

d



9 771335 034008 04>

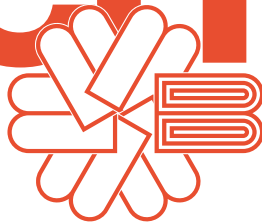
Časopis o dizajne
Ročník XXVI
3,40 €

MORAVSKÁ GALERIE

Rajlich 100

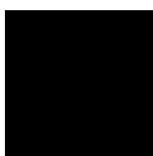
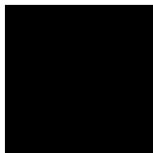
ve spolupráci se
Sdružením Bienále Brno

25.9.2020–28.2.2021



- 1 Pražákův palác
Jan Rajlich – Art & Design
- 2 Místodržitelství palác
Jan Rajlich & Bienále Brno
100 × 100: Hommage à Jan Rajlich





	2	Editoriál Mária Rišková
Aktuálne	3	Národná cena za komunikačný dizajn 2020. Veľké zmeny a rekordný počet prihlásených prác Barbora Krejčová
	18	Spoločensky prospešný dizajn Nikoľety Čeligovej Petra Polláková
	28	Katarína Rybnická. S láskou ku... knihám Eva Jenčuráková
Múzejne	38	Grafický dizajn Ivana Štěpána Gabriela Ondrišáková
Retrospektívne	48	Jan Rajlich – Umenie a reklama, vzťahy a vplyvy Marta Sylvestrová
	56	Expanzia priestoru a vnímania. Architektúra surrealizmu Adam Štěch
	66	Vystrihované obrazy. Koláž a fotomontáž v ilustrovanej knihe šesťdesiatich rokov na Slovensku Ján Kralovič
Teoreticky	76	Critical Daily – inovatívna platforma kritického dizajnu Barbora Krejčová
	82	Summary Katarína Kasalová
	86	Písma čísla Samuel Čarnoký

Editorial

Text Mária Rišková
riaditeľka SCD (1. 1. 2016 – 31. 12. 2020)

Dovidenia

Bilancovať rok 2020 znamená mať neustále na pamäti globálnu udalosť – pandémiu vírusu COVID-19, ktorá zmenila naše životy. Inštitúcie ako SCD dostali novú výzvu. Nebolo ňou samotné prežitie ako pre mnohých nezávislých kultúrnych organizátorov, hoci problémov finančného a prevádzkového typu sme mali a máme dosť. Skutočná úloha našich inštitúcií je udržať dôveru a záujem o kultúru a jej jednotlivé časti, dodať nádej a zmysel mnohým ľuďom, ktorí to potrebujú. Príkladom môže byť tento ročník Národnej ceny za dizajn venovaný komunikačnému dizajnu. Spôčiatku sme boli pre všeobecnú neistotu s financovaním projektov pár týždňov na pochybách, či tento rok súťaž vôbec spustíme. No po dôkladnom zvážení, že našu scénu profesionálov, ktorí pracujú v dizajne, ich klientov a fanúšikov dizajnu nesmieme sklamať, sme sa pustili do práce. Organizačný tím podal tento rok výkon navyše v podobe zmeny, ktorú sme avizovali už po stretnutiach s odbornou komunitou v minulých rokoch. Ohromnú odozvu autoriek, autorov, klientov na vyhlásenie súťaže nečakal nikto. Nejde len o číselné rekordy, ale aj o vyvolanie záujmu o najprestížnejšiu prehliadku dizajnu na Slovensku medzi novými skupinami tvorcov (digitálne projekty, priestorové riešenia). Osobne si myslím, že jedným z motorov tohtoročného záujmu o cenu bola aj izolácia, v akej sme sa ocitli na jar, keď sme súťaž vyhlásili. NCD 2020 priniesla nádej a odpútala naše mysle od neustálej témy číslo jeden. A priniesla aj pozoruhodné pocity, ktoré možno kedysi neboli populárne. Zachytila som v komentároch hrdosť, pozitívne prekvapenie, pocit spolupatričnosti a uvedomenie si toho, aký dobrý dizajn u nás vzniká, ako sa menia klienti a ich vzťahy s dizajnérmi a dizajnérkami. To sú pocity, ktoré chce vidieť i zažiť každý organizátor.

Verejné akcie NCD sa tento rok konali až v závere roka. Trochu mi odpútali myšlienky nielen od pandémie. Pre mňa osobne priniesol koniec roka 2020 aj potrebu bilancovať uplynulých päť rokov vo funkcii riaditeľky SCD a predchádzajúce dvojročné obdobie vedúcej Slovenského múzea dizajnu. Na konci roka 2020 na vlastnú žiadosť končím vo funkcii riaditeľky Slovenského centra dizajnu a odchádzam z inštitúcie. K práci tímu SCD som začala prispievať okolo roku 2010, keď som pripravila časť výstavy oslavujúcej dvadsať rokov existencie SCD. Bola som jednou zo skupiny ľudí-aktivistov-profesionálov z oblasti dizajnu, ktorí sa už predtým usilovali o vznik múzea dizajnu. Naše snahy vyústili do založenia Slovenského múzea dizajnu a ja som sa stala na začiatku roka 2014 vedúcou tohto nového oddelenia SCD. Po celý čas práce pre SCD som sa snažila spolu s tímom interných profesionálov aj spolupracovníkov mimo SCD urobiť zásadnú inštitucionálnu zmenu, a to bez veľkých personálnych turbulencií, zvnútra a postupne. Na sumarizáciu toho, čo sa podarilo naštartovať a na čo ešte neboli podmienky, potrebujem ešte chvíľu odstup, ale iste príde aj spätná väzba. Odchádzam z funkcie s vedomím, že inštitúcia prechádza do dobrých rúk kolegýň a kolegov. Pevne verím, že moja spolupráca so SCD pri projektoch prezentácie, popularizácie a záchrany nášho dizajnu nekončí a posunie sa na ďalšiu úroveň.

Pre SCD prelom rokov 2020/2021 prináša slávnostnejšiu príležitosť na bilancovanie. 1. januára 2021 uplynie presne tridsať rokov od oficiálneho vzniku inštitúcie. V porovnaní s ostatnými kultúrnymi inštitúciami Ministerstva kultúry SR sme ešte mladá organizácia a stále musíme zápasiť o „miesto na slnku“, veľa vysvetľovať, čo sú naše ciele a prečo dizajn treba chrániť, zbierať a písať o ňom. Budúci rok bude aj pri príležitosti 30. výročia vzniku SCD venovaný ešte intenzívnejšej propagácii nášho dizajnu. Vytvorili sme s kolegami koncepciu Roka slovenského dizajnu (námet pochádza od dizajnérky Sylvie Jokelovej), ku ktorému prizveme partnerské organizácie aj jednotlivcov. Spoločne sa pokúsime naprieť komplikovaným podmienkam byť počas celého roka viac prítomní v médiách a propagovať rozmanité aspekty dizajnu na Slovensku. Cieľom je „predstaviť slovenský dizajn ako hodnotnú a atraktívnu súčasť našej kultúry a identity a významnú súčasť kultúrneho a kreatívneho priemyslu“. Verím, že o rok bude mať slovenský dizajn opäť viac fanúšikov aj odborníkov, ktorí ho budú reflektovať. Želám nám všetko dobré v roku 2021!

NÁRODNÁ CENA ZA KOMUNIKAČNÝ DIZAJN 2020



VELKÉ ZMENY A REKORDNÝ POČET PRIHLÁSENÝCH PRÁC



Text Barbora Krejčová
Foto Andrej & Andrej,
archív Slovenské centrum dizajnu

Národná cena za dizajn (NCD) je prestížna súťaž udeľovaná už od roku 1993. Vyhlasovateľmi súťaže sú Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky a Slovenské centrum dizajnu (SCD). Udeľovanie tejto ceny je najvyššou formou ocenenia a prezentácie v oblasti dizajnu na Slovensku.



Z archívu, ktorý je dostupný na webovej stránke Slovenského centra dizajnu, možno stručne zrekonštruovať vývoj Národnej ceny za dizajn od roku 1999. Historicky sa cena udeľovala skôr v neprospech komunikačného dizajnu. Medzi rokmi 1999 až 2003 bolo udeľených osem cien v oblasti produktového dizajnu, ale iba štyri ceny v oblasti komunikačného dizajnu. V roku 2005 bola súťaž vypísaná podľa nového štatútu a do roku 2011 boli ceny v štyroch kategóriách udeľované rovnomerne. Zaujímavá situácia nastala v roku 2013, keď sa porota rozhodla v súlade s novými štatutárnymi podmienkami neudelieť cenu komunikačnému dizajnu. Udeľené tak bolo jedno ocenenie v kategórii produktový dizajn a päť Cien za dizajn (bez prívlastku), z ktorých len dve mali charakter komunikačného dizajnu. V roku 2015 prešiel projekt zásadnou zmenou, keď sa pôvodná bienálna periodicitu rozdelila – v párnych rokoch sa začala udeľovať cena za komunikačný dizajn a v nepárnych rokoch cena pre oblasť produktového dizajnu.

Národná cena za dizajn v kategórii komunikačný dizajn zostala preto od roku 2011 až do roku 2016 neudelená.

13. ročník súťaže v roku 2016 bol po prvýkrát v histórii venovaný výlučne hodnoteniu, oceňovaniu a propagácii komunikačného dizajnu (v troch súťažných kategóriách: profesionálny komunikačný dizajn, študentský komunikačný dizajn, experimentálny komunikačný dizajn). Národná cena za komunikačný dizajn si od toho roku začala nanovo získavať záujem dizajnérskej obce. Hneď v nasledujúcom ročníku prišla NCD s ďalšou zmenou – organizátori začali na spoluprácu prizývať externých kurátorov a kurátorky. V roku 2018 bola kurátorkou dizajnéra Eva Kašáková, kurátorom aktuálneho 17. ročníka Národnej ceny za dizajn je grafický dizajner a kultúrny organizátor Boris Meluš. V spolupráci s organizačným tímom zrealizovali v súťaži viacero dôležitých zmien, ktoré sa aj v kontexte krátkeho pohľadu do histórie javia ako zásadné a veľmi prospešné pre budúcnosť tejto ceny.





Hlavná cena v kategórii **Digital**

**Podivuhodné dejiny umenia
s profesorom Škrečkom**

(Klient: Slovenská národná galéria)

Autori: Fuczik & Kakalik (Ondřej Horák,
David Kalika), lab.SNG

Spolupráca: lab.SNG (Lukáš Štepanovský,
Philo van Kemenade, Martin Havalá)

Webová stránka so vzdelávacími videami,
ktoré uvádza vtipnú postavičku profesora
Škrečka, zaujala porotu pútavým
scenárom a spracovaním témy animácie
súčasného umenia, teda približovania jeho
princípov najmenším návštevníkom.

Pôvodné tri oceňované kategórie (profesionálny dizajn, študentský dizajn a dizajn s pridanou hodnotou) sa tento rok rozšírili až na jedenásť: Identita, Kampaň, Knihy a publikácie, Digital, Animácia a video, Priestor, Písmo, Obal a objekt, Plagát a vizuál, Nové horizonty, Študentský dizajn. Nová štruktúra súťažných kategórií má zohľadňovať aktuálnu dizajnérsku tvorbu v oblasti komunikačného dizajnu. Zároveň s novými kategóriami pribudli aj ďalšie ocenenia a špeciálne

uznania, ktoré sa udeľujú súhrnne vo všetkých súťažných kategóriách: Cena pre osobnosti dizajnu – Etablovaný dizajnér, Nový zjav, Cena za dlhodobý kultúrny prínos v oblasti dizajnu a Cena za dlhodobý hospodársky prínos v oblasti dizajnu. Špeciálne uznania boli udeľované v kategóriách: za vynikajúce ilustrácie v kontexte komunikačného dizajnu, za dizajn s ekologickým prínosom, za dizajn so spoločenským prínosom a za inovatívny dizajn. Porota spolu udelila jedenásť Hlavných cien, sedem Špeciálnych uznaní a štyri Ceny pre osobnosti dizajnu (informácie prinesieme v nasledujúcom čísle, pozn. red.)

Súčasná pandémia koronavírusu si vyžadovala, aby tím NCD promptne reagoval na rozličné vynútené zmeny. Pôvodne plánované otvorenie výstavy sa z októbra posunulo až na 26. novembra 2020. Organizátori sa museli vzdať obľúbeného galavečera spojeného s odovzdávaním cien,

vyhlásenie ocenení sme však mohli sledovať online 10. decembra 2020.

Na druhej strane mimoriadna situácia spôsobená pandemiou urýchlila a umocnila niektoré pozitívne zmeny. Aktuálny ročník NCD má po prvýkrát samostatné webové sídlo, na ncd.scd.sk možno nájsť databázu všetkých vystavených i nominovaných prác. Dopĺňa výstavu a sprístupňuje práce aj publiku, ktoré výstavu nemôže (napríklad z dôvodu protipandemických opatrení) osobne navštíviť. Pre súťaž tohto charakteru a významu by nastavený spôsob online prezentácie mohol zostať dobrým štandardom. Súťaž taktiež významne posilnila online komunikáciu, a to tak smerom ku grafickým dizajnérom a dizajnérkam, ako i smerom k širšej verejnosti. Na sociálnych sieťach si diváci a diváčky môžu pozrieť krátke pútavé videá s porotcami, fotografie zo zákulisia či viac sa dozvedieť o jednotlivých súťažných kategóriách.

Kombinácia týchto zmien pozitívne prispela k počtu prihlásených prác (469). Ten je historicky najvyšší, a to s významným nárastom v porovnaní s minulými rokmi (v roku 2016 bolo prihlásených 360 prác a v roku 2018 to bolo 252 prác). S Borisom Melušom, tohtoročným kurátorom a predsedom poroty, sa rozprávame o Národnej cene za dizajn a zmenách, ktoré sa tento rok podarilo zrealizovať.

Boris Meluš je grafický dizajnér. Vyštudoval pražskú UMPRUM (2009), počas štúdia absolvoval stáže na VŠVU v Bratislave a na KABK v Haagu. Venuje sa najmä dizajnu kníh, výstav, užívateľských rozhraní a komunikácii kultúrnych udalostí. V roku 2016 získal Národnú cenu za komunikačný dizajn za edíciu kníh Rudolfa Slobodu. Veľkú časť svojho času venuje práci v Nadácii Cvernovka a jej hlavnému projektu – kultúrnemu a kreatívnemu centru Nová Cvernovka v Bratislave, ale na dizajn nezanavrel a pri zaujímavých projektoch sa mu darí občas k nemu vrátiť.

Jednou z najdôležitejších zmien tohto ročníka Národnej ceny za dizajn v porovnaní s predchádzajúcim je rozšírenie súťažných kategórií. Čo vás k tomu viedlo?

↓

Od roku 2015, keď NCD zažila akýsi „reštart“ (pozn. aut.: začala sa zvlášť udeľovať cena za komunikačný a produktový dizajn), dizajnerská scéna túto zmenu vítala. Už od začiatku jej však vytýkala, že v rovnakej kategórii súťažia veľmi odlišné dizajnerské výstupy. Hoci isté univerzálne kvality sa dajú nájsť aj naprieč žánrami dizajnu, pri hodnotení väčšieho množstva prác to často spôsobovalo, že jeden žáner bol vybraný na úkor iného. Pred dvoma rokmi uskutočnilo SCD po Národnej cene za dizajn (2018) verejnú debatu, kde sa aj táto otázka neformálne rozoberala. Diskusia o rozšírení súťažných kategórií teda prebieha už dlhší čas aj vo vnútri SCD a vzišla taktiež ako spoločenská objednávka od dizajnerskej obce.

Hlavná cena v kategórii **Identita**

Verejná ochrankyňa práv

(Klient: Kancelária verejného ochrancu práv)

Autori: Andrej & Andrej
(Andrej Barčák, Andrej Čanecký)

Štúdio uchopilo tvorbu identity pre verejnú ochrankyňu práv cez písmo, do ktorého je zapracovaný výkričník – ten je základným pracovným nástrojom ombudsmanky, ktorej úlohou je zvýšiť hlas, keď sa dejú nepravosti. Porotu si získala jednoduchá, no radikálna typografická hra s písmom, na ktorom je postavená celá identita.





Hlavná cena v kategórii **Kampaň**

Fest Anča 2018 (Klient: Fest Anča)

Autorka: Ivana Palečková

11. ročník festivalu animácie Fest Anča dostal výrazný vizuál od Ivany Palečkovej inšpirovaný legendárnou propagandou. V kombinácii so symbolmi animácie a čistými plochami vytvárajú vizuál jasne nasmerovaný na návštevníka festivalu.

Ako ste dospeli k novým súťažným kategóriám?

↓

Úvodné diskusie o novej klasifikácii prebiehali už začiatkom roku 2020. Základnou pointou bolo, aby nové kategórie odrážali aktuálny stav na dizajnerskej scéne. Kategórie sme stanovili po viacstupňovom procese. Ako externý kurátor som predniesol určité návrhy, tie sme potom v širšom tíme spolu s SCD rozpracovali a neskôr sme ich konzultovali aj s Úniou grafických dizajnérov.

Výsledkom je, že profesionálny dizajn sme rozdelili až do desiatich kategórií. Jedenástu, študentskú kategóriu sme

zachovali samostatne. Zatiaľ sa do nej neprihlasuje také veľké množstvo prác, aby ju bolo potrebné segmentovať, hoci aj to sa môže v budúcnosti stať. Zmena nastala aj v pôvodnej kategórii Dizajn s pridanou hodnotou. Tú sme nahradili kategóriou Nové horizonty, ktorá je určená pre experimentálne a výskumné projekty či *self publishing*. Cieľom bolo roztriediť súťažné kategórie s ohľadom na jednotlivé oblasti dizajnu tak, aby sa práce dali medzi sebou lepšie porovnávať. Verili sme, že tým budú mať aj tvorcovia väčšiu vôľu posilať do prehliadky svoje práce. Ukázalo sa, že sa nám to podarilo celkom dobre. Okrem toho sme vytvorili nové ocenenia – špeciálne uznania, ktoré idú naprieč kategóriami a oceňujú takpovediac „nedizajnerské“ aspekty, akými sú ekologický prínos, spoločenský prínos či inovatívnosť. Samozrejme, rozumieme, že klasifikácia sa môže časom meniť, keďže potrebuje reagovať na potreby odboru. Bolo by výborné, keby sa v budúcnosti podarilo tieto kategórie ďalej rozvíjať a dopĺňať.

Do NCD sa prihlasovali najmä dizajnéri a dizajnérky kníh či obalových dizajnov. Vašou snahou bolo pritiahnúť do súťaže aj tvorcov reklamného a digitálneho dizajnu, ktorí mali v minulých ročníkoch malé zastúpenie. Podarilo sa to?

↓

Vzhľadom na to, že nové kategórie boli uvedené tento rok po prvýkrát, mali sme realistické očakávania. Myslím si však, že digitálny obsah mal aj napriek tomu zaujímavé zastúpenie. Čisto reklamného obsahu nebolo veľa, ale niektorým prácam sa podarilo prepracovať aj medzi nominácie. Ambíciou bolo začať budovať záujem a dôveru aj u digitálnych či reklamných tvorcov. Verím, že sa to darilo.

Prečo považuješ za dôležité oslovovať aj segment reklamy, ktorý má vlastné súťaže?

↓

Reklama síce má vlastné súťaže, ale z pohľadu dizajnu majú iné kritériá.

Ak je však úlohou NCD, aby sa postupne zvyšovala úroveň dizajnu, tak by bolo super, keby aj reklamné agentúry začali túto oblasť vnímať ako relevantnú. Určite aj v reklame je prítomná kvalita, ibaže doteraz sme nemali príležitosť tieto dva svety prepojiť a navzájom ich porovnať. Považujem za dôležité, aby sa to začalo diať. Aj na výstave som sa snažil predstaviť projekty, ktoré sú v reklamnej tvorbe reprezentatívnou vzorkou.

V jednom z promo videí si spomínam, že NCD nevnímaš prioritne ako súťaž, ale skôr ako prehliadku a prezentáciu dizajnu v celej jeho šírke. Mám dojem, že s tým súvisí aj tvoja snaha pritiahnuť do súťaže všetky žánre dizajnu. Tiež si myslím, že úlohou ceny by nemalo byť rozdeľovanie dizajnerskej scény na akúsi elitnú kategóriu a tých ostatných.

↓

V tomto prípade platí, že každý tvorca je len taký silný, aká silná je scéna. Myslím to tak, že dizajnéri sa ťažko

presadzuje aj výborný projekt, keď na to klient nie je pripravený. NCD z tohto pohľadu slúži na to, aby sme verejnosti, dizajnerskej obci aj klientele predstavili to najlepšie, čo sa za posledné dva roky v dizajne urobilo. Nie je to o víťazoch a porazených, vnímam to skôr v širšom kontexte – NCD predstavuje, čo je v danom čase štandard a čo je nadštandard. Až sekundárnym aspektom súťaže je, že oceníme a potešíme ľudí, ktorí možno niekedy zabojovali za náročnejšie a ťažko presaditeľné riešenia, alebo že oceníme projekty, ktoré sú dôležité a treba na ne upriamiť pozornosť.

Na výstavu NCD bolo vybraných 277 diel. Aj pri tomto čísle je vidno, že tvoj prístup bol odlišný od kurátorky Evy Kašákové v NCD 2018. Jej zámerom bolo vystaviť bez kompromisov iba diela, ktoré spĺňajú všetky kritériá kvality a profesionality – z celkového počtu 252 prihlásených prác bolo vystavených 87, čiže približne

Hlavná cena v kategórii **Knihy a publikácie**

Kolekcia publikácií Čierne diery:
Priemyselné pamiatky a zabudnuté miesta Slovenska, Stratená Bratislava, Železničné vodojemy Slovenska
(Vydavateľstvo: Čierne diery)

Autor: Michal Tornyai

Ilustrátorka: Daniela Olejníková

Michal Tornyai stojí za kolekciou kníh mapujúcich aktivitu združenia Čierne diery, ktoré sa venuje popularizácii a záchrane slovenských priemyselných pamiatok. Každá z nich je na vysokej typografickej, obrazovej aj polygrafickej úrovni a ponúka unikátny obrazový materiál – fotografie a originálne ilustrácie, a okrem toho aj vlastné písmo a netradičné tlačové techniky.





Hlavná cena v kategórii **Obal a objekt**

Juniperus (Klient: Old Herold)

Autor: Pergamen
(Juraj Demovič, Lívia Lörinczová)

Štúdio Pergamen dostalo do rúk najstaršiu slovenskú borovičku Juniperus. Vytvorili obal, ktorý štylizovaným vzorom borievkových plodov a lístkov spája tradíciu s modernosťou. Ide o veľmi citlivý redizajn na mimoriadnej úrovni.

tretina. Tento rok sa na výstave objavuje viac ako polovica z celkového počtu (469). Aký kľúč si zvolil pri výbere prác?

↓
Výber som nerealizoval sám, ale vzišiel z diskusií s porotou počas hodnotenia. V prvom kole sme vyradili diela, ktoré nespĺňali porotou stanovený štandard, resp. nereprezentovali žiadnu pozitívnu hodnotu. Následne sme vyradili niekoľko prác z kategórií, ktoré mali príliš početné zastúpenie. Nešlo teda o výber tých najlepších, ale naopak, o vytvorenie reprezentatívnej vzorky prác, ktorá zahŕňa, v dobrom slova zmysle, štandardné, ale, samozrejme, i vysoko nadštandardné diela.

Na výstave som chcel prezentovať aj projekty, ktoré v porote nerezonovali. Príkladom je Smotana Zvolenský – bežná, ale dobre urobená smotana. Samozrejme, že od smotany nemôžeme očakávať, že sa popri umeleckých čokoládach či hipsterských limonádach

bude vynímať. Je to však produkt dennej spotreby a aj na tie treba ukázať, že sa dajú urobiť lepšie, pretože práve tak sa dá zvyšovať celkový štandard v dizajne. Takže som rád, že aj takéto projekty na prehliadke nájdeme.

Tento rok sa prehliadka uskutočňuje v nezrekonštruovaných priestoroch Hurbanových kasární v Bratislave. Musím povedať, že som si z výstavy odniesla veľmi príjemný dojem, tieto „surové“ priestory dizajnu svedčia. Viaceré oddelené miestnosti, v ktorých boli práce nainštalované podľa kategórií, zabezpečili komornejšiu atmosféru, než na akú sme boli zvyknutí z predošlých ročníkov. Aké východiská ste použili pri tvorbe koncepcie výstavy?

↓
Dizajn podľa môjho názoru skutočne lepšie pôsobí v negalerijných priestoroch než vo vyčistenej white cube. Komunikačný dizajn je zvyknutý

na to, že si musí svoju pozornosť zaslužiť a funguje najlepšie v „reálnom“ svete plnom iných vnemov.

Tento princíp sa dobre prepoil aj so širokým „demokratickým záberom“ jednotlivých prác. Na výstave je možno v bezprostrednej blízkosti porovnávať progresívne tendencie s bežnejším dobrým dizajnom dnešných dní. Neznamená to ale, že sme rezignovali na akékoľvek výstavné stratégie. Priestory sme síce ponechali v pôvodnom stave, samozrejme, že sme ich upratali a vyčistili. Spolu s architektmi sme do nich však vniesli dve nové úrovne – nové osvetlenie a farebne zjednotený výstavný mobiliár reagujúci na potreby jednotlivých kategórií.

Striedanie spôsobu vystavovania v jednotlivých miestnostiach pomáha celkovej rytmizácii zážitku – komorné sa strieda s monumentálnejším priestorom, preplnený s prázdnejším. Rozdelenie podľa kategórií taktiež pomáha divákovi lepšie sa orientovať vo veľkom počte vystavených projektov a diel.

Pozornosť sme venovali aj podrobným popiskám, ktoré umožňujú divákovi naozaj sa ponoriť do štúdia súvislostí v dielach. Je ale úplne v poriadku, ak si ich niekto vôbec nevšimá a nechá na seba pôsobiť len samotnú vizualitu jednotlivých diel – koniec koncov to je primárna úloha komunikačného dizajnu.

Porota sa viac-menej jednohlasne vyjadrila, že najsilnejšia kategória v súťaži bola knižný dizajn. Tá je zároveň aj najviac zastúpená. Aký je tvoj názor?

↓

Za posledných 5 – 10 rokov prešiel knižný dizajn na Slovensku veľkým posunom. Mnoho dizajnérov sa vypracovalo na vysokú úroveň a vydavatelia si uvedomili, že dobrý dizajn im môže pomôcť odlišiť sa od konkurencie. Tým, že sa zvyšuje štandard, prirodzene sa zvyšuje aj počet excelentných diel v tomto odbore. Presne to je účelom NCD a na slovenskom knižnom dizajne dobre vidieť, že to funguje, a že to má pozitívne výsledky.

Hlavná cena v kategórii **Písmo**

Manual

Autor: Ondrej Jób

Ondrej Jób vo svojom projekte zdigitalizoval sériu písiem, ktoré sa tradične používali vo verejnom priestore na rôznych tabuliach a tabuľkách. V podobe systematického katalógu ostanú uchované pre ďalšie generácie. Porotu presvedčila šírka a detailnosť spracovania digitálnej verzie celého písmového systému. Zachytáva časť našej typografickej histórie a je určený pre všetkých dizajnérov.





Hlavná cena v kategórii **Plagát a vizuál**

Odvaha a risk. Století designu v UPM.

(Klient: Umeleckopriemyselné múzeum v Prahe)

Autori: Deep Throat Studio
(Jozef Ondřík, Matúš Buranovský)

Deep Throat Studio vytvorilo plagát pre výstavu o najlepších výstavách v Umeleckopriemyselnom múzeu v Prahe. Vďaka technickým rastrovaným písmam je plagát dobre čitateľný z diaľky a vizuálne atraktívny zblízka. Porotu zaujal plagát svojou výraznou výtvarnou stránkou a netradičnou typografiou.

Podľa môjho názoru sme však nemali vyslovene slabú kategóriu. Napríklad v kategórii Digital bolo podstatne menej projektov ako v knihách a publikáciách, ale 90 percent z nich bolo na veľmi vysokej úrovni. Jedným z dôvodov, prečo sa porota takto vyjadrila, môže byť aj to, že knihy sú fyzické, dajú sa „omakať“, jednoduchšie si k nim vieme vytvoriť vzťah. Podobne je to aj s obalovým dizajnom. Prichádzame na to, že digitálne médium má pre komunikáciu a prezentáciu úplne iné potreby ako fyzické produkty. Zaoberáme sa tým aj na výstave.

Bola kategória, ktorá ťa príjemne prekvapila?

↓

Veľmi mi to prekvapila kategória Písmo, keďže ho považujem za základný stavebný prvok v komunikačnom dizajne. Pred 10 – 15 rokmi bolo na Slovensku iba zopár tvorcov písma a do veľkej miery sme boli odkázaní na „import“ zo zahraničia. V súčasnosti už máme pomerne silnú generáciu tvorcov, ktorí písma úspešne vytvárajú a predávajú, a tým vlastne definujú aj celkovú vizualitu slovenského dizajnu. Som veľmi rád, že máme tak veľa pôvodných slovenských písem, ktoré plnohodnotne obstoja i vo svetovej konkurencii.

Jedna z najsilnejších kategórií bola z môjho pohľadu Kampaň. Prihlásilo sa do nej množstvo kultúrnych projektov a podujatí, ktoré boli veľmi dobre dizajnérsky spracované. Dizajnéri k týmto zadaniam často inklinujú, pretože tam môžu tvoriť dizajn o niečo slobodnejšie. Na druhej strane práve

v tejto kategórii by bol priestor aj na reklamný segment, v ktorom by sa určite tiež dali nájsť dobré príklady.

Pri prehliadkach Národných cien za dizajn často vidno, že medzi dobrým dizajnom a kultúrnym segmentom je zreteľný kontakt.

↓

Je evidentné, že toto ocenenie reflektujú viac dizajnéri, ktorí sa venujú knihám či kultúrnym udalostiam, a menej tí, ktorí sa venujú „mainstreamovej“ produkcii. V kategórii Kampaň je kultúra aj tento rok silno prítomná. V iných kategóriách však bolo zastúpenie žánrov naozaj široké. Prítomných bolo aj veľa tradičných projektov, čo je úplne v poriadku a som tomu rád.

Na druhej strane je prirodzené, že v súťaži, ktorá oceňuje to najlepšie v dizajne, má kultúra významné zastúpenie. Pre dizajn je to v istom zmysle typický priestor, ktorý umožňuje dizajnérom „posúvať mantinely“,

ísť do polôh, ktoré sú netradičné, inšpiratívne, experimentálne.

Nechcel by som však dizajn takto rámcovať, pretože cítim, že sa NCD otvára aj smerom k tradičnej produkcii, a vnímam to ako dobrý posun. Úplne rozumiem tvorcom, ktorých limitujú klientske zadania či finančné obmedzenia, práve preto by som si predstavoval, že aj týchto projektov sa prihlási omnoho viac. Dúfam, že budúce roky sa to podarí. Tie svety totiž nie sú dva, je len jeden. Dizajnérske výstupy sa jednoducho nachádzajú na nejakej škále, kde na jednej strane je úplne experimentálny prístup a na druhej strane tradičné zadanie. NCD by mala ukázať celé spektrum, teda všetko medzi tým. To, čo je dnes experiment, môže byť o pár rokov hlavný prúd, ale stane sa to práve tým, že na to poukážeme.

Z akých lokalít boli autori prihlásených prác? Podarilo sa pritiahnúť napríklad aj tvorcov z východu?

↓

Pravda je, že takúto analýzu nemáme spracovanú, ale z prác, ktoré sme hodnotili, viem, že tam bolo veľa dizajnérov z východného, stredného i západného Slovenska. Určite neplatí to, že NCD je bratislavská súťaž. Myslím, že zastúpenie je pomerne vyvážené.

Prípravy tohto ročníka NCD prebiehali vo veľmi komplikovaných podmienkach, čo vám spôsobovalo najväčšie problémy?

↓

Najväčším problémom bola nepredvídateľnosť. Neustále sme preto museli pracovať s viacerými scenármi, čo bolo veľmi vyčerpávajúce. Rozhodnutia sme museli robiť, aj keď sme nevedeli, či a aké opatrenia budú platiť. Otvorenie výstavy sa preto posunulo až na koniec novembra. Obmedzenia vyplývajúce z pandémie sa napokon na istý čas zvoľnili, takže som rád, že ľudia mohli výstavu navštíviť aj fyzicky. Predpokladá sa, že otvorená bude do konca januára 2021.

Hlavná cena v kategórii **Priestor**

Livre Paris 2019. Slovenský stánok na medzinárodnom knižnom veľtrhu v Paríži.

(Klient: Literárne informačné centrum)

Autori: Ateliér Choma (Pavel Choma, Martin Kubina), Ové Pictures (Michaela Čopíková, Veronika Obertová)

Spolupráca: Ján Šicko, Peter Nosál

Ateliér Choma a Ové Pictures vytvorili vkusný a funkčný dizajn slovenského stánku na medzinárodnom knižnom veľtrhu v Paríži. Jeho súčasťou bol zavesený objekt v tvare ležiacej osmičky. Na ňom bol pás obrazoviek s projekciou kreslenej animácie, ktorá vyjadrovala súčasný pohľad na svet spojený s myšlienkami obsiahnutými v literatúre.





Hlavná cena v kategórii **Nové horizonty**

Critical Daily – kritická prax v grafickom dizajne

Autorka: Katarína Balážiková

Kategória Nové horizonty oceňuje aj autorské a experimentálne projekty alebo výskum a vývoj v oblasti komunikačného dizajnu. Webzín Critical Daily prekračuje horizonty tvorby k celospoločenským témam, a keďže je v anglickom jazyku, posúva náš dizajn a jeho kritickú reflexiu bližšie k medzinárodnej scéne.

Ceremoniál slávnostného odovzdávania cien sme sa rozhodli presunúť do online priestoru. Je to škoda, pretože pointou galavečera je aj to, že sa dizajnerská scéna môže osobne stretnúť a spoločne osláviť prehliadku i ocenených. Bolo by úžasné, keby sa nám to podarilo napríklad na derniére výstavy. Takáto je však situácia a museli sa s ňou vyrovnáť všetky kultúrne podujatia. Nás to nasmerovalo k tomu, aby sme oveľa viac energie venovali online prezentácii.

Online komunikácia na tento ročník bola spracovaná veľmi dobre. Vznikla samostatná webová stránka, ktorá súťaží tohto typu veľmi chýbala. Výrazná bola aj komunikácia cez sociálne siete. Kto stál za koncepciou online komunikácie?

↓

Všetci sme si uvedomovali, že okrem toho, že je dôležité nastaviť správne procesy „vo vnútri“ NCD, dôležitá je taktiež komunikácia navonok. Jedno

bez druhého nemá zmysel. Preto som rád, že sa to tento ročník celkom darilo. Na tvorbe online komunikácie sa podieľali Andrej & Andrej, starali sa taktiež o vizuálnu identitu tohto ročníka. Pracovali v úzkej spolupráci s Mariánom Tesákom, ktorý koordinoval komunikáciu ceny v online prostredí a s médiami. Marián Tesák má skúsenosti s filmovou produkciou a PR kultúrnych podujatí a spoločne sa im podarilo priniesť do komunikácie NCD „nový vietor“.

Tento tím si si zostavoval sám?

↓

Nie, tím zostavuje SCD, ja som do neho vstúpil ako externý kurátor až v procese. Personálne obsadenie sme však od môjho príchodu konzultovali spoločne.

Čo všetko obsahuje práca kurátora Národnej ceny za dizajn?

↓

Každý rok sa to líši. Prvú časť procesu sme venovali tvorbe nových kategórií

a prestavovaniu štruktúry cien. Podstatnú časť mojej práce zahŕňa komunikácia s porotou, a to tak počas hodnotenia, ako aj pred ním. Porota je medzinárodná, preto treba vysvetľovať kontexty jednotlivých prác. Ako kurátor som počas celého výberu a hodnotenia prác musel mať na mysli aj celkovú koncepciu výstavy. Vo finálnej fáze príprav NCD kurátor fyzicky zostavuje výstavu. Čiže som komunikoval s dizajnérmi (Andrej & Andrej) a architektmi (Grau Architects) a koordinoval tvorbu výstavy. Ďalšie úlohy vyplývali zo samého vyhlásenia – galavečera –, ktorý bol tento rok formou filmu, resp. relácie. A plus som mediálny maskot (smiech), čiže prezentujem súťaž v rozličných médiách, keď je to potrebné.

Ako spätne hodnotíš svoje rozhodnutie zhostiť sa tejto roly?

↓
Celú situáciu skomplikovala pandémia, pre ktorú sa aj prípravy NCD predĺžili o niekoľko mesiacov. Teraz

už vidím, že to významne ovplyvňuje moje ďalšie projekty, no napriek tomu som rád, že som túto ponuku prijal. Keďže som sa dlhé roky na štruktúru kategórií sám sťažoval, teraz som sa mohol podieľať na ich zmene, čo bola výborná príležitosť. Okrem toho sa tento rok stretol skvelý tím, takže to bol aj zážitok. Som rád, že sa tento ročník vydaril.

V roku 2016 si Národnú cenu za dizajn získal aj ty sám za edíciu kníh Rudolfa Slobodu. Ako hodnotíš vývoj tejto súťaže z dlhodobej perspektívy?

↓
Som rád, že Národná cena za dizajn každým rokom rastie na kvalite i rozsahu. Po tejto skúsenosti si sám uvedomujem, aké komplikované sú procesy vo vnútri NCD. Vývoj tejto ceny sa nedá predbehnúť, musí sa to diať jednoducho krok za krokom. Slovenské centrum dizajnu ako organizátor súťaže má taktiež svoje limity. Podujatie tohto typu a kvality by malo mať dvojnásobný rozpočet, ktorý

Hlavná cena v kategórii Študentský dizajn

Czemoji. České emotikony.

(Škola: Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave)

Autorka: Soňa Juríková

Pedagóg: Pavol Bálik

Czemoji sú zábavné emotikony pre každého Čecha a Češku, ale aj pre tých, ktorí rozumejú českej kultúre. Využiť ich môže každý, či už nadáva na politiku, plánuje výlet alebo píše nákupný zoznam. Projekt okrem humornej roviny nepriamo poukazuje aj na širšie otázky o limitoch globálnosti vizuálnej komunikácie.





Hlavná cena v kategórii **Animácia a video**

Na Peróne v New Yorku

(Klient: Divadlo Na Peróne)

Autori: Onomatopoeje
(Palko Matia, Róbert Rampáček)

Krátky film Na Peróne v New Yorku je zábavný mikrodokument, ktorého zábery akcentuje hra s typografiou. Ide o zaujímavé a nevidané spojenie, ktoré udržiava myseľ diváka neustále zamestnanú a v strehu. Porotu zaujala originálna koláž autentických záberov z cesty slovenských divadelníkov do New Yorku a nájdeného video materiálu s experimentálnou typografiou.

by mal byť garantovaný. NCD však musí svoj rozpočet každoročne schvaľovať, čo podstatne skracuje čas na prípravu. Pre toto nastavenie sa nedajú robiť žiadne ďalekosiahle rozhodnutia. Ide o finančno-politický problém, ktorého dôsledkom je, že veľa ľudí na tomto projekte pracuje na úkor svojho času a zdravia. NCD by potrebovala samostatný tím, pretože je tam veľké množstvo práce, čo by skutočne zamestnalo niekoľkých ľudí na plný úväzok. NCD si to zaslúži. Dúfam, že jej všetci budú držať palce aj v budúcnosti.

Ďakujem za rozhovor a pevne verím, že NCD čakajú aj v budúcnosti ďalšie pozitívne zmeny. ■

Barbora Krejčová je absolventkou Katedry vizuálnej komunikácie Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave (2020) a Katedry masmediálnej komunikácie a reklamy Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre (2016).

Prihlásené práce hodnotila päťčlenná medzinárodná porota:

Boris Meluš (SK)

grafický dizajnér a kultúrny organizátor – predseda poroty a kurátor NCD 2020

Jacek Mrowczyk (PL)

grafický dizajnér, publicista, kurátor a pedagóg

Adéla Svobodová (CZ)

grafická dizajnérka pôsobiaca v oblasti kultúry a knižnej tvorby

Rastislav Uličný (SK)

grafický dizajnér v oblasti kreatívnych konceptov, identít a logotypov, tiež spoluzakladateľ a dlhoročný kreatívny riaditeľ MUW SAATCHI & SAATCHI

Marlies Wirth (AT)

kurátorka výstav a programov v oblastiach umenia, architektúry, dizajnu a technológií, od roku 2006 pôsobí aj ako kurátorka MAK vo Viedni



Spoločensky prospešný dizajn Nikolety Čeligovej



Text Petra Polláková

Foto archív Nikolety Györe Čeligovej



**Memonik – hmatová
spoločenská hra, ktorú môžu
hrať aj nevidiaci spolu, 2014.**

Foto: Filip Györe

Dizajnérka Nikoleta Györe Čeligová (1989) sa pod značkou Nikoleta Design zameriava na široké spektrum produktového a priemyselného dizajnu. Väčšinu jej projektov možno charakterizovať označením spoločensky hodnotný dizajn. Ten zahŕňa interakciu s užívateľom, často s užívateľom so špeciálnymi potrebami, prvok hry, osobný prežitok z tvorby a dôraz na rozvíjanie kreativity. Rada pracuje s bežnými materiálmi a prírodninami, ktoré prepája s najmodernejšími technológiami, avšak vždy s dôrazom na ekologické prístupy. Suverénne sa pohybuje medzi rôznymi kategóriami dizajnu a harmonicky ich vyvažuje. Projekty z oblasti priemyselného dizajnu dopĺňa umelecky voľnejšia oblasť produktového dizajnu, kde sa autorka podľa vlastných slov môže tvarovo i materiálovo „vyblázniť“.

Originalitu, mnohostrannosť a spoločenskú odozvu jej projektov dokladá nielen niekoľko významných cien za dizajn v rámci Slovenskej a Českej republiky. V súťaži Národná cena za produktový dizajn 2015 získala tri ocenenia: Cenu ministra školstva, vedy, výskumu a športu SR za tehotenský a ovulačný test pre nevidiace ženy *She* a Cenu poroty a Cenu novinárov za hmatovú spoločenskú hru pre nevidiacich *Memonik*. V českej súťaži Národná cena za študentský design 2015 získala za produkt *She* Cenu Design Cabinetu CZ. Žije a tvorí v Prahe.

Váš prístup k dizajnu je opakovane charakterizovaný ako spoločensky prospešný s pridanou hodnotou. Dokonale ho naplňuje váš zatiaľ asi najznámejší projekt – hra *Memonik*, hmatové pexeso, pri ktorom majú hráči za úlohu precvičiť si pamäť hľadaním rôznych typov bežných materiálov. Hracie pole totiž tvorí 36 miestičiek s 18 rôznymi materiálmi, ako sú korok, drevo, alebo koberec. Výrazný spoločenský presah spočíva v univerzálnosti hry, môžu ju hrať rovnako vidiaci ako i nevidiaci. Môžete, prosím, priblížiť proces, ktorý vás priviedol k tomuto projektu?

↓
Hmatové pexeso *Memonik* bol môj prvý projekt počas štúdia na Katedre dizajnu Vysoké školy výtvarných umení v Bratislave (2008 – 2014). Zadanie znelo – vytvoriť hračku pre deti. Najprv som si urobila rešerš a išla som do terénu, navštívila som rôzne hračkárstva. Trochu ma vydesilo, koľko hračiek a zároveň rôznych nezmyslov sa do obchodov s hračkami dostáva. Mnohokrát som zažila, že deti si hračky vôbec nevážia, lebo ich majú nadbytok. Zároveň som sa zamyslela nad tým, aká skupina detí by mohla môj nový produkt oceniť.

Nakoniec som si vybrala zrakovo znevýhodnené deti. Navštívila som internátnu školu pre deti so zrakovým hendikepom, aby som sa pozrela na hračky a pomôcky, ktoré majú k dispozícii.



Učiteľky museli často improvizovať, aby umožnili deťom zdokonaľovať sa v rôznych oblastiach. Napríklad pri rozvíjaní hmatu vkladali do plastelíny strukoviny a rôzne iné predmety.

Pustila som sa do navrhovania hry i napriek tomu, že som videla na pedagógoch určitú skepsu. Mysleli si totiž, že to bude len ďalší z produktov, ktorý zostane v rovine konceptu. Prvý prototyp mal nakoniec veľký ohlas, a to nielen u nevidiacich, ale aj u vidiacich. Podarilo sa mi prepojiť tieto dva svety, čo na trhu dokáže len veľmi málo hier. Počas magisterského ročníka som sa preto rozhodla posunúť *Memonik* do sériovej výroby. To sa podarilo a predalo sa niekoľko tisíc kusov.

Dôležitý spoločenský rozmer má taktiež váš prototyp tehotenského a ovulačného testu *She*, určený pre nevidiace ženy. Moderné technológie a ergonomický tvar produktu umožňujú ženám nielen pohodlnú manipuláciu, ale predovšetkým možnosť zachovať si súkromie v intímnych okamihoch života. Sledujete, aký ohlas našiel váš projekt u cieľovej skupiny?

↓

Produkt *She* je zatiaľ len na sedemdesiat percent funkčný koncept, ktorý sa mi podarilo zhotoviť v akademických podmienkach v spolupráci s biotechnologickým inžinierom. Snažila som sa osloviť niektoré firmy, ktoré by boli schopné produkt vyrábať a zaradiť ho na trh. Bohužiaľ, zatiaľ som kladnú odpoveď nedostala. *She* je pre tieto firmy veľmi úzkoprofilová záležitosť, ktorá nie je pre ne finančne rentabilná.

Stáva sa mi, že mi občas príde mail od nevidiacich žien s otázkou, či si môžu test zakúpiť. Je mi vždy úprimne ľúto, keď ich musím sklamať negatívnou odpoveďou.

Projekty *Memonik* a *She* sú výrazne zamerané na užívateľov so špeciálnymi potrebami. Plánujete i do budúcnosti pokračovať v tomto type projektov? Ak áno, môžete prípadne prezradiť, akým smerom by ste sa chceli uberať?

↓

Rada tvorím spoločensky prospešné projekty a projekty s pridanou



Cubic, bonboniéra/cukornička, 2007.

Foto: Filip Györe



***She*, tehotenský a ovulačný test pre nevidiace ženy, 2014.**



***Livity*, smart postel, pre firmu Smahoom, 2017.**

Foto: Filip Györe





Nikolajka, 2018.
Foto: Filip Györe



hodnotou. Väčšinou sa to deje prirodzene, nevyhľadávam túto kategóriu úmyselne a cielene. Keď ma niekto osloví s projektom pre ľudí so špeciálnymi potrebami, s radosťou sa podujmem. Zatiaľ ale neplánujem programovo budovať ďalšie, aj keď predošlé projekty boli pomerne úspešné. Musí prísť impulz, alebo sa musí nakopiť niekoľko situácií, keď ma začne nejaký problém „štvat“ a ja sa ho rozhodnem riešiť v podobe *help* dizajnu.

Suverénne sa pohybujete v rôznych oblastiach produktového i priemyselného dizajnu. Zároveň sa zdá, že hľadáte určité harmonické vyváženie medzi technickou, priemyselnou stránkou dizajnu a umeleckým vyvážením, umožňujúcim zapojiť fantáziu a emócie. Nakoľko je pre vás táto „umelecká“ poloha dizajnu dôležitá?

Samozrejme, vždy sa snažím, aby môj dizajn vzbudil emócie. Dizajn bez emócie je tak trochu mŕtvy dizajn. Priemyselný dizajn často vyznieva vážne a náročne. Možno doň podvedome vkladám určitú hravosť, čím sa ho snažím odľahčiť. Väčšinou sa snažím nielen o prívetivú estetiku, ale aj o praktickosť. Niektoré produkty, ktoré navrhujem, znesú vtip alebo hravosť. U niektorých je to proste čisto funkčný, priemyselný dizajn, na ktorý sa dobre pozerá, čo podľa môjho názoru nie je zlé. Samozrejme, väčšinou sa uvoľňujem vo svojej voľnej tvorbe, kde sa najčastejšie venujem dizajnu šperkov. Pri ich výrobe sa môžem tvarovo či materiálovo vyblázniť.

V kontexte rozvíjania osobného prežitku a kreativity ma zaujal najmä váš projekt analógových fotoaparátov *Nikolajka*, vyrobených technikou 3D tlače z recyklovateľného PLA materiálu. V dobe, keď predovšetkým mladí ľudia neustále zahlcujú digitálnymi fotkami sociálne siete, prichádzate s originálnym nápadom prepojenia moderných technológií s klasickými technikami fotografie. Snažíte sa nájsť protívahu k týmto trendom rýchleho fotografovania?

Áno, *Nikolajka* je reakciou na dobu instagramovú, ktorú žijeme. Ďalšia z vecí, na ktorú poukazujem je, že

v dnešnej digitálnej dobe si len veľmi málo ľudí vytlačí z digitálnej fotografie fyzickú fotografiu. Pokiaľ ich „nevesiate“ na sociálne siete, tak sa dáta stratia, a tým aj mnoho spomienok. V tomto prípade ma predovšetkým nadchol princíp *camery obscury* ako taký a chcela som ho trochu spopularizovať. Chcela som dostať toto staré remeslo medzi ľudí v podobe štýlového produktu, ktorý bude nabádať ku kreatívnemu foteniu.

Nikolajka je prepojenie analógového fotografovania s novodobou technológiou 3D tlače. Tento fotoaparát prinúti človeka zastaviť sa a premýšľať, a nielen bez rozmyslu „cvakať“. Človek premýšľa nielen nad tým, v akých svetelných podmienkach sa nachádza, a koľko treba nechať pootvorenú uzávierku, ale aj nad tým, aký okamih mu stojí za to, aby ho zachytil, keďže fotíte na farebný alebo čiernobiely film a máte k dispozícii 28 snímok.

V rámci projektu *Nikolajka* ste pripravili aj niekoľko workshopov. Aký mali ohlas a naplnili aspoň do určitej miery vaše predstavy o kreatívnom prístupe k fotografovaniu?

Na workshope vznikla jedna z mojich najobľúbenejších fotografií, ktorú vytvorila žiačka bratislavskej Školy umeleckého priemyslu Josefa Vydru. Fotografia je kompozične veľmi jednoduchá. Na bielom pozadí stojí dievča v modrej blúzke, na jej tvári vyniká červený rúž. Táto fotografia je neostrá, jemná, avšak zároveň výrazná. Veľmi ma zasiahla a očarila. Práve táto fotografia vystihuje



Fotografie z workshopu k projektu *Nikolajka*, 2018.

Foto: Katarína Zelenková a Karolína Šmalová

Czechoslovakia, kolekcia šperkov
vyrobená pri príležitosti 100. výročia
vzniku Československa, 2019.

Foto: Filip Györe



podstatu *camery obscury*. Tá nie je o dokonalom svete, ale práve o chybách, ktoré sú krásne.

Minimálne kvôli tejto fotografii sa teším, že o workshopy je záujem. Dokonca mi účastníci dodnes posielajú vydarené fotografie, z čoho mám veľkú radosť. Keď niečo nafotíte na *cameru obscuru*, tak to má úplne iné čaro ako fotografia z mobilu. Užívateľom sa veľmi páči napríklad dvojité expozičné, ktorá je nevyčerpatelnou studnicou kreativity.

Nikolajka je výnimočná i tým, že môžete vyfotiť celý čiernobiely alebo farebný film, a keď dofotíte, založíte ďalší. Väčšina *camier obscur* totiž funguje len na jednu snímku. Účastníci workshopu sa spočiatku obávajú technických záležitostí, ale produkt je veľmi intuitívny a v balení máte navyše priložený návod.

Vaša tvorba vyniká taktiež dôrazom na ekologické prístupy k dizajnu. Nejde len o využívanie biologicky odbúrateľných syntetických materiálov, ale taktiež o prácu s rastlinami. Zaujali ma v tomto smere minimalistické šperky Moss – machové náušnice a brošne. Použitie machu vyvoláva dojem, že sa pokúšate o interakciu medzi presnými dizajnovými tvarmi a voľnejšie pôsobiacim (menej kontrolovateľným) prírodným elementom.

↓

Ekológia je podstatná, a nie je to pre mňa len trendy záležitosť. Vždy sa dá čo zlepšovať, ale snažím sa tvoriť a žiť zodpovedne voči planéte. Učím to aj môjho syna Quida.

Dizajnom dopomáham chtiac-nechtiac ku konzumu. Preto sa snažím produkty v rámci možností navrhovať tak, aby mali čo najmenší negatívny dopad na planétu.

Preto napríklad tlačím produkty a šperky len z PLA materiálu, ktorý je na báze kukuričného škrobu. 3D tlačové šperky často kombinujem s inými materiálmi, ako napríklad so sklom v kolekcii *Čadič*.



Kolekcia náušnic Moss – kúsok prírody vždy so sebou, 2019.



Kolekcia šperkov CZECHOSLOVAKIA, 2019.

Foto: Filip Györe



Kolekcia náušnic Minimal, 2019.

Foto: Filip Györe



Kolekcia náušnic Čadič, 2019.

Foto: Filip Györe



Príroda je super, nachádzam v nej čoraz viac impulzov. Tie pretváraam na svoj obraz, ktorý mám rada. A to je práve kombinácia minimalizmu s určitou dávkou extravagancie.

Pri kolekcií šperkov *Moss* môžete kúsok prírody nosiť priamo so sebou v podobe náušník alebo brošne, v ktorých je aplikovaný stabilizovaný živý mach. Nemusíte sa báť, mach už nerastie, tieto šperky netreba nijako zalievať alebo strihať, a navyše vydržia svieže niekoľko rokov. Na tejto kolekcií sa mi páči jej drzosť.

Už sme hovorili o vašej schopnosti interakcie s užívateľom. V tomto smere ste sa inšpirovali detskou hrou, ktorú ste bohato využili nielen pri pexese *Memonik*, ale napríklad aj pri návrhu postele *Levity* (pre českú firmu *Smahoom*) alebo taburetiek z korku pre deti (pre slovenskú firmu *Korkii*). Prečo práve zameranie na deti? V čom vám je tento svet blízky a kde hľadáte základné inšpirácie?

↓
Dizajn pre deti robím rada aj preto, lebo sa v ňom človek môže uvoľniť a trochu si uletieť. To, že tvorím vo veľkej miere pre deti, sa začalo projektom *Memonik*, ktorý sa stal známym. Od toho sa odvíjala aj časť mojich klientov, pričom cieľovou skupinou sú deti. Inšpirácia vychádza väčšinou z detí samých a ich záujmov, rôznych zvykov alebo, naopak, zlozvykov. Veľa čerpám taktiež z prírody, keďže deti zbožňujú zvieratá, dinosaurov, vesmír.

Na dizajne mám rada aj to, že si vyžaduje stále niečo nové, vždy sa otvára nejaká iná téma a zároveň výzva. Paradoxne nenavrhujem len hračky pre deti, ale aj pre dospelých. Momentálne pracujem pre hongkonskú firmu na projekte vibrátora pre ženy, ktorý bude niesť myšlienku a dizajn s pridanou hodnotou mimo orgazmus. Ak to všetko dobre dopadne, tak to bude veľmi pekný projekt, ktorý bude celosvetovo šíriť istú osvetu. Vytýčila som si konkrétny problém, na ktorý som sa zamerala. Rada by som odpovedala konkrétnejšie, ale každý náznak do veľkej miery prezradí celý koncept.



Taburetka a stôl s úložným priestorom pre firmu *Korkii*, 2018.

Ako Slovenka usadená v Prahe reagujete taktiež na niektoré ikonické diela slovenského a českého umenia, architektúry a dizajnu. Inšpirovali ste sa kubistickou históriou českého umenia alebo ikonickou stavbou Bratislavy v podobe keramických UFO tanierov, čerpajúcich z tvaroslovía Mosta SNP. Zaujímavým nápadom sú aj náušnice a šperky **CZECHO-SLOVAKIA**, deliteľné na „českú“ a „slovenskú“ časť. Je vám v kontexte dizajnu blízky prístup nadväzovania na regionálne umenie a históriu?

↓
Som ročník '89, dieťa revolúcie. Keď si to tak vezmem, narodila som sa v Československu a hlavným mestom bola Praha. Vždy som tak nejako viac prežívala 17. november ako moji rovesníci. Istým spôsobom ma ovplyvnilo v tvorbe i to, že žijem už od pätnástich rokov mimo môjho rodného mesta. Navyše som často menila miesto pobytu, veľa som cestovala po Slovensku alebo Európe. Mám rada silné okamihi, architektúru, symboly, ktoré ma niečím zaujmú, zasiahnu a sú mi niečím blízke. A to sa pravdepodobne pretavuje i do mojej tvorby. ■

Petra Polláková je sinologička a historička umenia. Kurátorsky pôsobila v Zbierke ázijského umenia Národnej galérie v Prahe. Venuje sa predovšetkým interdisciplinárnym témam a ohlasom čínskeho umenia v českom prostredí.

Katarína Rybnická

Text Eva Jenčuráková

Foto archív Katarína Rybnická

Katarína Rybnická (1993) je grafická dizajnérka, ktorá sa venuje najmä editorial dizajnu a ilustrácii, spektrum jej tvorby obohacuje aj tradičná grafika. Tlač vníma ako formu očisty od prebytku informačných technológií, tradičnú grafiku ako priestor na uvažovanie a experimentovanie s novými výrazovými prostriedkami. Na knihe ju zaujíma nielen jej prevedenie, ale i drsná poetika či smutno-smiešny humor jej obsahu. V súčasnosti žije a tvorí v Košiciach.



S láskou ku... knihám



a mnohých ďalších). Okrem zážitkov a nových priateľstiev som si zo študijného pobytu odniesla aj „ľahkosť“ pri práci. Naučila som sa, ako nad projektmi uvažovať, ako narábať s materiálom, nebáť sa vyjadriť aj prostredníctvom iného média (napr. grafiky alebo fotografie).

Erasmus+ a neskôr aj študijný pobyt v rámci Visegrad Fund Scholarship na Akademii Sztuk Pięknych v Katoviciach som absolvovala na tamojšej Katedre grafického dizajnu. Vedúcim mojej diplomovej práce, ako aj štúdia, bol Marian Oslislo. V Katoviciach som strávila dva akademické roky a pokladám to za najväčší prínos pre moje vzdelanie, ako aj pre neskoršie profesijné zameranie. Okrem špecializácie (napr. v typografii, ilustrácii, nových médiách a pod.) si najviac cením to, že som začala premýšľať komplexnejšie, naučila som sa klásť správne otázky a vytvárať príbehy pre potreby projektov. Pri Akademii Sztuk Pięknych v Katoviciach je veľmi podstatné zdôrazniť prístup pedagógov (a nielen ich) k študentom. Učitelia sa nám venovali naplno, individuálne, rozprávali sa s nami o projektoch, ale aj o súčasných problémoch. Preto nás to veľmi bavilo. Na prednášky som chodila dobrovoľne, aj keď som nemusela. Školská knižnica bola pre nás darom. V škole pre nás pripravovali rôzne konferencie, prednášky a workshopy. Štúdiá boli vybavené. Ak ste uviazli v kníhviazačskej dielni, najradšej by si vás tam nechali. Tento rozdiel v štúdiu bol spôsobený, samozrejme, aj mojím nastavením. Jeden Erasmus+ som už predtým absolvovala a na magisterskom stupni som sa cieľavedome rozhodla zamerať na grafický dizajn. Snažila som sa zo štúdia vyťažiť maximum. Časovo náročné štúdium ma naučilo veľa pracovať, dokonca aj keď sa nedarí, využívať čas efektívne, robiť si rešerše a mať väčšiu disciplínu.

Počas vysokoškolského štúdia na Fakulte umení TUKE si absolvovala aj študijné pobyty na Akademii Sztuk Pięknych v Krakove či v Katoviciach. Čo si si odniesla z každej tejto umeleckej školy pre svoju budúcu kariéru?

Študijný program Erasmus+ v Krakove som absolvovala ešte na bakalárskom stupni. Prepašovala som sa na Katedru grafiky. Absolvovala som ateliér fotografie, plagátu, tradičnej grafiky (napr. linoritu, litografie, kníhtlače

Katarína Rybnická so svojou
grafikou Pán Papradko, 2019.
Foto: Tatiana Takáčová



Pôsobíš ako grafická dizajnérka, nie je ti však cudzia ani ilustrácia, práve naopak. Tvoje ilustrácie môžeme nájsť na etiketách na vína, v knihách, ale aj ako samostatné printy (napr. risografiky pre Čierne diery). Ako si sa dostala k tvorbe ilustrácií?

↓

Odpoveď možno bude znieť vágne a banálne, ale tak, že človek kreslí a kreslí rád. Ideálne je, ak sa aj naučí kresliť. Mňa v kresbe veľmi podporil pán učiteľ Capovčák v jeho súkromnej škole, kde som sa pripravovala na prijímačky na vysokú školu. Tam som získala dobrý základ a vzťah ku kresbe, neskôr som sa zdokonaľovala počas vysokoškolských štúdií. Od akademickej kresby veľa študentov „ulietava“ k vlastným ilustráciám alebo námetom na grafiku. Tak to bolo aj u mňa. Potom som si našetrila na svoj prvý grafický tablet.

Tvorbu ilustrácií som od grafického dizajnu pri práci nikdy neoddeľovala. Myslím, že mi práve táto zručnosť umožnila lepšie sa vyjadrovať napríklad pri tvorbe etikiet, kde sú obrazová zložka a typografia veľmi úzko prepojené na relatívne malej ploche. Príkladom môžu byť etikety pre vinárstvo Svetík, Ostrožovič (Kaschauer) alebo Padre Brewery, na ktorých som spolupracovala s dizajnérkou Annou Hájkovou. V podstate to isté platí aj o knižnej ilustrácii. Grafiku a ilustráciu môžem prepájať priamo a pracovať s oboma naraz. V neposlednom rade spomeniem aj samostatné printy, ktoré priamo nesúvisia so žiadnym projektom, sú vytvárané v prvom rade pre radosť. Za spoluprácu s Čiernymi dierami som veľmi vďačná. Vytvárať profesionálne ilustrácie budov alebo zaujímavých miest je skvelou situáciou v živote ilustrátora. Prvé zadanie bolo vytvorenie grafiky týkajúcej sa Bielej noci. Vybrala som si košickú Kunsthalle alebo starú mestskú plaváreň. Ďalšou košickou grafikou pre Čierne diery je dom sochára Jána Mathého, ktorý je v súčasnosti už národnou kultúrnou pamiatkou.

Kniha Dze bulo, tam bulo, 2019.

Foto: Tatiana Takáčová



Opre' Cider ovocná edícia, 2019.

Foto: Ondrej Rychnavský, zdroj: Opre' Cider

K ilustrácii sa dá pristupovať mnohými spôsobmi, tak z formálnej, ako aj z jej obsahovej stránky. Čo je pre teba pri ilustrovaní dôležité?

↓

Asi najdôležitejšie je pre mňa zadanie alebo nápad. Teda pri otázke forma — obsah volím prvý krok k obsahu. Námet ma musí zaujať a snažím sa ho určitým spôsobom štylizovať. Nerada ilustrujem tak, že niečo len prekreslím z iného obrázka. Snažím sa vložiť do ilustrácií nové súvislosti, prerozprávať príbeh, vyjadriť emóciu, vhodne komunikovať s obsahom, ku ktorému ilustrácia bude patriť. Teraz o tom rozprávam celkom sofistikovane, avšak niekedy je to len o mojej interpretácii situácie alebo textu. To, či ju vystihnem dobre, je pre mňa ťažké objektívne zhodnotiť. Snažím sa o to, ale s odstupom času sa človek vyvíja a už by veľa vecí urobil

inak. Pri ilustrácii mám rada rôzne prístupy, obzvlášť ma ale priťahujú také, ktoré sú niečím „podivné“, zábavné alebo expresívne. Tiež mám blízko ku klasickej grafike, preto sa mi aj často páčia práce ilustrátoriek a ilustrátorov, ktorí využívajú tento vizuálny jazyk.

Od ilustrácie sa presuňme k tradičnej, ručnej grafike, ktorej sa venuješ tiež pomerne často. Kedy si objavila jej čaro? Vnímaš paralely medzi grafikou ako formou voľného výtvarného prejavu a grafickým dizajnom? K čomu inklinuješ viac?

↓

Voľnej grafike som sa venovala najmä v rámci grafických predmetov počas štúdia a aj vtedy som ju využívala prevažne na spracovanie ilustrácií alebo dizajnerských projektov. Tradičnú grafiku vnímam ako techniku ponúkajúcu iné spektrum možností a podnetov pri práci. Nezáleží na tom, či je človek dizajnér, alebo tzv. voľný

umelec — z grafiky sa dá odnieť pre každé „remeslo“ niečo iné. Ja som si z tradičnej grafiky vzala najmä polygrafické a grafické zručnosti, nerezignovanie na ručnú tvorbu a „pomalosť“ pri navrhovaní. Je zrejmé, že inklinujem viac k práci grafickej dizajnérky a ilustrátorky, keďže sa tomu venujem profesionálne, avšak grafika je pre mňa priestor, v ktorom môžem rozmýšľať a pracovať na nových námetoch a nápadoch iným spôsobom.

So súčasným umením ťa spája aj pôsobenie v košickej Šopa Gallery. Môžeš popísať, čomu všetkému sa tam venuješ?

↓

V Šopa Gallery sme spolu s Petrou Houskovou zriadili sieťotlačovú dielňu. Najprv to bola dielnička, kde sme nasvetľovali sitá na rebríku, a dnes už v rámci galerijného programu alebo aj samostatne lektorujeme kurzy sieťotlače. Okrem spomínaných



sieťotlačových kurzov som spoluzodpovedná za organizáciu workshopov, ktoré súvisia s programom galérie, ako napr. kurz keramiky, odlievania, kníhviazačstva a pod., ale snažíme sa vyberať niečo aj z dizajnérskeho prostredia. Minulý rok sme zorganizovali kurz písmomaliarstva, ktorý lektorovala Petra Dočekalová. Okrem kurzov a workshopov ma s galériou spája i to, že v jej priestore pracujem, vďaka čomu mám dennodenný kontakt s umelcami, zahraničnými rezidentmi (v Šopa Gallery sídli aj rezidenčný program K.A.I.R. — Košice Artists in Residence) a tímom týchto organizácií.

Vráťme sa ku grafickému dizajnu, menovite k dizajnu kníh, ktorý patrí medzi hlavné oblasti tvojej dizajnérskej činnosti. Pri pohľade na knihy, ktoré si graficky spracovala, sa človek nemôže ubrániť dojmu, že máš ku knihám a čítaniu veľmi blízky vzťah. Čo ťa viedlo k tomu, aby si zostala verná knihe v jej materiálnej podobe?

↓

Rada čítam a rada by som čítala ešte viac. Nie je to však len pozitívny vzťah k čítaniu ako takému, ale aj celkový dojem z tlačenej knihy: pekná obálka, vhodný papier, otáčanie strán a všetky ďalšie zdanlivo malé, avšak podstatné veci, ktoré napokon vytvoria zážitok z čítania i knihy samotnej. Prednedávnom boli populárne výroky typu „print is dead“, a potom aj obrodzovacie hnutie „print is not dead“. Ja som skôr v „print is not dead“ tábore. Rada chodím do lesa, a preto mi je ľúto každého stromu, ktorý musia vyťať kvôli zle urobeným knihám. Tlač však nie je mŕtva. Naše bežné činnosti sa vo veľkej miere presunuli na obrazovky, čo nie je zlé a nechcem to démonizovať, ale zmysel tlače vnímam práve v technologickej očiste. Mám na mysli to, že sa sústredím na knihu, ktorá mi poskytuje haptické a aj iné „neblíkajúce“ vizuálne zážitky. Kniha, ako aj tlač, sú pomalé, človek má preto šancu zastať a porozmýšľať, dlhšie spracovávať vnemy, respektíve ich viac precítiť, než je to

Kaschauer perlivý, Ostrožovič, 2020.
Spolupráca s Kubbo Select
a Annou Hájkovou.

Foto: Tatiana Takáčová



Opre' Cider ovocná edícia, 2019.

Foto: Ondrej Rychnavský, zdroj: Opre' Cidery

napríklad pri filme alebo videu. Človek vďaka tomu získa nielen úplne iný príbeh, ale aj iný zážitok. Skrátka, tlačové a netlačové médiá vnímame inak a mám pocit, že je to premárnená šanca nových zážitkov, ak sa snažíme niektoré z nich vylúčiť. To je podľa mňa dôvod zostať pri tomto médiu. Tiež mi však robí radosť robiť radosť iným knihomilom.

Vyberáš si niekedy knihy podľa obalu, respektíve podľa ich grafického spracovania?

↓

Áno, stále. Vysvetlím to na negatívnom príklade. Ak je zlá obálka, knihu môžem aspoň zabaliť do niečoho iného. Ale ak je zlé grafické spracovanie v knižnom bloku, tak si ju nekúpim alebo sa jej vyhnem a hľadám inú možnú náhradu či vydanie. Ak je však kniha zalomená dobre, číta sa ľahko a človeku poskytuje

príjemný zážitok. Keď je navyše pekná aj jej obálka, tak sa za ňu nehanbí, keď ju číta vo vlaku alebo inde na verejnosti.

Už počas vysokoškolského štúdia si vytvorila niekoľko autorských kníh a venovala si sa aj editorial dizajnu. Kniha s názvom *Záchytka* bola v roku 2016 zaradená medzi najkrajšie knihy Slovenska. Pre túto knihu si okrem grafického spracovania navrhla aj ilustrácie. Môžeš nám ju priblížiť?

↓

Záchytka od Víta Staviarskeho bola mojím bakalárskym projektom a prvou „ozajstnou“ knihou, kde som spolupracovala s vydavateľom, spisovateľom, tlačiarňou. Skromne si myslím, že za úspechom knihy v súťaži Najkrajšie knihy Slovenska skôr stál fakt, že pred pár rokmi bolo celkom ojedinelé, ak sa v beletrii objavili plnofarebné ilustrácie a obálku automaticky nepotiahli laminom. Z úspechu knihy sme sa aj so

Staviarskymi veľmi tešili a neskôr sme spolupracovali aj na ďalších knihách: *Kivader*, *Kšeft*, dokonca aj pri filme *Loli Paradička*. Na tomto mieste musím podotknúť, že je skvelé, ak vás pri vašej prvej realizácii takto „pochvália“ pred vašim klientom. Tým pádom vám to ako mladej študentke dodá trochu kredibility. Pre knihu *Záchytka* som navrhla old-schoolový štýl ilustrácií, ktorý som zachovala aj pri ostatných knihách, na ktorých som s vydavateľstvom Staviarsky spolupracovala. Tým, že pôsobia staršie, niekto vraví, že aj retro, dávajú knihe trochu viac expresivity a krčmovej zatuchnutosti, z ktorej príbehy v knihách aj často pochádzajú. Okrem už spomenutého bol mojím hlavným dôvodom pre spracovanie týchto kníh najmä fakt, že som veľkým fanúšikom písania Víta Staviarskeho. Vyhovuje mi drsná poetika, ktorú v textoch používa, a tiež smutno-smiešny humor z prostredia (nielen) východného Slovenska. Odporúčam prečítať.



Nedávno si dokončila knižný dizajn pre zbierku tradičných šarišských rozprávok, ktoré zaznamenal etnológ Ján Lazorík. Je to ďalšia kniha, pre ktorú si navrhla aj ilustrácie. Je podľa teba výhodou, keď je grafický dizajnér zároveň aj ilustrátorom?

↓

Kniha *Dze bulo, tam bulo* bola iniciatívou Andrey Kušnírovej a šlo o výber šarišských rozprávok zozbieraných Jánom Lazoríkom. Pre mňa to bola veľká česť spolupracovať na tejto knihe už len z úcty k celoživotnému dielu Jána Lazoríka. Táto kniha je napísaná v šarištine a chce oživiť tradičné rozprávky, ktoré sa zachovali ústnym podaním. Je teda poctou tomuto nárečiu, aby vytrvalo. Zároveň je aj upozornením, že má zmysel zachovávať rôzne nárečia, dialekty. Povedané Jánom Lazoríkom: „Dakedi každi kraj bul iňši običaj, inakša cišeň, inakša pišeň, iňša mišeľ, iňša reč i vi-mišeľ, iňšo spravovaňe, iňšo obľikaňe, iňša chiška, iňša miska i variška, narod bul jak priroda, a to bul i pravi zmišeľ života: tak jak f prirodze fšadzi iňši ftaček, kraček i chrobaček — ľem taka luka pači še, dze každi kvitek inakši je, a ket teras še šicko fšadzi na jeden panelak, jednu modu, pop-muzik, jeden spisovni jazik meňi — ňit uš co obdzivovac, ucscic.“ Zámerom tejto knihy nebol prehnaný „šarišský patriotizmus“, ale skôr hrdosť a sebedomie, ako aj zamyslenie sa nad bohatosťou jazyka, ktorý bol a je zachovávaný najmä vďaka reči. Našou snahou bolo, aby sa táto pestrosť nevytratila ani pre ďalšiu generáciu.

Či je výhodou, ak sa snúbi grafik aj ilustrátor v jednej osobe, záleží, samozrejme, na konkrétnej situácii. Podľa mňa je pre grafika/ilustrátora veľmi dôležité uvedomiť si, že niektoré knihy či projekty dokáže iný ilustrátor spracovať lepšie/vhodnejšie. Ak je to však vhodný „match“ a pre knihu vytváram tak ilustrácie, ako aj grafické spracovanie, umožňuje mi to oveľa väčšiu slobodu pri tvorbe a je to aj rýchlejšie. Môžem totiž komplexnejšie a precíznejšie riadiť dialóg medzi obrazom a textom.

Kniha *Československý svět v Karpatoch 1 a 2*, vydavateľ ZIRS – Združenie inteligencie Rusínov Slovenska, 2019, 2020.

Foto: Tatiana Takáčová





Kniha Jakoby: Retrospektíva,
vydavateľstvo Artforum Košice, 2020.
Foto: Tatiana Takáčová

Medzi tvoje knižné realizácie môžeme zaradiť aj dvojicu kníh *Československý svet v Karpatoch*. Tieto publikácie majú odlišný charakter ako výtvarné či humorne ladené knihy, ktoré v tvojej tvorbe prevažujú. Ako si sa popasovala s touto výzvou?

↓
Československý svet v Karpatoch je kniha, ktorá má encyklopedický charakter. Jej vizuálu dominuje dobová fotografia a s ňou súvisiaci text. Asi najdôležitejšia je preto orientácia v texte a sadzba, ktorá sa ľahko číta, samozrejme vhodne doplnená obrazom. Už počas štúdia som mala možnosť spolupracovať na podobnom zadaní — *Anatómia koňa* pre Univerzitu veterinárskeho lekárstva a farmácie v Košiciach, kde boli popisné anatomické ilustrácie a text. Išlo o odbornú publikáciu, ktorá mala slúžiť najmä ako učebnica pre študentov,

mala teda byť v prvom rade dobre čitateľnou. Začína to výberom formátu, väzby, typu písma a sadzby, ďalej nasleduje informačná lišta, paginácia atď. Je to komplexná práca, ktorej sa treba venovať, a nie je nijako menej zaujímavá ako „kreatívnejšie“ projekty.

Nedávno bola vydaná publikácia *Jakoby: Retrospektíva*, ktorú si tiež graficky spracovala. Samotný fakt, že ide o priblíženie výtvarného diela významného predstaviteľa Košickej moderny, stavia knižného grafika do neľahkej situácie. Ako si pristúpila ku grafickému riešeniu tejto knihy?

↓
Kniha *Jakoby: Retrospektíva* bola jedným z najobsiahlejších knižných zadaní, na ktorých som pracovala. Je dôležité podotknúť, že sme knihu vytvárali a dopĺňali spolu s editorom Danielom Liškom v procese navrhovania, pričom tento proces trval približne jeden rok. Bolo to spôsobené tým, že sa

ďalej vynárali nové fakty alebo sa diali zmeny vo výbere reprodukcí. Tiež sme často diskutovali o tom, ako k takejto publikácii pristúpiť alebo ako spracovať dáta, aby sa zachoval ráz knihy. Bola som veľmi rada, že do spolupráce bol prizvaný aj vizuálny editor Boris Vaitovič, ktorý pracoval na tom, aby reprodukcie naskenovaných obrazov a fotografií boli v offsetovej tlači čo najvernejšie realite, resp. pôvodnému obrazu. Ja som k riešeniu grafického zadania pristúpila pomerne štandardne, teda rozhovorom s editorom a vyhodnotením, čo má kniha priniesť, aký má mať charakter, následne rešeršou. Zvolili sme v podstate klasické a „úctivé“ spracovanie monografie maliara, kde sa dôraz kládol na kvalitu a chronológiu reprodukcí, reprodukcie samotné a text. Textová časť obsahovala hlavne rozhovory, v ktorých rôzne osobnosti spomínali a rozprávali o Júliusovi Jakobym, a úvodnú časť, ktorá je rozpisánym životopisom maliara.



Jedným z úskalí spracovania tejto knihy bolo i to, že sme mali vopred určené parametre reprodukcí. Kvôli autorským právam a licenciám sme mohli reprodukcie použiť len do konkrétnej veľkosti, nemohol sa z nich urobiť výrez a ani s nimi akýmkoľvek spôsobom manipulovať. Všetko muselo byť vopred dohodnuté, či už maximálny rozmer knihy, počet kusov pri vydaní, veľkosti reprodukcí, použitie reprodukcí (napr. na obálke, v knihe, na propagačné účely).

Pre knihu bol, samozrejme, veľmi dôležitý výber vhodných materiálov a knižárskeho spracovania. Museli sme zvoliť papier, ktorý dobre reprodukuje obraz a nepohlcuje farby, zároveň sme sa však chceli vyhnúť „vzrgajúcemu“ kriedovému papieru. Tiež sme sa pohybovali v pomerne malom knižnom náklade 1 000 ks (knihu vydalo košické Artforum), kde nie je priestor na veľké „huncútstvo“. Aj napriek týmto možnostiam sme chceli zachovať kvalitu spracovania a materiálov, čo sa nám, myslím, podarilo. V neposlednom rade nám záležalo aj na kvalite tlače, s ktorou sme boli vo výsledku veľmi spokojní.

Musím sa priznať, že som počas práce na tejto knihe niekedy prepadala zúfalstvu a knihu som pár mesiacov po jej vydaní ani nechcela vidieť. Keď to však hodnotím spätne, som spokojná s knihou ako takou i s jej spracovaním a teší ma, že si ma prizvali na spoluprácu vydavateľstvo a Daniel Liška. Bola to pre mňa zároveň veľká česť dizajnovať monografiu košického maliara Júliusa Jakobyho, ako aj cenná skúsenosť spolupráce na takomto komplexnom projekte.

Keď si doštudovala, vrátila si sa do Košíc, kde momentálne pôsobíš. Prečo si si vybrala práve toto mesto? Plánuješ tam zostať aj v budúcnosti?

↓

Po dokončení štúdia v Katoviciach som si potrebovala mentálne oddýchnuť a zistiť, kde sa chcem usadiť.

Kniha Jakoby: Retrospektíva, vydavateľstvo Artforum Košice, 2020.

Foto: Tatiana Takáčová



Chcela som sa vrátiť domov, za svojím priateľom, rodinou, za kamarátmi. Košice boli pre mňa srdcovou voľbou – som z polovice Sobranceanka, z tej druhej Košičanka.

Nie je ľahké začať pracovať v umeleckom priemysle na východe Slovenska, navyše hneď po ukončení štúdia. Rovnako nie je ľahké ani nájsť si tu zmysluplnú prácu. Avšak situácia a priestor pre kreatívny priemysel sa v Košiciach zlepšuje každým rokom aj kvôli pôsobeniu rôznych organizácií a ľudí, ktorí sa tiež rozhodli neodísť, ale budovať svoje biznisy a projekty práve tu. Tiež je pravdou aj to, že je tu síce menej príležitostí, ale aj menej konkurencie, čiže každý si nájde svoje miesto. Začiatky boli teda ťažké aj pre mňa, potom však začali prichádzať pekné projekty, na ktorých som mohla pracovať, a postupne som prestala uvažovať nad emigráciou. Založila som si firmu a už druhý rok podnikám. Myslím si, že otázku „mám tu zostať, alebo mám odísť?“ si v istom veku alebo situácii kladie množstvo ľudí bez ohľadu na ich lokalitu. Ja som sa rozhodla zostať a snažím sa budovať niečo tu, kde mi to dáva zmysel. Človek sa však časom vyvíja, dostáva sa do rôznych situácií, takže uvidím, ako ďalej.

Prezradíš nám, na čom momentálne pracuješ?

↓

Mám rozpracovaných zopár nových knižných aj brandingových projektov, takže ich plánujem úspešne dokončiť. Môj najväčší *masterplan* do budúcnosti je robiť trochu menej a viac sa venovať vlastným projektom. Lektorujem síce kurzy sieťotlače, ale s mojimi autor-skými ilustráciami a grafikami je to žalosťné. Ďalej mám v pláne dokončiť svoju novú webovú stránku. Chcem sa aj naďalej učiť a zlepšovať, či už v ovládaní softvéru alebo v odbore. ■

Eva Jenčuráková je doktorandkou na Katedre dizajnu Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach. Venuje sa grafickému dizajnu, prienikom dizajnu a ekológie a písaniu.

Vino Svetík, návrh etikiet, 2018.
Spolupráca s Annou Hájkovou.

Foto: Katarína Rybníková

SLADK

YV

Filmový prepis slávneho ro-
mánu českého spisovateľa
Jána Weissa.
SPÁČ VO ZVEROKRUHU

CAS

LIMA
DOR

Y

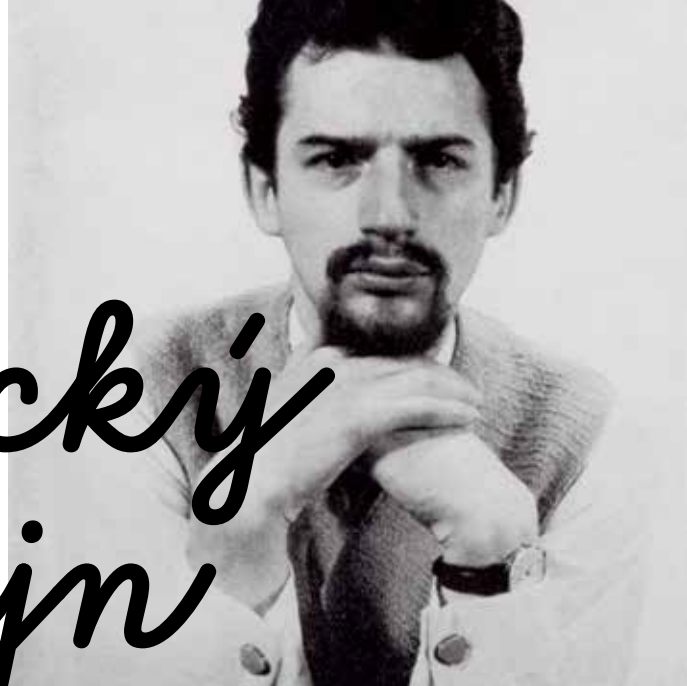
© I. ŠTĚPÁN



Scenárista: Leopold Lahola — Réžis: Leopold Lahola
Kamera: Viktor Svoboda — Hudba: Hagen Galetis

Hrajú: Rudiger Bahr, Monika Zinnenberg, Giselle Hahn, Magda Váňárová, Viera Strníšková,
Viktor Blaho, Günter Pannak, Gizela Veclová a iní

Grafický dizajn Ivana Štěpána



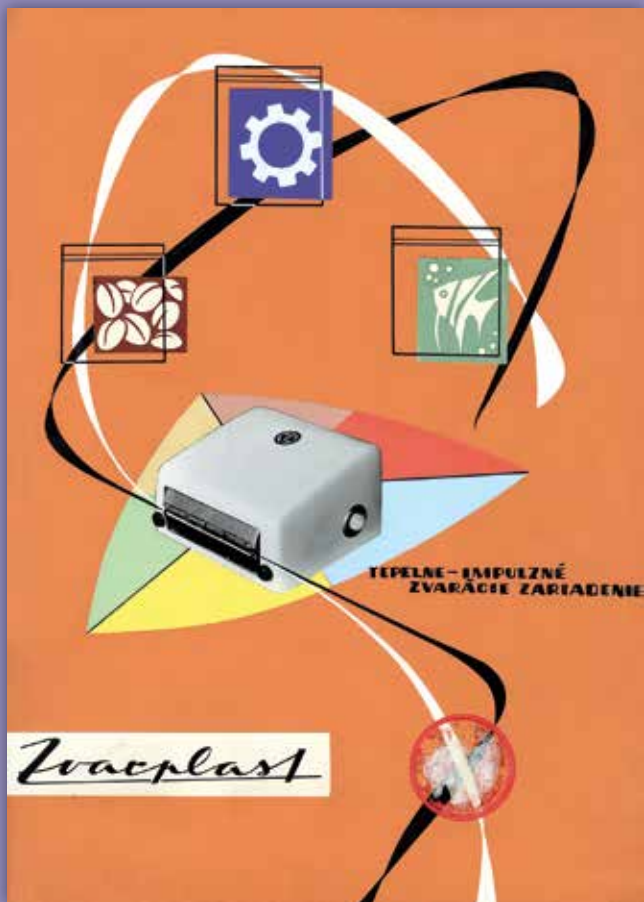
Text Gabriela Ondříšáková

Foto archiv Slovenského múzea dizajnu

Ivan Štěpán (1937 – 1986) patrí medzi najvšestrannejších autorov zastúpených v zbierkach Slovenského múzea dizajnu. Jeho pozostalosť zahŕňa najmä návrhy a výtlačky plagátov, knižné obálky, ilustrácie kníh pre deti, značky, grafiky, návrhy scénografickej a kostýmovej tvorby, výstavníctva, architektúry a tvorby objektov. Do zbierok Slovenského múzea dizajnu sme ju získali v roku 2017.



Sladký čas Kalimagdory,
filmový plagát, prvá verzia, 1967.



Zvarplast, návrh na reklamný plagát, začiatok 60. rokov 20. storočia.



Sen noci šansónovej, divadelný plagát, 1962.



SAUTOS, reklamný plagát pre Komunálne služby mesta Bratislavy, 60. roky 20. storočia.



Poprava sa nekoná,
divadelný plagát, 1963.



Vojenský umelecký súbor, logo,
medzi 1963 – 1965.



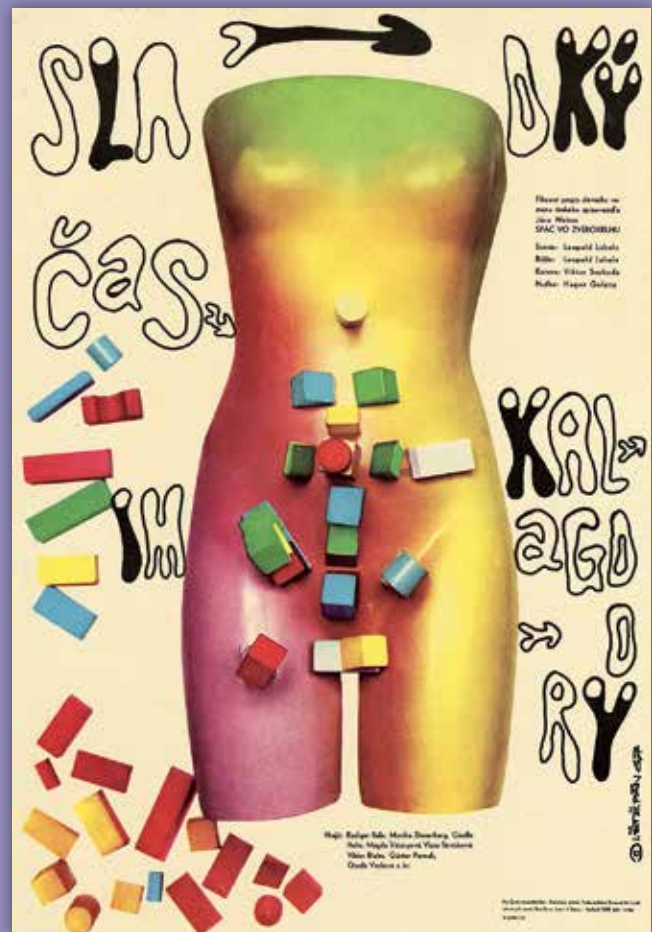
Reklamný plagát pre
Komunálne služby
mesta Bratislava,
60. roky 20. storočia.

Ivan Štěpán pochádzal z výtvarne a divadelne založenej rodiny¹ a na túto tradíciu úspešne nadviazal. Študoval v Škole umeleckého priemyslu v Bratislave (1951 – 1955), ale štúdium nedokončil a nastúpil do praxe.² Práca so scénografiou a komponovaním trojrozmerných objektov mu bola veľmi blízka a postupne sa tak začal viac etablovať v oblasti výstavníctva, scénografie, kostýmovej tvorby, „voľného“ výtvarného umenia, ale aj grafického dizajnu. V rokoch 1960 – 1961 pracoval ako výtvarník v bratislavskom kabarete Tatra revue. Navrhoval tu divadelné kostýmy a scénografiu, plagáty, katalógy a brožúry divadelných hier. Je autorom celého radu scén a kostýmov pre Vojenský umelecký súbor, kde v šesťdesiatych rokoch aktívne pôsobil medzi nastupujúcou generáciou významných osobností slovenského divadla.³ V slovenskom výtvarnom umení zanechal

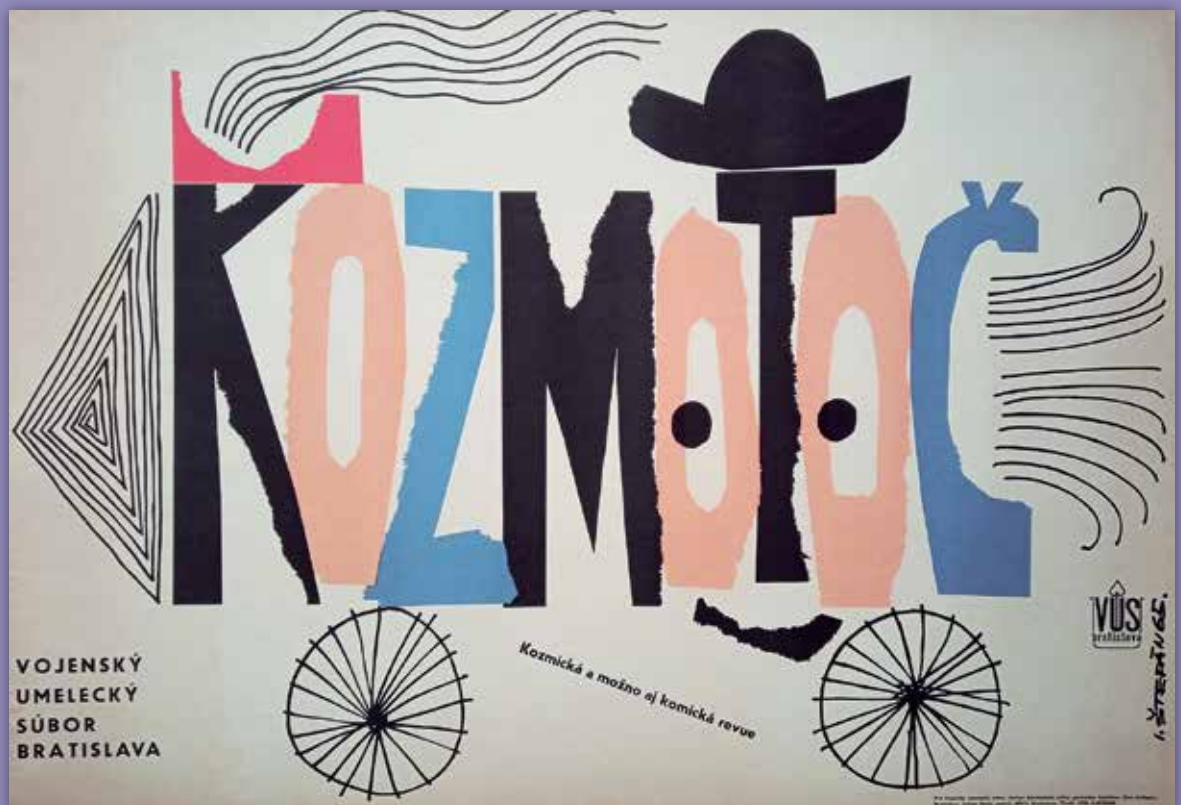
stopu hlavne ako tvorca voľných dadaistických objektov, asambláží, sôch a multimediálnych inštalácií. Vo svojich dielach kombinoval rôzne techniky a materiály, využíval rôznorodé veci bežnej spotreby, ako fľaše, kufre, topánky, bábiky, kocky, obaly, odpadky, sadrové odliatky či vlasy, z čoho vznikali často humorné i dramatické objekty a sochy. Svoje diela vystavoval samostatne a aj v rámci kolektívnych výstav.⁴ Mimoriadny úspech zožal na samostatnej výstave s názvom *Ivan Štěpán – Objekty* v roku 1966 v bratislavskej Galérii mladých.⁵ Svoju poslednú výstavu mal v roku 1970⁶ a potom v sedemdesiatych rokoch sa ako výtvarný projektant venoval najmä výstavníckym realizáciám, architektúre aj interiérovému dizajnu. Podieľal sa napríklad na výstavnom cykle *Socha piešťanských parkov* alebo na štátnej reprezentácii na veľtrhu v Inchebe v roku 1973.⁷

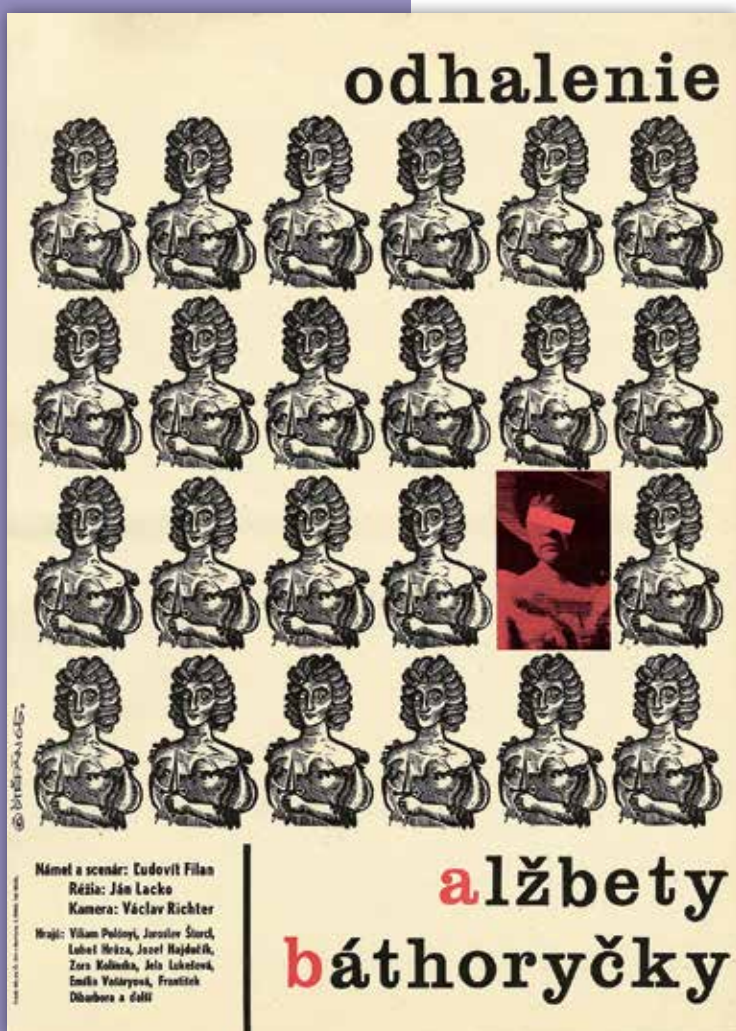


Improvizovať zakázané, divadelný plagát, 1965.



Sladký čas Kalimagdory, filmový plagát, druhá verzia, 1967.





Odhalenie Alžbety
Báthoryčky, filmový
plagát, 1965.

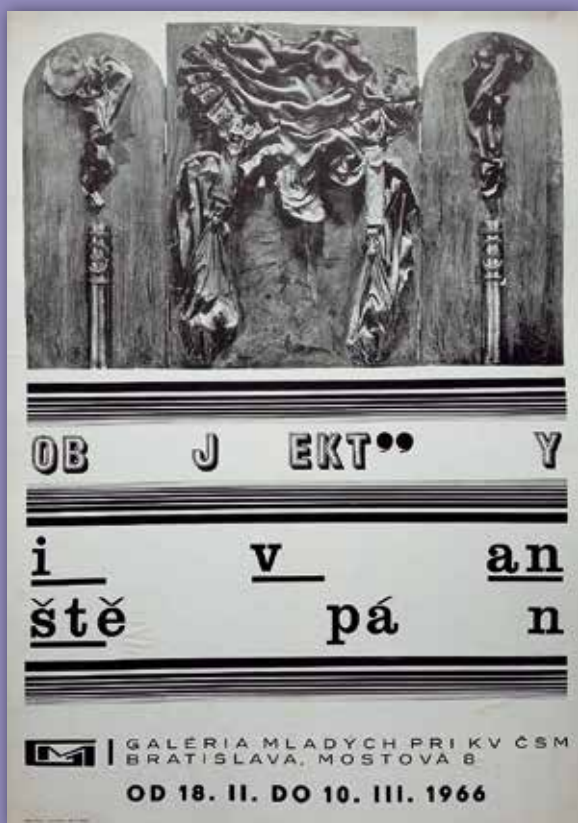
Divadelné a filmové plagáty

Ivan Štěpán nebol vyštudovaný grafický dizajnér, avšak svojou nápaditosťou a citom pre typografiu si aj v tomto odbore obhájil čestné miesto. Na začiatku šesťdesiatych rokov navrhoval reklamné plagáty, napríklad v zbierke Slovenského múzea dizajnu zachovaný kreslený návrh reklamy na zväzacie zariadenie Zvarplast alebo sériu reklamných plagátov pre Komunálne služby mesta Bratislavy. Médium plagátu svojím voľným charakterom dovoľovalo Štěpánovi uplatňovať experimentálne postupy a vášeň pre divadlo. Z obdobia pôsobenia v bratislavskom kabarete Tatra revue sú v zbierkach Slovenského múzea dizajnu dochované tri divadelné plagáty – k predstaveniam *Ostrov kráľa Leopolda* a *Orfeus v polosвете* z roku 1961 a *Sen noci šansónovej* z roku 1962. V prvých dvoch prípadoch Štěpán použil výraznú oranžovú plochu a dal k nej do kontrastu

čierne, modré a biele ilustrácie. Preukázal tu svoju zručnosť pri práci s typografiou – pre nadpisový text starostlivo vybral vhodný font a s písmom sa pohral, aby zapadlo do celého kontextu vizuálu divadelnej inscenácie. Vidno to najmä na bielo-sivom plagáte k inscenácii *Sen noci šansónovej*, kde kontrastne využil voľný maľovaný čierno-červený skript. Výborne pracoval aj s informačným textom plagátu (názov divadla, mená účinkujúcich, anotácia hry), ktorý sádzal do ucelených textových blokov a tie umiestňoval kompozične vyvážené do formátu plagátu.

Koncom roka 1962 sa však Ivan Štěpán rozhodol zanechať zamestnanie v Tatra revue a začal pôsobiť ako výtvarník v slobodnom povolaní. Tým sa začala aj jeho dlhoročná spolupráca s Vojenským umeleckým súborom v Bratislave. Z roku 1963 to dokladá divadelný plagát ku kabaretnému predstaveniu Milana Lasicu a Júliusa Satinského *Poprava sa nekoná* s motívom kata-hráča na husle vytvoreného pomocou koláže z potrhaných častí farebného papiera. Miestami Ivan Štěpán dokreslil aj elegantné čierne línie. K tejto ilustrácii opäť zvolil vhodný ozdobný elegantný font, ktorý sa s ňou farebne aj tvarovo dopĺňa. Na ďalších divadelných plagátoch z roku 1965 sa už objavuje aj typograficky riešené logo *VUS Bratislava* s motívom listu, ktoré Štěpán tiež navrhol. Medzi najlepšie príklady z tohto obdobia patrí plagát k satirickej hre *Improvizovať zakázané – satirický kabaret*, na ktorom je motív tmavých, do výšky pretiahnutých siluet hudobných nástrojov doplnený vertikálne sa opakujúcim názvom divadelnej hry. Na plagáte k hre *Kozmotoč* vytvoril písmo pomocou koláže z kúskov farebného papiera, ktoré miestami postrihal alebo len potrhaval do želaného tvaru. Výsledný nápis názvu hry doplnil jednoduchými hravými lineárnymi motívmi kolies, kapoty a výfukov, čím vdýchol život (nie celkom identifikovateľnému) dopravnému prostriedku. Pre Vojenský umelecký súbor v Bratislave vytvoril Ivan Štěpán mnoho ďalších plagátov na vysokej výtvarnej aj typografickej úrovni, napríklad k hrám *Z melódie do melódie*, *Balada o strome* – *Lysistradiáda* alebo *Dolu Dunajom*. Popri práci pre Vojenský umelecký súbor príležitostne spolupracoval aj so Slovenským národným divadlom, Divadlom na korze či s Novou scénou.⁸

←
Kozmotoč, divadelný
plagát, 1965.

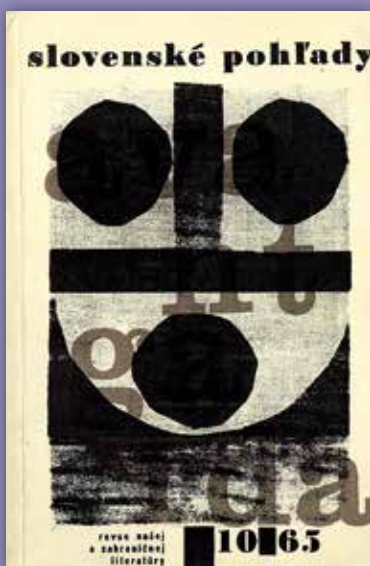
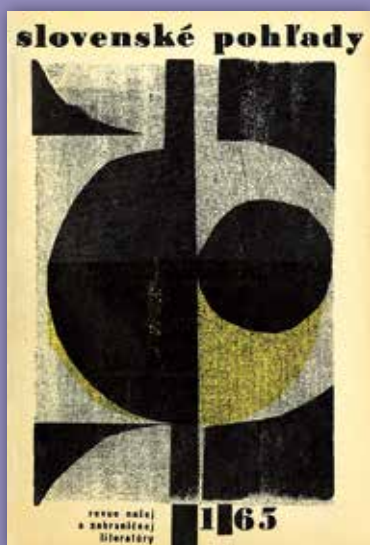


Ivan Štěpán – Objekty,
výstavný plagát, 1966.



Danuvius '68, výstavný
plastický plagát, 1968.

Ilustrácie na obálku
časopisu Zornička,
1963 – 1964.



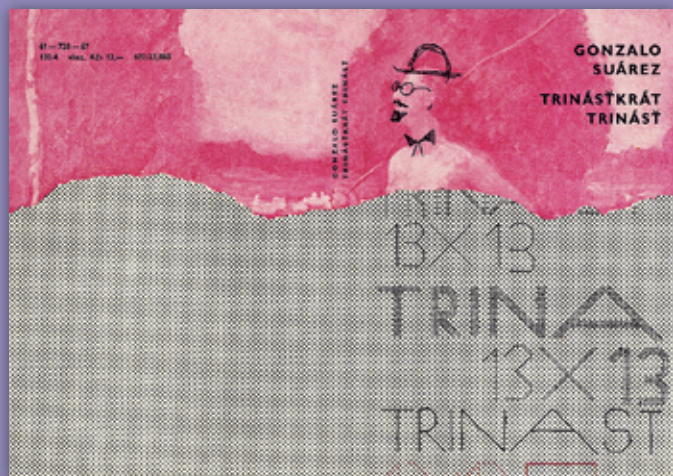
Slovenské pohľady
1/1965, 5/1965, 10/1965,
obálky časopisu, 1965.

V druhej polovici šesťdesiatych rokov si Ivan Štěpán rozšíril svoje portfólio aj o filmové plagáty. V roku 1965 dostal zákazku od národného podniku Česko-slovenský film Bratislava na vytvorenie plagátu k snímke *Odhalenie Alžbety Báthoryčky*. Pomocou techniky drevo-rezu vytvoril grafický motív barokovej dámy s nožom v ruke, ktorý na ploche plagátu nakopíroval celkovo dvadsaťštyrikrát v štyroch radoch, pričom jednu grafiku nahradil červenou fotografiou dámy. Vďaka tomuto jednoduchému vtipu v kombinácii s čierno-červenou typografiou získal plagát väčšiu dynamiku. Sám film sa však údajne nedočkal veľkého úspechu. Lepšie to však dopadlo s plagátmi pre československo-západonemecký film z roku 1967 s názvom *Sladký čas Kalimagdory*. Pri navrhovaní siahol Ivan Štěpán do svojej voľnej tvorby a použil fotoreprodukcie svojich výtvarných objektov, z čoho nakoniec vzišli dve verzie tohto plagátu. Pri prvom použil svoj *Objekt bez názvu*⁹ z rokov 1966 – 1967: otvorené červené puzdro na husle, do ktorého poukladal náhodne nájdené predmety, ako bábiku, poskladanú košelu, farebné kužele a kocky, sklené nádoby a skúmavky, papierovú loďku a iné. V druhej verzii použil fotoreprodukciiu objektu zo sadrového odliatku pestrofarebného torza ženy a na ňom poukladané farebné kvádre, kocky a kužele. Tak získali plagáty potrebnú vizuálnu hĺbku a Ivan Štěpán si aj tu dokonale poradil s typografiou. Názov filmu vpísal ručne okolo objektov do voľného priestoru plagátu. Voľne pohádzané, schválne neúhladné a nerovné písmo tvarovo ladí s objektmi a svojím jednoduchým prevedením čiernym perom im vôbec nekonkuruje. Ostatné informácie o filme Štěpán podelil do textových blokov, ktoré dopĺňajú celkovú kompozíciu. Obidva plagáty boli prijaté a slúžili ako oficiálny propagačný materiál k filmu.

Objekty a Danuvius

Nápadu vložiť svoje voľné dielo do plagátu predchádzala úspešná autor-ská výstava v roku 1966 s názvom Ivan Štěpán – Objekty v Galérii mladých v Bratislave. Štěpán si na ňu sám navrhol plagát, kde prvýkrát zreprodukoval jeden zo svojich asamblážových objektov do náboženského triptychu. Typografiu s názvom výstavy kompozične vytvoril ako pevný horizontálny fundament, na ktorom triptych stojí. Nebol by to však Ivan Štěpán, ak by zostal len pri klasických dvojrozmerných plagátoch. Jeho asi najvýznamnejším dielom v oblasti grafického dizajnu bol plagát na medzinárodné bienále mladých umelcov Danuvius, ktoré sa konalo v Dome umenia v Bratislave v roku 1968. Je výnimočný tým, že išlo o vôbec prvý plastický plagát na Slovensku.¹⁰ Tento úzký, na výšku orientovaný plagát na prvý pohľad pôsobí veľmi jednoducho – sú na ňom dva objekty, sivo-ružovo-červený kruhový terč a dvojfarebná ružovo-červená vlnka, ktoré v strede formátu predeľujú jednoduchý názov výstavy v groteskovom fonte. Tieto farebné časti plochy reliéfne vystupovali na plastovom výlisku. Na Danuviuse vystavoval aj sám Ivan Štěpán spolu s celým radom mladých výtvarníkov z Československa aj celého sveta. Výstava bola výnimočná tým, že sa na nej mohli vystaviť súčasné diela bez akýchkoľvek ideologických obmedzení. Žiaľ, bola to jedna z posledných kultúrnych akcií tohto druhu pred úplnou normalizačnou izoláciou v Československu. Po tejto výstave navrhol Ivan Štěpán ešte niekoľko plagátov, napríklad na Medzinárodnú prehliadku plastík, skulptúr a objektov a Socha, objekt, svetlo, hudba v rámci výstavného cyklu Socha piešťanských parkov.

Gonzalo Suárez:
Trináskrát trinást,
prebal knihy, 1967.



Theodor Fontane:
Pani Jenny Treibelová,
prebal knihy, 1966.

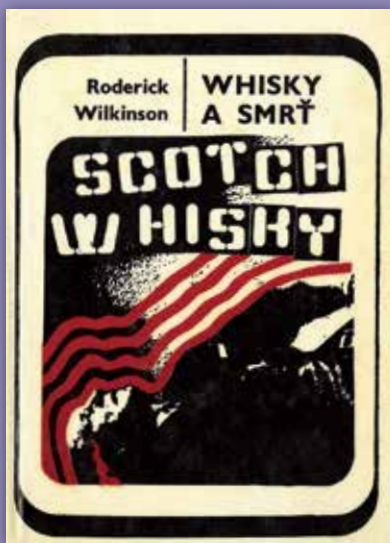


A. S. Gribojedov: Útrapy
z rozumu, návrh obálky
knihy, 1965.

Pavol Strauss:
Zápisky diletanta,
prebal knihy, 1968.



Peter Addams: Anjelik
za desať šilingov, návrh
obálky knihy, 1968.



Isaac Asimov: Vo vesmíre niekto vraždí, 1970.
Roderick Wilkinson: Whisky a smrť, 1968.
Friedrich Dürrenmatt: Sudca a jeho kat, 1970.
Obálky kníh z edície Labyrint.

Knižná grafika a ilustrácia

Okrem navrhovania plagátov, divadelnej scénografie a voľnej výtvarnej tvorby sa Štěpán v šesťdesiatych rokoch venoval aj knižnej grafike, ilustrácii a karikatúre. V rokoch 1963 až 1966 napríklad príležitostne kreslil do detského časopisu *Zornička*. Pre literárnu revue *Slovenské pohľady* tvoril v roku 1965 abstraktné obálky pomocou grafickej techniky litografie. V tlačenej verzii časopisu tieto sivo-čierné motívy doplnil farebným akcentom, aby jednotlivé čísla boli na prvý pohľad ľahko odlišiteľné. Ivan Štěpán spolupracoval aj s knižnými vydavateľstvami. Pri tomto type zákaziek nemal síce takú voľnú ruku ako pri plagáte či ilustrácii a musel viac dbať na usmernenia vydavateľa a potreby čitateľov, ale napriek tomu vytvoril mnoho výtvarne kvalitných knižných obálok. Pre vydavateľstvo Tatran, resp. SVKL¹¹ je z typografického hľadiska pozoruhodná obálka knihy *Trinástkrát trinásť* od autora Gonzala Suáreza, na ktorej Štěpán na bodkovanom rastru poskladal opakujúci sa názov literárneho diela. So zámerne neusporiadaným písmom a farebnými šípkami a špirálami pracoval na obálke ku knihe *Zápisky diletanta* od Pavla Straussa alebo pri knihe *Jenny Treibelová* využil techniku koláže z potrhovaných kúskov papiera ako pri niektorých divadelných plagátoch. Koncom šesťdesiatych rokov navrhoval pre vydavateľstvo Smena obálky edície Labyrint, ktorá začala vychádzať od roku 1964. Na jej layoutoch a grafickom stvárnení sa striedavo podieľali mnohí grafickí dizajnéri, preto obálky tejto edície sa v priebehu desaťročí značne menili. Štěpánov dizajn niesli v rokoch 1968 až 1970. Postupoval podobným spôsobom ako pri obálkach časopisu *Slovenské pohľady*. Knižky vychádzali v o niečo menšom formáte, než bolo pre beletriu zvykom, a ich obálku riešil čierno-bielym grafickým stvárnením určitej udalosti z príbehu v jemnom linkovom ráme. Každú grafiku doplnil farebným akcentom, čím opäť dal jasnú špecifikáciu každému titulu.

Okrem iného nájdeme v Štěpánovej tvorbe aj množstvo ďalších menších grafických realizácií, ako napríklad obálky katalógov a bulletinov pre divadlá, pozvánky na výstavy či novoročenky. Grafický dizajn je však len jednou malou časťou obrovskej skladačky jeho diela, ktoré pomerne dlho zostávalo v úzadí. Ivanovi Štěpánovi dlhujeme komplexný výskum, a to aj napriek tomu, že v posledných rokoch sa záujem o jeho tvorbu znovu oživuje. ■

Gabriela Ondříšáková študovala dejiny výtvarného umenia na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave. Je kurátorkou zbierky komunikačného dizajnu Slovenského múzea dizajnu SCD.

- 1 Starý otec Adolf Štěpán st. pôsobil ako divadelný ochotník, režisér a maliar kulis. Otec Adolf Štěpán ml. (1904 – 1977) pracoval ako maliar kulis, interiérov a kostolov a mal firmu v Bratislave s názvom Štěpán a Pribyla na výtvarnú realizáciu interiérov. Z výskumu Marty Herucovej o Ivanovi Štěpánovi, pozostalost' Ivana Štěpána, 1990 – 1991, Slovenské múzeum dizajnu.
- 2 V rokoch 1956 – 1957 pracoval v kolektíve reštaurátorov na oprave Dómu svätého Martina v Bratislave, v roku 1957 ako referent textilného závodu MDŽ v Bratislave a v roku 1958 ako aranžér v štátnom podniku Slovenská kniha. In: LONGAUER, L. a kol.: *Typografia a dizajn písma na Slovensku (Začalo sa to Cyrilom a Metodom)*, Bratislava : Slovart, VŠVU, Bratislava, 2013, s. 152.
- 3 Napríklad Milan Lasica, Július Satinský, Marián Labuda či Stano Dančiak. Z výskumu Marty Herucovej o Ivanovi Štěpánovi, pozostalost' Ivana Štěpána, 1990 – 1991, Slovenské múzeum dizajnu.
- 4 V roku 1960 mal Ivan Štěpán samostatnú výstavu s názvom Kresby a kaligramy v Štúdiu VŠMU v Bratislave a v roku 1964 výstavu s názvom Objekty na Malej scéne SND v Bratislave a potom v Prahe v Divadle Na zábradlí. Zúčastnil sa aj skupinových prehliadok na I. bienále úžitkovej grafiky v Brne v roku 1964 a na výstave Československý plagát v Berlíne v roku 1966. Z výskumu Marty Herucovej o Ivanovi Štěpánovi, pozostalost' Ivana Štěpána, 1990 – 1991, Slovenské múzeum dizajnu.
- 5 MOJŽÍŠ, J.: *Ivan Štěpán – Objekty*, Bratislava, 1966 [neustránkované].
- 6 Z výskumu Marty Herucovej o Ivanovi Štěpánovi, pozostalost' Ivana Štěpána, 1990 – 1991, Slovenské múzeum dizajnu.
- 7 LONGAUER, L. a kol., cit. d., s. 152.
- 8 Z výskumu Marty Herucovej o Ivanovi Štěpánovi, pozostalost' Ivana Štěpána, 1990 – 1991, Slovenské múzeum dizajnu.
- 9 Dnes sa nachádza v zbierkach Slovenskej národnej galérie pod inventárnym číslom P 2620. Zdroj: www.webumenia.sk.
- 10 LONGAUER, L. a kol., cit. d., s. 152.
- 11 Vydavateľstvo Tatran bolo založené v roku 1947, no v roku 1953 bolo premenované na Slovenské vydavateľstvo krásnej literatúry, skrátené SVKL. Pod týmto názvom fungovalo do roku 1965, keď sa opäť vrátilo k svojmu pôvodnému názvu Tatran. Ide teda o totožné knižné vydavateľstvo. Zdroj: *Dvadsať rokov vydavateľstva Tatran – bibliografický súpis kníh 1947 – 1967*, Bratislava : Tatran, 1967, zostavila Elena Bolčíková a kolektív, s. 16 – 26.



Jan Rajlich

— Umenie a reklama, vzťahy a vplyvy¹

Text Marta Sylvestrová

Foto Andrea Bratrů Velnerová, archív Moravskej galérie v Brne

Len máloktorý tvorca tak ovplyvnil fungovanie a štýl grafického dizajnu ako maliar, grafik a dizajnér Jan Rajlich spojený s Brnom. Tvorivou energiou vždy nabitý človek, nielen všestranný umelec, ale aj podnetný organizátor, ktorý spájal výtvarníkov rôznych profesií a napomáhal transferu najnovších trendov vizuálnej komunikácie zo zahraničia do Československa. Do dejín odboru sa zapísal aj ako autor podnetných inovácií v oblasti jednotného vizuálneho štýlu, informačnej grafiky a firemnej identity, stál pri počiatkoch televíznej grafiky a technológie art protis, svojou tvorivou činnosťou zasahoval do mnohých odborov. Tomuto doyenovi grafického dizajnu je okrem výstavy venovaná aj kolektívna autorská monografia, ktorá kriticky hodnotí Rajlichove mnohostranné dielo a upozorňuje na jedinečnú šírku záberu Jana Rajlica ako priekopníka moderných systémov vizuálnej komunikácie.²

← Jan Rajlich, 1980.

Foto: © Bohumil Marčák.
Archiv MG, fond MG v Brne.



Jan Sládek s Janom Rajlichom pri výučbe aranžérstva a výstavníctva.

Foto: Antonín Horák, súkromná zbierka



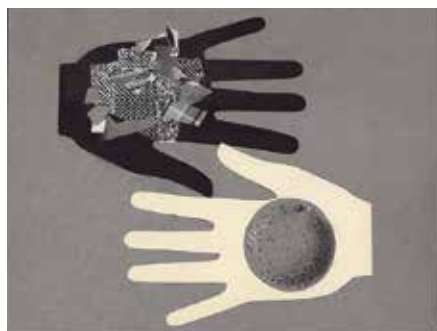
Pohľad do poslednej výstavy zlínskej Školy umenia počas prázdnin 1944, v pozadí plagát Jana Rajlicha. Archívny fond Rajlichovej rodiny

Rajlichova cesta k vizuálnej komunikácii

Korene Rajlichovho vzťahu k vizuálnej komunikácii, propagácii a reklame siahajú k jeho štúdiu na Baťovej Zlínskej škole umenia v rokoch 1939 – 1944. Medzi pedagógov, ktorí významnou mierou ovplyvnili jeho životné smerovanie, patrili grafik Eduard Milén a scénograf Jan Sládek. Vedľa nich mu v grafickom dizajne, typografii a výstavníctve boli hlavnými vzormi Ladislav Sutnar a Zdeněk Rossmann. Rovnako ako ostatní študenti Zlínskej školy umenia prešiel Rajlich popri štúdiu aj výrobnou praxou vo firme Baťa, kde bol po absolútoriu krátko zamestnaný do júna 1945 ako redaktor závodných novín. V reklamnom oddelení tohto zlínskeho obuvníckeho gigantu navrhol svoj vôbec prvý reklamný plagát *Jar* (1944) na jarnú predajnú kampaň. Experimentálna povaha zlínskych štúdií ho mnohokrát inšpirovala počas jeho dlhej kariéry. V plagátovej tvorbe obdivoval francúzskych afšistov Jeana Carlua a Cassandra, ktorých štýlu je blízky Rajlichov nerealizovaný modernistický plagát k 40. výročiu vzniku ČSA – *Československé aerolínie 40* (1963). V povojnových rokoch ho osud zaviedol najskôr do Českého Těšína, kde krátko pôsobil ako miestny dopisovateľ odborárskeho denníka *Práca* a novinár v *Těšínskych novinách* (1945 – 1946), ktoré založil so svojimi priateľmi – básnikom Zdeňkom Zaoralom a maliarmi

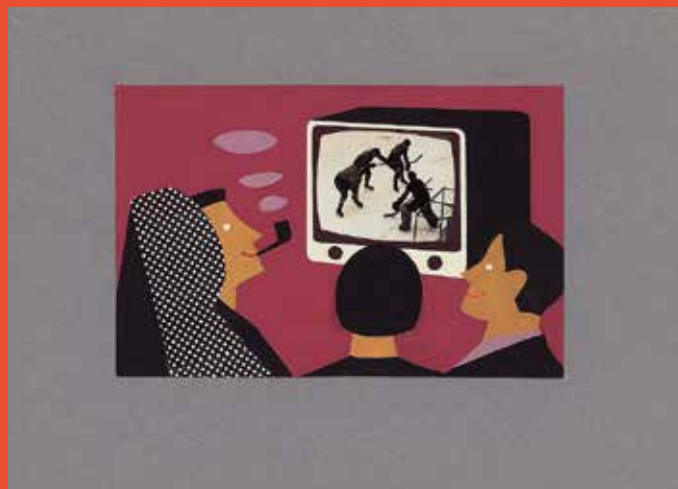
Zdeňkom Hyblerom a Zdeňkom Máčelom. Potom zamieril do rodných južných Čiech k bratovi Karlovi do Vimperku na Šumave. Tam získal svoje prvé príležitostné zákazky ako grafický dizajnér a scénograf, veril však, že sa bude živiť ako maliar (1946 – 1948). Krátko potom sa zdržiaval opäť v Zlíne/Gottwaldove, kde pracoval ako referent výtvarnej výchovy baťovských Domovov pracujúcich (1948 – 1950), kým sa v auguste 1950 usadil natrvalo v Brne. Tu sa aktívne zapojil so svojimi spolužiakmi zo Zlína Konrádom Babrajom, Františkom Chmelařom, Miroslavom Šimordom, Vojtechom Štolfom, Oldřichom Vašicom a ďalšími členmi pracovného zoskupenia nazývaného *Kolektiv* do riešenia expozícií Brnenských výstavných trhov 1950 v rotunde pavilónu A. Tým sa začala jeho dlhoročná tvorivá a organizačná spolupráca s brnianskym výstaviskom a podnikom BVV. Od polovice päťdesiatych rokov pracoval ako reklamný grafik v brnianskej pobočke Propagačnej tvorby, kde navrhoval zdravotnícko-osvetové kampane pre poisťovne a zdravotnícke inštitúcie a okrem toho vytvoril aj svoje prvé neóny, návrhy obalov tovarov aj grafiku televíznych tituliek a reklám pre Československú televíziu. Jeho osvetové kampane sa vyznačovali jednoduchou čitateľnosťou a vtipom, k čomu zvädzal aj ich politicko-ideový obsah, príznačný pre reklamu päťdesiatych rokov, keď slúžila skôr na propagandu ako na ponuku tovaru a služieb.

Grafika k relácii Československej televízie Brno Šaty robia človeka, 1963, koláž, 30 x 40 cm. AJR MG





ČSA 40 – Československé aerolinie,
reklamný plagát, návrh, koláž, farebná
fólia, 61 × 85,7 cm. AJR MG



Návrh televíznej grafiky, 1959,
tempera, koláž,
13 × 20 cm. AJR MG

Tvorca plagátov a jednotného vizuálneho štýlu

Začiatkom šesťdesiatych rokov sa Jan Rajlich už presadil ako tvorca plagátov viacerých brnianskych kultúrnych inštitúcií. Navrhol napríklad prvý z plagátov novej inštitúcie Moravskej galérie v Brne (1962), s jej vtedajším mladým novovymenovaným riaditeľom Jiřím Hlušíčkom založil v roku 1963 Bienále grafického dizajnu. Brnianske bienále umožňovalo grafickým dizajnérom v Československu priamy, komplexný a periodický kontakt so svetovým progresívnym vývojom v oblasti grafického dizajnu. Mohli sa tu v predinternetovom čase v dvojročnom periodickom cykle inšpirovať najnovšími svetovými výbojmi v umeleckej plagátovovej tvorbe, vo firemnom štýle a vizuálnej identite, knižnom a časopiseckom dizajne, ilustráciách a tvorbe písma. Už v roku 1965 nadviazal Jan Rajlich spoluprácu s významným medzinárodným časopisom *Idea* v Japonsku a s ďalšími prestížnymi odborovými periodikami *Graphis*, *Novum Gebrauchsgraphik*, *Neue Werbung*, *Linea Grafica*. Získal mnoho prestížnych kontaktov s dizajnérskym svetom a jeho autorské medailóny boli pravidelne zaradované do publikácií *Who is Who in World Graphic Design*. Jan Rajlich sa vzápätí etabloval medzi poprednými československými tvorcami jednotnej vizuálnej identity kultúrnych inštitúcií, firiem a podnikov. K priekopníckym činom patrí jeho vizuálny štýl pre Galériu Jaroslava Kráľa (GJK) pre

Dom umenia mesta Brna. Navrhol logo GJK a od roku 1965 po dve desaťročia vytváral pre galériu vizuálne jednotný rad graficky minimalistických plagátov, katalógov, pozvánok a tlačovín. Rajlichov záujem o odbor vizuálnej komunikácie sa zintenzívnal po tom, keď v roku 1971 navštívil Medzinárodný kongres Icograda o vizuálnej komunikácii VIS-COM '71 vo Viedni. Poslaním kongresu bolo analyzovať vývoj nových technológií v oblasti vizuálnych médií a zoznámiť publikum s novými možnosťami využitia počítačovej grafiky. Kongresový program bol pre zúčastnených odborníkov iniciálny, prišiel s výzvou na prehodnotenie tradičných a prijatie nových vizuálnych stratégií v reklame, televízii, filme a v tlačných médiách.³ Túto vzrušujúcu výzvu Jan Rajlich poslušol tak vo vlastnej tvorbe, ako aj vo svojej odbornej, organizačnej a publikačnej činnosti. Moravská galéria až do začiatku deväťdesiatych rokov nepoužívala jednotný inštitucionálny logotyp, listový papier s jej logom si navrhol sám riaditeľ a vyučený typograf Jiří Hlušíčka. Naproti tomu prišiel Jan Rajlich s kreatívnym riešením, predvídajúcim budúci rýchly vývoj vizuálneho štýlu, ktorý sa dostavil začiatkom deväťdesiatych rokov. Rajlich už v roku 1973 k storočnici založenia Umeleckopriemyselného múzea v Brne navrhol špeciálny kaligrafický znak 100 UPM, evokujúci polliter s napeneným pivom⁴, ktorý premietal po celý jubilejný rok do jednotnej úpravy katalógov a tlačovín Umeleckopriemyselného

múzea MG. Následne v roku 1976 vytvoril úspešný jednotný vizuálny štýl pre brniansku Hvezdáreň a planetárium Mikuláša Kopernika, ktorej logo zložené zo symbolov Slnka a Mesiaca aplikoval na vizuálnej úprave plagátov a podnikových tlačovín.

Prvý dizajn manuál BVV

Vyvrcholením Rajlichových výtvarných snáh v odbore vizuálnej komunikácie bolo vytvorenie prvého dizajn manuálu ako podnikovej normy vizuálneho štýlu BVV (1973 – 1975). Manuál pracuje s aplikáciou Rajlichovho redizajnu loga brnianskych strojárskych veľtrhov, ktoré vytvoril grafik Adolf Pražský, doplneného iniciálami BVV – Rajlichovej značky podniku Brnenských veľtrhov a výstav. Autor v úvode k libretu dizajn manuálu vysvetľuje: „Predložená ukážka libreta pre *DESIGN-MANUAL* podnikovej propagácie BVV vychádza z predpokladu, že podstata a význam jednotného vizuálneho slohu (house style) je už pochopená a nevyžaduje ďalšie zdôvodňovanie. V tejto situácii má libreto možnosť prejsť priamo na riešenie konkrétnych problémov tvorby vizuálneho slohu. Táto problematika je o to zložitejšia, že nemôže vytvárať koncepciu úplne novú, ale musí, naopak, vychádzať z radu podkladov (symbolika, znaky, logotypy), ktoré sa v podniku BVV používajú niekoľko rokov a sú už súčasťou jeho imidžu.“⁵ Rajlichovi teda v prvom pláne išlo o stanovenie poriadku pri



Ukážky z prvého DESIGN-MANUÁLU BVV, 1975, vizuálny štýl podniku, plast a ofset. AJR MG

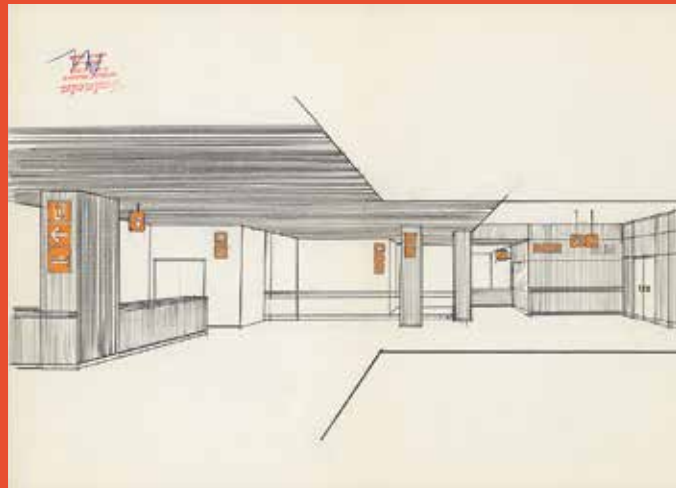
zjednotení vizuálnej symboliky, ktorú chcel zbaviť subjektívnych interpretácií. Zároveň chcel obohatiť vizuálny štýl BVV o novú progresívnu metodiku západnej firemnej dizajnerskej praxe pri aplikácii vizuálnych symbolov na všetkých firemných tlačovinách, ako aj na odevoch zamestnancov, na označenie firemných budov, až po aplikáciu symbolov na firemné dopravné prostriedky. Nadčasový význam Rajlichovho dizajnu manuálu spočíva v jeho dodnes platnej metodike a komplexnosti obsahu a formy vizuálnej komunikácie.

Piktografické orientačné a informačné systémy

V roku 1981 predložil Jan Rajlich vedeniu BVV návrh na vytvorenie piktografického orientačného a informačného systému podniku BVV (OI systém BVV) v rámci areálu BVV aj mimo neho – na brnianskom letisku, staniciach ČSD a ČSAD, v centre mesta, na diaľniciach, cestách a križovatkách a pred priestorom výstavniska. Rajlich tak odporučil rozšíriť a aplikovať reklamu podniku vo verejnom priestore na základe jednotného piktografického systému. „Cieľom navrhovaného systému je okrem vlastného posolania, t. j. orientácie a informácií v areáli BVV i mimo neho, ukázať návštevníkovi a najmä vystavovateľovi – reprezentantovi OZO, dosah a účinok správne poňatého house style.“⁶ Nejednotnosť odborných výrazov poukazuje na fakt, že Jan Rajlich

sa inšpiroval projektmi zo západnej Európy a USA, s ktorými sa zoznámil prostredníctvom svojich exkluzívnych zahraničných bienálnych väzieb s poprednými západnými ikonami dizajnu, ako boli napr. Walter Allner, Alan Fletcher, Colin Forbes, Anton Stankowski, Josef Müller-Brockmann ai. Vedenie BVV sa však rozhodlo použiť piktografický systém sovietskeho dizajnéra Michaila Aniksta, ktorý navrhol pre Letné olympijské hry v Moskve (1980) a vystavil ho na Biennale Brno. Z pôvodného Rajlichovho návrhu podľa informácie Jana Rajlich ml. bolo použitých iba 10 piktogramov. Komplexné informačné a orientačné systémy sa začali častejšie realizovať koncom sedemdesiatych rokov v československých reprezentatívnych hoteloch. Fenoménom orientačných systémov v socialistickej architektúre sa dlhodobo zaoberá vo svojich publikáciách Pavel Coufalík⁷, ktorý píše: „Práve pre túto kategóriu informačnej grafiky bolo zrejme najvýraznejšie, že vznikala ako neoddeliteľná súčasť rozsiahlych súborov komplexnej vizuálnej prezentácie objektu.“⁸ Coufalík kladie dôraz na Rajlichov infოსystem hotelu Morava v Pohořeliciach (1977 – 1979), vytvorený v rámci trojročnej spolupráce s architektom Josefom Opatřilom, pre ktorý rozpracoval hotelový vizuálny štýl do nebyvalej šírky. Zaujímavé v ňom prepojuje spôsobom sebe vlastným grafické a umelecké prvky. Okrem piktogramov pre informačný systém





Orientačný a informačný systém hotela
Morava v Pohořeliciach, 1977–1979. AJR MG

vypracoval viacnásobné aplikácie loga hotela v tvare štylizovaného slnka na podnikových tlačovinách. Rajlichove „slnčné logo“ sa objavuje na umelecky stvárnených keramických drždálach celosklenených dverí v interiéri aj exteriéri hotela a ako dekoratívny identifikačný prvok sa uplatnil aj na skle a porceláne pre hotelovú reštauráciu. Okrem hotelových komplexov, ku ktorým ďalej patrí Rajlichov orientačný systém hotela Myslivna v Brne (1986 – 1987), zanechal jeho orientačný a informačný dizajn výraznú stopu v histórii formovania vizuality brnianskeho verejného priestoru mesta. Pre zdravotné stredisko v Brne-Kohoutoviciach (1979) a pre spádové obchodné strediská Letná (1983), Javor (1985) a Agát (ne-realizované) v Brne-Bystreci vypracoval Rajlich ďalšie orientačné piktografické systémy, ktoré v základných tvaroch vychádzajú z jeho piktogramov, použitých v hoteli Morava v Pohořeliciach. Obchodné stredisko Javor prijalo aj jeho návrh farebnej mozaiky štylizovaného javora, ktorú autor umiestnil na stene chodby v interiéri budovy. V dizajne orientačných systémov patrí Jan Rajlich vedľa Jiřího Rathouského, autora orientačných systémov hotelov Thermal v Karlových Varoch a Intercontinental v Prahe alebo obchodného domu Labe v Ústí nad Labem, k najvýznamnejším tvorcom informačného a orientačného dizajnu v socialistickej architektúre sedemdesiatych a osemdesiatych rokov v Československu.

Televízna grafika, scénografia a výstavníctvo

Aktuálna výstava v Pražákovom paláci Moravskej galérie prvýkrát upozorňuje na menej známe súčasti Rajlichovej tvorby. Patria k nim okrem iného aj jeho návrhy televíznej grafiky pre Československú televíziu Brno, scénografie a výstavný dizajn. Televíznej grafike sa Jan Rajlich venoval krátko koncom päťdesiatych rokov, keď hľadal svoje profesijné uplatnenie. „Televízia Rajlichova zaujala ako nové médium, ktoré preniklo do súkromia domovov obyvateľov a malo tak možnosť ovplyvňovať ich životný štýl. Či však jeho prvotné grafické návrhy našli skutočne uplatnenie na televíznej obrazovke, nepodarilo sa v televíznom archíve zistiť,“ referuje Pavol Ryška v katalógu Rajlichovej výstavy.⁹ V roku 1964 Rajlich úspešne realizoval v brnianskom televíznom štúdiu svoje umelecké abstraktné koláže na montáž z veršov Františka Halasa. Následne v roku 1966 spolupracoval s Daliborom Chatrným na grafike pre televízne spracovanie minipery Josefa Berga *Odysseov návrat*.

Scénografické skúsenosti získal Jan Rajlich už počas štúdia na Zlínskej škole umenia, kde mali naňho veľký vplyv Eduard Milén a predovšetkým maliar, grafik a scénograf Jan Sládek. So študentmi inscenovali večery poézie pre robotnícku mládež Baťových závodov, ktoré vznikali pod vplyvom poetiky E.

F. Buriana a jeho D 39 a D 40. Profesionálne obdobie Rajlichovej scénografickej tvorby nastalo v roku 1948, keď sa začala jeho spolupráca s Divadlom pracujúcich v Zlíne, ktorá sa však niesla v duchu socialistickeho realizmu. Až v šesťdesiatych rokoch vznikli jeho pozoruhodné scénografické diela a kostýmové návrhy pre hru Williama Gibsona *Dva na hojdačke* (1963) v Divadle bratov Mrštíkovicov v Brne. K scénografii sa úspešne vrátil v osemdesiatych rokoch v inscenácii hry svojho brnianskeho priateľa Ludvíka Kunderu *Totálny spev kohúta* (*Totální kuropění*, 1988), inscenovanej v Divadle pracujúcich v Gottwaldove. Kunderova úspešná inscenácia vypovedá o ľudských osudoch počas nútených prác v nacistickom Nemecku. Minimalistickým poňatím, redukciou rekvizít (na scéne použil len stoličky a drevené debny, ktoré sa podľa potreby premenili na stoličky či stoly) je Rajlichova výprava k *Totálnemu spevu kohúta* jeho najvýznamnejším scénografickým dielom, ktoré ocenila aj divadelná kritička Jaroslava Suchomelová vo svojej recenzii *Zdivadelněné antidiadlo*.¹⁰ Zaujímavosťou je, že vo svojich návrhoch scén pracuje aj s postavami hercov, čo je pre scénografické návrhy úplne neobvyklé.¹¹ Výstavnému dizajnu sa Jan Rajlich sústavne venoval od päťdesiatych rokov, rovnako ako viacero jeho kolegov z brnianskej sekcie Propagačnej tvorby (Miroslav Holec, Josef Kadula, Jarmil Klecker, Vladimír Bernard Růžička, Miroslav



Dielo Vítězslava Nezvala, KPP, 1965, plagát
k večerom poézie v Dome umenia mesta Brna,
návrh, koláž, tempera, 59 x 84 cm. AJR MG



Obrazový sprievod k relácii Československej
televízie Brno Večer Františka Halasa,
1964, koláž, 59 x 84 cm. AJR MG

Alban Berg: Vojcek, 1988,
autorský divadelný plagát,
sieťotlač, 84,6 x 60 cm. GD MG



Šimorda a i.), ktorí sústavne pracovali pre BVV. V Rajlichovom výstavnom dizajne sa stretne s inšpiráciami z oblasti voľného umenia, čo je v jeho dizajnerskej tvorbe častým javom. Výskumom Rajlichovej scénografie a výstavnej tvorby sa zaoberala Markéta Svobodová, ktorá píše: „Rajlich je autorom predovšetkým plošných panelových riešení, v ktorých od šesťdesiatych rokov kombinoval modernistickú koláž s fotomontážou, neskôr sa objavujú vplyvy geometrickej abstrakcie, pop artu alebo lettrizmu. Jeho výstavnícka tvorba pre BVV aj najrôznejšie brnianske kultúrne inštitúcie sa odrazila v jeho angažmán počas tretieho Bienále Brno v roku 1968, venovaného výstavníctvu, na sympóziu O výstavnej tvorbe, ktoré roku 1975 usporiadal Zväz architektov ČSR a podnik BVV.“¹²

Umenie v architektúre

K Rajlichovým zákazkám patrili občas umelecké diela v architektúre. Podieľal sa na vývoji textilnej techniky art protis, ktorú používal na výzdobu interiérov alebo vo výstavných expozíciách. Severné priečelie fasády hotela International v centre Brna zdobí Rajlichov sochársky reliéf s názvom *Slnko – Život a mier* z roku 1961 (vytvorený v spolupráci so sochárkou Sylvou Lacinovou), ako celý hotel nesie pečať tzv. bruselského štýlu. Dielo, ktoré nečakane prepája brniansky verejný priestor s Rajlichovou výstavou

v Pražákovom paláci, vzniklo ako súčasť výnimočnej zákazky významných brnianskych umelcov na komplexnú výzdobu hotela umeleckými dielami.

Koexistencia umenia a dizajnu

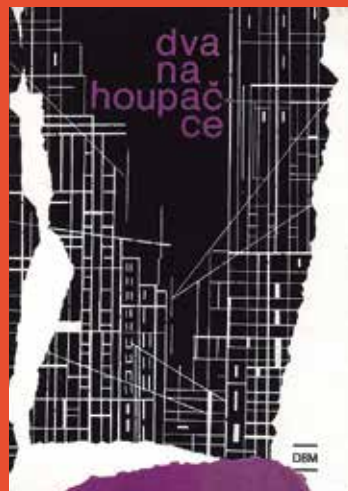
Na koexistenciu voľného umenia a úžitkovej tvorby v Rajlichovom diele kladie dôraz záverečná časť výstavy. Jej vyvrcholením je retroinštalácia umelecovej hlavnej výstavy, ktorú usporiadal v Galérii Jaroslava Kráľa Dom umenia mesta Brna v roku 1972. Opakuje sa tu rovnaká inštalácia schéma priestorových objektov, koláže a serigrafie, ktorými sa autor otvorene prihlásil v čase nastupujúcej normalizácie k modernistickej tradícii medzivojnového Brna. Podávajú ucelený obraz o jeho mnohohrstevnatej tvorbe, v ktorej Jan Rajlich neprestával hľadať nečakané výtvarné riešenia.

Mr. Brno

Vo vizuálnej komunikácii dokázal Jan Rajlich úspešne uplatniť svoje umelecké ambície i reklamné skúsenosti z prostredia zlinských Baťových závodov a z brnianskej pobočky výtvarného družstva Propagačná tvorba. Obohatil vizuálny jazyk grafického dizajnu tvorivými experimentmi. Vždy však kladol dôraz na spoločenské poslanie grafického dizajnu, ktorý bol podľa neho službou verejnosti a tvorivým spôsobom je schopný formovať a premieňať estetiku



Obrazový sprievod k relácii Československej televízie Brno Večer Františka Halasa, 1964, plagátová koláž a televízny titulok, 59,6 × 83,4 cm. AJR MG



Dva na hojdačce, 1964, Divadlo bratov Mrštíkovicov, divadelný plagát, návrh, tempera, 118 × 83,7 cm. AJR MG



Návrh neónu pre podnik Obnova Brno, prelom 50. a 60. rokov, 31,2 × 22,4 cm. AJR MG

životného prostredia. Vo svojom celoživotnom diele sa Jan Rajlich javí ako univerzálny umelec, v ktorého tvorbe sa snúbia experimenty voľného umenia s dizajnérskymi zákazkami a naopak, voľnú tvorbu obohacuje vstupmi zo svojej grafickej a typografickej praxe. Ako organizátor Bienále Brno, publicista, spisovateľ a pedagóg ovplyvnil niekoľko generácií grafických dizajnérov. Reklamným sloganom „Brno – hlavné mesto grafického dizajnu“ rozšíril branding Bienále Brno na imidž mesta natoľko, že u japonských kolegov identita metropoly splynula s jeho vlastnou osobou do nečakane výstižného oslovenia: zrodil sa Jan Rajlich alias Mr. Brno. ■

Marta Sylvestrová absolvovala štúdium teórie dejín umenia a histórie na Filozofickej fakulte Masarykovej univerzity v Brne (1981). V Moravskej galérii pracuje od roku 1980 ako kurátorka zbierky grafického dizajnu od roku 1986 a kurátorka Bienále Brno (2000 – 2010). Zameriava sa na súčasnú plagátovú tvorbu, grafický dizajn a výskum vizuálnej identity totalitných režimov. V roku 2002 viedla medzinárodný projekt Identita/Integrita – Brno, hlavné mesto vizuálnej komunikácie 2002, s podporou EU Culture 2000. Posledné realizované projekty: *Horizonty modernismu – Zdeněk Rossmann*, s Jindřichom Tomanom (Moravská galerie v Brně 2015), *Sign from Iran – Contemporary Iranian*

Posters (s Yossim Lemelom, L. A. Mayer Museum for Islamic Art Jerusalem, 2016), 80. *bulletin Moravské galerie / Bauhaus 100*, (Moravská galerie 2019).

Táto štúdia vychádza s podporou Grantovej agentúry ČR ako výstup projektu č. GA 18-24439S s názvom „Spotrebná imaginácia komunistickej diktatúry. Československá reklama v povojnovom období“, riešeného v Národnom múzeu v Prahe.

- 1 Názov článku odkazuje na tému Rajlichovho druhého Medzinárodného sympózia počas BB – Umenie a reklama, vzťahy a vplyvy, Brno 18. – 19. 6. 1970, 4. bienále Brno 1970. Zoznam medzinárodných sympózií organizovaných Janom Rajlichom:
 - O výstavnickej tvorbe, 3. bienále Brno 1968;
 - Umenie a reklama, vzťahy a vplyvy, 4. bienále Brno 1970;
 - Vzťah výtvarnej interpretácie k literárnemu textu, 5. bienále Brno 1972;
 - Tvorba koordinovaného propagačného štýlu, 6. bienále Brno 1974;
 - Vizuálne stvárnenie knihy a časopisu, 7. bienále Brno 1976;
 - Uloha grafického dizajnu v súdobej vizuálnej komunikácii, 8. bienále Brno 1978;
 - Progressívne grafické stvárnenie súdobej časopisu, novín a knihy, 9. bienále Brno 1980;
 - Grafický dizajn v službách kultúry a umenia, 10. bienále Brno 1982;
 - Slovo a obraz – Vzťahy typografie a ilustrácie v knihe a periodikách, 11. bienále Brno 1984;
 - Grafický dizajn v službách spoločnosti a pokroku, 12. bienále Brno 1986;
 - Knihy, časopisy, noviny – Umenie a technológia, 13. bienále Brno 1988;
 - Grafický dizajn v službách priemyslu a obchodu, 14. bienále Brno 1990;
 - Orbis Pictus – Malovaný svet, 15. bienále Brno 1992.

- 2 Storočníci narodenia maliara a grafika Jana Rajlichu (1920 – 2020) je v Moravskej galérii v Brne (MG) venovaná séria troch výstav pod názvom Rajlich 100. V Pražskom paláci sa stretneme s výberom z Rajlichovho celoživotného diela na výstave Jan Rajlich: Art & Design. Expozícia Jan Rajlich & Bienále Brno v Miestodržiteľskom paláci rekapituluje tri desaťročia Rajlichovho pôsobenia na čele Bienále Brno. Obsahuje vybrané súťažné diela z pätnástich ročníkov Bienále Brno 1964 – 1992. Ďalej je v Miestodržiteľskom paláci inštalovaná tretia výstava, nazvaná Hommage à Jan Rajlich: 100 × 100, pripravil ju Jan Rajlich ml. a SBB. Dizajnérom výstavného projektu je architekt Tomáš Svoboda, vizuálnu identitu navrhol grafik Lukáš Kijonka.
- 3 VisCom 71. Congress on the Learning Industry. *Iconographic 1/1971*. Pozri: <https://www.ico-d.org/resources/iconographic/iconographic-1-1971>.
- 4 Podľa konštatovania výtvarného teoretika Ondřeja Chrobáka, spoluautora projektu Rajlich 100.
- 5 Ukážka libreta *DESIGN-MANUÁL pro podnik Brněnské veletrhy a výstavy*, strojopis, Brno : Propagační tvorba, september 1973, s. 1. Podčiarkovanie v texte urobil sám autor. Archív Jana Rajlichu, Moravská galerie v Brne.
- 6 Orientačný a informačný systém BVV spracovaný vo väzbe na podnikový house style, cyklostyl, Brno : BVV 1981. Archív Jana Rajlichu, Moravská galerie v Brne.
- 7 Pozri COUFALÍK, P.: *Orientační systémy v socialistické architektuře*. Praha : UMPRUM, 2016. COUFALÍK, P.: *Grafický design v architektuře*. In: SYLVESTROVÁ, M. (ed.): *Jan Rajlich 100 – Mr. Brno*. Brno : Moravská galerie v Brne, 2020, s. 223 – 253.
- 8 Tamže, s. 226.
- 9 RYŠKA, P.: *Televizní grafika*. In: SYLVESTROVÁ, M. (ed.), cit. d., s. 101 – 119.
- 10 SVOBODOVÁ, M.: *Scénografie a výstavnictví – dvě rovnocenné sféry v tvorbě Jana Rajlichu*. In: SYLVESTROVÁ, M. (ed.), cit. d., s. 295.
- 11 Podľa informácie Ondřeja Svobody, teatrologického odborníka Divadelného ústavu v Prahe.
- 12 SVOBODOVÁ, M.: *Scénografie a výstavnictví – dvě rovnocenné sféry v tvorbě Jana Rajlichu*. In: SYLVESTROVÁ, M. (ed.), cit. d., s. 281 – 321.

Expanzia priestoru a vnímania. Architektúra surrealizmu

Text Adam Štěch
Foto archiv Adam Štěch

Adam Štěch je teoretik, publicista a kurátor, zaoberá sa dizajnom, architektúrou a výtvarným umením. Na festivale DAAD / DAAF 2020 predniesol prednášku o architektúre surrealizmu. Časopis *Designum* prináša jej rozšírenú verziu.



Pohľad do výstavy o surrealistickom dizajne *Objekte der Begierde: Surrealismus und Design 1924 – heute*, Vitra Design Museum, Weil am Rein, 2019/2020.

Fantázia a svet snov vstupujú do výtvarného umenia v dvadsiatych rokoch minulého storočia so vznikom umeleckého štýlu surrealizmu. Jeho vplyv na úžitkové umenie a architektúru nebol dodnes zďaleka tak zmapovaný ako v maliarstve, sochárstve alebo literatúre. Aj napriek tomu sa tento umelecký štýl premietol do tvorby mnohých významných architektov a dizajnérov.

„Surrealizmus bol jedným z najvplyvnejších umeleckých hnutí 20. storočia. Veľa diel surrealistov, ako Salvador Dalí, René Magritte, Meret Oppenheim alebo Man Ray bolo inšpirovaných každodennými predmetmi a skúmali svet snov, emócií a nevedomia, zabudovaných do našej hmotnej kultúry. Od tridsiatych rokov 20. storočia mal surrealizmus výrazný vplyv na dizajn, od nábytku, interiérov a módy až po filmový a grafický dizajn,“ týmito slovami otváral pred rokom kurátor Mateo Kries výstavu *Objekte der Begierde: Surrealismus und Design 1924 – heute* vo Vitra Design Museum vo Weil am Rein. Predtým sa tejto téme venovalo londýnske Victoria & Albert Museum, ktoré v roku 2007 predstavilo výstavu *Surreal Things*.

Francúzsky výtvarný smer, ktorý vznikol v roku 1924, keď jeho duchovný otec André Breton založil surrealistickú skupinu, sa spája najmä s novými obrazmi Salvadora Dalího, objektmi Mana Raya alebo sochami Alberta Giacomettiho. Svet snov, nevedomia a tiesnivých duševných stavov sa však



Automatický a senzuálny interiér Le Corbusierového bytu v budove Molitor v Paríži. Zaoblené tvary naznačujú v tomto projekte novú organickú senzibilitu blízku surrealistickým výtvarným prostriedkom.

čoskoro po svojom objave dostal aj do prostredia dizajnu úžitkových predmetov a interiérov. Rovnako ako v umení pretrvával vplyv surrealizmu aj po oficiálnom konci smeru ako takého, jeho princípy si obľúbili aj nasledujúce generácie dizajnérov a architektov a surrealistické „žartíky“ sa stali relevantným nástrojom moderného úžitkového umenia od francúzskych dekorátorov tridsiatych rokov, cez radikálny taliansky dizajn šesťdesiatych rokov až po súčasné konceptuálne tendencie.

A práve zmapovanie surrealizmu ako všeobecnej tendencie a nadčasovej tvorivej filozofie priniesla výstava *Objekte der Begierde: Surrealismus und Design 1924 – heute* (28. 9. 2019 – 19. 1. 2020, pozn. red.), ktorá vôbec prvýkrát predstavila túto významnú umeleckú tendenciu ako hýbateľa vývoja dizajnu a jeho zmyslu v našej spoločnosti. Výstava predstavila natoľko rozmanitú tvorbu od tvorcov, ako sú Gae Aulenti, BLESS, Claude Cahun, Achille Castiglioni, Giorgio de Chirico, Le Corbusier, Salvador Dalí, Marcel Duchamp, Ray Eames, Front, Frederick Kiesler, Shiro Kurama, René Magritte, Carlo Mollino, Isamu Noguchi, Meret Oppenheim, Man Ray, Jerszy Seymour a mnohých ďalších.

Ešte ťažšie možno definovať vplyvy surrealistickej tvorby na architektúru. Pretože pri výklade dejín architektúry dominuje lineárna metóda (s jednou hlavnou osou modernistického myslenia), súvislosti medzi modernou

architektúrou a surrealizmom nám v mnohých prípadoch úplne miznú. Lepšie povedané, zďaleka neboli tak pozorne ešte nikdy zmapované. Surrealizmu však v mnohých prípadoch veľmi silne ovplyvnil architektúru. Určité spojitosti sa tradične uvádzajú s tvorbou Antonia Gaudího, Hectora Guimarda alebo „poštára“ Ferdinanda Chevala, ktorý vybudoval vo francúzskom mestečku Hauterives za tridsať rokov usilovnej práce svoj Le Palais idéal, absolútne nekonvenčný objekt dekorovaný fantastickými motívmi stavieb, ľudí, zvierat a rozmanitých symbolov. To všetko sa však stalo nezávisle od surrealizmu a podobnosti sú v týchto prípadoch často len vizuálne a náhodné.

Francúzska avantgarda

Od dvadsiatych rokov sa v prostredí francúzskej avantgardy pohybovalo hneď niekoľko výnimočných talentov, ktorí pôsobili na hranici interiérového dizajnu, dekorácie a architektúry a v ich tvorbe silno rezonovala surrealistická fantázia a experiment. Serge Roche, Emilio Terry, Jean-Charles Moreux alebo Paul Dupré-Lafon. Tí všetci pracovali predovšetkým pre francúzsku spoločenskú elitu a vo svojich interiérových alebo rezidenčných projektoch často používali eklektické formy vypožičané z repertoáru surrealistov. Odkazy na historické slohy, ich voľné prepájanie alebo antropomorfné formy sa stávali súčasťou neoromantických interiérov, často v sugestívnych

podobách, pripomínajúcich hrozi-vú atmosféru obrazov Giorgia de Chirico alebo Salvadora Dalího.

So surrealizmom pracoval aj najvýznamnejší architekt tej doby, Le Corbusier. Osvojil si niektoré surrealistické postupy nielen vo svojich maľbách a sochách, ale aj v prekvapivých interiéroch. V roku 1931, iba rok od dokončenia jeho slávnej vily Savoy, realizoval Le Corbusier exkluzívne strešné penthouse pre grófa Charlesa de Bestegui. Na streche jedného z obytných domov na triade Champs-Élysées vytvoril až snový priestor dvojposchodového bytu a strešnej terasy, do jej čistých foriem integroval rokokové dekoratívne prvky vrátane historického nábytku. Najprekvapivejším momentom celého projektu je rokokovo dekoratívny krb votkaný do čisto bielej steny terasy. Metafyzicky strnulé kubické formy potom dopĺňa jeden kužeľ cyprusu, ktorý elegantne dotvára kompozíciu. Celý projekt pripomína obraz Reného Magritta alebo Giorgia de Chirica.

Luxusná rezidencia grófa de Bestegui už síce dávno neexistuje, ale Corbusierovo ovplyvnenie surrealizmom je vidieť aj v jeho ďalších projektoch, ktoré sa od polovice tridsiatych rokov stávajú oveľa tekutejšie a organickejšie, rovnako ako oblé a rozpadajúce sa nahé telá surrealistických sochárov a maliarov v tom čase. Vrcholným dielom tohto obdobia je určite vlastný architektov byt, ktorý si naprojektoval na poslednom poschodí jeho obytnej



Architekt Antonio Bonet rozviedol svoju predstavu architektúry ako organického celku v hoteli Solana del Mar v Punta Ballena v roku 1946.



Možno najvýstižnejšie ukazuje vzťah architektúry a surrealizmu budova umeleckých ateliérov Paraguay-Suipacha v Buenos Aires, ktorú navrhol Antonio Bonet s Verou Barros a Abelom Lópezom Chasom v roku 1938.

budovy Molitor, dokončenej v roku 1934. Imaginatívne priestoru dominuje rozmanitá paleta materiálov a organické formy, predovšetkým ústredné schodisko či elegantne oblú detaily Le Corbusierovej spálne.

Architektov aj interiérových dizajnérov, ktorí nejakým spôsobom reflektovali surrealizmus, bolo vo vtedajšom Paríži viac. Určité vplyvy sa iste objavujú aj v tvorbe Jeana-Michela Franka, Paula Nelsona alebo Fredericka Kieslera, ktorý sa v Paríži na chvíľu mihol pred svojím odchodom do USA. Jeho ideová koncepcia tzv. Nedokončeného domu (Endless House) je definitívnym príkladom aplikácie surrealistických ideí v architektúre. Akási naturálna a intuitívna architektúra pracuje s voľne plynúcimi priestormi rovnako ako automatická kresba alebo poézia. Ideu Nedokončeného domu rozvíjal Kiesler až do svojej smrti a uskutočnil ju len v niekoľkých modeloch.

Česká stopa

Dvojica mladých pražských avantgardných architektov Karel Janů a Jiří Štursa dokončila v roku 1939 unikátny projekt Volmanovej vily v Čelákoviciach pri Prahe. V kontexte českej a európskej modernistickej architektúry má vila výnimočné miesto. Je príkladom nového uvažovania o architektonickej forme doby a dôkazom, ako sa menili názory vtedajších progresívnych architektov. Centrom teoretických debát československej architektúry



bola počas dvadsiatych a tridsiatych rokov minulého storočia predovšetkým avantgardná skupina Devětsil. Na jej čele stál teoretik, výtvarník a vizionár Karel Teige, ktorý sa okrem iného teoreticky zaoberal surrealizmom a pod jeho vplyvom vytvoril niekoľko koláží. Jeho teórie mali zásadný vplyv na formulácie modernistickej architektúry vo vtedajšom Československu. Zástancovia Teigeho filozofie verili v tzv. vedecký funkcionalizmus a zamerali sa na architektúru ako na nástroj pri budovaní novej modernej spoločnosti. V opozícii bol tzv. emocionálny funkcionalizmus, ktorého stúpenci naďalej verili vo výtvarnú kvalitu architektúry, experimentovali s tvarmi a pod vplyvom výtvarného umenia tvorili architektúru ako poéziu. V tomto zmysle sa niektorí odborníci zmieňujú práve o vplyve surrealizmu a jeho skúmania ľudskej psychiky.

Volmanova vila ukazuje stret oboch ideológií. Aj napriek tomu, že sa vo svojich článkoch a názoroch mladí ľavicoví architekti Janů a Štursa prikláňali skôr k sociálnemu a ľavicovému poňatiu architektúry, projekt Volmanovej vily prijali ako výzvu na čisto formálny výtvarný experiment. Stavba je dynamickou kompozíciou navzájom sa prestupujúcich objemov. Ostré linky striedajú zaoblené múry a organické detaily, hladké plochy zase romantické kamenné murivo. Expresívnemu exteriéru vily dominujú mostíky, lávky, terasy a subtílné schodisko, ktoré dodávajú stavbe bohatý formálny výraz.

Latinskoamerická anabáza

S väzbami surrealizmu na architektúru súvisí aj osobnosť čilského maliara Roberta Mattu Echaurrena, ktorý dva roky pôsobil u Le Corbusiera. Matta vynikol predovšetkým ako výborný maliar, jeho figurálno-abstraktné plátna majú v sebe čosi naliehavé a desivé. Architektúra ho ale zaujímala celý život a v roku 1938 napísal dôležitú esej *Senzitívna matematika – architektúra času*, ktorá bola publikovaná v surrealistickom magazíne *Minotaure*. Vo svojom texte presadzuje intuitívnu architektúru založenú na organických tvaroch a ľudských zmysloch, v opozícii k racionálnym a štylizovaným formám. „Potrebujeme elastické steny, ktoré menia svoj tvar; nábytok, ktorý sa otvára na neobvyklých miestach,“ píše Roberto Matta. Na jeho myšlienky nadviaže v praxi architekt Antonio Bonet.

Spoločne s Mattom krátko pôsobil v ateliéri Le Corbusiera tiež architekt Antonio Bonet Castellana z Barcelony, ktorý prišiel do Buenos Aires v roku 1936. Tam sa stretol so svojimi budúciimi kolegami, ďalšími mladými architektmi Jorge Ferrari Hardoyom a Juanom Kurchanom. Keď Bonet v roku 1938 emigroval zo Španielska, ocitol sa práve v Buenos Aires a založil so svojimi kolegami dôležitú architektonickú a umeleckú skupinu Austral, ktorá sa výrazne podieľala na kultúrnom a architektonickom dianí argentínskej metropoly. Skupina však nemala dlhé trvanie, za rok svojho

fungovania uverejnila iba tri čísla rovnomenného časopisu. Architekti však zostali v kontakte aj naďalej. Najslávnejšou spoluprácou všetkých troch architektov nebola nakoniec žiadna stavba, ale paradoxne kreslo s názvom *BKF* (Bonet-Kurchan-Ferrari Hardoy). Vzniklo v roku 1938 a počas pár rokov sa jeho ľahká drôtená konštrukcia stala mimoriadne populárnou po celom svete. Od roku 1975 má licenciu na dizajn spoločnosť Knoll a predáva ho dodnes ako stoličku *Butterfly*.

Bonet sa ale neskôr sústredil na architektúru a v roku 1938 navrhol svoju prvú stavbu: kolektívne umelecké ateliéry na rohu ulíc Paraguaj a Suipacha. Inšpiroval sa Le Corbusierom a aj svojimi predchádzajúcimi skúsenosťami v španielskej architektonickej skupine GATCPAC, ktorá bola založená v tridsiatych rokoch minulého storočia ako španielska pobočka CIAM-u. Vo veku iba 22 rokov vytvoril Bonet spolu s architektmi Verou Barros a López Chaseom jednu z prvých ikon modernej architektúry v Južnej Amerike, v čase, keď v Brazílii začína tvoriť tiež Oscar Niemeyer. Architekti vytvorili návrh stavby ako dynamickú rohový štruktúru, v ktorej sa európske racionalistické myšlienky prepojili s novou organickou senzibilitou a vplyvom surrealistických tendencií.

Budova bola postavená z betónu, ocele a skla ako bohatá vizuálna mozaika zakrivených línií, zaoblených objemov a prepracovaných technických detailov.



Dekoratívne prvky, ako napríklad perforovaná freska jazdca na koni alebo mreža v tvare plameňa dodávajú budove Edificio El Indio v Montevideu od architekta Jorge Capraria nečakaný surrealistický charakter.

V 30. rokoch si lokálny developer a hoteliér Natalio Michelizzi postavil v uruguayskom meste Atlantida svoj vlastný dom v tvare orlej hlavy.



Prízemie budovy je definované výrazným parterom so zvlnenou kaskádou výkladov. Ďalšie poschodia architekti komponovali z veľkých oceľových rámov, zostavených do geometrickej mozaiky veľkých okien, sklenených tehál a vertikálnych žalúzií. Posledné poschodie tvoria dva klenuté strešné ateliéry. Vnútri stavby počítal Bonet a jeho spolupracovníci so štyrmi obchodmi na prenájom na prízemí a siedmimi umeleckými štúdiami rôznych veľkostí v ostatných poschodiach.

Niektoré organické tvary tejto trojpodlažnej budovy nám vzdialene pripomínajú fantastické vízie prírody a ľudskej postavy z plátien surrealistických obrazov Salvadora Dalího, Joana Miróa, Pabla Picassa a Yvesa Tanguyho, s ktorými sa Bonet osobne priatelil. Výsledkom je veľmi originálna syntéza štýlov a detailov. Aj napriek tomu, že dnes zvonku vyzerá budova schátrane, svojou patinou stále hrdo pripomína mimoriadnu históriu začiatkov argentínskeho modernizmu. Sám Bonet definuje svoju architektúru ako automatickú, ktorá pôsobí na naše zmysly a intuitívne nás vedie, možno určitým nevedomým spôsobom, rovnako ako keď surrealistickí umelci vytvárali svoje diela len na základe náhody.

Bonet získal v polovici štyridsiatych rokov ponuku na stavbu rekreačnej osady Punta Ballena v Uruguaji. Španielsky architekt tu navrhol uličnú sieť, postavil dve vzorové vily a predovšetkým spolkový dom, reštauráciu a malý hotel



Architekt Max Cetto navrhoval v Mexico City v priebehu 40. a 50. rokov ateliéry pre surrealistických maliarov Wolfganga Paalena a Rufina Tamaya. Aj jeho vlastný dom vykazuje svojim zakomponovaním do krajiny a výberom materiálov určité surrealistické čítanie.

Solana del Mar. Nízka stavba sa organicky stráca v pobrežných pieskových dunách. Predstavuje unikátnu Bone-tovu verziu modernizmu, inšpirovanú organickým sochárstvom a mäkkým tvaroslovím surrealizmu. Architekt navrhol pre interiér reštaurácie celú sériu originálnych riešení vrátane masívnych drevených kresiel, organicky zaobleného krhu, pripomínajúceho vtedajšie plastiky Pabla Picassa alebo Jeana Arpa, či oceľových nosníkov v tvare afrických masiek, obľúbeného inšpiratívneho zdroja surrealistov. Aj napriek tomu, že časť budovy bola prestavaná po silnej búrke pred niekoľkými rokmi, interiér je z veľkej časti stále intaktný.

Architekt nadviazal vo svojom projekte na silnú ezoterickú históriu oblasti, predovšetkým neďalekého pobrežného mesta Piriapolis, ktoré založil na začiatku minulého storočia Francisco Pirie, venujúci sa alchýmii a ezoterike. Mnohé stavby, ktoré v meste postavil, sú dekorované mystickými symbolmi odkazujúcimi na tento historický i kultúrny fenomén. Ostatne celý Uruguaj je opradený mnohými mystickými príbehmi. Jedným z nich môže byť aj život excentrického miliónára Natalia Michelizziho, ktorý bol pionierom kúpeľníctva a turistiky v uruguajskom rezorte Atlantída. V tridsiatych rokoch si tu na vlastné účely vystaval v spolupráci s inžinierom Juanom Torresom bizarné kamenné sídlo v tvare orlej hlavy. Michelizzi zomrel v roku 1953, ale jeho orlia hlava zostala a stala sa jedným zo symbolov mesta.

Nekonvenčná moderná architektúra z rovnakého obdobia sa nachádza aj v hlavnom meste Montevideu, ktoré je unikátne zmesou najrôznejších architektonických vplyvov a tendencií. Niektoré projekty zo štyridsiatych rokov nemajú obdobu a prvky art deca sa v nich miešajú s organickým modernizmom a neočakávanými dekoratívnymi prvkami. Touto charakteristikou sa pýšia aj stavby architekta Jorgeho Capraria. Jeho najvýznamnejšou realizáciou je Edificio El Indio, ktorú dokončil v roku 1949. Čisto bielej fasáde dominuje perforovaná priestorová freska zobrazujúca indiána na koni. Úplne originálne formálne poňatie, nečakaný motív aj nekonvenčné dekoratívne detaily vrátane dverí s mrežou v tvare plameňa robia z tejto stavby jedinečný solitér s ikonografiou pripomínajúcou surrealizmus.

Okrem Uruguaja a Čile sa surrealizmu darilo aj v Mexiku. Európski imigranti a lokálni umelci ako Rufino Tamayo alebo Frida Kahlo obohatili európsky avantgardný smer novými exotickými podnetmi. Rovnako obohatil modernú architektúru o originálne surrealistické prvky architekt Juan O'Gorman. Počas štyridsiatych rokov sa oslobodil od prísneho racionalizmu a vo svojich projektoch začal používať bohatú paletu pôsobivých vizuálnych motívov, predovšetkým reliéfnych fresiek, ktorými pokrýval celé fasády svojich stavieb. Najvýraznejším príkladom je budova univerzitnej knižnice z roku 1956 s obrovskou freskou *Historical*

Representation of Culture s fantastickými odkazmi na lokálnu kultúru a podstatu sveta ako takého. Za zmienku stojí aj Gormanov vlastný dom z konca štyridsiatych rokov, ktorý mal podobu organickej jaskyne s integrovanou mozaikovou a freskovou výzdobou.

Pre vývoj mexickej modernej architektúry bol okrem iného zásadný osvietení developerský projekt Jardines del Pedregal, ktorý sa od konca štyridsiatych rokov stal ihriskom pre elitu mexického modernizmu. Kamenistá krajina oblasti v južnej časti hlavného mesta Mexika bola výsledkom erupcie neďalekej sopky Xitle, a preto ju dlhé storočia považovali za úplne nezastaviteľnú. Jeden z prvých domov, ktorý tu vyrástol, bola privátna rezidencia a architektonické štúdio Maxa Cetto. Cetto sa narodil v Nemecku a prišiel do Mexika cez Kaliforniu, kde krátko dobu pôsobil v ateliéri slávneho Richarda Neutra. V Mexico City sa stal prominentným architektom, ktorý navrhol viacero verejných a súkromných stavieb, väčšinou pre svojich priateľov imigrantov z umeleckých kruhov. Navrhol ateliér pre surrealistického maliara Wolfganga Paalena alebo maliara Rufina Ramaya. Pre seba si postavil dom, ktorý kopíroval okolitý sopečný terén a nechal ho obrazne zrást so zemou. Ľahké presklené steny s výrazne modrými okennými rámami kontrastujú s hrubým kyklopským murivom, ktoré sa objavuje v exteriéri aj interiéri tejto unikátnej rezidenčnej stavby dokončenej v roku 1949. Variabilita



Organické krivky nábytku a symbolicky koncipovaný interiér jeho vlastného turínskeho bytu radí Carla Mollina blízko surrealistickej senzibilite.



Hakone Prince Hotel od japonského architekta Toga Murana z roku 1978 je architektúrou fantázie a bizarných detailov.

materiálov a priestorová imaginácia a výtvarné detaily opäť odkazujú na surrealistický formálny jazyk.

V Mexiku ešte nesmieme zabudnúť na osud britského mecenáša a zberateľa umenia Edwarda Jamesa, ktorý patril v medzivojnovnej ére k najväčším podporovateľom a zberateľom surrealistických diel. Po vojne odišiel do mexickej Xilitly, kde začal budovať svoj vlastný fantastický park v džungli s nekonvenčnými štruktúrami pripomínajúcimi ruiny starovekých mexických pamiatok. Vďaka prepojeniu s okolitou prírodou vytvoril James unikátne krajinárske dielo, takmer vysnívaný raj surrealistických vízií a snov, realizovaný v mexickej džungli. Dnes je jeho park obľúbenou destináciou mnohých turistov.

Surrealistická maľba ako interiérová dekorácia

Surrealistickí umelci boli na konci tridsiatych rokov v mnohých prípadoch už uznávanými výtvarníkmi, ktorí realizovali veľké verejné zákazky. Väčšinou spolupracovali s významnými modernistickými architektmi a dekorovali ich racionalisticky koncipované stavby nekonvenčnými motívami.

Na prvý pohľad si ani nevšimneme jedinečné detaily dverí alebo fasády obytného komplexu Ved Volden v Kodani. Pri detailnej ohliadke však môžeme objaviť nekonvenčné a lyrické výtvarné prvky, ktoré pre stavbu dánskeho architekta Tyge Hvassa



Nenápadné detaily mreže, odkvapky alebo olejové maľby v surrealistickom štýle na chodbách boli pre bytový dom Ved Volden v Kodani vytvorené dánskymi umelcami Vilhelmom Bjerke-Petersenom, Elsou Thoresen a Olafom Staehr-Nielsenom.

z roku 1938 vytvorili surrealistickí maliari Bjerke Pedersen a Elsa Thoresen a sochár Oluf Staehr Nielsen. Každé vstupné dvere sú dekorované bielou mrežou s drobnými odliatymi soškami zobrazujúcimi prírodné motívy vrátane hmyzu, morských živočíchov, obilia či ďalších rastlín. Poetické prírodné motívy sa opakujú aj v nástenných olejomaľbách snových surrealistických výjavov na prízemí spoločných chodieb alebo na odkvapových výpuskoch vo forme hláv tuleňa a mroža.

Podobný príklad surrealistickej výzdoby nájdeme aj vo vrcholnej realizácii belgického architekta Léona Stynena. V rokoch 1946 – 1950 postavil Stynen na centrálnej pláži belgického mesta Ostende rozsiahly kultúrny a zábavný komplex Kursaal. Jeho súčasťou sa stala bohatá umelecká výzdoba. Veľký priestor tu dostal aj renomovaný belgický surrealista Paul Delvaux, ktorý na rozmernej freske nad schodiskom zobrazil imaginárny výjav melancholického morského pobrežia s morskými pannami.

Surrealistickí dekoratéri

V roku 1936 si turínsky architekt Carlo Mollino navrhol svoj prvý byt, Casa Miller. Tento súkromný apartmán ilustratívne kryštalizuje Mollinov štýl, založený na hlbokom filozofickom zážitku, organických formách, eklektizme aj netypickom zdroji inšpirácie, ku ktorým patrí surrealizmus a stará egyptská kultúra. Rokokové zrkadlá,

klasicistické hodiny a starobylá socha konskej hlavy v byte Casa Miller doplnil vlastnými dômyselnými návrhmi, ako sú posuvné stropné svietidlo, zrkadlo v tvare siluety torza antickej Venuše alebo vzdušný systém závesov vytvárajúci ilúziu snového a nikdy celkom uchopiteľného priestoru.

V nasledujúcich dvoch projektoch, veľkorysých bytoch DeValle I a II z rokov 1939 a 1940, rozohráva architekt prekvapujúcu hru foriem a inšpirácií na pomedzí rokoka a psychedelického stavu. Zrkadlá, nadmerne zdobený čalúnený nábytok a spálňa pokrytá ružovým saténom sú príkladmi surrealistického interiéru a zároveň na svoju dobu unikátneho eklektického prístupu predpovedajúceho postmodernizmus ešte oveľa skôr, než bolo toto hnutie skutočne pomenované. V bytoch Minol (1944 – 1946), Rivetta (1949) a Orena (1949) sa Mollino dostáva k svojej charakteristickej polohe organického dizajnu.

Jeden z posledných interiérových návrhov Carla Mollino predstavuje jeho vlastný byt Casa Mollino, na ktorom postupne pracoval až do roku 1968. Byt, ktorý bol navrhnutý podľa bohatej symboliky a mytológie, však nikdy jeho tvorca a majiteľ v jednej osobe nepoužil. Dnes je vo vlastníctve talianskeho kurátora a zberateľa Fulvia Ferrariho, ktorý o ňom napísal so svojím synom Napoleonom niekoľko kníh a otvoril ho pre verejnosť. Fulvio Ferrari patrí

k turínskej intelektuálnej elite, ktorá od sedemdesiatych rokov stimulovala lokálny dizajn a architektúru. Mollino, ktorý bol mnoho rokov zabudnutý, objavil pre súčasné publikum a sprostredkoval jeho tvorbu a život výstavami a publikáciami. Dodnes ochotne sprevádza návštevníkov bytu s pripravenou dvojhodinovou prednáškou o Mollinovom talente a jeho význame pre súčasnosť.

Ferrari formuloval v posledných rokoch niekoľko kontroverzných teórií o Mollinovej tvorbe, v ktorých ho stavia viac do úlohy filozofa a vizionára než architekta. Podľa Ferrariho je Casa Mollino interiérovým zhmotnením tvorcovej filozofie o živote a o tom, čo nasleduje po ňom. Tvrdí, že byt, v ktorom sám Mollino nikdy nespál, si architekt navrhol ako svoju vlastnú hrobku podľa filozofie starých Egypťanov. Pritom pri prehliadke poukazuje na každý najmenší detail a jeho skryté významy, ktoré majú s princípom hry a fantázie surrealistického umenia veľa spoločné.

Eklektickú senzibilitu zdieľa s Carlom Mollinom aj americký dekoratér Tony Duquette. Medzivojnová éra bola pre americký interiérový dizajn fascinujúcou dobou, keď sa tento odbor v podstate rodil a smeroval k čím ďalej tým väčšej profesionalizácii. Hollywood potom v tomto smere ponúkol nekonečné pole pôsobnosti pre hviezdy nového odboru, ktoré zmenili tradičný vkus a historizujúce slohy posunuli



Fantastický svet dekorátéra a filmového architekta Tonyho Duquetta sa zachoval v jedinej jeho realizácii: vlastnom dome Dawnridge v Los Angeles.

k modernému životnému štýlu. K týmto tvorcom bezpochyby patria napr. Dorothy Draper, Elsie de Woolf, James Mont alebo Tony Duquette.

Interiérový dizajnér najbohatších z najbohatších sa narodil v Los Angeles v roku 1914. Ako študent získal štipendium na Inštitúte umenia Chouinard v Los Angeles. Neskôr pôsobil na Yale School of the Theater. Po ukončení štúdia sa venoval reklame, vytváral kulisy a inštalácie pre obchody a módnych návrhárov. V tej dobe tiež získal ako dizajnér skúsenosti pri renomovaných hollywoodskych dekorátoroch vrátane slávneho Williama Hainesa, ktorého s Hollywoodom spájala jeho krátka, ale veľmi slávna herecká kariéra.

V tridsiatych rokoch začal Duquette pracovať ako reklamný a filmový dizajnér. V tom istom čase ho objavila už spomenutá slávna dekorátérka Elsie de Woolf a pod jej vplyvom, ktorý mal základy v európskom surrealizme a obdiv ku klasicizmu, Duquette v sebe objavil dizajnéra bezbrehej fantázie. Stále ho však najviac lákal film. Väčšinou pracoval na filmoch z produkcie Metro Goldwyn Mayer, a to pod záštitou producenta Arthura Freed a režiséra Vincenta Minnelliho. V takomto exkluzívnom prostredí si potom ľahko vybudoval skupinu vlastných náročných klientov, pre ktorých začal navrhovať interiéry a nábytok. Jeho najväčšia sláva prišla po druhej svetovej vojne. Stal sa miláčikom





Hollywoodu, navrhoval interiéry, módne salóny, divadelné kulis, šperky, nábytok, svietidlá či umelecké objekty a dokonca maloval obrazy.

Jeho štýl sa stal neprehliadnuteľným. Maximalistický spôsob práce bol úplne v opozícii k dobovému stále silnejšiemu vplyvu modernizmu na kalifornskú kultúru. Pre Duquetta bol racionalizmus nudou a s otvorenou náručou prijímal inšpiráciu z každej historickej epochy aj rozmanitých svetových kultúr. Duquette sa stal postmodernistom už dávno pred tým než postmoderna ako nový štýl na konci šesťdesiatych rokov vznikla. V jeho interiéroch sa história spája s avantgardou a sny sa menia na skutočnosť. Americký tvorca tak patrí do tej pozoruhodnej kategórie silných outsiderov 20. storočia, ktorí išli skrátka mimo hlavné prúdy. Jeho vízia by sa dala prirovnáť k tvorbe španielskeho architekta Antonia Gaudího, talianskeho dizajnéra Carla Mollina alebo francúzskych dekoratórov a sochárov Clauda a François-Xaviera Lalannovcov.

Do sveta Tonyho Duquetta dnes možno nahliadnuť v jeho vlastnej vile, o ktorú sa stará jeho dlhoročný asistent a nasledovník Duquettovej filozofie Hutton Wilkinson. V roku 1949 ju Duquette postavil spoločne so svojou ženou Elizabeth a architektom Casperom Ehmckom. Symbolika známych, ale aj tajných znakov a archetypov tvorí celý interiér domu, ktorý

je poskladaný ako obrovská farebná mozaika. Dom je dodnes bezodnou studnicou inšpirácie. Často sa využíva ako miesto na natáčanie filmov alebo fotenie módnych editoriálov. Priľahlá záhrada je koncipovaná ako dekoratívna džungľa odkazujúca na mnoho geografických lokalít vrátane Číny, Indie, Havaja, viktoriánskeho Anglicka i Thajska. Medzi bohatou vegetáciou sa nachádzajú malé altánky, terasy a bizarné sochárske výtvyry, v ktorých Duquette prepoil svoj záujem o surrealizmus, mytológiu a ľudové umenie a umenie domorodých civilizácií. Ten najväčší z nich potom nesie príznačný názov *Fénix vstávajúci z popola*.

Interiéry prekypujú historickými dekoráciami, plnými tvarmi, luxusnými materiálmi aj odkazmi na mytológiu. Celok pripomína manieristické kabinety kuriozít, v ktorých vedľa seba stojí obrovská mušľa z Tichomoria a benátsky luster zo 17. storočia. Po nešťastnom vyhorení jeho obrovského ranča v Malibu v roku 1993 sa dodnes zachoval iba jediný Duquettov interiér a jeho vlastný dom v Beverly Hills, ktorý je známy pod názvom Dawnridge. Steny sú pokryté vzormi z malachitu, svietidlá vytvorené z obrovských mušlí či stropy polstrované textilnými mozaikami. Interiér je dielom surrealistov a rojka, ktorý sa odvážne nebál akýchkoľvek kombinácií a stretov odlišných svetov. Jeho interiérový eklektizmus fascinuje syntézou, ktorá nemá v úžitkovom umení v polovici minulého storočia obdobu.

Svoj vlastný autonómny svet, podobný tomu Tonyho Duquetta, si od sedemdesiatych rokov budoval vo Viedni maliar Ernst Fuchs. Od päťdesiatych rokov patril medzi silnú viedenskú školu magických realistov, ktorí nadviazali na surrealizmus a rozvinuli ho do novej podoby sugestívnej neoromantickej tvorby. V roku 1974 Fuchs zakúpil vilu, ktorú si v roku 1888 postavil pionier modernej architektúry Otto Wagner. Odvtedy začal Fuchs túto unikátnu stavbu s prvkami klasicizmu i secesie pretvárať na svoj obraz. Nakoniec z nej vytvoril privátne múzeum, ktoré je dnes otvorené verejnosti. Jeho vlastný nábytok a umelecké diela zaplnili Wagnerovu vilu, ktorá sa stala eklektickou kolážou starého a nového, mystického a fantastického. Okrem vlastných umeleckých diel a antropomorfného nábytku navrhol Fuchs vo vile a okolo nej rad pozoruhodných drobných úprav. Pavilón fontány z rokov 1992 – 1996 je napríklad celý obložený farebnými mozaikami. Jeho výzdoba nepozná medze fantázie a jeho autor v jeho ikonografii prepája mnoho rozličných vplyvov a inšpirácií. ■

Electromode
flameless electric heat

bryant

LINE AIR CONDITIONING

Marlite



AZROCK



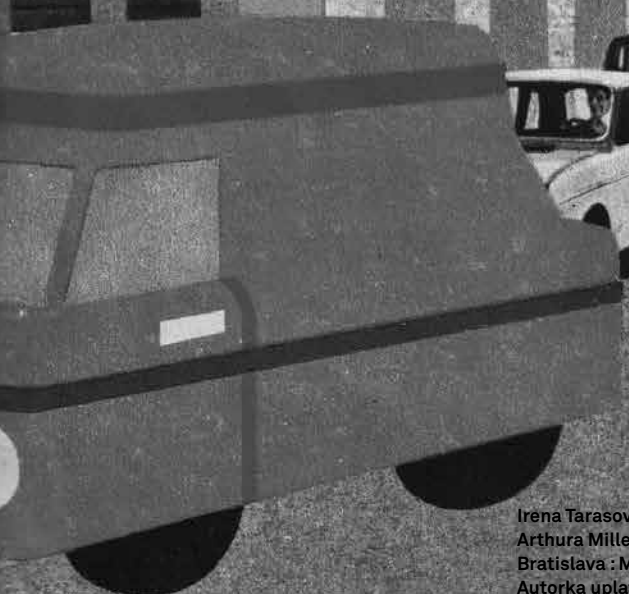
NOW...GET THEM ALL
IN ONE COMPLETE COMFORT
PACKAGE FROM
WILLIAMSON

AMERICAN-STANDARD



AMERICAN-Standard
PLUMBING AND HEATING DIVISION

the surprise of
FORMICA
products



Irena Tarasová: ilustrácia ku knihe
Arthura Millera Jankina prikrývka.
Bratislava : Mladé letá, 1967.
Autorka uplatnila koláž názvov
firiem, značiek a fotografií
reklamných produktov.

Vystrihované obrazy

Koláž a fotomontáž v ilustrovanej knihe šesťdesiatych rokov na Slovensku

Začalo to Bruselom

Československá knižná kultúra sa na konci päťdesiatych rokov vymaňuje z konvenčného ponímania ilustrácie a knižnej sadzby a výraznejšie smeruje k experimentálnejším prístupom. Svetová výstava v Bruseli v roku 1958 (Expo 58) priniesla viacero inovácií a pre oblasť dizajnu – tak grafického, ako aj priemyselného – znamenala výrazný impulz. V oblasti grafického dizajnu možno charakterizovať „bruselský štýl“ ako návrat k modernistickému dizajnu, ktorý sa začal objavovať v rámci Československa už tesne pred Expom 58, napríklad na obálkach kultúrnych a literárnych časopisov (*Tvar*, *Plamen*, *Domov*, *Reklama* ai., na Slovensku napr. *Mladá tvorba*). Bruselský štýl reprezentuje asymetrická kompozícia, plošná farebnosť, geometrický rozvrh akcentujúci dynamiku, práca s kontrastom farieb a línií. Využívajú sa pastelové tóny farieb. Česká historička umenia a kurátorka Marta Sylvestrová vyznenie bruselského štýlu v grafickom dizajne charakterizuje: „Celá koncepcia grafického dizajnu, každý komponent formy a priestoru, materiál a technika, slovo aj obraz, všetko je podriadené celkovému výrazu. Lína, plocha, textúra, tón, farba i typografia sa stali prostriedkom intuitívneho

Text Ján Kralovič
Foto archív autora

emocionálneho vyjadrenia, foriem abstrahovaných do geometrických tvarov a podriadených expresívnemu výrazu, ktorému zodpovedá na geometrickej štylizácii koncipovaný výtvarne pôsobivý dizajn.“¹ Okrem geometricko-konštruktívneho charakteru sa uplatňovala aj voľnejšia typografia.

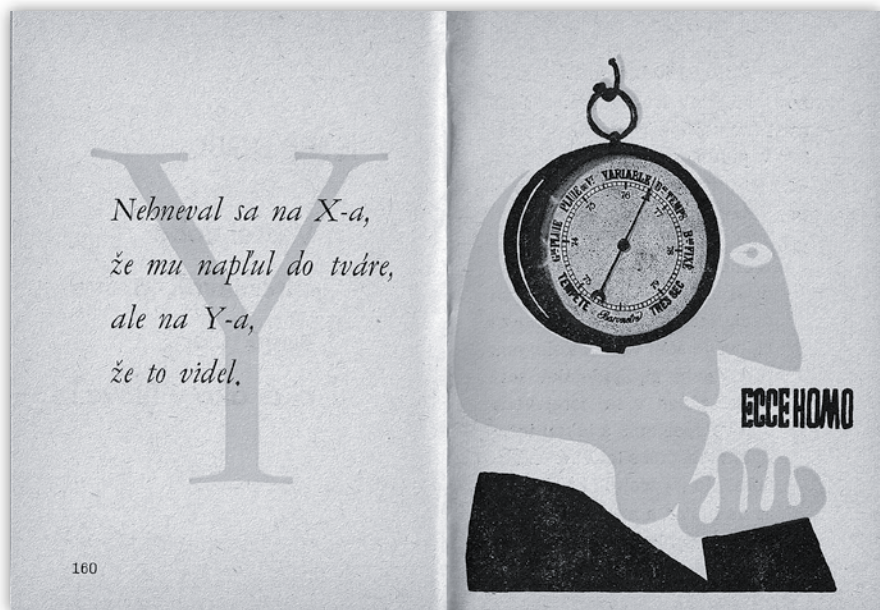
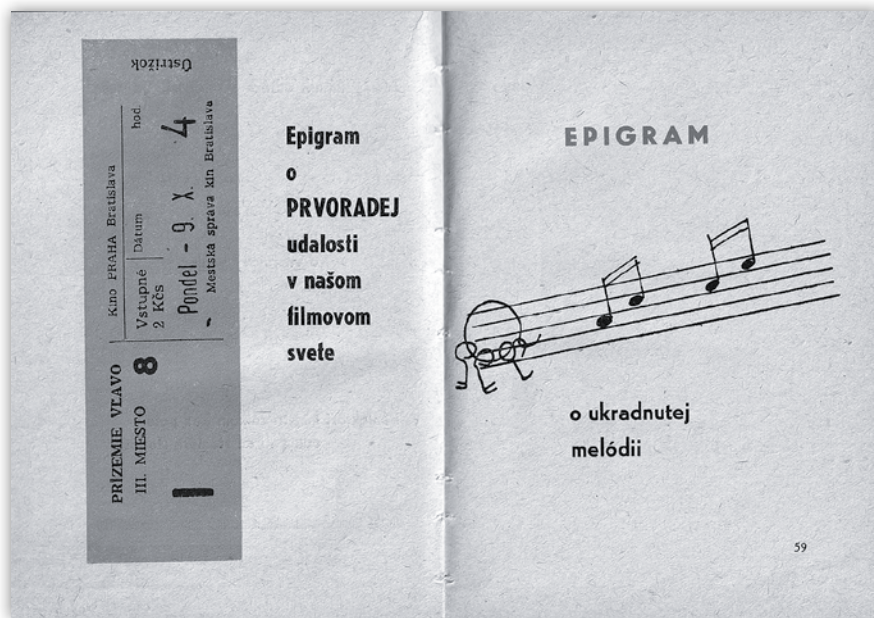
Do knižného dizajnu a ilustrácie v šesťdesiatych rokoch prenikali aj ďalšie vplyvy: neosurrealizmus, psychedelický štýl, využívanie motívu frotáže, koláže, fotomontáže. Vnášanie fragmentov reality v spojení s ručnou kresbou bolo odkazom na avantgardné princípy pracujúce s motívovom aproprácie, prepájania rôznych nájdených a vyselektovaných obrazov. Dôležitým prvkom výtvarnej podoby knihy bola juxtapozícia medzi obrazmi a vizuálny vzťah medzi slovom a obrazom. Výtvarný prvok, ktorý sa začína presadzovať, je litera, písmeno. Obrazové usporiadanie textu alebo písменная komponované do podoby ilustračného výjavu, to je spôsob, ktorý oživuje knihu ako pridaná hodnota.

Na Slovensku nie je línia kontinuity medzivojnovej avantgardy taká zreteľná ako v Čechách, ale objavujeme ju napríklad v tvorbe Ladislava Csádera, ako aj u starších autorov: Rudolfa Fabryho, Alojza Riškoviča, Viliama Weisskopfa, Ivana Júliusa Kovačeviča. Začiatkom šesťdesiatych rokov sa výrazne presadzujú autori strednej generácie: Rudolf Altrichter, Marián Čunderlík alebo Emil Bačík, ako aj grafici vtedy nastupujúcej generácie: Pavel Blažo, Karol Rosmány, Juraj Deák, Róbert Brož, Milan Veselý ai. V ilustrácii začína dominovať skratkovitá štylizácia kresby a karikatúrny charakter tvorby. V časopisoch rezonovala tvorba amerického výtvarníka Saula Steinberga, ktorý bol na Expe 58 zastúpený v pavilóne USA veľkorozmernými kolážami a kresbami. Jeho štýl často až nekriticky preberali a udomácnili sa najmä v českom kontexte (napr. Adolf Born, Miroslav Šašek, Svatopluk Pitra, Vratislav Hlavatý ai.). Na Slovensku sa prejavil jeho vplyv v tvorbe Mariána Vaneka, Viliama Weisskopfa alebo Igora Kostku.

1 SYLVESTROVÁ, M.: Bruselský štýl a grafický design. In: KRAMEROVÁ, D. – SKÁLOVÁ, V. (eds.): *Bruselský sen. Československá účasť na Svetovej výstave EXPO 58 v Bruseli a životní styl I. poloviny 60. let*. Praha: Arbor vitae, 2008, s. 308.

Michal Tokár sa k novátorstvu ilustračného podania knihy šesťdesiatych rokov vyjadruje v texte *Kontexty umeleckej ilustrácie*. Ilustrácia sa posúva k výtvarnosti, „posilňuje vzťah k realite a evidentné sú snahy o znovuoobjavenie vecnosti“.² Jej progresívnejší ráz súvisí aj s návratom k tvorivým postupom avantgárd dvadsiatych a tridsiatych rokov 20. storočia – práca s typografickým znakom, geometric-kou kompozíciou, dynamické delenie plochy, využívanie diagonály, práca s textom v obraze, montáže. Posledný zo spomenutých prístupov vyzdvihuje v knihe *Tvár a reč ilustrácie pre deti* aj teoretik ilustrácie František Holešovský: „Cesta výtvarného experimentu nemohla viesť pomimo montáže. Je to pojem, ktorý vyjadruje remeselné, manuálne a technické výkony; znamená spojenie materiálu s experimentom.“³ V bruselskom štýle tak treba hľadať počiatky nového uvažovania o knihe ako spôsobe vizualizácie informácie, kompozičnej hre s tvarom, líniou, farebnou geometrizovanou plochou vyvolávajúcou dojem dynamiky.

Marián Vanek: úprava a ilustrácie knihy Tomáša Janovica *Epigramatika*. Bratislava : Vydavateľstvo politickej literatúry, 1962.



Viliam Weisskopf: kolážované satirické ilustrácie knihy Tomáša Janovica *Podpisy analfabetov*. Košice : Východoslovenské vydavateľstvo, 1965.

- 2 TOKÁR, M.: *Kontexty umeleckej ilustrácie*. Prešov : vlastným nákladom, 1992, s. 77.
- 3 HOLEŠOVSKÝ, F.: *Tvár a reč ilustrácie pre deti*. Bratislava : Mladé letá, 1971, s. 51.
- 4 PADRTA, J.: Poezie lepených papírů. In *Umění*. Praha: Ústav dějin umění, roč. 60, 2012, č. 5, s. 411. Padrtov text bol publikovaný až posmrtné v roku 2012, vznikol pravdepodobne v roku 1964 alebo v roku 1967. K jeho vzniku a problematike datovania porov.: SVOBODOVÁ, M.: Predhovor k Poezii lepených papírů. In: *Umění*. Praha : Ústav dějin umění, roč. 60, 2012, č. 5, s. 408 – 409.

Koláž: fragmentácia celku

Montáž je výtvarný postup založený na spájaní prvkov, ich zoskupovaním a vzájomným prepájaním. S princípom montáže súvisí proces fotomontáže, typomontáže, koláže či asambláže, príp. aj niektoré druhy práce s objektom. Vychádza z konštruktívneho princípu zostavovania častí do nového celku, ktorého výsledok presahuje význam jednotlivých častí alebo vytvára nový význam. Koláž či fotomontáž sú prístupy, ktoré patria do širšej skupiny montáže.

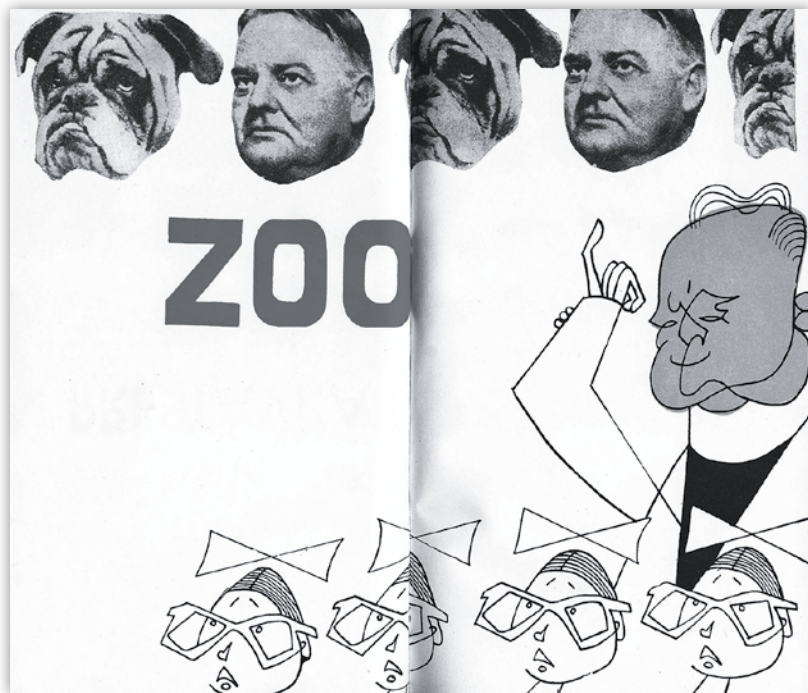
Montáž je spôsob vytvárania nového významu vkladáním parciálnych častí, ktoré ho budujú v duchu konštruovania obraznosti na základe vytvorených alebo privlastnených diel.

Koláž možno charakterizovať ako výtvarný výrazový prostriedok založený na spájaní plošných častí do nových celkov. V kompozícii koláže sa prejavili v umení 20. storočia od antiromantického a ironického gesta,



Igor Kostka: obálka knihy Milana Kendu
Myšlienky učesané na ježka.
Bratislava : Slovenský spisovateľ, 1963.

Ilustrácie Igora Kostku v knihe Milana Kendu
Myšlienky učesané na ježka (1963) pôsobia ako
propagačná grafika. Kostka kladie dôraz na
prázdny priestor medzi textom a obrazom. Využíva
techniku zmnožovania písma, ale aj obrazov.



cez evokáciu skutočnosti v svojbytnnej obrazovej štruktúre až po odkazovanie na vizuálnu poéziu. Ako výtvarný sprievod knihy sa koláž objavuje v období avantgárd, a to výrazne aj v československom kontexte. „Renesanciu“ zažíva koláž koncom päťdesiatych a začiatkom šesťdesiatych rokov, keď sa stáva nástrojom vytvárania obrazov z už existujúcich častí za pomoci vystrihovaných farebných plôch, ako aj v kombinácii kresby a vlepovaného detailu, ktorý kresbu alebo inú grafickú techniku dopĺňa. Pre viacerých autorov sa stala nástrojom, ako do ilustrácie dostať aj prvok banality. Cez reprodukčnú techniku sa objavujú prvky, ktoré reprezentujú situácie odkazujúce na každodennú skutočnosť.

Koláž má potenciál vytvárať asociatívne súvislosti. Oslobodzuje rovinu fantázie, môže sa stať nástrojom na uplatnenie výtvarného automatizmu. Zároveň je v princípe koláže obsiahnutý model spôsobu utvárania

diela, zdôrazňuje čiastkovosť na úkor komplexného a harmonického celku. Pojem implikuje samotnú formu adjustácie materiálu, ale zároveň aj metódu výberu a selekcie. Do centra pozornosti umeleckej produkcie kladie aj banálne a nepoetické materiály. Tie kombinuje s úsilím vytvoriť z nich nový druh rozprávania alebo metaforického jazyka. Český historik umenia Jiří Padrta vo výnimočnom texte *Poezie lepených papírů* upozorňuje, že v technike koláže je romantizujúci aspekt konfrontácie človeka so svetom, ide o napätie medzi subjektom a vonkajšou realitou, technickou civilizáciou. V texte píše „[...] rozmanité vzťahové roviny, na ktorých sa odohráva stretnutie umelca s banálnou predmetnou realitou, charakterizuje ich využitie z hľadiska afektívnej hodnoty. A v tom sú hlboké korene romantickej estetiky, ktorá rieši problémy konfrontácie človeka so svetom ako pokus o revolútujúce gesto poľudštenia, vyvlastnenia prírody aj 'antiprírody' vytvorenej

technickou civilizáciou a v moderných spoločenských podmienkach čoraz zreteľnejšie sa odcudzujúcou základnému životnému zmyslu slobodnej ľudskej existencie. [...] Otázka vzťahu človeka a predmetnej reality, ktorú tak dôrazne implikuje aj koláž, z tohto hľadiska sa zdá byť raz a navždy rozhodnutá. Predmety sú zámienkou a materiálom na prácu imaginácie, od ktorej závisí každé umenie.“⁴ Koláž naznačuje nové štruktúry v spoločenskej organizácii, v režime sériovej výroby, byrokracie, informatizácie. Veci – v podobe technických obrazov – prehovárajú a dotýkajú sa nás s čoraz väčšou naliehavosťou. Koláž zároveň oslobodzuje umelca od snahy po mimetickom napodobňovaní. Tá je prítomná už v apropriovanom obraze, s ktorým môže narábať slobodne. Využívanie fragmentarizácie narušilo princíp totality jednotného obrazu a fragmentarizácia upozornila na dielo ako konštruovaný artefakt. Nemecký literárny a umelecký teoretik Peter Bürger považoval tieto vlastnosti

za dôležitý princíp avantgardného umeleckého diela. Avantgardné dielo vyvoláva v recepcii zlom, a to analogickým neorganickým charakterom. Namiesto toho, aby dielo zameriavalo pozornosť recipienta na porozumenie zmyslu na základe súvislosti celku s jeho časťami, zameriava jeho pozornosť na konštrukčný princíp.⁵

Princíp „zrážky“ dvoch alebo viacerých realít je častý aj v koláži knižnej ilustrácie. Aj tu ide o obnovenie avantgardnej myšlienky využitia prisvojeného materiálu ako prostriedku, ktorý je vytrhnutý zo svojho prirodzeného prostredia, je izolovaný a spätne zaradený do budovania nového anorganického celku. Do obrazu sú vkladané časti reality, čím sa ruší jednota obrazu – celku poznateľného vo všetkých svojich aspektoch subjektivitou umelca.

Irena Tarasová: obálka ku knihe
Arthura Millera *Jankina prikrývka*.
Bratislava : Mladé letá, 1967. Autorka
uplatnila koláž názvov firiem, značiek
a fotografií reklamných produktov.



Ján Mráz: ilustrácia na titulnom
liste knihy Jozefa Pavloviča:
Neobyčajný poľovník. Bratislava
: Mladé letá 1968. Grafická
úprava Ondrej Mariássy.

Ilustrácia ako konfrontácia obrazov

V staršom texte českého historika umenia Antonína Matějčka zaznieva: „Ilustrácia je umelecký prejav síce inšpirovaný literárnym dielom, ale vo vzťahu k nemu je umelecky svojbytný a s ním rovnocenný prejav.“⁶ V skúmanom období je táto „svojbytnosť“ ilustrácie či celkovej výtvarnej úpravy knihy určujúcim faktorom knihy ako umeleckého objektu. Na selektívne vybraných príkladoch kníh sa pokúsime poukázať na rôznorodé prístupy k metóde koláže a fotomontáže pri ilustrácii a úprave knihy v danom období.

Tvorba Igora Kostku (1930 – 2004) sa vyznačuje sklonom ku groteske a karikatúre. Úmyselná hyperbolizácia, skreslené či prehnane zobrazenie s vtipným groteskným podtextom je to, čo Kostkovu tvorbu charakterizuje nielen v prípade jeho kresieb do časopisov *Kultúrny život* alebo *Roháč*, ale aj v jeho knižných ilustráciách.⁷ Dôležitý je vzťah samotnej lineárnej kresby a fragmentu obrazu, vzťah abstrakcie a reality.

- 5 Porov.: BÜRGER, P.: *Teorie avantgardy*. Praha : AVU, 2015, s. 140.
- 6 MATĚJČEK, A.: *Ilustrace*. Praha : J. Štenc, 1931, s. 7.
- 7 Výber z kresieb pre *Kultúrny život* zaradil Kornel Földvári do svojej knihy *Päťadväť*. V knihe *O sebe* spomína na Kostkovu komplikovanú povahu, ako aj jeho pôsobenie v satirickom magazíne *Roháč* a jeho konflikt s vtedajším šéfredaktorom tohto týždenníka Milanom Vavrom. Porovnaj FÖLDVÁRI, K.: *O sebe*. Bratislava : LIC, 2017, s. 170.
- 8 Kniha aforizmov a anekdot *Netypické príbehy* od Kornela Földváriho, ktorú napísal pod pseudonymom Miroslav Kostka, je preplnená ilustračnými vstupmi. Vyšla v edícii *Roháč* vo „vreckovom“ formáte, v nízkom náklade 2 500 ks. Kostka uplatnil spomínané postupy a doviedol ich až k manieristickej okázalosti.

Napätie vytvára medzi vytvoreným a privlastneným obrazom. Absurdná komika vychádza z nezmyselnosti ako metafory sveta. Už prevedenie figúr je podriadené hypertrofii a prelínanie s fragmentmi reality komiku ešte posilňuje. Tento motív sa objavuje už v Kostkovom výtvarnom sprievode ku knihe Štefana Saba *Kmotor na čerešni* (1961).

V roku 1963 vyšla kniha autora Milana Kendu *Myšlienky učešané na ježka*, v ktorej sa obrazová stránka knihy presadila naplno. Kostka sa rozhodol ilustráciou nielen komentovať krátke aforizmy a vtipy, ale púšťa sa aj do celostránkových či dvojstránkových úprav, kde sa uplatňuje jeho grafiko-dizajnérske rozmyšľanie. Dvojstrany sa vyčisťujú iba na farebnú plochu s výrazným textom alebo vlepovým detailom. Ilustrácia už neosvetľuje text, ale stáva pútačom, akoby reklamným či propagačným plagátom, ktorý využíva nástroje vzťahu slova, písma a obrazu vo vizuálnej údernosti. Miestami prehustenú ilustráciu kompenzuje využívaním prázdnej plochy alebo farebným papierom. Ilustrácie vyplňajú dve tretiny počtu strán a spoločne s knihou *Netypické príbehy* bola Kostkovým najprepracovanejším dielom.⁸

Negácia autonómie obrazu je princíp upozorňujúci na antagonizmus častí, na princíp skladania, kde sa jednotlivé prvky podriaďujú komplexnosti obrazového celku. Takéto formy sa prejavujú aj v niektorých vybraných prácach ilustrátorky **Ireny Tarasovej** (1931), hoci jej metóda tvorby vždy zohľadňuje detsky poetické vyznenie obrazu v snahe priblížiť sa percipientom. Využitie textilných potlačí, štruktúr a dezénov je pre jej metódu tvorby charakteristické a naplno sa uplatňuje predovšetkým v šesťdesiatych rokoch. Do papierovej koláže vstupuje čipkou, kúskom bodkovaného obrusu, károvým alebo šachovnicovým motívom, ktorý obraz geometrizuje (napr. v knihách Kláry Jarunkovej *O jazyčku, ktorý nechcel hovoriť*, 1964; Anny Minichovej *Makové zrnko*, 1964; Libuše Friedovej *Kufřík*, 1965). Irena Tarasová bola jednou z prvých absolventiek Vysokej školy výtvarných umení. Školu končila v politicky náročnom období v roku 1955. Študovala v ateliéroch Bedricha

Hoffstädtera, Dezidera Millyho a Jána Mudrocha. Mala teda dôkladnú maliarsku prípravu, ale viacej ju to ťahalo ku knižnej ilustrácii. Pre Mladé letá od počiatku šesťdesiatych rokov ilustrovala viacero maľovanok a detských kníh. Formálne nápaditá, predovšetkým vo využití textových, reklamných nápisov vlepovaných do obrázkov, je kniha amerického spisovateľa Arthura Millera *Jankina prikrývka* (1967). Z ilustrácií dýchne na čitateľa atmosféra západných veľkomiest. To súvisí s vyžitím pútačov, nápisov a logotypov spoločností, ktoré vytvárajú v celku mestského prostredia atmosféru ulice. V ústrednej postave – dievčatku Janke – je ilustrátorka verná svojmu figurálnemu štýlu. Používa geometrické štruktúry na odeve a typický nekonkrétny pohľad postavy. Tarasová si v knihe uchováva svoj rukopis založený na pevných formách. Plochy, napriek vrstveniu, sú jasne oddelené, nesplývajú a predmety a postavy sú vizuálne rozpoznateľné. Jej ilustrácia je zrozumiteľná a vecná.

Bibliografia produkcie vydavateľstva Mladé letá za roky 1950 – 1969 uvádza sedemnást realizácií knižných ilustrácií výtvarníka **Jána Mráza** (1935) pre toto vydavateľstvo.⁹ Pochádzajú z obdobia rokov 1961 – 1969. Viaceré z nich boli drobné publikácie: maľovanky alebo menšie leporéla. Ján Mráz sa výraznejšie zapísal do slovenskej ilustrácie niekoľkými rozsiahlejšími knižnými spracovaniami spadajúcimi do druhej polovice šesťdesiatych rokov. Mráz ukončil štúdiá na VŠVU v Bratislave u Vincenta Hložníka v roku 1963. Až do roku 1968 pôsobil v slobodnom povolaní. Tomuto obdobiu zodpovedá jeho intenzívnejšia ilustrátorská činnosť. Po okupácii vojskami Varšavskej zmluvy odišiel z Československa a usadil sa v Mníchove, kde dodnes žije. Na konci šesťdesiatych rokov realizoval ešte niekoľko ilustrácií pre japonské vydavateľstvo Gakken. Jeho záujem o metódu koláže sa prejavil už v knihách Hansa Walthera *Škola detektívov* (1966) a *Zločiny pod mikroskopom* (1967).



Ján Mráz: obálka knihy Viktora Dusila *Môj koníček slon*. Bratislava : Mladé letá, 1969. Výrazným výtvarným prvkom je využitie westernového fonu.



Cipárove nápadité riešenie knihy Miroslava Válka *Veľká cestovná horúčka: pre malých cestovateľov* (Bratislava : Mladé letá, 1964) patrí k autorovým najsuggestívnejším knihám, kde je experiment s papierom základom montáže ilustračných obrazov.

V najintenzívnejšej miere však prístup koláže uplatnil v knihe Jozefa Pavloviča *Neobyčajný poľovník* (1968). Mráz využil široký diapazón výtvarných posunov. Na svieži charakter knihy vplýva aj grafické zalomenie – rozmiestnenie obrazov a textov na stránke knihy, kaligrafické motívy alebo striedanie fontov, o ktoré sa postaral grafik Ondrej Mariásky. Pri listovaní knihy nachádzame okrem klasických koláží aj motív tangramu¹⁰ (rozprávka *Črepy prinášajú šťastie*) alebo princíp skomponovania ľudskej tváre z písmen a číselných znakov (*O furmanovi a zbojníkovi*). V knihe sa objavuje významotvorná práca s textom. Text – jeho veľkosť, usporiadanie – vytvára význam nielen z hľadiska fonetického významu, ale aj svojou podobou, vizuálnym stvárnením.

Poslednou realizovanou knihou pred emigráciou do Nemecka bol *Môj koníček slon* českého autora Viktora Dusila. Kniha vyšla v edícii Delfín vydavateľstva Mladé letá v roku 1969 v nevelkom náklade 3 500 kusov. Mráz poňal obálku metódou koláže s dominantnou typografiou názvu knihy s aplikáciou westernového fonu a obrázkom odkazujúcim na ústredný motív. Ilustrácie vo vnútri publikácie majú rôzny

výtvarný charakter. Od koláže autor niekde ustupuje a využíva perovkovú, ceruzovú kresbu alebo dokonca maľbu. Obdĺžnikový formát, charakteristický pre edíciu, umožnil na predsádkach rozvinúť fotomontážny seriály motív.

Miroslav Cipár (1935) už počas štúdií na Pedagogickej fakulte Univerzity Komenského a neskôr na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave prejavoval svoju všestrannosť. V tvorbe sa venoval a dodnes venuje nielen ilustráciám, ale aj maľbe, grafickému dizajnu, tvorbe vizuálnej identity a logotypom. Je autorom sôch, divadelných výprav aj kreslených filmov. Od roku 1955 uverejňoval prvé kresby v časopisoch. Prvou knižnou realizáciou je spolupráca s Ľubomírom Feldekom na knihe *Hra pre tvoje modré oči* (1958). Ich priateľstvo sa zhmotnilo v nasledujúcich desaťročiach do množstva spoločných knižných projektov. V ilustrácii sa autorovo gesto prejavilo nielen výrazným zanášaním textu a rukopisného písma do obrazu, ale aj disciplinovanosťou a v neskoršom období sedemdesiatych a osemdesiatych rokov osamostatným kaligrafie ako výtvarného spôsobu stvárnenia obálok alebo ilustrácií, kdesi na pomedzí figúr a znakov.

- 9 SCHMIDOVÁ HORNIŠOVÁ, E. (zost.): *Bibliografia produkcie vydavateľstva Mladé letá za roky 1950 – 1969*. Bratislava : Mladé letá, 1970.
- 10 Kniha neposkytuje možnosť mobilného skladania obrazov z geometrických dielov, ale ilustrácie reagujú na príbeh o rozbitom okne tak, že hlavná postava si skladá z geometrických „črepov“ rôzne varianty obrázkov zvierat, stromu, domčeka a pod.
- 11 Prvé vydanie knihy z roku 1964 je pomerne vzácné. Druhé vydanie s rovnakou úpravou vyšlo v roku 1968 (vydavateľská tiráž knihy uvádza rok 1967). Ďalšie vydanie knihy je z roku 1977. K tomuto vydaniu vytvoril Cipár nové ilustrácie, kde pracuje odlišným výtvarným spôsobom a koláž nahrádza maľbou a kresbou. V podobnom štýle *papier collé* vytvoril neskôr Cipár aj ilustrácie ku knihám Samuela Maršaka *Kolotoč* (1968) alebo Ľubomíra Feldeka *Kuchárska kniha pre deti* (1968).
- 12 Časopis *Mladá tvorba* bol jeden z najprogresívnejších časopisov počas šesťdesiatych rokov, najmä v ich druhej polovici. Vznikol v roku 1956. Z prispievateľov sa vytvorili viaceré skupiny mladých autorov, napríklad skupina prozaikov nazývaná „generácia 1956“ alebo „generácia Mladej tvorby“, ďalej tzv. trnavská skupina konkretistov. Vydávanie časopisu musel Zväz slovenských spisovateľov v roku 1970 v rámci tzv. normalizácie zastaviť.
- 13 *Divadlo obrazov* svojou formou založenou na prepájaní živého herectva s bábkarskou scénografiou, maľbou či projekciou predstavovalo jeden z prvých intermediálnych prístupov na Slovensku. Projekt *Divadla obrazov*, ktorého boli súčasťou viaceri budúci významní výtvarníci, režiséri či herci (V. Popovič, M. Studený, S. Stračina, M. Sládek, K. Šujanová, I. Imro, O. Krulišová, J. Jakubisko, E. Havetta) možno chápať v časovo synchronickom kontexte s inými intermediálnymi projektmi konca päťdesiatych rokov (napr. *Laterna Magika*).

Cipár s technikami experimentoval, varioval ich aj v súvislosti s typom knihy. Medzi rokmi 1963 – 1965 sa zreteľne vyprofiloval jeho rukopis. Vstrihované *papier collé* (napríklad kniha Ľubomíra Feldeka *Telefón*, 1963) strieda s grafickými technikami (litografia), ale aj tušovou kresbou a fotomontážou, ktoré uplatňuje najmä v časopiseckej ilustrácii (*Slniečko, Včielka, Zornička* ai.). Techniku vystihovaných papierov komponovaných do obrazu naplno uplatnil v knihe Miroslava Válka *Veľká cestovná horúčka: pre malých cestovateľov* (1964).¹¹ Kniha básničiek inšpirovaných rôznymi dopravnými prostriedkami je sprevádzaná kolážami, kde Cipár využil rôznofarebné povrchy a odvážne pracoval s dezénmi. Výtvarník využíval aj odpad – materiál, ktorý ostal po vystrihnutí predmetu alebo postavy. Zapájal aj fragmenty textilu, ktoré odkazujú na rôzne faktúry. Tieto časti sa objavujú v obrazoch iba v detaile, rovnako ako časti fotografií (napr. oči postáv, časti novín). Významnú úlohu zohráva dominantný nadpis každej z básní. Farebnosť knihy je pestrá, pastelová paleta je tónovaná, a tak nepôsobí nesúrodo a agresívne. Cipár dokázal vyvážiť pestrosť textúr ich tvarovou kompozičnou skladbou. Vďaka tejto rozmanitosti princípov pôsobí kniha neobyčajne sviežo.

Umelecká tvorba Michala Studeného (1939) si z poetiky „šesťdesiatych“ privlastnila jej výrazný atribút: spôsob nazerania na skutočnosť ako na čosi, čo má potenciál byť zázračné. Alchymistická vynaliezavosť, zvedavosť a fascinácia vecami sa vtlačili do spôsobu premýšľania o umení ako spôsobe vytvárania z existujúcich vecí nové. Studený v záujme o vecnosť hľadá témy a posolstvá o človeku vo svete. Navracia sa ku klasickým žánrom, predovšetkým zátišiu, ktoré očisťuje až na dreň. Magickosť bežného Studený rozvíja nielen v maliarskej, ale aj ilustrátorskej tvorbe. Veci v ilustráciách hromadí, ukladá vedľa seba ako do políc kabinetu kuriozít. Studeného alchymistická dielňa vytvorila neočakávané fantastické skrumáže zo zlomkov všednosti.

Počas vysokoškolských štúdií sa Studený dostával príležitostne k ilustrácii alebo úprave obálok časopisov.



Michal Studený: obálka knihy Viktora Dusila *Cirkus sa práve začína*. Bratislava : Mladé letá, 1967.

Vzhľadom na priateľské kontakty s viacerými prispievateľmi príležitostne upravoval obálku časopisu *Mladá tvorba*.¹² V obálkach sa prejavuje Studeného štýl geometrizovaných postáv a jemne kubizujúcich zátiší. Už aj v raných ilustráciách je prítomná práca s fotomontážou (napríklad *Mladá tvorba*, 1961, č. 8-9). Príležitostne sa dostáva k realizáciám obálok a vnútorných strán detských časopisov *Včielka*, *Zornička* či *Ohník*, s ktorými intenzívne spolupracoval v druhej polovici šesťdesiatych rokov. V tvorbe časopisov je zreteľná inšpirácia katalógmi a reklamnými letákmi, kde sú predmety vedľa seba radené bez súvislosti, bez prepojenosti na funkciu alebo vzťahu k figúre. V tomto je Studeného ilustrácia obrazotvorná – t.j. schopná vytvárať vlastnú subjektívnu predstavu u diváka.

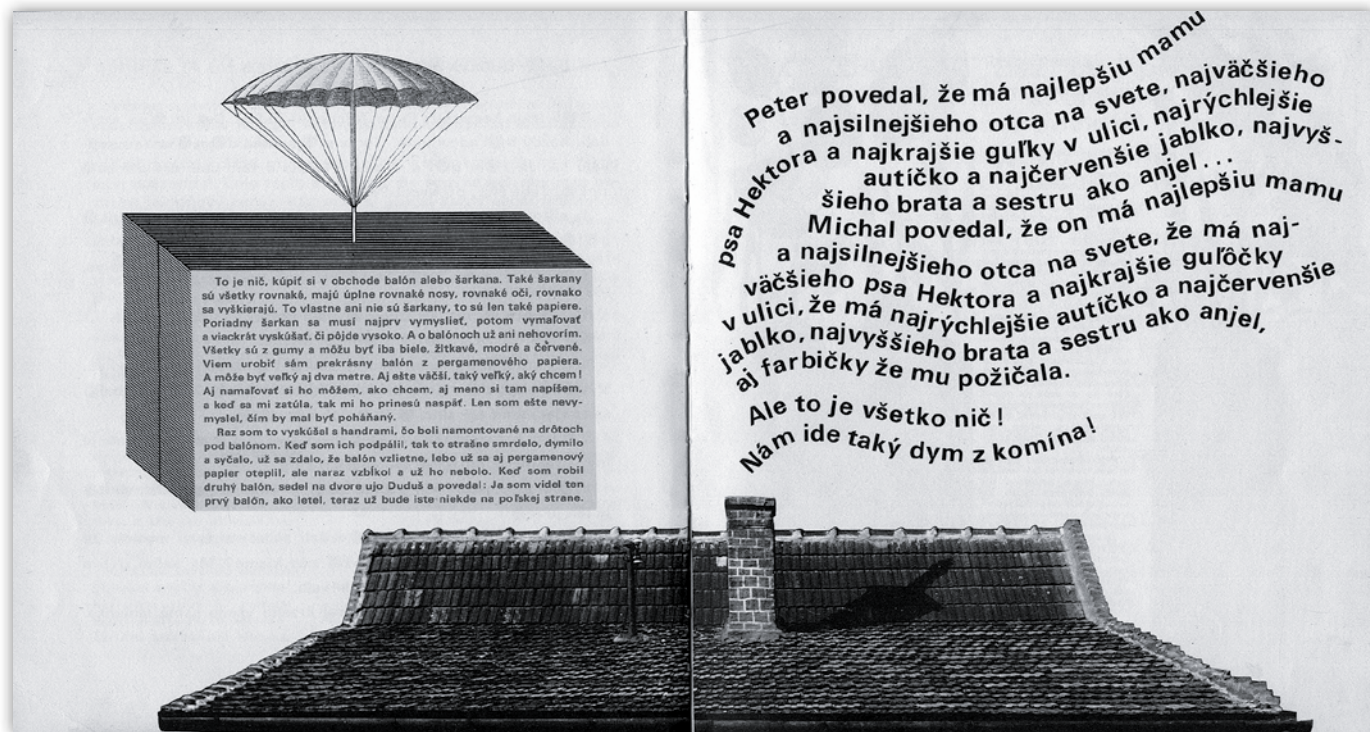
Okrem reminiscencie na knižné avantgardné úpravy využíva Studený prvky bruselského štýlu; geometrické plochy, mnohosteny, farebnosť jemných pastelových farieb, pnutie medzi prázdnu plochu a prehusteným, „plným“ obrazom. Vnášanie atribútov mestského folklóru (strelnice, mestské nápisy na stenách, reklama, plagát, detské kresby na chodníkoch,

využívanie motívov z hracích kariet ai.) aplikuje následne aj v knižných projektoch. Syntézu postupov uplatnil na obálke knihy Viktora Dusila *Cirkus sa práve začína* (1967). Pracuje s nájdenými motívmi na pozadí výraznej textúry dreva. Ústredným motívom knihy je cirkus a aj témy ilustrácií sa k nej vzťahujú. Studený využil grafický štýl známy z dvojhlavých hracích kariet, ktorý sa objavuje už na obálke a kombinuje ho s fotomontážou.

Dlhodobé osobné priateľstvo s výtvarníkom a príležitostným spisovateľom Vladimírom Popovičom a s jeho bratom Ivanom vyústilo aj do viacerých spoluprác. Tie prvé sa datujú ešte do konca päťdesiatych rokov v súvislosti so založením intermediálneho projektu *Divadla obrazov* (1958)¹³. Tu participoval ešte ako študent Školy umeleckého priemyslu v Bratislave aj Michal Studený. V závere šesťdesiatych rokov spolupracovali na knihe *Keď si doma sám* (1969), ktorú Popovičovci napísali a Studený ilustroval a upravil, vyšla v Mladých letách. V knihe použil fotografie Zuzany Mináčovej a vytvoril graficky kompaktné dielo. Studený nepracuje infantilným spôsobom, ani sa detskému vnímaniu ilustrácie neprispôbuje. Fascináciu

svetom približuje zdôraznením rozmanitých foriem a vecí, ktoré sú jeho súčasťou. V knihe *Keď si doma sám* to robí viac graficko-dizajnským spôsobom, rozmanitosťou zalomenia. V knihe strieda prácu s čistou plochou so stránkami, kde využíva kumuláciu. Niekde je zalomenie textu tradičné,

radené do rovnobežných riadkov, inde sa písmená stáčajú a evokujú prúdenie, ich veľkosť narastá alebo menia farbu. Rovnako sa listovaním mení kolorovanie stránok či textových polí. Vo výsledku je úprava knihy snáď atraktívnejšia pre dospelého diváka ako pre samotné dieťa.



Michal Studený je autorom ilustrácií a grafickej úpravy knihy Vladimíra a Ivana Popovičovcov *Keď si doma sám*. Bratislava : Mladé letá, 1969. Studený použil v knihe fotografie Zuzany Mináčovej.

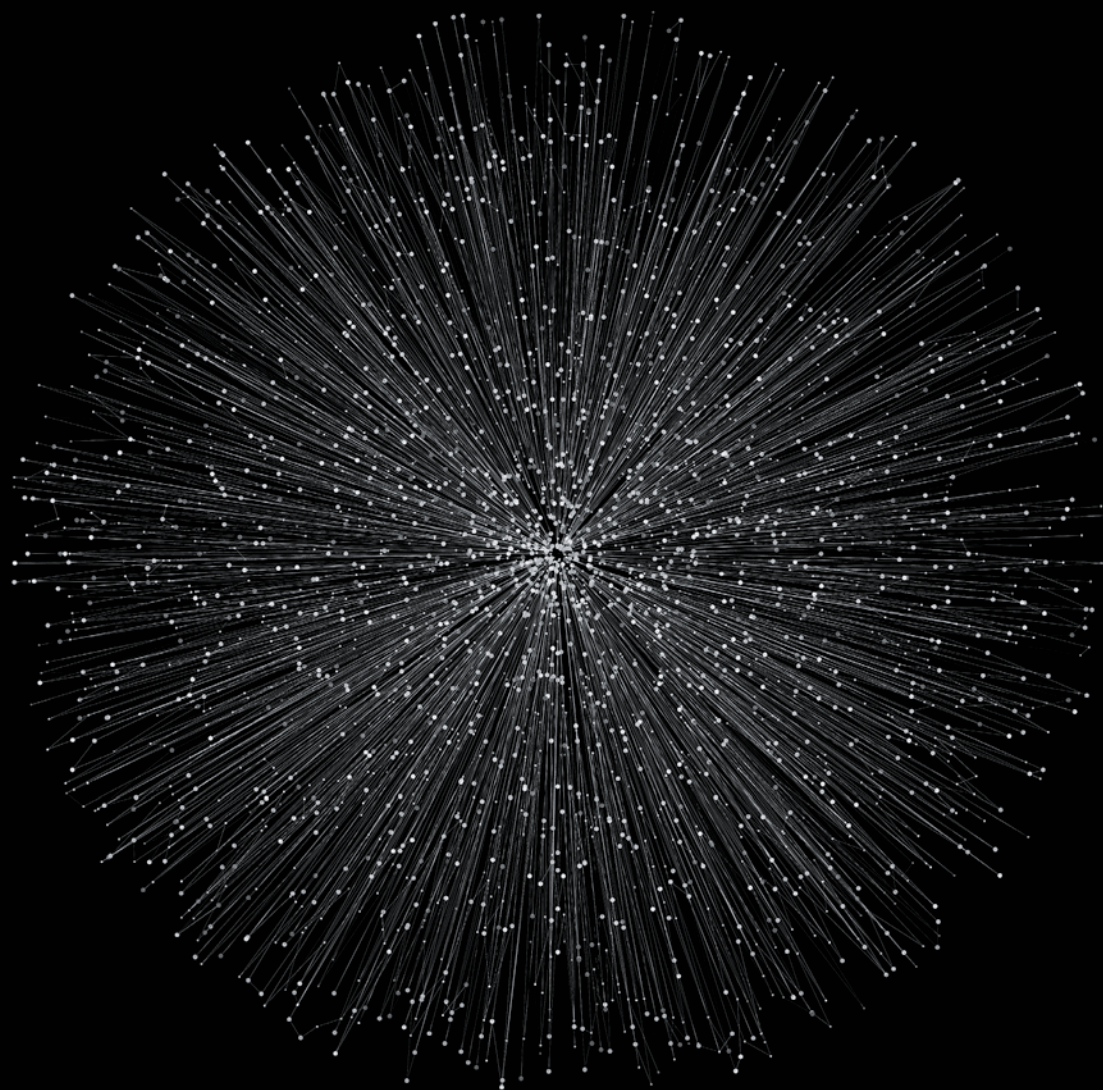
Záver

Šesťdesiate roky priniesli do umenia a kultúry záujem o každodenné a neestetizované motívy, banalitu, ale aj znaky odkazujúce na autentickú, neštylizovanú skutočnosť (napríklad graffiti, detská kresba, motívy zápisníkov, denníkov, rôznorodé materiálové „úlomky“ reality ai). V našom prostredí vzrastá záujem o atribúty reprezentujúce mestskú a technickú civilizáciu – technické a industriálne motívy, motív značiek a piktogramov, plagátov, pútačov a reklám – ale aj mestský folklór. Z hľadiska vybraných príkladov úprav a ilustrácií šesťdesiatych rokov je zreteľné zaujatie vizualitou vecí, materiálov, znakov každodennosti, ktoré referujú o úsilí fixovať premenlivosť a kolobeh času v materializovaných

momentoch. V ilustrácii je kolobeh zastúpený záujmom o apropiáciu, ktorá je základným nástrojom fotomontáže a koláže. Recyklácia obrazov a vytváranie nového z už existujúceho je spôsob, ako predmety a veci opäť vrátiť „do hry“. Je spôsob, ako utvárať spontánne, umelecké „taxonómie“ alebo absurdné spojenia cez komponovanie častí. Metodika zvolených príkladov vychádzala zo snahy vymedziť pojem koláže v jeho pestrosti. ■

Vznik textu podoporený *Fondom na podporu umenia* v rámci výskumného projektu 19-341-02912 *Experiment'60: Experimentálne formy ilustrácie a knižného dizajnu v 60. rokoch 20. storočia na Slovensku*.

Ján Kralovič študoval dejiny umenia a kultúry na Filozofickej fakulte Trnavskej univerzity v Trnave. V rokoch 2012 – 2016 pôsobil ako vedecko-výskumný pracovník na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave. V súčasnosti pôsobí na Katedre dejín a teórie umenia VŠVU.



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



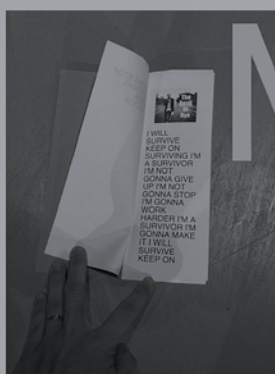
We have Paleolithic emotions, medieval institutions and godlike technology

Zuzana Duchová 29-09-2020



Covid Colab seeks to apply the design thinking of design students

Zuzana Duchová 26-08-2020



Hacking is part of a designer's mindset

Lenka Hámošová 31-08-2020



Climate change is the biggest challenge of the present

Zuzana Duchová 30-08-2020



Many designers responded quickly to the needs of the public health situation

Zuzana Duchová 27-08-2020



Deepfakes entering visual communication bring visual uncertainty

Lenka Hámošová 27-08-2020

NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!
NEW APP NOW!

Critical Daily

— inovatívna platforma kritického dizajnu

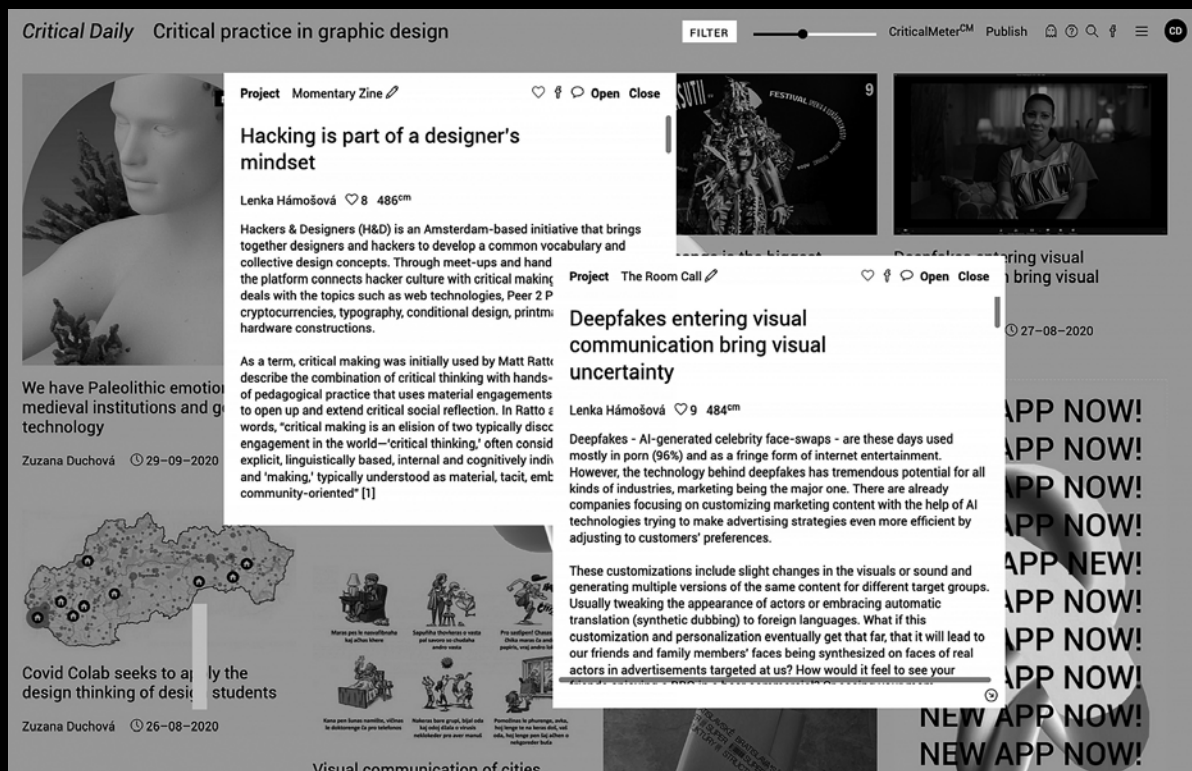
Text Barbora Krejčová

Foto archiv Kataríny Balážikovej

Critical Daily

Critical practice in graphic design





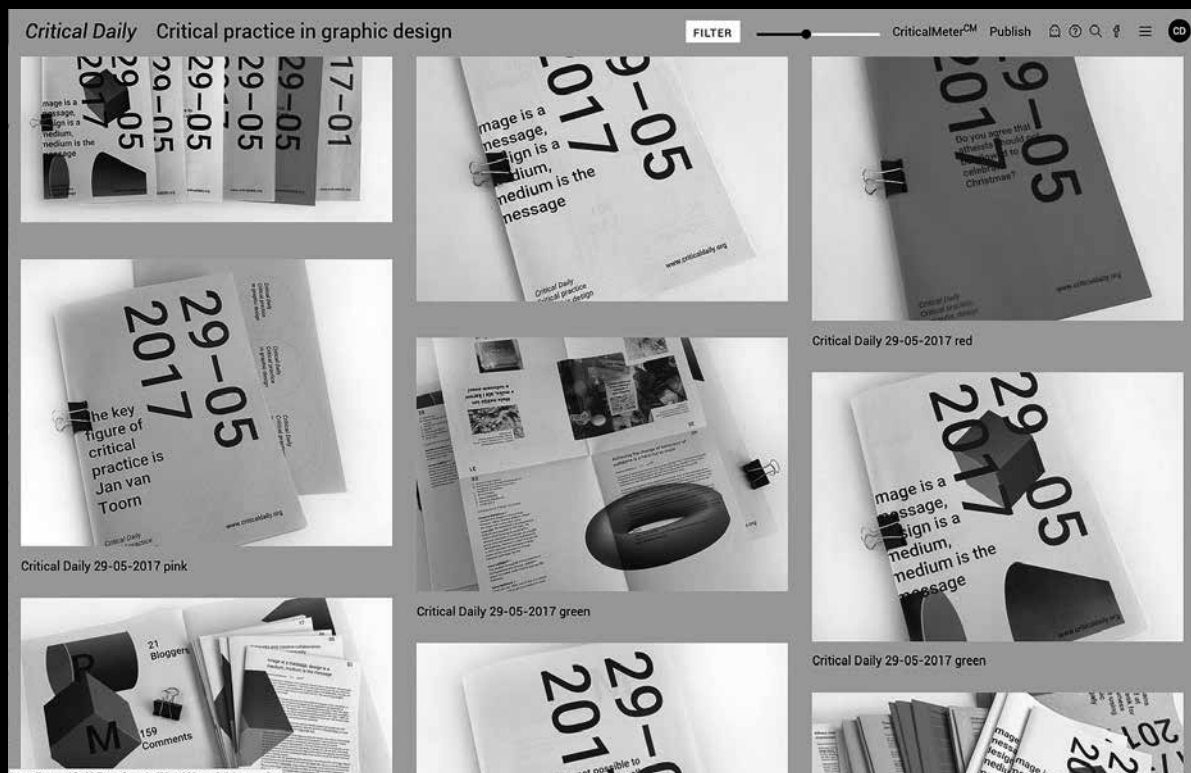
V roku 2018 vznikol na Slovensku medzinárodne orientovaný online projekt na podporu kritickej praxe v grafickom dizajne *Critical Daily*. Autorkou a zakladateľkou projektu je Katarína Balážiková, grafická dizajnérka a pedagogička na Katedre vizuálnej komunikácie na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave. *Critical Daily* je takzvaný blogzin, platforma pre vizuálny žurnalizmus, ktorá funguje ako otvorený archív a informačný a vzdelávací priestor. Cieľom platformy je zvýšiť povedomie širšej verejnosti o grafickom dizajne a samotným dizajnérom a dizajnérkam poskytnúť priestor na vyjadrenie kritického postoja. Projekt poukazuje na to, že rozličné spoločenské otázky možno reflektovať aj pomocou nástrojov a metód grafického dizajnu. Tento prístup je vo svete, najmä v akademickom prostredí veľmi rozšírený a je signálom dôležitej transformácie, ktorou prechádza oblasť dizajnu v súčasnej spoločnosti. Platforma sa snaží zvyšovať aj povedomie o kritickej a angažovanej praxi v grafickom dizajne. Prezентuje grafické dizajnérky a dizajnérov ako indikátorov zmien, diskusií a vyjadrení aktivistických či

občianskych postojov. „Pod pojmom grafický dizajn si zväčša predstavujeme zaužívanú definíciu, ktorú poznáme od čias modernizmu – grafický dizajn ako remeslo, produkt alebo službu, ktorá sa snaží čo najjasnejšie preniesť informáciu. Proces, v ktorom má byť dizajnér iba sprostredkovateľom informácie. V súčasnej dobe je bežné dennodenne komentovať realitu na sociálnych sieťach. Tu sa sám dizajnér môže stať komentátorom. Napriek tomu si väčšina grafických dizajnérov stále necháva pri svojej profesionálnej práci odstup od obsahu, ktorý komunikujú,” spomína v písomnom rozhovore Katarína Balážiková.

Projekt *Critical Daily* poskytuje ľuďom, ktorí pôsobia v oblasti grafického dizajnu alebo tento odbor študujú, aby na spoločnú platformu pridávali do databázy vlastné angažované a kritické projekty či recenzovali zaujímavé projekty iných dizajnérov a dizajnérk. Čo však znamená kritická prax v dizajne? Kritika je žáner, ktorého zastúpenie nájdeme v umení i literatúre a znamená odborné posúdenie, zhodnotenie alebo usmernenie. Pojem kritiky je

zaužívaný predovšetkým v (negatívnom) zmysle odhaľovania nedostatkov či spochybňovania. Ako Katarína Balážiková zdôrazňuje, „proces dizajnovania je s kritikou úzko spätý. Kritika je prirodzene prítomná v celom procese tvorby dizajnu, napríklad prostredníctvom kritického myslenia. To však nemusí znamenať, že niečo kritizujeme, dôležité je skôr to, že niečo prehodnocujeme, skúmame, posudzujeme a formulujeme si vlastný názor. Kritický dizajn znamená niečo spochybňovať – témy, postupy, samých seba, dizajn ako taký”.

Téme kritickej praxe v grafickom dizajne sa Katarína Balážiková venovala vo svojej dizertačnej práci. Vysvetľuje v nej, že kritická prax sa od tradičnej vymedzuje tým, že dizajnérka či dizajnér nezastáva nezaujatú, neutrálnu pozíciu. Priamo vstupuje do komunikovaného obsahu, interpretuje ho, komentuje, neguje alebo spochybňuje a stáva sa jeho spoluautorom¹. Obrat vo vzťahu dizajn – obsah je pre Katarínu Balážikovú dôležitý a prostredníctvom projektu *Critical Daily* sa ho rozhodla podporovať. Teoretické východiská nachádza najmä

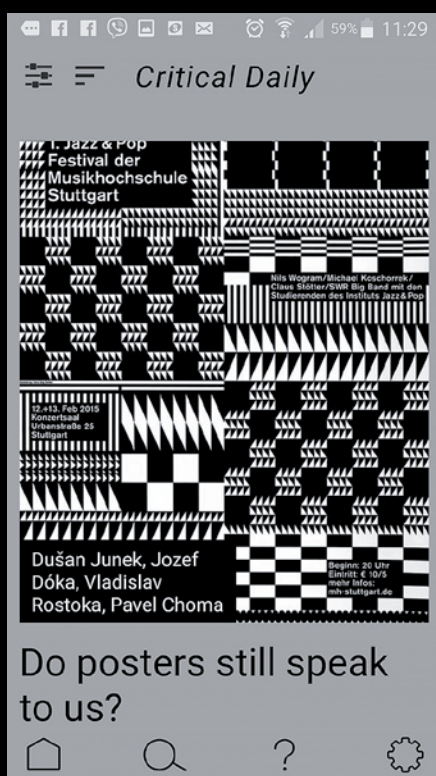


v holandskom prostredí, v osobe dizajnéra a pedagóga Jana Van Toorna, ktorý je považovaný za otca kritickej praxe v grafickom dizajne. Pod kritický dizajn možno zahrnúť, ako pripomína autorka, mnohé ďalšie prístupy, ktoré sa vyvíjali vo svete dizajnu posledné desaťročia – sociálne zodpovedný dizajn, politicky angažovaný dizajn, dizajnersky aktivizmus, dialógový dizajn, sociálny dizajn, reflexívny dizajn alebo vizuálny žurnalizmus².

Existujú rozličné teoretické prístupy k tomu, čo je kritický dizajn, a názory na to, aké by mal spĺňať atribúty. Tradičný dizajn je napríklad často definovaný ako proces, ktorý má viesť k riešeniu problému. Podľa Balážikovej to pri kritickom dizajne nie je nevyhnutné. „Dobrý kritický dizajn môže byť aj taký, ktorý na problém poukáže, zviditeľní ho v očiach verejnosti a vyvolá diskusiu. Je samozrejme super, keď sa dizajnu podarí aj nájsť riešenie. Keď však vďaka dizajnu začne nad problémom rozmýšľať cieľová skupina, riešenie si možno bude vedieť nájsť aj sama. Nemusí teda nutne prísť od dizajnéra. Dobrý kritický dizajn môže taktiež namiesto toho

tradične očakávaného riešenia problému, naopak, problém vyvolať (dizajn ako 'problem making' nie 'problem solving'). V podstate to znamená, že v dizajne je dôležité problémy aj hľadať, nielen riešiť,” tvrdí autorka. Na otázku, aké projekty by na *Critical Daily* rada videla, odpovedá: „Také, ktoré prehodnocujú a vyvolávajú diskurz. Na nič sa nehrajú, sú úprimné a autentické. Väčšinou je to tak, keď je autor motivovaný na základe skutočného záujmu o daný problém.”

V súčasnosti môžeme na platforme *Critical Daily* nájsť viac ako 200 publikovaných príspevkov o kritických projektoch v dizajne od vyše 75 prispievateľiek a prispievateľov. Tematicky ide o široké spektrum príspevkov – od krátkych exkurzov do histórie kritického dizajnu, cez angažované projekty dizajnérov vo svete, až po najnovšie slovenské iniciatívy reflektujúce rozličné spoločenské témy. O kvalitu a relevantnosť príspevkov sa starajú editori a editorky – pedagógovia dizajnu, profesionálne dizajnérky, teoretici a historičky grafického dizajnu, ktorí sú akýmsi garantom a filtrom kvality. Svojím hodnotením



ovplyvňujú umiestnenie uverejnených projektov/príspevkov na stránke. Hlavnou editorkou príspevkov je Katarína Balážiková, na hodnotení obsahu sa však editorsky podieľajú aj kurátorka Zuzana Duchová, dizajnérka Lenka Hámošová a teoretická dizajnerka Gabriela Ondrišáková, ktoré sú súčasne aj prispievateľkami. Medzi prispievajúcich patria aj grafické dizajnérky a dizajnéri Anna Ulahelová, Branislav Matis, Gabriela Rusková, Hana Hudáková, Ivana Palečková, Ivan Galdík, Roman Mackovič či Šimon Chovan, ako aj veľké množstvo študentov a študentiek Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU v Bratislave, kde Katarína Balážiková vedie predmet s názvom Kritika – kritická prax v grafickom dizajne. „Študentov sa snažím viesť k tvorbe ich vlastných kritických projektov. Pri tom im pomáhajú informácie o teórii kritického dizajnu, analýzy existujúcich kritických projektov i rozhovory. Študenti potom výstupy formou vlastných príspevkov vkladajú na www.criticaldaily.org. Stávajú sa tak vlastne aj tvorcami obsahu tohto blogzínu a, trúfam si tvrdiť, aj súčasťou akejsi histórie kritickej praxe minimálne na Slovensku.”

Databáza *Critical Daily* je otvorená a príspevky do nej môžu pridávať všetci grafickí dizajnéri a dizajnérky, ktorí majú v portfóliu vlastné kritické projekty alebo našli zaujímavý projekt, o ktorom by radi informovali komunitu. „Ako každý autor blogu alebo internetového časopisu, aj ja by som bola rada, keby malo o písanie záujem čo najviac dizajnérov. Na druhej strane si však uvedomujem, že pre väčšinu dizajnérov to nie je priorita a prirodzene inklinujú skôr k praxi,” tvrdí autorka projektu. Platforma je otvorená všetkým, ktorí majú záujem prispievať, či už pravidelne alebo príležitostne. Malou prekážkou prispievajúcich a čítajúcich na Slovensku by mohlo byť, že všetky príspevky sú v anglickom jazyku. Pre projekt s medzinárodnými ambíciami je to však logická voľba.

Z pohľadu užívateľského dizajnu ponúka *Critical Daily* viacero netradičných riešení. Platforma má integrovaný algoritmus, ktorý slúži ako filter na zobrazovanie príspevkov na webe. Nástroj sa volá CriticalMeter a pomocou rovnice, ktorá zohľadňuje body od editoriek a editorov, počet likov či počet komentárov, vypočítava akúsi

kritickosť jednotlivých príspevkov. „Algoritmus bol vytvorený tak trochu vážne a trochu ironicky,” hodnotí CriticalMeter Katarína Balážiková. Pri jeho tvorbe hľadala odpovede na viaceré otázky. Je vôbec možné merať kritickosť? Kto a čo definuje, ako silne kritický je daný projekt či iniciatíva? Odpovede však necháva otvorené, ľudia si môžu CriticalMeter upraviť podľa svojich vlastných preferencií, a tým prispôsobiť zobrazovanie príspevkov.

Platforma *Critical Daily* ponúka užívateľom a užívateľkám aj zaujímavú možnosť vygenerovať si svoj personalizovaný Zine z vybraných príspevkov. Môžu si tak tvoriť vlastný systém archivácie projektov kritickej praxe v digitálnej či fyzickej podobe alebo ho rozširovať po vlastnej osi. Ide o experiment, ktorý má demokratizovať možnosť distribúcie informácií i tlačených magazínov, keďže výsledný Zine je taktiež optimalizovaný pre nízkorozpočtovú tlač.

Podľa slov autorky projekt s takýmto zámerom a funkcionalitou možno skutočne považovať za ojedinelý v celosvetovom kontexte. „Nenašla som dodnes podobné médium,

Critical Daily is an interactive and participatory project for graphic designers that can be customized and self-published. It is a blogzine and open archive that allows to browse, search, comment and add content related to *critical practice* created by graphic designers. It brings information about what designers think and how they visually reflect the world they live in.

Critical projects are displayed as articles or posts. They are ranked according to an algorithm called *CriticalMeter (CM)* that shows their critical perspectives preferences.

Critical Daily is an interactive and participatory project for graphic designers that can be customized and self-published. It is a blogzine and open archive that allows to browse, search, comment and add content related to *critical practice* created by graphic designers. It brings information about what designers think and how they visually reflect the world they live in.

CriticalMeter^{CM}

It is an algorithm that calculates projects attributes such as points from editors, number of comments, popularity, post time and defines the hierarchy of the posts in the layout. The result is a number marked with CM that reflects their critical approach, the project with the biggest number is called "most critical".

But critical thinking is typical for people not machines, and people are subjective. It is not possible to create a perfect objective tool, therefore we give you the chance to customise the CriticalMeter, to change the values of the parameters and create your own layout based on your personal preferences. All public value preference are visible in this [info-graphic](#).

DEFAULT

points from editors	extra points from editors	number of comments	number of users' likes	365 - days since posted	critical value
1 x 100 +	1 x 200 +	1 x 30 +	1 x 25 +	1 x 365 =	720 ^{CM}

CUSTOMIZE

1 x 100 +	1 x 200 +	1 x 30 +	1 x 25 +	1 x 365 =	720 ^{CM}
-----------	-----------	----------	----------	-----------	-------------------

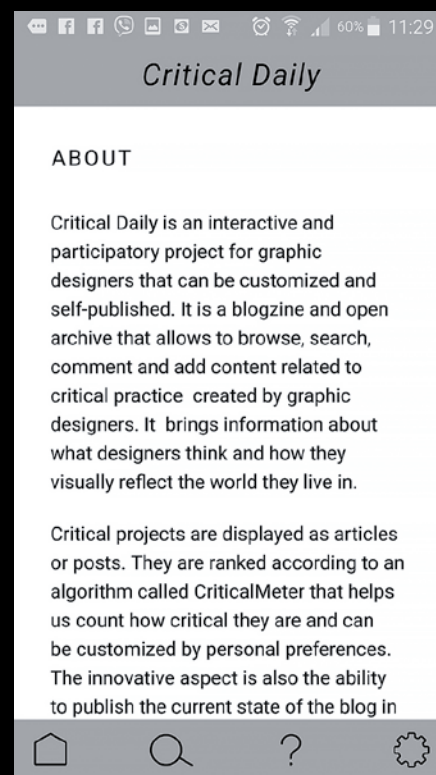
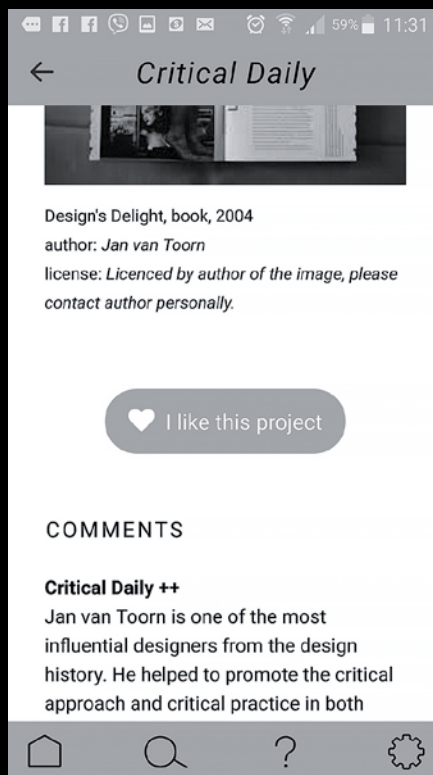
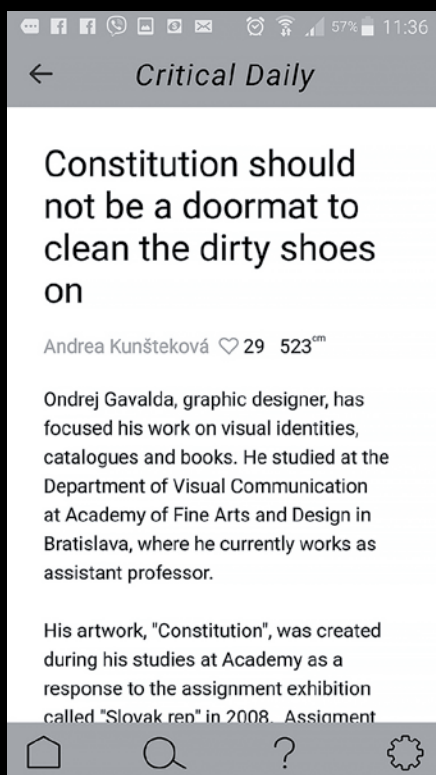
Submit

SEARCH

Creativity exists more in the searching than in the finding.

Stephen Nachmanovitch





ktorého tvorcom by bol grafický dizajnér alebo skupina grafických dizajnérov, ktoré by bolo založené na participácii, otvorenej diskusii, ktoré by podporovalo diskurz o kritickej praxi, bolo vizuálnym žurnalizmom a zároveň otvoreným archívom kritických projektov, tém a myšlienok v takom rozsahu a podobe.”

Projekt sa nedávno rozšíril aj o mobilnú aplikáciu, ktorá umožňuje sledovať príspevky na *Critical Daily* aj v komfortnom užívateľskom prostredí prispôsobenom mobilným zariadeniam. Užívatelia tak môžu byť upozornení notifikáciou v mobile, keď pribudne nový príspevok. Aplikácia je zatiaľ prístupná pre všetky zariadenia s operačným systémom Android. Stiahnuť ju možno napríklad aj zo služby Google Play. Aplikácia pre IOS bude tiež čoskoro k dispozícii, istý čas to však ešte potrvá. „Aplikáciu plánujem v budúcnosti obohatiť aj o lokalizačné funkcie, ktoré by boli určitým benefitom appky oproti webovej stránke. Dizajnéri by tak mohli podľa svojej polohy vidieť, akí kritickí dizajnéri, štúdiá alebo projekty sa v ich okolí nachádzajú,” píše autorka.

Aké ďalšie plány má Katarína Balážiková s projektom *Critical Daily*? Momentálne s pomocou jej zahraničných priateľov a priateľiek pôsobiach v oblasti dizajnu, rozbieha medzinárodnú propagáciu projektu v školách, ako sú Sandberg Institute, London College of Communication, Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Prahe, Akademia Sztuk Pięknych v Katovicach, Univerzita J. E. Purkyňe v Ústí nad Labem, The Parsons School of Design v New Yorku a v dizajnerských inštitúciách v týchto a iných krajinách. „Myslím a dúfam, že aj touto akademickou cestou sa mi podarí získať blogerov a stálych čitateľov z iných krajín. Možno táto platforma poslúži ako výskumný a edukatívny nástroj aj na týchto školách. Tiež by som chcela kontaktovať ambasády a zahraničné kultúrne inštitúty na Slovensku, aby mi pomohli finančne. Ak by sa to podarilo, mohla by som si dovoliť osloviť s písaním príspevkov aj známejších dizajnérov.”

Projekt *Critical Daily* je nádejný medzinárodný projekt, ktorý môže významnou mierou prispieť k rozvoju (nielen) kritického dizajnu. Angažovaní grafickí dizajnéri a dizajnérky by si nemali nechať ujsť príležitosť. ■

Barbora Krejčová je absolventkou Katedry vizuálnej komunikácie Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave (2020) a Katedry masmediálnej komunikácie a reklamy Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre (2016).

Projekt *Critical Daily* je realizovaný vďaka Fondu na podporu umenia a Nadácii Tatra banky.

V Národnej cene za dizajn 2020 – Komunikačný dizajn získal projekt *Critical Daily* – kritická prax v grafickom dizajne v kategórii Nové horizonty Hlavnú cenu. (pozn. red.)

1 BALÁŽIKOVÁ, K.: *Critical Daily – Kritická prax v grafickom dizajne v mediálnej spoločnosti*. Dizertačná práca [VŠVU], 2017, s. 19.

2 Tamtiež, s. 97.

Summary



Slovak Design Award — Communication Design 2020. Major changes and a record number of entries

Author Barbora Krejčová

Slovak Design Award (SDA) is a prestigious competition awarded since 1993. The Ministry of Culture of the Slovak Republic and the Slovak Design Centre (SDC) announce the competition. The awarding of this prize is the highest form of acknowledgement and presentation in the field of design in Slovakia.

The archive, available on the website of the Slovak Design Centre, states that historically the prize was awarded rather to the detriment of communication design. From 1999 to 2003, eight prizes were awarded in the field of product design; however, only four prizes in the field of communication design. In 2005, the competition was announced according to a new statute; until 2011, prizes in four categories were awarded evenly. An interesting situation occurred in 2013 when the jury decided not to award a prize in communication design following the new conditions of the statute. One award was presented in the category of product design and five Design Awards (without attributes), of which two had the character of communication design. In 2015, the project underwent a fundamental change when the original biennial periodicity was divided: in even years, the prize for communication design is awarded; in odd years, it focuses on product design. Therefore, from 2011 to 2016, the Slovak Design Award in the category of communication design remained unawarded.

For the first time in history, the 13th edition of the competition in 2016 was dedicated exclusively to the evaluation, appreciation, and promotion of communication design (in three

competition categories: professional communication design, student communication design, experimental communication design). Since that year, SDA began regaining the interest of the design community. In the following year, SDA came up with another change — the organizers began inviting external curators for cooperation. In 2018, the curator was the designer Eva Kašáková; the curator of the ongoing 17th edition of SDA is the graphic designer and cultural organizer Boris Meluš. In cooperation with the executive team, they implemented several important changes in the competition, which, even in the context of a brief look at history, appear to be fundamental and very beneficial for this award's future.

The original three award categories (professional design, student design, and design with added value) have expanded to eleven this year: Identity, Campaign, Books & Publications, Digital, Animation & Video, Spatial Communication, Typeface, Packaging & Object, Poster & Visuals, New Horizons, Student Design. The new structure of the competition categories considers present-day design in the field of communication design. Along with the new categories, other awards and special recognitions have been added; they are awarded collectively in all competition categories: Award for Eminent Designers and Collectives, Established Designer, Emerging Talent, Award for Long-Term Cultural Contribution in Design, and Award for Long-Term Economic Contribution in Design. Special awards were given in the following categories: for excellent illustrations in the context of communication design, for design with an environmental benefit, for socially beneficial design, and innovative design. The jury awarded a total of 11 Main prizes, 4 Prizes for personalities in design, and 7 Special awards in various areas.

The current coronavirus pandemic required the SDA team to respond to various enforced changes promptly. The originally planned opening of the exhibition was postponed from October to November 26, 2020. The organizers had to give up the popular gala evening associated with the award ceremony, but watching the announcement of the awards online was available on December 10, 2020.



Socially Responsible Design by Nikoleta Čeligová

Author Petra Polláková

The designer Nikoleta Györe Čeligová (1989) focuses on a wide range of product and industrial design under the brand Nikoleta Design.

Majority of her projects can be characterized as socially valuable design. It includes user interaction, often with a user having special needs, a playful element, a personal creative experience and emphasis on developing creativity. Čeligová likes to work with ordinary and natural materials which she connects with the latest technologies but always with a focus on eco-friendly approaches. She masterfully oscillates between different categories of design and balances them harmoniously. Čeligová combines projects in the field of industrial design with the artistically more casual field of product design where, according to her own words, she can “let her hair down” in form and material.

Several outstanding design awards from Slovakia and the Czech Republic are the evidence of her projects' originality, versatility, and social responsibility. In the Slovak Design Award 2015, she won three awards: the Award of the Minister of Education, Science, Research and Sport of the Slovak Republic for pregnancy and ovulation test for blind women, *She*, and the Jury Award and the Journalist Award for a tactile board game for the blind, *Memonik*. In the Czech competition, the National Award for Student Design 2015, she won the Design Cabinet CZ Award for the product *She*. Čeligová lives and works in Prague.

Your approach to design is repeatedly characterized as socially responsible with added value. It is perfectly embodied in your most famous project so far — the game *Memonik* — a tactile Pairs game in which players are

tasked to practice their memory by searching for various types of common materials. A significant social overlap lies in the game's universality: both the sighted and the blind can play it. Can you please describe the process leading you to this project?

↓
The tactile Pairs game *Memonik* was my first project during studies at the Department of Design, the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava (2008 - 2014). In the assignment, we were to create a toy for children. First, I researched and went into the field: I visited various toy stores. It scared me a little how many toys, and all kinds of nonsense too, get into toy stores. I have often seen children who do not value toys at all because they have an abundance of them. At the same time, I thought about what group of children could appreciate my new product. In the end, I chose visually impaired children. I visited a boarding school for children with visual impairments to look at the toys and aids at their disposal. Teachers often had to improvise to facilitate children's development in different areas. For example, when developing the sense of touch, they were putting legumes and various other objects into plasticine.

I began designing the game even though I saw some scepticism in the teachers. They thought that this would be just another product that would remain at the concept level.

As it turned out, the prototype had a great response not only among the blind but also among the sighted. I succeeded in connecting these two worlds — that is something very few games on the market can do. Therefore, during the master's year, I decided to move *Memonik* to serial production — it worked out, and several thousand pieces were sold.



Katarína Rybnická. With Love Towards Books

Author Eva Jenčuráková

Katarína Rybnická (1993) is a graphic designer who specializes in editorial design and illustration, but she is no stranger to traditional graphics. She sees print as a form of purification from the surplus of information technologies; and traditional graphics as a space for thinking and experimenting with new means of expression. With books, she is interested not only in their design but also in the harsh poetics or sad-funny humour of their content. She currently lives and designs in Košice.

You work as a graphic designer, but you are no stranger to illustration — quite the opposite. We can find your illustrations on wine labels, in books, but also as separate prints (e.g. risographs for Čierne diery). What was your path to creating illustrations?

↓
The answer may sound vague and banal: you draw and like drawing. Ideally, you also learn to draw. I was strongly supported in my drawing by the teacher, Mr Capovčák, in his private school where I was preparing for university application exams. There I gained a good foundation and relationship to drawing, which I later improved during university studies. Many students “get away” from academic drawing to their own illustrations or themes for graphics. At work, I never separated making illustrations from graphic design. I think that this skill allowed me to express myself better; for example, in creating labels where the image component and typography are very closely connected in a relatively small space. For instance, the labels for wineries Svetík, Ostrožovič (Kaschauer), and Padre Brewery on which I collaborated with the designer Anna Hájková. Basically, the same applies to book illustration. I can connect graphics and illustrations directly and work with both at once. Last but not least, I will also mention individual prints

that are not directly related to any project — they are created primarily for joy. I am very grateful for the cooperation with Čierne diery. The first commission was creating graphics for White Night. I chose Kunsthalle in Košice or the old town swimming pool. Another Košice graphic for Čierne diery is the house of the sculptor Ján Mathý which is now a national cultural monument.

Let's move from illustration to traditional, hand-drawn graphics which you also pursue quite often. When did you discover its charm? Do you perceive parallels between graphics as a form of free artistic expression and graphic design? Which do you lean towards more?

↓
I pursued graphics mainly within graphic subjects during studies, and even then, I used it primarily for implementing illustrations or design projects. I perceive traditional graphics as a technique offering a different spectrum of possibilities and stimuli at work. It does not matter whether a person is a designer or the so-called artist — you can take something different from the graphics for each “craft”. From traditional graphics, I took mainly skills in polygraphy and graphics — not giving up on manual creation and “slowness” in designing.



Jan Rajlich — Art and Advertising, Relationships and Influences

Author Marta Sylvestrová

Few creators have influenced the functioning and style of graphic design more than the painter, visual artist, and designer Jan Rajlich associated with Brno. A person who is always full of creative energy — not only a versatile artist but also a stimulating organizer who brought together artists of various professions and helped to transfer the latest trends in visual communication from abroad to Czechoslovakia. He even entered the field's history as the author of stimulating innovations in the field of unified visual style, information graphics, and corporate identity. Rajlich was present at the beginnings of television graphics and the technology art protis — his creative activity reached many fields.

Creator of posters and unified visual style

At the beginning of the 1960s, Jan Rajlich had already established himself as a poster designer at several cultural institutions in Brno. For example, he designed the first posters of the new institution, The Moravian Gallery in Brno (1962). With its then young newly appointed director Jiří Hlušíčka, he founded the Brno Biennial of Graphic Design in 1963. The Brno Biennial enabled graphic designers in Czechoslovakia to have a direct, complex, and periodic connection with the world's progressive developments in the field of graphic design. In a pre-Internet period, they could get inspired there by the latest world developments in artistic poster design, corporate style and visual identity, book and magazine design, illustrations and type design. As early as in 1965, Jan Rajlich established cooperation with the important international magazine *Idea* in Japan and with other prestigious union periodicals, such as *Gra-phis*, *Novum Gebrauchsgraphik*, *Neue Werbung*, *Linea Grafica*. He gained many prestigious connections with

the design world, and his author profiles were regularly included in the publications *Who is Who in World Graphic Design*. Immediately afterwards, Jan Rajlich established himself among the leading Czechoslovak designers of unified visual identity for cultural institutions, companies, and enterprises. His pioneering works include his visual style for the Jaroslav Král Gallery (GJK), the Brno House of Arts. He designed the GJK logo, and from 1965, he designed a visually unified range of graphically minimalist posters, catalogues, invitations, and printed matter for the gallery for two decades. Rajlich's interest in the field of visual communication intensified after he visited the 1971 Icohrad International Congress on Visual Communication VIS-COM in Vienna. The congress program was an initiation for the participating experts — it came up with a call to reconsider traditional and adopt new visual strategies in advertising, television, film, and print media. Jan Rajlich followed this exciting challenge both in his work and in his professional, organizational, and publishing activities. Until the early 1990s, the Moravian Gallery did not use a uniform institutional logotype; the director himself and a trained typographer, Jiří Hlušíčka, designed its logo and notepaper. On the other hand, Jan Rajlich came up with a creative solution anticipating the future rapid development of visual style which appeared in the early nineties. As early as in 1973, Rajlich designed a special calligraphic emblem of 100 UPM for the centenary of founding the Museum of Applied Arts in Brno.

Graphic design of Ivan Štěpán

Author Gabriela Ondříšáková

Ivan Štěpán (1937 - 1986) is one of the most versatile authors represented in the collections of the Slovak Design Museum. His legacy includes mainly designs and prints of posters, book covers, illustrations of children's books, brands, graphics, scenography and costume design, exhibitions, architecture, and design of objects. We acquired his legacy for the collections of the Slovak Design Museum in 2017.

Ivan Štěpán was born to an artistically and theatrically founded family and successfully followed on this tradition. He studied at the School of Art Industry in Bratislava (1951 - 1955) but left the studies and began to work. Working with scenography and composing three-dimensional objects was very close to him. He gradually began to establish himself more in the field of exhibitions, scenography, costume design, fine art, and graphic design, too. From 1960 to 1961 he worked as an artist in the Bratislava cabaret Tatra revue. There, he designed theatre costumes and scenography, posters, catalogues and theatre play brochures. He is the author of several scenographies and costume designs for the Military Art Ensemble, where, in the 1960s, he was active among the emerging generation of influential personalities of the Slovak theatre. He left a mark in Slovak fine art mainly as a creator of Dadaist objects, assemblages, sculptures, and multimedia installations. In his works, Štěpán combined various techniques and materials, used all things of common consumer goods, such as bottles, suitcases, shoes, dolls, cubes, packaging, garbage, plaster casts, and hair from which often humorous and dramatic objects and sculptures emerged. He exhibited his works both solo and in collective exhibitions. He achieved extraordinary success at his 1966 individual show entitled *Ivan Štěpán - Objekty* in the Bratislava Gallery of the Youth. He had his last solo exhibition in 1970; then in the 1970s, as an art designer, he devoted himself mainly to exhibition realizations, architecture, and interior design. He took part, for instance, in the exhibition cycle the Statues of Piešťany Parks and in the state presentation at the 1973 fair in Incheba.

Book graphics and illustrations

In addition to designing posters, theatrical scenography and art, Štěpán also pursued book graphics, illustration, and caricature in the 1960s. From 1963 to 1966, for instance, he occasionally drew for the children's magazine *Zornička*. In 1965, he created abstract covers for the literary magazine *Slovenské pohľady* using the graphic technique of lithography. The printed version of the magazine, these grey-black motifs featured a colour accent



so that the individual issues were easily distinguishable at first glance. Ivan Štěpán also cooperated with book publishers. He did not have such free rein in these types of commissions as with a poster or illustration — he had to pay more attention to the publisher's instructions and the needs of readers. Nevertheless, Štěpán created many artistically high-quality book covers.

Expansion of Space and Perception. Architecture of Surrealism

Author Adam Štěch

Fantasy and the world of dreams enter the fine arts in the 1920s with surrealism's emergence. To this day, its influence on applied art and architecture has not been nearly as researched as in painting, sculpture, or literature. Nevertheless, the work of many important architects and designers reflect this style.

"Surrealism was one of the most influential art movements of the 20th century. Many works by surrealists, such as Salvador Dalí, René Magritte, Meret Oppenheim, and Man Ray, were inspired by everyday objects and explored the world of dreams, emotions, and unconsciousness ingrained into our material culture. From the 1930s, surrealism had a significant influence on design — from furniture, interiors, and fashion to film and graphic design," said the curator Mateo Kries a year ago at the opening of the exhibition *Objects of Desire: Surrealism and Design 1924 - Today* at the Vitra Design Museum in Weil am Rhein. Before that, the Victoria & Albert Museum in London, which held the exhibition *Surreal Things* in 2007, focused on this topic.

The French art style, which originated in 1924 when its spiritual father André Breton founded a surrealist group, is associated mainly with new paintings by Salvador Dalí, objects by Man Ray, and statues by Alberto Giacometti. However, soon after its

appearance, the world of dreams, unconsciousness, and oppressive mental states also found its way into the environment of utility objects and interior design. Just as surrealism's influence persisted in art after the official end of the style as such, its principles became popular with subsequent generations of designers and architects. Surreal "jokes" became a relevant tool of modern applied art by French decorators of the 1930s, through radical Italian design of the 1960s, to contemporary conceptual trends.

And it was the mapping of surrealism as a general tendency and timeless creative philosophy that the exhibition *Objects of Desire: Surrealism and Design 1924 - Today* (September 28, 2019 - January 19, 2020, ed. note) brought — it presented this important artistic trend for the first time as a driver of development in design, and its meaning in our society. The exhibition presented well diverse work from artists such as Gae Aulenti, BLESS, Claude Cahun, Achille Castiglioni, Giorgio de Chirico, Le Corbusier, Salvador Dalí, Marcel Duchamp, Ray Eames, Front Design, Frederick Kiesler, Shiro Kurama, René Magritte, Carlo Mollino, Isamu Noguchi, Meret Oppenheim, Man Ray, Jerszy Seymour, and many more.

Defining the effects of surrealist works on architecture is even more difficult since the linear method (with one main axis of modernist thinking) dominates in the interpretation of the architecture history — the connections between modern architecture and surrealism completely disappear in many cases. Better put, they have never been carefully mapped so far. In many cases, however, surrealism had a very strong influence on architecture.

Cut Images. Collage and photomontage in an illustrated book in the 1960s Slovakia

Author Ján Kralovič

It started with Brussels.

In the late 1950s, Czechoslovak book culture breaks away from the conventional understanding of illustration and book design and shifts more significantly towards more experimental approaches.

The 1958 World Exhibition in Brussels (Expo 58) brought several innovations and meant a significant impetus to the field of design — both graphic and industrial. In the field of graphic design, the "Brussels style" can be characterized as a return to modernist design which began to appear in Czechoslovakia just before Expo 58, for example on the covers of cultural and literary magazines (*Tvar*, *Plamen*, *Domov*, *Reklama*, etc., in Slovakia — *Mladá tvorba*). The Brussels style is typical with its asymmetrical composition, plane colour scheme, geometric layout accentuating dynamics, work with the contrast of colours and lines. Pastel colour tones are used. The Czech art historian and curator Marta Sylvestrová characterizes the message of the Brussels style in graphic design: "The whole concept of graphic design, every component of form and space, material and technique, word and image — everything is subject to the overall expression. Line, plane, texture, tone, colour, and typography became a means of intuitive, emotional expression, forms abstracted into geometric forms and subordinated to an expressive manifestation corresponding to an artistically impressive design conceived on geometric stylization." Besides the geometric-structural nature, less restrained typography was applied, too.

Other influences also penetrated book design and illustration in the 1960s: neosurrealism, psychedelic

style, the use of frottage, collage, photomontage. The introduction of fragments of reality in connection with hand-drawing was a reference to avant-garde principles working with motif appropriation, intervening various found and selected images. An important element of the book visual form was the juxtaposition of images and visual word-image relationship. The artistic feature that is beginning to assert itself is the letter — a character. A pictorial arrangement of text or letters composed in the form of an illustrative scene, this is the method enlivening a book as an added value.

In Slovakia, the line of continuity of the interwar avant-garde is not as clear as in Czechia. Still, we discover it, for example, in the work of Ladislav Csáder, as well as older authors: Rudolf Fabry, Alojz Riškovič, Viliam Weisskopf, Ivan Július Kovačević. In the early 1960s, authors of the middle-aged generation: Rudolf Altrichter, Marián Čunderlík, and Emil Bačík; as well as graphic artists of the upcoming generation: Pavel Blažo, Karol Rosmány, Juraj Deák, Róbert Brož, Milan Veselý, etc. An abbreviated drawing stylization and work's caricature character are beginning to dominate illustration. The magazines resonated with the work of the American artist Saul Steinberg who was presented at Expo 58 in the US pavilion by large-scale collages and drawings. His style was often uncritically adopted, and he became established especially in the Czech context (e.g. Adolf Born, Miroslav Šašek, Svatopluk Pitra, Vratislav Hlavatý, etc.). In Slovakia, his influence was manifested in the work of Marián Vanek, Viliam Weisskopf, and Igor Kostka.



Critical Daily — an innovative platform for critical design

Author Barbora Krejčová

In 2018, an internationally oriented online project was created in Slovakia to support critical practice in graphic design — *Critical Daily*. Katarína Balážiková is the author and founder of the project. She is a graphic designer and pedagogue at the Department of Visual Communication at the Academy of Fine Arts and Design in Bratislava. *Critical Daily* is a so-called blogzine, a platform for visual journalism, acting as an open archive and space for information and education. The platform aims to raise the general public's awareness of graphic design and provide space for designers themselves to express a critical perspective towards graphic design. The project points out that tools and methods of graphic design can also reflect on various social issues. Such an approach is widespread in the world, especially in the academic environment; it signals an important transformation through which the field of design is undergoing in today's society. The platform also seeks to raise awareness of critical and committed practice in graphic design. It presents graphic designers as indicators of changes, discussions and expressions of activist or civic stances. "Under the term graphic design, we usually imagine a common definition of which we are aware since the days of modernism — graphic design as a craft, product, or service endeavouring to convey information as clearly as possible. The process in which a designer should only be a mediator of information. Nowadays, it is common to comment on reality on social networks daily. Here, the designer himself/herself can become a commentator. Nevertheless, most graphic designers still keep their distance from the content they communicate in their professional work," says Katarína Balážiková in a written interview.

The project *Critical Daily* provides people working in the field of graphic design or studying this field

submitting their own committed and critical projects to the database on a common platform or to review other designers' interesting projects. However, what is the meaning of critical design practice? Criticism is a genre whose representation can be found in art and literature; and it means professional assessment, evaluation or guidance. The concept of criticism is used mainly in the (negative) sense of revealing shortcomings or challenging. As Katarína Balážiková emphasizes, "the process of design is closely connected with criticism. Criticism is naturally present throughout the design process — via critical thinking, for example. However, this does not necessarily mean that we criticize something; it is rather important that we re-evaluate something, research, assess, and formulate our own opinion. Critical design means challenging something — themes, processes, ourselves, design as such."

Katarína Balážiková addressed the topic of critical practice in graphic design in her dissertation. In it, she explains that critical practice is defined from the traditional one in that the designer does not hold an unbiased, neutral position. The designer enters the communicated content directly and becomes its co-author.

Písma čísla

Špeci- fický kontext

Text Samuel Čarnoký

Dôvodov, prečo vytvoriť nové písmo, je mnoho. Jednou z motivácií môže byť aj konkrétne zadanie alebo tvorba písma pre špecifický kontext s ohľadom na jeho výsledné použitie. Výber pre aktuálne číslo časopisu *Designum* je tematicky venovaný písmam navrhnutým na konkrétny účel a ich tvorba bola iniciovaná projektom, na ktorom sa podieľal tím autorov.

Písmo s názvom Skolske bolo realizované ako výsledok projektu *Školské písmo*, ktorého cieľom je zdigitalizovanie a zmodernizovanie písaného písma používaného na slovenských školách pre súčasné potreby. Autormi tohto zámeru sú grafická dizajnérka Martina Rozínajová a písmotvorca Ján Filípek. Čitatelia sa s ich prácou mohli bližšie oboznámiť aj v článku Ema má tablet – Školské písmo v digitálnej ére (*Designum* 1/2019). Výsledkom je voľne aj komerčne dostupné digitálne skriptové písmo so širokým uplatnením nielen na edukačné účely, ale aj širšie použitie.

Skolske Regular Skolske Medium Skolske Bold

Ján Filípek a Martina Rozinajová

Školské písané písmo, ktoré sa na Slovensku používa bez výrazných zmien takmer sto rokov, pozná každý. V modernom prístupe k výučbe naráža na svoje limity: je nevhodné pre ľavákov a pre žiakov s poruchami učenia. Doteraz nebolo digitalizované, čo všetkým komplikuje prácu. Preto sme písmo zdigitalizovali a poskytujeme ho zadarmo. Chceme uľahčiť prácu učiteľom, grafickým dizajnérom a vydavateľstvám pri tvorbe učebných pomôcok. Cieľom projektu nebolo iba doteraz používané písmo zdigitalizovať. Študovali sme históriu a analyzovali čitateľnosť znakov – ako sa čítajú v predlohe a aj po rýchlom napísaní. Vzniku písma Skolske pomohli skúšky rôznych tvarov a konzultácie s pedagógmi. Pôsobí moderne a akoby bolo napísané rukou. Aj keď obsahuje veľa zmien, plynulo nadväzuje na našu tradíciu. www.skolskepismo.sk

Skeleton Type One Display

Filip Paldia & Samo Čarnoký

Písmo vzniklo ako súčasť komunikačnej identity projektu *Letterink*. Jeho účel je demonštrovať myšlienku kreslenia písmen pomocou kostier a reprezentovať softvér LTTR/INK, ktorý je jediným nástrojom na tvorbu písma pomocou kostier. Štýl písma skĺbil súčasnú komiksovú estetiku a historicky tradičnú fraktúru, ktorá sa používala za čias Gutenberga a prvej kníhtlače, keď písmari opúšťali princípy kostier kvôli technológii. LTTR/INK ako nová technológia znovu objavuje a sprístupňuje princípy kostier. Pôvodný koncept písma navrhnutý Filipom Paldiom bol upravený a dokončený v spolupráci so Samom Čarnokým.

←

V Národnej cene za dizajn 2020 – Komunikačný dizajn získalo Školské písmo (písmo Skolske) Špeciálne uznanie za spoločenský prínos.

←

V Cene Nádadie Tatra banky za umenie v roku 2020 získalo Školské písmo (písmo Skolske) v kategórii Dizajn Hlavnú cenu. (poz. red.)

↓

V Národnej cene za dizajn 2020 – Komunikačný dizajn získal projekt Verejná ochrankyňa práv v kategórii Identita Hlavnú cenu. (pozn. red.)

!Interkvop
!Interkvop
!Interkvop
!Interkvop
!Interkvop
!Interkvop
!Interkvop
!Interkvop

Andrej & Andrej –
Andrej Čanecký a Andrej Barčák

Vizuálna identita pre Kanceláriu verejného ochrancu práv kopíruje náplň jej funkcie, ktorou je upozorňovanie na porušovanie práv občanov a občanok a zosilnenie ich hlasu smerom k orgánom verejnej správy. Dôraz kladie na čo najväčšiu silu týchto upozornení, a to prostredníctvom písma vytvoreného na základe interpunkčného znamienka – výkričníka. Autori ho zbavili jeho bežnej funkcie a vložili ho do písmových znakov, čím dodávajú slovám vizuálny dôraz a vety sa stávajú alarmujúcejšie. Stavebným prvkom identity je písmová rodina Interkvop, ktorej základom je „open-source“ písmo Inter.

Ďalším projektom, ktorého súčasťou je špecifické písmo vytvorené na mieru, je vizuálna identita pre Kanceláriu verejného ochrancu práv. Návrh bol predmetom verejnej súťaže, ktorej víťazmi sú autorská dvojica Andrej & Andrej – Andrej Čanecký a Andrej Barčák. Charakteristikou nimi navrhnutého vizuálneho štýlu je typografia s akcentovaným interpunkčným znamienkom implementovaným do rôznych znakov písma. Sofistikovaný a pritom jednoduchý vizuálny princíp tvorí flexibilnú, ľahko rozpoznateľnú a jedinečnú identitu subjektu, ktorej základným elementom je svojrázne navrhnuté písmo.

Tretím príspevkom je písmo vytvorené so zámerom prezentovať technológiu projektu *Letterink*. Tradičným spôsobom digitálnej tvorby písma je kreslenie vonkajšieho tvaru znakov. Skeleton Type One Display však demonštruje odlišný spôsob dizajnu písma prostredníctvom vnútornej kostry a parametrickým nastavením sklonu, šírky a hrúbky ťahu. Využíva na to vlastný nástroj, ktorý je implementovaný ako plugin pre písmarský softvér Glyphs App. Autorom a zakladateľom *Letterink* je grafický dizajnér Filip Paldia, ktorý ho vyvíja v spolupráci s programátorom Martinom Cetkovským. Na tvorbe identity a dizajne písma sa podieľal aj Samuel Čarnoký.

designum

časopis o dizajne / design magazine
vychádza 4-krát ročne / a quarterly
číslo / number 04
rok / year 2020
ročník / volume XXVI
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

December 2020

vedúca redaktorka / editor in chief

Jana Oravcová, jana.oravcova@scd.sk

zodpovedná redaktorka / executive and contributing editor

Ľubica Pavlovičová
lubica.pavlovicova@scd.sk

jazyková redakcia / proof reader

Marta Bábiková

jazykový preklad / translation

Katarína Kasalová

marketing

marketing@scd.sk

redakčný kruh / editorial cooperators

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

layout

Matúš Lelovský, Juraj Blaško

grafická úprava, zalomenie / graphic design and layout

Matúš Lelovský

písmo / typeface

Akkurat, Comenia Serif,
Skolske, Interkvop,
Skeleton Type One Display

obálka / cover

Roman Mackovič: ORB – fyzická
interakcia s digitálnym prostredím.
Národná cena za dizajn
2020 – Komunikačný dizajn
#Nominácia #Študentský dizajn
Škola: Vysoká škola výtvarných
umení v Bratislave
Pedagóg: Stanislav Stankoci
Foto: andrej & andrej

papier / paper

Claro Bulk 135g
obálka / cover:
Keaykolour Embosing Fabric
Pure White 300 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
marketing@scd.sk
designum@scd.sk

voľný predaj

v stánkoch distribučnej
spoločnosti Mediaprint Kapa
v knižkupectvách a galériách
v Bratislave

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

v knižkupectvách a galériách mimo Bratislavu

Artforum v Žiline a Košiciach,
Galerie J. Fragnera v Prahe

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.

antalisTM
Just ask Antalis

- Print
- Visual communication
- Office
- Packaging



25 rokov skúseností a inovácií

Najširšia ponuka materiálov pre klasickú, digitálnu aj veľkoformátovú tlač

Kreatívne papiere najzvučnejších značiek

Kompletné obalové riešenia pre každé odvetvie priemyslu

E-shop a ďalšie služby s pridanou hodnotou

Najstabilnejší tím profesionálov



arjowiggins

Curious Collection®

Conqueror

Keaykolour

Pop'Set®

Rives

CALA®

image
PAPER FOR ALL

OLIN

NOVATECH®
+ POSITIVE PRINTING

SERIX®

UPM RAFLATAC

MetsäBoard

Data
copy®

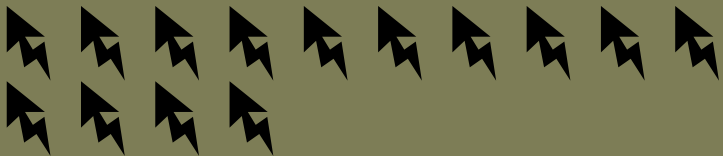
Color Copy

2u

Animácia a video



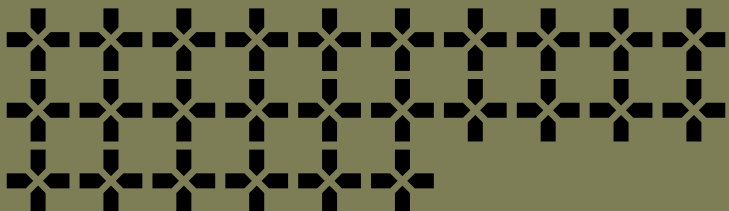
Digital



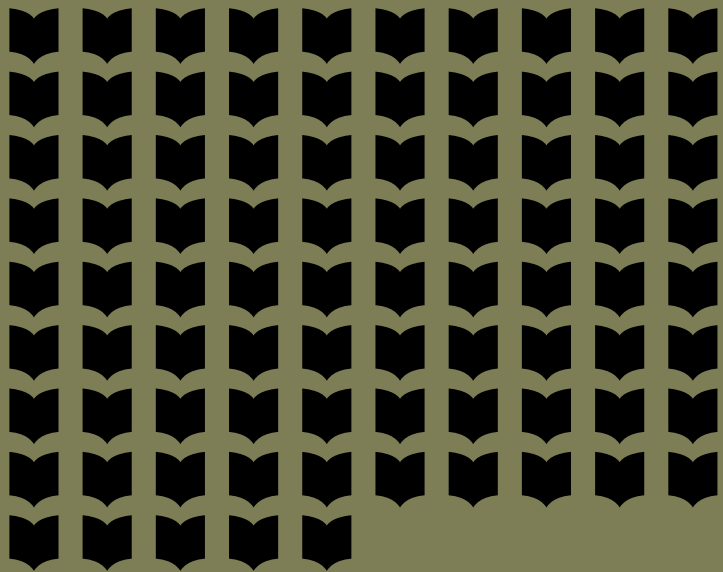
Identita



Kampaň



Knihy a publikácie



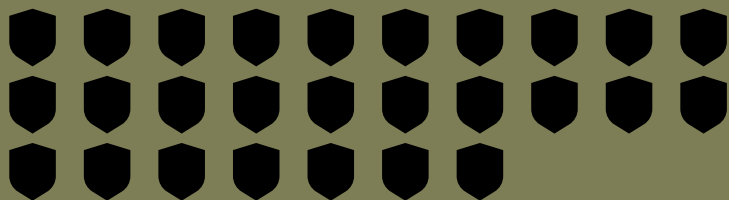
Plagát a vizuál



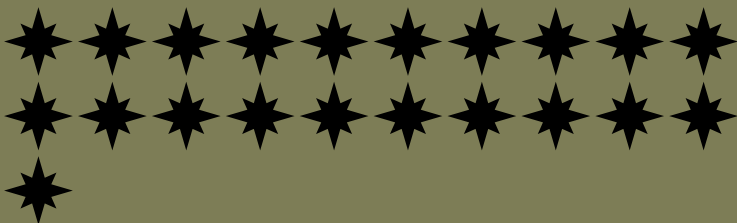
Písmo



Obal a objekt



Nové horizonty



Priestor



Študentský dizajn



Národná cena za dizajn 2020

Komunikačný dizajn

Výstava 26. 11. 2020 – 28. 2. 2021

Hurbanové kasárne, Kollárovo námestie 10, Bratislava

Otváranie: Streda – Nedeľa, 14:00 – 18:00

Vyhlasovatelia súťaže



Organizátor súťaže



Generálny partner



Záštita nad Národnou cenou
za dizajn 2020 prevzal primátor
hlavného mesta SR Bratislava



Partner SCD



Partneri NCD



Hlavný mediálny partner



www.ncd.scd.sk