníkov v tom, aby lepšie využívali zdroje, aby si vážili veci, ktoré máme, a aby zodpovedne pristupovali k prostrediu, v ktorom žijeme.

Marián Laššák

❶ Postavenie produktového dizajnéra u nás je podobné ako kdekoľvek inde v Európe. Vzhľadom na prepojenosť európskeho trhu je v podstate jedno, kde produkt vzniká, môžeme ho pomerne jednoducho a finančne dostupne kdekoľvek poslať. Ďalej je asi dôležité, akú oblasť produktového dizajnu máme na mysli, aký typ produktu vyvíjame alebo chceme dostať na trh. No vo všeobecnosti môžeme našťastie povedať, že podmienky sú podobné. To, čo podobné nie je, je podpora štátnych i súkromných inštitúcií na národnej úrovni a s tým súvisiaca infraštruktúra na podporu a rozvoj dizajnu. V tomto smere produktový dizajnér na Slovensku ťahá za kratší koniec v porovnaní s dizajnérmi z mnohých iných európskych krajín.

❷ Odpoveď na túto otázku súvisí s predošlou odpoveďou. Je to chýbajúca infraštruktúra, no chýbajúca je možno nesprávne slovo. Slabo rozvinutá je vhodnejšie, pretože faktom je, že veci sa hýbu k lepšiemu. Aj keď neskoro a pomaly. Pod infraštruktúrou mám na mysli aj priestor na prezentáciu

a najmä predaj a v tomto smere je vidieť posun. Máme urban markety, dizajn markety a rôzne iné podujatia, na ktorých sa dá zúčastňovať, a viem, že pre drobných producentov je to dostatočný priestor na predaj. Pokiaľ však hovoríme o galériách dizajnu a kamených obchodoch s dizajnom, tak tam je situácia úplne iná, táto oblasť obchodu s dizajnom prakticky neexistuje. To je iba príklad, pretože infraštruktúra nie je iba o koncovom vzťahu tvorca a užívateľa. Je to o vzdelávaní celej verejnosti, aby si napríklad nemyslela, že dizajnéri sú iba tí, čo robia veci drahšími a luxusnejšími, a podobne. Práve z tohto dôvodu sú veľmi dôležité *design week-y*, dni dizajnu a architektúry a podobné podujatia. Výborným príkladom je Holandsko – krajina, kde sa dizajn stal národným vývozným artiklom. Už desaťročia dozadu si uvedomili ekonomický benefit z investície do tejto oblasti. Výsledkom je aj to, že o *design week* v Eindhovene je väčší záujem ako o Superstar alebo futbalový zápas, o čom môžeme my iba snívať. Holandské ulice sú plné ľudí, ktorí sa zaujímajú o dizajn, a je to zväčša laická verejnosť. Títo ľudia majú prirodzene pestované povedomie o dizajne, o vkuse, o kultúre. Vedia dizajn oceniť, a preto mu dávajú aj väčší priestor vo svojom živote, vedia, že zlepšuje jeho kvalitu. Samozrejme, to je ideál a Holandsko je v tomto smere špecifické, ale je to cesta, ako zvyšovať celospoločenské povedomie nielen o dizajne, ale aj o kultúre celkovo.

❸ Dizajn sa posúva od funkcie smerom k emócii alebo komunikácii. V rámci dizajnu sme už vyriešili všetky, v úvodzovkách, pragmatické problémy, máme milión dokonalých technických riešení pre jednotlivé oblasti, ktoré dizajn pokrýva. Jedno lepšie ako druhé, a to nemyslím pejoratívne. Ľudia sú navyknutí na vysoký štandard, v ktorom dizajn opúšťa rolu pragmatického zlepšovateľa života. Jeho nová rola spočíva v komunikácii, v emocionálnej funkcionalite, ktorá môže byť pokojne zbavená svojej materiálnej podstaty. Posúva sa od funkcie k zážitku, od používania k prežívaniu.

crafting plastics! studio:
Bioplastic diffusors, 2020.
 Foto: Adam Šakový



Vrtiška & Žák pre štúdio Javorina:
stolička Lopa, 2019.
 Foto: Kateřina Kubalová



Werkemotion:
Torsus Praetorian, 2018.

Posun a tendencie

Ako to potvrdzujú aj odpovede oslovených dizajnérov, celá disciplína dizajnu momentálne prechádza veľkou transformáciou a musí sa vyrovnávať s mnohými výzvami a tlakmi. Zjednodušene možno dizajn považovať za prostriedok, pomocou ktorého ľudia vysvetľujú a tvarujú svet, a preto je samozrejmé, že kopíruje svet spolu s jeho problémami v období, v ktorom vzniká. Zaoberá sa tým, čo mu klienti prinesú, a dnešní klienti mu prinášajú stále komplexnejšie úlohy. Oblasť dizajnu si už pomerne dlho nemôže dovoliť sústrediť sa na esteticky príjemné kulisy dôležitých výziev. Nestačia už ani praktické riešenia priamočiarych problémov, dizajn dneška potrebuje víziu, postoj, poslanie.

S čoraz komplikovanejšími spoločenskými otázkami sa komplikuje aj úloha dizajnérov. Ako profesionálni riešitelia problémov sú dnes povolávaní k otázkam, pri ktorých sa s ich účasťou ešte donedávna nerátalo, a tým sa dizajn dostáva priamo do centra súčasných otrasov. Ako sa rozvetvujú problémy, tak sa aj disciplína dizajnu rozvetvuje o nové špecializácie a úlohy. Dizajnéri sa dnes podieľajú na zmenách a tvorbe služieb, užívateľských skúseností, verejných politík či dokonca zdravotných systémov a navrhujú pre sociálnu inováciu, environmentálnu aj ekonomickú udržateľnosť, krízové situácie alebo vízie sveta budúcnosti. To na nich zároveň prenáša obrovskú zodpovednosť – nemôžu už navrhovať jedine podľa želania klienta, mali by skúmať každé jedno zadanie aj z hľadiska jeho umiestnenia v rámci celého systému.



Simona Janišová:
Anachronik – Nuim edition, 2021.

Foto: Ján Kekeli

Tým, že dizajnéri sa ukazujú byť mimoriadne vhodne vybavení čeliť mnohým výzvam súčasnosti, ich špecifická kombinácia schopností: hlava (riešenie problémov) – srdce (zameranie na ľudí) – ruka (praktické schopnosti)⁷ je na trhu práce stále viac vyhľadávaná. Dizajnérske či dizajnové myslenie (*design thinking*) ako univerzálny prístup aplikovateľný na riešenie širokého spektra problémov zažíva veľkú popularitu v súkromnej aj verejnej sfére. Zamestnanci veľkých korporácií, podnikatelia, ale aj pracovníci štátnej správy či samospráv absolvujú vzdelávacie programy, školenia a kurzy s cieľom naučiť sa myslieť ako dizajnéri. Britská organizácia *Design Council* ide v tomto ešte ďalej – po úspešnom uvedení dizajnu v štátnej správe a transformácii verejných služieb si dala za cieľ zvýšiť použitie dizajnérskeho myslenia naprieč celou krajinou, začínajúc už v školských triedach. Vychádza z presvedčenia, že práve toto nastavenie mysle je odpoveďou na naliehavé problémy, ako klimatická kríza, zvyšujúca sa automatizácia či nerovnosti v ekonomickej alebo zdravotnej oblasti. Má dizajn naozaj takú moc? Na zodpovedanie tejto otázky možno pomôže pohľad na to, akými posunmi oblasť dizajnu momentálne prechádza.

Od individualizmu k systému

Tak ako problémy nevznikajú vo vákuu, ale sú navzájom prepojené, tak ani produkty nevznikajú a neexistujú každý zvlášť, nezávisle od ostatných, ale tvoria súčasť väčšieho systému. V súčasnosti sa preto čoraz viac vyžaduje použitie holistického prístupu a systémového myslenia, z ktorého sa vyvinula aj ďalšia oblasť dizajnu – systémový dizajn. A keďže „systémy nerešpektujú usporiadané hranice disciplín“, spolupráca s ostatnými odborními a interdisciplinárny prístup sú pri riešení súčasných zložitých problémov nevyhnutné. Niektorí však tvrdia, že ani tento prístup už nie je dostatočne účinný. S víziou „jednej vedy“ preferujú antidisciplinárny či dokonca omnidisciplinárny prístup, ktorý sa úplne vyhýba rozdeleniu do jednotlivých disciplín.⁸

Od ega k anonymite

S tým súvisí aj ďalší posun týkajúci sa najmä obrazu dizajnérov navonok. Pozícia dizajnérov v interdisciplinárnych tímoch je pomerne odlišná od doneďavna zaužívanej populárnej predstavy. Už nepôsobia ako samostatní tvorcovia, ale práve vďaka spomínaným špecifickým schopnostiam viac ako mediátori, ktorí prepájajú a usmerňujú ostatné profesie v tíme. Okrem toho v tíme je čím ďalej dôležitejšie miesto používateľa, adresáta dizajnu. Presne ako v schémach zloženia tímu pre proces dizajnu, ktoré kreslil dizajnér Victor Papanek ešte v sedemdesiatych rokoch. Vývoj v oblasti prešiel od dizajnu zameraného na človeka k participatívne dizajnu až po ešte aktuálnejší *co-design*, čiže spoluprácu, pri ktorej sa používatelia stávajú sami dizajnérmí a vyvíjajú riešenia pre svoje prostredie. To sa už približuje k definícii Herberta Simona, citovanej Zdenom Kolesárom, že dizajn je „aktivita zameraná na zmenu existujúcej situácie na situáciu preferovanú“.⁹ Dva extrémne pohľady na osobnosť dizajnéra uvádza Enzo Manzini v knihe *Design, When Everybody Designs*. Vtipne ich pomenoval ako *big-ego* dizajn a *post-it* dizajn¹⁰, pričom *big-ego* dizajn je obraz dizajnu ako samostatného aktu talentovaného dizajnéra, schopného odovzdať produktom svoju osobnú pečať. Výraz *post-it* dizajn vychádza z procesu spolupráce, kde tvorivá úloha dizajnéra zdanlivo ustupuje nápadom používateľov a zúčastnených aktérov, pri ktorom sa veľmi často používajú práve farebné lepiace papieriky. Je to obraz pomerne odlišný od typu excentrického dizajnéra ako napríklad Marcel Wanders, prezentujúceho svoj autorský dizajn s perlovým náhrdelníkom na krku a pohárom šampanského v ruke.

Od produktu k skúsenosti

Na mladých generáciách je viditeľný pokles záujmu o vlastníctvo a hromadenie materiálnych vecí, či ide o nehnuteľnosti, dopravné prostriedky alebo iné produkty. Potvrdzuje to aj kontinuálny nárast zdieľanej ekonomiky alebo popularita niektorých spoločenských fenoménov, napríklad digitálneho nomádstva. V dizajne sa tento posun prejavuje dematerializáciou a vzostupom špecializácií, ako dizajn služieb, interakcií alebo UX dizajn, pri ktorých sú viac ako fyzické objekty dôležité interakcie, vzťahy či skúsenosť používateľa s nimi. Autori dizajnerskej metódy ViP (*Vision in Product design*) vyhlasujú, že „materializácia“ je iba jeden z možných výstupov dizajnerskeho procesu a má byť použitá, iba ak sa ukáže ako najvhodnejšia. Dizajnér by podľa nich mal ideu preložiť do najvhodnejšej novej formy, či už hmatateľného produktu, multimediálnej aplikácie, prostredia, značky, služby alebo ich kombinácie.¹¹

Väčšia komplexnosť úloh sa prejavuje aj v tom, že dizajn je čím ďalej, tým viac informovaným a metodickým procesom a dizajnéri postupne pripomínajú menej nezávislých tvorcov a viac výskumníkov. Aj fakt, že nad výsledkami procesu tvorby dizajnu už dizajnér často nemá úplnú moc, pripomína skôr vedecký výskum ako tvorbu. Toto súčasné spojenie takzvaného hlbokého praxe (*deep practice*) a intelektuálneho bádania je označované ako „hlboký dizajn“, v ktorého začiatkoch sa pravdepodobne práve nachádzame. Je však opodstatnené pýtať sa, či na úlohy s tým spojené sú dizajnéri dostatočne pripravení. Jedným z najznámejších príkladov dizajnéra prepájajúceho kognitívnu vedu a dizajn je Donald Norman. V eseji z roku 2010 píše: „Mnohé dnešné problémy zahŕňajú komplexné a politické otázky. Výsledkom je, že dizajnéri sa stávajú aplikovaní behaviorálni vedci, ale na túto úlohu sú žalostne málo vzdelaní. ... často im chýba nevyhnutné pochopenie. Školy

dizajnu nevzdelávajú študentov v týchto komplexných otázkach, o vzájomne prepojených komplexitách ľudského a sociálneho správania, o behaviorálnych vedách, technológiách a obchode. Je tu malá, prípadne žiadna príprava k vede, vedeckým metódam a experimentálnemu dizajnu.“¹²

Bude zaujímavé sledovať, ako sa oblasť dizajnu vyrovná s týmito posunmi, otázkami a rozpormi. Či vôbec dizajnerská profesia dokáže obsiahnuť a sklbiť všetky tieto rôznorodé tendencie do jednej ucelenej oblasti, alebo sa bude ešte viac členiť do rôznych vetiev podľa aktuálnych potrieb sveta. Možno práve pozorujeme začiatok ďalšieho stupňa vo vývoji dizajnerskej profesie. Nemenej zaujímavé bude sledovať, ako sa s týmto nasledujúcim stupňom vyrovná slovenský dizajn, ktorý nemá ideálne zvládnutý ani ten predošlý. ■

** Fotografie použité v článku sú ilustračné. Tipy na zverejnené produkty poskytli oslovení dizajnéri ako odpoveď na jednu z otázok ankety – vymenovať diela slovenského produktového dizajnu, ktoré pre nich symbolizujú alebo vystihujú posledných desať rokov produktového dizajnu na Slovensku.*

Silvia Bárdová je dizajnérka. Po absolvovaní doktorandského štúdia na Katedre dizajnu TU v Košiciach zameraného na nomádsky dizajn sa orientuje na výskum a prax dizajnu služieb vo verejnej správe.

7 *Design Perspectives: Design Skills*. Správa, Londýn : Design Council, 2020.

8 Ito, Joi, Howe, Jeff: *Whiplash: How to Survive our Faster Future*. New York : Grand Central Publishing, 2016, s. 220.

9 Kolesár, Zdeno: *Zodpovede = škaredo a nudne?: Poznámky k výstavnej prezentácii udržateľného dizajnu*. In: Capik, Pavol: *Udržateľný rozvoj v kultúrnej a kreatívnej praxi*. Košice : Technická univerzita v Košiciach, 2020, s. 20.

10 Manzini, Ezio: *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge : The MIT Press, 2015, s. 66.

11 Hekkert, Paul, Dijk, Matthijs van: *Vision in Design: A Guidebook for Innovators*. Amsterdam : BIS Publishers, 2017, s. 17.

12 Manzini, Ezio (Pozn. 10), s. x.

Trendy, mýty a stálice.

Ako prichádzajú a odchádzajú myšlienky o grafickom dizajne

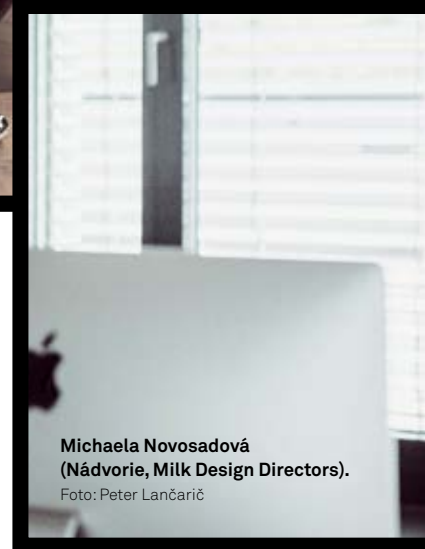
Text Eva Šimovičová

Foto archív Evy Šimovičovej



Mikina Dimunová

Foto: Milan Očenáš, Nalim Saneco



Michaela Novosadová
(Nádvorie, Milk Design Directors).

Foto: Peter Lančarič

Rekapitulovanie poslednej desaťročnice grafického dizajnu na Slovensku je pre mňa veľmi dobrá príležitosť zaspomínať si na inak už neexistujúci, ale online dostupný a zaarchivovaný blog (maly-dizajn-blog.evakasakova.com), ktorý som písala od mája roku 2010 do roku 2015.

Keď som sa zamýšľala nad tým, čím by som mohla prispieť k prehľadu, čo sa za poslednú dekádu v oblasti grafického dizajnu u nás udialo a zmenilo, ako prvé som sa išla pozrieť do Hurbanových kasární v Bratislave na výstavu Národnej ceny za dizajn 2020 – Komunikačný dizajn. Pre zaujímavosť som si dohľadala katalóg z Národnej ceny za dizajn z roku 2011 a až potom mi napadlo, že veď ja mám blog, a tam si to všetko prečítam. Predpokladala som, že témy, ktoré ma vtedy zaujímali, budú už dávno mŕtve alebo aspoň pre mňa uzavreté. Pri čítaní článkov som si uvedomila, aké zmeny v oblasti dizajnu nastali, a tak som sa rozhodla tie najvýraznejšie z nich zhrnúť do nasledujúcich tematických častí.

Ženská otázka v grafickom dizajne

V článku o súťaži Slovenského centra dizajnu na nové logo (2011) som sarkasticky komentovala výber oslovených dizajnérov a štúdií (samí páni). Ale oni asi fakt nemali akú ženu osloviť! Odvtedy sa situácia rozhodne zmenila. Všetky moje spolužiačky, grafické dizajnérky (alebo tie, s ktorými som v kontakte) túto prácu vykonávajú nepretržite, odkedy dokončili školu. A pribúdajú k nim ďalšie a ďalšie absolventky, takže táto téma je, našťastie, a dúfam, že aj navždy zažehnaná.



Ester Nemcová
zo štúdia Hungry.



Dizajnérky na festivale SELF 2015/REDO
Priština: Eva Kašáková, Barbora Šajgalíková,
Lubica Segečová, Pavlína Morháčová.

Dizajnérky v tíme Dizajn na
kolesách: Magdaléna Scheryová,
Aurélia Garová, Terézia Maco.



Terézia Denková
Typografáž.



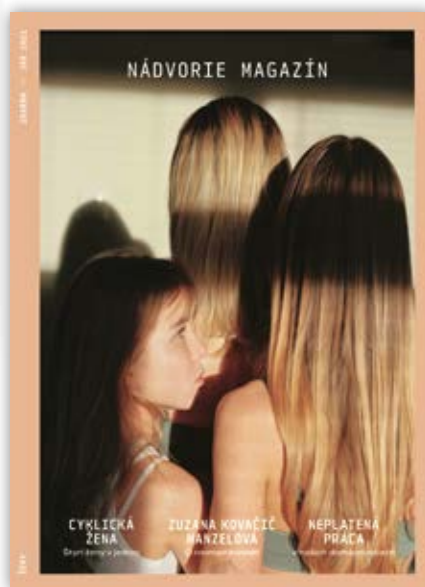


Plagát

Čo? On ešte existuje? Tiež sa čudujem. Aj keď osobne som za posledné dva roky vyrobila plagátovú (rozumej vertikálnu) verziu vizuálu len pre potreby citylightu, jeden kus programového plagátu do stojana a jeden kus inzercie do časopisu, tak je to naozaj tak, plagát ešte neodišiel na cintorín grafických formátov. Možno keby neboli *insta stories*, tak vertikálny vizuál by v digitálnom priestore ani neexistoval, ale keďže ich máme, tak adaptujeme a adaptujeme.

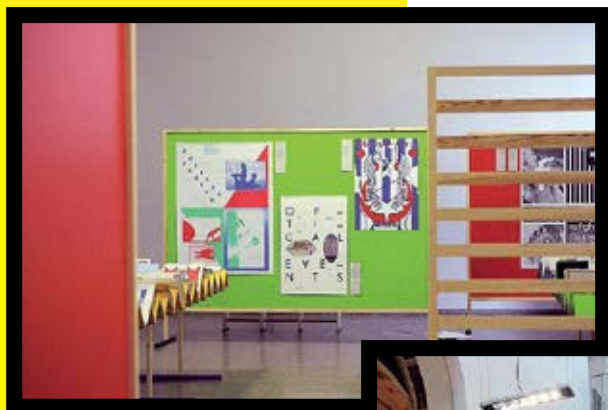
Nezávislé vydávanie (*self-publishing*)

Toto bola moja veľká téma. Zhruba pred desiatimi rokmi naozaj prišlo k oživeniu nezávislej magazínovej a fanzinovej scény. A to, čo vyzeralo len ako dočasná renesancia, nakoniec s nami zostalo ako udržateľná forma produkcie obsahu pre rôzne fan-skupiny. Vidíme to nielen na populárnych *zin-fairs* (marketov pre žánrové a výtvarné publikácie, väčšinou robených v nejakej miere „ručne“, v malých nákladoch a s rôznymi technikami tlače), ale, samozrejme, práve na vznik časopisov: firemných (Penguin The Happy Reader, J&T Magnus), komunitných (Nádvorie, Back Stage Talks), hobby (Crafts, Flaneur). Nákladmi sa pohybujú okolo 1 000 a viac kusov (v prípade anglicky písaných, s medzinárodnou distribúciou samozrejme oveľa viac), čo je ale stále menej ako stánková produkcia, no fanúšikovia, predplatitelia, donori a rôzne *crowd-fundingové* schémy pomáhajú jednak pri ich vzniku a potom aj pri pravidelnom vydávaní. Niektoré fungujú dlhodobo (Apartamento, Kinfolk, Standard), niektoré majú svoje obdobie slávy a potom sa ich tvorcovia možno vyčerpajú alebo proste presunú k inému projektu (*Works That Work*, *Pyré*, *Egreš* atď.). A vznikajú stále nové a nové – vždy keď sa objaví nejaká nová téma, hobby alebo aktivita, ktorá strhne skupinu ľudí; bum, a je tu časopis (Hikemates magazín). Minulý rok som bola oponentkou diplomovej práce Sone Juríkovej *Self Publishing* (VŠVU, 2020) a vôbec to nevyzeralo, že by bola táto téma pre práve študujúcich mladých dizajnérov pasé. Nech žijú magazíny a časopisy!





Triennale plagátu
Trnava 2015.



Bienále grafického
dizajnu Brno 2014.

Konferencie

V prvom príspevku ku konferenciám v roku 2010 som zvažovala význam ich návštevy. Traja komentátori ma podporili a AGI konferencia v Porte, na ktorej som sa zúčastnila, bol skvelý zážitok. Tak som cestovala a videla mnohé ďalšie. Už v menej euforickom článku v roku 2015 som celkom triezvo zhrnula štyri dôvody, prečo som návštevu konferencie považovala za dobrý nápad:

1. všimnem si, že moja najčastejšia aktivita spojená s dizajnom je posielanie tlačového PDF,
2. moja druhá najčastejšia dizajnerska aktivita je skrolovanie blogov,
3. nič nestíham,
4. nič nestíham, ale vlastne sa nudím.

Okrem toho, že teraz už žiadne blogy nesledujem, tak v podstate všetky tri ostatné dôvody mi hovoria, že by som hneď mala na nejakú konferenciu vyraziť! Ale viem k tomu dodať aj trochu iný motív, ktorý som vydestilovala z ich návštev: na konferenciách môže človek vidieť skutočnú radosť z tvorby iných ľudí. Samozrejme, za predpokladu, že dizajnéri sú ako-tak dobrí rečníci a ideálne aj trochu zábavní. Potom je veľmi energeticky nabíjajúce sledovať, ako niekto pracuje s nadšením a ako ho práca baví. A je dôležité niekedy si pripomenúť, že veď aj mňa práca baví a teší. A tak to má byť! A keď nie je, tak je načase sa s niektorými klientmi asi rozlúčiť. Niekoľko si to možno uvedomí na dovolenke v Grécku, no mne sa to vždy podarilo na konferencii.

Bienále a Trienále

Keď Moravská galéria v Brne oznámila, že na Bienále grafického dizajnu nemá peniaze, chvíľu to vyzeralo, že toto podujatie definitívne končí. Obrovská prehliadka, medzinárodná účasť, kurátorované výstavy, dvojdnové sympózium... oslava grafického dizajnu narážala na svoje limity. Aktuálna informácia je, že Bienále sa pripravuje na rok 2022, kurátorom bude Rick Poyner, ale jeho financovanie je stále otvorená téma. Riaditeľ Moravskej galérie Jan Press hovorí aj o možnosti urobiť z bienále kvadrienále.

Trienále plagátu v Trnave (TPT) prechádza fázou prehodnocovania rolí jednotlivých spoluorganizátorov, ktorými sú Trnavský samosprávny kraj, Vysoká škola výtvarných umení Bratislava, Slovenské centrum dizajnu a mesto Trnava. 11. ročník TPT sa taktiež presúva na rok 2022, riaditeľ Galérie Jána Koniarka Vladimír Beskid hovorí o priestore na nové definovanie kategórií, odmieta pre víťazov a podobne. Na 11. ročník už boli vybrané kurátorky aj grafický dizajnér a ja som naozaj veľmi zvedavá, kto to je a čo prinesú.

Iste, prehliadky a všetko, čo k nim patrí (prihlasovanie do súťaže, realizácia výstavy, sprievodný program, propagácia, vydanie katalógu atď.), je finančne aj personálne veľmi náročné zabezpečiť. Najmä keď sme my dizajnéri navštívili medzinárodné výstavy a konferencie a chceme, aby to tak isto fungovalo aj u nás. Ale ako? Za aké rozpočty? Ja som bola vždy prvá, ktorá chcela od Trienále plagátu viac, a nešlo mi do hlavy, že viac sa nedá. Radšej nech sa zruší, ak to majú ľudia robiť v totálne deficitných podmienkach. Už viac ako štyri roky sama pracujem v štátnej inštitúcii, kde organizujeme medzinárodné výstavy, tiež nie v optimálnych finančných podmienkach, a vidím, čo to všetko znamená (pre administratívu, pre účtovníctvo, pre produkciu). Takisto som bola prizvaná ako kurátorka do Národnej ceny za dizajn 2018 – Komunikačný dizajn a zažila som pozadie príprav tohto ocenenia. Pri všetkej dobrej vôli a snahe, niektoré limity nevie prekonať ani jeden ročník, ani jeden tím organizátorov. Ale určite vidím možnosti: a jednou z nich bolo podľa mňa rozhodnutie Slovenského centra dizajnu prizvať na každý ročník Národnej ceny za dizajn niekoho zvonku. To je výborný spôsob, ako dostať nový vietor a nejaké to preškrtnutie starých položiek.

Verejné súťaže

Mám veľkú radosť, že o tejto téme môžem napísať len pozitívne: VEĽKÉ ZLEPŠENIE.

Verejné súťaže na identity rôznych inštitúcií sa v posledných rokoch rozbehli (Slovenský hokejový zväz, Verejná ochrankyňa práv, Úrad na ochranu oznamovateľov protispoločenskej činnosti, Galéria mesta Bratislava, BKIS, Mestská knižnica v Bratislave) a najmä vďaka práci Únie grafických dizajnérov a Slovenského centra dizajnu sa podarilo pomôcť inštitúciám nastaviť svoje súťažné podmienky prehľadne, zorientovať sa v tom, čo od súťaže očakávajú, zostaviť porotu a celé to organizačne zabezpečiť (a finančne ohodnotiť). A to nie je jednoduchý proces. Navyše otvorená súťaž nemusí byť vždy tým správnym riešením. Ak inštitúcia prechádza nejakou zásadnou zmenou, chce nastaviť nové procesy, novú filozofiu činnosti a podobne, je skutočne ťažké pre akéhokoľvek dizajnéra pochopiť a odhadnúť, čo to všetko znamená a ako to pretaviť do novej identity len na základe podkladov v súťaži. Najmä keď táto nová identita sa ešte len rodí a formuje. Vtedy by viac ako súťaž pomohla zadávateľovi dlhodobá spolupráca s dizajnérom či grafickým štúdiom, kde krok za krokom prídu na to, čo treba meniť, čo ponechať a ako to celé nastaviť. Súťaže majú prispieť aj k tomu, že toho dizajnéra na dlhodobú spoluprácu si tá inštitúcia práve takto nájde. No ľahké to nie je, i keď súťaž aspoň dá kritickým hlasom odpoveď na to, prečo práve tento dizajnér.

Ocenenie Najkrajšia kniha Slovenska

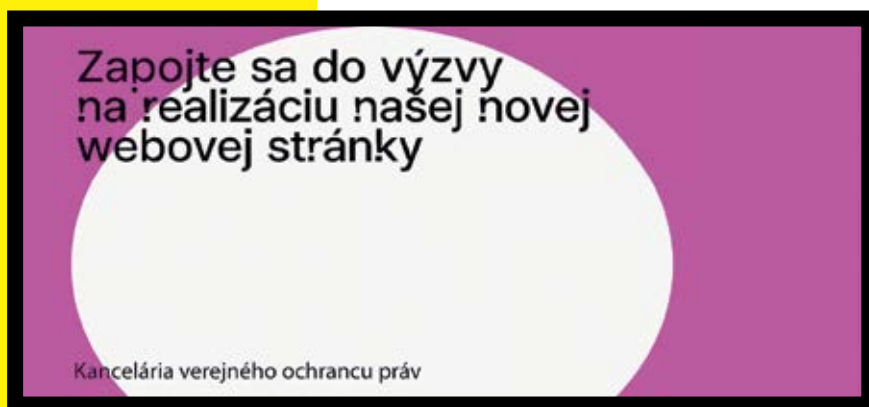
Verím, že raz niekto toto ocenenie rozoberie odbornejšie, ja by som konštatovala asi len toľko, že nevidím výraznejší posun v propagácii alebo prezentácii ceny ako takej a ani jej víťazov. I keď sa podarilo dostať Slovensko na medzinárodnú výstavu Z hviezdy kruh. Najkrajšie knihy Česka, Nemecka, Poľska, Slovenska a Švajčiarska (Pamätník národného písomníctví, Letohrádek Hvězda, 16. 7. – 1. 11. 2020 Praha), stále vidím priestor nechať putovať najkrajšie knihy Slovenska aspoň po niektorých slovenských mestách. Podobne ako to robí Švajčiarsko so svojou cenou nielen naprieč vlastnou krajinou, ale aj po svojich zahraničných inštitútoch a kultúrnych centrách.

Katalóg ocenenia dostal v priebehu rokov len o máličko dôstojnejšiu podobu: teraz máme knihy už vyfotografované, no stále bez možnosti si pozrieť aspoň niektoré vnútorné dvojstrany. Je to však na mnohé svetelné roky vzdialená prezentácia v porovnaní s experimentálnymi katalógmi zo súťaží tohto typu z iných krajín.

Nerozumiem ani zverejnenému videu z tohtoročného zasadania poroty. Ak si chce cena budovať nejakú komunikačnú a vizuálnu úroveň, tak takto spracované video nemá čo hľadať medzi ich oficiálnymi výstupmi.

Výsledky všetkých ročníkov si môže verejnosť pozrieť na webovej stránke Bibiany, tam nájde aj katalógy ku každému ročníku a knihy sú každoročne vystavené v priestoroch Bibiany a od tohto roka vo výstavnej sále Univerzitnej knižnice v Bratislave.

Výzvy na verejné súťaže.



Trendy

Bola som prekvapená, keď som si po rokoch klikla na stránku trendlist.org (mimochodom, tiež založená pred desiatimi rokmi). Pribudla na nej nová aktivita, dokonca momentálne sa stránka aktualizuje, čiže ponúkne nové veci. Studnica nápadov či formalizmus a opakujúci sa vizuálny jazyk, ktorý dizajnéri Michal Sloboda a Ondřej Zita nachádzali všade na internete, zhrnuli do fantastických kategórií: letters all around, four corners, yves klein blue, content on the cover atď. A nakoniec vytvorili Trend list Design Generator. Áno, to je presne to, čo si pod tým predstavujete; plagát pár klikmi.

No, ale späť k trendom. Máme ich radi, naša práca vyzerá okamžite aktuálne, normálne hovoria rečou doby. A to je dobre! Kto sa rokmi práce vie dopracovať k nejakej univerzálnej nadčasovosti, ktorá nezapadne prachom neaktualnosti, tak si môže gratulovať, lebo vpochodoval do siene slávy a nikto ho odtiaľ nevyhodí. Naopak, každý mladý dizajnér môže závidieť jeho inteligencii, sofistikovanosti a nenapodobiteľnosti. No a pre ostatných tu sú trendy, z ktorých si môžeme voľne vyberať podľa svojich možností a inklinácie. Čudná typografia? Tekutá ilustrácia? Modernistický minimalistický výraz (žiadne emócie)? A potom tie mock-upy! Nech sa páči. Trendy žijú a žijut s nimi je pesterjši.

Individuálna prax vs. štúdio

Na školách sme vychovávaní k takej samostatnosti, že mnohí vôbec nevieme spolupracovať ako tímoví grafickí dizajnéri. Grafický dizajnér je školený tak, aby bol absolútny autorský subjekt. Maximálne si prizve fotografa alebo ilustrátora na doplnenie svojej vízie. A teraz pozor! Myslím si, že toto je naozaj veľmi dobrá cesta, ako sa dopracovať k špičkovej tvorbe, autorskému dizajnu, rešpektu klientov a podobne. No zároveň je to solitérna práca, trochu v niečom podobná výtvarníkovi v ateliéri. A určite to nie je cesta, ako si založiť grafické štúdio a viesť tím (dizajnérov). Za toto zistenie musím poďakovať dizertačnej práci Anny



Typogaráž.

Neprestať sa zaujímať

Poohliadnuť sa vo vlastnom archíve po myšlienkach, ktoré boli v grafickom dizajne (možno však viac pre mňa osobne) živé a aktuálne pred desiatimi rokmi, ma priviedlo k záveru, že čas vlastne neplynie tak rýchlo. Desať rokov nie je dosť dlhá doba na to, aby niektoré fenomény úplne vymizli, a totálne nové veci sa objavili. Iste, technológie, platformy, UX, aplikácie atď. sú nové, ale z pohľadu konceptu komunikácie ako takej či účelu vizuálneho jazyka sa veľa inovácií neobjavilo. Ale to nie je pesimistické konštatovanie. Zistila som, že niektoré témy už beriem ako kánon (napríklad archív a práca s ním a s tým spojená „kunst-kammer“ estetika, self-publishing,...), niektoré opúšťam a zase si nachádzam dôvod vracieť sa k nim (konferencie, festivaly, knihy o grafickom dizajne a celkovo s tým súvisiaca téma seba-vzdelávania) a niektoré už ani neviem, prečo ma zaujímali. Pozorujem, že je samozrejmé, že nejaká iniciatíva (napríklad písanie blogu alebo organizovanie festivalu) sa časom vyčerpá, ak už nemá priniesť čosi nové. Je totiž oveľa lepšie, keď na aktuálne potreby reagujú dizajnéri, ktorých sa bytostne týkajú (téma kritického dizajnu a portál *Critical Daily* Kataríny Balážikovej, prednáškový a workshopový cyklus Typogaráž Terézie Denkovej). Ako najpodstatnejšie mi zo všetkého, čo sa deje, tvorí, zaniká a vzniká, vyplýva heslo: „neprestať sa zaujímať“. ■

Eva Šimovičová je grafická dizajnérka (evakasakova.com), vyštudovala vizuálnu komunikáciu na Vysokej škole výtvarných umení. Pracuje v Kunsthalle Bratislava a na rôznych kultúrnych a komerčných projektoch. Bola kurátorkou Národnej ceny za dizajn 2018 – Komunikačný dizajn. V rokoch 2012 – 2016 spoluorganizovala festival SELF.

Ulahelovej (*Nejasná identita. Diskurz grafického dizajnu: Absolventi VŠVU po roku 1989*. VŠVU, 2019), ktorá takúto analýzu urobila po rozhovoroch s asi všetkými aktívne tvoriacimi grafickými dizajnérmi na Slovensku po roku 1989. Ak by som sa niekedy chcela dopátrať, prečo je u nás tak málo grafických štúdií, toto je určite jeden z problémov.

Doplnila by som však ešte jedno moje pozorovanie. A tým je trh. Dizajnér je dodávateľom služby, ktorá závisí od sily ekonomiky v krajine. Čiže, ak si ekonomika na Slovensku vyžaduje len drobné práce, sem-tam knihu, identitu uvedomelého podnikateľa pre vlastný podnik alebo kultúrne podujatie, tak je asi jasné, že jeden dizajnér vie prežiť, ale nebude zamestnávať viac ľudí. A práve v tomto smere vidím naozaj výrazný posun. Skutočne obrovský rozmach kultúrnej ponuky (kultúrne centrá vznikajúce po celom Slovensku,

festivaly všetkého možného druhu), malé biznisy a značky, lokálne produkty a móda, ktoré ešte skôr ako začnú, vedia, že musia mať kvalitný dizajn, web, e-shop, marketing a sociálne siete. More práce pre grafického dizajnéra. Nárast gastro priemyslu a s tým súvisiace identity kaviarní, reštaurácií, menu, *packaging take-away* donášok a pod. poskytujú príležitosť práce pre grafických dizajnérov. Rovnako aj neziskový sektor si čoraz viac uvedomuje, že nadsenie pre vec nestačí, ale úplne zásadné je mať dobre spracovanú komunikáciu toho, čo a pre koho robia. A to už nehovorím o knižnej kultúre a výtvarnej kvalite mnohých vydávaných titulov – tu aj laik vidí, ako za desať rokov vzrástla úroveň. Mnohí ma možno obvinia z prehnaného optimizmu, ale naozajstným dôkazom sú grafické štúdiá (aspoň malé), ktoré vznikli za posledných pár rokov (Malina, Hungry, Andrej a Andrej, Studio Pajerchin,...).

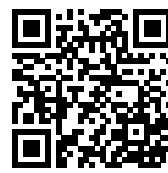
des-
ignblok
21

Prague International
Design Festival
www.designblok.cz

šťes
tí

6. – 10. 10. 21

Android



iOS



Designblok

Oficiální dodavatelé: Acqua Panna / San Pellegrino, GPS legal, Make-Up Institute Prague, Orea Hotels & Resorts, Toni&Guy, Únětický pivovar **Designblok podporují tyto instituce:** Česká centra, EUNIC – European Union National Institutes for Culture, Uměleckoprůmyslové museum, Rakouské kulturní fórum, Velvyslanectví Nizozemského království, Goethe-Institut v Praze, Polský Institut Praha, Flanders State of the Art, Italský kulturní institut Praha **Mediální partneři:** ARCHITECT+, Dolce Vita, ELLE Decoration, H.O.M.I.E., Marianne Bydlení, Radio 1 **Zahraniční mediální partneři:** Atrium, H.O.M.E., Designum, H.O.M.I.E.

Partneři:

Cimex
CzechTrade
Levi's®
Ministerstvo kultury ČR
Veolia Česká republika

**Hlavní
mediální partneři:**

CZECH
DESIGN

ELLE

Forbes

REFLEX

**Generální
mediální partner:**

Česká televize

Hlavní partneři:



Generální partner:



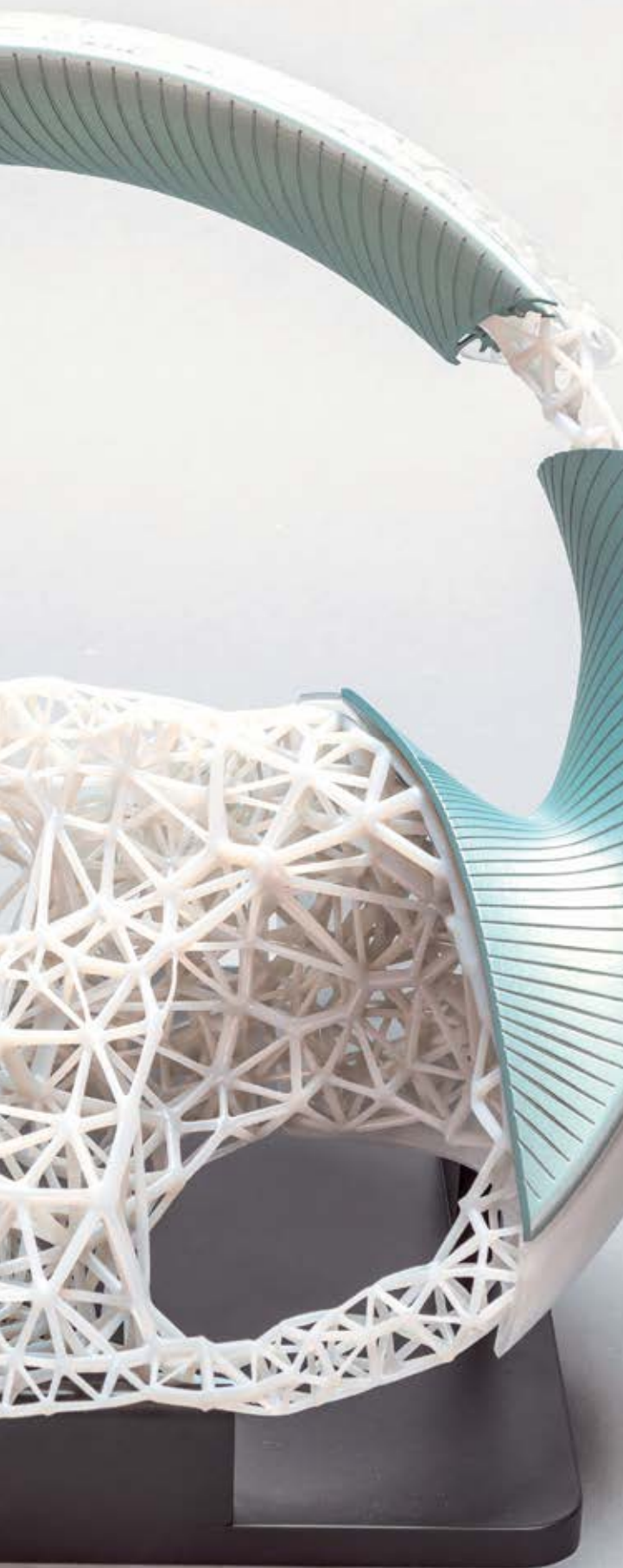
Spektrum súčasného vzdelávania v oblasti fyzických, priestorových a experimentálnych foriem dizajnu na Slovensku

Text Michala Lipková a Zuzana Pergerová

Foto archív Slovenského centra dizajnu

Matej Dubiš: 3D tlačný volant. Finalista
Národnej ceny za dizajn 2019 – Produktový
dizajn. Kategória Študentský dizajn.
Fakulta architektúry a dizajnu, Slovenská
technická univerzita v Bratislave.

Foto: Adam Šakový

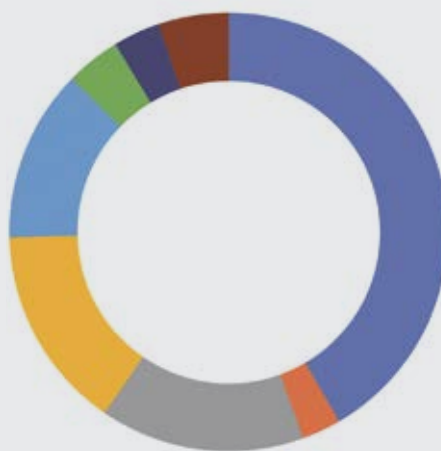


Aká je aktuálna vzdelávacia platforma pre nastupujúcu generáciu profesionálnych dizajnérov a dizajnérok v oblasti fyzických, priestorových a experimentálnych foriem dizajnu na Slovensku? Pokúsime sa uchopiť rozširujúce sa spektrum zameraní v spomenutej oblasti dizajnérskeho vzdelávania v rámci aktuálnej ponuky študijných programov na slovenských vysokých školách, pomenovať ich východiská, stručne ich charakterizovať a porovnať. Text vznikol v období, keď sa prehodnocovali a upravovali študijné programy tak, aby sa zladili s novovznikajúcimi vnútornými systémami, ktoré majú zabezpečiť kvalitu vysokoškolského vzdelávania. Analyzujeme aktuálny stav na pomedzí akademických rokov 2020/2021 a 2021/2022 – aj z tohto dôvodu bolo naším cieľom prostredníctvom rozhovorov so zástupcami škôl nielen opísať súčasnosť, ale najmä zachytiť rozmýšľanie nad budúcim smerovaním odborov na jednotlivých školách.

Štúdium fyzických, priestorových a experimentálnych foriem dizajnu v súčasnosti poskytujú štyri verejné vysoké školy: Fakulta architektúry a dizajnu STU v Bratislave (FAD STU), Fakulta umení TU v Košiciach (FU TU), Drevenárska fakulta TU vo Zvolene (DF TU) a Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave (VŠVU). Tri z nich ponúkajú v rámci odboru umenie všeobecný študijný program dizajn (FAD STU, FU TU, VŠVU) na všetkých troch stupňoch štúdia (bakalársky, magisterský, doktorandský). Drevenárska fakulta TU vo Zvolene rozlišuje medzi programami dizajn nábytku a interiéru (bakalársky, magisterský) a dizajn nábytku a bývania (doktorandský).

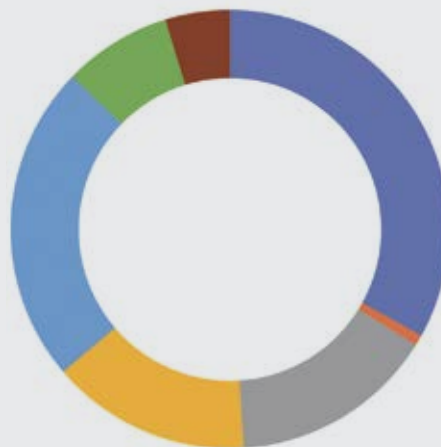
Kým Zvolen svoje zameranie v názve študijného programu jasne vymedzuje a orientuje sa na dve oblasti – nábytkový a interiérový dizajn, pracoviská na FAD STU, FU TU a VŠVU v rámci zastrešujúceho programu dizajn ponúkajú široké spektrum dizajnerských špecializácií a ich presahov (dizajn priemyselne vyrábaných výrobkov, dizajn solitérnych produktov pre malosériovú produkciu, dizajnerska tvorba zameraná na oblasť mobility, experimentálne polohy dizajnerskej tvorby, dizajn nábytku, navrhovanie riešení pre interiéry a pod.), ktoré si študenti vyberajú prostredníctvom voľby dominantného predmetu zameraného na ateliérovú tvorbu. Zameranie ateliérov na FAD STU, FU TU a VŠVU definujú spravidla osobnosť vedúceho pedagóga alebo pedagogického tímu, riešené témy a pre každú školu špecifický charakter projektového vzdelávania, ktorý sa v tomto článku pokúsime zachytiť.

Diagramy I-IV – Percentuálne porovnanie skladby povinných a povinne voliteľných predmetov v akademickom roku 2020/2021 v bakalárskych študijných programoch dizajn (FAD STU, FU TU, VŠVU) a dizajn nábytku a interiéru (DF TU)



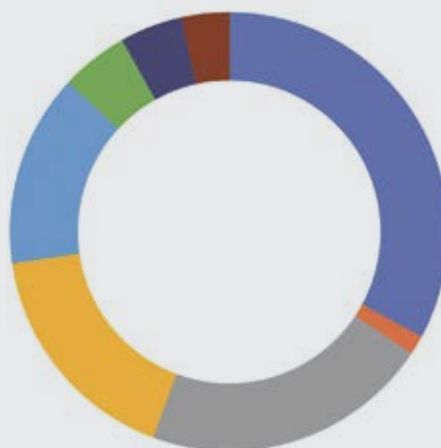
FAD STU v Bratislave 2021/21

42 %	ateliérové navrhovanie
3 %	ateliérové semináre
15 %	kreatívne predmety
15 %	technické a prírodné vedy
13 %	spoločenské a humanitárne vedy
4 %	ostatné teoretické predmety
3 %	dielenské predmety
5 %	digitálne nástroje tvorby



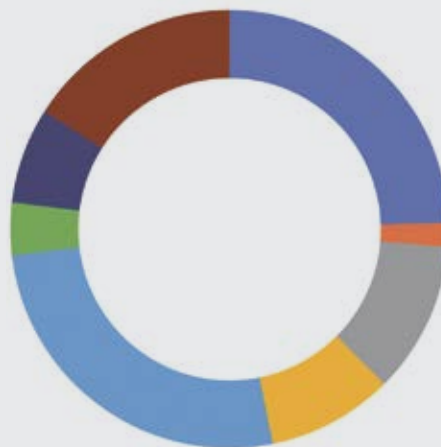
FU TU v Košiciach 2021/21

33 %	ateliérové navrhovanie
1 %	ateliérové semináre
15 %	kreatívne predmety
15 %	technické a prírodné vedy
23 %	spoločenské a humanitárne vedy
8 %	ostatné teoretické predmety
0 %	dielenské predmety
5 %	digitálne nástroje tvorby



DF TU vo Zvolene 2021/21

33 %	ateliérové navrhovanie
1 %	ateliérové semináre
21 %	kreatívne predmety
17 %	technické a prírodné vedy
14 %	spoločenské a humanitárne vedy
5 %	ostatné teoretické predmety
5 %	dielenské predmety
4 %	digitálne nástroje tvorby



VŠVU v Bratislave 2021/21

25 %	ateliérové navrhovanie
2 %	ateliérové semináre
11 %	kreatívne predmety
9 %	technické a prírodné vedy
26 %	spoločenské a humanitárne vedy
4 %	ostatné teoretické predmety
7 %	dielenské predmety
16 %	digitálne nástroje tvorby

Pre lepšie pochopenie východiskového bodu vzdelávania v oblasti fyzických, priestorových a experimentálnych foriem dizajnu na slovenských verejných vysokých školách sme sa rozhodli porovnať skladbu všetkých povinných a povinne voliteľných dizajnerských predmetov študijných programov na bakalárskom stupni štúdia na FAD STU¹, FU TU², DF TU³ a VŠVU⁴. Predmety boli kategorizované na základe prevládajúceho charakteru a obsahu výučby. Vyjadrenie percentuálneho pomeru jednotlivých kategórií vychádza zo súčtu hodinovej výmery kontaktnej výučby povinných predmetov v danom študijnom programe. Grafy zachytávajú aktuálny stav v akademickom roku 2020/2021, teda stav pred úpravami obsahu študijných programov, ktoré v čase vzniku tohto článku boli na všetkých uvedených školách plánované.

Kruhové diagramy ukazujú, že na všetkých školách má dominantnú výmeru kontaktná výučba v rámci ateliérovej tvorby (25 – 42 %). Ateliérovým seminárom sú v rámci študijných programov venované len 1 – 3 % výmery výučby. Toto nízke percento naznačuje, že aplikovaná metodika dizajnerskej tvorby bola doteraz považovaná skôr za individuálnu cestu študenta, t.j. ako súčasť projektov realizovaných v rámci ateliérovej tvorby⁵, pričom dôraz bol kladený na výsledok a prezentáciu finálneho dizajnerskeho riešenia.

Zaujímavý je na všetkých školách takmer vyrovnaný pomer skupiny povinných kreatívnych predmetov a predmetov z oblasti technických a prírodných vied (FAD STU – 15 % vs. 15 %, FU TU – 15 % vs. 15 %, DF TU – 21 % vs. 17 %, VŠVU – 11 % vs. 9 %). Spoločenské a humanitné vedy dominujú v študijných plánoch VŠVU v Bratislave (26 %) a FU TU v Košiciach (23 %).

Dielenské predmety, zamerané na rozvíjanie manuálnych zručností študenta, sú na všetkých školách v povinnej časti študijných programov zastúpené v menšej miere (FAD STU 3 %, DF TU 5 %, VŠVU 7 %) – v Košiciach len v rámci výberových predmetov.

Na každej zo škôl si uvedený „povinný základ štúdia“, ktorý porovnávajú Tabuľka I a Diagramy I – IV, môžu študenti bakalárskeho stupňa doplniť výberovými predmetmi. Tie sú jedným z dôležitých nástrojov formovania osobnej špecializácie študenta. Zaujímavé je v tomto prípade zastúpenie predmetov zameraných na digitálne nástroje tvorby, ktoré sú jednou z priorít na VŠVU (16 % z povinných a 20 % z výberových predmetov), ako na jedinej spomedzi porovnávaných škôl. FAD STU, FU TU a DF TU uvádzajú tretinový pomer povinných predmetov venovaných digitálnym nástrojom tvorby. Na druhej strane ale napr. na FU TU v Košiciach skupina predmetov zameraná na softvérové zručnosti predstavuje silné zastúpenie medzi výberovými predmetmi – až 57 %. Na ostatných troch školách dominuje výberovým predmetom skupina kurzov zameraných na rozvíjanie rôznych polôh kreativity, dizajnerskej a výtvarnej tvorby.

FAD STU v Bratislave

ateliérové navrhovanie (42 %)

kreatívne predmety (15 %) /
technické a prírodné vedy (15 %)

spoločenské a humanitné vedy (13 %)

FU TU v Košiciach

ateliérové navrhovanie (33 %)

spoločenské a humanitné vedy (23 %)

technické a prírodné vedy (15 %) /
kreatívne predmety (15 %)

DF TU vo Zvolene

ateliérové navrhovanie (33 %)

kreatívne predmety (21 %)

technické a prírodné vedy (17 %)

VŠVU v Bratislave

spoločenské a humanitné vedy (26 %)

ateliérové navrhovanie (25 %)

digitálne nástroje tvorby (16 %)

Tabuľka I – Porovnanie troch najzastúpenejších kategórií povinných a povinne voliteľných predmetov

- 1 Študijný program dizajn na Fakulte architektúry a dizajnu STU v Bratislave – podľa Končeková, Danica – Legény, Ján: *Študentský bežek 2020/2021*. FAD STU v Bratislave, 2020. [Cit. 24. 8. 2021]. Dostupné na: https://www.fa.stuba.sk/buxus/docs/fakultne/2020_2021.pdf
- 2 Študijný program dizajn na Fakulte umení TU v Košiciach – podľa *Študijné programy a predmety štúdia*. Modulárny Akademický Informačný Systém MAIS. Technická univerzita v Košiciach, 2021. Dátum aktualizácie [Cit. 24. 8. 2021]. Dostupné na: <https://maisportal.tuke.sk/portal/predmetyStudia.mais>
- 3 Študijný program dizajn nábytku a interiéru na Drevárskej fakulte TU vo Zvolene – podľa Banskí, Adrián a kol: *Sprievodca štúdiom. Akademický rok 2020/2021*. Zvolen : Technická univerzita vo Zvolene, 2019. ISBN 978-80-228-3171-0. [Cit. 24. 8. 2021]. Dostupné na: https://kemp.tuzvo.sk/sites/default/files/df_sprievodca_studiom20_21_new_1_0.pdf a podľa Katalóg predmetov. Univerzitný informačný systém. Technická univerzita vo Zvolene. [Cit. 24. 8. 2021]. Dostupné na: <https://is.tuzvo.sk/katalog/index.pl>
- 4 Študijný program dizajn na Vysoké škole výtvarných umení v Bratislave – podľa Hojstričová, Jana a kol. *Bežek 20/21*. Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, 2020. [Cit. 24. 8. 2021]. Dostupné na: https://www.vsvu.sk/workspace/media/documents/bežek-2020-21_web.pdf
- 5 Predmety s názvom Teória a metodológia dizajnu a pod. zaraďujeme pre svoj prevažujúci teoretický charakter do kategórie ostatných teoretických predmetov.

FAD STU v Bratislave

kreatívne predmety (94 %)

spoločenské
a humanitné vedy (6 %)

—

FU TU v Košiciach

digitálne nástroje tvorby (57 %)

dielenské predmety (29 %)

kreatívne predmety (14 %)

DF TU vo Zvolene

kreatívne predmety (43 %)

spoločenské a humanitné vedy (29 %)

dielenské predmety (14 %)

VŠVU v Bratislave

kreatívne predmety (56 %)

digitálne nástroje tvorby (20 %)

spoločenské a humanitné vedy (11 %)

Tabuľka II – Porovnanie troch najzastúpenejších kategórií v rámci ponuky výberových predmetov

Priemyselný a produktový dizajn –
Interiérový dizajn

Slovo dizajn do názvu fakulty pribudlo len v septembri 2020, pri príležitosti 30. výročia výučby dizajnu na tejto inštitúcii. Podľa hlavného iniciátora premenovania inštitúcie, aktuálneho dekana FAD STU Pavla Gregora, „zmena názvu reflektuje dlhodobý rastúci vplyv študijného programu dizajn na fakulte“.⁶ Prvé pracovisko zaoberajúce sa dizajnom vzniklo na FA STU už tri roky pred vznikom prvej Katedry dizajnu – v roku 1987 (Katedra architektonického projektovania a dizajnu). Formovanie novej tradície výučby dizajnu, podobne ako na Technickej univerzite v Košiciach, siaha do roku 1981⁷, kedy bol prvý raz prerokovaný návrh na zriadenie medziodborového štúdia Priemyselný dizajn strojárskych výrobkov na Strojníckej fakulte vtedajšej SVŠT.

V súčasnosti FAD STU ponúka na bakalárskom stupni študijný program Dizajn ako jeden z dvoch (popri ŠP Architektúra a urbanizmus). Počet študentov prijatých do prvého ročníka bakalárskeho štúdia sa pohybuje medzi 30 – 40 a úvodný prvý ročník je pre značnú časť študentov prvým dotykom s viacerými výtvarnými disciplínami. Z toho dôvodu sú ateliérová tvorba a podporné predmety v prvom ročníku zamerané na tréning kreativity a na vybudovanie či posilnenie výtvarných a manuálnych zručností študentov. Konceptia druhého ročníka je tiež založená na práci s celým ročníkom ako s jednou kompaktnou skupinou – študenti spravidla pracujú na rovnakej téme, zameranej na prototypovanie v reálnej mierke s dôrazom na funkčnosť a vyrobiteľnosť fyzického produktu.

Výučba ateliérovej tvorby vo vyšších ročníkoch má medziročnickú formu, v súčasnosti označovanú ako model tzv. vertikálnych ateliérov⁸. Vo vertikálnom ateliéri sa stretávajú študenti 3. a 4. ročníka bakalárskeho stupňa so študentmi 1. a 2. ročníka magisterského stupňa. Jednou z charakteristík ateliérovej výučby na FAD STU je tiež jej kolektívne vedenie, ktoré v niektorých prípadoch tvorí tím viacerých

Domínika Špániková:
Reflexná cyklistická
vesta. Finalistka Národnej
ceny za dizajn 2017 –
Produktový dizajn. Kategória
Študentský dizajn. Fakulta
architektúry a dizajnu,
Slovenská technická
univerzita v Bratislave.
Foto: Domínika Špániková

pedagógov s odlišným zameraním. Vertikálne ateliéry sú priestorom na osobnú špecializáciu študenta. S výnimkou posledného ročníka, v ktorom sa špecializácie odlišujú aj rozdielnymi nárokmi na formu spracovania záverečnej práce, môžu študenti vertikálny ateliér každý semester meniť. Počet aktuálne fungujúcich ateliérov v odbore dizajn je sedem, pričom šesť z nich je zameraných na priemyselný a produktový dizajn a jeden z ponúkaných ateliérov sa špecializuje na oblasť interiérového dizajnu.

Oblasť fyzických a experimentálnych foriem dizajnu na FAD najdlhšie rozvíja Ateliér Petra Humaja, ktorý bol zároveň prvý vedúci Katedry dizajnu v rokoch 1990 – 1997, a Petra Paliatku, ktorý na fakulte pôsobí od roku 2000. Ateliér Petra Humaja tematicky nadväzuje na tradíciu priemyselného dizajnu, venuje sa témam dizajnu spotrebnej elektroniky, strojov, ale aj dizajnu v oblasti robotiky či experimentálnym témam zameraným na riešenie ekologických problémov.

Ateliéru Petra Paliatku vďačí Ústav dizajnu za rozbehnutie dlhodobej, dodnes trvajúcej spolupráce s firmou Škoda Auto, a. s., rovnako z jeho „školy“ vychádza viacero absolventov, ktorí na ústave v súčasnosti pedagogicky pôsobia. Profil ateliéru je dlhodobo orientovaný na spoluprácu s firemným prostredím a témy z oblasti priemyselného dizajnu a mobility, opakovane sa objavujú aj projekty a spolupráce zamerané na riešenie sociálnych a ekologických problémov či súčasné polohy remesla.

Spolupráca s automobilovým priemyslom sa v súčasnosti posunula pod samostatnú platformu Ateliéru MX Lab pod garanciou Petra Olaha. Akronym MX v názve laboratória označuje mobilitu a skúsenosť (z angl. experience), zároveň je aj referenciou na zmiešanú realitu (z angl. mixed reality), s ktorou ateliér aktívne pracuje. V centre záujmu ateliéru je okrem dizajnu automobilových interiérov aj užívateľský zážitok v oblasti osobnej mobility.

Oblasť mobility je dôležitou témou aj v Ateliéri Martina Baláža, ktorý sa v posledných rokoch vďaka spolupráci s Università degli Studi G. d'Annunzio Chieti - Pescara okrem dizajnu automobilov špecializuje aj na dizajn plavidiel s využitím vlastnej metodológie – *action centric* nástrojov nezávislého umeleckého výskumu a synergického interdisciplinárneho vývoja⁹. Najmladšie z ateliérov, orientované na fyzické a experimentálne formy dizajnu, sú Ateliér TRIMTAB Michaly Lipkovej, zameraný na aplikovaný dizajnerský výskum a spoluprácu s firmami v oblasti obehového hospodárstva, a Ateliér Mariána Králiku so špecifickým dôrazom na kontakt s materiálom a prístupom na pomedzí výtvarných disciplín.

Jediný ateliér, ktorý sa doteraz špecializoval na oblasť interiérového dizajnu a dizajnu nábytku, je ateliér vedený Veronikou Kotradyovou, v spolupráci s Dušanom Kočlíkom. Ateliérové projekty nadväzujú na výskum Veroniky Kotradyovej, realizovaný prostredníctvom platformy BCD Lab¹⁰, zameraný na interiér a nábytok ako súčasť životného priestoru z hľadiska prevádzkového, estetického, ekologického, zdravotného a sociálneho. Od akademického roku 2021/2022 v ponuke vertikálnych ateliérov v odbore dizajn pribudnú dva nové vertikálne ateliéry – DataLab architekta Martina Uhríka, ktorý rozšíri špecializácie v odbore dizajn o oblasť výpočtového navrhovania, a ateliér FUZO, zameraný na interiérový dizajn, vedený dizajnérom Dušanom Kočlíkom a architektom Igorom Salcerom. Spoluprácu dizajnu a architektúry, ako aj ostatných disciplín na univerzite, považujú pedagógovia za jednu z priorít ateliérovej výučby. Podľa Kočlíka „je potrebné rozvíjať komunikáciu a medziodborovú spoluprácu a nastaviť spoločný jazyk, ktorý pomôže týmto skupinám kolaborovať a spoločne dosiahnuť lepší výsledok“.¹¹

Výučbu v odbore dizajn zabezpečuje päť z deviatich ústavov fakulty. Primárnymi pracoviskami, zároveň domovskými

pracoviskami garantov, ktoré zabezpečujú väčšinu výučby, zostávajú Ústav dizajnu a Ústav interiéru a výstavníctva. Pripravované úpravy študijných programov na bakalárskom a magisterskom stupni, ktoré budú postupne implementované od akademického roka 2021/2022, reagujú na doterajšie skúsenosti pedagógov študijného programu dizajn na FAD STU, aktuálne tendencie v smerovaní dizajnerskeho vzdelávania, pohľad konzultantov z dizajnerskej praxe a v neposlednom rade nadväzujú na spätnú väzbu študentov a absolventov. Ich názory a podnety boli súčasťou výskumu realizovaného Zuzanou Pergerovou v období 2019 – 2020. Úpravy prinesú väčší dôraz na metodologickú podporu dizajnerskeho procesu prostredníctvom seminárov, rozvíjanie mäkkých zručností a napr. aj väčší rozsah výučby digitálnych nástrojov tvorby. Študijný program stále stavia na základoch, z ktorých vyšiel. Podľa Petra Humaja, jedného zo zakladajúcich členov katedry, sa „ďalšie smerovanie a budúcnosť výučby dizajnu na FAD bude odlišovať od obdobia 1990 – 2020. Vždy záleží na ľuďoch, ktorí prevezmú štafetu“.¹²

6 Fakulta architektúry sa mení na Fakultu architektúry a dizajnu STU (FAD STU). In: *Fakulta architektúry a dizajnu*, 2021. Editované: 10. 09. 2020. [Cit. 26. 8. 2021] Dostupné na: <https://www.fa.stuba.sk/sk/dianie-na-fakulte/aktuality/fakulta-architektury-sa-meni-na-fakultu-architektury-a-dizajnu-stu-fad-stu.html>

7 Petránsky, Ludovít: *Dizajn na FA STU*. Bratislava : Vydavateľstvo STU, 1997, s. 12 – 16.

8 Vertikálne ateliéry. In: *Fakulta architektúry a dizajnu*, 2021. Editované: 11. 08. 2021. [Cit. 26. 8. 2021]. Dostupné na: <https://www.fa.stuba.sk/va.html>

9 Baláž, Martin – Pergerová, Zuzana: Synergická stratégia navrhovania v priemyselnom dizajne – univerzitné prostredie. In: *ALFA 2/2020*. Dostupné na: <https://alfa.stuba.sk/sk/synergicka-strategia-navrhovania-v-priemyselnom-dizajne-univerzitne-prostredie/>

10 BCD Lab je výskumné, vzdelávacie a vývojové pracovisko Fakulty architektúry pre dizajn s ohľadom na človeka (angl. Body Conscious Design Laboratory). [Cit. 26. 8. 2021]. Dostupné na: <http://www.bcdlab.eu/onas.html>

11 Kočlík, Dušan: *Dizajn – Vertikálne ateliéry 2021/2022*. Správa pre: Michala Lipkovú. 6. 8. 2021 [Cit. 26. 8. 2021]. Elektronická komunikácia.

12 Ateliér Humaj: 30 rokov dizajnu na fakulte. In: *Aktuality na fakulte. Fakulta architektúry a dizajnu*, 2021. Editované: 08. 12. 2020 [Cit. 26. 8. 2021]. Dostupné na: <https://www.fa.stuba.sk/sk/dianie-na-fakulte/aktuality/atelier-humaj-30-rokov-dizajnu-na-fakulte.html>



Viktor Javorek: Foldari 01. Finalista
Národnej ceny za dizajn 2019 –
Produktovej dizajn. Kategória
Študentský dizajn. Katedra dizajnu,
Technická univerzita v Košiciach.

Aj keď Fakulta umení ako samostatná súčasť Technickej univerzity v Košiciach v roku 2018 oslavovala ešte „len“ dvadsiate výročie, tradícia štúdia dizajnu siaha už do sedemdesiatych rokov 20. storočia. Prvé, technicky orientované, inžinierske študijné zameranie priemyselný dizajn na vtedajšej Vysoké škole technickej (VŠT) vzniklo už v roku 1972. V roku 1990 bola na Strojníckej fakulte VŠT zriadená Katedra dizajnu, ktorá po založení Fakulty úžitkových umení (neskôr premenovanej na Fakultu umení) pokračovala v zabezpečovaní odboru dizajn vrátane špecializácie zameranej na vizuálnu komunikáciu¹³.

Počet študentov prijímaných na bakalársky stupeň štúdia v odbore dizajn je približne 16, aj z toho dôvodu, že študenti tvoria prvých 5 semestrov jednu skupinu. Po dokončení prvého semestra v Ateliéri Základy dizajnu celá skupina absolvuje výučbu postupne vo všetkých štyroch ateliéroch s cieľom vyskúšať si celé spektrum ponúkaných špecializácií. V letnom semestri 3. ročníka sa študenti rozhodnú, v ktorom ateliéri svoje štúdium dokončia. Študenti si majú možnosť vybrať z troch profilujúcich ateliérov zaoberajúcich sa fyzickými, priestorovými a experimentálnymi formami dizajnu (Ateliér dizajnu Industrial, Ateliér dizajnu Inovácia a Ateliér dizajnu Priestor).¹⁴ Podobne ako na ostatných školách aj ateliérová výučba na FU TU prebieha medziročníkovo – študenti bakalárskeho a magisterského stupňa štúdia sú zlúčení v skupine pod vedením rovnakého konzultanta. Tento model Katedry dizajnu do budúcnosti meniť neplánuje.

Ateliér dizajnu Industrial pod vedením Petra Wohlfahrta nadväzuje na dedičstvo pôvodného odboru inžinierskeho zamerania na SJF VŠT a dnes je jediný profilovaný ateliér na dizajnerské projekty jednoduchých i zložitých strojov, zariadení a iných technických predmetov, ktoré sú priemyselne vyrábané.

Ateliér dizajnu Inovácia, založený Tiborom Uhrínom, pojem inovácie nechápe len v kontexte formálnej originality a neopakovateľnosti produktu, ale ako charakteristiku súvisiacu s funkciou, s využívaním tradičných aj súčasných technológií a materiálov v reakcii na súčasné spoločenské a environmentálne problémy či regionálny rozvoj. Zadaní poskytujú študentom priestor na dizajnerský výskum, experimentovanie s materiálom a výrobnými procesmi, motivujú ich k vlastnému podnikaniu alebo spolupráci s regionálnymi podnikmi.

Najmladší z profilujúcich ateliérov, Ateliér dizajnu Priestor, nemá ambíciu viesť študentov k dizajnu v zmysle komplexných stavebných riešení obytného priestoru. Prostredníctvom zadaní zameraných na navrhovanie vnútorných a vonkajších priestorov s rôznym rozsahom – od solitérnych prvkov po väčšie celky – je cieľom ateliéru tvorba interiérových alebo exteriérových prostredí pre rôzne cieľové skupiny s dôrazom na ich vzťah k užívateľovi. Pod vedením odborného asistenta Tomáša Boroša a Michaely Bujňákovovej by sa od nasledujúceho akademického roku ateliér mal sústrediť na experimentálne prístupy k tvorbe a navrhovanie priestorov na špeciálne aplikácie.

Pokiaľ ide o vízie do budúcnosti, podľa slov bývalého dekana Jána Kanócza, „je potrebné pristúpiť k interdisciplinárnemu dialógu a tvorbe stratégií, ktoré umožnia užšie prepojenie umenia a vedy a stanú sa dôležitým elementom umeleckého vzdelávania a výskumu“.¹⁵ S víziou uplatňovania medziodborových projektov v rámci pedagogického procesu v odbore dizajn sa stotožňuje aj nedávno menovaný dekan-dizajnér a dlhoročný pedagóg FU TU – Tibor Uhrín: „Mám zámer systematicky prepájať dizajn s výskumom na ostatných fakultách TU. Spolupráce tu vždy boli, ale fungovali najmä na osobných kontaktoch.“¹⁶



Jakub Cvitkovič: Mobilný vešiak – MoVe.
Finalista Národnej ceny za dizajn 2017 –
Produktovej dizajn. Kategória Študentský
dizajn. Katedra dizajnu nábytku a interiéru,
Technická univerzita vo Zvolene.

Foto: Jakub Cvitkovič



Drevárska fakulta, ktorá je súčasťou Technickej univerzity vo Zvolene od roku 1992, školí odborníkov pre komplexne ponímanú oblasť dreva a drevárskych výrobkov a nadväzuje na tradície lesníckeho vysokoškolského štúdia, ktoré sa začalo na území dnešného Slovenska na Baníckej akadémii v Banskej Štiavnici v rámci baníckeho štúdia už v roku 1770. Ako samostatná inštitúcia vzniká Drevárska fakulta v roku 1952, pričom nábytková tvorba bola od začiatku súčasťou výučby. Prvý medziodborový študijný program priemyselný dizajn nábytku vznikol vo Zvolene v akademickom roku 1987/1988, nasledovaný programom interiérová tvorba a poradenstvo v roku 1993¹⁷.

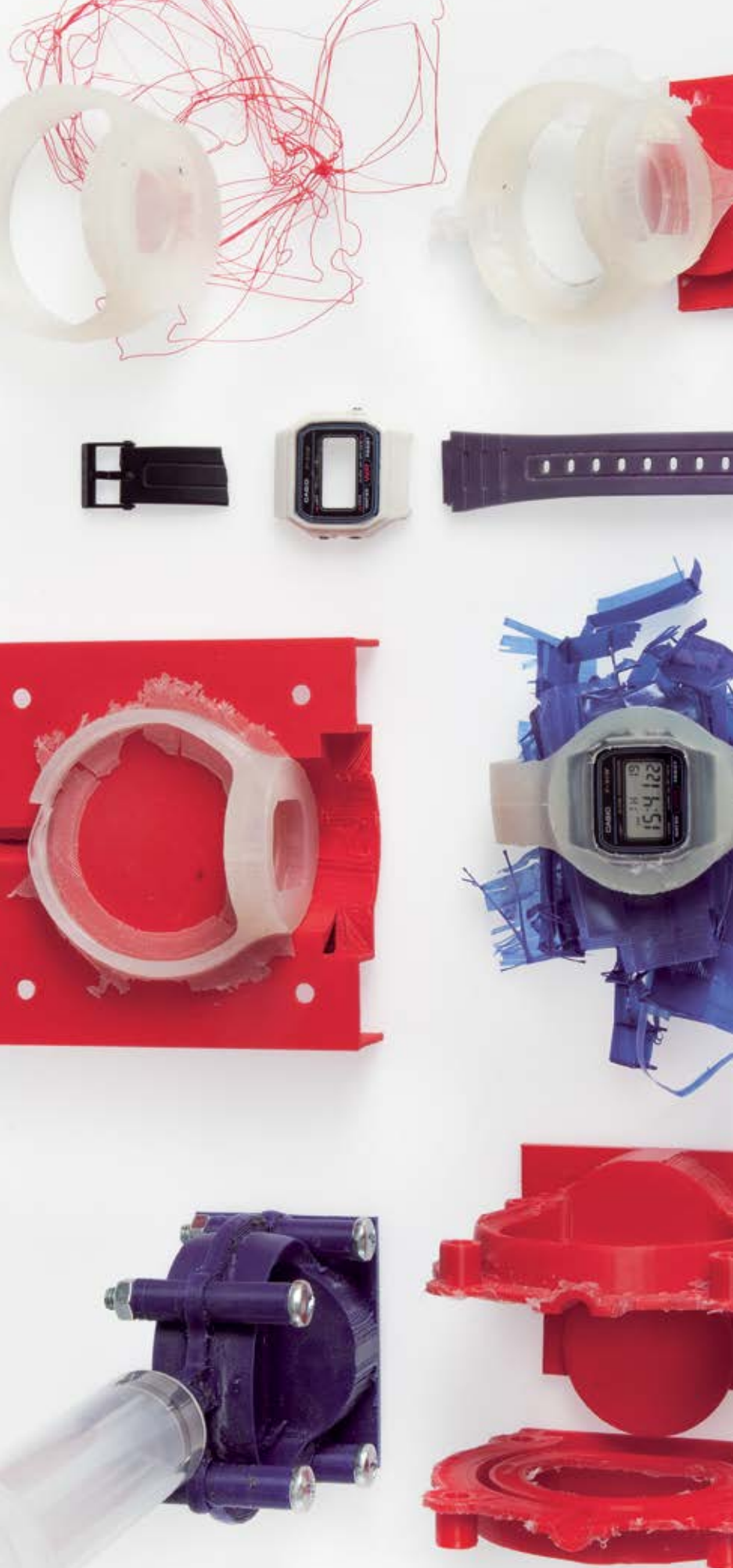
Po STU a TU v Košiciach je Zvolen sídlom tretej technickej univerzity, ktorá v súčasnosti na Slovensku vo svojom portfóliu ponúka možnosť študovať dizajn v segmente jeho fyzických a priestorových foriem. Popri odboroch bezpečnostné vedy, drevárstvo a ekonómia a manažment je umenie štvrtým zo študijných odborov ponúkaných fakultou. Na rozdiel od košickej Fakulty umení či bratislavskej Fakulty architektúry a dizajnu štúdium dizajnu na Drevárskej fakulte Technickej univerzity vo Zvolene „tranzitný“ proces vytvorenia vlastnej fakulty neabsolvovalo. Výučbu dizajnerských špecializácií na všetkých troch stupňoch zabezpečuje Katedra dizajnu nábytku a interiéru DF TU – bakalársky a magisterský program nesú zhodné označenie Dizajn nábytku a interiéru, doktorandský program Dizajn nábytku a bývania sa odlišuje voľnejším prístupom k riešeniu problémov kultúry života človeka v priestore.

Fungovanie ateliérov na DF TU vo Zvolene pracuje s konceptom prípravného ročníka, počas ktorého študenti prvého ročníka trénujú výtvarné zručnosti a komunikáciu prostredníctvom analógovej kresby. Vo vyšších ročníkoch si študenti vyberajú jeden z ôsmich

ateliérov, v ktorých podobne ako na ostatných školách funguje medziročníkové vzdelávanie pod vedením jedného či viacerých pedagógov.

Na rozdiel od ostatných škôl ateliéry dizajnu na DF TU nie sú osobnostné – rozhodujúci je vždy aktuálne riešenie problému, téma – pričom výberom riešených ateliérových tém sa kolektív katedry snaží pokryť všetky aspekty bývania. Vo všeobecnosti katedra zdôrazňuje pochopenie užívateľa, orientáciu na zákazníka a funkčné riešenie vnútorných štruktúr nábytku či priestoru. Profilovú špecializáciu – zameranie na nábytkovú tvorbu alebo navrhovanie interiérov – si študenti vyberajú v treťom ročníku bakalárskeho štúdia, ale následne by výber ateliéru meniť nemali. Pri výbere zamerania momentálne prevažuje interiérová tvorba nad nábytkom – priťahuje približne dve tretiny z celkového počtu študentov (do prvého ročníka bakalárskeho štúdia DF TU prijíma priemerne 35 študentov).

Zvolen zaujímavým spôsobom pracuje s rozdelením študentovho času – štyri dni do týždňa sú celé dopoludnia vyhradené ateliérovej tvorbe. Zámerom tohto modelu je nielen intenzívny kontakt s pedagógom a kolegami, ale aj simulovanie štúdiovej praxe, budovanie pracovných návykov, ako aj motivácia študentov ku kvantitatívnej iterácii návrhov. Vedúci katedry René Baďura za dôležitú vizitku školy považuje vysokú uplatniteľnosť absolventov v odbore, ktorý vyštudovali: „Podľa našich prieskumov sa až dve tretiny študentov uplatňujú na pracovnom trhu bývania a interiérového dizajnu, či už ide priamo o dizajnerske alebo súvisiace odborné a obchodné činnosti.“¹⁸ Zameranie na uplatnenie v praxi je podľa Baďuru jednou z priorit bakalárskeho štúdia: „Vychovávame dobrých hráčov do orchestra, je pre nás dôležité, aby naši študenti vedeli efektívne fungovať v tíme a rýchlo reagovať na klientove zadania.“



Viktor Tabiš: Hodiny. Finalista Národnej ceny za dizajn 2019 – Produktový dizajn. Kategória Študentský dizajn. Katedra dizajnu, Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave.

Foto: Jana Hojstričová

„Unikátna je aj možnosť získať a aplikovať poznatky z iných vedeckých disciplín a technických vied – na základe konkrétnej ateliérovej výzvy a riešeného problému – ku ktorým majú študenti vďaka kompaktnosti a prepojenosti celého univerzitného kampusu vrátane všetkých štyroch fakúlt prístup,“¹⁹ dodáva Zuzana Tončíková.

Tím Katedry dizajnu nábytku a interiéru neplánuje zásadne meniť základný koncept a celkovú orientáciu štúdia – zosúladienie študijných programov sa bude niesť v duchu prehodnotenia úspešnosti výstupov jednotlivých predmetov a zapracovania spätnej väzby absolventov. Docenti Baďura aj Tončíková sa zhodujú, že na Slovensku chýba platforma na aktívnejšiu komunikáciu a spoluprácu medzi inštitúciami zabezpečujúcimi dizajnérske vzdelávanie. Zlepšenie komunikácie medzi aktérmi na poli dizajnérskeho vzdelávania by podľa nich mohlo pomôcť zlepšiť nielen jeho obsahovú kvalitu, ale najmä by mohlo byť cestou k spoločnému presadeniu systémových zmien, napr. v oblasti štátneho financovania.

13 Jarema, Jaroslav: Podmienky zrodu a počiatky budovania Fakulty umení TUKE. In: *20 rokov Fakulty umení TUKE*. Košice : Fakulta umení, Technická univerzita v Košiciach, 2018, s. 34 – 50.

14 Pre úplnosť je nutné uviesť, že ako jediná z uvedených škôl TUKE v rámci toho istého študijného programu dizajn ponúka študentom možnosť špecializovať sa – výberom ateliéru a výberových predmetov – aj na oblasť grafického dizajnu komunikácie – Ateliér dizajnu Vizualná komunikácia pod vedením Andreja Haščáka.

15 Kanócz, Ján: Príhovor dekana. In: *20 rokov Fakulty umení TUKE*. Košice : Fakulta umení, Technická univerzita v Košiciach, 2018, s. 26.

16 Citát pochádza z osobnej komunikácie. 10.8.2021 [Cit. 26. 8. 2021].

17 Profil a história. In: *Technická univerzita vo Zvolene*, 2017. [Cit. 24. 8. 2021]. Dostupné na: <https://df.tuzvo.sk/sk/profil-historia>

18 Citát pochádza z osobnej komunikácie. 10. 8. 2021 [Cit. 26. 8. 2021].

19 Citát pochádza z osobnej komunikácie. 12. 8. 2021 [Cit. 26. 8. 2021].

Na Vysokej školeýtvarných umení v Bratislave v roku 1966 vzniklo pod vedením Václava Kautmana Oddelenie tvarovania priemyselných výrobkov, najstaršie pracovisko, ktoré bolo primárne zamerané na dizajnérske vzdelávanie a „znamenalo prvý zásadný prienik dizajnu na škole“.²⁰ VŠVU je zároveň jedinou vysokou školou na Slovensku, ktorá poskytuje vzdelávanie v študijných programoch úžitkové umenie (keramika, šperk, sklo) a textilná tvorba, a tým vytvára pre štúdium dizajnu – na rozdiel od vyššie opísaných programov na technických univerzitách – unikátny prístup k remeselnému a materiálovému know-how. Programy zamerané na úžitkové umenia a textilnú tvorbu neboli predmetom nášho výskumu.

Ateliérovú výučbu študijného programu dizajn zastrešuje na VŠVU v súčasnosti Katedra dizajnu. Počas prvého ročníka študenti absolvujú tzv. prípravný kurz dizajnu, ktorý vedie Václav Kautman v spolupráci s asistentmi z jednotlivých ateliérov. Cieľom prvého ročníka je realizovať štyri odlišné zadania a oboznámiť študentov so smerovaním jednotlivých profilujúcich ateliérov. V druhom ročníku by si študent mal vybrať jeden zo štyroch ponúkaných ateliérov, ich striedanie sa však nevylučuje. Podľa slov Sylvie Jokelovej sa hranice dizajnu posúvajú a „škatuľky“ už nie sú aktuálne“, čím reaguje na otázku výhradnosti profilácie jednotlivých študentov. „Monokultúra nie je dobrá ani v poľnohospodárstve,“ Jokelová odôvodňuje tvrdenie, že príležitostná fluktuácia študentov medzi ateliérmi a jednotlivými zameraniami nie je vnímaná ako problém – práve naopak. VŠVU ako „jednotnú školu“ s dlhou tradíciou priechodných hraníc medzi ateliérmi a pedagógmi programovo podporovanou mobilitou vníma aj rektorka Bohunka Koklesová.²¹

Najmladší Ateliér experimentálneho dizajnu funguje od roku 2019 pod vedením Sylvie Jokelovej v spolupráci

s asistentom Mariánom Laššákom. Na webovej stránke školy sa v skratke vymedzuje ako „priestor pre slobodnú tvorbu, autentickú výpoveď“, pripravujúci študentov na samostatnú dizajnérsku prax v oblasti autorskej tvorby, malosériovej výroby či navrhovanie limitovaných edícií.²² Ateliér kladie dôraz na kritickú reflexiu, experiment ako súčasť dizajnérskeho procesu a rozvoj remeselných zručností – v zmysle tradičného chápania manuálnej zručnosti, ako aj v kontexte zvládnutia digitálnych technológií. Projekty realizované v Ateliéri experimentálneho dizajnu sa často pohybujú v oblasti materiálového a špekulatívneho dizajnu, pričom výsledkom dizajnérskeho procesu môže, ale nemusí byť materializovaný predmet – objekt.

Ateliér Industrial dizajn Ferdinanda Chrenku je známy množstvom spoluprác s firemným prostredím. Témy, ktorých predmetom je primárne navrhovanie produktov pre sériovú výrobu, sa zameriavajú na človeka a jeho pracovné aktivity. Ateliér vedie študentov ku komplexnému uvažovaniu, tímovej práci a integrovaniu poznatkov z vedy, výskumu a technologického vývoja, „reaguje na minulosť ako na inšpirujúcu genetickú väzbu, pozerá sa do budúcnosti s pocitom spoluzodpovednosti dizajnu za morálku a ekologické vedomie“.²³ Okrem firemných spoluprác ateliér poskytuje priestor na autorské projekty, najmä na magisterskom stupni štúdia, či na otvorené témy, počas ktorých študenti hľadajú odpovede na otázku, ako by dizajn mohol prispieť k riešeniu vytýčeného problému.²⁴

Ateliér interiérového dizajnu Miroslava Debnára kladie dôraz na prácu s materiálom v reálnej mierke, s primárnym zameraním na nábytkový dizajn v kontexte budúceho interiéru. Ateliér sa zaoberá vzťahmi rôznych sociálnych skupín k bývaniu, motivuje študentov hľadať nové materiálové skladby, farebné a tvarové riešenia s dôrazom na funkciu.²⁵

Ateliér Transport dizajn Štefana Kleina je známy najmä vďaka dlhoročnej špecializácii na oblasť navrhovania automobilov a lietadiel. Študentov však vedie najmä k dizajnérskemu vizionárstvu – vytváraniu holistických konceptov mobility na hranici umenia a dizajnu, nie nutne ukotvených len v technologických možnostiach dneška. Asistentka vedúceho ateliéru Žofia Babčanová medzi aktuálnymi trendmi ateliéru pomenúva meniaci sa rodový pomer študentov (nárast počtu študujúcich žien), nárast záujmu o témy mikromobility, startupov, užívateľského zážitku v automobile, ale napríklad aj bežnejšie využívanie nástrojov parametrického dizajnu či virtuálnej reality ako priameho prostriedku dizajnérskej tvorby. Ateliér naďalej za jednu z priorít považuje dizajnérsku kresbu, vizualizačné schopnosti či pokročilé zvládnutie softvérových modelovacích nástrojov.²⁶

Prorektorka Jokelová vníma súčasné zosúladovanie dizajnérskeho študijného programu s vnútorným systémom kvality ako príležitosť na aktualizáciu obsahu. Na škole prebiehajú intenzívne diskusie o náplni a rozsahu existujúcich predmetov s cieľom naplniť potreby všetkých profilujúcich ateliérov. Dôraz na individuálny prístup k študentovi a aktuálna ponuka ateliérov sa v blízkej budúcnosti pravdepodobne nezmenia. Ako efektívny nástroj na ponúknanie aktuálneho obsahu štúdia sa Katedre dizajnu už dlhodobo osvedčil formát príležitostných workshopov s prizvanými expertmi z externého prostredia a praxe.²⁷

20 Koklesová, Bohunka: História. In: *Vysoká školaýtvarných umení v Bratislave*, 2021. [Cit. 25. 8. 2021]. Dostupné na: <https://www.vsvu.sk/sk/o-nas/vsvu/historia/?v=VOP014OQ>

21 Tamtiež.

22 Jokelová, Sylvia: Ateliér experimentálneho dizajnu. In: *Vysoká školaýtvarných umení v Bratislave*, 2021. [Cit. 25. 8. 2021]. Dostupné na: <https://www.vsvu.sk/sk/katedry/katedra-dizajnu/atelier-experimentalneho-dizajnu/>

23 Chrenka, Ferdinand: Ateliér Industrial dizajn. In: *Vysoká školaýtvarných umení v Bratislave*, 2021. [Cit. 25. 8. 2021]. Dostupné na: <https://www.vsvu.sk/sk/katedry/katedra-dizajnu/atelier-industrial-dizajn/?v=8X0Q4WO0>



Dá sa dizajn naučiť?

Porovnanie ponuky dizajnerskeho vzdelávania na slovenských vysokých školách exponuje viacero spoločných črt (úvodná výučba všeobecných základov dizajnerskej tvorby, osobná profilácia študenta prostredníctvom výberu ateliéru, medziročnická výučba v rámci ateliérovej tvorby vo vyšších ročníkoch), ale aj odlišností (skladba predmetov, profil absolventa, odlišné zázemie umeleckého či technologického know-how, odlišný spôsob vedenia ateliérov). Pri pohľade na šírku zameraní, ktoré v oblasti fyzických, priestorových a experimentálnych foriem dizajnu na súčasných vysokých školách vznikajú, má človek chuť spýtať sa, čo všetko je dnes dizajn – alebo skôr – čo už nie je? Čo by v súčasnosti malo byť cieľom dizajnerskeho vzdelávania na vysokých školách?

Otázku, či sa dá dizajn naučiť, si kladú zástupcovia iF Design Foundation v úvode tento rok publikovanej *Whitebook on the Future of Design Education*.²⁸ Zároveň dodávajú, že túto otázku si nemôžeme klásť bez otázky, čo chápeme pod „učením“ ako takým. Medzinárodný výskum, realizovaný skupinou 250 expertov zo štyroch kontinentov, neprichádza s definitívnymi odpoveďami, ale pomenováva viacero kľúčových zistení. Výsledky výskumu sa prikláňajú v prospech projektového

vzdelávania, integrácii znalostí zo širokého spektra rôznych odborov, zdôrazňujú posilňovanie spoločenskej zodpovednosti dizajnerskej tvorby či etablovanie konceptu celoživotného vzdelávania. Za kľúčovú zručnosť budúci dizajnérov autori štúdie považujú medziludskú komunikáciu – ktorá by sa mala podľa nich stať „centrálnym komponentom dizajnerskeho vzdelávania“, na pozadí vyváženého mixu intelektuálnych stimulov a rozvíjania manuálnych zručností.

Špeciálne treba vyzdvihnúť záverečné vyjadrenie k zhrnutiu výskumu: „Ako sa využijú poznatky výskumu, bude závisieť od regionálnych a kultúrnych špecifických rozdielov. V 21. storočí by dizajn nemal viesť k uniformným výsledkom, ale k odpovediam, ktoré sú primerané špecifickým kontextom.“²⁹ ■

Michala Lipková pôsobí ako vedúca Ústavu dizajnu FAD STU v Bratislave, kde zároveň vedie vertikálny ateliér so zameraním na produktový dizajn a interdisciplinárne spolupráce.

Zuzana Pergerová je študentka doktorandského štúdia na FAD STU. Vo svojom výskume sa zaoberá metodológiou vzdelávania v oblasti produktového dizajnu a profiláciou študentov dizajnu pre ich budúcu prax.

Petra Rybánska: Flin. Finalistka Národnej ceny za dizajn 2019 – Produktový dizajn. Kategória Študentský dizajn. Katedra dizajnu, Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave.

Foto: Lea Lovisková

24 Chrenka, Ferdinand: Prednáška Ferdinanda Chrenku. In: VŠVU / AFAD Slovakia, Vimeo, 2020. [Cit. 25. 8. 2021]. Dostupné na: <https://vimeo.com/475891732>

25 Debnár, Miroslav: Ateliér interiérového dizajnu. In: Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, 2021. [Cit. 25. 8. 2021]. Dostupné na: <https://www.vsvu.sk/sk/katedry/katedra-dizajnu/atelier-interieroveho-dizajnu/?v=8X0Q4W00>

26 Citát pochádza z osobnej komunikácie. 12. 8. 2021 [Cit. 26. 8. 2021].

27 Citát pochádza z osobnej komunikácie. 11. 8. 2021 [Cit. 26. 8. 2021].

28 Böniger, Christoph – Frenkler, Fritz – Schmidhuber, Susanne a kol.: *Designing Design Education. Whitebook on the future of Design Education*. Stuttgart : iF Design Foundation, 2021.

29 Tamtiež, s. 21.

S
K
L
O

Galéria
dizajnu
Satelit

17. 9.
29. 10.
2021

V
Š
V
U

Č
A
S
Ť

Hurbanove
kasárne
Kollárovo nám. 10
Bratislava

otvorené
streda — nedeľa
14.00 — 18.00
vstup voľný

www.scd.sk

P
R
V
Á

D I Z A J N



Organizátori:

Vysoká škola
výtvarných umení
v Bratislave

GALÉRIA
DIZAJNU
SATELIT

SLOVENSKÉ
CENTRUM
DIZAJNU



Podpora:

u.

fond
na podporu
umenia



MINISTERSTVO
KULTÚRY
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

Podujatie z verejných zdrojov
podporil Fond na podporu umenia.

Generálny
reklamný
partner
SCD:

J&T BANKA

Hlavný
mediálny
partner
SCD:

designum

Hlavný
partner
SCD:

antalis
Just ask Antalis

Partneri výstavy:

JARABINA



Mediálni partneri:

Art Plan

Obchodníca.sk

kam to mesto

CITYLIFE.SK



Obhajoby v Ateliéri Písmo na Katedre vizuálnej komunikácie, VŠVU v Bratislave.

Prvé e-obhajoby na Katedre vizuálnej komunikácie VŠVU.



Študenti Školy dizajnu na workshope pod vedením Róberta Szegényho navrhli a vymaľovali stenu strediska Seleziánov v Bratislave.



Text Anna Ulahelová
Foto archív Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU v Bratislave, Ateliéru dizajnu Vizuálnej komunikácie TU v Košiciach, Súkromnej školy umeleckého priemyslu Bohumila Baču (Škola dizajnu)

Študenti Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU sa v rámci projektu Dizajn a inovácie – Cezhraničná spolupráca inštitúcií dizajnu v digitálnej dobe zapojili do série workshopov a spolupráce s Akadémiou užitočného umenia vo Viedni (Universitt fr angewandte Kunst). Partnermi projektu podporenho programom spolupráce Interreg V-A bolo Slovensk centrum dizajnu a Mzeum žitkovho umenia vo Viedni (MAK), kde sa konala vstava vstupov z workshopov.





Študenti a pedagógovia Ateliéru dizajnu Vizuálnej komunikácie TU počas obhajoby záverečných prác.



Obhajoby klauzúrnych prác na Škole dizajnu.



Spoločná výstava Komunikačný dizajn 2018 – Košice /Katowice/Krakow je výsledkom viacročného prepojenia a spolupráce medzi ateliérmi vizuálnej komunikácie v Košiciach, Katoviciach a Krakove.

Vzdelávanie v dizajne vizuálnej komunikácie alebo grafického dizajnu na Slovensku sa v posledných rokoch rozšírilo a demokratizovalo nielen v rámci online priestoru, ale aj v rámci odborných stredných škôl zameraných na dizajn. Napriek boomu, ktorý otvoril možnosti štúdia odboru, existuje zatiaľ len niekoľko stredných a vysokých škôl, ktoré si vytvorili (a naďalej vytvárajú) širšie zázemie na výchovu profesionálov. So zástupcami troch takýchto inštitúcií – Vojtechom Rumanom, pedagógom na pomaturitnom odbore Grafika vizuálnych komunikácií na Súkromnej škole umeleckého priemyslu Bohumila Baču v Bratislave (Škola dizajnu), Jurajom Blaškom, vedúcim Katedry vizuálnej komunikácie na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave (VŠVU), a Samuelom Čarnokým z Ateliéru dizajnu Vizuálnej komunikácie na Katedre dizajnu Technickej univerzity v Košiciach – sme sa rozprávali o spôsoboch vzdelávania grafického dizajnu a aký systém školy „dizajnujú“. Zaujímala ma škála výučby odborových znalostí a zručností, ktoré tieto školy poskytujú, kde vidia problematické miesta a možnosti rozvoja. Ich odpovede ma viedli k porovnávaniu a reflexii spoločných tém vo vzdelávacom procese grafického dizajnu, ktoré v školskom systéme v súčasnosti rezonujú.



Online verzia výstavy Realita digitálneho sveta. Prostredníctvom plagátov, grafických skratiek, typografických kompozícií, autorských publikácií a krátkych videí, študenti Ateliéru dizajnu Vizualnej komunikácie TU kriticky reflektujú digitálny priestor, sociálne siete a online kultúru.



Taktilné knihy pre deti so zrakovým postihnutím, ktoré vznikli počas spolupráce Ateliéru dizajnu Vizualnej komunikácie s Centrom včasnej intervencie.



Medzi témami Ateliéru dizajnu Vizualnej komunikácie TU sa objavuje záujem o lokálny kultúrny aktivizmus - napr. projekty Kristíny Šebejovej Ta Take Town – noviny propagujúce lokálnu kultúru mesta Prešov, Miriam Vyšňovskej Pozdišovská keramika – propagačná kampaň zameraná na zvýšenie povedomia o hrnčiarskej tradícii na východe Slovenska.

1 Tradícia ateliérovej štruktúry

Na všetkých troch školách je kľúčová výučba v ateliéroch. Študenti tu riešia projekty, na ktoré získavajú od vedúcich a asistentov spätnú väzbu. Spôsob, ktorý vychádza z tradície výtvarného vzdelania, sa každá škola dnes snaží rozvíjať podľa seba a potrieb študentov.

Na VŠVU v posledných rokoch transformovali ateliéry grafického dizajnu na tzv. profilové ateliéry – Identita, Písmo a Priestor. V Ateliéri Identita sa venujú prevažne vizuálnym identitám produktov, inštitúcií, firiem a rôznych podujatí. V Ateliéri Písmo sa študenti špecializujú na prácu s typografiou, tvorbu písma či dizajn knihy. V Ateliéri Priestor sa rieši grafický dizajn v kontexte architektúry, výstav a verejných priestorov. „Posunuli sme sa od konceptu ateliéru ‚majster a jeho žiaci‘ viazaného na program konkrétneho učiteľa smerom k špecializáciám, ktoré sa nám zdali udržateľnejšie. Keď niekto odíde, bude nahraditeľný, a nový učiteľ môže pokračovať v programe daného ateliéru,“ vysvetľuje vedúci Katedry vizualnej komunikácie (KVK) Juraj Blaško. Študenti bakalárskeho stupňa prvé dva roky štúdia každý polrok absolvujú iný ateliér. To zaručuje, že sa naučia základy každej špecializácie grafického dizajnu, ktorú katedra ponúka.

Trochu odlišnú štruktúru ponúka Katedra dizajnu v Košiciach, kde sú popri Ateliéri dizajnu Vizualná komunikácia ďalšie tri zamerané na 3D dizajn – Ateliér dizajnu Industrial, Ateliér dizajnu Inovácia a Ateliér dizajnu Priestor. Študenti v rámci katedry prvého dva a pol roka bakalárskeho štúdia tiež rotujú po ateliéroch a vzdelávajú sa v 2D a 3D dizajne. Až v polovici 3. ročníka si môžu vybrať špecializáciu v odbore grafický dizajn, rovnako je to potom na magisterskom stupni. „Vnímam to ako posun, v čase keď som bol študent, sa špecializácia ateliérovej výučby volila iba v magisterskom stupni. Na hlbšie obsiahnutie odboru alebo jeho špecializáciu je však stále času menej,“ hovorí Samuel Čarnoký. Pozitívne hodnotí spoluprácu so školami v Krakove a Katoviciach¹ a posilnenie pedagogického zboru o asistentov a doktorandov

z radov absolventov, ktorí v posledných rokoch prispeli k skvalitneniu odborného zázemia katedry.

Na rozdiel od iných stredných škôl, kde je častý problém nedostatok financií a aj zabezpečenie kvalitných pedagógov, Škola dizajnu v Bratislave sa, naopak, môže v súčasnosti pýšiť kvalitným materiálovým a technickým zázemím či kolektívom mladých pedagógov z rôznych umeleckopriemyselných odborov. „Časovú dotáciu, ktorá prislúcha práci na ateliérových zadaniach v grafickom dizajne, sme sa rozhodli rozdeliť a prizvať učiteľov z iných odborov, napríklad z fotografie alebo animačnej tvorby. Časť výučby dostali na prácu so študentmi a konzultáciu aj oni. Chceme umožniť študentom vyskúšať si rôzne nástroje a odbory, ktoré súvisia s grafickým dizajnom,“ opisuje experiment z minulého roka Vojtech Ruman. V rámci médií grafického dizajnu, na ktoré sa vo výučbe zameriavajú, uvádza hlavne základné výstupy, ako sú tvorba loga, identity, plagátu a knihy. „Sústredujeme sa predovšetkým na printové výstupy.“

2 Zaostávanie odbornej prípravy aj teórie

Okrem ateliérovej práce sa na všetkých školách vyučujú odborné voliteľné či povinné predmety, ktoré majú rozvíjať predovšetkým základné znalosti o jednotlivých softvéroch, prácu s formami a médiami grafického dizajnu. Všetky tri školy sa môžu pýšiť kvalitným pedagogickým zastúpením vo výučbe tvorby písma a typografie. Pedagógovia Vojtech Ruman, Samuel Čarnoký, Michal Tornyai či Palo Bálik sú etablovaní tvorcovia a predstavitelia silnej slovenskej typografickej generácie. Ďalšie predmety však celkom zaostávajú. „V rámci vizuálnej komunikácie máme v bakalárskom stupni predmety zamerané na písmo a typografiu, ďalej predmety ako Počítačová grafika, DTP a prepress. V magisterskom stupni, sú to Počítačová príprava tlače, Web dizajn. Spektrum nie je veľké, žiaduce by bolo rozšírenie výučby o digitálnu animáciu a video tvorbu, alebo oblasti UI/UX,“ opisuje situáciu v Košiciach Samuel Čarnoký. Podobne to platí aj pre Školu dizajnu: „Výtvarná príprava

je stále prevažujúca, čo ale nie je na škodu, pretože študenti sa u nás učia základy, ako vizuálne myslieť. Majú teda rôzne praktické cvičenia, napr. prácu s bodom, linkou a plochou. Grafický dizajn je ale potom trochu na druhej koľaji.“

Vojtech Ruman dopĺňa, že vo vyšších ročníkoch považujú za kľúčovú výučbu práce s programom Adobe InDesign tak, aby boli študenti schopní pripraviť si veci do tlače. Na tento problém reaguje aj Juraj Blaško: „Stretávame sa s tým, že študentov síce naučíme, ako dizajnersky premýšľať, ale nevedia potom vyexportovať PDF do tlače.“ V ďalšom roku chce KVK klásť dôraz na výučbu odborných predmetov v rámci každej ateliérovej špecializácie. Juraj Blaško naráža aj na generačnú zmenu a potreby študentov: „Čo sme sa my učili sami v praxi cez tutoriály a videá na internete, dnes študenti očakávajú, že sa naučia v škole.“ Organizačné a komunikačné zručnosti spojené s praxou približuje na KVK predmet Prax v grafickom dizajne, kde sa študenti učia, ako fungovať ako *freelancer*, stanoviť si cenu za prácu alebo komunikovať s klientom a dodávateľom. Výučba týchto tzv. mäkkých zručností je v súčasnosti rovnako dôležitá ako odborné a technické znalosti a pomôže študentom rýchlejšie sa zorientovať v praxi a byť konkurencieschopnými.

Kameňom úrazu je predovšetkým výučba teoretických predmetov grafického dizajnu, čo nie je až také veľké prekvapenie – na Slovensku možno teoretikov dizajnu spočítať na prstoch jednej ruky. Väčšinou je tak všetko na učiteľoch ateliéru a teória sa prepája so zadaním, ktoré študenti riešia. Vojtech Ruman zmieňuje predovšetkým nedostatok pôvodnej literatúry v češtine a slovenčine. „Máme knižky o typografii, ale všetko ostatné je skôr v angličtine. Snažíme sa študentom posilať rôzne videá a odkazy na prednášky na rôzne témy. Dávame si teóriu dohromady sami podľa toho, čo nás zaujme.“ Študentom chýbajú učebnice a knihy na jednotlivé vizuálne formy dizajnu, ako je napr. teória farieb a plagátu, ale aj na existujúce postupy v dizajne či ich aplikovanie na slovenské prostredie. V tomto ohľade by mohla

byť príkladom Fakulta architektúry a dizajnu STU v Bratislave, ktorá publikuje (tlačené alebo digitálne) vlastné učebnice a skriptá na výučbu procesov dizajnovania, tie v rámci výskumu píšú pedagógovia školy.

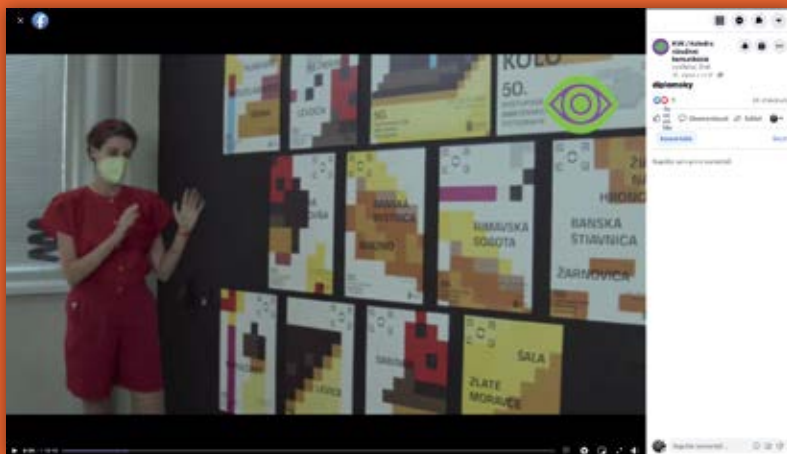
Ústav dizajnu Fakulty architektúry a dizajnu STU by mohol byť príkladom aj vo výučbe rôznych súvislostí dizajnu a dizajnových štúdií. Nechýbajú tu semináre o *human-centred dizajne* (dizajn s ohľadom na človeka) alebo nový bakalársky predmet Interdisciplinárne presahy v dizajne 1-4, ktorý sa venuje napr. aj sociológii, psychológii alebo ekológii a dizajnu. Podobne je to aj na Katedre dizajnu v Košiciach, ktorá ponúka predmety ako Dizajn a marketing, Dizajn a semiotika alebo Kontexty dizajnu a ekológie.

Na VŠVU sú síce tiež predmety Teória dizajnu a Teória vizuálnej komunikácie, k tým sa však študenti dostávajú až v 5. ročníku. Dovtedy absolvujú teoretické predmety, ktoré sú ale skôr filozofické – zamerané viac na výtvarníkov než dizajnérov. Potvrďuje to aj Vojtech Ruman, ktorý je absolvent VŠVU a súčasne doktorand na KVK: „Grafický dizajn obsahuje toľko rôznych súvislostí a teórií a napriek tomu sme si nedokázali vybrať voliteľný predmet. Na VŠVU chýbajú teoretické predmety priamo pre grafických dizajnérov.“

3 Design thinking po slovensky

Osobitou otázkou je spôsob, ako školy odovzdávajú svoje vedomosti o postupoch dizajnového procesu. Dizajnovanie dnes zďaleka nie je len intuitívny a kreatívny proces, ale vďaka napojeniu na funkčnosť, súvislosti s trhom a spoločnosťou vyžaduje aj zvažovanie týchto vplyvov, plánovanie, spojenie ideácie, analytického aj syntetického myslenia, tzv. *design thinking*.²

Na všetkých troch školách prevažuje výučba dizajnerskeho procesu podľa vlastných metód každého pedagóga. A rovnako ako teóriu aj dizajnerský proces a myslenie sa študenti učia v rámci ateliérového zadania alebo cvičením. „Nemáme momentálne predmet, ktorý by učil metodiku a postupy dizajnovania všeobecne. Ale učíme



Stream z obhajob záverečných diplomových prác na facebook Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU.



Juraj Blaško, vedúci Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU, odpovedá cez instagram na otázky k prijímacím skúškam.



Workshop študentov Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU a viedenskej Die Angewandte v Kremnici.

študentov, ako uvažovať dizajnersky, takisto ako nás to učili aj naši učitelia. Len to nenazývame *design thinking*, ale „rozmyšľaj!“,“ uvádza Juraj Blaško. Je na preskúmanie, či spôsoby uvažovania, ktoré predtým učitelia využívali, sú aplikovateľné na dnešné témy a nie sú príliš jednostranné. Tiež čo si jednotliví pedagógovia predstavujú pod „premýšľaním“ a či učia študentov, aby do procesu zahrnuli všetky aspekty – napríklad aj to, aký typ výskumu je pre daný projekt vhodný, ako pracovať s užívateľmi, overovať si svoje nápady atď. Do akej miery školy študentom ukazujú aj iné postupy dizajnovania?

Juraj Blaško reaguje, že poväčšine sa snažia pozývať externých učiteľov a v rámci workshopov dávajú priestor ich metódam dizajnovania. Napríklad s lektorkou Galit Gaon zo Shenkar university, Ramat gan v Izraeli počas workshopu Rabbit in the hole študenti generovali koncept výstavy na základe jasne definovaných postupov, ktoré na seba nadväzovali. V rámci rozšírenia výučby o metódy z praxe sa košícký Ateliér dizajnu Vizuálnej komunikácie zúčastnil Design thinking workshopu od Googlu. Na platforme Grow with Google³ mali študenti možnosť zoznámiť sa so základmi postupu interakčného vývoja⁴ a *user experience* metódami. Vďaka externým workshopom sa študenti zoznámia s rozmanitými možnosťami dizajnovania, ktoré sú vhodné pre rôzne typy zákaziek a projektov.

„Pravda je, že v porovnaní so zahraničnými školami sme viac zameraní na prezentáciu dobrého výstupu a môže sa strácať zmysel, prečo to robíme. V zahraničí často nie sú výstupy dotiahnuté, ale sústredia sa viac na prezentáciu procesu a metódu, akú študent v danej práci použil,“ porovnáva Juraj Blaško. Študenti na KVK podľa neho často nevedia proces svojej práce prezentovať. „V Zlíne prezentujú proces počas obhajob ako *slideshow* – od zadania, cez použitú metódu k realizácii. Myslím, že by to aj našim študentom mohlo pomôcť lepšie si uvedomiť svoj postup,“ hovorí Juraj Blaško. Dodáva, že by to malo prebiehať už počas práce na zadaní, napríklad prednáškou o téme, aký postup a metódy zvoliť a prečo alebo na čo si dať pozor.

Juraj Blaško aj Vojtech Ruman sa zhodujú na tom, že výučba procesu dizajnovania je zásadná na stredných školách a v prvých ročníkoch vysokej školy. „Často sa stáva, že študenti začínajú od konca. Snažíme sa prácu rozdeliť na menšie úseky – cvičenia – keď každý týždeň riešia nejakú fázu a časť dizajnového procesu. Napr. v prvej fáze riešime len zadanie a jeho uchopenie. Vedeť ich k tomu, aby nenesli hneď hotové veci, ale aby sa nad témou zamysleli,“ uvádza Vojtech Ruman. Samuel Čarnoký spomína metódy a nástroje, ktoré v rámci výučby práce na ateliérovom zadaní využívajú: „Študenti začínajú tým, že si urobia *research*, *mind-mapu* k téme a nabádame ich aj k využívaniu nástrojov ako *moodboard*⁵ alebo *mind-map*. Na začiatku máme tiež *brainstorming* a väčšinou tému začíname širšou diskusiou.“ Práve tieto nástroje pomáhajú študentom uviesť si proces práce a systematicky viesť projekt, čo má blízko k súčasnej praxi.

4 Self verzus human-oriented design

V rámci zadania projektov uplatňujú školy tiež podobný systém. V Košiciach riešia nižšie ročníky všeobecnejšie témy (napr. obalový dizajn, komix, plagát, logo). Sú spoločné pre študentov zo všetkých odborov, takže sa snažia, aby mohli rozvíjať viac zručností. Zároveň sa učia na zadaniach, ako je plagát, graficko-dizajnerskemu premýšľaniu, navrhovať viac konceptov aj schopnosti určiť si adekvátne výrazové prostriedky. Vo vyšších ročníkoch študenti riešia komplexnejšie úlohy, ako je napr. dizajn vizuálnej identity, propagačnej kampane, zároveň sa študenti môžu zamerať na to, čo ich zaujíma a baví. Týka sa to najmä bakalárskych a magisterských projektov. Časť študentov sa venuje aktivizmu a politickej reflexii súčasných spoločenských a politických tém, ako sú napr. hoaxy, prekrúcanie reality. V neposlednom rade študenti prejavujú záujem o tzv. lokálny kultúrny aktivizmus, keď si vyberajú témy zo svojho bezprostredného okolia. Príkladom je projekt zaoberajúci sa propagáciou hrnčiarstva v regióne od Miriam Vyšňovskej alebo projekt *Ta Take Town* Kristíny Šebejovej, ktorá vytvorila noviny pre mesto Prešov. Samuel Čarnoký pozitívne hodnotí v prípade

tohto projektu aj to, že sa ďalej rozvíja a vznikajú okolo neho aj rôzne ďalšie aktivity, udalosti a workshopy.

Juraj Blaško si u študentov KVK všíma fenomén súvisiaci s výberom tém: „U nás ma trápí, že študenti nerobia *human-centred design*, ale *self-centred design* a zaoberajú sa sami sebou. Tých projektov – hlavne v diplomových prácach – je za posledné roky veľmi veľa a ja nerozumiem prečo? Akoby študenti zabudli, že grafický dizajn nie je pre nich, ale pre komunikáciu s ostatnými ľuďmi.“ To, že študenti nezohľadňujú potreby užívateľa, si všíma aj pri projektoch mimo diplomových prác: „Často umierame na krásu. Študenti sa silou mocou snažia urobiť nejaký genálny dizajn, ale často zabúdať na účel a na konečného užívateľa dizajnu.“ Poukazuje na to, do akej miery sa študenti učia a uvedomujú, aké hodnoty dizajnu zohľadniť a čo všetko znamená dobre riešený grafický dizajn.

Jednou z hypotéz, prečo sa na KVK objavuje fenomén tzv. *self-design-u*, môže byť, že študentom chýba skúsenosť s postupmi dizajnovania, ktoré zohľadňujú iné ako len vlastné dizajnerské perspektívy. Čo umožňujú práve metódy *human-centred design-u*, *service dizajnu* či *user experience*. Juraj Blaško, Samuel Čarnoký aj Vojtech Ruman sa zhodujú, že na tieto fenomény so študentmi prirodzene narážajú počas diskusií v ateliéri. Zatiaľ však nie sú systematicky začlenené do výučby a syláb. „Študenti sa učia zohľadňovať počas práce aj ďalšie aspekty – ekologické, ekonomické a tiež otázku, aká je úloha dizajnéra v spoločnosti. Snažíme sa ich k tomu viesť, keď diskutujeme o témach v ateliéri a riešime zadania,“ uzatvára tému Samo Čarnoký.

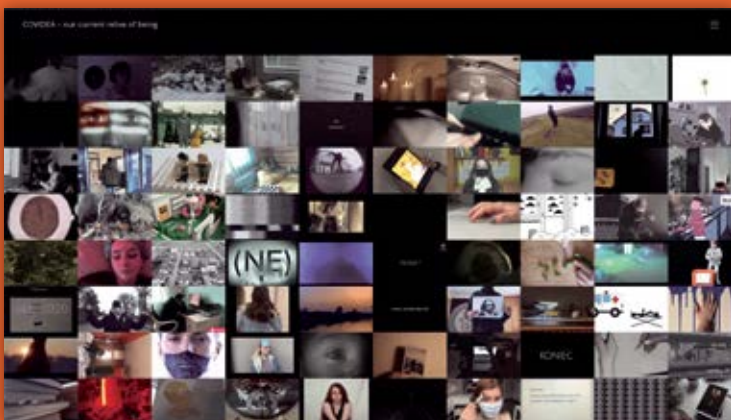
Možnosť, ako študentom priblížiť rôzne súvislosti, ktoré treba brať do úvahy počas dizajnovania, ponúka spolupráca na externých zadaniach. Školy zvyčajne spolupracujú s menšími firmami, inštitúciami a rôznymi organizáciami a študenti dostávajú často zadanie na vypracovanie identity, zlepšenie prostredia a interiérov či tvorbu výstavy. Školy si vyberajú, s kým do spolupráce ísť, avšak študenti získajú minimálne skúsenosti s komunikáciou s klientom.

Iný spôsob by mohlo predstavovať zadanie úzko spojené s témou riešenia potrieb určitej cieľovej skupiny, podobne ako to robí vo svojich výzvach Open IDEO.⁶ V Košiciach napríklad pracovali študenti pre Centrum včasnej intervencie, kde navrhovali pomôcky pre deti so zrakovým postihnutím. Podobné témy môžu pomôcť študentom reálnejšie pochopiť dizajn ako službu a pomoc druhým ľuďom. Uvedomiť si, že vymyslieť adekvátne riešenie prispôbené potrebám zrakovo postihnutých môže byť rovnako kreatívne (v niečom i ďaleko viac) ako autorská kniha alebo návrh plagátu na kultúrnu akciu.

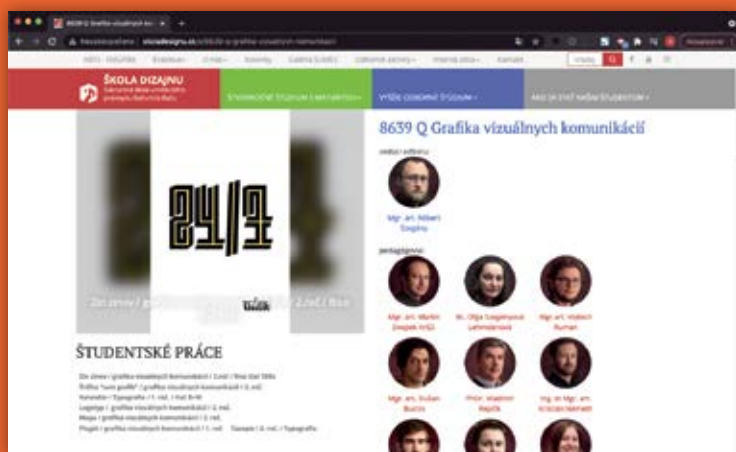
5 Realita digitálneho sveta

Posledný rok, keď sa všetko učenie postupne presunulo do online výučby, rezonuje na školách viac ako kedykoľvek predtým téma digitalizácie. V prvom rade sa školy museli technologicky vybaviť a presunúť výučbu do virtuálneho priestoru. Ako ale spomína Juraj Blaško, v porovnaní s odborními ako socha alebo maľba má grafický dizajn tú výhodu, že študenti už pracujú na počítačoch a nepotrebnú nevynutne na tvorbu materiálu a priestor. Koronová situácia tiež priniesla určité výhody a priblíženie ateliérov a škôl viac k ľuďom cez online priestor a sociálne siete. KVK sa vybavila kamerami či zeleným pozadím a začala techniku využívať aj na zdieľanie a streamovanie, čo napríklad umožnilo sledovanie obhajob diplomových prác študentov na facebooku.

Digitálna kultúra sa objavila tiež ako téma minuloročných semestrálnych zadaní v Košiciach. Pomocou rôznych médií grafického dizajnu – plagátu, typografie alebo autorskej knihy – študenti reagovali na súčasné fenomény digitálneho sveta, ako je láska cez internet, slang digitálnej komunity alebo instantnosť internetových správ. Výsledné práce študentov vystavili fyzicky, ale prezentovali aj digitálne na výstave Realita digitálneho sveta. Na Škole dizajnu zase v spolupráci so štúdiom Made by Vaculik vznikla séria videí, kde študenti pomocou krátkych animácií mali reflektovať svoje vnímanie a prežívanie lockdownu. Vznikla webová stránka (coveida.sk), ktorá



Séria krátkých videí prezentovaných na webovej stránke covidea.sk vznikla ako výstup každoročnej odbornej praxe Madeship, ktorú Škola dizajnu realizuje v spolupráci s reklamnou agentúrou Made by Vaculík.



Webová stránka a pedagógovia odboru Grafika vizuálnych komunikácií Školy dizajnu.



Na workshope s Jánom Filípkom sa študenti Školy dizajnu učili navrhovať a tvoriť lettering, ktorý následne plotrovali z nažehlovacích fólií na tričku.

predstavuje zaujímavú vizuálnu, ale aj existenciálnu sondu do života tínedžerov v čase najtvrdších opatrení.

Aj napriek tejto rýchlej zmene a obratu smerom k výučbe v digitálnom prostredí nie sú paradoxne digitálny dizajn a metódy nových odborov ako UX a UI všade súčasťou výučby. „U nás digitálny dizajn jednoducho nemá kto učiť. Zatiaľ máme v 3. ročníku webdizajn. Do budúcnosti sa tým budeme zaoberať,“ vysvetľuje Vojtech Ruman situáciu na Škole dizajnu. Podobnú situáciu majú aj v ateliéri v Košiciach. Podarilo sa im ale nadviazať spoluprácu s platformou pre neformálne vzdelanie Digital League⁷, ktorá pomocou tímovej práce na vývoji aplikácie ponúka vzdelanie v IT, biznise a UX/UI dizajne. „Umožnili sme študentom, aby sa v 5. ročníku do programu zapojili, pretože majú skvelú možnosť učiť sa od kvalitných a skúsených ľudí. Semester tak jedno zo zadaní konzultovali s ľuďmi z praxe a majú svojich mentorov. Pre študentov je to veľký prínos aj v rámci kontaktov do budúcnosti,“ dodáva Samuel Čarnoký. V tejto spolupráci vidí možnosť, ako študentov vzdelávať v daných odboroch, kde škola sama nemá zatiaľ také kompetencie a potrebné know-how.

Najlepšie je výučba digitálnych technológií a multimédií rozvinutá na KVK, a to vďaka Jánovi Šickovi a Laboratóriu multimédií. Novinkou je bakalársky odbor digitálne umenie, ktorý má ambície rozvíjať tvorbu v rôznych oblastiach digitálnej kultúry, okrem iného „komputerové myslenie, navrhovanie a programovanie“. Program sľubuje možnosť uplatnenia absolventa v rámci animácií, vizualizácií, infografík alebo interaktívneho vizuálneho obsahu a orientácii v dizajne. Zdá sa však, že viac ako pragmatická a analytická výučba na uplatnenie v rámci UX, UI či dizajnu digitálnych služieb (pozn. tak ako je to napr. pri programe Digital League) smeruje táto príprava skôr k experimentom a využitiu digitálneho média pri vytváraní kreatívnych a nových prístupov a projektov napr. v rámci kultúry, vzdelania či smerom k vlastným prototypom.

6 Budúcnosť?

Špecializácia alebo fúzovanie

Čo by vzdelanie na školách malo študentom do budúcnosti poskytovať? A kde vidia školy vzdelávaciu úlohu v odbore, ktorý čím ďalej tým viac stráca jasné kontúry, definovanie i názov⁸? Vojtech Ruman si myslí, že ako stredná škola by mali študentov pripraviť na prax, dať im základy dizajnerskeho premýšľania, technických zručností a znalostí softvéru. Ako doktorand na KVK vidí, že v prvom ročníku na vysokej škole je nutné so študentmi zase začínať od základu. Vysoká škola by pri tom už mala učiť odbor ďalej, sústrediť sa na ďalšie rozširovanie vedomostí a posúvať sa. Nad cieľom bakalárskeho a magisterského stupňa sa zamýšľa aj Juraj Blaško a uvádza situáciu na KVK: „Dnes sa u nás berie magisterský stupeň ako predĺženie bakalárskeho stupňa, a to je podľa mňa nesprávne. Každý by mal byť plnohodnotný. Bakalársky stupeň by mal byť o príprave do praxe, aby absolvent mohol pracovať ako *freelancer* alebo napríklad ísť do grafického štúdia alebo agentúry. Magisterské štúdium má byť o stupeň vyššie a slúži na kladenie otázok a hlbší výskum.“

Juraj Blaško vidí budúcnosť vo fúzovaní odborov, skúmaní spoločenských fenoménov a nových vízií. Inšpiráciu by chcel čerpať zo zahraničia, kde už podobná štruktúra na školách funguje. Magisterské štúdium by v budúcnosti nemuselo kopírovať ateliéry, ale napríklad pod odborom *Social design* alebo *Human-centred design* by mohli študovať študenti grafického dizajnu alebo textilu či fotografie.

Samuel Čarnoký vidí budúci rozvoj ateliéru paradoxne naopak. „Záujem o štúdium grafického dizajnu a vizuálnej komunikácie je celkom veľký. Smerujeme možno k tomu, že by sme sa stali samostatnou katedrou grafického dizajnu a mali rôzne špecializácie, ale to je zatiaľ vízia do budúcnosti.“ Naráža podobne ako Juraj Blaško na to, že treba vytvoriť podľa zákona personálne a akreditačné podmienky. Katedra už momentálne zlučuje 2D a 3D dizajn. Špecializácia je teda z jednej strany pochopiteľná, z druhej strany by práve súčasné prekrývanie odborov tak,

ako je nastavené v Košiciach, mohlo viac nahrávať súčasným tendenciám, keď sa stierajú hranice vo formálnych výstupoch a segmentoch a dôraz je viac kladený na hľadanie spôsobov a riešení daného problému naprieč médiami.

Výhodou Košíc by tiež mohlo byť ich prepojenie s Katovicami. Na škole aktuálne pôsobí Marian Oslislo z Katovic, ktorý učí v rámci ateliérovej výučby. Samuel Čarnoký zmieňuje, že kontakt s Katovicami, ako aj inými partnerskými školami vníma ako veľký prínos a inšpiráciu. V spolupráci s externým prostredím vidí príležitosť na zlepšenie výučby tiež Vojtech Ruman. Spolu s Róbertom Szegénym by chceli pozývať na školu ďalších dizajnérov z praxe tak, ako sa to podarilo v prípade workshopu *letteringu*, ktorý vlani organizovali s typografom Jánom Filípkom.

S budúcnosťou sa spája tiež dôležitá otázka, akých absolventov by škola vlastne mala vychovávať? A čo by v kontexte Slovenska malo byť ich úlohou? Samuel Čarnoký vidí úlohu školy vo výchove aktívnych absolventov: „Keď sa pozriem okolo seba a vnímam, ako vyzerá realita vizuálnej kultúry, tak je tu veľa čo zlepšovať. Učiť študentov, čo znamená dobrý grafický dizajn, aká je jeho úloha, jeho zodpovednosť, ako sa vyvíja, považujem za dôležité preto, aby tým naši absolventi mohli v praxi ovplyvniť reálny život okolo seba. Určite narazia na množstvo problémov, ale keď vidím, že sa niektorým darí realizovať pozitívne zmeny, tak je to skvelé.“ Juraj Blaško sa vyjadruje o úlohe grafického dizajnéra podobne a zmieňuje aj širší fenomén Slovenska, keď už nestačí len poukázať na problém a kritizovať ho, ale treba hľadať riešenie. Aktivisti sa posunuli smerom k *change-makerom*, je to vidieť na úrovni štruktúr inštitúcií v Bratislave, kde dochádza ku generaçnej obmene a dostávajú sa tu ľudia s reálnou víziou zmeny. Je teda otázne, či sa aj absolventi škôl budú angažovať skôr v oblastiach vizuálnej kultúry a vizuálneho dizajnu, ku ktorým teraz v kontexte výtvarných škôl a prípravy majú bližšie, alebo sa časom posunú smerom k vplyvu na obsah, stratégie, funkčnosti pre ľudí, dizajnovaniu

procesov a zmien na úrovni systému, kultivácie inštitúcií a vnútorných procesov. Záleží to aj na školách, kam budú smerovať svoje ďalšie aktivity a či sa dokážu prepájať na dôležité spoločenské fenomény, ktoré v súčasnosti rezonujú na Slovensku, ale i vo svete, a reagovať na ne. Posunom v porovnaní s minulosťou je však rozhodne kritická sebareflexia ateliérov a väčšie metodické podchytenie toho, ako vzdelanie „dizajnovat“ a viesť.

V budúcnosti by k tomu pomohli spoločné diskusie a spolupráca medzi školami na Slovensku, aby sa vzájomne viac poznali, inšpirovali a zdieľali svoje know-how. ■

Anna Ulahelová je dizajnérka, venuje sa informačnému a user-experience dizajnu s presahmi do výskumu a teórie súčasného dizajnu. Venuje sa projektom, ktoré sú spojené s kultúrou, prostredím či vzdelávaním v Prahe a na Slovensku.

- 1 V minulosti na škole vyučoval Wladyslaw Pluta z Krakova. V súčasnosti Marian Oslislo z Katovic.
- 2 Viac o význame výrazu v kontexte navrhovania: https://en.wikipedia.org/wiki/Design_thinking.
- 3 Viac o kurze: <https://learn.digital.withgoogle.com/digitalnigaraz/course/design-thinking>.
- 4 Iteračný postup sa v dizajne využíva predovšetkým vo vývoji prototypov a digitálnych produktov. Znamená dynamické opakovanie dizajnového procesu (výskum, návrh, overenie), ktorým sa postupne po menších častiach zlepšuje riešenie a návrh produktu.
- 5 Nástroj, ktorý sa používa na zber a rešerš rôznych riešení projektu. Zo zberu vzniká vizuálna prezentácia alebo koláž, ktorá slúži ako inšpirácia pre návrh vizuálneho dizajnu.
- 6 Platforma, ktorá pomocou otvorených výziev hľadá riešenia páličivých spoločenských problémov súčasnosti, ako je napríklad plytvanie jedlom, udržateľný vývoj produktov, zlepšenie zdravotného systému atď. Každý sa tu môže zapojiť a prispieť svojimi nápadmi a konceptom. Viac: <https://www.openideo.com/>.
- 7 Viac na: <https://digitalleague.sk/>.
- 8 Okrem grafického dizajnu sa môžeme stretnúť s označeniami ako dizajn vizuálnej komunikácie, komunikačný dizajn, digitálny dizajn, v špecializáciách potom dizajn informácií alebo UX a UI dizajn. Presahy odborov spôsobujú nečitateľnosť nielen v označení, ale aj náplni odboru a práce.

OD ART DIZAJNU K EXPERIMENTÁLNEMU DIZAJNU.

OČARENIE (AKOUKOL'VEK) TECHNOLÓGIOU NESTAČÍ...

Text Ľubica Hustá

Foto archív Ateliéru experimentálneho dizajnu VŠVU a Sylvie Jokelovej

Sylvia Jokelová je v slovenskom dizajne už etablovaná autorka. Jej tvorba vždy vzbudzuje emócie. Provokuje a zároveň koncentrovane testuje naše vnímanie rôznych tém aj našu citlivosť na ne. Je výstredná aj trpezlivá. V posledných rokoch je ale hlavne osobnosťou v oblasti dizajnerskeho vzdelávania, stala sa vedúcou Ateliéru experimentálneho dizajnu na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave.





Erika Remencová: Digitálna evolúcia.
Špekulatívny projekt tematizujúci
negatívny dopad digitálnych technológií
na ľudské telo, semestrálna práca, 2019.
Foto: Marko Horban



Na VŠVU pôsobíš už od skončenia štúdia, najskôr ako asistentka na oddelení Produkt design, potom ako docentka na Katedre dizajnu, od roku 2015 si prorektorka pre grantovú a projektovú činnosť. Minulý rok si sa stala vedúcou Ateliéru experimentálneho dizajnu. Jednoduchá otázka. Ako hodnotíš tento posun v tvojej pedagogickej kariére? Čo bola najväčšia zmena? Bola to zmena?

↓

Niekoľko rokov som učila odborné predmety zamerané na autorský dizajn. Študenti riešili v zásade podobné zadania ako v rámci ateliéru, len s menšou časovou dotáciou. To znamená, že koncepčne sa toho veľa nezmenilo. Najväčšia zmena pre mňa nastala v dvoch aspektoch: v prvom rade viesť profilový predmet je veľká zodpovednosť, pretože študentov treba systematicky pripravovať na profesionálnu prax. A z druhej strany si to vyžaduje aj omnoho komplexnejší prístup k výučbe a väčší priestor na realizovanie pedagogického zámeru. Okrem výučby treba aj manažovať ďalšie doplnkové aktivity – výstavy, workshopy, prednášky, nadväzovanie kontaktov s rôznymi inštitúciami a v neposlednom rade aj sa starať o financovanie chodu ateliéru z grantových zdrojov, zabezpečenie technologického zázemia a pod. Ak to teda zhrniem – väčšia sloboda, ale aj zodpovednosť. Ďalšou zmenou je aj to, že na to nie som sama, ateliér vediem spoločne s Mariánom Laššákom a musím povedať, že tento tandem funguje výborne.

Ako ste zvládli pandémiu a dištančné vzdelávanie? Čo ťa to naučilo?

↓

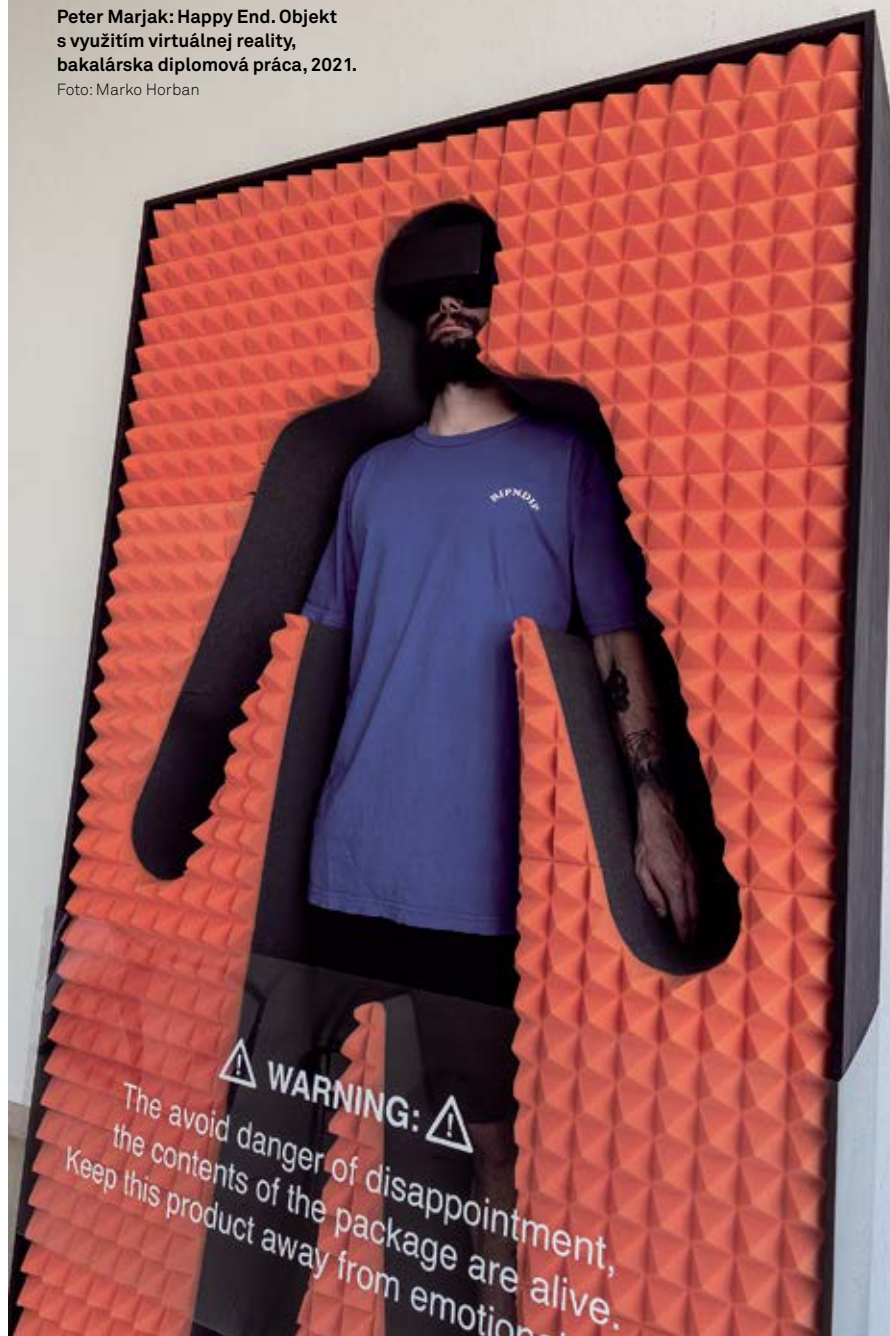
Dištančné vzdelávanie v oblasti umenia je vo všeobecnosti dosť náročné, aj keď niektoré študijné programy ho „znášali“ lepšie, iné horšie, v závislosti od koncepcie jednotlivých ateliérov a od požiadaviek na výstupy študentov. Ak mám hovoriť za Ateliér experimentálneho dizajnu, kde je dôraz na realizáciu výstupov vo fyzickej podobe (materiály či technológie si vyžadujú experimentálny prístup, alebo výstup si vyžaduje priamu interakciu s divákom), dištančné vzdelávanie vnímam

z dlhodobého hľadiska ako veľmi improvizované riešenie. Máme za sebou tri semestre online výučby. Prvý semester sme brali ešte ako pedagogický experiment a svojím spôsobom aj ako výzvu na zmenu prístupu k tvorbe, ale aj prezentácii študentských projektov, čo vnímam ako pozitívum aj napriek tomu, že nás k tomu dotlačila situácia. Boli sme nútení od základu prehodnotiť všetky zaužívané postupy (na strane študentov aj pedagógov) a začleniť do riešenia projektov nové zručnosti, ako napríklad vo väčšej miere využívať

digitálne nástroje alebo video ako prezentačný nástroj. Toto ovplyvňovalo aj obsah jednotlivých študentských projektov.

Ďalšie dva semestre už boli z môjho pohľadu náročnejšie, bojovali sme s neistotou a stratou motivácie, študentom veľmi chýbal sociálny kontakt v rámci ateliéru, ktorý je neoddeliteľnou súčasťou procesu výučby a formovania určitej generačnej výpovede. Aj z tohto dôvodu sme posunuli ukončenie aktuálneho letného semestra na

Peter Marjak: Happy End. Objekt s využitím virtuálnej reality, bakalárska diplomová práca, 2021.
Foto: Marko Horban



koniec augusta, teda v rámci zlepšenia epidemiologickej situácie študenti realizovali semestrálne projekty v škole. Pevne verím, že ďalší semester budeme pokračovať už v normálnom režime.

Mohla by si predstaviť svoju koncepciu aj metódu výučby? Aj to, prečo sa z Ateliéru art dizajnu stal Ateliér experimentálneho dizajnu?

↓

Koncepcia aj metóda výučby vychádza z profilu absolventa, ktorý by mal byť schopný fungovať primárne v rámci autorskej tvorby, teda je iniciátorom aj realizátorom svojich projektov, čo samozrejme nevyklučuje ani spoluprácu s klientom z firemného prostredia. V praxi to znamená, že študenti sú vedení nielen k riešeniam zadaní, ale aj k samotnému formulovaniu problému, ktorý riešia. Zadania sú preto koncipované iba rámcovo a každý študent má za úlohu zadať

si vlastný okruh problematiky, ktorá bude ústrednou témou semestrálneho projektu. V procese výučby totiž považujeme aj s Mariánom Laššákom za veľmi dôležité rozvíjať u študentov ich individualitu a autentický autorský postoj. Samozrejme, pri konzultáciách a diskusiách so študentmi sa snažíme aj o to, aby neupadali do stereotypu a overených postupov, ale aby opúšťali svoju komfortnú zónu a vykročili aj neznámym smerom. V tom je podstata experimentu – objavovať aj za cenu „neúspechu“. Študentom preto zdôrazňujeme, že výstupom je aj vlastný proces, ktorý nemusí nevyhnutne viesť k „úspešnému“ koncu. Dôležitá je miera skúsenosti a poznania, ktorú na tejto ceste získajú. V skratke sa dá povedať, že ich vedieme k odvahe robiť aj chyby. Tým, že preferujeme individuálny prístup, sme otvorení širokému spektru médií, študenti môžu využívať aj tie, ktoré „patria“ skôr do

Jakub Štrbák: Dizajn pre dizajn.
Inštalácia, magisterská
diplomová práca, 2021.

Foto: Marko Horban



voľnej výtvarnej tvorby. Dôležitým kritériom však je, že projekt má mať dosah na širší okruh „užívateľov“, má riešiť jasne zadefinovaný problém a má mať jednoznačnú funkciu, čím zostáva v teritóriu dizajnu, hoci na to môže využívať aj nie celkom zaužívané metódy dizajnerskej tvorby. Tento rok sme obohatili výučbu o dlhodobé zadanie – stARTup, v rámci ktorého majú študenti za úlohu kontinuálne počas celého štúdia rozvíjať svoj vlastný program, paralelný so semestrálnymi zadaniami. Snažíme sa o to, aby si už na pôde školy „trénovali“ fungovanie v praxi a budovali si svoje „dizajnerské štúdio“ so všetkým, čo k tomu patrí. Teda vývoj produktu alebo vlastnej autorskej technológie môžu oslovovať ďalších študentov na spoluprácu, prípadne si hľadať externých spolupracovníkov, získavať skúsenosti v oblasti prezentácie, ale aj napr. marketingové zručnosti. Naša skúsenosť je totiž taká, že mnoho zaujímavých nápadov skončí prezentáciou na konci semestra, hoci projekt by si zaslúžil dlhší čas na to, aby bol dotiahnutý, resp. má potenciál ďalších inovácií alebo verzií. Vývoj kvalitného produktu je dlhodobý proces, ktorý nechceme umelo ukončovať koncom semestra.

Na druhú časť otázky by som odpovedala veľmi stručne – Ateliér experimentálneho dizajnu má s Ateliérom art dizajnu spoločné to, že sa zameriava na autorskú tvorbu s dôrazom na individualitu študenta. Inak je to nový ateliér, s inou koncepciou aj metódami výučby.

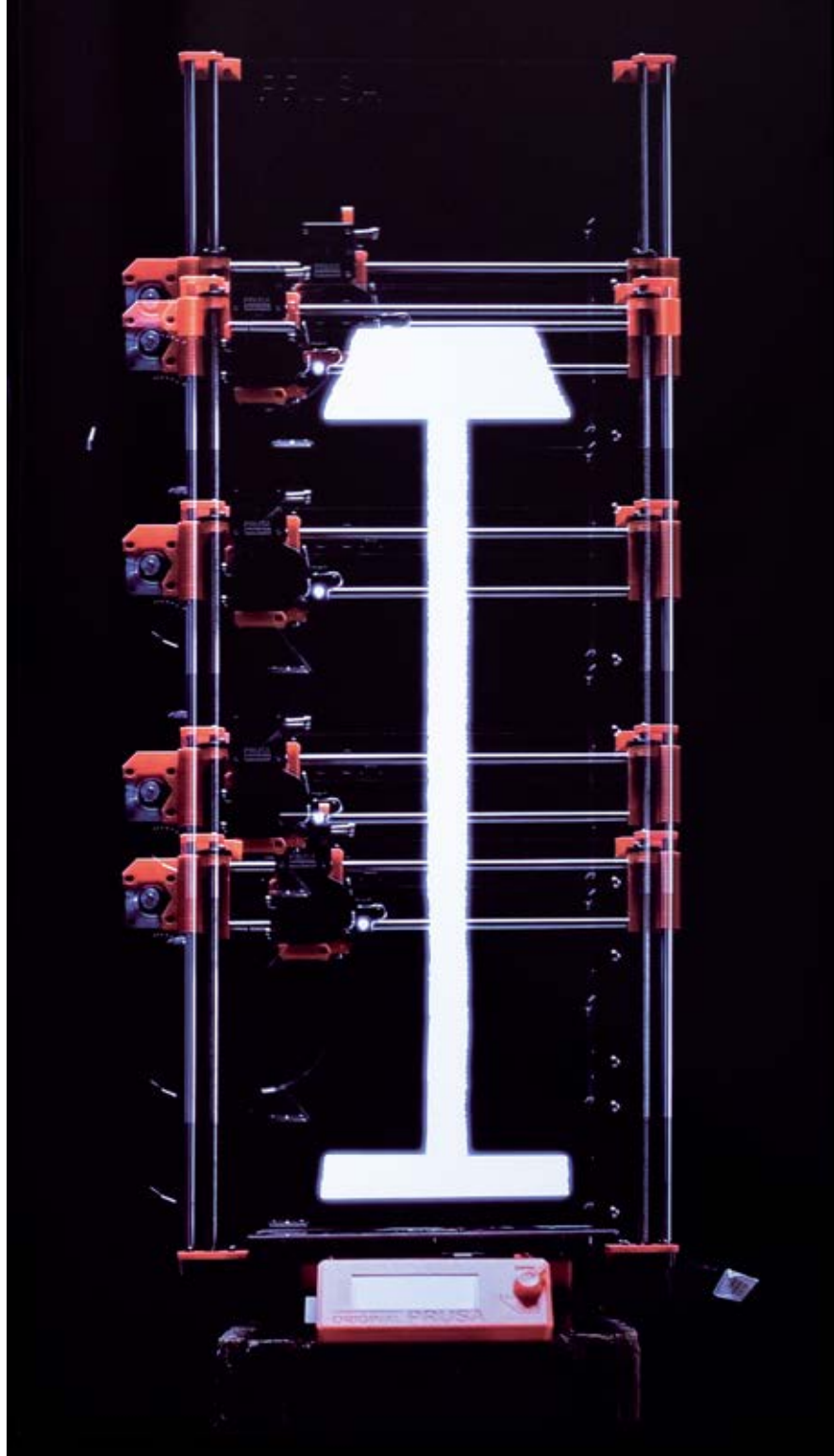
Vo vašom ateliérovom statemente výrazne artikulujete paradox dizajnéra v období klimatickej krízy. (Dizajnér ako súčasť reťazca neustáleho ekonomického rastu, ktorý sa síce snaží zlepšiť svet inováciami a navrhovaním produktov, ale ich výrobou sa spotrebúvajú zdroje, energie a znečisťuje sa prostredie.) Ako s touto, v podstate pekelné náročnou témou konkrétne pracujete? A ako ju reflektujú študenti? Nie je to len také, aby bolo?

↓

Táto téma je určite veľmi aktuálna a v zásade je viac či menej prítomná v rámci konzultácií a diskusií so študentmi o väčšine projektov, ktoré

spoločne riešime. Spolu s Mariánom Laššákom podporujeme študentov ku kritickým postojom voči rôznym problémom, ktoré súvisia nielen so študovaným odborom, ale aj s lokálnymi či globálnymi problémami. To, či študenti budú reagovať špeciálne napr. na klimatickú krízu, je na nich, aj keď,

ako som už spomínala, okrajovo je táto téma prítomná v mnohých projektoch. Ateliér experimentálneho dizajnu aktuálne uzavrel štvrtý semester svojho fungovania, z toho tri semestre dištančne, takže zatiaľ sme ešte nemali priestor naplniť širšie spektrum zadaní.



Viktor Tabiš: Lampa B-PLAN, video,
3D tlač svetlom, semestrálna práca, 2021.

Foto: Marko Horban



Už dlho sa hovorí, že by bolo dobré, aby už konečne boli do vzdelávacieho procesu prizvaní aj hostujúci profesori zo zahraničia. Konečne sa to podarilo aj na VŠVU a aj v tvojom ateliéri. Stane sa to pravidlom?

↓

Malo by to byť bežnou súčasťou výučby a do istej miery aj je. Projekt hostujúcich profesorov trval dva roky a bol finančne podporený z rozvojového projektu, ktorý financovalo Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu SR. Model hostujúceho profesora, ktorý vedie ateliér celý semester alebo dlhšie, je pomerne finančne náročný, ale škola má zámer v tom pokračovať, pokiaľ na to bude mať prostriedky. V menšom rozsahu – teda v rámci krátkodobých vzdelávacích kurzov – sa darí pozývať renomovaných (v našom prípade) dizajnérov. Napríklad v našom ateliéri sme privítali rakúske štúdio Mischer Traxler v roku 2019. Pandémia však zasiahla aj do tejto oblasti a zatiaľ sme v štádiu vyčkávania na lepšie časy, aby sme v tom mohli pokračovať. Najbližšie máme v pláne pozvať Curra Clareta. Udržiavať kontakt s aktuálnou medzinárodnou scénou považujeme za veľmi dôležité nielen pre študentov, ale aj

pre pedagógov, aby sme nezostávali v našej pohodlnej bublinke. Minulý rok na jeseň sme využili krátke zlepšenie situácie na prezentáciu ateliéru na Vienna Design Week s veľmi pozitívnou odozvou, takže nás to aj nabilo novou energiou.

Stíhaš sa venovať vlastnej tvorbe? Vnímam istú dieru, odkedy si viac pohrúžená do práce pre VŠVU a aj odkedy skončili trivjednom.

↓

Už to nie je diera, ale pomaly priepasť. Okrem jednej výnimky, keď som pracovala na projekte Rekonštrukcia Fullovho bytu pre Galériu Ľudovíta Fullu v Ružomberku v roku 2019. Bola som doň prizvaná aj vďaka kurátorke Zuzane Gažíkovej, ktorá si spomenula, že ešte existujem. Problém je, že všetko, čo robím, sa snažím robiť poctivo a deň sa nedá natiahnuť. Svoje pôsobenie vo funkcii prorektorky som začala vnímať ako sociálny dizajn, takže je vlastne všetko v poriadku. Po skončení funkčného obdobia (február 2023) sľubujem, že sa zase pustím do tvorby, na tento účel som si zriadila na ploche počítača priečinok „new folder“, kde si ukladám nejaké poznámky alebo

trivjednom (Sylvia Jokelová,
Ľubica Segečová, Silvia Lovasová):
Dizajn ocenenia pre Trienále
plagátu v Trnave, 2012.







Sylvia Jokelová: Mydlo a uterák z kolekcie FULLA. Detail inštalácie projektu Re-konštrukcia Fullovho bytu v Galérii Ľudovíta Fullu v Ružomberku, 2019.



Sylvia Jokelová: Stôl zo série Replikanti, 2015.

občas aj nápady, takže už poznám názov výstavy, ktorú chystám na jeseň 2023. Navyše, niekedy je dobré trochu poodstúpiť a pozerieť sa na veci z diaľky, mimo diania, pomáha to získať iný pohľad na veci, ktoré som predtým považovala za smrteľne dôležité, ale v širšom kontexte sú vlastne bezvýznamné. Je dôležité si občas upratať priority nielen v živote, ale aj v tvorbe, čo aspoň pre mňa znamená jeden celok. (Pozn. ešte stále upratujem.)

Vždy som ťa vnímala ako angažovanú autorku. Začínala si kolekciou *Dizajnu od sporáka*, keď si komentovala stereotypy vo vnímaní a posudzovaní ženy ako dizajnérky a tvorkyne. Reagovala si na kliše spájané s pojmi vysoké a nízke, sarkasticky si modifikovala lacné „hejslovenské“ mýty a symboly, problematizovala si pozíciu dizajnéra na Slovensku... odvtedy sa udialo veľa. Čo ťa v súčasnosti irituje, provokuje?
↓

Máš pravdu, že sa toho veľa udialo, hlavne za posledné dva roky. Ukazuje sa, aký je náš život, ktorý vnímame ako samozrejmosť, veľmi krehký, a nemyslím tým iba zdravie. Strach, ktorý ovláda spoločnosť, nás paralyzuje do takej miery, že si ani nestačíme všimnúť, ako

rastie nenávisť, xenofóbia, ako sme konfrontovaní s pokusmi o obmedzenie práv žien, ako často rezignujeme na základné princípy demokracie, slobody, dokonca obyčajnej ľudskosti, a to ani nehovorím o klimatickej kríze, ktorá je za dverami, hoci aktuálne ju zatienila pandémia. Nechcem, aby to vyznelo cynicky, ale materiálu na ďalšie projekty je naozaj dosť. Bolo by ale príliš trúfalé si myslieť, že dizajn má moc vyriešiť nejaké problémy, skôr je to príležitosť, ako ich sprítomniť v bežnej každodennosti. Stanú sa menej abstraktné a zrozumiteľnejšie, môže sa odhaliť ich absurdita, ale aj naliehavosť.

Často si o sebe hovorila ako o analógovej dizajnérke. Tvoj vzťah k ručným prácam je známy a ja tvoje zručnosti obdivujem. Ako sa teda žije analógovej dizajnérke v čase digitálnej revolúcie, vlastne dnes už normalizácie (alebo abnormalizácie)?
↓

Veľmi dobre, lebo sa pomaly ale isto stávam unikátom. Dnes už nie je zaujímavé mať mobilný telefón, ale ho nemať. Veľmi dlho som vnímala svoj odťažitý vzťah k digitálnym nástrojom ako hendikep, ale potom som si uvedomila, že je to tiež iba nástroj, ktorý proste neovládam natoľko, aby som

ním narábala rovnako suverénne ako s lupienkovou pílkou. To ale neznamená, že by som s týmito technológiami nikdy nepracovala, digitálne technológie som skôr považovala za nosnú tému konkrétneho projektu a rozvíjala som ju v rovine konceptu. Realizáciu som čiastočne nechala na odborníkov. Výhodou tohto môjho odstupu je aj trpezlivejší a kritickejší názor na zázraky, ktoré digitálna revolúcia priniesla, a teší ma, že tento postoj čoraz častejšie pozorujem aj u študentov, hoci mnohí narábajú digitálnymi nástrojmi bravúrne. Jednoducho povedané, iba očarenie (akoukoľvek) technológiou nestačí, sama osebe nie je automaticky nositeľom obsahu, ktorý je z môjho pohľadu podstatný. ■

Ľubica Hustá je historička umenia a organizátorka. Vyštudovala na Filozofickej fakulte UK v Bratislave odbor veda o výtvarnom umení. Pracovala v SAV, neskôr v Slovenskom centre dizajnu. V roku 2009 založila festival Dizajnvíkend, od roku 2013 sa zmenil na Bratislava Design Week, je jeho riaditeľkou. V roku 2017 založila online magazín *MAG D A*, ktorý reflektuje architektúru a dizajn s presahmi do iných foriem vizuálnej kultúry a umenia. Je jeho spolueditorkou.



Mária Štranecková:
Phala, večerné šaty, 2010.
SNG (UP-O 33) Nadobudnuté
v roku 2020 ako dar
Nadácie Tatra banky.

DIZAJNU NA STOPE PRÍPAD JEDNEJ ZBIERKY

Text Viera Kleinová

Foto Slovenská národná galéria

Aké miesto majú dizajn a úžitkové umenie v múzeu umenia? Sú tam vítané alebo skromne odpočívajú v tichu galerijných depozitárov? Patria tam vôbec? Odpoveď nebude vyčerpávajúca ani panoramatická, do slovenských galérií načrieme skusmo a bez nároku na úplnosť. „Ilustračnou aj prieskumnou prípadovou štúdiou” pre nás budú zbierky dizajnu a úžitkového umenia Slovenskej národnej galérie (SNG). Boli založené cielene, perspektívne, s ambíciou na autonómiu a vrostali do organizmu galérie takmer od jej začiatkov. Zároveň sú najrozsiahlejšou a najkomplexnejšou domácou kolekciou slovenského úžitkového umenia 20. storočia. Nahliadneme do ich histórie, spoznáme rozhodujúcich aktérov aj udalosti, prevetráme ich akvizície za ostatné desaťročie.



Pohľad do výstavy Sklárská tradícia
Lednických Rovní v SNG v komisárskom
výbere Igora Didova, 1968.

Eugénia Lugsová: Váza / objekt
Patizón III, 1973. SNG (UP-DK 5221).
Nadobudnuté v roku 2016 ako dar rodiny.



Viktor Holeščák-Holubár:
IV. celoslovenská výstava
úžitkového umenia a priemyselného
výtvarníctva usporiadaná
ZSVU v SNG, 1962-1963.

Slovenské galerijné zbierky dizajnu a úžitkového umenia

V slovenských múzeách umenia je pátranie po dizajne celkom napínavou úlohou. Do galerijných depozitárov sa dostáva opatrne a skôr výnimočne. Je takpovediac poznámkou pod čiarou v kontexte starého, moderného alebo súčasného výtvarného/vizuálneho umenia, na ktoré sa zbierky týchto inštitúcií sústreďujú. Záujem o dizajn a úžitkové umenie kopíruje umenovedné stratégie, hľadajú sa výnimočné, kultivované, ultra-kvalitné objekty/diela preferovaných a uznávaných dizajnérov/umelcov. Do náhrdelníka elitného umenia sa navliekajú ďalšie pekné koráliky, také, ktoré prispievajú k myšlienke lineárne a centralisticky rozvíjaného poznania a reprezentujú kanonizovaný rámec.¹

Dizajn a úžitkové umenie sú v galérii zväčša sviatočnou záležitosťou, každodennosť sa odkazuje do múzeí. Z pozície modernistickej, umeleckohistorickej autority sa tak na dizajn a úžitkové umenie často nazerá ako na „hraničné javy...“, ktoré prekračujú hranicu úžitkového... a splňajú hodnotiace kritériá

voľného umenia“.² Zaužívaným spojením týchto niekedy lunaticky migrujúcich objektov je materiál alebo technológia – štandard a klasika ešte z čias c. k. múzeí.³ Situovanie neuľahčuje ani neujasnenosť, prchavosť základných pojmov. Dizajn, úžitkové umenie často splývajú a prestupujú sa, alebo v opačnom garde, sú vnímané v intenciách kontroverzie a animozity. Revidovanie, re-kategorizácia terminologického aparátu prebieha permanentne, vedie sa v retrográdnych aj progresívnych dráhach. Dizajn dnes už nie je rigidná a uzavretá disciplína. V súčasnosti je nahliadaný ako procesuálna činnosť s ďalekosiahlym, rizomatickým⁴ dosahom. Vetví sa nielen vizuálnou kultúrou či hospodárskou praxou, intervenuje do spoločenských situácií, sociálnych vzťahov, stáva sa politikom. Nechce byť diktátom pozitivistického vylepšovania, ale skôr kontextuálnym (re)dizajnerským aktom, službou, zodpovednou skúsenosťou.

Do reality slovenských múzeí umenia tento obrat preniká veľmi diskkrétne a zvolna. Predpoklady na tieto zmeny by si iste zaslúžili hlbšiu sondu a seriózny výskum. Vo formáte tohto textu



Askold Žáčko: Nápojová súprava – slávnostná fľaša s pohármi, 1993. SNG (UP-F 1253).
Nadobudnuté v roku 2016 kúpou.

máme zatiaľ možnosť vyznačiť niekoľko referenčných bodov, zastupujúcich existujúce zberateľské preferencie dizajnu a úžitkového umenia. Kompaktné, svojbytné kolekcie v galériách vznikali najmä ako výsledok dlhodobých, špecializovaných aktivít. Sporadicky sa dizajn a úžitkové umenie profilujú v konkrétnych značených subkategóriách, častejšie fluentne presakujú do stabilných rámcov plastiky, maľby, kresby, grafiky a pod. Komunikačný dizajn v polohe *afišu* v medzinárodnom zábere zastupuje reprezentatívna kolekcia z Medzinárodného trienále plagátu (TPT) v Galérii J. Koniarka v Trnave, ktoré mapuje tvorbu aktuálneho svetového plagátu od roku 1991. Dušan Junek, jeden zo zakladateľov TPT, bol iniciátorom veľkej internacionálnej výstavy *Hommage à Jan Rajlich* v Oravskej galérii v Dolnom Kubíne. Vyše stopäťdesiat plagátov z tejto výstavy sa tak stalo súčasťou tamojších zbierok zahraničného vizuálneho umenia. Súbor viac ako tristo diel súčasnej slovenskej a zahraničnej keramiky spravuje Novohradské múzeum a galéria v Lučenci. Pochádzajú z kalinovských keramických sympózií a sú pozoruhodným výsekom domáceho

i medzinárodného keramického diania od roku 1989. Ďalšou indíciou môže byť osobnosť previazaná s lokalitou galérie. Takými sú napr. menšie série keramického dizajnu a umenia Imricha Vaneka v Galérii umenia v Nových Zámkoch, Miloša Balgavého st., Miloša Balgavého ml. v Galérii Jána Koniarka v Trnave, kolekcia autorského šperku Imricha Svitanu v Galérii umelcov Spiša v Spišskej Novej Vsi alebo súbor knižných väzieb Jana Vrtílka v Považskej galérii umenia v Žiline. Najvýraznejšie sa však do galerijných zbierok vtlačila výrečná a výtvarne akceptovaná disciplína úžitkovej grafiky a kresby v médiách ilustrácie. Stovkami diel sú zastúpení Jaroslav Vodrážka, Albín Brunovský, Jan Hála, Emil Makovický, Vincent Hložník, Ernest Zmeták, Jozef Baláž, František Hübel, Miroslav Cipár, Ľudovít Fulla, Karol Ondreička a d'. Veľký rozsah majú konvolúty *ex librisu* (napr. robustná kolekcia Jaroslava Vodrážku v Turčianskej galérii v Martine a v Stredoslovenskej galérii v Banskej Bystrici). V slovenských galériách (okrem SNG) sa ocitlo v období 2010 – 2020 podľa Centrálnnej evidencie výtvarného umenia (CEDVU) v kategóriách dizajn, úžitkové umenie a umelecké

remeslo okolo dvestotridsať diel. Ich záber sa pohybuje od keramického, sklárskeho dizajnu, plastiky, objektu cez autorský šperk, textilné 2D diela, objekty a inštalácie až po mixmediálne práce art/experimentálneho dizajnu. Marginálne pribudli aj práce komunikačného dizajnu, hlavne plagát, knižný dizajn, ilustrácia, v galerijnej evidencii kategorizované do výtvarného druhu úžitkovej grafiky a kresby.

Zbierky dizajnu a úžitkového umenia SNG: Situačný náhľad

Zriadenie zbierky dizajnu a úžitkového umenia SNG bolo výsledkom konkrétneho zadania s mnohosľubným potenciálom. Bolo vyústením aktivistickej snahy viacerých slovenských dizajnérov, ktorí naliehavo vnímali absenciu autonómneho priestoru na dlhodobé mapovanie, zbieranie, skúmanie a prezentáciu dizajnu a úžitkového umenia minulosti aj súčasnosti. Ich domovskou scénou bola sekcia UP pri Zväze slovenských výtvarných umelcov a v rámci rôznorodých, hlavne výstavných aktivít sa snažili dizajn a úžitkové umenie (v dobovom diskurze užité a priemyselné výtvarníctvo) formovať



Jarolím Vavro: Teplovzdušný inhalátor, 1975. SNG (UP-T 181). Nadobudnuté v roku 1975 kúpou.



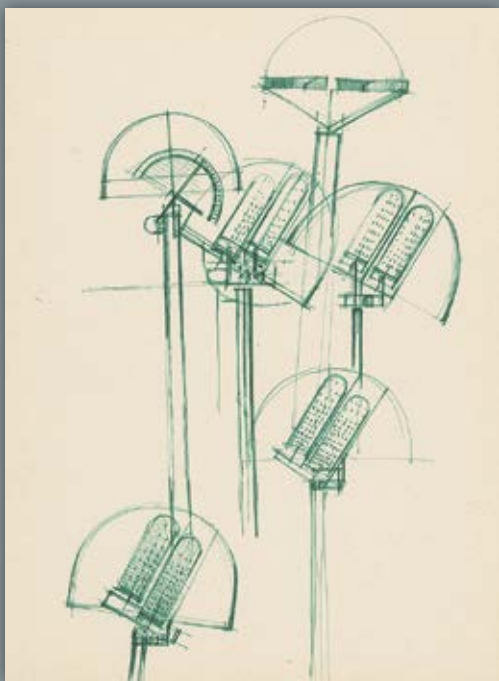
ALLT STUDIO/Elena Simoník, Peter Simoník: Svietidlo Who is watching you, 2011. SNG (UP-F 1246). Nadobudnuté v roku 2015 kúpou.



Katarína Böhmová: Módna kresba VIII. 1979-1985. SNG (UP-O 27). Nadobudnuté v roku 2017 ako dar autorky.

ako modernú, kreatívne i prakticky životaschopnú súčasť výtvarného diania. V roku 1959 tak z tohto prostredia vzišiel návrh na zriadenie umeleckopriemyselného múzea. Angažovali sa v ňom hlavne Václav Kautman a Igor Didov. Adresovali ho na „najvyššie miesta“ a ako dodáva Igor Didov⁵, prekvapivo sa dočkali súhlasu. Bolo treba už „len“ nájsť ľudí a miesto. A keďže Alžbeta Güntherová-Mayerová, jediná odborovo akceptovaná autorita, tento angažmán odmietla, realizácie sna o umeleckopriemyselnom múzeu sa chopil čerstvý historik umenia a dizajnér Igor Didov.⁶ Do mladej Národnej galérie tak 1. júna 1960 pribudlo nové oddelenie užitého a priemyselného výtvarníctva (UPV). Fungovanie oddelenia od začiatku poznačila rôznobežnosť názorov Igora Didova a Karola Vaculíka, riaditeľa SNG. Didova zaujímalo najmä aktuálne dianie v odbore a oddelenie chcel nastaviť úplne inak ako konvenčné umeleckopriemyselné múzeá a napokon aj celkom mimo štruktúry činností ostatných odborných oddelení SNG. Vedenie SNG Didovov experimentátorský, autonomistický a excentrický prístup nenadchol a v otázke zamerania UPV favorizovalo zbieranie

a skúmanie historického umeleckého remesla.⁷ Profil oddelenia tak zostal až do konca pôsobenia Igora Didova v SNG (1969) pohyblivý a nejednoznačný. Fakticky boli predmetom záujmu historické umelecké remeslo, aktuálne autorské úžitkové umenie v skle, keramike, textile, dreve, kove, úžitková grafika v polohe plagátu a fotografia. Didovom forsírované priemyselné výtvarníctvo (s výnimkou produkcie sklárni v Lednických Rovniach)⁸ si do zbierok miesto neprebojovalo. Zberateľské preferencie UPV oddelenia od sedemdesiatych rokov potvrdili akcent na autorskú (majstrovskú) unikátnu tvorbu, návrhy, prototypy a limitované edície. Jeho záber sa postupne rozšíril o scénografiu a architektúru. Teda v teritóriu označovanom, možno konzervatívne, ale určite cezhranične ako úžitkové umenie. Kolekcia, vsadená do galerijného prostredia, tak tendovala k dominantnému modulu, ktorý akceptoval úžitkové umenia v paternalistickej náručí výtvarného umenia. V externom nastavení sa tento modul azda najpresnejšie dal sledovať vo formáte celoslovenských výstav úžitkového umenia a priemyselného výtvarníctva – kľúčových odborových prehliadok,



Anton Cepka: Štúdia šperku.
1970 – 1980. SNG (UP-T 630).
Nadobudnuté v roku 2015 kúpou.



Andrea Čepiššáková: Biela. 2005. SNG (UP-DK 5330).
Nadobudnuté v roku 2018 kúpou.

ktorých sekcie do veľkej miery ladili s dramaturgiou UPV zbierok SNG. Exponenti týchto reprezentatívnych, v rámci štátnej kultúrnej politiky závažných akcií, majú v zbierkach SNG silný hlas. Priemyselné výtvarníctvo (alebo tvarovanie, neskôr dizajn alebo azda presnejšie priemyselný dizajn) zakotvené v strojom anonymizovanom opakovaní a reprodukovani bolo pre galerijné oči, nastavené na auru originálu a výnimočnosť tvorcu, disharmonické, triviálne a komerčné. Ako „exotizmy“ tak v zbierke sporadicky účinkovali napr. prototyp zubolekárskeho kresla a teplovzdušný inhalátor Jarolíma Vavra, ktoré odporučil Václav Kautman, vtedajší predseda nákupnej komisie a zakladateľ oddelenia tvarovania priemyslových výrobkov (dnes Katedra dizajnu) na VŠVU v Bratislave.⁹ Pohľad zvnútra oddelenia naznačoval vôľu a snahu nazerať na odbor synteticky, multižánrovo a systematicky v zmysle aktuálneho poznania. Extrémnu energiu a úsilie investovali pracovníci oddelenia UPV od polovice sedemdesiatych rokov do znovu naštartovanej problematiky zriadenia samostatnej inštitúcie pre úžitkové umenie a dizajn. V týchto aspiráciách

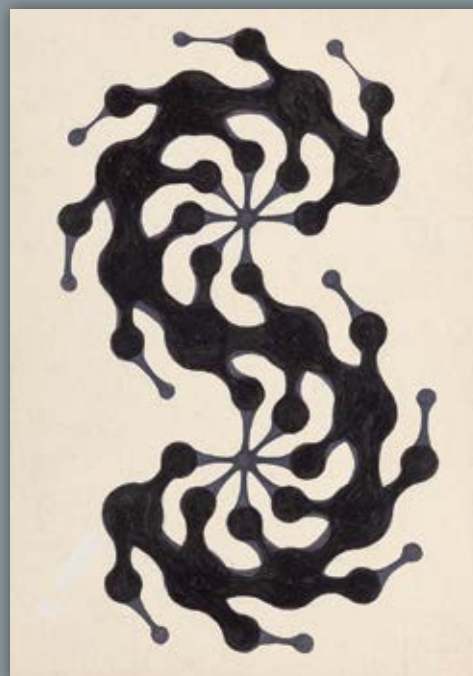
sa angažovali viaceré odborné pracovníčky oddelenia – Agáta Žáčková, Ágnes Schrammová, Klára Kubičková, Dagmar Poláčková. Aktivita, realizovaná postupne vo viacerých koncepciách, štúdiách a dotované sústredenou odbornou i popularizačnou prácou, našli koncom osemdesiatych rokov podporu aj v riadiacich štruktúrach. Nádejne rozbehnutý projekt GAUUDI – Galérie architektúry, úžitného [úžitkového] umenia a dizajnu figuroval ako samostatná jednotka v SNG sotva štyri roky (1989 – 1993), ale do reality funkčnej autonómnej inštitúcie sa ho nakoniec preniesť nepodarilo.¹⁰ Odvtedy bola jej podoba viac menej kodifikovaná ako celok Zbierok architektúry, úžitkového umenia a dizajnu s podzbierkami architektúry, skla, keramiky, textilu, šperku, dreva, dizajnu, plagátu a grafického dizajnu, scénografie a umeleckých remesiel. Čiastočnou bilanciou tejto práce bola Stála expozícia úžitkového umenia, designu a architektúry 1900 – 1995, s priehľadom do týchto zbierok prostredníctvom výberových kolekcí. Vízia inštitucionálnej, zberateľskej a výskumnej suverenity dizajnu sa napokon naplnila v roku 2013 vznikom Slovenského múzea dizajnu.¹¹

Zbieranie dizajnu a úžitkového umenia v SNG: 2010 – 2020

Dnes figurujú zbierky úžitkového umenia a dizajnu SNG popri zbierkach moderného a súčasného umenia, starého umenia v zväzku s architektúrou.¹² Sú heterogénne, rozbiehavé, intenzívne sa dotýkajú osobitého, miestami masového, nežne a občas naliehavo atakujú galerijnú mizanscénu. V niektorých vrstvách majú nábeh na koncentrovanosť a komplexnosť, na iných miestach sa javia ako efemérne a izolované. V galerijnej štruktúre sa navyše artefakty úžitkového umenia a dizajnu voľne prelievajú a uzlia naprieč všetkými fondmi. Model inštitúcie mapujúcej výtvarné umenie a vizuálnu kultúru v ich plnosti, rozmanitosti, premenlivosti a otvorenosti je v slovenských reáliách singulárny. V zahraničí sú obdobne komponované napr. Moravská galérie v Brne, prieniky medzi voľným umením a dizajnom dlhodobo razantne komunikuje viedenský MAK. Fúzia výtvarných a „aplikovaných“ umení v mixe maľby, kresby, fotografie, grafického a produktového dizajnu je náplňou jedného z najmladších českých regionálnych múzeí – Múzea umenia a dizajnu v Benešove.



Marián Laššák: She Chair. 2005. SNG (UP-F 1226).
Nadobudnuté v roku 2012 kúpou.



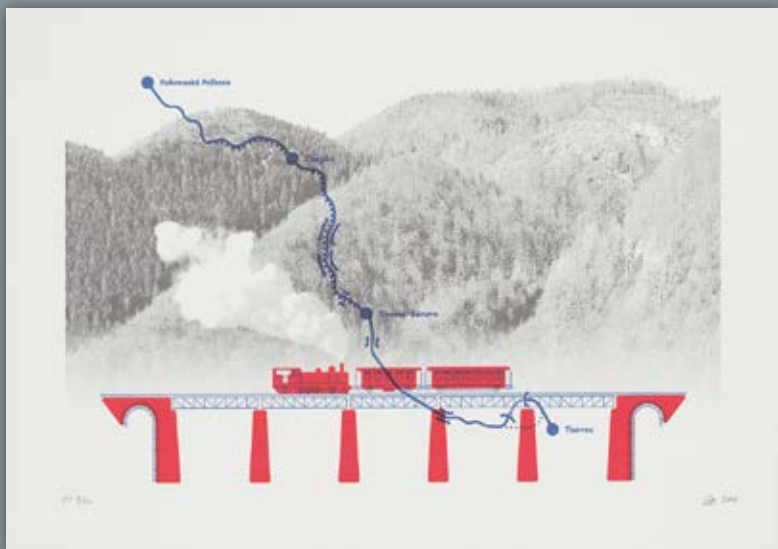
Emil Drličiak: Hexagon,
skica, 1993–1995. SNG (UP-P 3300)
Nadobudnuté v roku 2019 kúpou.



Alfred Július Černo: Bar, návrh na
propagačný materiál, 1965. SNG (UP-P 3337).
Nadobudnuté v roku 2019 darom a kúpou.

V rokoch 2010 – 2021 si zbierky užitočného umenia, dizajnu a umeleckého remesla SNG na konto pripísali zhruba 1990 nových položiek.¹³ Markantnú časť tvorí akvizícia scénického a kostýmového dizajnu Ladislava Vychodila k vyše dvesto inscenáciám, dar jeho rodiny. Architekt Peter Černo venoval galérii zachované práce svojho otca, slovensko-švajčiarskeho grafického dizajnéra Alfréda Júliusa Černa. Keramička Eugénia McLean Lugsová zasa keramiku aj kresby svojich rodičov – Eugénie Lugsovej a Teodora Lugsu. Textilný súbor osviežil dar večerných šiat desiatich súčasných odevných dizajnérov od Nadácie Tatra banky. Výstava Nech, šije! Móda na Slovensku 1945 – 1989 bola impulzom pre viaceré akvizície sledujúce slovenský odev a módu osemdesiatych rokov 20. storočia – módnej fotografie Jeny Šimkovej, Jána Krížika, Pavla Janeka, odevného dizajnu Kataríny Böhmovej, Miloty Havránkovej. Viaceré podstatné osobnosti aktuálneho domáceho grafického dizajnu/vizuálnej komunikácie/ilustrácie sú od roku 2020 v SNG zastúpené prostredníctvom veľkorysého daru 189 grafičiek zoskupenia Čierne diery (Michal Tornyai, Emil Drličiak,

Daniela Olejníková, Samuel Čarnoký, Michaela Chmeličková, Ondrej Gavalda, Ivana Palečková, Ondrej Jób, Ové Pictures, Pavel Choma, Peter Liška). Grafický dizajn, scénografia, kresby, návrhy a objekty Emila Drličiaka boli veľkou galerijnou akvizíciou v roku 2018. Záchranným nákupom bolo získanie viacerých fragmentov z hotela Kyjev v čase likvidácie pôvodného mobiliára v roku 2012. Menšími, soliternými kúpami od autorov sa budoval level experimentálneho/art dizajnu, zastupovaný osobnosťami mladšej a strednej generácie (Sylvia Jokelová, Marián Laššák, ALLT STUDIO/ Elena Simoník, Peter Simoník, Peter Jakubík, Martin Bu). Najmä vo vrstve modernej keramiky rozvíjaná galerijná kolekcia sa jemne aktualizovala prostredníctvom výstavy Z kruhu von v Schaubmarovom mlyne SNG v Pezinku (2018), keď do nej pribudlo niekoľko súčasných diel Simony Janišovej a Andrey Čepiššákovéj. Typológiu i kvalitu kolekcie podporilo rozmerné exteriérové dielo Jozefa Sušienku, doyen slovenskej keramiky. Súbor skla rozšíril nákup viacerých nápojových súprav – slávnostných fľaš s pohármi Askolda Žáčka, ktoré doplnili



Ondrej Jób: Zubačka Tisovec. 2019.
SNG (G 14069). Nadobudnuté v roku
2020 ako dar združenia Čierne diery.



Zdeněk Hloh: Dočasnosť alebo Roztrúsené
vázičky II. 2017. SNG (UP-DK 5318).
Nadobudnuté v roku 2017 kúpou.

široký rozmer jeho galerijného súboru. Sklenená plastika a dizajn Jána Šuchaňa zasa pribudla ako dar jeho rodiny. Posilnil sa zberateľský záujem o formát dizajnerskej/umeleckej kresby, návrhu, ktorý otvoril sústredenejší pohľad na dielo viacerých erbových tvorcov galerijnej zbierky: Ľubomíra Blechu, Antona Cepku, Teodora Lugsu, Jozefa Sušienku. Ostatným príspevkom je niekoľko desiatok návrhov a realizácií Ľudovíta Ilečka s tematikou komunistickej propagandy v zbierke plagátu a grafického dizajnu.

Viaceré podsúbory zbierky zatiaľ čakajú na svoju príležitosť. Napr. podnetná kolekcia slovenského a medzinárodného autorského šperku bola „refreshnutá“ iba stopovo, čiastočne aj zásluhou galerijnej monografickej výstavy svetovo uznávaného slovenského šperkára a sochára Antona Cepku. Najrozsiahlejší graficko-dizajnersky korpus, previazaný predovšetkým s plagátom 20. storočia, by do súčasnosti¹⁴ adekvátne premostili zástupcovia generácie, ktorí signifikantne poznamenali vizualitu kultúrnej scény, ako napr. Palo Bálík, Marcel Benčík, Juraj Blaško, Braňo Matis, Boris Meluš, Pavlína

Morháčová, Ján Šicko. Najbližšou (a najvzrušujúcejšou) metou (nielen) pre zbierky dizajnu a užitočného umenia v SNG je príprava stálej expozície v novo rekonštruovanom galerijnom areáli. Chceli by sme v nej ponúknuť taký príbeh, ktorý diela, objekty, predmety, dizajnérky, dizajnérovi, ale aj osobnosti, ktoré kolekciu vytvorili, uvedie do interaktívneho, autentického a otvoreného dialógu s divákom. Radi by sme sprostredkovali dizajn a užitočné umenie bez stereotypov a predsudkov, so zreteľom na ich mimobežnosť, kontextuálnosť a heterogénnosť, aktivizovali kultúrnu pamäť a zapojili tzv. dizajnerské myslenie. ■

Viera Kleinová je historička dizajnu a umenia. Pôsobí v Slovenskej národnej galérii ako kurátorka zbierok užitočného umenia, dizajnu a architektúry.

- 1 Viac o kritike múzeí umenia a ich transformácii v post-kanonickej fáze umenia pozri: Orišková, Mária: Zbierky umeleckých diel a zbierky príbehov: Antikanonické gestá súčasných múzeí umenia. In: Pachmanová, Martina (ed.): *Ex-pozice. O vystavování muzejních sbírek umění, designu a architektury*. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze, 2018, s. 20 – 29.
- 2 Kiss-Széman, Zsófia: Výtvarné diela zo skla v zbierkach Galérie mesta Bratislavy. In: *Pamiatky a múzeá*, č. 4, 2014, s. 45 – 46.

- 3 Tamtiež, s. 45.
- 4 Viac o teórii rizomatických štruktúr Gillesa Deleuza a jej prienikoch do dizajnu pozri: Marenko, Betti – Brassett, Jamie (eds.): *Deleuze and Design*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2015.
- 5 Didov, Igor: Prvé kroky na ceste k umelecko-priemyselnému múzeu. In: *Galéria. Noviny o umení*, 2, 1995, č. 2, s. 11.
- 6 Bolo by možno zaujímavé špekulovať, ako by sa zbierka kreovala pod vedením vtedy mimoriadne akčného Eduarda Torana, progresívneho teoretika a kurátora dizajnu a Didovovho spolužiaka z odboru dejín umenia na Filozofickej fakulte UK v Bratislave, alebo ešte akčnejšieho Pavla Michalidesa, apologeta komunistickej „výtvarnej užitočnej tvorby“.
- 7 K pôsobeniu Igora Didova v SNG pozri: Poláčková, Dagmar: Nedokončený projekt umeleckopriemyselného múzea alebo dočasne stabilná existencia v rozptýlení. In: *Ročenka Slovenskej národnej galérie – Galéria 2009*. Bratislava: SNG, 2009, s. 17 – 38; Bajcurová, Katarína – Ludiková, Zuzana – Kratochvílová, Ludka – Kusá, Alexandra: *60 rokov otvorené*. Bratislava: SNG, 2008.
- 8 K zbierke skla v SNG viac pozri: Kleinová, Viera: Autorské sklárske umenie a dizajn v zbierkach SNG. In: *Múzeum*, LXVII, 2021, č. 1, s. 28 – 33.
- 9 Schrammová, Ágnes: Zbierka dizajnu v Slovenskej národnej galérii. In: *Designum*, 2007, 13, č. 2, s. 49.
- 10 V čase svojej existencie bol podľa Dagmar Poláčkovej „doma i v medzinárodnom meradle plne akceptovanou vedeckovýskumnou autoritou“. Silné odborné a koncepčné právomoci, personálne posilnenie i adekvátny rozpočet nemali (a dodnes nemajú) v histórii oddelenia obdobu. Viac pozri: Poláčková (Pozn. 7), s. 32–38.
- 11 Podľa: Kleinová (Pozn. 8).
- 12 Kurátorkami zbierok dizajnu a užitočného umenia SNG sú Jana Švantnerová a Viera Kleinová.
- 13 Údaj vychádza z galerijného informačného systému CEDVU.
- 14 Súčasný komunikačný dizajn je zatiaľ zastúpený zmieňovaným nákupom solidného výberu z tvorby grafického, scénického dizajnéra a vizuálneho umelca Emila Drlička.

Dizajn v kontextoch



Jozef Staník: Kolekcia pohárov
Zlatá Zuzana, 70. roky 20. storočia.

Výstava 100 rokov dizajnu v Slovenskom múzeu dizajnu

Text Dávid Gabera

Foto Adam Šakový,

archív Slovenského centra dizajnu





Karol Rosmány, Jan Meisner: Propagačný materiál k volebnej kampani hnutia Verejnosť proti násiliu, 1989.

Pohľad do inštalácie od vstupu a do sekcie Plagáty.



V roku 2018 otvorilo Slovenské centrum dizajnu (SCD) prvú expozíciu histórie a súčasnosti dizajnu a užitočného umenia 100 rokov dizajnu / Slovensko 1918 – 2018.¹ Expozícia, ktorá vznikla pri príležitosti 100. výročia Československa a 25. výročia samostatnej Slovenskej republiky, prezentuje výber zo zbierok Slovenského múzea dizajnu (SMD) a jej cieľom, ako spomína jej hlavný kurátor Maroš Schmidt, bolo „doplniť prázdne miesta v dejinách slovenského dizajnu v rámci Československa, ako aj počas samostatného štátu.“ Hlavný dôvod, prečo dnes hovoríme o „prázdnych miestach“ v histórii slovenského dizajnu, je, že na Slovensku dlhodobo chýbala inštitúcia, ktorá by sa zaoberala jeho skúmaním a budovaním zbierok. Slovenské múzeum dizajnu ako súčasť Slovenského centra dizajnu totiž oficiálne vzniklo až v roku 2013, pričom jeho zbierka sa začala formovať niekoľko rokov predtým, a to prevažne z darov rôznych zberateľov, kurátorov či dizajnérov.²

„História dizajnu na Slovensku ponúka stále veľa neprebádaných miest,“ pokračuje Maroš Schmidt. „Veľa prác, dokumentov, foriem a modelov bolo dávno pred vznikom SMD zničených alebo ostali zabudnuté v pivniciach či na povalách. Niektoré prototypy majú ich autori stále doma na policiach a v zásuvkách, dobre chránené pred zrakmi verejnosti. Absencia inštitucionálneho zázemia a dlhodobého výskumu v tejto oblasti vytvorili mylný dojem, že dizajn nie je relevantná téma našej hmotnej kultúry.“³

Výstavu 100 rokov dizajnu, ktorá je vôbec prvou ucelenou expozíciou z histórie a súčasnosti slovenského dizajnu, kurátori poňali ako možnosť premýšľať o slovenskom dizajne, čím zároveň prispeli aj do diskusie, ako prezentovať dizajn 20. a 21. storočia. Vystavovanie užitého umenia a designu má totiž svoje špecifiká. Keďže sa s ním spája priemyselná produkcia, sériová výroba či užitková funkcia, nie je možné k nemu pristupovať ako k autonómnemu artefaktu. Naopak, potrebné je divákovi sprostredkovať jeho širší kontext, čoho si napokon boli vedomí aj kurátori expozície.⁴

Expozícia ako kurátorský zámer

Prvotnú koncepciu expozície zbierok Slovenského múzea dizajnu mohli diváci vidieť už v roku 2013, a to v rámci výstavy Múzeum dizajnu, prosím⁵, ktorá sa konala v Galérii dizajnu Satelit.⁶ Bola na nej prezentovaná však len časť zbierky. Múzeu sa až po piatich rokoch podarilo sprístupniť jej komplexnú ukážku. Dôvodom, prečo po takom dlhom čase, je niekoľkoročná vedecko-výskumná činnosť kurátorského tímu a zároveň postupné dopĺňanie diel do zbierok zo všetkých oblastí dizajnu – od grafického, cez produktový, odevný a textilný dizajn, až po vybrané oblasti užitočného umenia (keramika, sklo), architektúry a najnovšie tiež zbierky multimédií.

Expozíciu 100 rokov dizajnu kurátori rozdelili na dve oblasti – komunikačný a produktový dizajn. Jedným z dôvodov, prečo tento prístup zvolili, sú priestorové podmienky. Keďže na celú expozíciu mali vyhradenú len jednu miestnosť – podkrovie Hurbanových kasární – v spolupráci s architektmi Pavlom Chomom a Martinom Kubinom sa rozhodli inštalačne ju rozdeliť na postranné bunky, ktoré sú členené podkrovnými piliermi, v nich sú umiestnené predmety produktového dizajnu a v koridore, ktorý vedie stredom naprieč celou miestnosťou, je vystavený komunikačný dizajn.

Diváka po vstupe do výstavnej sály „vedie“ táto ústredná línia, prehliadku začína grafickým dizajnom, konkrétne kapitolami Identita a Písmo. Z jednej strany je tak obklopený logami viacerých kultúrnych inštitúcií, ktorých autorom je Miroslav Cipár, hlavičkovým papierom Matice slovenskej od Josefa Vlčka či propagačným materiálom k volebnej kampani hnutia Verejnoscť proti násiliu, ktorého dizajn vytvoril Karol Rosmáň. Na opačnej strane zasa sleduje originálne návrhy písmen pre detské leporelo, ktoré v štyridsiatych rokoch realizoval Emil Makovický, či výskum digitalizovaného písma na Slovensku od Samuela Čarnokého. Prezentované diela, ako aj exkurz do histórie digitalizovaného písma vyvolávajú otázky, aký význam sa prikladal vizuálnej identite v priebehu



Ján Čalovka: Pribor č. 58 Brusel.

20. storočia, či už v kultúrnych inštitúciách, firmách alebo v štáte. Už od úvodu je zrejmé, že expozícia nebude klasickou chronologickou prehliadkou dizajnových produktov „samých osebe“ či solitérov s aurou, ale jej koncepcia zahŕňa širší spoločenský aj ekonomický rámec.

V ďalšej sekcii, venovanej knižnému dizajnu a ilustrácii, totiž kurátori do kontextu knižných obalov dávajú spoločenské, politické a ekonomické súvislosti, čím ukazujú, že pri dizajne sa pozornosť nemá venovať len estetickému štýlovému ohodnoteniu predmetov. Divák tu uvidí originálnu obálku časopisu *Slniečko* z roku 1939, ktorej autorom je Karol Ondrejčka, alebo obálky kníh z edície Mladá tvorba vydavateľstva Smena, ktoré v šesťdesiatych rokoch ilustroval Miloš Urbásek, ale aj rôzne ďalšie knihy súčasných vydavateľstiev. Kurátori v sprievodnom texte uvádzajú, aký vplyv mali technológie (kníhtlač, tlač z výšky, farebná tlač, ofsetová tlač, digitálne médiá) na rozvoj knižnej tvorby a ilustrácie. Venujú sa aj prechodu zo súkromnej sféry do štátnej v roku 1948 a čo táto zmena pre vydavateľskú oblasť znamenala, či rozvoju podnikania a digitálnych technológií po roku 1989. Zároveň upozorňujú, aký dôležitý podiel majú ilustrátori a výtvarníci na grafickej úprave kníh a publikácií. Na

tenkú hranicu medzi dizajnom a ďalšími odvetvami, ako je sochárstvo, architektúra alebo scénografia upozorňuje sekcia Komunikácia v priestore. V nej vystavili priestorovú inštaláciu od Milana Veselého, ktorá v sedemdesiatych rokoch tvorila upútavku na kultúrnu udalosť, alebo interaktívny orientačný systém od Ondreja Gavaldu *Face to Face*. Nejasnosť hraníc napokon demonštruje aj sekcia Komunikácia a multimédiá. Zaradené sú v nej diela digitálneho charakteru, ako televízne grafiky na Bratislavskú lýru '89 či k filmu *Slnko v sieti* z roku 1990, ktoré vytvorila Eliška Gálisová, ale aj animované spoty *Ové Pictures* autoriek Michaely Čopíkovej a Veroniky Obertovej z posledných rokov. Niektoré z nich by sa skôr hodili do sekcie voľného umenia či pohyblivého obrazu, no z hľadiska základnej funkcie patria do domény komunikačného dizajnu.

Poslednou kapitolou sú plagáty, ktoré tvoria významnú súčasť zbierky múzea, a v rámci expozície dostali pomerne štedrý priestor. Návštevník preto môže vidieť viaceré originálne riešenia plagátov rôznych žánrov – ako sú výstavné plagáty (Danuvius z roku 1968 od Miloša Urbáska, ale aj jeho plastickú variáciu od Ivana Štěpána), filmové plagáty (Vtáčkovia, siroty a blázni z roku 1968 od Milana Veselého), plagáty k divadelným

predstaveniam (Doktor Faustus z roku 1982 od Dezidera Tótha), ale aj hudobné (Collegium Musicum z roku 1971 od Pavla Blaža) či reklamné plagáty (JSEP Datasystém zo sedemdesiatych rokov od Karola Rosmányho). Sekcia je okrem toho doplnená aj o autorské plagáty študentov z deväťdesiatych rokov, príkladom čoho je ekologický plagát Nebo, peklo, raj, ktorý v roku 1993 vytvorila Johanna Balušíková. Sklamaním však je, že aj keď kurátori v texte na paneli uvádzajú, že zbierka obsahuje ďalšie žánre, okrem iného aj agitačný či propagandistický, tie na výstave zahrnuté nie sú. Ich prezentáciou by tak napríklad mohla vzniknúť polemika o ich kvalitách.

Pohľad do časti Sklo. Vpredu nápojová súprava s dotvarovanou vysokou stopkou s tromi prstencami od Jaroslava Tarabu; v pozadí poháre na stopke so slzičkou z číreho fúkaného skla, ktorých dizajn navrhol Patrik Illo.



Aj keď názov výstavy jasne vyjadruje, že je venovaná storočnici slovenského dizajnu, jej ťažiskom sú najmä predmety z obdobia druhej polovice 20. storočia, čo vo väčšine prípadov odzrkadľuje stav zbierok. Tento trend pokračuje aj v druhej časti expozície venovanej produktovému dizajnu, ktorá čo do počtu sekcií (14) a vystavených predmetov dominuje celej prehliadke.

Medzi predmetmi z kovu má veľké zastúpenie kuchynský riad a príbor firmy Sandrik, založenej v roku 1895. Diváci môžu vidieť napríklad príbor č. 58, ktorý navrhol Ján Čalovka pre svetovú výstavu Expo 58 v Bruseli a v Sandriku sa vyrábalo ďalších päťdesiat rokov. Výstava je okrem toho doplnená aj o pár smaltovaných nádob z prvej polovice 20. storočia. Kurátori v texte poukazujú na bohatú históriu výroby, smaltovaného riadu či kovových sporákov, ktorá bola rozvinutá na našom území ešte v 19. storočí. Ako príklad uvádzajú Scholtzovu továreň v Matejovciach, založenú v roku 1845, či fabriku Barok, Meszáros a Társai, ktorú založili vo Filákovciach v roku 1906. Počas vojny mnohé fabriky zanikli, iné po 1948 znárodnili, výroba sa presunula do Tatrasmaltu v Matejovciach (neskôr do Tatramatu), Kovosmaltu v Trnave, ale aj do Slovenskej armatúrky Myjava, ktorá vyrábala vodovodné armatúry.

Takéto exkurzy do minulosti sú na výstave časté, pritom v mnohých prípadoch priamo nesúvisia s vystavenými exponátmi, ale začleňujú ich do historického kontextu. Výstava tým akoby sledovala dve línie, ktoré sa nie vždy prekrývajú – na jednej strane príbeh slovenského dizajnu interpretujú kurátorské texty (ktoré sú písané pútavo), na druhej strane vystavené diela. Možno tak povedať, že kurátori sa rafinovaným spôsobom vyrovnali s obmedzeným priestorom, ale aj s dodnes



Pohľad do časti inštalácie Ako sa sedelo. Medzi vystavenými predmetmi je aj stolička z ohýbaného dreva firmy Thonet a krčmová stolička č. 1771 z podniku Tatra nábytok Pravenec, ktorá bola najprodukovanejšou stoličkou na československom trhu.

„prázdny miesta“ v depozitároch Slovenského múzea dizajnu. Zároveň však ide o kurátorský prístup, ktorý ráta s určitou pozornosťou diváka. Okrem toho, že o histórii dizajnu sa dočíta v sprievodných textoch, vede- ný k tomu, aby „čítal“ aj jednotlivé predmety, hľadal medzi nimi súvislosti a vytváral si tak vlastný príbeh.

Tento princíp kurátori uplatnili aj v časti Kombinované materiály, kde dali do juxtapozície viaceré rovnaké predmety, napríklad rádiá či kúpeľňo- vé batérie, ktorých dizajn sa v priebehu období menil. Volili také predmety, ktorých materiálová skladba bola vo svojom období určujúca. Divák tu ná- jde televízne prijímače Tesla zo šesťde- siatych aj z osemdesiatych rokov, ktoré demonštrujú postupnú materiálovú transformáciu predmetov, konkrétne od dreva k plastu; inú premenu zažili izolačné fľaše *Clara*, ktorej vonkajší obal prešiel v priebehu päťdesiatych až osemdesiatych rokov od bakelitu cez kov až po termoplast.

Pozorné nazeranie na rozdielnosti či podobnosti, a teda aj objavovanie skry- tých súvislostí si vyžadujú aj výrobky zo skla. V tejto časti kurátori akcentujú význam tradície, tentoraz slovenských sklárňí. Príkladom je Katarínska Huta, založená v roku 1841, alebo fabrika v Málinci, založená 1852. V továrni v Zlatne, ktorá vznikla už v roku 1833, sa napríklad vyrábalo zdobené, fareb- né a prebrusované sklo. Na výstave ju prezentuje súbor Jozefa Staníka Zlatá Zuzana, ktorý sa vyrábala vyše štyridsať rokov. Ústredná časť sekcie je však venovaná predmetom vyrábaným v závode Rona v Lednických Rovniach. História tejto fabriky siaha do roku 1892, vyrábali sa tam hlavne nápojové sklá pre hotely, kaviarne, lode a fun- guje aj v súčasnosti. Dnes je známa najmä fúkaným sklom, ktoré sa vyzna- čuje vysokou kvalitou. Dizajny sériovo vyrábaného nápojového skla z čírej skloviny od Karola Hološka a Jaroslava Tarabu, zakladateľov moderného slo- venského sklárskeho dizajnu v päťde- siatych rokoch, sú v rôznych častiach sekcie doplnené dizajnmi Patrika Illa, Márie Račekovej a Aleksandry Stencel,



Marek Mikovec: Fruttimo Aquila, 2015. Dve litrové fľaše, jedna naplnená jablkovým džúsom a druhá pramenitou minerálnou vodou. Dizajn oboch fliaš je rovnaký. Vyznačuje sa v spodnej polovici amorfným kryštalickým tvarovaním – žiadny polygón nie je rovnaký. Vrchná polovica má jednoduchý hladký tvar.

ktorí v závode Rona dnes pôsobia. Aj vďaka tomu si možno urobiť predstavu, aký posun v slovenskom skle nastal, ale aj to, ako dnes históriu prijímajú súčasní autori.

Vidieť dizajn nanovo ponúka aj sekcia venovaná plastu, kde sú rôzne pred- mety z druhej polovice minulého storočia – dózy, misky s podnosmi, ale aj nábytok či priemyselne vyrábané interiérové prvky. Doplnené sú o práce nastupujúcej generácie dizajnérov – polička Sylvie Jokelovej, stolík od Eleny a Petra Simoníkovcov či fľaše od nápo- jov Rajec, ktorých dizajn navrhli Mar- tin Turzík a Tomáš Nagy. Pri pohľade na materiál, ktorý od začiatku druhej polovice 20. storočia predstavoval pre mnohých dizajnérov nové výzvy, sa tak do popredia dostáva otázka, čo sériová výroba z plastov znamená dnes. Pozor- nosť zaujme aj fľaša *Fruttimo Aquila* od Mareka Mikovca, vystavená spoločne s prázdnu fľašou bez etikety. Predme- ty dennej potreby, ktoré bežne vidáme v regáloch supermarketov a zrazu vo vitríne múzea, takéto ich vytrhnutie z praktického prostredia narúša pohľad diváka na ne. Okrem ekologického kon- textu tak kurátori podnecujú aj úvahu o tom, či vôbec takéto predmety patria do múzea dizajnu.

Nová skúsenosť v múzeu

Kurátori sa nesústredili len na jednu polohu dizajnu, vytvorili z výstavy určitý reflexívny priestor, ktorý nabáda k úvahám o dizajne. Tomu zodpoveda- jú aj tematicky ladené sekcie. Naprí- klad vo výstavnej kóji len s hračkami sú prezentované autorské prístupy, ktoré sa v našom prostredí presadili v súvis- losti s drevenou hračkou. Príkladom je kolekcia hračiek zvierat od Václava Kautmana, autora, ktorý v päťdesiatych rokoch položil základy modernej dre- venej hračky, či predmety jeho nasle- dovníkov Mariána Hubu alebo Tibora Uhrína, autora sériovo vyrábanej dre- venej stavebnice *Gringo*. Dôležité však je, že iný prístup, konkrétne sériovú výrobu hračiek z rôznych materiálov, kurátori dávajú do kontextu s podnika- teľskou činnosťou. Vystavené plechové formičky, detské vedierka či mechanic- ké hračky, ktoré od päťdesiatych rokov vyrábala závod Tatrasmalt Pohorelá, čo bol najväčší výrobca hračiek u nás, alebo plyšové hračky z výrobného družstva Mladá Handlová bude preto divák vnímať aj ako bežný predajný tovar, a nie ako umelecký artefakt.

V sekcii Ako sa sedelo sú pre zmenu vy- stavené predmety, ktoré spája spoločná činnosť. Napríklad stolička z ohýba- ného dreva *Thonet č. 18* z 19. storočia,

ktorá sa vyrábala aj na Slovensku, konkrétne vo Veľkých Uherciach, či krčmová stolička č. 1771 z podniku Tat-ra nábytok Pravenec, kde ju vyrábali od roku 1953 a bola najprodukovanejšou stoličkou na československom trhu. Táto časť je orientovaná na pozíciu užívateľa, preto jednotlivé predmety môžu u diváka evokovať spomienky a nesleduje ich nezúčastnene. Novú skúsenosť s predmetmi však zažije aj v kapitole Proces/Experiment, kde sú spolu vystavené kresliarske návrhy, model športového automobilu, sadrová forma, okuliare z bioplastu či prototyp prepisovača, ale tiež aj finálne experimentálne produkty. Takto výstava

rozvíja úvahu nad tým, že za tvarovým riešením predmetov sú vždy schopnosti dizajnéra, ale aj technologické možnosti, najmä však poukazuje na to, že vzniku dizajnerskeho predmetu predchádza komplikovaný proces. V expozícii to názorne ilustruje proces vzniku topánok zo sedemdesiatych rokov, ktorých autorom je Ján Čalovka.

Osobitú skúsenosť napokon divák zažije aj v časti, ktorá približuje odevný priemysel na Slovensku. Kurátori sa v texte venujú odevnému odvetviu po roku 1948, poukazujú na jeho rozmach v našom prostredí. Rozhodli sa, že nevystavia len predmety, ale aj ďalší sprievodný materiál. Okrem kusov oblečenia, ktoré ušili v závodoch Vkus Bratislava, Zornica Bánovce nad Bebravou, Makyta Púchov či v Odevných závodoch kpt. Nálepku v Prešove, tu nájdeme aj dobové a módné fotografie, reklamné plagáty, kresby alebo strihy. Návštevník tak môže uvažovať o móde v kontexte širšej vizuálnej kultúry. Fakt, že dizajn možno vnímať aj ako prejav spoločnosti, napokon ukazuje výstavná kója s názvom *Móda v čase*. Kurátori tentoraz zvolili princíp porovnávania odevov a doplnkov z posledných rokov s tými z minulého storočia. Vedľa seba sa tak ocitá dámska lyžiarska bunda a zateplené nohavice z roku 2016 od firmy Zajo a lyžiarska súprava z Odevných závodov kpt. Nálepku zo sedemdesiatych rokov, alebo tiež kabelka *Pure* z roku 2017 a kabelka *Saks Fifth Avenue* zo štyridsiatich rokov. Výstava tak ilustruje, ako sa jednotlivé predmety časom zmenili, či už materiálovo, technologicky alebo strihovo, no zároveň predkladá aj otázku, aké faktory na módu vplývajú.

Pohľad do inštalácie. V sekcii *Móda v čase* kurátori porovnávajú odevy z rôznych období.



Pohľad na inštalačné riešenie výstavy. Stredom miestnosti dominuje hlavná línia s kapitolami grafického dizajnu; do postranných podkrovných priestoroch kurátori vystavili objekty produktového dizajnu.

Rozporuplný zážitok

Ukázalo sa teda, že expozícia 100 rokov dizajnu nie je tradičnou prehliadkou o slovenskom dizajne. Aj keď výstava, pokiaľ ide o povahu vystavených predmetov, dokáže osloviť aj širšiu verejnosť, keďže mnohé z exponátov oživia spomienky, no spôsobom prezentácie je určená najmä náročnejšiemu divákovi. Vyžaduje si trpezlivosť, vnímavé čítanie textov, určitý stupeň historického vzdelania a najmä – premýšľanie. V konečnom dôsledku expozícia plní rolu akejsi kritickej platformy, ráta s aktívnou účasťou diváka.

Tomu napokon zodpovedá aj priestorový dizajn výstavy, ktorý nie je iba „spes-trením“ či kulisou, ale plnohodnotným prvkom. Už po vstupe do miestnosti totiž divákovi bráni v bezproblémovému prechodu súvislým pásom stredového koridoru biely podstavec, na ktorý musí vystúpiť. Mierna komplikácia ho čaká vzápätí, ako ho prejde. Musí sa rozhodnúť, akým smerom sa vydá: môže to byť vľavo, vpravo, alebo môže sledovať líniu rovno. Ak si zvolí poslednú a zrejme najjednoduchšiu možnosť, po chvíli sa ocitne na konci miestnosti. Tu však nastávajú komplikácie. Návštevníka to totiž vedie tak, aby vybočil z „hlavnej“ línie a pohyboval sa pozdĺž postranných výklenkov, vzájomne predelených zástenami, ktoré sú venované kapitolám produktového dizajnu. To, akým smerom sa vyberie, je síce len na ňom, no na to, aby obsiahol všetky časti expozície, nemá inú možnosť, ako prechádzať cik-cak zo strany na stranu. Jeho cesta po zvyšok expozície je tak plná odbočiek, slepých uličiek. Hlavná línia sa pretrhala, predstava prehľadnej, jasnej kontinuity zanikla.

Pohyb charakterizovaný záhybmi, trhlami, zlomami, ku ktorému dochádza prostredníctvom dynamického členenia priestoru, pritom len zvýrazňuje to, o čo v samotnej expozícii po celý čas ide – poukázať na rôznorodosť a mnohovrstevnosť dizajnovej tvorby, jej komplikovanú povahu. Tým, že sa kurátori nesnažili vytvoriť jeden ústredný naratív, ale ponúkli ich viac, ukazujú, že dizajn je treba vnímať v kontexte ďalších podstatných otázok, ako napríklad – ako sú jednotlivé predmety stvárnené,

prečo vznikli, kto ich vyrobil, komu sú určené a ako sa používajú a mnoho ďalších. Napojením na spoločenské, politické, ekonomické či kultúrne súvislosti tak aj v konečnom dôsledku presvedčivo demonštrujú, že dizajn je relevantnou témou našej hmotnej kultúry a nie estetickým objektom zakonzervovaným v nepriepustnej bubline.

Napokon, takéto skúmanie vecí do hĺbky treba na záver vnímať aj v ďalšom svetle, konkrétne v tom, že expozícia bola sprístupnená v čase výročia vzniku Československa a samostatného Slovenska. Namiesto toho, aby kurátori výstavu poňali ako nostalgické spomínanie na minulosť a prijímanie jej odkazu, ako sa to v mnohých podobných prípadoch udialo a deje, totiž ukazujú, že rovnako ako vzťah k dejinám dizajnu, tak aj všeobecne vzťah k histórii môže byť rôznorodý, nikdy však nie kontinualný a neproblematiký. ■



Ján Čalovka: Proces navrhovania topánky pre ZDA Partizánske, 1977 – 1979.

Dávid Gabera je historik a teoretik umenia. Zaoberá sa umením 20. storočia a súčasným umením. Pôsobí ako výtvarný kritik a novinár.

- 1 Expozícia Slovenského múzea dizajnu 100 rokov dizajnu / Slovensko 1918 – 2018 sa nachádza v Hurbanových kasárňach na Kollárovom nám. 10 v Bratislave.
- 2 Už na výstave venovanej 20. výročiu založenia SCD bola osobitná časť výstavy – kolekcia nazvaná Dizajn v pamäti, ktorá prezentovala iniciatívu SCD týkajúcu sa založenia múzea/zbierok dizajnu prostredníctvom malej vzorky produktov, ktoré sú majetkom SCD alebo boli zapožičané zo súkromných zbierok. In: Redakcia: Výstava k výročiu. *Designum* č. 3, 2011, s. 20.
- 3 <https://100.scd.sk>. Súčasťou stálej expozície je webová stránka, ktorá návštevníkovi v digitálnej podobe približuje témy expozície, diela, dizajnérov, výrobcov, alebo školy.
- 4 Kurátori expozície: Katarína Hubová, Simona Janišová, Ľubomír Longauer, Gabriela Ondrišáková, Adriana Pekárová, Mária Rišková, Maroš Schmidt, Zuzana Šidlíková, Anna Ulahelová.
- 5 Zámer výstavy Múzeum dizajnu, prosím reprezentoval vtedajší charakter zbierok SCD, kde najvýznamnejšou zastúpenou oblasťou bola vizuálna komunikácia. V rámci produktového dizajnu tvorili významný podiel zbierky zariadenia na prenos a záznam informácií. Pojem komunikácia zároveň odkazoval na ambíciu sprostredkovať širokej verejnosti informácie o „skrytej“ práci na projekte múzea dizajnu a prizvať odbornú verejnosť do diskusie o vypracovanej koncepcii budúceho múzea. Kurátori: Maroš Schmidt, Mária Rišková, Eliška Mazalánová.
- 6 Galéria dizajnu Satelit sa nachádza v Hurbanových kasárňach na Kollárovom nám. 10 v Bratislave.

Iva Mojžišová: Škola moderného videnia.
Bratislavská ŠUR 1928 – 1939. Slovenské
centrum dizajnu, Artforum, 2013.



AJ TU MIERNY POKROK.

Desať rokov spisby
o dizajne na Slovensku

Text Zdeno Kolesár

Foto Adam Šakový, archív Slovenského centra dizajnu

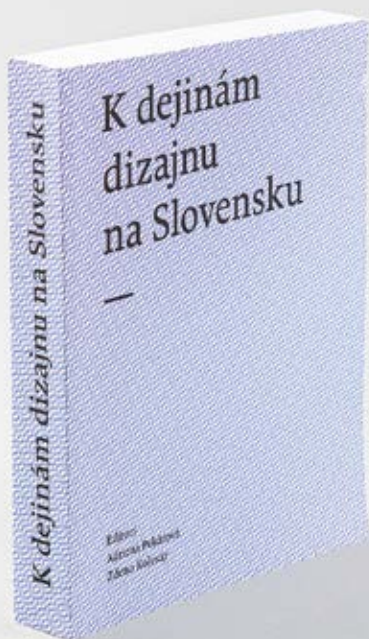
Simona Bérešová, Klára Prešnajderová,
Sonia de Puineuf (eds.): Škola ako
laboratórium moderného života.
Zborník konferencie. Slovenské
centrum dizajnu, 2020.



Komentár o tom, čo bolo na Slovensku napísané o dizajne za uplynulých desať rokov, začnime poutou Ive Mojžišovej, ktorá nás v roku 2014 opustila. Stihla ešte dokončiť monografiu o Škole umeleckých remesiel (ŠUR) v Bratislave, ktorá patrila k základným pilierom modernej (nielen) dizajnerskej tvorby na Slovensku. Zaoberala sa ňou od šesťdesiatych rokov uplynulého storočia a za ten čas analyzovala rôznorodé aspekty problematiky v mnohých odborných periodikách (za všetky spomeňme aspoň prestížny britský časopis *Journal of Design History*), o téme ŠUR prednášala doma i v zahraničí.

V úvode publikácie, ktorej plný titul znie *Škola moderného videnia – Bratislavská ŠUR 1928 – 1939*¹ definovala komplikovanú východiskovú situáciu skúmania problematiky. ŠUR v kontexte politického vývoja chvíľami „mizla“ a znova sa „vynárala“. Elementárne problémy našej výtvarnej kultúry (najmä absencia umeleckopriemyselného múzea) spôsobili, že informácie bolo treba často dohľadávať a rekonštruovať z druhostupňových zdrojov. Na tomto pozadí ešte viac vyniká bádateľský výkon, ktorého výsledok je neobyčajne plastický. Okrem úvodného vymedzenia problematiky a záverečnej úvahy o tom, do akej miery sme dnes dedičmi

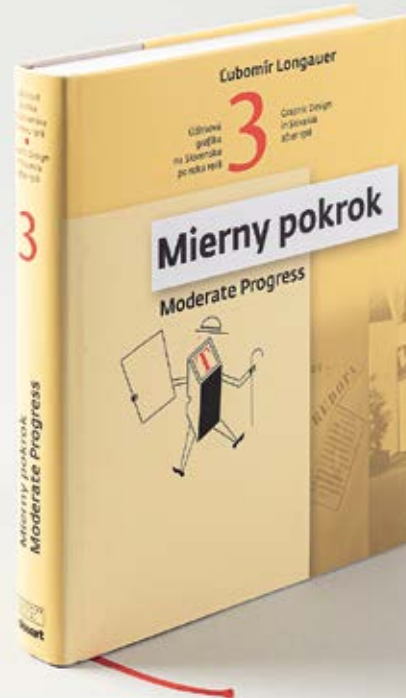
Adriena Pekárová, Zdeno Kolesár
(eds.): *K dejinám dizajnu na Slovensku*.
Slovenské centrum dizajnu, 2013.



tradície ŠUR, poskytuje kniha deväť „sklíčok mozaiky“ – relatívne samostatných, obsahovo však vzájomne poprepájaných statí zameraných na to, čo sa z histórie a odkazu Školy umeleckých remesiel javí ako najpodstatnejšie.

V závere svojej knihy vyslovila Iva Mojžišová želanie, aby sa stala východiskom pre historikov umenia a bádateľov v oblasti dejín modernej kultúry pri nasledujúcom skúmaní. Jej odkaz sa darí naplňať najmä vďaka aktivitám Slovenského múzea dizajnu SCD, ktorého vznik možno považovať za dôležitý počin aj z hľadiska publikačných výstupov uplynulého desaťročia. Múzeum de facto fungovalo vzhľadom na akvizičnú činnosť pod hlavičkou Slovenského centra dizajnu už niekoľko rokov, kým bolo de iure v roku 2014 zaradené do registra slovenských múzeí. Získalo tiež archív Ivy Mojžišovej a venovalo sa systematickému dopĺňaniu informácií o ŠUR. V roku 2018 zorganizovalo o škole na Bratislavskom hrade obsiahlu výstavu. Nebáť sa moderny! s novým relevantným materiálom vrátane rekonštrukcií artefaktov podľa dochovanej dokumentácie. Sprievodca expozíciou priniesol texty venované histórii ŠUR a jej oddelení od deviatich autorov.² V nadväznosti na výstavu vyšiel tiež

zborník z medzinárodnej konferencie *Škola ako laboratórium moderného života*³ zameranej najmä na varianty reformných pokusov v umeleckopriemyselnom školstve strednej Európy prvej polovice 20. storočia a na ich priestorovo-historickú kontextualizáciu. Ide o autentický príspevok k snahám o zviditeľnenie prínosu viacerých inovatívne zameraných vzdelávacích inštitúcií stojacich doteraz v tieni slávneho Bauhausu. Dôraz na pragmatickú dielenskú výučbu a vnímanie reformy umeleckého školstva ako súčasť široko zameraných modernizačných hnutí totiž neboli jeho výsadou do takej miery, ako sa to doteraz vďaka „marketingovej“ zdatnosti Bauhausu javilo. Príspevky autorov z Rakúska, Maďarska, Nemecka, USA, Česka a Slovenska potvrdili, že umeleckopriemyselné hnutie „prepájalo na úrovni koncepcií i kontaktov jednotlivé školy v skúmanom regióne, ktoré sa svojou organizačnou štruktúrou, programom a vývojom mohli výrazne odlišovať“ (s. 23). V tomto rámci publikovala Klára Prešnajderová plody prebiehajúcich výskumov problematiky ŠUR a v období písania tohto bibliografického komentára sa do tlače pripravuje publikácia viacerých autorov, ktorá by mala poskytnúť komplexný obraz ŠUR v širšom medzinárodnom kontexte.



Lubomír Longauer: *Úžitková grafika na Slovensku po roku 1918. 3. časť. Mierny pokrok*. Slovenské centrum dizajnu, vydavateľstvo Slovart, 2020.

Iva Mojžišová prispela aj do publikácie *K dejinám dizajnu na Slovensku*.⁴ Pripravovala sa v období intenzívnych snáh o zriadenie špecializovanej inštitúcie zameranej na zbieranie artefaktov úžitkových výtvarných disciplín s ambíciou „v rovine teoretickej reflexie byť pendantom umeleckopriemyselného múzea“ (s. 7). Antológia sčasti ponúka aktualizované staršie texty s cieľom sústrediť často už ťažko dostupné informácie roztratené po rôznych periodikách, príležitostných tlačiarňach či konferenčných zborníkoch. Prevažujú však texty špeciálne pripravené pre túto publikáciu. Podieľalo sa na nej 22 autorov reprezentujúcich niekoľko generácií historikov dizajnu. Rôznorodá bola aj povaha jednotlivých textov: od monografických štúdií venovaných tvorbe jediného dizajnéra po syntetické pohľady na dlhé úseky histórie, od konzekventných vedeckých analýz po eseje s výrazne osobným pohľadom na skúmanú problematiku. Jednotlivé príspevky publikácie rozdelené do štyroch kapitol rámcovaných historickými medzníkmi zahrnuli obdobie 19., 20. a počiatku 21. storočia. Iva Mojžišová sa napríklad v rámci príspevku o ŠUR zamerala na vzťah Josefa Vydru k pionierovi kinetického umenia Zdeňkovi Peškovi a na nerealizovaný projekt ŠUR



ako školy spájajúcej výtvarné umenie a dizajn s divadlom, filmom a hudbou. Z ďalších príspevkov spomeňme text Zuzany Labudovej venovaný zárodkom dizajnerskeho školstva na Slovensku, komentár Marty Herucovej k histórii a produkcii firmy Sandrik v Dolných Hámroch, analýzu kolekcie výstavných plagátov Východoslovenského múzea v Košiciach z medzivojnového obdobia Dagmar Poláčkovej, štúdiu Silvie Seneši Lutherovej venovanú československému nábytku a obytnému interiéru toho istého obdobia, syntetický pohľad na slovenskú keramiku 20. storočia Štefana Oriška a stať Nade Kančevovej venovanú zberateľstvu „neelitných“ kultúrnych artefaktov.

K osvetleniu dejín slovenského grafického dizajnu výrazným spôsobom prispel Ľubomír Longauer, bojovný zástanca založenia múzea dizajnu a zberateľ, ktorý mu prenechal dôležité dokumenty. Od roku 2011 publikoval tri zväzky *Úžitkovej grafiky na Slovensku po roku 1918*.⁵ Práve z dôvodu, že donedávna u nás neexistovalo umeleckopriemyselné múzeum, sa Ľubomír Longauer na rozdiel od zahraničných kolegov – píšucich grafických dizajnérov – venuje aj základnému výskumu, ktorého plodom sú okrem iného objavy zabudnutých postáv histórie

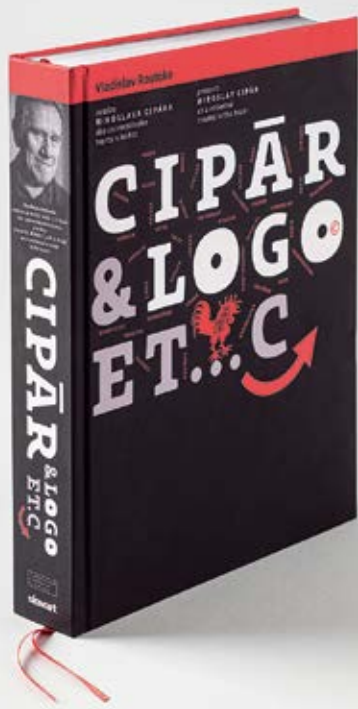
grafického dizajnu na Slovensku. Longauer rezignuje na konštruovanie pointovaných syntéz a popisuje realitu slovenskej úžitkovej grafiky a jej tvorcov v ich rozporuplnosti, kostrbatosti a premetoch. S neutrálnym odstupom hodnotí autorov, ktorí sa podriaďovali politickej moci či nízkym záľubám svojich chleboborcov. Analyzuje ich tvorbu dôkladne – tu vyzdvihne výnimočný výkon inak priemerného autora, tam zasa poukáže na to, že tvorba kánonizovaných osobností slovenského umenia nebola vo všetkých svojich prejavoch skvelá. Na rozdiel od dnes bežného termínu „grafický dizajn“ uprednostňuje označenie „úžitková grafika“ s cieľom, aby do zorného uhla svojich publikácií zahrnul aj ilustračnú tvorbu (vrátane efemér ako karikatúry a kreslené vtipy). I v tomto je jeho bádateľský prístup výnimočný a neobyčajne široko rozkročený.

V prvom zo zamýšľaných siedmich zväzkov sa zamerail na konzervatívnejšie orientovaných tvorcov aktívnych v období prvej republiky, pričom mnohí boli ešte činní nielen počas vojnového slovenského štátu, ale aj v povojnovom období. Druhý zväzok je venovaný paralelne sa vyvíjajúcemu modernizmu okolo Školy umeleckých remesiel v Bratislave (Ľudovít Fulla,

Zdeněk Rossmann a d.). Ľubomír Longauer konštatuje, že vývoj na Slovensku vzhľadom na dobiehanie zmeškaneého prebiehal v paralelných prúdoch: avantgarda sa začala rozvíjať v období, keď aj konzervatívny prúd bol ešte len v rozbehu.

Nateraz ostatný tretí zväzok rozširuje pohľad na okruh Školy umeleckých remesiel. Osobitnú pozornosť venuje „zabudnutému modernistovi“ Ladislavovi Csáderovi aj doteraz prakticky neznámym prácam Vladimíra Bahnu a Juraja Stanka. Súčasťou publikácií sú medailóny výtvarníkov, z ktorých sa niektorí dominantne, iní však len menšou časťou svojej tvorby zamerali na úžitkovú grafiku. Ich prehľadné usporiadanie a najmä komentované kalendária života a tvorby poskytujú o každom z vybraných autorov množstvo cenných informácií.

Ľubomír Longauer sa tiež podieľal na obsiahlej publikácii *Typografia a dizajn písma na Slovensku. Začalo to Cyrilom a Metodom*⁶ pripravenej pri príležitosti rovnomennej výstavy v galérii Satelit. Longauerov text s úvodnou poctou veľkomoravskému Cyrilovi ako ideovému otcovi slovanskej písmotvorby načrtáva vývoj typografie na Slovensku od Martina Benku po



Vladislav Rostoka: CIPĀR & LOGO. ET...C.
Slovenské centrum dizajnu,
vydavateľstvo Slovart, 2020.

aktuálnych tvorcov a opäť ponúka ob-
siahly obrazový materiál a faktografic-
ké medailóny jednotlivých osobností.
Nasledujúca stať Pala Bálika sa domi-
nantne venuje východiskám a vývoju
digitálnej tvorby písma s počiatkami
v „pionierskych“ prácach Andreja
Krátkeho, pokračovaniu v tvorbe Petra
Biľaka, Daniela Markoviča, Jána Filíp-
ka, Ondreja Jóba a ďalších s vyústením
do vzniku Laboratória typografie na
bratislavskej Vysoké škole výtvarných
umení, ktoré vychováva špecializova-
ných dizajnérov písma. Aj túto časť
publikácie sprevádzajú relevantné prí-
klady dizajnu a informácie o autoroch.
Mária Rišková sa potom zamerala na
experimentálne polohy tvorby sloven-
ských grafických dizajnérov.

K píšucim grafickým dizajnérom sa
v nedávnom období zaradil Samuel
Čarnoký, ktorého zásluhou vzniklo na
Fakulte umení Technickej univerzity
v Košiciach ďalšie ohnisko vzdelávania
dizajnérov písma. V roku 2014 vydal
publikáciu *Neón a reklamná typografia
do roku 1989 na východe Slovenska*⁷,
zmapoval v nej miznúce reklamné
písmo vo verejnom priestore z obdo-
bia od konca päťdesiatych do začiatku
deväťdesiatych rokov 20. storočia vo
východoslovenskom regióne. O šty-
ri roky neskôr sa detailne venoval

digitalizovanému písmu na Slovensku,
uviedol ho do širších historických sú-
vislostí a venoval sa jeho presahom do
medzinárodného kontextu. V úvodnej
statii knihy s hlavným titulom *Fonts SK*⁸
Ľubomír Longauer komentuje zárodky
domácej tvorby písma a osobitne sa
venuje obdobiu, keď okruh jeho štú-
dentov na bratislavskej Vysoké škole
výtvarných umení v deväťdesiatych
rokoch uplynulého storočia vytváral
podhubie, z ktorého neskôr vyrástli
zrelé plody. V ďalších kapitolách Sa-
muel Čarnoký načrtáva staršiu históriu
slovenskej písmotvorby, venuje sa za-
kladateľskej generácii digitálnej tvorby
písma (už spomínaní Andrej Krátky,
Peter Biľak a ďalší) a ďalším pribúdajúcim
profesionálom, vďaka ktorým vzniká
relatívne bohatá štruktúrovaná scéna
dizajnu písma, počínajúc textovými
a končiac experimentálnymi pís-
mami „na jedno použitie“. Čarnoký
ich komentuje, porovnáva, ilustruje
príkladmi s odkazmi na druhú časť
publikácie, v ktorej sú vybrané písma
detailnejšie predstavené. Poukazuje
na neraz prekvapujúce inšpirácie
mladých dizajnérov staršou domácou
tvorbou, skúma podiel vzdelávacích
inštitúcií na konštituovaní horizontu
navrhovania písma. Nasleduje 250
príkladov písom použitých v sadzbe
a rozhovory s vybranými dizajnérmami.

Nina Veselá-Cohen a Mária Rišková (eds.):
Plocha a priestor v dizajne/Milan Veselý.
Slovenské centrum dizajnu,
vydavateľstvo Slovart, 2019.



Aj v medzinárodnom priestore je bežné,
že vzhľadom na špecifiká grafického
dizajnu sa venujú jeho analýzám prak-
tici. V prípade produktového dizajnu
sú aktivity tohto druhu redšie. Nie je to
inak ani na Slovensku a z okruhu takto
zameraných autorov pravidelne publi-
kuje najmä Tibor Uhrín. Z prepojenia
praktických skúseností a teoreticko-his-
torických poznatkov pramení autentický
pohľad na úžitkovú tvorbu, ktorý uplat-
nil už v celom rade textov. V roku 2012
vyšla jeho kniha *Drevo, dizajn a tradícia*.⁹
Ako naznačuje titul, ústrednou témou
knihy je drevo, ktorému sa vo svojej
dizajnerskej tvorbe intenzívne venuje.
V publikácii analyzuje tradičné výrobné
techniky a konfrontuje domáce postupy
a materiály s tými, ktoré sa uplatnili
v iných krajinách. Prekračuje pritom
obvyklý romanticko-folkloristický prí-
stup, stiera hranice a tematizuje presahy
tradičného remesla a súčasného dizajnu.
Ponúka presahy od komentárov kon-
krétnych technických riešení až k úva-
hám o zmysle plodov ručnej práce pre
súčasného človeka či podiele tradície na
humánnej podstate človeka. V kontexte
dizajnu dokazuje, že remeselné tradície
sa v spojení s inovatívnym dizajnerským
myslením stávajú efektívnym nástrojom
posúvajúcim úžitkovú tvorbu do polôh,
ktoré by pre konvenčne chápaný priemy-
selný dizajn boli sotva dosiahnuteľné.



Lubomír Longauer: Úžitková grafika na Slovensku po roku 1918. Mierny pokrok. 3. časť. Slovenské centrum dizajnu, vydavateľstvo Slovart, 2020.



Nina Veselá-Cohen a Mária Rišková (eds.): Plocha a priestor v dizajne/Milan Veselý. Slovenské centrum dizajnu, vydavateľstvo Slovart, 2019.

K neobyčajne plodným autorom odbornej literatúry sa v uplynulom desaťročí zaradila Zuzana Šidlíková. Aj ona môže zúčtovať praktické skúsenosti, keďže absolvovala vysokoškolské štúdium odevného dizajnu, ale vyštudovala tiež dejiny umenia. Metódy jej písania, pri ktorom využíva archívne bádanie, sú skôr blízke precíznej kunsthistorii. Dobrým príkladom môže byť *Móda na Slovensku v medzivojnovom období (1918 – 1939)*¹⁰ z roku 2011. Viaceré kapitoly tejto knihy predstavujú v našom kontexte prvovýstupy. Zameriavajú sa na typológiu odevnej tvorby so špecifickým ohľadom na Slovensko, slovenský textilný a odevný priemysel, významné módné domy, ale napríklad aj na módnú kresbu a na spôsoby prezentácie módy v reklame. Po tomto titule nasledovali ďalšie, spomeňme z nich aspoň *Stratenú (m)ÓDU*¹¹, ktorá skúmaným časovým výsekcom nadväzuje na vyššie spomínanú knihu. Obdobie rokov 1945 – 1989 u nás aj v odevnom dizajne výrazne poznačil ideologický tlak, v jeho priebehu sa však stratégie aj realita odievania „socialistického človeka“ výrazne menili. Zuzana Šidlíková z anonymnej šedi odevných podnikov vyniesla na svetlo osobnosti módnjej tvorby aj tých, ktorí sa na jej prezentácii podieľali (editorky, manekýny, krajčírky, fotografi a d.).

V sledovanom období vyšlo na Slovensku niekoľko knižných monografií venovaných významným dizajnerským osobnostiam. Vladislav Rostoka editoval, precízne graficky upravil a z veľkej časti opatril textami publikáciu o graficko-dizajnerskom diele všestranne zameraného výtvarníka Miroslava Cipára.¹² Obrazovo bohatá publikácia impozantných rozmerov prezentuje Cipárove značky, symboly, logotypy, knižnú tvorbu, ilustrácie a ďalšie práce. Spreádzajú ich state Fedora Krišku, samotného Miroslava Cipára a ďalších.

Bohumír Bachratý, Nina Veselá-Cohen a Mária Rišková zostavili monografiu Milana Veselého, grafického dizajnéra s početnými realizáciami v oblasti výstavníctva. Veselý spolupracoval vizuálnu identitu divadelných aj filmových diel, hlbokú stopu zanechal v oblasti knižného dizajnu. Pod texty publikácie zamerané na vývoj Veselého kariéry a jednotlivé oblasti jeho dizajnerských aktivít sa podpísal najmä Bohumír Bachratý, kratšie príspevky pridal ďalší autori.

Publikácia s titulom *Art dizajn. František Burian a študenti*¹³ sa venuje výraznej osobnosti dizajnéra a dlhoročného pedagóga bratislavskej Vysokej školy výtvarných umení a zlínskej filiálky

Vysokej školy umleckoprůmyslovej v Prahe. Burian sa posúval od navrhovania strojov a menších produktov cez výskumné projekty ku konceptuálnym polohám dizajnu a v našich končinách etabloval art dizajn. Na obsahu publikácie ilustrovanej prácami Františka Buriana a jeho študentov sa okrem editorov textovo podieľali Viera Kleinová, Maroš Schmidt a Lucie Šmardová.

Tibora Uhrína sme spomínali ako píšuceho dizajnéra. V roku 2019 vyšla monografia o jeho dizajnerskej tvorbe s podtitulom *Forma spríjemňuje funkciu*¹⁴, na ktorej sa okrem editora (autora týchto komentárov) podieľali textami Viera Kleinová, Zuzana Labudová, Naďa Kančevová, Nicoló Ceccarelli, Silvia Bárdová a ďalší. Zamerali sa na Uhrínove dizajnerské realizácie, dlhoročnú pedagogickú a publikačnú činnosť aj zberateľskú vášeň.

V knižnej produkcii o dizajne na Slovensku prevažujú tituly venované histórii. Teóriu dizajnu zastupuje v uplynulom desaťročí napríklad dvojdielna publikácia Eleny Farkašovej a Ľudovíta Petráskeho *Design – teória a metodológia*.¹⁵ Autori sa okrem iného zaoberajú zmenami v postavení a poslaní dizajnu v súvislosti s vývojom digitálnych technológií, detailne tiež analyzujú aspekty



Vladislav Rostoka: CIPÁR&LOGO.ET...C.
Slovenské centrum dizajnu,
vydavateľstvo Slovart, 2020.



dizajnerskej kreativity. Ako nevyhnutnú súčasť osobnostnej charakteristiky úspešného dizajnéra vyzdvihujú multiprofesionalitu: „Stieranie hraníc a presahy medzi disciplínami dizajnerskej tvorby, ako aj medzi odbormi (ekonóm, politik, architekt, dizajnér, filozof, scénograf...) je všeobecným javom súčasnosti.“ (zv. 1, s. 57). Posun smerom k otvorenosti a priznanému relativizmu zvolených riešení chápu ako dôležitú súčasť praktických aj teoretických aktivít v oblasti dizajnu: „Pre dizajn je príznačné, že prekračuje metodické hranice aj teoretické poznatky, skúma viaceré pravdy a rôzne verzie budúca. Ide o dynamický, improvizovaný proces, ktorý reaguje na vzniknuté situácie a veľmi často vytvára nové vedomosti či postupy priamo v dizajnerskom procese.“ (zv. 2, s. 30).

Viaceré state knihy Eleny Farkašovej a Ľudovíta Petráskeho podčiarkujú význam etických zásad a zodpovednosti dizajnerskej profesie. Apelom na zmenu paradigmy dizajnu, spočívajúcu v presune jeho orientácie od podporovania ekonomického rastu v službách konzumu k akcentovaniu autentických ľudských potrieb, sa názorovo zhodujú s kolektívom vedeným Veronikou Kotradyovou, ktorý vydal publikáciu *Dizajn s ohľadom na človeka*¹⁶. Ide

o preklad anglického *human centered design*. Editorka zásadnú dilemu súčasného dizajnu v úvode vymedzuje nasledovne: „To, či vytvárame podporné prostredie pre vývoj človeka, pre jeho zrenie, alebo ho skôr len zvädzame na chodníčky konzumu a naháňame sa za stále lepšími a módnejšími ikonami, pre ktoré by nás 'tí druhí' obdivovali, je závažná vec a je v našej moci to ovplyvniť oboma smermi.“ (s. 10). Následne sa dvanásť autorov z rôznych perspektív zameriava na problémy interakcií ľudí, úžitkových predmetov a prostredia s akcentom na humanizáciu dizajnu. Obhajobou „dizajnu s ohľadom na človeka“ prispeva Veronika Kotradyová aj do ďalšej kolektívnej publikácie *SLOW/SLOV*¹⁷ rámcovo zameranej na dizajn pre trvalo udržateľný rozvoj. Slovná hračka titulu odkazuje na civilizačné zvoľnenie strategicky dôležité pre udržateľnosť a na Slovensko, na ktoré sa publikácia najmä vo vybraných realizáciách vzťahuje. Úvodný text Kataríny Laukovej Zajíčkovej a Zuzany Šebekovej spresňuje, že slow-dizajn „kladie dôraz najmä na výrobu využívajúcu lokálne materiály, technológie, tradície a skúsenosti“ (s. 9). Krátkodoché vlastnenie nahrádza silnou väzbou užívateľa k úžitkovému predmetu a zmena tem- pa sociálnej interakcie má potenciál jej

skvalitnenia. Rôznorodým aspektom súvisiacich riešení sa následne venuje osem autoriek.

Je iste potešiteľné, že otázkam udržateľnej civilizačnej dynamiky na Slovensku sa venuje čoraz viac autorov, predovšetkým z okruhu mladšej generácie. Patrí k nim aj Pavol Capík, ktorý zostavil antológiu venovanú tejto problematike s titulom *Udržateľný rozvoj v kultúrnej a kreatívnej praxi*.¹⁸ V úvodnom texte zdôrazňuje potrebu opustiť atomizáciu stratégií viazaných na uzavretosť profesií. Nahradiť by ju mala otvorenosť, dialóg expertov aj neexpertov a spolupráca nad rámec jednotlivých disciplín. Rôznorodo zamerané sú aj príspevky dvanástich autorov z Česka a Slovenska pokrývajúce oblasť teórie aj praxe, dizajnu aj voľnej tvorby. A bez ambície zahrnúť všetky počiny v tejto oblasti spomeňme ešte katalóg k výstave *Human by Design*¹⁹. Výstava bola prezentovaná okrem galérie Satelit aj vo viedenskom MAKu v rámci renomovaného bienále dizajnu, architektúry a umenia (Vienna Biennale for Change). Mária Rišková sa v ústrednom texte zameriava na stratégie udržateľnosti (ohľaduplné materiály, opravovanie namiesto vyhadzovania, bezodpadovú recykláciu, alternatívny životný štýl ad.), ktoré výstava prezentovala v praxi.



Farebná šed. Katalóg výstavy.
Slovenské centrum dizajnu, 2016.



Nebáť sa sprievodcu. Sprievodca výstavou.
Katalóg výstavy Nebáť sa moderny!
Slovenské centrum dizajnu, 2018.



Human by Design – Sonda do
sociálnych a metodologických
inovácií v dizajne. Katalóg výstavy.
Slovenské centrum dizajnu, 2019.

Formát tohto textu umožnil aspoň krátke glosovanie knižných publikácií, pri ďalších prírastkoch nedávnej spisby o dizajne na Slovensku, žiaľ, už pôjde len o strohý výpočet počínov, ktoré by si zaslúžili detailnejší pohľad. Ide napríklad o ďalšie materiály pripravené Slovenským múzeom dizajnu. Za všetky spomeňme katalóg *Farebná šed' – Buntés Grau* (2016) dokumentujúci dlho zanedbávaný základný výskum „socialistického“ dizajnu, ktorému sa múzeum intenzívne venuje.

Pozornosť si zaslúžia tiež texty katalógov pravidelných prehliadok, ako sú Národná cena za dizajn, Trienále plágu Trnava a Kruhy na vode pripravovaných Slovenským centrom dizajnu, Galériou J. Koniarka v Trnave v spolupráci s Vysokou školou výtvarných umení v Bratislave a Ústredím ľudovej umeleckej výroby.

Niekoľko publikácií zameraných na dizajn pripravila ako sprievod svojich výstav Slovenská národná galéria. Dizajnérská profesia sa v strednej Európe formovala v období biedermeieru, takže v tomto kontexte má svoje miesto aj výstava z roku 2015 Biedermeier pokrývajúca toto obdobie. V jej katalógu sa úžitkovej tvorbe venovali Silvia Seneši Lutherová a Jana

Švantnerová. Z novších dejín dizajnu spomeňme výstavu Na zdravie! Na dizajn! (2012) venovanú histórii, produktom a dizajnérom sklárne RONA v Lednických Rovniach s textami Dagmar Poláčkovej a Vladimíry Büngerovej a state Viery Kleinovej a Zuzany Šidlíkovej v katalógu výstavy Nech šije! (2017) zameranej na módu na Slovensku v rokoch 1945 – 1989.

Pozoruhodné texty možno nájsť aj v zborníkoch a efemérach vydávaných pri príležitosti podujatí ako Dizajnvíkend (od roku 2013 Bratislava Design Week), Denamit Design Days, Visible Data a d., ktoré sa s výnimkou toho prvého vyšli v niekoľkých edíciách a potom zanikli. Platí to aj o festivale autorských projektov grafického dizajnu SELF. K jeho prvému ročníku vyšiel katalóg s pomerne obsiahlymi komentármi prezentovaných prác a s textami kurátoriek Ľubice Segečovej, Evy Kašákovéj a Márie Riškovej, ktoré objasňujú zmysel a význam realizácií v totálnej réžii grafických dizajnérov.

Obísť nemožno ani časopisy. Na prvom mieste prirodzene špecializovaný *Designum*. Do roku 2013 vychádzal v menšom formáte šesťkrát ročne, potom vo väčšom ako kvartálnik. Prináša aktuálne recenzie podujatí

a kníh, profiley osobností či dizajnérskych zoskupení, ale aj obsiahlejšie štúdie s poznámkovým aparátom, aké zvyknú byť publikované v recenzovaných periodikách, medzi ktoré (iste aj pre zdĺhavosť recenzných konaní) *Designum* zatiaľ nepatrí. Spomeňme aspoň príspevky Jany Oravcovej k u nás málo frekventovanej revízii podielu žien na profile dizajnu, články Maroša Schmidta k histórii domáceho priemyselného návrhárstva a texty Sonie de Puineuf zamerané na medzinárodnú dizajnérsku scénu.

Texty o problematike dizajnu, najmä toho, ktorý sa viaže na tradičné domáce techniky a materiály, pravidelne ponúka časopis *Remeslo-Umenie-Dizajn*. Zmienku si zaslúži tiež *Denník N*, v ktorom vyšlo viacero článkov o aktuálnom dizajne aj jeho histórii.

Napokon pripomeňme texty publikované na internete. Pionierom v tomto smere bol na Slovensku portál designby.sk, ktorý sa zamerával najmä na aktuálne informácie s ambíciou „rozšíriť povedomie predovšetkým o slovenských autoroch pôsobiacich nielen na Slovensku, ale aj v zahraničí.“ V perspektíve širších súvislostí sa na problematiku dizajnu a architektúry zameriava online časopis *MAG D A*. V troch stĺpcoch



ponúka aktualitu, hlbšie ponorenie informácie a analytické texty a eseje v záujme „reflektovať realitu v celej jej komplexnosti a rozporoch“.

Celkovo možno azda posuny v kvalite textov publikovaných na Slovensku o dizajne za uplynulých desať rokov charakterizovať haškovsko-longauerovským „miernym pokrokom“. Ak by sme naše publikačné aktivity porovnali napríklad so susedným Českom, nedopadli by sme veľmi dobre, veď len knižná produkcia pražskej „Umprumky“ je objemom porovnateľná s celou slovenskou. Na druhej strane sa náš špecializovaný časopis dožíva už 27. narodenín, čo nám Česi bez porovnateľného periodika môžu závidieť. A nový potenciál dáva spíše o dizajne vznik múzea dizajnu. Nie je teda dôvod výskať, ale ani žaliť.

Záverom sa chce autor ospravedlniť všetkým, ktorých práce prehliadol alebo pre obmedzený formát článku komentoval príliš stručne. ■

Zdeno Kolesár pôsobí na Katedre teórie a dejín umenia Vysoké školy výtvarných umení v Bratislave a v Kabinete teoretických štúdií Fakulty multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáša Baťu v Zlíne. Venuje sa najmä dejinám dizajnu.

Knižne vydal dve české a dve slovenské vydania publikácie *Kapitoly z dejín dizajnu* (1998 – 2009), *Kapitoly z dejín grafického dizajnu* (2006), *Historia projektowania graficznego* (spoluautor Jacek Mrowczyk, (2018), je editorom publikácií *K dejinám dizajnu na Slovensku* (2013), *Art dizajn. František Burian a študenti* (2017) a *Tibor Uhrín. Forma spríjemňuje funkciu* (2019). Publikuje v domácich a zahraničných odborných periodikách.

- 1 Mojžišová, Iva: *Škola moderného videnia*. Bratislavská ŠUR 1928 – 1939. Bratislava : Artforum a Slovenské centrum dizajnu, 2013.
 - 2 Longauer, Lubomír, Prešnajderová, Klára (eds.): *Nebáť sa sprievodcu. Sprievodca výstavou*. Bratislava : Slovenské centrum dizajnu, 2018.
 - 3 Bérešová, Simona, Prešnajderová, Klára, Puineuf, Sonia de: *Škola ako laboratórium moderného života*. Bratislava : Slovenské centrum dizajnu, 2020.
 - 4 Pekárová, Adriana, Kolesár, Zdeno (eds.): *K dejinám dizajnu na Slovensku*. Bratislava : Slovenské centrum dizajnu, 2013.
 - 5 Longauer, Lubomír: *Úžitková grafika na Slovensku po roku 1918*. 1. časť. *Modernosť tradície*. Bratislava : Slovart, 2011.
- Longauer, Lubomír: *Úžitková grafika na Slovensku po roku 1918*. 2. časť. *Výzliekanie z kroja*. Okruh Školy umeleckých remesiel. Bratislava : Slovart a Vysoká škola výtvarných umení, 2014.
- Longauer, Lubomír: *Úžitková grafika na Slovensku po roku 1918*. 3. časť. *Mierny pokrok*. Bratislava : Slovenské centrum dizajnu a Slovart, 2020.

- 6 Longauer, Lubomír, Bálík, Palo, Stankoci, Stanislav, Rišková, Mária: *Typografia a dizajn písma na Slovensku. Začalo to Cyrilom a Metodom*. Bratislava : Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave a Slovart, 2013.
- 7 Čarnoký, Samuel, Sinčák, Radoslav: *Neón a reklamná typografia do roku 1989 na východe Slovenska*. Košice : Samuel Čarnoký, 2014.
- 8 Čarnoký, Samuel: *Fonts SK. Dizajn digitalizovaného písma na Slovensku / Digitised type design in Slovakia*. Bratislava : Slovenské centrum dizajnu, 2018.
- 9 Uhrín, Tibor: *Drevo, dizajn a tradícia*. Bratislava : Ústredie ľudovej umeleckej výroby, 2012.
- 10 Šidlíková, Zuzana: *Móda na Slovensku v medzivojnovom období (1918 – 1939)*. Bratislava : Slovart, 2011.
- 11 Šidlíková, Zuzana: *Stratená (m)ÓDA. Odevná kultúra na Slovensku v rokoch 1945 – 1989*. Bratislava : Slovart, 2017.
- 12 Rostoka, Vladislav: *CIPĀR&LOGO. ET...C*. Bratislava : Slovenské centrum dizajnu a Slovart, 2020.
- 13 Kolesár, Zdeno, Laššák, Marián (eds.): *Art dizajn. František Burian a študenti*. Bratislava : Slovart a Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, 2017.
- 14 Kolesár, Zdeno (ed.): *Tibor Uhrín. Forma spríjemňuje funkciu. Form Mellow's Function*. Košice : Dive buki, 2019.
- 15 Farkašová, Elena, Petránky, Ľudovít: *Design – teória a metodológia 1, 2*. Zvolen : Technická univerzita vo Zvolene, 2020.
- 16 Kotradyová, Veronika (ed.): *Dizajn s ohľadom na človeka. Humanizácia mikroprostredia*. Bratislava : Slovenská technická univerzita v Bratislave, 2015.
- 17 Lauková Zajíčková, Katarína, Šebeková, Zuzana, Trnovská, Katarína (eds.): *SLOW/SLOV*. Bratislava : just plug_in, 2013.
- 18 Čapík, Pavol (ed.): *Udržateľný rozvoj v kultúrnej a kreatívnej praxi*. Košice : Technická univerzita v Košiciach, 2020.
- 19 *Human by Design. Sonda do sociálnych a metodologických inovácií v dizajne*. (Kat. výstavy). Bratislava : Slovenské centrum dizajnu, 2019.

Text redakcia

Pri príležitosti Roku slovenského dizajnu sme pripravili výber dvanástich mimoriadnych písiev spolu s ich príbehmi, ktoré navrhli slovenskí dizajnéri alebo vznikli na Slovensku od počiatku digitálnej tvorby písma. O výber sa postarali Palo Bálik, Samuel Čarnoký a Michal Tornyai na základe týchto zhodných kritérií: kvalitné prevedenie, inovatívny prístup, domáci a medzinárodný ohlas vrátane ocenení, rozsah a popularita používania písma doma a vo svete, lokálny prínos do globálnej písmareskej scény. Písma budeme počas tohto roka prezentovať prostredníctvom nadpisov v jednotlivých číslach časopisu *Designum*. V tomto čísle predstavujeme tretiu trojicu písiev od Petra Biláka (History), Andreja Dienesha (Fazeta) a Vojtecha Rumana (Pressburger).

**Vzorník k písmu History,
Typotheque, 2008.**

Fazeta – ukážka , AdTypo, 2014.



LAKIERNICTVO A MALIARSTVO PÍSMÁ

RUDA STRBÁČEK
PRIJÍMA VŠETKY PRÁCE DO OBORU SPADAJÚCE

BRÜDER
FISCHBACH

MALIARSTVO IZIEB A PÍSMÁ

SCHILDERMÄLER
ANSTREICHER

CIMFESTÖK ÉS MÁZOLÓK

BRATISLAVSKÁ MESTSKÁ ELEKTRÁRŇA

SIEMENS
SCHUCKERT

CHEMICKÁ ČISTIAREŇ BARVIAREŇ A PRÁDEĽŇA

APOLLO

PREMIER MOTOROIL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

CZÉRNAGYÁR

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Dvojstrany zo vzorníka
písma Pressburger.

Katalóg Graduation
Projects, 2011 – 2012,
dizajn: Filip Blažek, 2012.

Vzorník k písmu History,
Typotheque, 2008.

PRVOTRIEDNA CUKRÁRŇA BOHUMIL MYŠÁK

STOLLWERCK
CACAO

CSOKOLADE

34 VOJTECH RUMAN
PRESSBURGER: UNIVERZÁLNY
TITULKOVÝ GROTESK

VÝTEČNÉ BUDEJOVICKÉ PIVO

PRVOTRIEDNÁ LAMNÁ KUCHYŇA A PRÍRODNÉ VÍNA

PRESSBURGER
P R E B U R G E R
P R E B U R G E R
P R B U R G R
P R B R G R
R B R R

2D SK GC
Katedra vizuálnej komunikácie, Vysoká škola
výtvarných umení, Bratislava



Nádherné pre históriu Bratislavy a najmä pre typografiu bečne používanú
začiatkom 20. storočia vytvorili základ pre bakalársku prácu, cieľom ktorej bolo
vytvoriť displejové písmo inšpirované ručne maľovanými nápsmi nájdenými
na fotografiách starej Bratislavy. Výsledkom je písmo Pressburger. Okrem
verzií, minuscúl a číselných znakov písmo obsahuje najmä množstvo
alternatívnych znakov, takmer pre každý jeden znak, poskytujúcich veľa
možností jeho využitia a radosti z práce. Alternatívne znaky sú tiež odkazom na
neznámych písomníkov a zároveň symbolicky reprezentujú diverzitu mesta
súčasnosti. Písmo má obrovský potenciál v komplexných vizuálnych systémoch
a v budúcnosti sa môže stať súčasťou dynamicky vizuálnej identity Bratislavy.

6 LAYERED SAMPLES

TURKEY CUTS TIES OVER SPELLING MISTAKE

04 + 10

FOUR FLIES MURDERED IN BAKERY

05 + 10

CEASEFIRE DEAL AFTER FONT WARS

13 + 12

SEX, POLITICS & ROCK'N'ROLL

03 + 09

GARAMOND TO RUN IN SECOND ROUND

07 + 06

DIDOT BACKLASH IN HINTING ROW

02 + 08

PELICANS VOTE TO LEAVE FLORIDA

04 + 11

QUARANTINED FONTS GIVEN ALL-CLEAR

14 + 15

MICROSOFT CONTESTS \$20 FINE

01 + 17

HISTORY

Autor Peter Biľak

Rok 2008

Text Palo Bálik

Vznik a vývoj ambiciózneho písmového projektu History má, ako už názov napovedá, celkom slušnú históriu. Peter Biľak na ňom začal pracovať ešte počas svojho štúdia na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave pod názvom Decoratica (1994), ktorý bol inšpirovaný rôznymi tvarmi toskánskych serifov a ich vrstvením na seba. Tento projekt však zostal nedokončený hlavne z dôvodu vtedajších technologických limitov. O pár rokov neskôr sa myšlienka historického menenia štýlov dizajnu písma objavuje v Biľakovom návrhu s názvom History v súvislosti s projektom Twin Cities (St. Paul a Minneapolis, 2002). Myšlienka vychádzala z konceptu štýlových zmien počas historického vývoja písma. Užívateľ by si vybral písmo History z menu textového editora a na základe jeho prepojenia s kalendárom počítača by skript vybral na každý deň z databázy vždy iný historický rez písma.

V roku 2004 sa Biľak vrátil opäť k myšlienke vrstvenia historických písmových štýlov a začal skicovať nový systém ich ukladania na seba. V roku 2008 sa celkový počet štýlových vrstiev ustálil na počte 21. Tento počet predstavuje 21 storočí vývoja podôb latinského písma. Základnou kostrou písmového systému sa stala logicky rímska monumentálna kapitála, dekorovaná 21 ozdobnými vrstvami, ktorých tvaroslovie je odvodené od rozličných historických štýlov: od renesančných, prechodových, barokových, ručných, rane groteskných, cez "bláznivé" štrukturalistické písma 19. storočia až po digitálne pixelové.

Výsledná písmová rodina a generátor, s ktorou Biľakovi pomáhali dizajnéri Eike Dingler, Ján Filípek, Ondrej Jób a Ashfaq Niazi, bola vydaná v roku 2008 a obsahovala nielen 21 separátnych písmových rezov, ale aj špeciálnu aplikáciu History Remixer, ktorú neskôr nahradila webová aplikácia. Tá umožňovala mixovanie vrstiev prostredníctvom ich zapínania a vypínania,



Vzorkovnica k písmu History, Typotheque, 2008.



Katalóg najkrajších kníh Francúzska 2008, Magnani & Nicolas, 2009.



Logá značky Slovensko, agentúra Creative Department, 2016.



aranžovania, určovania farebnosti a ich priesvitnosti. Pretože všetky vrstvy majú rovnakú šírku a ďalšie metrické parametre, je veľmi jednoduché vygenerovať množstvá jedinečných či už vopred zamýšľaných, ale aj úplne nečakaných originálnych kombinácií. Ako sám autor pripúšťa, neopatrným či neodborným narábaním s týmto šikovným nástrojom môžu vzniknúť aj rôzne, nie príliš vzhľadné kombinácie a zvrhlosti. Aby bola história písmového

projektu History kompletná, v roku 2013 do neho pridal Ilya Ruderman aj cyrilickú a grécku verziu.

Ak sa vám zdá toto písmo povedomé, nemýlite sa. Slovenská reklamná agentúra Creative Department použila v roku 2016 jeho základnú verziu vo vizuálnej identite štátnej správy a výrazne dekorovanú verziu na jednotnú vizuálnu reprezentáciu Slovenska v zahraničí.

Fazeta

Autor Andrej Dieneš

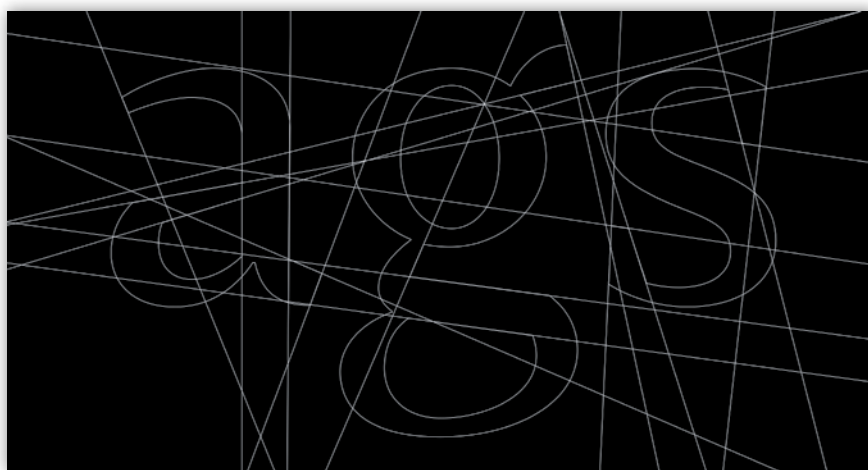
Rok 2013 – 2014

Text Samuel Čarnoký

Kvalitných textových písíem od domácich autorov je u nás ako šafranu. Osobitú pozornosť si medzi nimi zaslúži písmová rodina Fazeta od Andreja Dieneša (AdTypo). Je to moderná statická antikva, ktorá sa vymedzuje voči strnulému, racionálnemu vzhľadu tejto písmovej kategórie. Inšpiráciu čerpá z Československej písmovej produkcie šesťdesiatych rokov (Josef Týfa, Vojtěch Preissig, Juraj Linzboth), ale aj neskoršieho obdobia (Andrej Krátky). Názov Fazeta (hrana, plôška, šikmo zrezaný okraj) najlepšie charakterizuje konštrukčné princípy, ktoré tvoria špecifický charakter tohto písma.

Písmo je navrhnuté v troch optických veľkostiach, čo ho predurčuje na komplexné použitie v textovej sadzbe. Fazeta Display sa svojou rafinovanou kresbou uplatní v titulkových veľkostiach, kde dobre vyniknú výrazné kontrasty a krehké detaily. Fazeta Text v stredne kontrastnej kresbe výborne funguje pre bežné textové veľkosti a Fazeta Caption si vďaka svojej robustnej kresbe s nízkym kontrastom zachováva výbornú čitateľnosť v malých stupňoch písma. Každá optická veľkosť je nakreslená v piatich rezoch tmavosti vrátane kurzívnych štýlov. Obdiv vzbudzuje nielen početnosť celej rodiny, ale aj rozsah znakovkej sady s množstvom zliatkov, symbolov a ornamentov, alternatívnych znakov. Možnosti použitia rozširuje aj neskoršie doplnenie o bezserifovú verziu Fazeta Sans (2015).

Veľkou devízou písma Fazeta je dôsledný ohľad na kontext slovenského jazyka s jeho diakritikou. Navrhnuté akcenty proporčne aj tvarovo harmonizujú s kresbou písmen. Zásadnou inováciou je tu riešenie kombinácií znakov ako *lb*, *lh*, *lk*, *ll*, *db*, *dh*, *dk*, *dl* s vynechanými hornými serifmi, ktoré nasledujú po vertikálnom akcente. Dochádza tak k redukcii veľkého svetlého priestoru medzi týmito písmenami, rytmus sádaného textu tak pôsobí vyvázenejšie.



Konštrukčná charakteristika písma Fazeta, AdTypo, 2014.

čäfjkřýK&R
čäfjkřýK&R
čäfjkřýK&R
čäfjkřýK&R

Alternatívne varianty znakov.

gul'ka
gul'ka

Kombinácia znakov lk s alternatívnym písmenom k bez horného serifu.



Použitie písma Fazeta vo vizuálnej identite
suvenir _ contemporary art & craft.
Dizajn vizuálu: Matej Lacko.

Fazeta sa najlepšie uplatní ako univerzálne, výborne čitateľné písmo najmä v dizajne kníh a periodík, ale aj v tvorbe vizuálnych identít alebo ďalších situáciách, kde vynikne nielen jeho praktickosť, ale aj originálny, neopozorovaný vzhľad.

Pressburger

Autor Vojtech Ruman

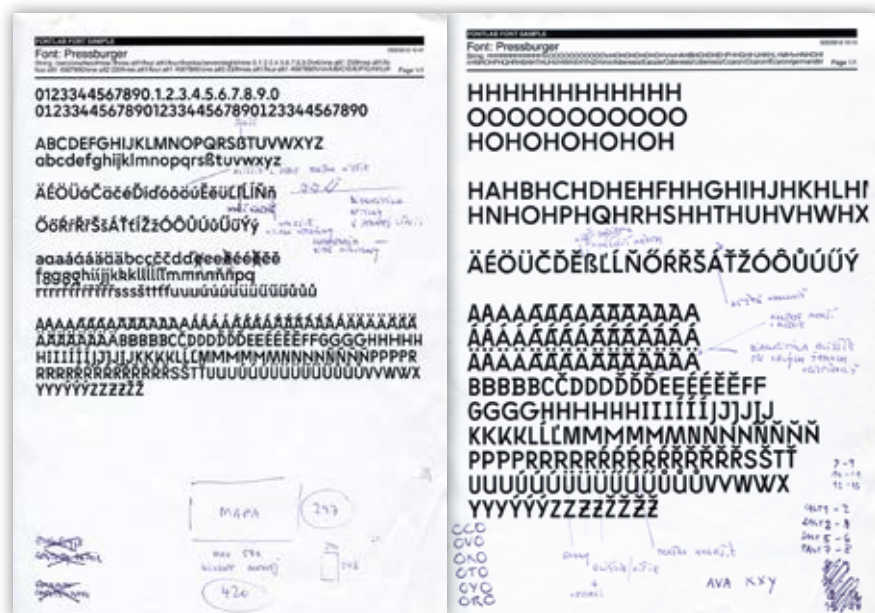
Rok 2012

Text Michal Tornyai

Pressburger od Vojtecha Rumana je geometrický bezserifový grotesk, ktorý vznikol v roku 2012 ako bakalárska práca na Katedre vizuálnej komunikácie VŠVU v Bratislave.

Ako uvádza autor, je to písmo inšpirované Bratislavou a určené pre Bratislavu. Hlavným inšpiračným zdrojom pri jeho tvorbe boli fotografie bratislavských ulíc z prvej polovice 20. storočia. Ruman zhromažдил a preskúmal stovky archívnych záberov a systematicky z nich „povyťahoval“ všetky nápisy na budovách, vo výkladoch, na plagátoch a na transparentoch. Mnohé boli známe dobové písma, ale najzaujímavejšími zdrojmi sa stali ručné výtvy lokálnych písmomaliarov. Ruman tento eklektický materiál pretavil do písma, ktoré veľmi vyvážene balansuje na hrane medzi dobovosťou a nadčasovosťou. Základná konštrukcia Pressbugera je jednoduchý geometrický grotesk, typický pre danú dobu, ale zároveň desaťročiami overený a mnohokrát aktualizovaný, až sa napokon stal archetypom funkčnej typografie. Dobové prvky sú umne využité v detailoch (jednostranné serify na niektorých verzálkach alebo jemné variácie proporcií) a vo veľkom množstve alternatívnych znakov, priamo inšpirovanými dobovými riešeniami z fotografií. Z týchto alternatív je možné vyskladať kolekcie znakov, ktoré náznamkom simulujú vývoj typografie v prvej polovici 20. storočia. Od posunutých secesných proporcií, cez eleganciu art deco, geometrické experimenty ranej moderny až po anonymitu neskoršieho medzinárodného štýlu.

Pressburger aktuálne existuje len ako jeden nie úplne dokončený rez. V súčasnosti sa však rozbieha práca na výraznom rozšírení Pressburgeru do komplexnej rodiny písma.



Proces tvorby, testovací výtlačok s poznámkami autora.

HOTEL CONTINENTAL

Elegantné snhkovc izby s vyhladom na zahradu

HOTEL ČAPEK

Pohodlné čistc pokoje a pozorlivá obsluha

CARLTON

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

BROUK A BABKA

DÁMSKÝ A STEJNOKROJOVÝ KRAJČÍR

PANORAMA

CESTY CELÝM SVETOM ZA KRÁTKU DOBU A MÁLO PEŇAZÍ

Blumenauerstrasse
Krönungshügelplatz

Blumenauerstrasse
Krönungshügelplatz

Blumenauerstrasse
Krönungshügelplatz

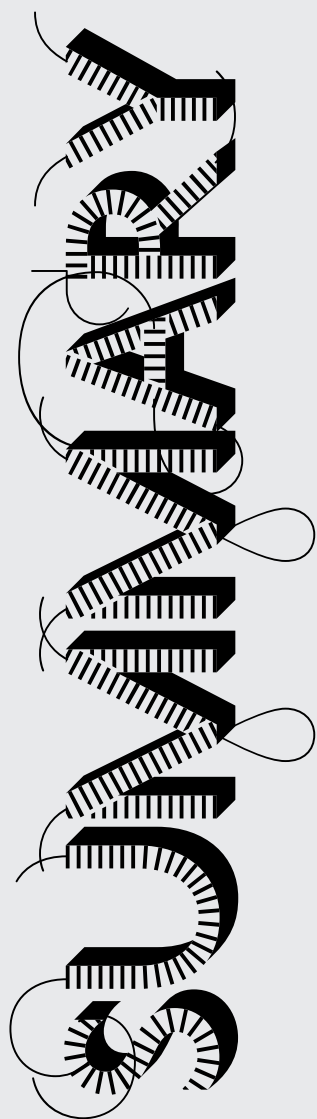
Blumenauerstrasse
Krönungshügelplatz

Blumenauerstrasse
Krönungshügelplatz

Dvojstrany zo vzorkovnice písma.



Logotyp Schöndorf biocafe, dizajn: Ivana Palečková.



On Questions About Product Design

Author **Silvia Bárdová**

How can we answer the question about how the Slovak product design is doing? Figures can give us a certain idea; Slovak designers' opinions may add another valuable information layer; however, the most reliable visualisation of the answer are the design products themselves. To outline its further direction, it is also useful to look at where design as a discipline is shifting.

The whole design discipline is undergoing a major transformation and has to cope with many challenges and pressures. In simple terms, we can consider designing a means by which people explain and shape the world. Therefore, it mimics the world and the problems occurring during its creation. Design deals with what clients bring, and today's clients bring increasingly complex tasks. For a long time now, the field of design cannot afford to focus on aesthetically pleasing scenery of important challenges. Even relatively practical solutions to straightforward issues are no longer enough; today's design needs a vision, an attitude, a mission.

As societal issues become more and more complicated, the role of designers also gets more complicated. Today, as professional problem solvers, they are called to matters that did not involve their participation until recently — that's how design gets right at the centre of today's upheavals. As problems branch out, so does the discipline of design branch out with new specialisations and tasks. Today, designers contribute to changes in creating services, user experiences, public policies or even health systems; they design for social innovation, environmental and economic sustainability, crises and visions of the future world. At the same time, this phenomenon passes a huge responsibility on them — they can no longer design only according to client's wishes — they should examine every single assignment also in terms of its position within the entire system. With young

generations, we observe a decline in interest towards ownership and the accumulation of material things, either real estate, vehicles or other products. The shared economy's continuous growth or the popularity of some social phenomena, such as digital nomadism, also confirms it. In design, this shift is reflected in the dematerialisation and rise of specialisations, such as service design, interactions, or UX design, where interactions, relationships, or user experiences are more important than physical objects. The authors of the ViP (*Vision in Product Design*) design method state that "materialisation" is only one of the possible outputs of the design process and should be used just if it proves to be the most appropriate. According to them, a designer should translate the idea into the most suitable possible form, whether a tangible product, multimedia application, environment, brand, service, or a combination.

The greater complexity of the tasks is also reflected in the fact that design is becoming more and more informed and systematic, and designers are gradually reminiscent of less independent creators and more researchers. Also, the fact that the designer often no longer has complete power over the design process results is more reminiscent of scientific research than creation. This contemporary combination of so-called *deep practice* and scholarly research is referred to as *deep design*, of which we are probably at the beginning. However, it is reasonable to ask whether designers are sufficiently prepared for the tasks involved.



Trends, Myths, and Constants.

How ideas on graphic design come and go

Author **Eva Šimovičová**

When recapitulating the last decade of graphic design in Slovakia, it is also necessary to remember events and exhibitions. For me, it is a very good opportunity to recognise the otherwise non-existent, but available online and archived blog (maly-dizajn-blog.evakasakova.com), which I kept from May 2010 until the year 2015.

When I was thinking about my possible contribution to an overview of what has happened and changed in our country in graphic design in the last decade, I first went to Hurbanove kasárne in Bratislava to see the ongoing exhibition of the Slovak Design Award 2020 — Communication Design. As a matter of interest, I found a catalogue from the Slovak Design Award 2011 and only then did it occur to me that I have a blog, and I would read it all there. I assumed that the topics that interested me at the time would probably be long dead, or at least closed for me. While reading the articles, I realised the changes in the design field, so I decided to summarise the most significant of them in the following thematic sections.

Women in graphic design

Is this topic still on the table? Hardly. In an article about the competition for the new logo of the Slovak Design Center, I sarcastically commented the selection of addressed designers and studios (just gentlemen). But there was probably no woman to choose! Today, I participate in evaluation committees myself, and usually, I am not the only woman there. Likewise, graphic designers, all my classmates (or those with whom I have been in touch) have continuously done this work since they graduated. And more and more graduates are joining them, so this topic is, fortunately, and I hope forever, averted.



Poster

What? Does it still exist? I wonder too. Although in the past two years, I've made a poster version (a vertical) of the visual only for the needs of city light, one piece of program stand poster, and a magazine advert. Then it might prove that poster has not yet gone to the graveyard of graphic formats. Maybe if it weren't for Insta Stories, the vertical visual wouldn't even exist in digital space, but we carry on adapting and adapting since we have them.

Self-publishing

That used to be my great topic. About ten years ago, the independent magazine and fanzine scene truly revived. And what looked like a temporary renaissance eventually remained with us as a sustainable form of content generation for various fan groups. We see this not only in popular zin-fairs (markets for genre and art publications, mostly done as a makeshift to some extent and at low cost, using various printing techniques), but, of course, also in the emergence of magazines: both corporate (*Penguin The Happy Reader*, *J&T Magnus*), community (*Courtyard*, *Back Stage Talks*), and hobby (*Crafts*, *Flaneur*). Their print run is around 1,000 or more copies (in the case of those in English and with international distribution, it's much more, of course). However, it is still less than stand production; but fans, subscribers, donors, and various crowd-funding schemes help with their creation and regular publishing. Some operate for a long time (*Apartamento*, *Kinfolk*, *Standard*), some have their moment of fame, and then their authors maybe get exhausted or just move on to another project (*Works That Work*, *Pyré*, *Egreš*, etc.). And new ones continue to emerge — every time a new captivating topic, hobby, or activity appears, Boom! — a magazine (like the magazine *Hikemates*) appears. Last year, I was an opponent of Soňa Juríková's diploma thesis *Self Publishing* (VŠVU, 2020), and it didn't seem like this topic would be a fad for young designers in training. Long live magazines and journals!

The Spectrum of Current Education in Physical, Spatial, and Experimental Forms of Design in Slovakia

Authors Michala Lipková and Zuzana Pergerová

How does it look with the current educational platform for the upcoming generation of professional designers in the physical, spatial and experimental forms of design in Slovakia? We will try to grasp the expanding range of specialisations in the mentioned area of design education within the current offer of study programs at Slovak universities, pinpoint their starting points, briefly characterise and compare them. The article was created when study programs were being re-evaluated and modified to align with the emerging internal systems designed to ensure the quality of higher education. We analyse the current situation between the academic years 2020/2021 and 2021/2022. For this reason, our goal was to use interviews with school representatives not only to describe the present but especially to capture thinking about the future direction of departments in individual schools.

Four public universities currently provide the study of physical, spatial and experimental forms of design: Faculty of Architecture and Design STU in Bratislava (FAD STU), Faculty of Arts TU in Košice (FU TU), The Faculty of Wood Sciences and Technology TU in Zvolen (DF TU), and Academy of Fine Arts in Bratislava (VŠVU). In the Art program, three offer a general study program Design (FAD STU, FU TU, VŠVU) at all three levels of study (bachelor's, master's, doctoral). The Faculty of Wood Sciences and Technology at the Technical University in Zvolen distinguishes between the Furniture and Interior Design (bachelor's, master's) and Furniture and Housing Design (doctoral) programs.

Comparing the offer of design education at Slovak universities exposes several shared features (introduction into general fundamentals of design, student personal profiling through studio selection, year-on-year teaching within studio work in higher grades), but also differences (composition of subjects, graduate profile, different background in art or technology know-how, a different approach in running studios). Looking at the breadth of focus that arises in the field of physical, spatial and experimental design forms at contemporary universities, one desires to ask what design is all about today, or rather, what is it not anymore? What is the goal supposed to be in design education at universities?

Whether design can be learned is a question posed by the representatives of iF Design Foundation in the introduction of this year's *White Book on the Future of Design Education*. At the same time, they add that we cannot ask this question before defining what we understand under the term of "learning". International research, conducted by a group of 250 experts from four continents, does not come up with definitive answers but lists several key findings. The research results incline towards project education, knowledge integration from a wide range of disciplines, emphasising the fortification of social responsibility in design work, and establishing the concept of lifelong learning. The authors consider interpersonal communication a key skill for future designers — according to them, it should become a "central component of design education" in the background of a balanced mix of intellectual stimuli and the development of manual skills.

Designing Education in Graphic Design

Author Anna Ulahelová

Education in visual communication design, or graphic design, in Slovakia has expanded in recent years and democratised not only in the online space but also in vocational high schools focused on design. Despite the boom that has opened up opportunities to study the field, there are so far only a few high schools and universities which have created (and continue to create) a broader background for the education of professionals. With representatives of three such institutions — Vojtech Ruman, a teacher at the post-graduate department of Visual Communications Graphics at the Bohumil Bača Private School of Art Industry in Bratislava (Škola dizajnu); Juraj Blaško, Head of the Department of Visual Communication at the Academy of Fine Arts in Bratislava (VŠVU); Samuel Čarnoký from the Visual Communication Studio at the Department of Design of the Technical University in Košice — we talked about ways of educating graphic design and what system the schools "design". I was interested in the range of teaching professional knowledge and skills these schools provide and where they see issues and opportunities for development. Their answers led me to a comparison and reflection on shared topics in the educational process of graphic design that currently resonate in the schooling system.

1. Tradition of studio structure

In all three schools, teaching in studios is key. Students solve projects there for which they receive feedback from heads and assistants. Today, every school strives to develop a way based on the tradition of art education according to themselves and student needs.

Recently, the VŠVU has transformed graphic design studios into so-called profile studios: Identity, Type, and Space. The Identity Studio focuses mainly on the visual identities of products, institutions, companies, and various events. In the Type



Studio, students specialise in working with typography, creating type and book design. The Space Studio deals with graphic design in the context of architecture, exhibitions, and public space. Undergraduate students complete a different studio every six months in the first two years of study. It ensures that they learn the basics of each graphic design specialisation offered by the department.

The Department of Design in Košice offers a slightly different structure. In addition to the Visual Communication Studio, there are three more focused on 3D design: the Industrial Design Studio, the Innovation Design Studio, and the Space Design Studio. During the first two and a half years of bachelor's study, its students also rotate through studios and study 2D and 3D design within the department. Only in the middle of the 3rd year can they choose a specialisation in the field of graphic design and at the master's degree level.

Unlike other secondary schools, where the lack of funds and the provision of quality teachers is a common problem, Škola dizajnu in Bratislava, on the other hand, can currently boast quality material and technical facilities and a team of young teachers from various arts and industries. "We decided to divide the time allowance, which belongs to work on studio assignments in graphic design and invite teachers from other disciplines, such as photography or animation. They also received part of the teaching to work with students and consult them. We want to enable students to try out various tools and disciplines related to graphic design," Vojtech Ruman describes the last year's experiment.

From Art-design to Experimental Design.

Enchantment with (any) technology is not enough ...

Author Ľubica Hustá

Sylvia Jokelová is already an established author in Slovak design. Her work always evokes emotions. It provokes and, at the same time, concentratedly tests our perception of various topics and our sensitivity to them. It is eccentric and patient. However, in recent years, she is mainly a personality in design education — she became the head of the Studio of Experimental Design at the Academy of Fine Arts in Bratislava.

Could you introduce your concept and method of teaching? Also, why did the Art-design Studio become the Experimental Design Studio?

↓
The concept and method of teaching are based on the profile of the graduates, who should be able to function primarily within the original work, so the students are the initiators and implementers of their projects; it indeed does not exclude cooperation with clients from the corporate environment. In practice, this means that students are guided not only to solve the tasks but also to formulate the problem at hand. Therefore, the assignments are designed only in a framework and all students are tasked to use their own range of issues, which will be the central theme of the semester project. With Marián Laššák, we also consider it very important to develop students' individuality and authentic authorial attitude in the teaching process. Of course, in consultations and discussions with students, we also try not to fall into stereotypes and proven practices but to leave our comfort zone and move into unknown directions. Such is the essence of

the experiment — to even discover at the cost of "failure". Therefore, we emphasise that the output is also the process itself, which does not necessarily lead to a "successful" conclusion. What matters is the amount of experience and knowledge they gain along this journey. In short, we could say that we lead them to the courage to make mistakes. By preferring an individual approach, we are open to a wide range of media; students can also use those "belonging" more to art. However, an important criterion is that the project should impact a wider range of "users"; it should solve a clearly defined problem and have a clear function, which remains in the design territory, although it may not utilise entirely common design methods.

I would answer the second part of the question very briefly: the common ground between The Studio of Experimental Design and the Studio of Art-design is that it focuses on original work emphasising students' individuality. Otherwise, it is a new studio with a different concept and teaching methods.

You often referred to yourself as being an analogue designer. Your relationship with handicrafts is well-known, and I admire your skills. So what is life like for an analogue designer in the digital revolution, in fact, normalisation (or abnormalisation) today?

↓
Very good, because slowly but surely, I am becoming a rarity. Today, it is no longer interesting to have a mobile phone, but not to have one. For a very long time, I perceived my arduous relationship with digital tools as a handicap; however, then I realised that it was also just a tool that I simply didn't control enough to handle with it as masterfully as with a fretsaw. However, this does not mean that I would never work with these technologies. Rather, I considered digital technologies the main topic of a specific project and developed it on a concept level. In part, I let experts implement it. For me, the advantage of this distance is also a more sober and critical view of the miracles that the digital revolution has brought, and I am pleased that I increasingly see this attitude among students as well. However, many utilise digital tools brilliantly. Simply put, just being



enchanted by (any) technology is not enough; in itself, it is not automatically a carrier of content that is, in my view, essential.

Design on the Track: The Case of One Collection

Author Viera Kleinová

What space do design and applied art have in an art museum? Are they welcome there, or are they modestly resting in the silence of the gallery depositories? Do they belong there at all? The answer will not be exhaustive or panoramic; we will experimentally draw into Slovak galleries without claim to completeness. The collections of design and applied art of the Slovak National Gallery (SNG) will be an “illustrative and exploratory case study” for us. They were founded purposefully, with a perspective, and with an ambition for autonomy; they grew into the gallery’s body almost from its beginnings. At the same time, they are the largest and most comprehensive domestic collection of Slovak 20th-century applied art. We will look into their history, get to know the key players and events, and look at their acquisitions over the past decade.

Slovak gallery collections of design and applied art

In Slovak art museums, the inquiry into the design is quite an exciting task. It enters the gallery depositories cautiously and rather exceptionally. It is, so to speak, a footnote in the context of old, modern or contemporary fine/visual art, on which the collections of these institutions focus. The interest in design and applied art mimics art strategies; it looks for exceptional, cultured, ultra-quality objects/works by preferred and recognised designers/artists. Other beautiful beads are strung into the necklace of elite art, contributing to the idea of developed linear and centralistic knowledge and representing a canonised framework.

Design and applied art are mostly a festive affair in the gallery; muse-

ums are hand down everyday life. From the position of a modernist, art-historical authority, design and applied art are often seen as “borderline phenomena ... that cross the boundary of utility ... and meet the evaluation criteria of art.” The established link of these sometimes *lunatically* migrating objects is material or technology — standard and classics from the time of k. k. museums. The situation is not facilitated by the ambiguity — the volatility of basic concepts. Design and applied art often merge and transcend, or in the opposite order, are perceived in the instances of controversy and animosity. Revision and re-categorisation of the terminological apparatus permanently occur; they are conducted in retrograde and progressive paths. Design is no longer a rigid and inaccessible discipline. It is currently seen as a procedural activity with a far-reaching, intertwined impact. It branches out not only by visual culture or economic practice, but it also intervenes in social situations and social relations and becomes a politician. It does not go after being a dictator of positivist improvement but rather strives for a contextual (re)design act, a service, a responsible experience.

This shift penetrates the reality of Slovak art museums very discreetly and slowly. The pre-conditions for these changes would certainly deserve a deeper probe and serious research.

In the scope of this text, we still have the opportunity to mark several reference points representing the existing collector’s preferences for design and applied art. Compact, distinctive collections in galleries were created mainly as a result of long-term, specialised activities. Sporadically, design and applied art are profiled in specifically marked subcategories; more often, they fluently seep into stable frames of sculpture, painting, drawings, graphics, etc. According to the Central Register of Fine Arts (CEDVU), about two hundred and thirty works were found in Slovak galleries (except SNG) between 2010 and 2020 in the categories of design, applied art, and arts and crafts. Their scope ranges from ceramic, glass design, sculpture, objects through designer jewellery, 2D textile works, objects and installations in mixed media works of art/experimental



design. Marginally, the communication design works were also added: especially the poster, book design, illustration categorised in the gallery records into the artistic form of utility graphics and drawing.

Design in Contexts. The Exhibition 100 Years of Design in the Slovak Design Museum

Author Dávid Gabera

In 2018, the Slovak Design Center (SCD) opened the first exhibition of design and applied art history and present: 100 Years of Design / Slovakia 1918 – 2018. The exhibition — created on the occasion of the 100th anniversary of Czechoslovakia and the 25th anniversary of the independent Slovak Republic — presents a selection of the Slovak Design Museum’s (SMD) collections. Its goal, as the main curator Maroš Schmidt mentions, was to “fill in the gaps in the history of Slovak design within Czechoslovakia as well as during the independent state.” Today, we talk about “gaps” in the history of Slovak design because there has long been a lack of an institution in Slovakia that would deal with its research and build collections. As a part of the Slovak Design Center, the Slovak Design Museum was not officially established until 2013. Its collection began to take shape several years earlier, mainly from donations by various collectors, curators, and designers.

The exhibition 100 Years of Design, which is the first comprehensive exhibition of the history and present of Slovak design, was curated by its curators as an opportunity to think about Slovak design, which also contributed to the discussion of how to present 20th- and 21st-century design. Exhibiting applied art and design has its specifics. As it is associated with industrial production, serial production or utility function, it cannot be approached as an autonomous artefact. On the contrary, it is necessary to convey

its broader context to the viewer, of which the exhibition’s curators were aware, for that matter.

The initial concept of the exposition of the collections of the Slovak Design Museum could be seen by the audience already in 2013, as part of the exhibition *Design Museum, Please*, which took place in the Satelit Design Gallery. However, it presented only a part of the collection. It was not until five years later that the museum managed to make a comprehensive demonstration of it available. The reason as to why it took such a long time is in several years of scientific research activities of the curatorial team and, at the same time, the gradual addition of works to collections from all design fields: from graphic, through product, clothing, and textile design, to selected areas of applied art (ceramics, glass), architecture, and the latest multimedia collections, too.

The curators divided the exhibition 100 Years of Design into two areas: communication and product design. One of the reasons why they chose this approach is the spatial conditions. Since they had only one room reserved for the whole exposition — the attic of Hurbanove kasárne — in cooperation with the architects Pavel Choma and Martin Kubina, they decided to divide it into side cells with the objects of product design separated by attic pillars. Communication design is shown in the corridor leading through the centre across the whole room.

The movement characteristic with its folds, cracks, fractures, which occur through the dynamic division of space, only emphasises what is at stake in the exhibition itself all the time — to point out the diversity and multi-layered design — its complicated nature. By not trying to create a single central narrative but offering more than one, the curators show that design should be seen in the context of other important questions; such as how individual objects are created, why they were created, who made them, for whom they are intended, and how they are used and many more. Using connections to social, political, economic, and cultural contexts also convincingly demonstrates that design is a relevant topic of our material culture and not an aesthetic object preserved in an impenetrable bubble.



Slight Progress Also Here.

Ten years of writing about design in Slovakia

Author **Zdeno Kolesár**

Let's begin a commentary on publications in Slovakia about design over the past ten years with a tribute to Iva Mojžišová, who passed away in 2014. She managed to complete the monograph *Škola moderného videnia – Bratislavská ŠUR 1928 – 1939*, which belonged to the basic pillars of modern (not only) design in Slovakia. She dealt with it since the 1960s. During that time, she analysed various aspects of the issue in many professional periodicals (for all of them, let's at least mention the prestigious *British Journal of Design History*). She lectured on the topic of ŠUR at home and abroad.

In the conclusion of her book, Iva Mojžišová expressed her wish to become a starting point for art historians and researchers of the history of modern culture in the following research. Its legacy is being fulfilled mainly thanks to the activities of the Slovak Design Museum of SCD, the establishment of which can be considered an important act also in terms of the publications of the past decade. In 2018, it organised a comprehensive exhibition on the School at Bratislava Castle — *Have No Fear of Modernism!* The exhibition guide presented texts dedicated to the history of ŠUR and its departments from nine authors. Following the exhibition, the proceedings of the international conference *School as a Laboratory of Modern Life* were published, focusing mainly on variants of reform experiments in the arts and industrial education of Central Europe in the first half of the 20th century and their spatial-historical contextualisation.

Iva Mojžišová also contributed to the publication *K dejinám dizajnu na Slovensku*. The anthology partly offers updated older texts

to concentrate often hard-to-reach information scattered in various periodicals, occasional press, and conference proceedings.

In the period under review, several book monographs devoted to important design personalities were published in Slovakia. Vladislav Rostoka edited, precisely graphically designed and for the most part provided with texts, a publication about the graphic design work of the versatile artist Miroslav Cipár.

Bohumír Bachratý, Nina Veselá-Cohen, and Mária Rišková compiled a monograph of Milan Veselý — a graphic designer with numerous realisations in the field of exhibitions. Veselý co-created the visual identity of theatrical and film works, and he left a profound mark in the field of book design.

The publication titled *Art design. František Burian a študenti* is dedicated to the prominent personality of the designer and long-term pedagogue of the Bratislava Academy of Fine Arts and the Zlín branch of the Academy of Arts, Architecture and Design in Prague.

We mentioned Tibor Uhrín as a contributing designer. In 2019, a monograph on his design work was published with the subtitle *Forma sprjemňuje*.

The book production on design in Slovakia is dominated by titles devoted to history. The theory of design has been represented in the past decade by, for example, the two-volume publication of Elena Farkašová and Ludovít Petránšský — *Design – teória a metodológia*.

Overall, perhaps the shifts in the quality of texts published in Slovakia about design over the past ten years can be characterised by the Haškov-Longauer "slight progress". If we compared our publishing activities with, for example, the neighbouring Czech Republic, we would not turn out very well because only the Prague "Umprumka" book production is comparable in volume to the whole of Slovakia. On the other hand, our specialised magazine is celebrating its 27th birthday — Czechs can envy us without having a comparable periodical. And the creation of a museum of

design gives new potential to design writings. So there is no reason to neither whoop nor complain.

In conclusion, the author wishes to apologise to everyone whose work he overlooked or commented on too briefly due to the limited space of the article.

Type of the Issue

Author editors

On the occasion of the Year of Slovak Design, we prepared a selection of 12 exceptional typefaces and their stories designed by Slovak designers or originating in Slovakia since the beginning of digital type design. The choice was in the hands of Palo Bálik, Samuel Čarnoký, and Michal Tornyai based on these matching criteria: quality design, innovative approach, domestic and international response — including awards, extent and popularity in using the typeface home and abroad, local contribution to the global typeface scene. We will introduce the typefaces during the year with headlines of the magazine *Designum*. In this issue, we introduce the third triad of typefaces by Peter Biľak (History), Andrej Dienes (Fazeta), Vojtech Ruman (Pressburger).



To, čo je dnes víziou,
môže byť zajtra dedičstvom

Boli sme partnerom našim klientom,
keď sa z ich vízie zrodila hodnota pre budúce generácie.

www.jtbanka.sk

J&T BANKA
EXPERT
NA INVESTÍCIE

designum

časopis o dizajne / design magazine
vychádza 4-krát ročne / a quarterly
číslo / number 03
rok / year 2021
ročník / volume XXVII
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
www.scd.sk

dátum vydania / date of publishing

September 2021

vedúca redaktorka / editor in chief

Jana Oravcová, jana.oravcova@scd.sk

jazyková redakcia / proof reader

Marta Bábiková

jazykový preklad / translation

Katarína Kasalová

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

obálka / cover

Linda Viková: Ancient memories, 2020.
Foto: Martin Tomečko

Ján Čalovka: Příbor č. 58 Brusel.
Foto: Adam Šakový

Martin Bu: Žralok na vlnke, 2012.
Foto: Marko Horban

Simona Bérešová, Klára
Prešnajderová, Sonia de
Puineuf (eds.): Škola ako
laboratórium moderného života.
Slovenské centrum dizajnu,
vydavateľstvo Slovart, 2020.
Foto: Adam Šakový

písmo / typeface

Akkurat, Comenia Serif,
Fazeta, History, Pressburger-Neue

papier / paper

Claro Bulk 135g
obálka / cover:
Rives Senesation Gloss Shetland
Bright White 270 g/m²

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
predplatne@scd.sk
designum@scd.sk

voľný predaj

v stánkoch distribučnej
spoločnosti Mediaprint Kapa
v kníkupectvách a galériách

v Bratislave

Satelit SCD, Artforum, Slovenská
národná galéria, Martinus,
Slávica, vPRIESTORE

v kníkupectvách 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.

© 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

tlač / printing

Ultra Print, s.r.o.

Tlač v znamení udržateľnosti

Samolepky RAFNXT+ s pozitívnou uhlíkovou bilanciou

Objavte novú generáciu environmentálne vylepšených samolepiacich a etiketových materiálov UPM Raflatac.

Rad RAFNXT+ využíva pri výrobe menej surovín, energie aj vody a počas svojho životného cyklu vytvára menej odpadu v porovnaní so štandardnými etiketami. Certifikované FSC a overené Carbon Trust.

Kolekcia kreatívnych papierov Arjowiggins, vyrobených z recyklovaných alebo alternatívnych vlákien

Udržateľnosť bola vždy v centre nášho záujmu, preto neustále zvyšujeme podiel papierov so silným environmentálnym kreditom. Pre ľahšiu orientáciu v našej ponuke sme pripravili výber papierov, ktorých použitím vyšlete jasný signál, že vám záleží na budúcnosti našej planéty.

Požiadajte o vzorkovník, alebo kontakt špecialistu, ktorý vám poradí s výberom udržateľnej alternatívy pre váš projekt. www.antalisk.sk



ROK
SLOVENSKÉHO
DIZAJNU
2021



ROK
SLOVENSKÉHO
DIZAJNU
2021

ROK
SLOVENSKÉHO
DIZAJNU
2021



ROK
SLOVENSKÉHO
DIZAJNU
2021

