

DESIGN^(R) JOURNAL

1/1994



Grafická koncepcia časopisu slovenského design centra je založená na myšlienke vytvorenia priestoru pre prezentáciu slovenského designu, sprostredkovania rôznych názorov či prístupov a prehľbovania všeobecnej informovanosti v oblasti designu.

Pre jej realizáciu sme zvolili nasledujúce princípy: Voľnosť – ako vytvorenie neohraničených možností pre spracovanie obsahu, oslobodeného od pevných klíš alebo schém. Umožnenie komunikácie bez výraznejšieho vymedzovania pravidiel, podľa ktorých má prebiehať.

Na druhej strane to, čo dáva možnostiam zmysel a výnamové usporiadanie – zodpovednosť. Zodpovednosť vymedzovaná úrovňou poznania stavu. Jeho prezentácia spôsobom schopným tento stav čo najvernejšie reprodukovat', i s jeho problémami. Aj s možnosťami prístupu pre ľudí nedisponujúcich širokým prehľadom v problematike.

V najširšom zmysle slova by mal časopis svojim spracovaním prezentovať aj zodpovednosť voči tomu, čo sa týka nás všetkých, nielen tých ktorým je problematika designu blízka – voči prostrediu. Niekde v pozadí koncepcie celkového spracovania by mohla byť myšlienka, že základom v komunikácii medzi ľuďmi je vyspelý jednotlivec. Bez ohľadu na to či ide o komunikáciu slovom alebo obrazom, individualita prináša do tohto procesu rozmanitosť. I keď sa môže stať, že sa niektoré individuality nedohodnú, nemali by sme v tom vidieť problém, ale príležitosť. Príležitosť na zamyslenie sa i hodnotenie. Hodnotenie vo vzťahu k mnohotvárnej skutočnosti, kde vnášanie častokrát zdanlivého chaosu, umožňuje vzniknúť niečomu s dokonalejším usporiadaním. Spôsobom a veciam, ktoré by bez netradičných pohľadov, náhodnosti, zavrnutia používaných princípov, nemali opodstatnenie a možno ani príležitosť vzniknúť.

Z tohto dôvodu sme o spracovanie jednotlivých častí požiadali viacero designerov. Časopis sa tak stáva aj pracovným priestorom, výstavnou plochou názorov a prístupov v oblasti grafického designu. Už jeho samotná príprava poskytuje príležitosť pre výmenu informácií i názorov.

Každé číslo je potom do určitej miery jedinečným. Spája zaujímavosť súčasnosti i očakávanie do budúcnosti. Pre tvorcov i čitateľov.

Grafické štúdio Mr. Design

DE SIGNUM

revue designu,
I. ročník
vychádza štyrikrát ročne
číslo 1/94

Vydáva:

Slovenské design centrum, Bratislava
s finančnou podporou
Ministerstva kultúry SR

Redakcia:

Adriana Pekárová (šéfredaktorka),
Soňa Králiková (tajomníčka)

Anglický preklad: Jana Krejčíková,
Magda Papánková

Lektor: Chris Brightmann

Redakčná rada: Vladimír Beskid,
Ľudmila Fintorová, Bjorn Kjerulf,
Štefan Klein, Zdeno Kolesár, Gerhard
Komora, Júlia Kunovská, Karol Pichler,
Štefan Šlachta, Štefan Schneider

Zahraniční spolupracovníci: Jiří Cívárek
(Brno), Maria Korbel (Frankfurt a. M.),
Lubica Pedersen (Copenhaegen),
Alastair S. Macdonald (Glasgow),
Jan Michl (Oslo), Walter R. Stahel
(Ženeva), Zbyněk Vokrouhlický (Praha),
Peter Zec (Essen)

Adresa redakcie:

Slovenské design centrum,
redakcia **DE SIGNUM**, Bašťová 4,
P. O. Box 131, 814 99 Bratislava
telefón: 0042/07/331 371,
fax: 0042/07/331 389

Nevyžiadané rukopisy, fotografie
a diapozitívy sa nevracajú

Grafická úprava: Mr. Design, Bratislava
Tlač: Agentúra Orman, Bratislava

© SDC

ISSN 1335 – 034X

Registrované MK SR: č. 889/93

Distribuuje: Radomír Sakáloš, spol. s r. o.
Vajnorská 136, P.O.Box 68
830 00 Bratislava
Podávanie novinových zásielok povolené
Riaditeľstvom poštovej prepravy,
Bratislava, pošta 12, pod číslom 197/93.

Objednávky prijíma SDC, Bašťová 4,
P.O. Box 131, 814 99 Bratislava
Objednávky do zahraničia prijíma SDC
Cena jedného čísla je 60,- Sk/Kč
Celoročné predplatné 240,- Sk/Kč
Cena pre zahraničie 10,- DM

Časopis **DE SIGNUM** je určený nielen odborníkom – designerom, managerom, teoretikom, konštruktérom, obchodníkom – čítať ho budú aj mnohí iní, ktorí majú radi dobrý design, estetické a účelové predmety a riešenia. Ak im chcete ponúknuť svoje produkty či služby, ak chcete upozorniť na dobré nápady, využite možnosť inzercie v časopise **DE SIGNUM**. Radi uverejníme váš inzerát a ponúkame aj možnosť vyriešiť za vás grafickú úpravu.

Cenník inzercie:

Obálka (celofarebne):

2. a 3. strana – 10 000,- Sk

4. strana – 12 000,- Sk

Vnútornej strany (celofarebne):

formát 1/1 – 8 000,- Sk

formát 1/2 – 6 000,- Sk

Čierno-biela alebo dvojfarebná inzercia
na vnútorných stranách podľa formátu.

DESIGN INDEX

na grafickom designe tohto čísla
sa podieľali:

Peter Biľak str. 30 – 31
..... str. 40 – 43

Richard Čisárík
(Mr. Design) str. 32 – 39

Vladimír Jurkovič
(September) str. 20 – 27
..... str. 60 – 63

Lubomír Krátky str. 2 – 9

Martin Krýsl
(Mr. Design) str. 53

Viktor Lipták
(Mr. Design) str. 58 – 59

Milan Machajdík,
Pavol Rozložník,
Zoltán Salamon
(IQ Design) str. 10 – 15
..... str. 44 – 47

Julo Nagy str. 50 – 52
..... str. 54 – 57

Marek Ormandík str. 48 – 49

Lubica Tomašíková
(B4) str. 16 – 17
..... str. 28 – 29

Diana Uramová
(B4) str. 18 – 19

Slovenské design centrum

Vám ponúka možnosť objednať si
časopis **DE SIGNUM** od čísla 1/94.

V každom čísle nájdete:

- aktuálne informácie o dobrom designe, ktorý navrhli slovenskí designeri a vyrobili slovenskí výrobcovia,
- novinky svetových designerských súťaží a prehľadok,
- rozhovory s domácimi i zahraničnými designermi, managermi, obchodníkmi, teoretikmi, úspešnými tvorcami i výrobcami designu,
- štúdie zaujímavých designerských riešení,
- materiály o práci zahraničných design centier a designerských organizácií,
- profily našich i zahraničných designerských škôl,
- informácie o zaujímavých aktivitách v oblasti designerskej tvorby od návrhu až po realizáciu,
- inšpiratívne ponuky nových výrobkov pre podniky a podnikateľov.

Ako si môžete predplatiť DE SIGNUM?

Vyplňte subskripčný lístok a pošlite ho na uvedenú adresu. Dostanete zloženku, ktorou zaplatíte predplatné za časopis.

Ako sa môžete s nami skontaktovať?

Napište nám na adresu:

SDC, redakcia **DE SIGNUM**,

Bašťová 4, P. O. Box 131,

814 99 Bratislava.

Budeme radi, ak nám vyjadríte svoj názor a svojimi podnetmi pomôžete vytvárať kvalitný časopis.

DE SIGNUM

design review,
a quarterly
number 1/94

Published by:

Slovenské Design Centrum, editor's
office, with financial support of Ministry
of Culture of the Slovak Republic

Address:

Bašťová 4, P. O. Box 131
814 99 Bratislava, Slovak Republic
Telephone: 0042/07/331 371
Fax: 0042/07/331 389

Editorial team:

Adriana Pekárová (editor-in-chief),
Soňa Králiková (secretary)

English translation: Jana Krejčíková,
Magda Papánková

Corrector: Chris Brightmann

Editorial committee: Vladimír Beskid,
Ľudmila Fintorová, Bjorn Kjerulf,
Štefan Klein, Zdeno Kolesár, Gerhard
Komora, Júlia Kunovská, Karol Pichler,
Štefan Schneider, Štefan Šlachta

Foreign correspondents: Jiří Cívárek
(Brno), Maria Korbel (Frankfurt a. M.),
Lubica Pedersen (Copenhaegen),
Alastair S. Macdonald (Glasgow),
Jan Michl (Oslo), Walter R. Stahel
(Geneva), Zbyněk Vokrouhlický (Prague),
Peter Zec (Essen)

Design: Mr. Design Bratislava

Lito: Repro Sova

Printing: Agentúra Orman, Bratislava

© Slovak Design Centre

ISSN 1335 – 034X

Distribution: Radomír Sakáloš,
Vajnorská 136, P.O.Box 68
830 00 Bratislava, Slovakia

Subscription orders:

Slovak Design Centre,
Bašťová 4, P.O.Box 131,
814 99 Bratislava, Slovakia
Price per one copy abroad: DM 10,-
Annual subscription abroad: DM 40,-

The **DE SIGNUM** magazine published by
the **Slovak Design Center**, Bratislava
covers:

- current information on design: good designers and good producers
- the latest news of exhibitions and world design
- interviews with designers, managers, businessmen, theoreticians, successful designers and producers from Slovakia and abroad
- case studies
- design centres and organisations from abroad
- profiles of design schools at home and abroad
- information on interesting activities in the sphere of design – from concept to final realization
- exciting new products to companies and entrepreneurs.

How to subscribe our DE SIGNUM magazine?

Please fill in the subscription card and send it to our address.

How to contact us?

Please write to our address:

Slovak Design Center,
DE SIGNUM magazine
Bašťová 4, P. O. Box 131,
814 99 Bratislava, Slovak Republic.
All suggestions and opinions are
welcome.

Viera Brhlovičová, Katarína Hubová: Good Design '93	Viera Brhlovičová, Katarína Hubová: Dobrý design '93	2
Talks	Rozhovor	
Adriena Pekárová: Made in Slovakia About promotion of Slovak products abroad.	Adriena Pekárová: Made in Slovakia O propagácii značky slovenských výrobkov v zahraničí.	9
Exhibitions	Výstavy	
Dana Doricová: Poster as a Personal Attitude 6th Triennial Ecoposter Žilina '93	Dana Doricová: Plagát ako osobný postoj 6. trienále EKOPLAGÁT '93	10
Andersart (Id)	Andersart (Id)	14
Zdena Burianová: Danish Applied Art – Anne Gry	Zdena Burianová: Dánske úžitkové umenie – Anne Gryová	15
Competitions	Súťaže	
Austrian State Prize for Design	Rakúske štátne ceny za design	16
Design Prize Switzerland. Interview with Karol Pichler	Švajčiarske ceny za design. Rozhovor s Karolom Pichlerom	18
Alessandro Mendini: The poetry of Design	Alessandro Mendini: Poézia designu	20
Paper – Raw or Waste Material?	Papier – surovina či odpad?	
Katarína Hubová: Design and Recycled Paper	Katarína Hubová: Design a recyklovaný papier	22
Anton Kostka: Liquidation or Recycling	Anton Kostka: Likvidovať alebo recyklovať	26
Walter R. Stahel: Buy Utilization!	Walter R. Stahel: Kupuj úžitok!	28
Maria Korbel: How Trends are Made	Maria Korbelová: Ako sa tvorí trend	30
Harmony – Contrast (Fashion Design by Júlia Kunovská)	Harmónia – kontrast (Z odevnej tvorby Júlie Kunovskej)	32
New Trends in Computer Aided Design	Nové smery v počítačovej podpore designu	
Symposium	Sympóziu	34
Matti Hyppönen: Photographs of Ideas	Matti Hyppönen: Fotografie myšlienok	35
Ideas, Opinions	Nápady, myšlienky	
Ferdinand Chrenka: Design Also Means Looking for Sense	Ferdinand Chrenka: Design je aj hľadaním zmyslu	40
Schools, Students	Školy, študenti	
Henrieta Hammer-Moravčíková: Experiments with Architecture	Henrieta Hammer-Moravčíková: Pokusy s architektúrou	44
Zdeno Kolesár: Miss Cecilia and Others	Zdeno Kolesár: Slečna Cecilia a spol.	48
Foreign Design Centres	Zahraničné design centrá	
Peter Zec: Fairly Good is not Enough!	Peter Zec: Dosť dobre nestačí	50
Series	Seriál	
Stanely Moody: Managing Industrial Design I.	Stanley Moody: Riadenie priemyselného designu I.	53
Zdeno Kolesár: Design Made in the U.S.A.	Zdeno Kolesár: Design Made in U.S.A.	54
Information Mosaic	Mozaika informácií	
Student design in Lučenec / New exhibition facility in Milan / Around the table / IKEA grants and scholarships / Design Prize Kaj Franck / Zdena Burianová: Furniture Design of the 20th Century (book review)	Študentský design v Lučenci / Nový výstavný priestor v Miláne / Okolo stola / Granty a štipendiá IKEA / Cena Kaj Franck / Zdena Burianová: Nábytkový design 20. storočia (recenzia knihy)	58
Report	Reportáž	
Viera Struhařová: Cologne 1994 – Furniture Design	Viera Struhařová: Kolínska križovatka nábytkárov Veľtrh nábytku v Kolíne nad Rýnom 1994.	60



Slovenské design centrum vypísalo v roku 1993 po prvýkrát celoštátnu súťaž DOBRÝ DESIGN '93. Cieľom súťaže bolo podporiť naše hospodárstvo prostredníctvom designu, vzbudiť záujem o dobrý design výrobkov a jeho uplatnenie. Výrobky s dobrým designom zaručia konkurencieschopnosť a obmedzia jednostrannú orientáciu na zahraničné výrobky. Súťaž mala podporiť i začínajúcich výrobcov, ktorí už uplatňujú dobrý design vo svojej firemnej stratégii. Transformácia podnikov, privatizačný proces, konverzia zbrojného priemyslu, tie i mnohé ďalšie problémy čakajú na svoje vyriešenie. Sme svedkami vzniku, ale v niektorých prípadoch už aj zániku malého a stredného podnikania. V tejto situácii sme náchylní veriť, že donedávna pre nás nedostupné zahraničné výrobky sú lepšie než tie, ktoré vznikli u nás. Strácame i prehľad a informovanosť o tom, čo u nás v poslednom období v oblasti spotrebného a strojárkeho priemyslu vzniklo. Jednosmerná orientácia na zahraničné výrobky by mohla viesť k útlmu produkcie celých priemyselných odvetví. Vieme, že mnohí pochopili, že správne uplatnenie designu je jednou z ciest k úspechu. Našou súťažou sme chceli podporiť a predstaviť tie výrobky, ktoré zodpovedajú súčasným kritériám dobrého designu a motivovať výrobcov k väčšiemu záujmu o kvalitný design a k spolupráci s profesionálmi.

DOBRÝ DESIGN

VÝSLEDKY SÚŤAŽE DOBRÝ DESIGN '93

CENA DOBRÝ DESIGN '93

Kategória D

*Odevný design, výrobky na voľný čas
a iné drobné spotrebné predmety*

■ GRINGO – detská drevená stavebnica
Autor a prihlasovateľ: Tibor Uhrín
Výrobca: PNA Kardinal, Kremnické Bane
Cena udelená za originalitu návrhu, univerzálnosť využitia a predpoklad stimulácie aktivít a schopností u detí rôznych vekových kategórií. Stavebnica je vyrobená z nezávadného prírodného materiálu, spojovací systém je kvalitný a jednoduchý. Unifikovanosť prvkov umožňuje sériovú výrobu.

UZNANIA

Kategória A

*Prvky bytového interiéru
a kancelárske vybavenie*

■ Keramický elektrický teplovzdušný ohrievač
Autor: akad. soch. Milan Kuzica,
akad. soch. Ivan Čobej
Výrobca a prihlasovateľ: IPON, spol. s r. o.,
Bratislava
Uznanie udelené za progresivnosť technického riešenia a kompaktnosť funkcie a tvaru.

■ Elektrické a kombinované akumulčné uzavreté ohrievače vody objemovej veľkosti 30, 50, 80, 120, 150 litrov, typu EO XXJ, EO XX220, EO XX380
Autor: akad. soch. Jozef Pokorný
Výrobca a prihlasovateľ: TATRAMAT, a. s., Poprad
Uznanie udelené za typovú modifikáciu, ktorá umožňuje výber podľa nárokov a požiadaviek užívateľov v rôznych podmienkach. Kladne bolo hodnotené vhodné prepojenie hmoty ohrievacieho telesa s regulačnou časťou a jasná informatívna grafika.

Do súťaže DOBRÝ DESIGN '93 bolo prihlásených 47 výrobkov a súborov. Hodnotenie sa uskutočnilo vo dvoch etapách. Na prvom zasadnutí komisia vybrala výrobky, ktoré postúpili do druhého kola hodnotenia. Boli medzi ne zaradené i výrobky, ktoré sa z priloženej výkresovej a fotografickej dokumentácie nedali dostatočne posúdiť. Záverečné hodnotenie bolo 14. decembra 1993 v Trenčíne na výstaviske TMM, kde sa už posudzovali hotové výrobky alebo prototypy. Na základe stanovených kritérií komisia udelila jednu cenu DOBRÝ DESIGN '93 a osem uznaní.

■ Bytové ekotapety – súbor ONTARIO
Ocenené boli tieto typy:
93 1001, 93 1003, 93 1005, 93 1007, 93 1009,
93 1011, 93 1015, 62 3156, 62 3162, 62 3161,
64 7686, 64 7687, 64 9039, 64 7688, 64 7690,
64 6869, 64 7475, 64 7071, 64 6667, 64 8874,
64 8773, 65 9878, 65 9676.
Autor: Stanislav Markovič
Výrobca a prihlasovateľ: MARTAP, a. s., Martin
Uznanie udelené za výtvarné riešenie, univerzálnosť použitia a rešpektovanie ekologických požiadaviek.

Kategória B

*Prvky malej architektúry, mestského interiéru
a verejných budov*

■ Stavebnicový systém 3d
Autor: akad. soch. Milan Kuzica,
akad. soch. Ivan Čobej
Výrobca a prihlasovateľ: IPON,
spol. s r. o., Bratislava
Uznanie udelené za nové tvarové riešenie už známeho technického princípu uchytenia rúrok, za funkčnosť a kvalitu vyhotovenia systému.

Kategória C

Investičné celky a doprava

■ DUMPER D 3000 – mobilný stavebný stroj
Autori: Ing. Jaroslav Ruttkay, Ing. Ladislav Behavý,
Ing. Peter Heško, akad. soch. Milan Kuzica,
Radovan Bobrovský, Ing. Jaroslav Brém
Výrobca: ZTS TEES Martin
Prihlasovateľ: TRANSMISIE, spol. s r. o., Divízia
Mobilné pracovné stroje, Martin
Uznanie udelené za vhodné riešenie vzťahu pohonnej a nákladnej časti a pracovného miesta a za budovanie firemného tvaroslovía v rámci vývoja typologického radu stavebných strojov.

Kategória D

*Odevný design, výrobky na voľný čas
a iné drobné spotrebné predmety*

■ KOLEKCIA HRAČIEK – Veľryba, mrož, lietadlo, vtáčik, slimák, Rolo, Lulu, Gogo, Formula, súprava Letisko (lietadlo, vrtuľník, letiskové vozidlo)
Autor a prihlasovateľ: Karol Krčmár
Výrobca: PREMA, spol. s r. o., Bytča
Uznanie udelené za kultivovanosť tvarovania, ktoré vychádza z tradície ľudových hračiek, za možnosť vzájomnej kombinácie a sériovej výroby.

■ EMBO – memory box – učebná pomôcka
Autor: Doc. akad. soch. František Burian
Výrobca a prihlasovateľ: BLACK BOX,
spol. s r. o., Bratislava
Uznanie udelené za originálne riešenie didaktickej pomôcky na výučbu jazykov a možnosť sériovej výroby.

Kategória E

Grafický a obalový design a firemný štýl
V tejto kategórii nebola udelená cena ani uznanie.

Kategória F

*Začínajúce firmy a výrobcovia s dobrým
designom svojich výrobkov*

■ Odevná firma TWIGI, Bratislava
Uznanie udelené začínajúcemu výrobcovi za systematické uplatňovanie designu vo firemnej stratégii.

'93

AUTOROM I VÝROBCOM
OCENENÝCH VÝROBKOV
SRDEČNE
BLAHOŽELÁME

GRINGO
detská drevená stavebnica
Design: Tibor Uhrin
Výrobca: PNA KARDINAL,
Kremnické Bane



Hodnotiteľská komisia:
Ing. arch. Júlia Kunovská
/predsedníčka/,
akad. arch. Ing. Tibor Herchl,
akad. soch. Ferdinand Chrenka,
akad. arch. Karol Weisslechner,
RNDr. Margita Michlíková,
Zora Palová
/členovia/



Odevná firma TWIGI, Bratislava

Slávnostné odovzdanie ocenení a tlačová konferencia sa uskutočnili 23. februára 1994 v priestoroch výstaviska TMM, a. s., Trenčín. Ocenené a vybrané výrobky si môžete pozrieť na výstavisku v Trenčíne i počas ďalších výstav a trhov do konca mája 1994. Ďakujeme Ing. Kopeckému, generálnemu riaditeľovi výstaviska TMM, a. s., a jeho pracovníkom za poskytnutie priestorov a pomoc pri organizovaní súťaže.

Chceme, aby sa prestížna cena DOBRÝ DESIGN '93 v budúcnosti stala štátnou cenou. V súčasnosti je uznaním kvality a porovnateľnosti so zahraničnými výrobkami, čo bol i dôvod, pre ktorý komisia nemohla ustúpiť od náročných kritérií hodnotenia.

Súťaž DOBRÝ DESIGN '93 ukázala, že bolo prihlásených málo takých výrobkov, hlavne v oblasti priemyslového designu, ktoré by vyhovovali stanoveným kritériám na udelenie ceny.

Netrúfame si len na základe účasti v ročníku 1993 hodnotiť celkovú úroveň a stav našich výrobkov, a preto dúfame, že do ďalšieho ročníka sa nám prihlási viac výrobcov, podnikateľov i autorov, aby sme získali objektívnejší obraz o kvalite nášho designu.

Veríme, že sme výsledkami súťaže neodradili výrobcov ani tvorcov, skôr naopak, že sme ich presvedčili, že udelenie ceny DOBRÝ DESIGN '93 nie je formálne ocenenie.

Katarína Hubová
Viera Brhlovičová

Ing. akad. arch. TIBOR HERCHL, predseda Združenia slovenských designerov

Súťaž nespĺnila naše očakávania, prihlásilo sa pomerne málo výrobkov, chýbali najmä strojárenské výrobky.

Možno sa o nej nedozvedeli všetci, ale skôr to zapríčinil vzťah našich podnikov k designu – ešte ho neberú vážne a často nemajú odvahu poslať výrobky do súťaže. Podmienkou súťaže bolo, že prihlásený výrobok musí byť slovenský, teda na Slovensku navrhnutý aj vyrobený. Domnievam sa, že vzhľadom na súčasnú situáciu by sme mali umožniť vstup do súťaže aj výrobkom s určitým zahraničným podielom na výrobe alebo konštrukčných základoch, kde sú však použité naše prvky. To znamená, že aj keď berieme know-how alebo licenciu od zahraničného výrobcu, ale dokážeme meniť design alebo upraviť určité časti, ktoré lepšie slúžia našim potrebám, túto skutočnosť treba oceniť. Samozrejme, musí prevažovať u nás na Slovensku vykonaná práca.

Cena sa udeľuje za design výrobkov vyrábaných sériovo, neprichádzajú do úvahy unikáty alebo remeselné vyrábané výrobky. Ak sme udelili cenu za hračku a nie za design strojárenského charakteru, neznamená to, že sme boli príliš prísni, ale chceme, aby sa súťaž neznehodnotila povinným udeľovaním cien. Cenu by mal dostať len výrobok s designom porovnateľným so zahraničnou produkciou rovnakej kategórie.



Bytové ekotapety – súbor ONTARIO

Design : Stanislav Markovič

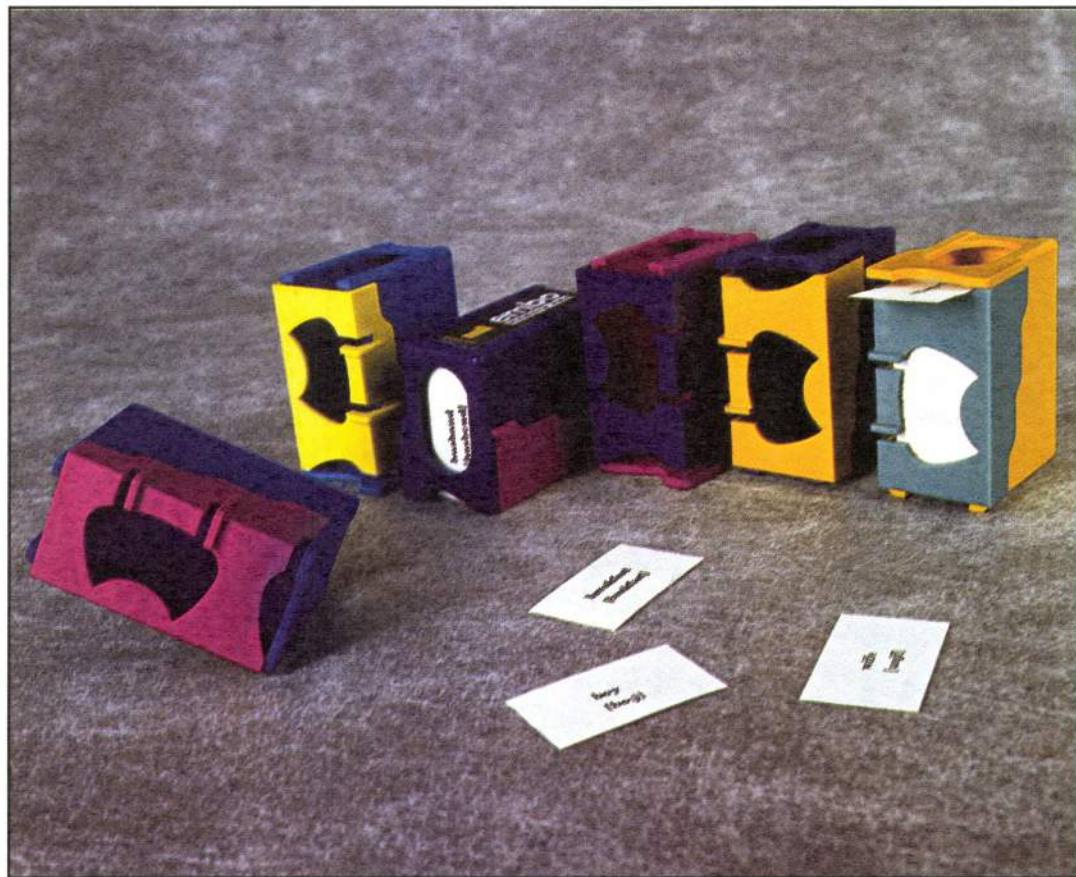
Výrobca: MARTAP, a. s., Martin

EMBO – memory box

učebná pomôcka

Design: František Burian

Výrobca: BLACK BOX, spol. s r. o., Bratislava



Stavebnicový systém 3d

Design: Milan Kuzica, Ivan Čobej

Výrobca: IPON, spol. s r. o., Bratislava





DUMPER D 3000 – mobilný stavebný stroj

Design: Jaroslav Ruttkay, Ladislav Behavý, Peter Heško,

Milan Kuzica, Radovan Borovský, Jaroslav Brém

Výrobca: ZTS TEES, Martin

Prihlasovateľ: TRANSMISIE, spol. s r. o.,

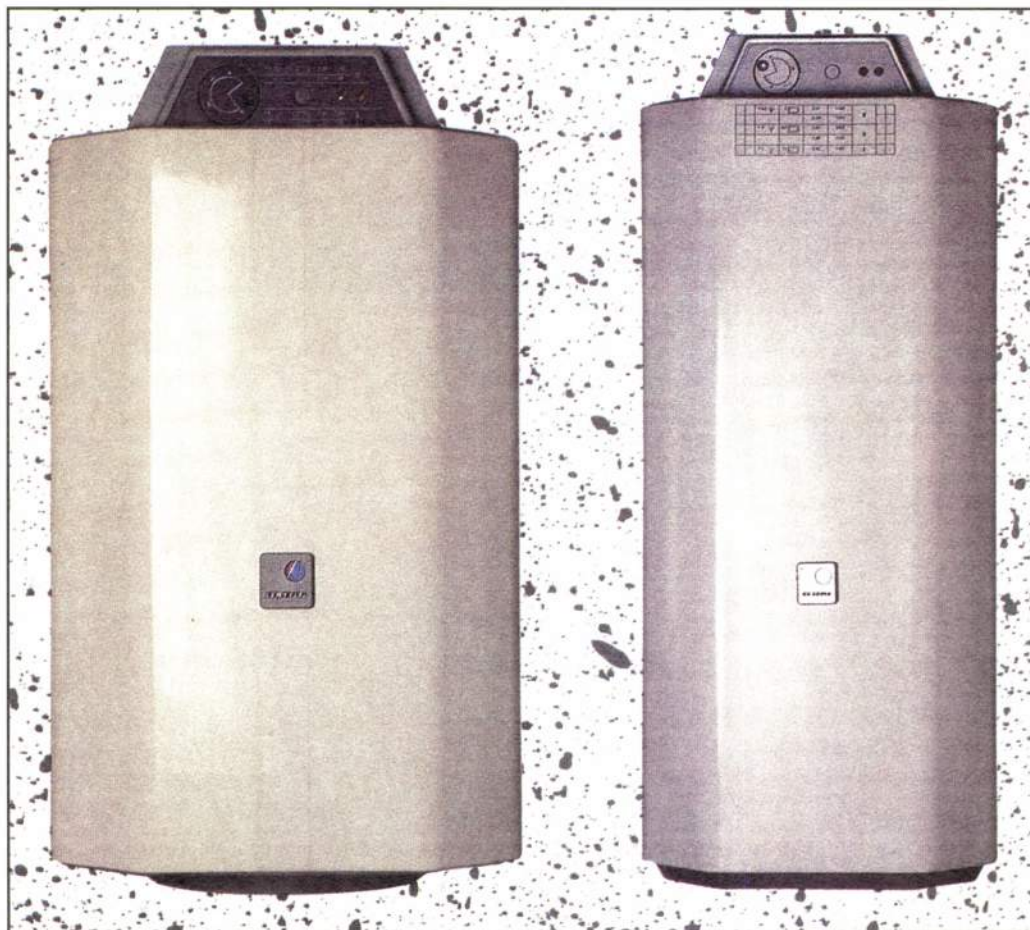
Divízia Mobilné pracovné stroje, Martin

RNDr. MARGITA MICHLÍKOVÁ, ergonomka

Predpokladám, že súťaž Dobrý design '93 nie je je odrazom úrovne priemyselného designu u nás, a to z viacerých dôvodov.

Jedným z nich je fakt, že prihlásené výrobky nereprezentovali priemyselnú produkciu Slovenska. Napriek tomu, že súťaž bola vypísaná v šiestich kategóriách, ktoré poskytovali širokú možnosť prezentácie, niektoré odvetvia boli málo, resp. vôbec neboli zastúpené (napr. strojársky spotrebný tovar, ručné náradie a pod.).

Úroveň designu prihlásených výrobkov naznačuje, že v mnohých prípadoch pravdepodobne chyba systematická práca výrobcov s priemyselnými designermi. Pravdou je, že súčasný stav hospodárstva a ekonomiky do značnej miery negatívne ovplyvňuje konečnú realizáciu designerských návrhov, a to v množstve aj v kvalite. Designeri sa podriaďujú výrobe a hľadá sa spôsob, často formou kompromisu, ako zrealizovať progresívny návrh v podmienkach zastaraných technológií a pri obmedzených možnostiach využitia nových materiálov. Zdá sa, že pre výrobcov aj obchod je schodnejšou cestou orientovať sa na nákup licencií alebo zahraničných výrobkov, a výsledkom je málo inovácií vo všetkých odvetviach výroby. Prekvapilo ma, že u niektorých výrobkov sa nerešpektovali ergonomické princípy, ktoré sú súčasťou dobrého designu a pre užívateľa sú veľmi dôležité. Môže to vyplývať jednak z nesprávnej orientácie pri aplikovaní ergonomických požiadaviek, ale aj z názoru, že človek si zvykne na predmetný svet aj s jeho nedostatkami a prispôbi sa.



Elektrický akumulčný uzavretý ohrievač vody typ EO XXJ

Design: Jozef Pokorný

Výrobca: TATRAMAT, a. s., Poprad

Kolekcia hračiek

Design: Karol Krčmár

Výrobca: PREMA, spol. s r. o., Bytča



Pánska obleková tkanina

Design: Karel Grábl

Výrobca: MERINA, a. s., Trenčín



Interiérové svietidlá

Design: Miroslav Debnár

Výrobca: PRE ASEA ELEKTRIK

ING. ARCH. JÜLIA KUNOVSKÁ, predsedkyňa komisie:

Priznám sa, že pri prvom stretnutí s kandidátmi na ocenenie ma prekvapil pocit sklamaní a premýšľala som, či je naozaj tak málo výrokov, ktoré by sa mohli uchádzať o cenu Dobrý design. Domnievam sa, že skutočnosť je lepšia. Problémom je, ako tvorcov a výrobcov motivovať k účasti, ako vzbudiť ambície, aby sa pokúsili cenu získať. Súťaž ešte nemá takú publicitu a prestíž ako podobné súťaže v zahraničí, kde ocenenie pomáha robiť meno výrobku, propaguje ho a je dôležité v marketingovej fáze pri jeho zavádzaní na trh.

Bol to prvý ročník, súťaž treba robiť pravidelne a verím, že sa jej úroveň bude zvyšovať. Dnes vzniká mnoho nových firiem, ktoré si len budujú svoj charakter a majú záujem presadiť sa na trhu. Táto súťaž im dáva šancu, aby sa ocenené výrobky prezentovali na verejnosti dôraznejšie, inou formou než je bežná komerčná reklama. Treba si uvedomiť, že za oceneným výrobkom stojí profesionálna inštitúcia, ktorá je zárukou jeho komplexnej kvality.



Kancelársky nábytok DOXMEN,

malosériový výrobok

Design: Jozef Hrabina

Výrobca: IDEA, a. s., Nitra



Nápojová súprava LR 2331

Design: Juraj Steinhübel

Výrobca: LR CRYSTAL, a. s., Lednické Rovne

Foto: Milota Havránková a archív podnikov

DOBRÝ DESIGN '93 (GOOD DESIGN '93)

In 1993 the nationwide competition DOBRÝ DESIGN '93 was announced by the Slovak Design Centre for the first time. Its aim is to support the Slovak economy by means of design, to awaken interest in the good design of products and in the application of design. Well-designed products guarantee competitiveness and reduce dependence on foreign goods. The competition is intended to support those emergent producers who have already applied good design in their company strategy.

The process of transformation and privatization, the conversion of the armament industry and many, many further problems are awaiting solution. We are witnessing the beginning, but in some cases also the end, of the small and medium-sized entrepreneur.

In this situation, we are apt to believe that all foreign products (for us unobtainable until recently) are better than those produced in our country. We are losing sight of the most recent products in the consumer and machine industries. Dependence on foreign products could damp down whole branches of our industry. We believe that many producers have come to understand that the right application of design is one way towards success.

In our competition we would like to support and present products which fulfil the modern criteria of good design and to motivate producers towards a livelier interest in high-quality design as well as wider cooperation with professionals.

47 products were registered for the competition GOOD DESIGN '93. They were judged in two rounds. The final judgement was made in Trenčín at Trenčín Mesto Mody fair on December 14, 1993. The jury awarded one DOBRÝ DESIGN '93 prize and gave eight honorary awards.

We hope that in future the prestigious DOBRÝ DESIGN prize will become a state prize. At present it reflects high quality and comparability with foreign products, which was one of the reasons why the jury had to stick so strictly to the high criteria of the competition.

The DOBRÝ DESIGN competition has shown that too few products were registered, especially in the field of industrial design, which met the criteria required for prize-winning.

We do not presume to make a general evaluation of the quality of Slovak products just on the grounds of participation in the 1993 competition. We hope, therefore, that next year many more producers, entrepreneurs and designers will enter our competition, so that we shall gain a more objective view of the quality of Slovak design.

We hope we have not discouraged this year's participants, but, on the contrary, we would like to believe that we have managed to persuade them that the DOBRÝ DESIGN '93 prize is not just a formality.

Katarína Hubová, Viera Brhlovičová

Hoci nie je mnoho slovenských výrobkov, ktoré sa vďaka dobrému designu presadili na zahraničných trhoch, čoraz viac výrobcov si uvedomuje nutnosť získať medzinárodné úspechy. Je v ich záujme i v záujme celej slovenskej ekonomiky, aby sa označenie výrobku **Made in Slovakia** spájalo s kvalitou a spoľahlivosťou. Ako možno pomôcť slovenským výrobkom prezentovať sa v zahraničí a vytvárať dobré meno značky **Made in Slovakia**, hovoríme s Ing. Annou Joštiakovou, riaditeľkou sekcie obchodnej politiky Ministerstva hospodárstva SR.

made in Slovakia

• Skôr než začneme hovoriť o potrebe propagácie slovenských výrobkov a značky Made in Slovakia v zahraničí, treba si ozrejmiť, ako v súčasnosti vyzerá náš export. Aká bola teda východisková situácia vo vývoze slovenskej produkcie v minulom roku?

A. Joštiaková: Rozdelenie bývalej federálnej republiky prinieslo Slovensku osobitné postavenie aj v oblasti zahraničnoobchodnej politiky, kde je nutné vytvoriť novú koncepciu a zameranie z hľadiska teritoriálneho i komoditného. Podiel exportu na hrubom domácom produkte v roku 1992 dosiahol 37,9 %, čo je nižšia úroveň než v zrovnateľných vyspelých krajinách. V polroku 1993, so zarátaním vývozu do Českej republiky sme zaznamenali nárast podielu exportu na hrubom domácom produkte do výšky 47 %. Napriek tomu je tento podiel nízky a vzhľadom na otvorenosť našej ekonomiky sa exportná výkonnosť musí podstatne zvýšiť. Je dôležité pripomenúť, že rozpadom trhov RVHP sa v priebehu veľmi krátkeho času zmenilo teritoriálne zameranie nášho exportu. V roku 1992 predstavoval vývoz do krajín s trhovou ekonomikou 60,8 %, teda asi 80 % produkcie vyvážanej na trhy krajín RVHP sa zameralo na trhy ekonomicky vyspelých krajín.

V roku 1992 sme to hodnotili ako obrovskú zdatnosť našich podnikov a schopnosť rýchlej preorientácie. Vývoj zahraničného obchodu v roku 1993 nás však upozorňuje, že je dôležité, aby tento trend vývozu tovarov do ekonomicky vyspeljších krajín mal trvalý charakter. Na presmerovanie exportu sú rôzne názory: či sa uzavrieť do seba – v tomto prípade konkurencieschopnosť našich výrobkov v porovnaní s vyspelými ekonomikami bude mať klesajúcu úroveň, alebo naopak – vstupom na vyspelé trhy na nás bude nepriamo pôsobiť tlak, aby sme sa presadzovali predovšetkým kvalitou. A to je, myslím si, tendencia, ktorá bola, je a bude rozhodujúca pre úspech našich exportérov v nasledujúcom období.

• Čo môže urobiť Ministerstvo hospodárstva SR pre to, aby slovenské výrobky boli známe vo svete?

A. Joštiaková: Pripravujeme návrh koncepcie zamerania zahraničnoobchodnej politiky SR na krátkodobé a strednodobé obdobie. Súčasťou tohto koncepčného materiálu je aj prijatie proexportných opatrení a jedným z nich je aj vypracovanie návrhu podmienok a kritérií na udeľovanie ocenení najlepším exportérom SR a najlepším exportným výrob-

kom. Samozrejme, so všetkým, čo s tým súvisí – najlepšie výrobky by mali dostať aj logo ako označenie dobrej kvality a ocenenie, ktoré by mal udeľovať, podľa našich predstáv, predseda vlády. Na dobre exportovateľných výrobkoch bude mať ešte dlho dobrý zvuk vo svete značka Made in Czechoslovakia. Napr. aj na mojej poslednej ceste v Ruskej federácii, kde je záujem o naše výrobky, sme dostali mnohokrát otázku: Čo z toho, čo sme poznali z bývalého Československa pod značkou Made in Czechoslovakia, sa dnes vyrába na území Slovenska? Vysokozdvížné vozíky alebo automobily Tatra z Bánoviec nad Bebravou, ale aj iné výrobky – sklo, textil, obuv sú na ruskom trhu známe a aj v budúcnosti dobre exportovateľné. Nie sú však známe ako slovenské výrobky. Musíme sa preto postarať, aby sa značka slovenského výrobku prezentovala na východných i západných trhoch. To je veľká úloha pre naše Ministerstvo hospodárstva i našich slovenských podnikateľov, ktorí musíme splniť v priebehu veľmi krátkeho času.

• Podmienkou exportu sú kvalitné výrobky. Máme čo vyvážať, keď na našom domácom trhu jednoznačne dominujú výrobky zo zahraničia?

A. Joštiaková: Odbyt na vnútornom trhu ovplyvnila privatizácia maloobchodu a vstup veľkého počtu živnostníkov, ktorí nemali skúsenosti s obchodom, to znamená, že nemali ani kontakty s domácimi producentmi, či už slovenskými alebo českými. Začali sa orientovať predovšetkým na výrobky z dovozu, ktoré v značnom rozsahu ponúkajú v obchode spotrebiteľom. Práve táto skutočnosť nás podnietila, aby sme začali propagovať domácu produkciu. Začali sme spracovávať projekt plošnej propagácie domácich výrobkov. Prvá etapa bola v značnej osvetle spotrebiteľov. Televíznou reláciou Klub spotrebiteľov jednak oboznamujeme s kvalitou domácich produktov, a na druhej strane robíme aj osvetu u podnikateľských subjektov: predstavujeme domáce podniky, ktoré vyrábajú kvalitné výrobky. Táto relácia má pomerne dobrý ohlas u spotrebiteľov a našla dobrú odozvu aj u podnikateľov. A práve vo väzbe na podnikateľov sme rozbehli v druhej polovici roku 1993 ďalšiu televíznú reláciu Made in Slovakia, ktorá je orientovaná vyslovene na podnikateľské subjekty. Jej podtónom je zámer propagovať u odberateľov na domácom vnútornom trhu to, čo je u nás skutočne kvalitné. Relácia by mala umožniť konfrontáciu dobrých i tých menej dobrých podnikateľov a výrobcov, no súčasne by mala dávať aj návod na to, ako sa stať úspešným i vo vývoze kvalitnej produkcie do zahraničia.

Musím zdôrazniť, že máme tradičných výrobcov, ale aj nové podnikateľské aktivity. A práve nový podnikateľ so svojím výrobkom sa ťažko presadzuje oproti veľkým, ešte štátnym podnikom alebo spoločnostiam. Štát by mal vytvoriť priestor, aby výrobca mohol prezentovať dobrú kvalitu v dobrom balení a so správnou značkou na svetovom trhu. Nechceme ochraňovať domáci trh, ale čo neviď budeme mať hospodárstvo pretransfor-

mované na iný druh vlastníctva – a ako štát sme dlhší podporovať politiku v prospech značky Made in Slovakia na našich výrobkoch.

• Hovoríte o priestore, ktorý treba dať novým výrobcom, aby sa mohli prezentovať. Akými konkrétnymi krokmi ho chcete vytvárať?

A. Joštiaková: Sú tu kooperačné burzy, ktoré organizujeme na úrovni obchodných priemyselných komôr, zväzov priemyslu i Ministerstva hospodárstva a na ktorých je možnosť ponúknuť svoju produkciu podnikateľom zo zahraničia formou priamej kontaktaže. A to je cesta k uplatneniu produkcie, pretože slovenský trh je dnes veľmi malý. Týka sa to rovnako ďalekého zahraničia, ako aj Českej republiky. Štatistické údaje sú konkrétnym dôkazom toho, ako poklesol obchod s ČR. Roky sa budovala obrovská kooperačná závislosť medzi firmami, a to nie je možné roztrhnúť rozhodnutím či rozdelením republiky. Nemôžeme sa však uspokojiť len s konštatovaním, že obchod poklesol. Mali by sa sústavne vytvárať podmienky, aby kooperačia zdravo pokračovala na novom ekonomickom komerčnom základe. Organizujeme kooperačné burzy s takými krajinami, ako je Nemecko, Rakúsko, Maďarsko alebo Poľsko, a je len otázkou času, kedy sa začnú uskutocňovať kooperačné stretnutia aj s predstaviteľmi podnikateľskej sféry Slovenska a Česka. Kooperačná burza je jeden zo spôsobov, ako môžu podnikatelia ponúknuť svoje výrobky. MH SR je zakladateľom Bratislavskej medzinárodnej komoditnej burzy. Ide o vytvorenie trhového priestoru, ktorý vytvára predpoklady na efektívne spojenie výrobcov, obchodníkov a spotrebiteľov. Vytvára väzby medzi tradičnými a novými obchodnými metódami, zabezpečuje prehľadnosť tovarových a peňažných tokov a zároveň poskytuje objektívne komerčné a finančné záruky. Je to nový model, na burzovníctvo sme neboli zvyknutí, z prvej ČSR nám však ostali určité skúsenosti, a tak ich musíme rozvíjať. Využívanie burzového systému je jedným z nových momentov, ktoré sa musia dostať k podnikateľom, aby si ich osvojili.

• Sú nejaké rozdiely vo vzťahu Ministerstva hospodárstva SR k štátnym akciovým spoločnostiam a k súkromným podnikom?

A. Joštiaková: Nie, k nim sa pristupuje rovnako, to znamená, že pre všetky sektory vlastníctva, teda aj pre súkromných podnikateľov, sa vytvárajú rovnaké podmienky.

Vznikla aj agentúra pre malé a stredné podnikanie s finančnou podporou EÚ prostredníctvom programu Phare, vytvárajú sa poradenské a business centrá na Slovensku. Myslím si, že po rozbehnutí agentúry v nej nájdu podnikatelia priestor na riešenie rôznych otázok.

Pracujeme aj na realizácii prezentačného informačného systému multimediálneho typu prostredníctvom spoločnosti Amos. Je to elektronický spôsob tvorby katalógu na prezentáciu firmy, oveľa výhodnejší v porovnaní s formou tlačenej katalógu: umožňuje prezentovať výrobok, balenie, manipuláciu s ním i spôsob fungovania a pod. Navyše systém umožňuje priebežne korigovať informácie, dopĺňať ich a meniť, a to veľmi operatívne. Katalógy budú k dispozícii vo forme videokaziet a diskiet.

Dostanú ich všetky zastupiteľské úrady v zahraničí a iné organizácie, ktoré ich budú sprostredkovať záujemcom. Keď do tohto systému zavedieme časom značku Made in Slovakia alebo „kvalitný slovenský výrobok“ sprostredkovanú zaujímavým logom, je to operatívna zmena, ktorú si všimne každý zahraničný partner a zaregistruje, že Slovensko uplatňuje kritériá na mimoriadne dobré výrobky. Poplatok pre firmu, ktorá do systému chce vstúpiť, je dosť vysoký – 200 000 Sk, ale firma si ho môže dať do nákladov. Neskôr sa platí už len manipulačný poplatok. Náklady prevážia výhody systému, ak sa nám ho podarí zaviesť, bude to veľmi dobrá forma propagácie.

• Ako postupujete pri príprave prehľadov firiem alebo výrobkov?

A. Joštiaková: Ministerstvo hospodárstva je gestorm účasti podnikateľov Slovenska v rámci oficiálnych účastí na medzinárodných výstavách a veľtrhoch. Je to s príspevkom štátu, za určitých podmienok sa hradia podnikateľom náklady do výšky 50 %. Robíme jednak výber výstav, na ktorých sa tradične Slovensko zúčastňovalo ešte v rámci Česko-Slovenska, a tiež koordinujeme našu účasť s účasťou Česka, najmä vtedy, keď by účasť len jedného z predstaviteľov dvoch nových krajín znamenala negatívny dopad na našich podnikateľov kvôli strate informovanosti či trhu. Zoznam účastí na rok 1994 je schválený vládou a prostredníctvom technického realizátora vybraného verejnou súťažou sa robí aj nábor oficiálnej účasti podnikateľov.

Je to proexportné opatrenie, ktoré zabezpečoval štát aj na federálnej úrovni, a v týchto intenciaciach ideme aj teraz.

• Môže sa teda o účasť uchádzať ktokoľvek, kto je presvedčený, že jeho výrobok je taký dobrý, aby sa prezentoval a ponúkal v zahraničí?

A. Joštiaková: Samozrejme. Prostredníctvom Obchodnej a priemyselnej komory vydávame katalóg oficiálnych účastí Slovenskej republiky na medzinárodných výstavách a veľtrhoch. Každý môže získať informácie, kde sa budú konať výstavy s príspevkom štátu, a v rámci náboru sa môže zaujímať o účasť.

made in Slovakia

Pripravila: Adriena Pekárová

Plagát

ako osobný postoj

Dana Doricová

Od 7. 10. do 30. 11. 1993
sa vo výstavných priestoroch
Považskej galérie umenia v Žiline
uskutočnilo v poradí už šieste
trienále Ekoplagát '93
– medzinárodná súťažná
prehliadka vydaných plagátov
s tematikou ochrany prírody
a životného prostredia.

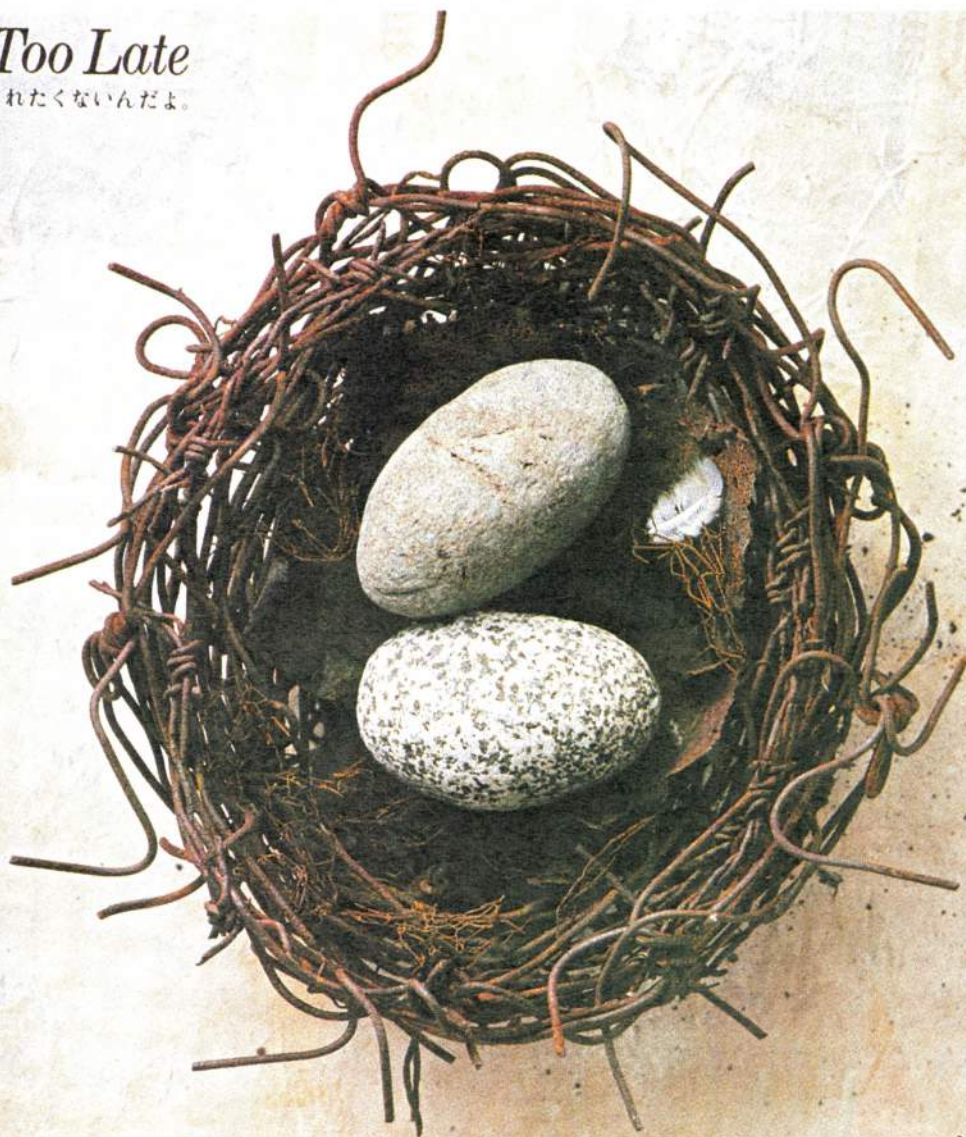


Prvá výstava sa konala v roku 1978, takže si zároveň pripomenulo 15. výročie svojho trvania. Usporiadateľmi podujatia boli Správa NP Malá Fatra v Gbeľanoch a Považská galéria umenia. Gestormi boli Ministerstvo životného prostredia a Ministerstvo kultúry SR, ktoré zároveň finančne zabezpečili realizáciu trienále. V kolekcii 134 plagátov od 58 autorov a 11 inštitúcií bolo zastúpených 23 krajín zo všetkých kontinentov. Komisárkami výstavy boli Mgr. Dana Doricová a PhDr. Helena Jurčišinová. Diela hodnotila medzinárodná porota, ktorej predsedal akad. mal. Ľubomír Longauer, pedagóg VŠVU Bratislava. Grand prix Ekoplagát '93 získal Šigeo Fukuda z Japonska, 1. cenu Rafic Farah z Brazílie, 2. cenu Chaz Maviyane zo Zimbabwe, 3. cenu Hirokacu Hidžikata z Japonska. Porota oceňovala nielen výtvarnú úroveň plagátu, ale aj novosť a objavnosť myšlienok, nové obrazové hodnoty, ľudskú zaangažovanosť autora.

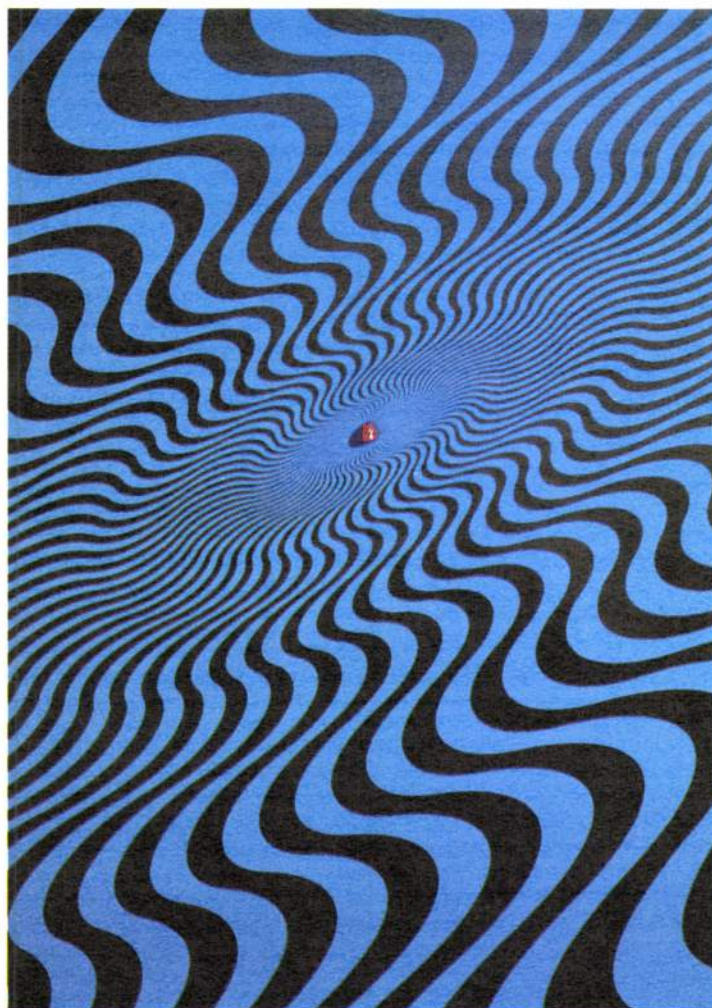
1. Drewinski Jadwiga
Drewinski Lex (Nemecko)
Konečný produkt,
1. cena
2. Hiroši Sato (Japonsko): Zajtra je už
neskoro - Mama, ja sa skutočne
nechcem narodiť, 1992
Čestné uznanie
3. Hirokacu Hidžikato (Japonsko):
Pomoc, 1992
3. cena

Tomorrow is Too Late

かあさん。ボクは、ホントに生まれたくないんだよ。



2



3

Úroveň a vyrovnanosť kolekcie dovedla porotu k rozhodnutiu udeliť ešte 3 čestné uznania - Jiřímu Světlíkovi z České republiky, Hirošimu Satooovi z Japonska a Olegovi Veklenkovi z Ukrajiny. Trienále Ekoplagát '93 svojim zameraním a obsahom vždy pre-rastalo rámec výtvarného podujatia. Jeho kolekcie boli nielen umeleckým posolstvom, ale aj fórom aktuálneho vyjadrenia, postojov a názorov ľudí z rôznych svetadielov, krajín a spoločenských k otázkam budúcnosti Zeme. Tieto otázky silne zaznievali aj v plagátoch v poradí už šiesteho trienále Ekoplagát '93. Tri roky, ktoré uplynuli od predchádzajúceho podujatia, boli rokmi prudkých zratov a premien, naplnené významnými udalosťami. V lete roku 1992 sa konala Konferencia OSN o životnom prostredí a rozvoji - Rio '92 a paralelne s ňou nevládne Globálne fórum. Konferencia podľa jedných znamenala úspech, pre druhých bola sklamaním. V každom prípade však hlavy štátov svojou

prítomnosťou po prvý raz verejne potvrdili a priznali naliehavosť riešenia problému trvalo udržateľného rozvoja a jeho rovnováhy so životným prostredím. Podpisovanie záverečných dokumentov však poukázalo na rozmanitosť pohľadov a postojov, na priepasť záujmov i na rozpory a paradoxy vo vnútri oboch strán bariéry obrazne deliacej svet na bohatý sever a chudobný juh. Bohatosť pohľadov na kardinálnu otázku dneška poskytla aj výstava „30 plagátov o životnom prostredí a rozvoji“, ktoré boli vytvorené z príležitosti Konferencie Rio '92. Konala sa v Múzeu moderného umenia v Riu a sprevádzalo ju sympóziu s účasťou 30 tvorcov plagátov - popredných osobností grafického dizajnu z celého sveta. Na jeho rokovaní sa neplánovane, no o to spontánnejšie zrodilo vyhlásenie designerov, ktoré apeluje na etiku a zodpovednosť designerskej tvorby vzhľadom na moc, ktorú má v rukách. Autori vo vyhlásení navrhli neprijímať objednávky, ktoré sú v rozpore

4. Hirokazu Hidžikato (Japonsko):
Láska a mier na zemi, 1992
3. cena
5. Šigeo Fukuda (Japonsko):
Rio '92, 1992
Grand Prix za celú kolekciu
plagátov



s humánnosťou a ekologickou etikou. Vyhlásenie bolo výstelním myšlienok, ktoré už predtým prirodzene zrelí v postojoch a tvorbe jednotlivých designerov. S niektorými plagátmi z tejto významnej kolekcie alebo ich autorskými variantmi sme sa stretli aj na trienále Ekoplagát '93.

Dnešná doba priam núti hlbšie sa zamýšľať nad smerovaním života. Hľadajú sa nové cesty, ktoré by riešili nahromadené krízové problémy vo všetkých oblastiach a sférach života. Teórie moderného riadenia, sociologic-

ké a futurologické štúdie vidia cestu a vývoj spoločnosti v menších, autonómnejších komunitách s pocitom vnútornej spolupatričnosti. Vo filozofickej a etickej rovine zasa v hľadaní nových hodnôt a orientácie života. Ideál konzumnej nasýtenosti a bohatstva nielenže ničí a drancuje Zem, ale ani nenaplnia človeka šťastím. Človek sa stal štvancom samého seba, štvancom vecí. Deviacie nahrádzajú prirodzenosť. Hľadá sa nový prístup nielen v ekumenizme cirkví, ale aj spoločností. Mení sa postoj k hierarchii postavenia a hodnotenia jednotlivých typov civilizácií a kultúr. Späť sa prehodnocuje aj „osvietenstvo“ posolstva Európy iným svetadielom, „civilizovanie“ ich pôvodných národov. Vývoj nás vedie aj k zmenám pohľadu človeka na seba samého, na jeho miesto vo svete, na miesto na Zemi a so Zemou v Kozme. Na jeho etiku, na etiku jeho vedy a na práva rozumu. Stále silnejšie zaznievajú varovné signály poznania etológie.

Toto sú témy, ktoré zaznievali i v prácach prihlásených autorov na Ekoplagáte '93. Medzi nimi bol rad popredných tvorcov z mnohých krajín sveta, ktorí vo svojich dielach poukazovali na prepojenosť možnosti ekologických katastrof s otázkami vojnovnej hrozby a nebezpečenstva zamorovania rádioaktivitou. Autori však tentoraz už väčšmi ako kedykoľvek predtým hľadajú a otvárajú cesty k ich riešeniu. Kladú dôraz na pozitívne hodnoty ľudského života s úctou k všetkému živému na Zemi vôbec ako na základ týchto ciest. Výrazom a dokladom zväčšujúcej sa osobnej a ľudskej zaangažovanosti umelcov v kolekcii trienále bol prevažujúci počet plagátov voľnej autorskej tvorby.

Propagačné, náučné a informatívne plagáty boli zastúpené už len v menšej miere.

Najpočetnejšie boli zastúpené práce japonských autorov (S. Fukuda, H. Hidžikata, S. Mizutani, H. Sakamoto, H. Sato, T. So a ďalší). Popri autoroch z Nemecka (L. Drewinski, E. Loesch, K. Staack a ďalší) významne boli zastúpení Rakúšania (K. Dorning, P. Felder, R. Gassner, F. Hundertwasser a ďalší). Potešujúci je aj rast počtu jednotlivých výrazných osobností z mnohých ďalších



6. Amagai Noriko (Japonsko)
Čierny dážď, 1989
Čestné uznanie poroty
7. Chaz Maviane-Davies
(Zimbabwe):
Zem je naša matka, 1992
2. cena
8. Šigeo Fukuda: Ekológia, 1992
Foto: Richard Kohler
9. Ratic Farah (Brazília): Z kolekcie
30 plagátov o životnom prostredí
a rozvoji, 1992
1. cena

Foto: Jozef Dorica

krajín, prebúdzajú sa umelci z krajín tretieho sveta. S ľútosťou musíme konštatovať, že klesol počet prihlásených autorov zo štátov bývalého východného bloku. Viacerí z nich sa na výstave zúčastnili už len plagátmi vydanými v iných krajinách. V čistej výtvarnej reči obrazových symbolov tvorby ázijských designerov dominuje filozofia globálnych problémov Zeme a zrkadlí sa v nich postavenie prírody v kultúrach týchto národov. Podnety k vzniku plagátov vytvárajú samotné asociácie designerov.

V plagátoch európskych autorov i niektorých autorov zo zámoria nachádzame rozmanitejšiu formu reči i voľbu výtvarných prostriedkov, v rovine námetov je to najčastejšie vecnosť dnešného, možného a aktívneho riešenia problému alebo situácie, reakcie na konkrétnu historickú alebo prežitú skutočnosť. V týchto krajinách sa začínajú výraznejšie aktivizovať zasa malé komunity miest a inštitúcií a spájajú sa s tvorcami, aby prispeli k riešeniu konkrétnych otázok ich „malej“ ekológie.

Trienále Ekoplagát '93 sa skončilo. Potvrdilo, že otázky ekológie sa stávajú otázkami bytia človeka. Úroveň plagátov a mená zúčastnených autorov sú svedectvom, aké miesto prisudzujú tejto problematike významné osobnosti plagátu vo svete. Veríme, že bolo mocným impulzom na premýšľanie nielen pre stovky návštevníkov, najmä z radov mladých, ale aj pre našich domácich tvorcov, a že na budúcom trienále nadviažeme na tradíciu tejto oblasti výtvarnej tvorby na Slovensku, ako sme ju mali možnosť poznať na predchádzajúcich ročníkoch podujatia.



8



POSTERS ON ENVIRONMENT AND DEVELOPMENT



9

7

ANDERSART

Pod názvom ANDERSART sa v auguste 1993 uskutočnila v galérii Springer a Winckler vo Frankfurte n. M. pozoruhodná výstava umeleckých úžitkových objektov. Jej cieľom bolo nadviazať na polemiky o vzťahu medzi designom a umením, teda vyjadriť sa k téme, ktorá sa v súčasnosti stáva opäť predmetom diskusií tvorcov i teoretikov: Kde je hranica medzi umením a designom? K tejto otázke sa na výstave vyjadrili plati tvorcovia z rôznych krajín, ktorých práce sa pohybujú práve v oblasti tejto pomyslenej hranice.

Názor Gaetana Pesceho (New York), talianskeho filozofa, maliara, architekta a designera, predstavilo niekoľko jeho experimentov so sklom. Sklenené objekty v tvare dekoratívnych mís zaujali inováčnym prístupom k práci s materiálom. Väčšina týchto exponátov vznikla v r. 1988-92 v C.I.R.V.A. - inštitúte v Marseille. Gaetano Pesce, ktorého celé doterajšie rozsiahle dielo je charakteristické najmä filozofickým prístupom k tvorbe úžitkových predmetov, mal na výstave najviac exponátov a popri sklenených vystavoval aj objekty svetelné, nesúce jeho typický, svojrázny rukopis. Tvorba Milana Knížáka (Praha) bola zastúpená nábytkovými objektmi evokujúcimi imaginárny interiér. Viacfunkčný objekt-stôl

„Seerasentisch alebo Hniezdo pre 100 schovaných vtákov“ z tematického okruhu Lietat' s nábytkom bol na verejnosti predstavený po prvýkrát. Výhodiskovým bodom prác Clausa Lippeho (Köln) je premena tradičného pojmu funkčnosti a tomu usporiadené

tvorovanie úžitkových predmetov. Skulptúry, ktoré vystavoval, boli charakteristické použitím protirečivých materiálov a sochárskych metód tvarovania. Ako Claus Lippe sám hovorí, svojimi prácami sa pokúša zachytiť proces vzniku tvaru objektov.

Izabel Lamová (New York) definuje svoj prístup k tvorbe ako prelínanie sa Východu a Západu. Pre túto umelkyňu a designerku čínskeho pôvodu je podstatnou inšpiráciou jej prác šperkov a úžitkových predmetov príroda, najmä však tok a pohyby podvodného sveta a v ňom prebiehajúce metamorfózy tvarov.

Na ANDERSARTE predstavila kolekciu kovových šperkov a dekoratívnu misu stvárnenú netradičným použitím kovových materiálov. Ľubica a Aurel Fábriovci (Bratislava) zastupovali so svojimi objektmi sedacieho nábytku najmladšiu generáciu tvorcov. Najdôležitejšou

charakteristikou ich prác je snaha vyvolať u diváka-užívateľa asociácie, citové podnety a bezprostredný vzťah k týmto predmetom. So svojimi prácami sa verejnosti po prvýkrát predstavili len nedávno na výstave slovenského úžitkového umenia Zeitzeichen v rámci Európskych kultúrnych dní '93 v Karlsruhe. Výstava ANDERSART ukázala bez výnimky originály: subjektívne pohľady, ktoré provokujú imaginárno a nechávajú široký priestor interpretácii pojmu funkčnosti. Výnimočnosť obsahu výstavy podčiarkol jej komorný charakter a tradičný katalóg nahradilo video, v ktorom jednotliví zúčastnení

Záhery z výstavy Andersart v Galérii Springer a Winckler vo Frankfurte



tvorcovia priblížili návštevníkom princípy, metódy a pohnutky svojej tvorby. Otázky „čo je podľa vás ešte design a čo už umenie; cítite sa byť skôr umelcom alebo designerom; považujete za potrebné viesť diskusiu na túto tému? ...“ boli skôr námetmi do polemiky a na prezentovanie nekonvenčných myšlienok než výzvou nájsť jasne vymedzené odpovede. Usporiadateľka Elke Vosteenová zámerné sústredila na výstave práce tvorcov rôznych generácií z rôznych krajín. Jej úmyslom nebolo predstaviť trendy, ani predpovedať, akým smerom sa bude uberať vývoj. Výstava ANDERSART bola ojedinelá práve tým, že tu nešlo o konštatovanie faktov, ale o podnietenie polemík, dialógov, hľadania. Z tohto pohľadu sa ANDERSART vymyká z rámca výstav, na aké sme v oblasti designu a umenia boli doteraz zvyknutí. Zámer usporiadateľky – pokračovať v sérii výstav takéhoto charakteru a predstavovať výnimočné práce renomovaných i začínajúcich umelcov alebo designerov – má závideniahodný cieľ: diskutovať o tom, čo hýbe myslami tvorcov, a tým obohatiť mysle a život všetkých ostatných. (Id)



Dánske úžitkové umenie – Anne Gryová

V januári hostila bratislavská Artotéka práce 3 dánskych umelcov – textilnej návrhárky **Anne Gryovej** a keramických výtvarníkov **Jörgena Hansena** a **Marka Stevensa**. Výstava bola uvedená v spolupráci s Dánskym kultúrnym inštitútom vo Viedni.

Prijemné podkrovné priestory mestskej knižnice v Bratislave boli ako stvorené na inštalovanie komorne ladených hodvábnych textílí v teplých zemitých farbách inšpirovaných prírodou, farbami červenkastej hliny a žltého piesku ďalekých krajín, v ktorých autorka **Anne Gryová** žila dlhé roky a ktoré ostali ukryté v spomienkach kdesi na dne jej duše.

Jej tvorba sa dá rozdeliť do dvoch skupín – na jednej strane je to tvorba dezenov pre textilný priemysel a na strane druhej

tvorba výsostne individuálna, tvorba hodvábných šatiek ako luxusného odevného doplnku.

Inšpirácia, motívy a farby, ktoré **Anne Gryová** využíva pre svoje návrhy bytového textilu, pochádzajú skôr z jej „škandinávskej“ palety – farby severného mora, oblačná obloha, listie severských stromov, farby hlbokých nocí či kamienkov nájdených na brehu.

Jej závesy pre firmu Kvadrat - Textilien sú typické i tým, že aj rôzne dezény je možné navzájom v interiéri kombinovať, pretože sú vyrábané v rovnakých škálach farieb a ich sýtosti. Ide vlastne vždy o niekoľko vzorov navrhnutých vo farebných variantoch tak, aby boli použiteľné v jednom priestore spolu s iným vzorom rovnakej či kompatibilnej farebnosti. Vzniká tak veľké množstvo možných variantných riešení.

Autorka už roky úspešne spolupracuje s najznámejšou dánskou firmou na kvalitný bytový textil Kvadrat - Textilien v Ebeltofte, ktorá je súčasne aj usporiadateľom textilných výstav, konferencií a je i v zdelavacou inštitúciou v tejto oblasti.

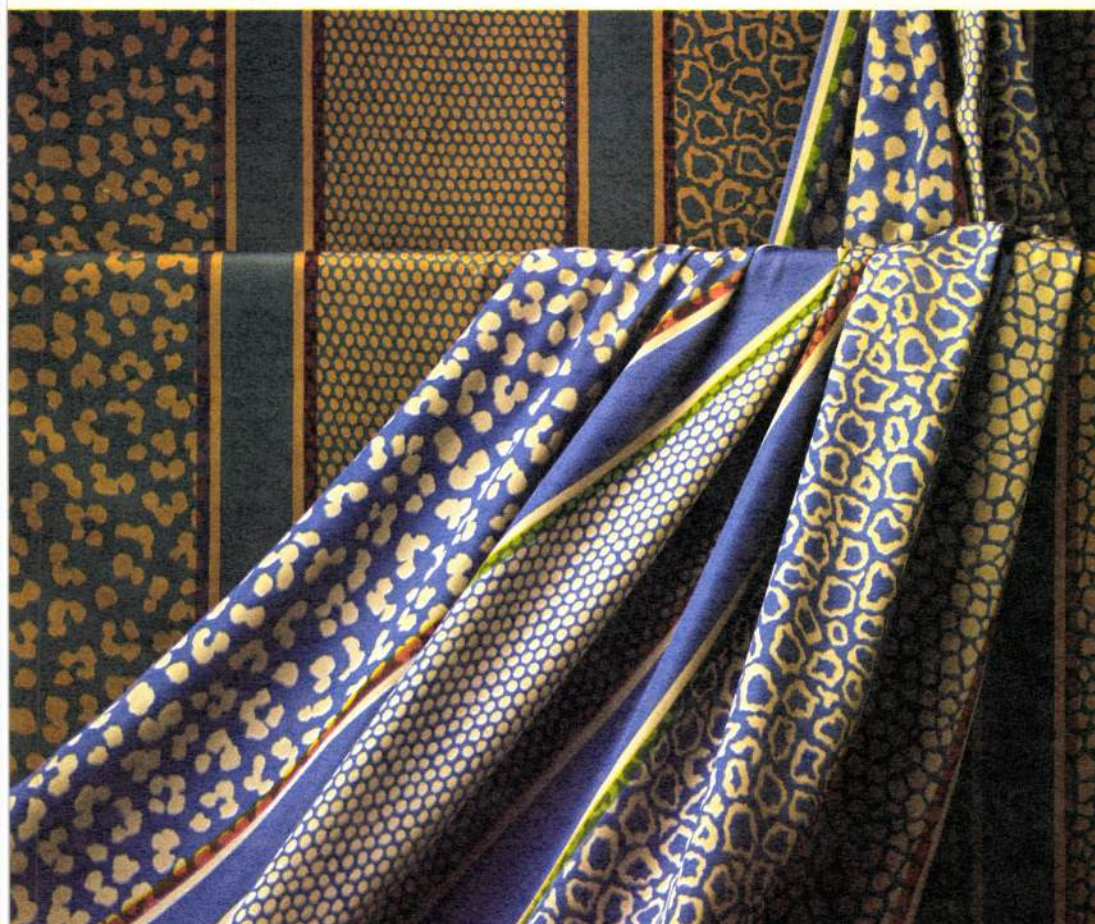
Forma spolupracuje s viacerými autormi, ktorých design dáva vyrobiť v Holandsku, Nósku, Švajčiarsku či inde a výrobky potom distribuuje do celého sveta. S designom **Anne Gryovej** sa teda môžu stretnúť rovnako ľudia v Austrálii a Japonsku, ako aj na Islande či vo Veľkej Británii. Šatky **Anne Gryovej** sú viac poznačené jej „africkou“ inšpiráciou. „Citrusové a olivové stromy, červená zem, tyrkysovo sfarbené more, bohaté dojmy z trhov s exotickými plodmi, bylinami, zeleninou ma očarili,“ hovorí autorka, ktorá žila niekoľko rokov v Maroku, Alžírsku a Francúzsku.



Táto oblasť jej tvorby je spojená s jediným materiálom – 100 % hodváhom. Hodváby crêpe georgette a crêpe de chine sú skutočne materiálmi navýsost ženskými – ľahké, vzdušné, trochu tajomné a dráždivé vo svojej transparentnosti, hladivé a veľmi príjemné na nosenie. Sú obľúbené ako výtvarný a veľmi elegantný variabilný doplnok ku klasickému oblečeniu. **Anne Gryová**, nar. 1943, študovala na Umeleckopriemyselnej škole (1961 - 62) a Dánskej škole designu (1962 - 66) odbor textil. V rokoch 1967 - 1985 žila v zahraničí, kde založila textilné dielne. Viaceré svoje odevné kolekcie predala do Kanady, Nemecka, Nórska, Švédska, Fínska a na Island. V roku 1993 obdržala bronzovú medailu za umelecké remeslo. Žije a pracuje v Kodani.

1

Zdena Burianová



1. Závesy, trevira.
Výrobca: Kvadrat, Ebeltoft.
2. Závesy, bavlna.
Výrobca: Kvadrat, Ebeltoft.



Rakúske ceny za design

1.

Súťaž Štátna cena za design je súčasťou mozaiky aktivít ÖIF vo Viedni podporujúcich kreativitu, záujmy priemyslu a obchodu. V roku 1993 sa ceny za design udeľovali po tridsiatykrát.

V Rakúsku možno v súčasnosti sledovať odsun výroby nevýhodných a lacných výrobkov do susedných štátov. V súvislosti s týmto trendom stúpa význam hodnotného výrobku s dobrým priemyselným designom, ktorý môže zvýšiť jeho cenu a príťažlivosť pre spotrebiteľa alebo užívateľa. Strata konkurencieschopnosti na medzinárodných trhoch sa dotkla aj rakúskych podnikateľov. Väčšími sú nútení myslieť na inováciu a príklady krajín, kde strategické uplatňovanie priemyselného designu prispelo k dynamickému rozvoju národného hospodárstva, ako napr. v Škandinávii, Veľkej Británii alebo ázijských krajinách.

Podľa štúdie, ktorú robil Gallupov ústav pre Rakúsku hospodársku komoru, len 7 % výrobných podnikov v Rakúsku zamestnáva vlastného designera, no už 28 % podnikov využíva služby designerov pri vývoji jednotlivých produktov. V posledných rokoch však možno sledovať trend cieľavedomejšieho prístupu k designu, čo sa prejavilo aj v kvalite výrobkov hodnotených v súťaži Štátna cena. Novinkou tohtoročnej súťaže bola osobitná kategória ECODESIGN, kde sa hodnotili výrobky z hľadiska rešpektovania environmentálnych požiadaviek.

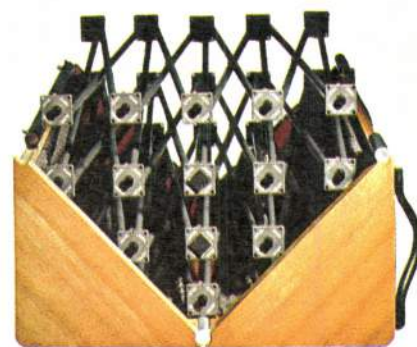
O kandidátoch na udelenie ceny rozhodovala nezávislá porota vedená Dr. Wernerom Konasom z rakúskeho ministerstva hospodárstva a zostavená zo známych odborníkov na design z rôznych krajín Európy (napr. Jens Bernsen, riaditeľ Dánskeho design centra v Kodani, Dr. Z. Burianová, riaditeľka Slovenského design centra, Prof. Dr. Dieter Rams, šéfdesigner firmy Braun, prezident Nemeckej rady designu). Jedným z porotcov bol aj Walter R. Stahel, medzinárodne uznávaný odborník z Inštitútu pre dlhú životnosť výrobkov zo Ženevy. V súvislosti s hodnotením poroty si W. R. Stahel kladie viacero otázok, ktoré sa neviažu len na okolnosti konkrétnej súťaže, ale súvisia všeobecne s hľadaním optimálnych kritérií hodnotenia dobrého designu.

Po prvýkrát boli udelené dve národné ceny za design: jedna za „štandardný“ design a druhá za „ekologický“ design. O prvú cenu sa uchádzalo 115 výrobkov. Niektoré z nich patrili do kategórie medzi priemyselným designom a remeslom. Remeslá sú však podľa pravidiel vylúčené zo súťaže. Výrobky, ktoré vstúpili do súťaže, predbežne vyberala technická komisia. Boli značne rôznorodé - od žiaroviek po traktor, od pouličné lampy po obal na lepiacu pásku.

Veľká rozmanitosť prihlásených výrobkov vyvolala rad otázok:

- Môžu sa prihlásené výrobky uchádzať o obidve ceny?
- Môžu sa „ekologicky sporné“ výrobky pochváliť za „dobrý design“?
- Môže sa výrobku, ktorý má nedostatky v designe, udeliť cena, ak je považovaný za revolučný z ekologického hľadiska?

Mali by mať prioritu „viditeľné výrobky“ (prístupné pre širokú verejnosť), alebo sa ceny môžu dávať pracovným strojom, ktoré vidí len málokto? Inými slovami, je cena za design označením publicity, alebo cenou



2.

1. Lampa pouličného osvetlenia Bad Gastein. Uznanie za design.
Design: Klaus Franzmair.
Výrobca: Selux, Wien.

2. Výstavnícky systém System Case. Štátna cena.
Design: S.YN=Design GMBH/Reinhard Hansen, Leon Widdison.
Výrobca: Expo Norm, Salzburg.

3. Vodný hydrant. Štátna cena.
Redesign: Kiska Industrial Design.
Výrobca: MKE, Heidenreichstein.

4. Detail stropného svetidla Mildes Licht RCA. Štátna cena.
Design: Karin Pesau.
Výrobca: Zumtobel, Dornbirn.

5. Lavice do exteriéru Adebar. Uznanie za design.
Design: Hades Produktplanung/Wolfgang Hinz H.
Výrobca: Sonett, Deutsch-Wagram.

6. Rýpadlo Handy. Uznanie za design.
Design: Industrial design union, Heinrich Kittler, Reinhard Kurz.
Výrobca: Humer, Bachmanning.

FOTO: ARCHIV ÖIF

zasvätencom, ako je napríklad Nobelova cena?

Na prediskutovanie týchto otázok bolo málo času, väčšinou počas jedla. Pracovné hodiny zaberal vlastný proces hodnotenia, ktorý pozostával z troch krokov:

- výber výrobkov, ktoré sa objavia v publikácii o výstave,
- zúženie okruhu výrobkov, ktoré prichádzajú do úvahy na udelenie certifikátu alebo štátnej ceny,
- udelenie ceny výrobkom z uvedenej druhej skupiny.

S ohľadom na proces posudzovania možno povedať, že designeri vybraných výrobkov si zaslúžia svoje vavríny! To bol jednomyselný názor poroty, ktorá sa snažila zvážiť uvedené otázky podľa svojich najlepších vedomostí a schopností.

Každá dobre stanovená úloha zanecháva viac otázok ako odpovedí. To v mnohom platí aj pre Štátnu cenu za design 1993. Autor týchto riadkov si plne uvedomuje, že tieto otázky sú pravdepodobne také staré ako design sám, ale nepovažuje to za dôvod, pre ktorý by sa nemali znova klásť.

Začnime od počiatku:

Posudzovali sa len výrobky prihlásené do súťaže. Nebol by efektívnejší systém, keby výrobky do súťaže navrhovali tretie strany?

V procese predbežného technického výberu sa kontroluje, či výrobky správne fungujú. Mnohé kritériá, ako napr. zníženie tlaku pôdy (kp/cm^2) alebo výsledné zhutnenie pôdy v prípade poľnohospodárskeho vozidla, sú mimo rámca tohto procesu.

Je „ekologický design“ zvláštnym druhom designu, alebo je obsiahnutie ekologických faktorov podmienkou každého dobrého designu v budúcnosti?

V súvislosti s touto otázkou treba zdôrazniť dva problémy:

Význam designu pre ekonomickú konkurencieschopnosť je nesporný a súťaž Štátna cena v tomto ohľade plní dôležitú funkciu. Čím jasnejšie sa formulujú žiadané kvality prihlásených výrobkov, tým lepšia bude úroveň víťazných výrobkov.

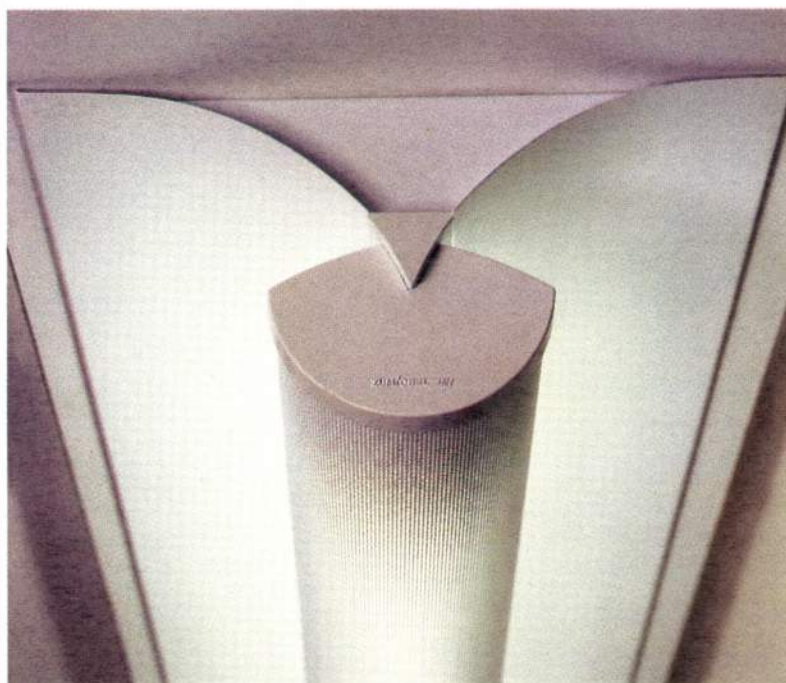
Udeľovanie cien by malo motivovať, a nie viesť k sklamaniu. Preto treba dúfať, že všetci účastníci v národnej súťaži o ceny za design, nezávisle od jej výsledku, ju využili na rozvoj svojich myšlienok a porovnanie svojej práce s prácou kolegov.

Každá porota robí chyby. Žiadny proces rozhodovania nie je spravodlivý pre všetkých uchádzačov! Preto treba vysloviť uznanie všetkým designerom, ktorí prihlásili výrobky do súťaže v roku 1993, a dúfame, že účasť na nej zvýši ich individuálnu schopnosť konkurencie.

Walter R. Stahel, Ženeva



3.



4.



5.



6.

ŠVAJČIARSKÉ CENY ZA DESIGN

Rozhovor s Karolom Pichlerom

Vznik súťaže Švajčiarska cena za design motivovali podobné dôvody ako u iných už známejších európskych súťaží designu: upozorniť na príklady dobrého designu, vyzdvihnúť význam kvalitného výrobku, podporiť súťaživosť firiem a konkurencieschopnosť domáceho švajčiarskeho hospodárstva. Premiéra súťaže bola v roku 1991 a hoci je jej história pomerne krátka, už nasledujúci ročník Design Preis Schweiz 1993 presvedčil, že súťaž sa v odborných kruhoch uviedla dobre a je pritažlivá aj pre zahraničných tvorcov. V roku 1993 sa v súťaži sústredilo vyše 600 prihlášok zo 16 krajín. Súťaž sa hodnotí v siedmich kategóriách:

V kategórii zásluhy ocenili osobnosť Uliho Hubera - hlavného architekta a designera SBB, ktorý sa významne podieľal na vynikajúcom riešení designu a architektúry švajčiarskych železníc. Tretiu z hlavných cien udelili za pumpu - odsávačku materského mlieka, ktorá umožňuje dojčiacej matke súčasne držať dieťa v náručí. Okrem viacerých cestných uznání a cien v kategórii projektov a návrhov, ktoré ešte len hľadajú svojich výrobcov, udeľuje sa aj cena Willyho Guhla pre študentov designu. Získal ju Daniel Johner za protězu ruky, funkčne i vzhľadom optimálne zodpovedajúcu ľudskej.



Súťaže Design Preis Schweiz sa v kategórii textilných projektov zúčastnil aj výtvarný umelec a designer Karol Pichler z Bratislavy. Svoju voľnú tvorbu na mnohých domácich i zahraničných výstavách rád vyvažuje designerskými úlohami, kde materiálové či technické limity môžu provokovať invenciu a fantáziu. Čestné uznanie, ktoré Karol Pichler získal v druhom ročníku Design Preis Schweiz za projekt Creativa Quadrata, bol dôvodom pre tento rozhovor. Ako ste sa dostali do súťaže o švajčiarsku cenu za design? S výzvou na účasť v súťaži som sa stretol počas môjho ročného štipendijného po-



V kategórii zameranej na podniky a podnikanie dostal cenu hotel Teufelhof v Bazileji za komplexný vizuálny štýl a nápad, ktorým majiteľ ozvlášťňuje pobyty svojich hostí: izby hotela premenili výtvarní umelci svojimi zásahmi a inštaláciami na zážitkové priestory. Podiel Švajčiarskeho textilného zväzu na súťaži sa prejavil aj v ustanovení osobitných kategórií textilných výrobkov a návrhov. Ich cieľom je získať nové podnety pre švajčiarsky textilný priemysel, ktorý si udržiava vysokú úroveň a popularitu v Európe, no nezaobide sa bez prisunu nových myšlienok.



Výrobky, Projekty, Textilné výrobky, Textilné projekty, Cena Willyho Guhla, Zariadenia a Zásluhy - cena pre designerov. O cenách a čestných uznaniach rozhoduje nezávislá porota. Dotuje ich kanton Solothurn, Designer's Saturday, časopis Hochparterre, Spolkový úrad pre kultúru, Textilný zväz, ale aj firmy, ako napr. Philippe Morris. V druhom ročníku súťaže 1993 zaznamenali výrazný úspech Švajčiarske železnice SBB, keď získali dve z troch hlavných cien v kategórii výrobkov za lokomotivu LOK 2000 a panoramatický vozeň a čestné uznanie za uniformu pre zamestnankyne SBB v kategórii textilných výrobkov.



bytu v talianskom designerskom štúdiu švajčiarskej firmy Creation Baumann. Táto firma sa zúčastňuje súťaže svojimi výrobkami a aj v tomto ročníku získala čestné uznanie. Do súťaže som prihlásil projekt závesu, ktorý má rôzne možnosti využitia. Za túto prácu som získal ocenenie aj v konkurze na tému Design a voľný čas v roku 1991 v Stuttgarte. Na túto tému som reagoval tak, že som vytvoril látku, ktorú môže dotvoriť a upraviť sám jej užívateľ podľa vlastnej predstavy. Látka má vlizelinový základ s význačnou perforovanou sieťou, evokujúcou trhacie listky. Perforácie umožňujú látku rôznym spôsobom strihať, trhať, dierky

sa dajú rôzne zväzovať, sťahovať, prevliekať, do základu sa môžu vkladať rôzne predmety, skrutky, spinky, teda látka umožňuje enormné množstvo zásahov a úprav. A to bol vlastne cieľ - vyprovokovať kreativitu a fantáziu užívateľa, motivovať ho k tvorivému procesu. Látka je veľmi „ekonomická“, má nenáročnú výrobu - jednoduchý vlizelín upravený perforovaním. Tento základ možno použiť aj bez ďalších zásahov. Vytvoril som tri kupóny, každý s inou proporciou perforácie. Biely má polička 10 x 10, šedý 5 x 5, modro-červený tiež 5 x 5 cm, je dvojfarebný a poskytuje ďalšiu možnosť hry s farebnou dynamikou.



7

1. **Andrea Burkhard:** Postelňa bielizeň. Uznanie za design.
Výrobca: Bonjour of Switzerland, Bol-ler, Winkler AG, Turbenthal.
2. **Daniel Johner:** Protéza ruky. Cena Wil-lyho Guhla.
3. **Robert Wettstein:** Stolička Aero. Uzna-nie v kategórii Projekty.
4. **Olivier Heusser:** Hasiaci prístroj. Cena za design v kategórii Projekty.
5. **Jakob Schlaepfer Designteam:** Scroll. Uznanie za design.
Výrobca: Jakob Schlaepfer and Co AG, St. Gallen.
6. **Lok 2000.** Cena za design v kategórii Produkty.



5

Pariži. Švajčiarsky textil nie je taký sve-toznámy ako taliansky, ale textilná výro-ba tu má vysoký štandard.

Čo vás upútalo na tejto súťaži?

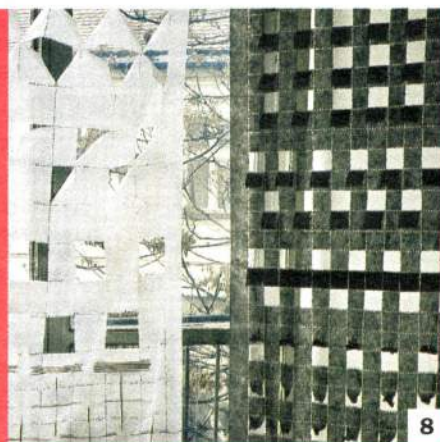
Ako pedagóga ma zaujala Cena Willyho Guhla, jedného zo zakladateľov a prie-kopníkov švajčiarskeho designu, dlho-ročného vedúceho oddelenia designu na Škole tvarovania v Zürichu. Udeľovanie ceny umožňuje budúcim designerom prvé konfrontačné vstupy do profesionálnej sféry. Môže to pôsobiť stimulačne na študentov a na druhej strane študijné práce môžu priniesť inovačné podnety pre výrobu.

Čo je to Designer's Saturday - Sobota



9

Ako hodnotíte textilné výrobky v súťaži?
V textilných kategóriách získali ocenenia produkty technicky bravúrne riešené. Zaujímavejšia a odvážnejšia bola časť pro-jektov, ale to je asi podmienené kategóriou samou. Radosť z hľadania a experimentovania tu bola výraznejšia. Objavila sa tu široká škála polôh od pa-pierových návrhov a materiálových kolá-ží až po náročne vytkaný žakár. Vo Švaj-čiarsku, čo nie je veľmi známe, pôsobí niekoľko firiem, ktoré ovplyvňujú svetový trh textílií. Napr. už spomínaná firma Creation Baumann, ktorá vyrába interié-rový textil, alebo firma Schlappfer, zabez-pečujúca látky pre Haute Couture v



8

Designerský tím Lokomotiv und Maschinenfabrik, Winterthur, a SBB, Pininfarina Studi e Ricerche, Turin, Design SBB.

7. **Andrea Burkhard:** Plastická textília. Cena za design.
Výrobca: Rohner Textil AG, Heerbrugg.
8. - 9. - 10.
Karol Pichler: Creation Quadrata. 3 kupóny - biely, šedý, modro-červený. Uznanie za design v kategórii Projekty. Creation Quadrata. Detail.

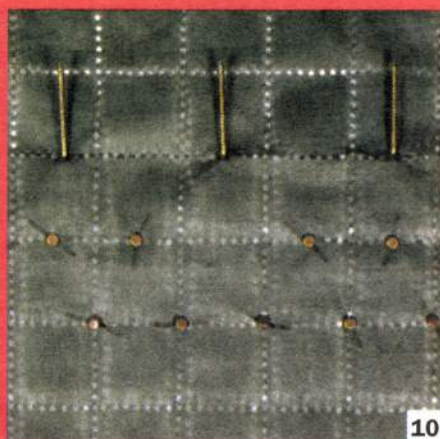
PRIPRÁVILA: ADRIENA PEKAROVA
FOTO: ARCHIV DESIGN PREIS SCHWEIZ



6

designerov?

Designer's Saturday je zaujímavosťou švajčiarskeho designerskeho života. Uskutočňuje sa každý druhý rok strieda-vo so súťažou o ceny Design Preis Schweiz. Je to stretnutie designerov, výrobcov, žurnalistov i verejnosti - spo-ločenská i odborná udalosť, ktorá umož-ňuje veľmi potrebné neformálne stretnutia a výmeny informácií. Celá ak-cia je vlastne jedna „spoločná“ návšteva miestnych a okolitých keramických, textilných a nábytkárskych tovární, ktoré predstavujú svoje najnovšie výrobky, ale poskytujú aj pohľad do zákulisia ná-vrhárskych dielní.



10

Alessandro Mendini: Poézia designu

Rád by som sa s vami podelil so svojimi myšlienkami o designe ako poetickom médiu. Na to som si vybral deväť bežných, jednoduchých slov zo slovnej zásoby, ktoré majú pre mňa symbolický význam, a to: násilie, krásny, jednoduchosť, plast, čas, kupovať, ideálny domov, koberec, budúcnosť.

Násilie

Slovo „násilie“ je všeobecnou premisou, ktorá dnes sprevádza akýkoľvek predmet rozhovoru. Všade sú občianske vojny. Násilie je slovo, ktoré nájdete vo všetkých oblastiach moderného života. Dôležitou súčasťou práce designerov a návrhárov je sledovať tok nových predstáv, ktoré vo svete neprestajne vznikajú. Ako designer by som mal vyhľadávať a mali by ma priťahovať pozitívne predstavy z oblasti umenia, filmu, módy, masovokomunikačných prostriedkov, architektúry atď. Namiesto toho si najľahšie zapamätám a do mozgu sa mi najviac vryjú negatívne predstavy. Premáha ma surovosť predstáv násilia a vojen, ktorými nás

svet každodenne zahŕňa, a ich množstvo. I keď som presvedčený, že mojou povinnosťou je prenos pozitívnych a optimistických predstáv, moje námety sú nevyhnutne poznačené a podmienené týmto vedomím hrôzy, ktorú prežívajú mnohí ľudia!

Krásny

Zdá sa, že toto staromódne slovo sa znova vracia do módy. Ako môžeme určiť, či je niečo krásne alebo škaredé? Musí nás to učiť profesor? Kritik umenia? Veľký designer? Určite nie! Každý z nás má právo vybrať si sám, čo je estetické, mať názor a vyjadrovať ho slobodne a zodpovedne. Vkus je otázkou čítania, je osobný, vnútorný, inštinktívny. Môžem mať rád kus nábytku, jedlo, knihu, druh hudby, ktoré vôbec nemusia vyhovovať vkusu mojich priateľov. Je to spôsob vyjadrenia toho, čo sa mi páči, mojej vlastnej reality, fantázie, spomienok. Hoci vec, ktorá sa mi páči, môže byť v skutočnosti škaredá, budem ju brániť ako najkrajšiu vec, akú si možno predstaviť. Žiadny teoretik estetiky mi nemôže dokázať, že nemám pravdu. Aj kolektívny vkus môže byť veľmi rôzny. Američanovi sa budú páčiť veci, ktoré pre Japonca vôbec nebudú príťažlivé. Hovorím, že vkus patrí do kategórie subjektívnych pojmov, a to je dobre. Každý jednotlivec má právo po svojom chápať význam slova „krásny“. „Krásne“ je jednoduché to, čo sa mi páči. Krásne pre mňa je protiklad toho, čo považujem za „škaredé“. Vkus je autonómny. A môže to byť aj zlý vkus. Buď sa mi niečo - pohovka, hudobné dielo - páči alebo nie tak bezprostredne, ako na niečo rád pozerám, alebo si niečo obliekam. Nikto nemá právo opravovať ma. Nejestvujú všeobecné pravidlá, ako rozhodnúť, čo je, alebo nie je majstrovské dielo. Táto sloboda vybrať si, sám rozhodnúť o vizuálnych atribútoch mojich predmetov nie je ekvivalentom anarchie alebo svojvôle. Naopak, znamená to prijať väčší podiel osobnej zodpovednosti za našu definíciu kolektívneho životného prostredia, je to pre nás všetkých otvorená cesta, ako sa vyjadriť o našich postojoch k tvorbe, príležitosť prispieť k všeobecnému estetickému obrazu sveta, plodu túžob všetkých ľudí.

Jednoduchosť

Moje motto už dlhší čas znie: Zjednodušovať, zjednodušovať, zjednodušovať! Často mi na myseľ príde príklad z vidieka: Je to malá moderná farma, kde sa pestujú určité druhy kvetov a plodín na rodinnom a dobre obrábanom poli. Keď si predstavím, že pracujem na farme, všetko sa

veľmi zjednoduší. Ráno sa pozriem na slnko, zhlboka sa nadýchnem a pomyslím si, že ľudia odo mňa očakávajú práve tých niekoľko špecifických plodov, ten druh plodov, ktorými je moje pole známe. Každý zaseje svoju vlastnú skúsenosť, prechádza sa po svojich vlastných poliach: pestuje, obstriháva, štepí, vždy znova a znova polieva, čaká, ošetrí, zberá úrodu, ohradzuje, pozerá na mesiac, chráni svoje dielo pred búrkou, experimentuje s novými skríženými odrodami. Je to ono? Na tomto prirodzenom pozadí sa náš projekt zbavuje rúcha zložitosti, stáva sa čímsi cyklickým a jednoduchým - ako pomalá, krehká, nemeňteľná obyčaj plynutia ročných období, znovuzrodená z rovnakých, stále sa navracajúcich myšlienok. Pevne verím v tento prepotrebný kaleidoskop tvarov a priestorov, v túto prítomnosť, ktorá je takmer celkom abstraktná, v jeho zmysel v tomto svete násilia.

Plast

Materiál známy ako „nový“ plast je najmodernejší a najekologickejší zo všetkých materiálov. Mnohotvarý materiál, ktorý dokonale uspokojuje našu potrebu dvojsmyselnosti. Prirodzene, bez tvaru plast môže nadobúdať nekonečné množstvo podôb: môže imitovať kožu, drevo, hodváb, mramor, korytnačí pancier... Aká je to výzva pre designera, popasovať sa s takýmto futuristickým materiálom, materiálom takýchto nevyčerpatelných možností! Dnes už „pravý materiál“ musí imitovať napodobeninu: ako napríklad koža, ktorá sa musí napínať, leštiť a farbiť, až kým sa nepodobá plasty. Drevo sa musí synteticky tvarovať a miešať so živcami. Mramor sa reže na pláty tenké ako papier a vlepí sa do vrstiev plexiskla. Vďaka plastom začali existovať úplne nové formy života: umelé kvety, ktorým už nestačí imitovať klinčeky, ruže alebo sedmokrásy, ale nachádzajú celé nové kvetné čelade, pestrejšie, zložitejšie a umeleckejšie než v prírode. Tento nezadržateľný útok imitácií, napodobenín, kópií, replík a umelého sa časovo zhoduje s procesom hyperrealizmu, ktorý prebieha v našej súčasnosti. Človek, dávno emnicipovaný od prírody, našiel útočisko v akejsi pseudoprírode, jeho vlastnej, účelovo naprojektovanej klamnej realite, v skvelom novom svete ilúzií uznávanom za to, čím je.

Čas

Vkus sa mení parabolickou rýchlosťou, pričom čas prebieha po kružnici, rušiť pravý pojem zastaranosti,

takže sa môže stať, že navrhujeme predmety, ktoré sú staromódne už od počiatku. „Designerský“ objekt dnes starne rýchlosťou napoly takou ako módný artikel - dych vyrazajúce tempo! - alebo oveľa pomalším tempom architektúry, ktorá je takmer taká statická ako samotné pohoria. Keď robím design, viem, že všetko, čo vytvorím, už jestvuje v kolektívnej imaginácii, pretože všetky kozmické tvary sú súčasťou univerzálneho, nekonečného prúdu.

Predmety, ktoré ľudia používajú, ma zaujímajú väčšmi pre svoju premenlivosť ako pre svoju nemennosť. Je zaujímavé pozorovať, že moje designerské diela sa menia nepredvídateľným spôsobom, ktorý má málo spoločného s racionálnou objektivitou, naopak, je ovplyvňovaný záhadným pulzovaním. Preto sa spolieham na ozdoby, ktoré okolo nás prechádzajú a odchádzajú ako záblesk a v tomto krátko trvajúcom okamihu nám pokytujú morbidne potešenie, vlievajú energiu a napätie aj do najnudnejších štruktúr každodennej rutiny. Rozjímať o svete plnom výzdoby znamená predstaviť si ľudí, ktorí dávajú prednosť viac „antropologickým“ ako racionálnym spôsobom komunikácie - čím myslím prostredníctvom mýtu a inštinktívne.

Pominuteľnosť našich hodnôt nás vedie priamo od starého antikvárneho k novému „futuristickému“. Výrobky môžu mať okamžité antikvárny potenciál. Závisí len od toho, ako sa ne pozeráme: celkom nový kus nábytku môžeme vnímať súčasne ako nový predmet, aj ako starozitnosť. A jestvuje jeden predmet, ktorý je prirodzene paradoxný: hodiny. Ako prístroj na meranie času by mali zaujímať celkom osobitný priestor, výrazne neutrálny, nadčasový. Predsa sa však kombinuje čas s tvarom najnovšími spôsobmi, tento najzvláštnjší z predmetov našich túžob!

Kupovať

Ktorá hra je fascinujúcejšia - vynachádzať veci, alebo ich nakupovať? Tieto dve veci sú neoddeliteľné. Nemôžete mať jednu bez druhej. Tvorí celok. Sú poprepletané. Ak máte dom, musíte ho zaplniť. V normálnom dome sú tisíce vecí, malých a veľkých, od čistého gýča po skutočné umelecké diela, ktoré sme kúpili a nazhromaždili. Naše skladište, naša chaotická hromada, sediment, ktorá vzniká z nášho postoja neúnavných potenciálnych zberateľov. Veľmi málo týchto predmetov by bolo možné nazvať užitočnými alebo krásnymi, ba skôr opačne. Ale na tom málo záleží. Ich skutočná nepotrebnosť, ich nepravosť sú pre nás dôležité. Aké máme potešenie zo sebeckého aktu prehľadávania nákupných

centier, trhov, zásielkových katalógov, výkladov, pasáží, stránok plných lákavých reklám, a dokonca aj domov iných ľudí! A ako sa ohromne tešíme, keď nakoniec dostaneme tú vytúženú maľbu alebo iné predmety do nášho domu - je to naše, sme ich vlastníkmí, pozeráme sa na ne, ukazujeme ich. Naša schopnosť sa niečím nadchnúť je stará ako ľudstvo samo. Nesúvisí to s peniazmi, ale s prívlastňovaním zakoreneným v našich dušiach. Čím viac odolávame pokušeniu, tým silnejšie sa nás zmocňuje, až sa mu znova poddáme. Obklopuje nás mocné pradio nášho majetku: od našich šiat po naše stoličky, naše prestieradlá, naše knihy, pekný malý domček na morskom pobreží - naše „neplánované“ plány. Každý z našich súčasníkov nejaký ten „neplánovaný“ plán má, no ten sa stáva „vysloveným“ plánom, keď o ňom hovoríme s predavcami, priateľmi, s našimi deťmi. A tak našu reťaz majetku možno chápať ako obrovskú paletu maliara, plnú farieb, donekonečna opakované cvičenie v návrhárstve, nevyhnutnú súčasť ľudského postoja k zmene, k ľudskému zmyslu pre odlišnosť a konkurenciu.

Ideálny domov

Každý živý tvor musí mať miesto, kde žije, a musí si organizovať svoje dni a noci v tých nevyhnutných veľkých objektoch, našich domovoch - miestach, kde sa musia udržiavať v poriadku naše záležitosti, túžby, spomienky, predmety a rituály. Náš nábytok je prejavom nálady hlboko spätý s realitou bývania v našom domove. Miesto potešenia a zlých snov, nástroj extázy a trýzne, ilúzia všetkých živých bytostí. Ideálny domov je stavom neprestajného približovania sa k stavu byť vždy sám sebou, a zároveň nebyť sám sebou. Viac ako dielo syntézy je to súhrn, divadlo, mozaika, rad vecí odložených a sľubných. Obvykle máme len jeden skutočný domov a vo väčšine prípadov je malý. Naproti tomu musí byť plný nápadov, musíme ho rozdeliť na mnoho častí vyhovujúcich rôznym situáciám. Faktom je, že okrem tohto fyzického, skutočného domova každý z nás má imaginárny, duchovný domov, ktorý je oveľa živší v našich myšliach, vytvorený z kusov a kusov všetkých domovov, v ktorých sme žili, alebo o živote ktorých sme snívali: domov našich rodičov, priateľa alebo priateľky, miesto, kde sme boli na dovolenke alebo na liečení. Vrchol nášho života. Zariadenie nášho domova je spôsob, ktorý my ľudia máme na „opelenie“ nášho bezprostredného okolia, akási zvláštna ochrana klenúca sa nad nami a okolo našej vonkajšej kože.

Koberec

Chcel by som zaspievať chválospev na koberec. Teda rád by som vás presvedčil, že koberec je jedným z najcharakteristickejších predmetov doby, v ktorej žijeme. Koberec ako voľakedajší čarodejný koberec alebo tradičná modlitebná rohožka dnes predstavuje našu existenciu redukovanú na holú podstatu: mäkký životný priestor, v ktorom hľadáme samotú, odpočinok alebo miesto na príjemný rozhovor (ako ostrov, uhladená posteľ, koncentrovaný priestor podlahy...). A práve preto, že koberec človeka vedie k družnosti alebo k uzavretosti, zároveň od nás priam vyžaduje, aby sme ho chápali inak ako ostatné predmety v domácnosti. V tomto zmysle je koberec multifunkčný predmet. Tieto funkcie nie sú komplexné. Naopak, sú elementárne. Ale najväčšia z nich patrí do sveta rituálu, čara. Podľa definície je koberec dekoračným predmetom. Je dvojrozmerný ako maľba (abstraktná, názorná, figurálna), a tak by sa o ňom malo uvažovať len takým spôsobom, ako uvažujeme o maľbe. Koberec môže byť remeselné alebo priemyselne vyrábaná vec. To však vôbec nie je podstatné, pretože jeho výrobná metóda sa prenáša pomocou programu, zdá sa, že v tomto zmysle vždy bola, dokonca už aj v stredoveku, v podstate elektronickým - prirodzene „computerizovaným remeslom“. Koberec mal už u starých národov zmysel predchodcu „obrazových prvkov“, ktoré sú dnes také dôležité pre výskum vo svete videotechniky. Nič by nemalo byť logickejšie ako položiť televízor na koberec. Expresívne kritérium je u obidvoch rovnaké: mnohofarebný štetec. Vďaka svojej abstraktnej povahe sa tieto dva predmety hodia kdekoľvek. Ich žiarivá sugestívna moc celkom odhmotňuje architektonické pozadie.

Budúcnosť

V čase života, v ktorom sa teraz nachádzam, sa zdá byť oveľa ľahšie klásť si otázky, ako na ne odpovedať. Predpovede o budúcnosti obyčajne majú spoločnú jednu vec: sú vysoko nepravdepodobné a málo zvädzajú k tomu, aby sme im venovali nejakú pozornosť. Oveľa lepšie je podľa môjho názoru nechať si otvorené možnosti výberu. Dnešné módné trendy odzrkadľujú násilie nášho sveta. Spôsobujú, že politická a sociálna krutosť sa zdá byť čirou vecou štýlu: štýlu chudoby, zármutku, katastrofizmu. Vanie veľký vietor, ktorý robí nezmyselnou logiku podporujúcu štruktúry nášho sveta. Spôsobuje, že lineárna konzekventnosť oficiálnych predpovedí sa zdá byť ešte menej dôveryhodná. Dnešný človek je

labyrintom konfliktných charakteristik: mystik, robot a neonaturalista. Jeho mystické sklonky môžeme pripisovať znovuzrodeniu mystéria obklopujúceho náš vesmír a vytvárajúceho novú potrebu archaického a absolútneho. Naše robotické správanie pochádza z rastúcej umelosti alebo „daného stavu“ nášho okolia. Sme komputerovaní. Už žijeme vo svete vedeckofantastickej literatúry. A nakoniec, nový neonaturalistický náhľad, ktorým myslím návrat k vízií prirodzeného sveta ako kľúč k nášmu základnému prežitiu, ako aj duchovné obohatenie. Predmety budúcnosti môžu nadobudnúť ktorýkoľvek z tisíc rôznych tvarov. Môžu byť krásne alebo škaredé, nezvyčajné alebo upokojujúce známe, príjemné alebo prísne, magické alebo psychologické, ironické alebo klasické, fantastické alebo funkčné, rozprávkové alebo vysoko technické. Každý kus v tomto kaleidoskope má právo existovať. Problém nie je v tom. Azda by sme sa mohli pozrieť na prácu designera z iného uhla. Naším skutočným problémom nie sú podmienky daného projektu designu, ale skôr veľký projekt, ktorým je život, a to, ako ho žijeme. Je to otázka ceremónie, ktorá sa musí vyjadrovať cez design. Designerove primárne slová na opis predmetov a priestorov sú: „vesmír“, „vierovyznanie“, „večný“. Toto je abrakadabra a sezam, otvor sa, ktoré sú základom inšpiračného chápania tohto sveta - filtrom, ktorým môžeme redukovať príval súčasných záhad na logickú syntézu, víziu. Jednoduchšie povedané, design oddelený od štýlu, ktorý ho artikuluje, je duša materiálu. Optimizmus okolo budúcnosti designu sa zdá byť nevyhnutne spojený s akceptovaním tejto túžby po predmetoch, ktoré vyjadrujú naše ľudské vlastnosti.

(Esej Poézia designu predniesol Alessandro Mendini pri príležitosti odovzdávania švajčiarskych cien za design v Solothurne v novembri 1993.)

Alessandro Mendini, pôvodným povolaním architekt, sa narodil v Miláne 1931. Pracoval ako redaktor časopisov *Casabella*, *Modo a Domus*, zaujíma sa osobitne o postmodernizmus a súčasný design. Spolupracoval s viacerými firmami v oblasti image a designu. Venuje sa tvorbe objektov, nábytku, interiérov a inštalácií, ale aj maľbe a sochárstvu. Napísal niekoľko kníh o architektúre a monografií, ktoré vyšli vo viacerých jazykoch. Je držiteľom ceny *Golden Compass*. Spolu s bratom Francescom navrhli budovu firmy *Alessi*, vežu v Hirošime, Groningen museum v Holandsku a divadlo v Arezze.

papier-
papier-
papier-
papier-

papier-

surovina či odpad ?

Katarína Hubová :
DESIGN
A RECYKLOVANÝ
PAPIER

V septembri 1993 sa konalo sympóziu Design a recyklovaný papier v SCP Ružomberok. Zúčastnilo sa ho 16 študentov z vysokých škôl zameraných na design. Počas 10 dní vzniklo asi 50 prác z recyklovaného papiera.

V čase, keď my ešte len zápasíme s abecedou recyklácie, so zberom a triedením odpadu, s ekologickým myslením nielen vlastným, ale i politických predstaviteľov, objavujú sa nové zaujímavé myšlienky, ktoré sa snažia vyvrátiť pretrvávajúci názor, že recyklácia je jedným z hlavných symbolov ekologickej spásy. Zatiaľ čo my sa snažíme presvedčiť verejnosť o potre-

be zberu a jeho využiti, iní si kladú otázky, prečo je ničenie vecí a znovuvyrábanie výhodnejšie ako opätovné použitie obalov či umytie nádob. Sympóziu v recyklovanom papieri nám dalo na mnohé opoveď.

Čo nás viedlo práve k výberu recyklovaného papiera?

- Papier sa dá v relatívne krátkom čase ľahko a technologicky nenáročne spracovať.
- Chceli sme upozorniť na recyklovaný papier ako materiál, ktorý nemá v našich podmienkach také využitie, aké umožňuje a aké má v súčasnosti v zahraničí.
- Snažili sme sa zaujať predovšetkým mladých designerov a zároveň osloviť drobných podnikateľov, výrobcov, ktorí hľadajú nenáročný, ale efektívny výrobný program.

Sympóziu sa chceme pripojiť k tým, ktorí upozorňujú na problémy zberu, triedenia odpa-

du a jeho využitie, ktoré u nás ešte stále nemá tradíciu. Podporiť ekologickú orientáciu myslenia tvorcov i výrobcov.

O spolupráci s podnikmi

Veľké podniky, ktoré spracúvajú prvotný odpadový papier (nie je ich tak veľa), nemajú záujem o konkrétnu výrobu predmetov-výrobkov. A ak predsa len áno, tak iba v obrovských sériách, ktoré nie je schopný využiť ani spotrebiteľ, ani obchod a nie sú na takýto špecifický sortiment ani dostatočne pripravení. Okrem SCP Ružomberok sme oslovili i Juhoslovenské papierne a celulózky v Štúrove, ktoré však o spoluprácu neprejavili záujem. Vďaka mimoriadnej ochote zamestnancov SCP Ružomberok sa nám podarilo sympóziu zorganizovať. SCP Ružomberok a TP Martin zásobili účastníkov sympózia množstvom materiálu.

V rámci sympózia vznikli rôzne druhy papierového nábytku, detská stavebnica, drobné kancelárske a iné predmety, obaly. Práce sme zverejnili v rámci výstavy v Ružomberku a v Bratislave. Na výrobcov sme sa obrátili i prostredníctvom televíznej relácie EKO ĎALEJ. Podarilo sa nám, žiaľ, zaujať len jediného výrobcu-TP Martin.

Obraciame sa znovu i touto cestou na výrobcov: Ak Vás oslovili papierové návrhy, napíšte nám. Bližšie informácie o nich Vám poskytneme na adrese SDC, Baštová 4, P.O. BOX 131, 814 99 Bratislava, t. č. 331 371.

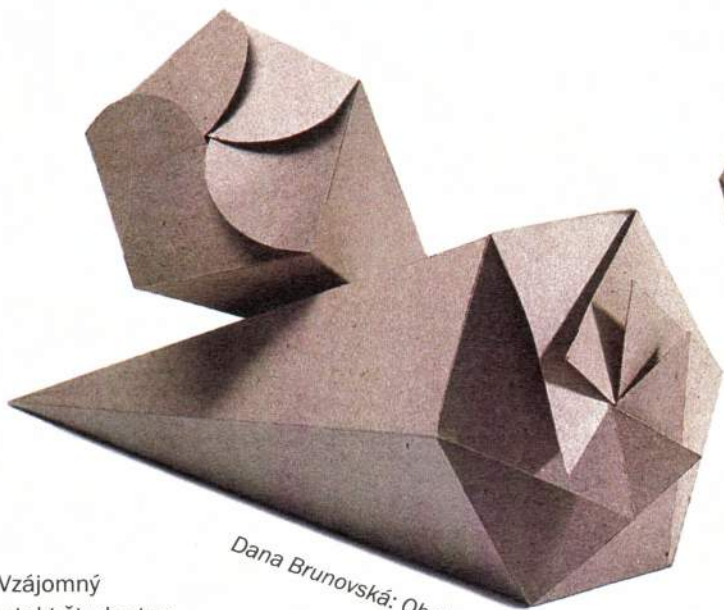
KulturKontakt Viedeň finančne prispel na výstavu v Bratislave a na grafickú dokumentáciu zo sympózia a výstavy.

O sympóziu

I napriek tomu, že nie všetky práce spĺňajú kritéria prototypu alebo designu vyhovujúceho sériovej výrobe (čím sme sympóziu i podmienovali), hodnotíme ho pozitívne i preto, že prinieslo nové skúsenosti.



Robert Paršo:
Stojan na knihy



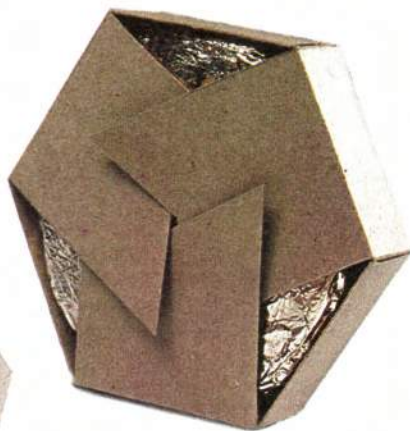
Dana Brunovská: Obalový design

Vzájomný kontakt študentov designu z rôznych škôl (VŠVU, STU FA, TU Košice i z AVU Krakova). Skúsenosť z práce vo fabrike a komunikácie s jej zamestnancami.

Vytvorenie si vzťahu k papieru ako výtvarnému materiálu. Oslovil ich predovšetkým kartón, ktorý väčšinu inšpiroval k tvorbe sedacieho nábytku. Lútujeme len, že mnohé zaujímavé papiere ostali nevyužitú.

Uvažovanie o výrobe, jej efektívnosti, energetickej náročnosti. Využitie kvalít papiera pre design i napriek jeho obmedzeniam. Pre niektorých je to krásny materiál s vlastným životom v štruktúre a v nedokonalostiach. To všetko robí papier zaujímavým, netreba sa snažiť o jeho dokonalosť. Z hľadiska životnosti síce nevydrží toľko, ako napr. plast alebo drevo, ale je menej náročný z hľadiska odpadu. Je vhodný pre deti, lebo je ľahký, príjemný na dotyk, dá sa s ním ľahko manipulovať i ďalej výtvarne dotvárať.

Dúfame, že hlavne pre študentov malo sympóziu veľký význam, a to nielen preto, že sa zoznámili so zaujímavým materiálom, ale že



azda začali o ňom uvažovať v širších súvislostiach. Niektoré úvahy citujeme:

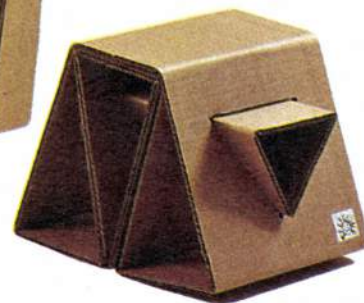
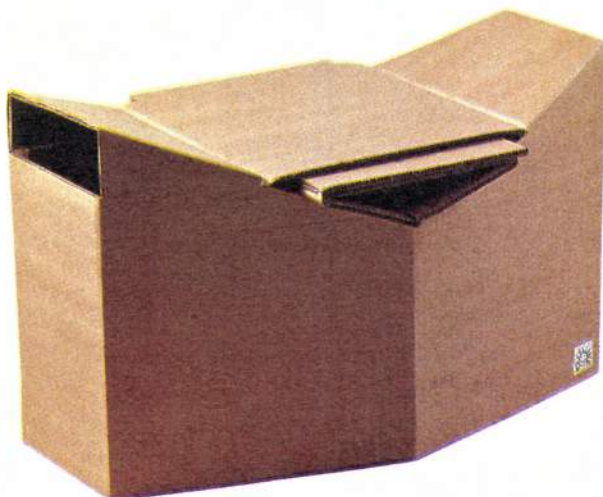
- *Ekologický design je taký, ktorý je ekologický. Už je aj tak veľa nelogického (R. Paršo).*
- *Nie sme takí bohatí, aby sme kupovali lacné veci (K. Maťo).*
- *Mal by sa prehodnotiť vzťah človeka k predmetu. Mal by ho mať tak rád, aby ho nechcel vyhodiť (R. Paršo).*
- *V budúcnosti by mal človek prejsť od konzumovania predmetov na niečo iné, čo by neškodilo planéte, napr. konzumovať informácie (R. Paršo).*
- *Zmena filozofie výroby by sa mala začať od spotrebiteľa. Vsadiť na kvalitu a trvanlivosť (D. Brunovská).*
- *Mali by sa používať úplne nové materiály, ktoré nezaťažujú prírodu odpadom. I nové technológie (M. Lauková).*

• *Prírodné národy žijú v špecifických podmienkach a na určitom obmedzenom mieste a musia si vystačiť s tým, čo im tam príroda ponúka, čo majú. Využívajú to bezodpadovo, lebo príroda im dá relatívne málo. Cesta je možno niekde uprostred medzi konzumnou spoločnosťou a prírodnými národmi (K. Maťo).*

Zoznam účastníkov:

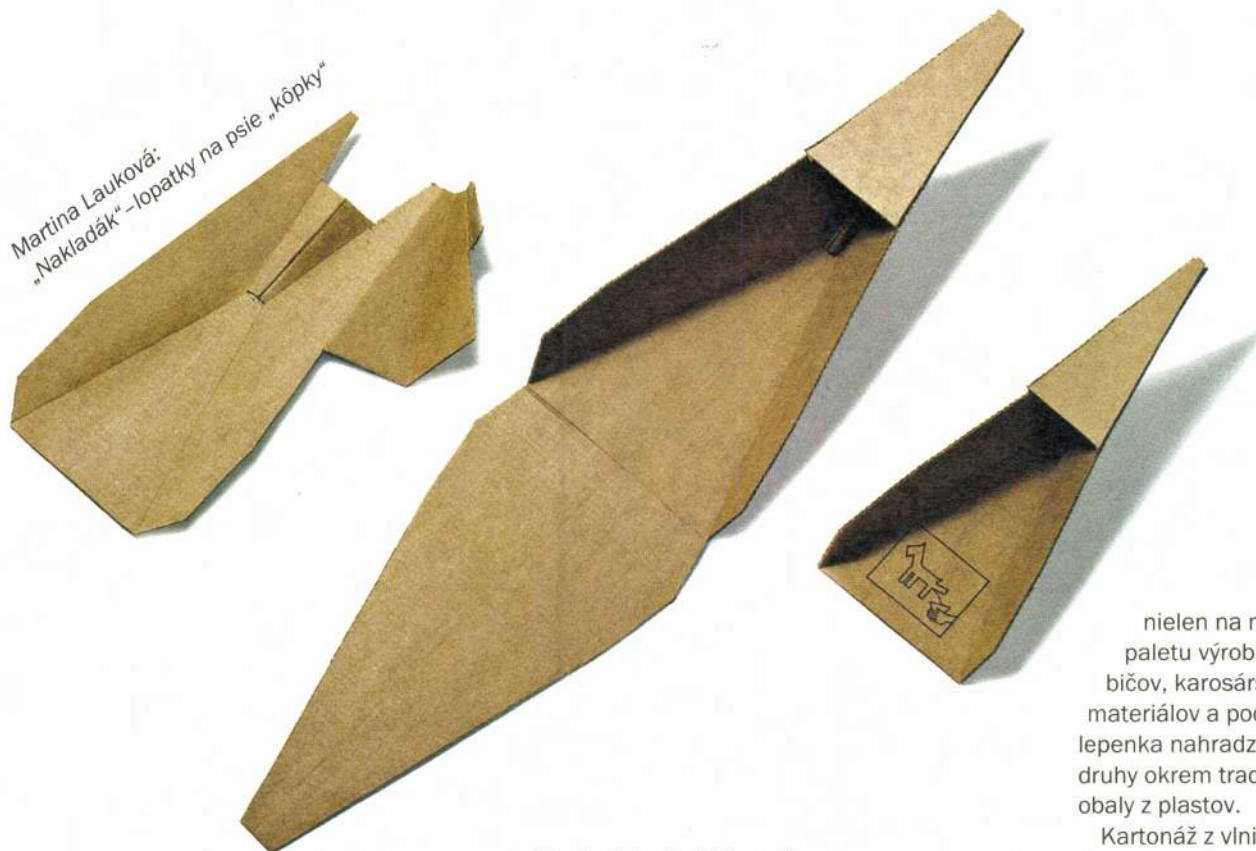
Peter Balík, FA STU Bratislava, Eva Braniecka, AVU Krakov, Dana Brunovská, VŠVU Bratislava, Ľuboš Brtáň, FA STU, Monika Čulenová, FA STU, Roman Horčín, FA STU, Renata Kalarus, AVU Krakov, Dušan Leň, SF TU Košice, Kazimír Maťo, FA STU, Slavomil Olexík, FA STU, Andrea Labudová, VŠVU, Martina Lauková, FA STU, Robert Paršo, VŠVU, Miloslav Ričovský, FA STU, Marek Smižanský, SF TU Košice, Michal Staško, VŠVU.

Peter Balík: Stolička



Kazimír Maťo: Hracie prvky pre deti

Martina Lauková:
„Nakladák“ – lopatky na psie „kôpky“



Ako sa
recykluje
papier v
papierniach,
ktoré participovali
na sympóziu?

Nadežda Petriková, Turčianske papierne, Martin

Naša firma spracováva suroviny zo zberového papiera na vlnitú lepenku, ktorú ďalej používame na výrobu obalov.

Papiere na kryciu (testlinery) a zvlnenú (medium, fluting) vrstvu obsahujú 40 až 100 % recyklovaného papiera.

Medium alebo fluting sa zvlňuje medzi horúcimi zvlňovacími valcami, spája sa škrobovým lepidlom s hladkou krycou vrstvou. V závislosti od počtu vrstiev hovoríme o 2, 3, 5 a 7 vrstvej vlnitej lepenke.

Vzhľadom na svoju konštrukciu (striedanie zvlnenej a hladkej vrstvy) má vlnitá lepenka mnohonásobne vyššie pevnostné parametre ako iba samotný rovný zlepený papier, a preto má veľmi široké využitie ako obalový materiál

nielen na malé výrobky, ale na širokú paletu výrobkov strojárskych, elektrospotrebičov, karosárskych dielov, nábytku, sypkých materiálov a podobne. Sedemvrstvová vlnitá lepenka nahradzuje obaly z dreva, ostatné druhy okrem tradičného využitia nahradzujú obaly z plastov.

Kartonáž z vlnitej lepenky je ľahká, možno ju veľmi atraktívne potláčať, ale hlavne je ekologická a recyklovateľná.

Okrem kartonáže z vlnitej lepenky môžeme vyrábať rôzny nábytok, ako napr. sedačky, kreslá, váľandy, stoličky, poličky, kancelárske potreby – mapy, zakladače, zásuvky atď.

Juraj Kubáň, Slovenské celulóžky a papierne, Ružomberok

Silnejšie ekologické povedomie, všeobecne zhoršená ekonomická situácia a obava z vyčerpania surovínových zdrojov robia deväťdesiate roky nášho storočia obdobím recyklácie odpadov. Výrobcovia papiera sú na nástup recyklácie papiera pripravení väčšími než iné priemyselné odvetvia. Nie je to dané len legislatívnymi nariadeniami a predpismi, ale vyplýva to i zo samotnej podstaty papierenskej výroby.

Recykling sa pokladá za najpresvedčivejší krok na ceste k likvidácii odpadov z papiera, kartónu a lepenky. Pritom je treba mať na pamäti, že výrobky z recyklovaných surovín obyčajne zodpovedajú len menej prísny kvalitatívnym požiadavkám. Ak sa majú použiť na náročnejšie účely, je nutné k recyklovaným vláknam pridávať i vlákna primárne.

V oblasti obalov a baliacich materiálov by mala platiť zásada, že sa má používať toľko obalových prostriedkov, koľko je nutné, alebo tak málo, ako je to len možné. V konečnom dôsledku to znamená, že spotrebu obalového materiálu je nutné znížiť, aby sa šetrili zdroje a aby sa znížili nároky na priestor a prepravu.

V Severoslovenských celulóžkach a papierniach (SCP), š. p. Ružomberok, sa v súčasnosti vyrába pomerne široká paleta recyklovaných papierov, kartónov a lepeniek. Konkrétne DIVÍZIA SOLO sa vo svojom výrobnom programe



Ľuboš Brtáň: Klobúk



Slavomil Olexík: Kreslo (vľavo)
Michal Staško: Kreslo (vpravo)

zameriava i na spracovanie druhotných surovín, medzi ktoré patria:

- zachytené vlákna buničiny z primárnych a sekundárnych zariadení čistiace odpadové papierenské vody,
- vytriedené zhluky vlákien z výroby sulfátovej buničiny,
- vlastný papierový výmet od papierenských strojov a papierový odpad zo spracovania papiera,
- nakupovaný zberový papier vrátane nakupovaného papierového odpadu od iných spracovateľov papiera.

Rozšírenie výroby papierov, kartónov a lepeniek na báze sekundárnych celulóзовých vlákien na Sole začalo roku 1992. V súvislosti s rekonštrukciou papierenských strojov a výstavbou 8. papierenského stroja v divízii SUPRAGRAF vzrástla výroba bezdrevených grafických papierov na asi 160 tis. ton ročne. I preto sa na Sole výroba klasických grafických papierov postupne utlmovala a začala sa rozvíjať výroba recyklovaného sortimentu. Výsledkom tejto snahy je fakt, že 5. papierenský stroj, ktorý vyrábala len grafické papiere, až 80 % kapacity využíva na výrobu recyklovaného sortimentu. Zmenám sa nevyhla ani výroba na 2. papierenskom stroji, kde výroba pôvodného sortimentu lepeniek tvorí dnes len asi 25 %.

Použitie recyklovaných papierov

Recyklované papiere vyrábané v divízii Solo-SCP Ružomberok majú tak ako všade na svete rôzne možnosti použitia. Nakoniec viaceré z názvov prezradili zároveň i oblasti ich využitia. Napr. kartón na vinutú kartónáž sa využíva pri výrobe dutiniek vhodných pre papierenský, textilný priemysel, pre výrobcov plastov a fólií, na navíjanie kobercov a pod. Pre nenáročné tlačové publikácie a tlačoviny je určený recyklovaný papier SOLOSET, na kancelárske práce všetkého druhu (písanie na stroji, písanie rukou, kopírovanie i rozmnožovanie inými technikami ako „xeroxovanie“) je vhodný univerzálny recyklovaný papier SOLOBYRO.

Veľmi dobré uplatnenie tiež našiel pre svoju prijateľnú cenu a dobré pevnostné vlastnosti recyklovaný baliaci papier SOLOBAL, ktorý sa dá prifarbiť podľa želania zákazníka. I tento druh papiera sa používa na priemyselné balenie a balenie potravín už balených v spotrebiteľskom balení. Ide o papier, ktorý je vhodnou náhradou za podstatne drahšie bezdrevené sulfátové baliace papiere. Nakoniec možnosti využitia tu spomínaných recyklovaných papierov, kartónov a lepeniek sú zďaleka nevyčerpané. Bolo by prospešné, aby sa našli ďalší spracovatelia a výrobcovia napr. úžitkových predmetov, ktorí by dokázali vyrábať

práve z takéhoto materiálu pre ľudí konkrétne výrobky, nateraz napr. i vyrábané ne hospodárne na jedno použitie z primárnych surovín.

Vo svete, napriek súčasnej recesii v odbyte papierenských výrobkov, je stále nárast spotreby papierov s obsahom recyklovaných vlákien. Tento trend neobchádza ani Slovensko, a preto očakávame nárast dopytu po recyklovaných papieroch, ktoré je možné použiť na rôzne účely. Je to podmienené aj výhodnejšou cenou týchto papierov. Veď pri stopercentne cyklovaných papieroch sa k predajnej cene v zmysle platných zákonov pripočítava len 6 % DPH (daň z pridanej hodnoty). Trend do budúcnosti je skôr zvyšovať kvalitu týchto výrobkov, a nie rozširovať ich sortiment.

Zberový papier možno recyklovať, nemožno ho však recyklovať donekonečna. Každou recykláciou sa pevnosť celulóзовého vlákna znižuje asi o 7 % a v dôsledku nevratných pochodov sa približne o rovnaké percento znižuje i obvod vlákna. Pri každom spracovaní zberového papiera sa opracovávajú celulóзовé vlákna, ktoré sa zároveň krátia a znovuvyrobený papier vždy stráca niečo z pevnosti a iných mechanických vlastností. Tento fakt z hľadiska recyklácie na celej veci nič nemení. Recyklácia zberového papiera bola, je a bude dôležitým faktorom v šetrení so surovinami a umožňuje oveľa nižšie zaťažovanie okolitého životného priestoru. I dôsledkom recyklácie papiera budú skládky odpadov predsa len podstatne menšie.



Renata Kalarus,
Eva Braniecka:
Dózy
z dutiniek

Anton Kostka : LIKVIDOVAŤ, ALEBO RECYKLOVAŤ

Recyklovanie, to znamená znovunavrátanie použitého papiera späť do jeho výroby, sa využíva v papierenskom priemysle už veľmi dávno. Je samozrejmé, že voľakedy bol zberový papier úplne iný ako dnes. Nebol zaťažovaný silnou chemizáciou výroby, obsahom plastových látok, ani kaširovacími látkami používanými na úpravu povrchu papiera. Nezachádzajme však do ďalekej minulosti, čo častokrát môže viesť k nesprávnym záverom, a to nielen v technickej oblasti. Pozrime sa teda, aký bol trend využívania zberového papiera vo svete od r. 1988, čo rozhodne nie je veľmi vzdialená minulosť.

V papierenskom priemysle sa na svete v roku 1988 spotrebovalo 75 mil. ton zberového papiera. V roku 1991 to už bolo 80. mil ton, v roku 1996 sa predpokladá, že to už bude 100 mil. ton a v roku 2001 dokonca 130 mil. ton.

Ak v nadväznosti na predchádzajúce údaje zo sveta porovnáme situáciu v zbere starého papiera na Slovensku za rok 1990 až 1992, dostaneme takéto údaje :

rok	celkový zber
1990	119.239 t
1991	88.067 t
1992	81.716 t

Vidíme, že zber v protiklade so svetovým trendom má klesajúcu tendenciu, čo je rozhodne nežiadúci stav. V čom spočíva príčina tohto stavu? Ako v každom inom prípade, aj tu ich je niekoľko:

- klesajúca životná úroveň obyvateľstva znižuje záujem o nákup baleného tovaru, novín, časopisov, kníh a pod.;
- insolventnosť niektorých podnikov priviedla podniky Zberných surovín do situácie, že nie sú schopné udržať prevádzku zbernú a musia ich zatvárať. Občan v mnohých prípadoch nemá kam papier odovzdať;

• silnou konkurenciou je dovoz starého papiera zo zahraničia za negatívne ceny, čo znamená, že zahraničný dodávateľ zberového papiera zaň nielenže nič nechce, ale dokonca za každú dodanú tonu ešte dobre zaplatí.

Napríklad v nedávnej minulosti boli zahraniční dodávateľia ochotní zaplatiť za každú tonu zmiešaného zberu 40-80 DEM. V súčasnosti sa už táto negatívna cena pohybuje v rozpätí 40-20-0 DEM za tonu, no v porovnaní s tým, že za zberový papier musia spracovatelia na Slovensku zaplatiť Zberným surovinám 800-1700 Sk za každú tonu, je dovoz i tak výhodnejší.

Tu sa však už dostávame k druhému problému, ktorý spočíva v tom, že zberový papier nie je len výrobná surovina, ale v prípade jeho nevyužitia sa stáva elementom zhoršujúcim životné prostredie. Tým sa dostávame do nerovnovážneho stavu, keď budeme starý papier výhodne nakupovať zo zahraničia, ale u nás sa zber úplne zlikviduje a všetok použitý papier ostane tu vo forme odpadu. Bude potrebné budovať nové skládky, stavať nové spaľovne, organizovať odvoz zvýšeného množstva odpadu z miest, sídlisk a pod. Už dnes obsah papiera v odpadových kontajneroch prevyšuje 50 % ich obsahu, čo si bude vyžadovať viac kontajnerov, viac odvozovej techniky s obsluhou, viac skládok a viac spaľovní. Položme si otázku: Kto to zaplatí? Komu budú narastať poplatky za zvýšený odvoz odpadu a jeho likvidáciu?

Samozrejme, je možné protiargumentovať tým, že postavené spaľovne budú vyrábať teplo z odpadu a zásobovať ním celé mestské štvrte, že sa tým usporí značné množstvo drahej ropy a pod.

Predovšetkým si však musíme dať odpoveď na otázku, prečo najväčší dovoz zberového papiera i toho s negatívnymi cenami, je práve z Nemecka. Z toho Nemecka, kde si vážia každú marku a zbytočne nevydajú ani jednu. Prečo si oni nepostavia potrebné spaľovne na svoj odpad a „veľmi výhodne“ si ho nelikvidujú?

Vedia prečo! A ešte niečo. Tieto nízke ceny (až záporné), nie sú dané vynikajúcou organizá-



Dušan Leň, Slavomil Olexík:
Húpacie kreslo

ciou práce, s ktorou naše podniky nedokážu súťažiť, lebo ani tá najdokonalejšia organizovaná práca nedokáže vyrábať niečo so zápornou hodnotou. Táto hodnota je daná dotačnou politikou štátu, ktorý sa vlastne týmto vývozom za hranice zbavuje vlastných problémov. Nie je to teda otázka voľného trhu a súťaže, ale tu ide o dumpingové ceny, čiže o nekalú súťaž. Je samozrejmé, že keď vznikne situácia, že priemyselný podnik, ktorý je postavený na báze spracovávaní zberového papiera, nemá dostatok tuzemskej suroviny (v istom čase), je nútený si ju kúpiť zo zahraničia. Súčasne však treba vytvoriť podmienky, aby sa zabezpečila čo najvyššia návratnosť v rámci zberu na Slovensku, a to aj čo sa týka množstva, aj triedenia zberového papiera. Treba poznamenať, že nie je papier ako papier. Napríklad papierený vyrábajúca toaletný papier môže spracovávať len noviny, časopisy, brožúry a pod. Akékoľvek škatule všetkých typov, obalové hnedé a šedé papiere a lepenky sú na výrobu toaletného papiera nevhodné. A naopak – papierené vyrábajúca obalové papiere a lepenky potrebuje práve tento druh zberového papiera. Je potrebné, aby si to uvedomil čo najväčší počet obyvateľov, nakoľko je nevyhnutné, aby sa rozbehol na Slovensku v čo najširšom meradle i tzv. separovaný zber, kde sa práve vyššie uvedené hľadiská budú musieť rešpektovať. Do budúcnosti z toho plynie, že súčasné požiadavky papierní na zberový papier by sa mali uspokojovať hlavne domácim zberom, ale chýbajúce množstvá v daných sortimentoch papierov bude potrebné dovážať.

Záverom by som chcel podotknúť, že i v tomto konkrétnom prípade, ako aj vo všetkých podobných, ide o súlad medzi potrebami spoločnosti a možnosťami s výrazným zameraním na súlad medzi ekonomikou a ekológiou. Riešenie otázky dovozu starého papiera je potrebné riešiť s ohľadom na uvedené aspekty. A domnievam sa, že uvedený príklad sa netýka len recyklácie zberového papiera.



Dana
Brunovská:
Obalový design



Marek Smižanský: Kreslo Šanon



Miloslav Ričovský: Kreslo

Katarína Hubová: DESIGN AND RECYCLED PAPER

SDC Bratislava,
KK Vienna,
SCP Ružomberok, TP Martin

The Design and Recycled Paper Symposium was held in Ružomberok in September 1993. Sixteen students from design colleges in Bratislava, Košice, and Krakow in Poland took part. About fifty designer works in recycled paper were created in ten days.

At a time when we are still making our way through the alphabet of recycling, waste collection and sorting, struggling to clarify not only our own ecological thinking, but that of politicians as well, exciting new ideas emerged, contradicting current opinions on recycling—the banner of ecological salvation. While some tried to persuade the public of the necessity of collecting and recycling waste materials, others put forward the question of why destruction and production should be more advantageous than the re-use of packaging and the washing of containers.

The symposium on recycled paper answered several questions.

What made us decide on recycled paper?

- The paper can be processed relatively easily and quickly, without the use of high technology.
- We wanted to draw attention to recycled paper as a material, whose use in our country does not exploit the current possibilities of the material on relate to its actual utilization abroad.
- We tried to attract the attention of young designers especially and at the same time address small entrepreneurs, manufacturers who might be looking for a simple but effective production programme.
- The symposium was intended to rank us

among people and organizations who call attention to the problem of waste collection, sorting, and recycling, which is not yet traditional in our country.

- We wanted to advance the ecological thinking of designers and manufacturers.

Collaboration with enterprises

- Large enterprises which treat primary waste paper (there are not many of them), are not generally interested in manufacturing final products. And even if they are, they are only interested, in immense quantities, which are neither needed nor demanded by consumers and traders who are not sufficiently accustomed to such products.
- During the symposium various kinds of paper furniture were designed as well as a children's buildingset, stationery, packaging and other products. The work was shown in exhibitions in Ružomberok and Bratislava. We also addressed potential manufacturers in the TV programme EKO ĎALEJ (ECO-FUTURE). However, only one producer—TP Martin—responded.

The symposium

Although not all the works fulfil the criterion of a prototype or design suitable for large-scale production (which was a condition of participation), the symposium brought positive results in that new experience was gained.

- Contacts were made between students of design from various schools (VŠVU, STU FA, TU Košice, and AVU Krakow).
- They worked in a factory and communicated with the staff.
- They became familiar with paper as an artistic material. The participants were interested especially in cardboard materials, mostly inspiring them to create various

kinds of seat. We are sorry, however, that many interesting papers remained unused.

- They considered production and its effectiveness, energy and consumption.
- They realized what the actual qualities and limitations of the paper in design were. For some designers it is a beautiful material. Its characteristic structure and imperfections make it interesting, it is not necessary to try to make it perfect. Although it is not as durable as, for instance, plastic or wood, it is better from an ecological point of view. It is suitable for children due to its light weight, fine feel, easy handling and capacity for further artistic treatment.

We believe that the symposium was of great interest especially to students, not only because they became familiar with this fascinating material, but also because they started to understand it in a more complex way.



Andrea Labudová: Kravata

Walter R. Stahel: Kupuj úžitok!

Inštitút dlhej životnosti výrobkov v Ženeve sa primárne zameriava na prevenciu odpadu vo všetkých oblastiach. Pokúsim sa vám ukázať, že predchádzať vzniku odpadu je lepším a lacnejším riešením ako jeho spracovanie, a tiež aj spôsob, akým by ste napríklad vy mohli znížovanie odpadu podporiť.

Čo je rizikový odpad z domácnosti? Môže ním byť čokoľvek vo vašej domácnosti, počnúc náramkovými hodinkami, ktoré nosíte na ruke (aj s batériou, ktorá je v nich), až po ruže plné herbicídov, ktoré kúpite svojej partnerke k Vianociam.

A to je ešte stále iba vrcholček ľadovca: na každý kilogram výrobku, ktorý si kúpite, bolo vytvorených priemerne 5 kilogramov priemyselného odpadu a 20 kilogramov surovínového odpadu. Takže skôr než si niečo kúpite, dobre si to rozmyšlite!

Tieto čísla sú všeobecne známe a boli overené niekoľkými štúdiami. Napríklad v roku 1992 štúdia jedného výskumného ústavu v Nemecku, ktorá analyzovala vyhadzovaný odpad pri výrobe nového Mercedesu triedy S, prvého „recyklovateľného auta“ na svete, zistila, že každé dve tony tohto recyklovateľného auta majú „na svedomí“ 52 ton priemyselného odpadu.

Ako sa môžete vyhnúť rizikovému odpadu v domácnostiach a inde? Najvýznamnejším kľúčom je pravdepodobne úroveň materiálov aj hotových výrobkov. Prevencia odpadu je v prvom rade otázkou rozhodnutia managementu: pozrime sa na prípad jedného oddelenia General Dynamics' Pomona: 10 840 ton rizikového odpadu v roku 1984 kleslo na 238 ton v roku 1989. Tento vývoj bol stimulovaný výkonným riaditeľom, ktorý vyhlásil, že v priebehu piatich rokov musí odpad klesnúť na nulu a že v budúcnosti sa budú manažeri posudzovať hlavne podľa znížovania odpadu.

Je preukázateľné, že čisté výrobné technológie často vedú k takým zmenám v technológiách, ktorých výsledkom sú „čistejšie“ výrobky. A takto teda aj vy môžete do určitej miery ovplyvniť množstvo rizikového odpadu v domácnostiach tým, že si pri svojich nákupoch vyberiete výrobky „zelených“ firiem.

Dalej vo výrobných procesoch je prevencia odpadu spojená s čistými technológiami používanými v uzavretých cykloch: používajúc príklad bezodpadového náterového procesu, môžete použiť práškovú povrchovú úpravu napríklad na tzv. biele výrobky (ako sú práčky, chladničky, umývačky riadu atď., pozn. prekl.) (Miele Germany), alebo obnovenie nadbytočného materiálu pri mokrom striekaní (voda v uzavretom cykle, nadbytočná farba je obnovená ultrafiltráciou na opätovné použitie, Unicolor AC, Švajčiarsko).

Čo sa týka týchto čistých technológií, problémom je, že ich využitie, možné len vo veľkom, sa nedá aplikovať na potreby malých podnikov a domácností. No v každom prípade existujú technológie využiteľné pre malé podniky a výroby, ako napríklad lepidlá a politúry na báze vody na drevené výrobky (Ebnoether AG, Švajčiarsko). Tieto výrobky sú lepšie nielen pre životné prostredie, ale aj pre vás ako pracovníka a obyvateľa kozmu. Sprejové plechovky na lak na vlasy nemôžu byť v profesionálnej praxi nahradené ručnými rozprašovačmi, pretože po prvom dni by kaderníkovi neostalo z prstov nič. Tu môže urobiť zázrak malý ultrazvukový aplikátor na lak na vlasy vo forme zariadenia do ruky poháňaného baterkou. Je to zázrak pre životné prostredie aj pre vaše zdravie.

Kvapaliny používané na chemické čistenie a iné odpadové chemikálie v malých množstvách sú typickým problémom pre mnohé malé firmy. Povinný odvoz legislatívne ustanovený sa v Nemecku osvedčil ako veľmi efektívny prístup k riešeniu problematiky malých množstiev odpadu a viem, že aj niektoré americké firmy - ako Safety-Kleen, Inc. so sídlom v Chicagu - ponúkajú toto isté riešenie ako servis svojim klientom. To iba demonštruje, že priemysel vo voľnotrhovom prostredí môže aplikovať riešenia aj bez toho, aby

bola najprv schválená legislatíva, a to v prípade, ak sú ciele managementu zamerané na ochranu životného prostredia.

Preskočím balenie, keďže to nie je predmetom rizikového domáceho odpadu. Je to však perfektný príklad na demonštrovanie efektívnosti preventívnych prístupov vyplývajúcich zo zákonného odberu odpadu, ako to je v prípade Nemecka. Európska únia zaviedla obdobnú smernicu pre spätný odber obalov, ktorá sa v dohľadnom čase stane povinnou vo väčšine európskych krajín.

Prevencia znečistenia v spotrebiteľskom odvetví má mnohé podoby: nové indukčné žiarovky s dlhšou životnosťou firmy Philips, ktoré sú energeticky úsporné, vydržia 60 000 hodín (na porovnanie: obyčajná žiarovka vydrží 8 000 hodín). Ilustruje to, ako možno čo najvhodnejšie zužitkovať množstvo odpadu a škodlivín, ktoré už boli vyprodukované. Znovu naplniteľné zásobníky do tlačiarň a fotokopírovacích strojov sú nielen prevenciou toxického odpadu, ale sú aj ekonomicky veľmi zaujímavé, keď už raz bolo prelomené tabu ich uvedenia do praxe (na žiaľ výrobcov, ktorí najviac zarábajú na predaji spotrebiteľských predmetov, ako sú tieto zásobníky). Minimálna spotreba je ďalšou stratégiou, napríklad obmedzená výmena uterákov v hoteloch (v Európe je štandardom vymieňať uteráky len každý druhý deň), alebo vypínanie počítačov v kanceláriách po pracovnom čase, čo spolu predstavuje 5 z každých 6 hodín počas roka (hviezdičkový energetický program Agentúry na ochranu životného prostredia EPA je v tomto ohľade veľmi nápomocný). Čoraz viac elektronických systémov sa objavuje v domácnostiach a malých podnikoch, ako napríklad kopírovacie stroje a faxy. Väčšina z týchto systémov používa jednorazové zásobníky na farbu a technické moduly s obmedzenou dobou použiteľnosti, pretože sú primárnym zdrojom hotovosti pre výrobcu. Väčšina týchto zásobníkov na farbu a modúl by sa však mohla skontrolovať a znovu použiť. V niektorých prípadoch sa kľúčové komponenty modulov musia nahrádzať komponentmi s dlhou životnosťou. V Európe sa podnikanie s opätovným naplňaním napríklad použitých zásobníkov na farbu stáva takým ziskovým, že nielenže sa spätne vykupujú, ale zákazníkom sa ponúka odmena vo výške až 10 dolárov za to, že použitý modul dajú radšej do jedného obchodu ako do iného.

„Kupujte úžitok“ radšej ako výrobok je stratégia, ako delegovať problém rizikového odpadu na experta, t. j. firmu, ktorá vám zapožičala napríklad kopírovací stroj. Tu sa zase ukáže, že prenajímateľ adaptuje čo najúspornejší design, keďže výmena komponentov je už pre neho položkou nákladovou, a nie ziskovou.

„Kupovanie úžitku“ funguje napríklad aj pri motorových olejoch. Niektoré moderné oleje vydržia bezpečne 20 000 až 30 000 míľ, takže čo potrebujete od firmy, ktorá vyrába olej, je kontrola jeho kvality každých 5 000 míľ, a nie jeho výmena. Mobil Oil (Nemecko) ponúka tento servis v Európe.

Predĺženie životnosti výrobku a jeho recyklácia sú primárnymi problémami dopytu, a nie ponuky. Takže kupujte prestavané výrobky, kedykoľvek môžete, ako napríklad protektorované pneumatiky: ušetria 65 % energie potrebnej na výrobu novej pneumatiky, ušetria pneumatikový odpad a navyše sú aj lacnejšie!

To isté platí aj pre suroviny. Najnovšia legislatíva spätného odberu obalov v Nemecku, zriadená firmou Dual System, ukázala gigantické množstvá materiálov, ktoré zaplavili recyklovací trh a nemali kam ísť. Skúste si kúpiť výrobky vyrobené z recyklovaných materiálov vždy, keď môžete, aby ste pomohli uzavrieť tento materiálový cyklus.

Technológie čistej opravy sú posledným príkladom, ktorý chcem uviesť: Lufthansa vyvinula novú metódu „Aquastripping“, ktorá umožňuje strhnúť farbu z lietadla použitím špeciálnej sprchy, ktorá je založená výlučne na vode v uzavretom kruhu. Toto ušetrí 99 % odpadu, jediným odpadom je stará farba, žiadne chemikálie, žiadne riziko pre

ľudí, ktorí vykonávajú túto prácu. A Lufthansa to šetrí ročne okolo 8 miliónov mariek. Ten istý proces by mohol byť adaptovaný na strhanie farby z áut a väčšiny iných výrobkov. Ale opäť - technológia by mohla byť príliš nákladná pre malé podniky, iba ak by sa o toto zariadenie delili.

Retrodistribúcia, t. j. vracanie rizikového odpadu späť cez distribučnú sieť, ktorou bol doručený (obchod, distribútor, dovozca, výrobca), by mohlo byť najlepším spôsobom, ako bezpečne disponovať s rizikovým odpadom. Určite je to najlepšia stratégia, ako primäť výrobcu k tomu, aby sa čo najviac usiloval o recyklovateľnosť u budúcich generácií výrobkov, keďže sám bude musieť platiť za recykláciu alebo likvidáciu odpadu! Taktiež to vedie k stratégiám predlžovania životnosti produktov ich recyklovaním, opakovaným použitím, a to čisto z ekonomických dôvodov, pričom je tento spôsob ekologicky úplne neškodný. Vo Švajčiarsku vracame lieky do lekárni, kde ich roztriedujeme na lieky, ktoré môžu byť znovu použité Červeným krížom, a zostatok sa spáli. V Nemecku sa batérie, motorový olej, pracie prípravky, chloroflorouhličitan, obaly a pneumatiky vracajú do obchodov, kde sa zakúpili. V budúcnosti bude veľa ďalších produktov návratných, ako napr. biely tovar (pračky, chladničky, mrazničky atď.), elektronické zariadenia, a navrátenie opotrebovaných áut sa bude uprednostňovať pred ich zošrotovaním. Základy tejto formy likvidácie boli právne zakotvené v Nemeckom zákone o odpade z roku 1986, keď parlament dostal moc na schvaľovanie zákonov o návratnosti jednotlivých skupín tovarov. Pre zaujímavosť by som poznamenal, že návrh nemeckého zákona o odpade z roku 1922 sa nazýva Zákon pre ekonomiu v cykloch!

Kľúčové princípy spomenutých príkladov sa dajú zosumarizovať takto:

- Prv než by ste investovali do nákladnej recyklačnej technológie, urobte všetko pre to, aby ste produkovali čo najmenej odpadu, alebo čo najviac zmiernili či znížili obsah jeho toxických látok. Vo Švajčiarsku sme z časového hľadiska, z hľadiska výskumu i investície ako takej postavili mimoriadne nákladný závod na recyklovanie batérií obsahujúcich ťažké kovy a vzápätí sme museli čeliť faktu, že v priemysle sa už našli spôsoby, ako vyrábať batérie bez obsahu ťažkých kovov, ktoré sa navyše môžu po použití veľmi ľahko a niekoľkými spôsobmi recyklovať. Takže máme, ako sa hovorí, bieleho slona, ktorý umožňuje recyklovanie batérií minulosti pri vysokej spotrebe energie a za vysoké finančné náklady. Spomínaný závod môže naďalej recyklovať batérie, ale tento príklad sme použili preto, aby ste sa z neho poučili: predtým než chcete investovať do zastaranej technológie, oplatí sa najprv urobiť podrobný prieskum. Na dobijateľné batérie pre domácnosť sa dnes používa technológia založená na hydrogéne, takže recyklovanie založené na kadmiu sa môže čoskoro stať obchodom minulosti. Ak sa výrobca nezačne riadiť pravidlom „na počiatku nikdy nezabudni zohľadniť problematiku odpadu“, manageri na odstraňovanie odpadu a recyklovanie sa môžu ocitnúť v situácii ohrozujúcej úspešnosť investície firmy.

- Použiť produkty a procesy založené na obnoviteľných zdrojoch, ako napr. voda, kdekoľvek je to len možné.

- Použiť čo najmenej energie: tovary s dlhodobou životnosťou, tovary a súčiastky s opakovateľným použitím opravu, predstavujú a zlepšujú predmety akýmkoľvek spôsobom pred ich recyklovaním. Pričín sa o to, aby predmety vydržali čo najdlhšie, a tým predídete odpadu na počiatku i na konci.

- Vráť zodpovednosť za vzniknutý odpad tam, kde sa zrodil! Odnes svoje staré predmety a odpady do obchodu, kde si ich kúpil. Obchod sa postará o to, aby sa vrátili výrobcovi, a on ich dá do stavu umožňujúceho opakované použitie alebo recyklovanie.

- Podporuj a kupuj tovary, ktoré sa riadia nasledujúcimi ekologickými princípmi: IDSA-Industrial

Design Society of America určila 12 zásad ekologického designu na podporu šetrenia zdrojov a recyklačných príležitostí pre priemyselný design a redesign v takomto poradí: trvanlivosť, ľahká údržba a oprava, vypracuj taký design, aby sa dal ľahko prerobiť, vypracuj taký design, aby mohol byť tovar opakovane použitý, používaj recyklované materiály, umožni prehľadnosť v triedení recyklovateľných a nereklovateľných komponentov, eliminuj toxické problémové komponenty, alebo umožni ich ľahkú vymeniteľnosť alebo odstrániteľnosť pred ich likvidáciou, zvyšuj úspornosť energie, použi design produktu ako vzdelávací prostriedok s ohľadom na životné prostredie, svojou prácou smeruj k výrobe produktov čo najmenej náročných na suroviny, uprav výrobu takým spôsobom, aby sa čo najmenej vynakladalo na obaly (pozri Špeciálna inovácia 1992, IDSA).

Opodstatnenosť: pokiaľ si odstránil pôvod vytvárania zbytočného odpadu a eliminoval toxické látky z produktov, už si prispel k zlepšeniu životného prostredia tým, že smeruješ k efektívnejšiemu využívaniu zdrojov.

- Spoločné využívanie tovaru je jedna stratégia, ktorá opodstatnene pôsobí ako silná prevencia proti vytváraniu odpadu a úsporná v zmysle potenciálu zdrojov. Odťahovanie dodávok a áut šetrí miesto na diaľnici. Podľa štúdie urobenej pre nemeckú vládu verejné pračky v práčovniach šetrebujú 40-krát menej energie na prací cyklus ako pračky v domácnostiach - v produkcii, údržbe a recyklovaní (taktiež menšia spotreba vody, energie a prací prípravkov). Optimálne by v tomto prípade bolo naprojektovať príťažlivé „centrá starostlivosti o textílie“, alebo multifunkčné servisné centrá, ktoré by spĺňali funkciu verejných práčovní, ktoré sú výhodnejšie ako pračky v domácnostiach. Problémom samozrejme ostáva, že firmy, ktoré predávajú pračky, bežne nevedia alebo nechcú naprojektovať a zriadiť takéto príťažlivé centrá! Vysoko objemové fotokopírovacie zariadenia v spoločnom užívaní sú energeticky a surovinovo efektívnejšie v prepočte na jednu kópiu ako malé zariadenia.

- Multifunkčné výrobky majú podobný efekt. Siemens AG v Nemecku predstavili nové zariadenie, ktoré bolo označené za najmenší fax na svete. A to nielen fax, ale aj tlačiareň, skener a kopírovací stroj. Energetickú spotrebu má takú ako svetelná žiarovka, takže nepotrebuje ani ventilátor. Je to aj lepšie pre vaše zdravie, pretože nevyužíva laserovú technológiu, takže nevzniká ozón ani tónovací prach. A keďže je schopný urobiť to, čo štyri stroje, spotrebuje na stranu len 25 % surovínových zdrojov v porovnaní s „bežným“ zariadením.

- Systémové riešenia sú treťou stratégiou pre vyššiu surovinovú efektívnosť. Väčšina z týchto systémových riešení sú technického charakteru, no tu je aj jedno netechnické: Lufthansa významne zredukovala odpad na svojich domácich letoch tým, že nahradila štedrý teplý a studený bufet pred letom pre svojich cestujúcich jedlom počas letu. Konzumujete, koľko a čo sa vám žiada - niekedy aj nič, alebo len nejakú sladkosť či šalát, pričom sa používajú porcelánové taniere, sklenené poháre a nerezové príbory, ktoré môžu byť umyté a znovu použité.

A posledná rada: Neváhajte byť leniví! Štúdia Agentúry pre ochranu životného prostredia (EPA) o kosení trávnikov jasne dokázala, že ľudia, ktorí odmietajú kosiť trávniky, nie sú leniví, ale ekologicky uvedomelí.

Niekedy je lepšie delegovať problém a nechať najprv osobu, ktorá ho vyrobila, aby si s ním poradila: legislatíva v oblasti spätného odberu veľmi povzbudí výrobcov, ktorých výrobky končia ako rizikový odpad, aby si lepšie ekonomicky premysleli likvidáciu versus predesignovanie výrobku! A zapamätajte si: Ak sa dá odpadu predísť, bude to lepšie a dlhodobo aj lacnejšie riešenie než jeho spracovanie. Takže dbajte na to, aby ste boli medzi najlepšimi s cieľom dať firme alebo štátu konkurenčnú výhodu do budúcnosti.



WALTER R. STAHEL

je medzinárodne uznávaný odborník na oblasť environmentálnych konceptov a v súčasnosti je zakladajúcim riaditeľom Inštitútu dlhej životnosti výrobkov v Ženeve. Pôsobí v rôznych medzinárodných inštitúciách zaoberajúcich sa obchodným managementom a priemyselnými analýzami, a tiež ako intendant nadácie Ulm. Je držiteľom niekoľkých medzinárodných ocenení - 3. ceny za štúdiu The Product-Life Factor v súťaži Mitchel-Prize Houston (USA) a 1. ceny v súťaži German's Future's Society. Napísal sedem kníh, z toho v 90. rokoch vyšli: The Limits to Certainty (spolu s Oriom Giarinim), Commom Utilization Instead of Singular Consuption - a New Relationship with Goods, Long Product Life and Material Recycling.

W. Stahel je pôvodným povoláním architekt, po niekoľkých rokoch pôsobenia v tejto profesii sa začal orientovať na oblasť ekonomických stratégií a technológií udržiavania, obnovy a revitalizácie výrobkov, tovarov a systémov. Ako nezávislý poradca v tejto oblasti pôsobil v mnohých európskych krajinách, USA a v krajinách Stredného a Ďalekého východu. Často je prizývaný do medzinárodných porôt designerských súťaží, kde sa zasadzuje za taký prístup k designu, ktorý zabezpečuje dlhé využívanie výrobku a šetrí prírodné zdroje.

Ako sa tvorí trend

MARIA KORBELOVÁ

Všetci designeri, či už vytvárajú nábytok, kuchyne, spotrebné predmety alebo okuliare, zaoberajú sa súhrou farieb, tvarov a materiálov. Takisto aj textilní designeri. Oni však na rozdiel od iných nevytvárajú bezprostredne hotový výrobok. Ich estetická tvorba zanecháva neomylné stopy v aureole ukončeného, štýlovo originálneho objektu - ich umeleckým rukopisom je poznamenaná celá kolekcia, súbor umožňujúci kreatívne variácie.

Designeri sezónnych kolekcií

Prácu textilných designerov, na rozdiel od ich ostatných kolegov, ktorí pracujú s objektom, podmieňuje sezónnosť a odlišnosť cieľových skupín. Ich estetické návrhy sa zameriavajú na najrozličnejšie oblasti a sú určené pre široký okruh používateľov, môžu to byť povedzme záclony, nábytkové látky, blúzy, plavky alebo posteľná bielizeň. Textilní designeri nenavrhujú za sezónu jednu originálnu vec, ale päťdesiat až sto rôznych druhov textílií, ba zväčša aj viac. Sú tvorcami medziproduktu, no zväčša nenesú zodpovednosť za to, ako sa ich práca v konečnom dôsledku použije pri výrobe spotrebného predmetu.

Na rozdiel od designu objektov, ktorý sa usiluje predovšetkým o estetickú súhru medzi úžitkovou funkciou a formou, v textilnom návrhárstve je prioritou číslo jeden kompozícia farieb. Textília pôsobi v prvom rade svojou farebnosťou, ona vyvoláva dobrú alebo zlú náladu, ona rozohráva pocity, umocňuje emocionálnosť. Textilní designeri majú v tomto tvorivom procese bližšie k maliarstvu ako k tvarovaniu, maliarstvu vďačia aj za to, že sa textilné návrhárstvo vyvinulo na voľný umelecký prejav.

Všimnime si podrobnejšie tento farbotvorný proces: Textilný designer je konfrontovaný s určitými požiadavkami a predstavami, ako je napríklad predstava, že tyrkysová nepristane k olivovozelenej, že nemožno kombinovať vzájomne všetky farby, že existujú isté obľúbené farby a ich kombinácie, ktorých sa mnohí nechcú vzdať. Napriek tomu je známe, že napríklad modrá nie je vždy rovnako modrá, ba dokonca aj ten istý farebný odtieň môže v rozličných materiáloch pôsobiť celkom rozdielne. Červená pohovka môže v jednom materiáli vyzeráť gyčovo a kríklavo, v inom materiáli má zas patinu a je sympatická.

Prímát farby

Textilný designer vo svojom farebnom koncepte hľadá vždy vyváženú súhru medzi originálnou hodnotou farby, jej pôsobením v kontraste, medzi sezónnymi záľubami, medzi harmóniou kvality a výrazu látky s abstraktnou hodnotou farby. Farba má aj svoju tonalitu a symbolický charakter, môže byť vysoká a hlboká, ľahká a ťažká, studená alebo teplá.

Napríklad biela symbolizuje čistotu, pri oranžovej si každý pomyslí na „šokové“ farby plastov, na Beatles a šesťdesiate roky, spája sa s ňou predstava lacnej vumelkovanosti. Čierna dnes už ani nesymbolizuje natoľko smútok, skôr sa stala tradičným symbolom existencializmu, nezlomnej, takmer zospoločenšenej bezrizikovej snahy o individualizmus.

Príklady svedčia o jednom: farba je nositeľom kultúrnych dejín, symboliky aj emocionality. Textilný designer preto uvažuje o farbách, vždy v súvislosti s tvarmi a priestormi, s materiálmi, obrysami a medzi priestormi.



Maria Korbelová

Pochádza z Bratislavy. V roku 1978 odišla do Švajčiarska. Po skončení štúdia módného návrhárstva v Mníchove začala profesionálne pracovať pre Ivesa Saint-Laurenta v Paríži (navrhovala látky a doplnky), rok pôsobila v Miláne pre textilný priemysel a konfekciu ako poradca. Od konca 80. rokov pôsobí vo Frankfurte ako odborná poradkyňa v slobodnom povolaní pre textilné firmy v Nemecku, Belgicku, Portugalsku, Rakúsku a Taliansku (napr. Hoechst, Trevira Studio Int., Akto Enka, UCU alebo výrobcovia hodvábú a zamatú v Krefelde). Poskytovala poradenstvo v oblasti farieb a materiálov, povrchových úprav, výstavných prezentácií firiem, spracúvania podkladov pre masmédiá.

Ako návrhárka sa venuje tvorbe modelov, navrhuje dezény látok, baliacích papierov, bytových textilných doplnkov a darčkových objektov, zaoberá sa aj tvorbou farebných koncepcií pre aplikáciu v priemysle.

Obľúbené farby:

modrá	38%
červená	20%
zelená	12%
čierna	8%
ružová	5%
žltá	5%
biela	3%
fialová	3%
zlatá	2%
hnedá	2%
šedá	1%

Neobľúbené farby:

hnedá	27%
oranžová	11%
fialová	11%
ružová	9%
zelená	9%
šedá	9%
čierna	8%
žltá	6%
zlatá	4%
strieborná	2%
červená	2%

Každá farba je „pekná“, ale každá môže stratiť svoju krásu, ak sa zle skombinuje s inou farbou.

Farbami možno vyjadriť rôzne vlastnosti a charakteristiky:

1. Čistota, sviežosť
2. Aktivita
3. Lacná „umeleckosť“
4. Športovosť - športový vzhľad
5. Hluk
6. Neutrálnosť
7. Kyslosť

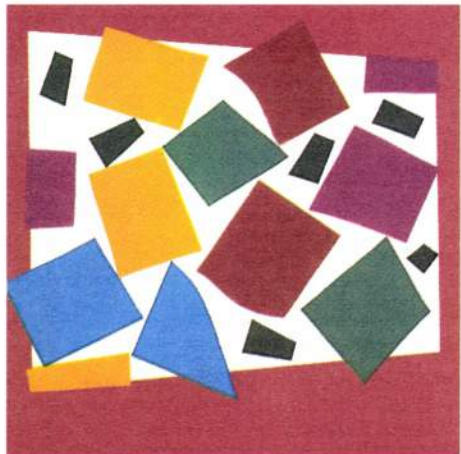
Ak textilný designer chce získať čo možno najväčší vplyv na ďalšie uplatnenie svojich kreácií, musí spolupracovať s takými odvetvami, v ktorých sa uplatňujú jeho návrhy, teda s interiéristami, dekoratérmi a módnymi designermi v odevnej oblasti. Ak chce držať krok s trendmi, musí ich poznať, alebo ešte lepšie, ovplyvňovať ich vlastnou kreativitou.

Ako ovplyvňovať trend

Prvá zásada je, že treba dobre pozorovať trh, sledovať, čo robia kráľi módy, aj to, čo využíva priemyselná výroba a čo sa jej podarí uplatniť na trhu. V tejto inštitucionalizovanej oblasti, kde treba vyslediť trendy, neexistuje neobmedzený vládca, panuje tu systém dávajúcich a prijímajúcich. Množstvo odborných publikácií, štýlových kancelárií a agentúr sleduje a vyhodnocuje trendy v najdôležitejších metropolách, ako je Miláno, Paríž alebo Londýn, ktoré udávajú smer. Okrem tohto inštitucionálneho rámca však pôsobia na trendy aj celkom všeobecné kultúrne vplyvy. Aby teda designer mohol trend predvídať, vytušiť a vycítiť ho, navštevuje výstavy, všima si knižný trh, zaujíma sa o architektúru a filmy, veľmi dôležité môžu byť aj televízne relácie, v ktorých vystupujú



3



4



5

populárne osobnosti, všeobecne ovplyvňujú trend aj politické, a dnes najmä ekologické názory.

Z tejto kultúrnej pôdy čerpá designer, na základe všetkých týchto prvkov vytvára textilný návrh. Ale musí to robiť s veľkým predstihom, pretože neraz trvá aj dva roky, kým v pradiarňach, tkáčovniach a farbiarňach materiál vyrobia a kým napokon výrobcovia nábytku a konfekcie spracujú nové textilie na hotové výrobky. V rozličných oblastiach textilnej branže majú trendy nerovnako dlhé trvanie.

Najkratšiu životnosť majú v odevnej tvorbe, a predsa aj tu musí textilný designer presadiť budúci trend s dvojročným predstihom. Pritom aj táto tvorba vyžaduje omnoho viac uvažovania, než by sa zdalo pri pohľade na zmeny módy, ktoré navonok môžu pôsobiť povedzme aj povrchné. Keď bolo napríklad daždivé leto, odrazí sa to aj na ladení budúcoročnej módy: materiály sú koncipované viac na chladné počasie, vyznačujú sa teplou harmóniou farby a látky a napríklad rukávy môžu byť dlhšie ako predtým.

Skúsenosti 20. storočia a ...

Napriek týmto ďalekosiahlym kultúrnym, materiál- nym a estetickým činiteľom, ktoré ovplyvňujú tvorivý proces, textilný design, podobne ako aj iné tvorivé oblasti, sa nevyznačuje špecifickým štýlom, v nezasvätenom pozorovateli vyvoláva dojem rovnostárskej všeobecnosti. Možno to pripísať tomu, že od skončenia druhej svetovej vojny žijeme v dobe bez veľkých epochálnych štýlov, ako boli napríklad secesia, funkcionalizmus Bauhausu alebo ruský stalinistický štýl. Dnes žijeme v dobe, v ktorej sa prekonané štýly striedajú, existujú súbežne a retrospektívne sa vracajú. Už sotva platí, že na najrozličnejších miestach zemegule majú rozdielny názor na to, čo je pekné. Vďaka tomu, že sieť médií opriadla celú našu planétu, zjednotil sa v celosvetovom meradle aj vkus. Nemusím už cestovať do New Yorku, aby som mohla nakúpiť u Tiffanyho, a hamburger v McDonalde robia všade podľa toho istého receptu.

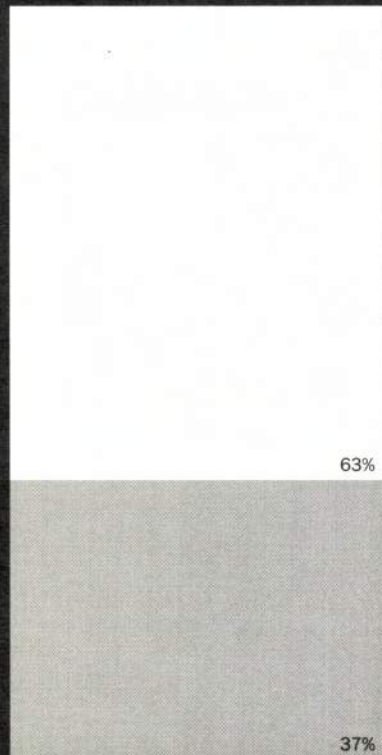
... perspektívy 21. storočia

Kultúrne prepojenia opriadli celý svet a zmenšili ho, no ľuďom paradoxne hrozí, že stratia zmysel pre vnímanie celku. Ustavične sme v pohybe a ženieme sa za čímsi novým, napriek tomu však máme pocit, že sme už všetko zažili. Prežívame dobu prelomu, fin de siècle. Dnes panuje podobná prelomová nálada ako pred sto rokmi, pričom všeobecné povedomie súčasne zaznamenáva ozajstné zmeny a vývin. Vieme, že prírodné zdroje Zeme nie sú nevyčerateľné, a čoraz vážnejšie si uvedomujeme, že nemôžeme už ničím plyvať. Postupne sa učíme väčšej úcte voči iným, či už ide o človeka, zviera alebo prírodu. Právo na sebaurčenie, ktoré sa postupne presadzuje, počínajúc emancipáciou žien, vnáša do spoločnosti viac plurality a tolerancie.

Pluralita a tolerancia bola vždy živnou pôdou pre tvorivosť. Ľudia, ktorí majú väčšiu istotu seberealizácie, nenaháňajú sa už za rýchlym a lacným konzumom. Výrazne sa stupňuje ich zmysel pre kvalitu, túžia po citovom bohatstve a osвете. Už nie je na prvom mieste potreba nejaký výrobok vlastniť, dôležité je, aké miesto zastáva v ich živote, ako zapadne do ich vlastnej makrokultúry. Moderný človek 21. storočia má snahu i skúsenosť, ktorá mu umožňuje uvedomelo a aktívne formovať podmienky svojho života. Odhodlanosť tvoriť sa bude rozširovať na všetky oblasti života a ďalej až do globálnych štruktúr:

„Dvadsiate storočie bolo storočím umenia. Dvadsiate prvé storočie sa môže stať storočím designu.“

(filozof Wolfgang Iser)



63%

37%

6



50%

50%

7

Farba určuje proporcie, je súčasťou strihu. Sivé pružky oživujú farebný úplet. Asketicky uzavretý tvar zdynamizuje farebná klop kabáta a hladkú plochu šiat oživí drapéria.

Kontrast

Farba vyvoláva nálady, príjemné i nepríjemné pocity, zmäkčuje i zvýrazňuje ostrosť



Kontrast

konst ónia

kontúr, modeluje tvary, vytvára ilúziu, dynamizuje proporcie.

Júlia Kunovská

1949 narodila sa v Košiciach
1967-1974 študovala na SVŠT v Bratislave
(architektúra)

1974-1984 pôsobila ako výtvarníčka
vo Výskumnom a vývojovom ústave drevárskeho
a nábytkárskeho priemyslu

Vo svojej designerskej tvorbe sa usiluje
o koordinovaný štýl interiéru, od designu
nábytku, cez stolovacie predmety
až po úžitkový textil.

V posledných rokoch sa venuje aj
výtvarnému riešeniu výstav a tvorbe
pre Galériu X v Bratislave.

Júlia Kunovská

Born in 1949 in Košice.
Studied at the Slovak Technical
University in Bratislava.

1974-1984 art designer at Výskumný
a vývojový ústav drevárskeho
a nábytkárskeho priemyslu (Research
and advance Design Institute of wood
and Furniture Industries) in
Bratislava.

In her work as art designer Júlia
Kunovská aims at a coordinated style
of the interior, her scope being very
broad, from the design of furniture
and articles of everyday use to
applied textiles.

In recent years she has also worked
on art realizations of exhibitions as
well for the Gallery X in Bratislava.

Návrhy: Júlia Kunovská
Realizácia: Štúdio VB
Foto: Jena Šimková



Nové smery v počítačovej podpore designu

SYMPÓZIUM

V novembri 1993 sa stretli designeri a konštruktéri rôznych priemyselných podnikov aj súkromných spoločností, študenti i pedagógovia na pôde Vysokej školy výtvarných umení na sympóziu nazvanom **Počítač ako prostriedok integrovaného vývoja výrobkov**. Usporiadatelia sympózia – spoločnosť entro, Slovenské design centrum, Ministerstvo hospodárstva a VŠVU – poskytli účastníkom možnosť zoznámiť sa s najnovšími smermi počítačovej podpory integrovaného vývoja výrobkov. Systém GMS Graftec predviedol rakúsky odborník Boris Erdeljac a fínski designeri Max de Brun a Matti Hyppönen, držiteľ fínskej ceny za design, predstavil po prvýkrát na Slovensku fínsky systém DeskArtes. Jeho osobitosťou v porovnaní s inými systémami je skutočnosť, že na jeho vývine sa podieľali sami designeri, a tak neobyčajne vyhovuje ich pracovným návykom a tvorivým postupom.

Prečo sa spoločnosť s r. o. **entro** rozhodla sprostredkovať našim designerom a konštruktérom systém DeskArtes, hovorí Ing. **Luboš Grék, CSc.**:

Naše skúsenosti z realizácie systémov CAD a CAD/CAM na Slovensku ukázali, že čoraz väčšmi rastie význam úloh, ktorých riešenie nie je v silách týchto systémov: sú dostatočne výkonné v oblasti konštrukcie, analýz a technológie, ale nezodpovedajú potrebám priemyselného designu. Zobrazenia návrhov výrobkov nie sú realistické a sú nepoužiteľné v bežnej marketingovej praxi, neumožňujú vykonať rýchle zmeny v konštrukcii výrobkov a zhodnotiť očakávaný vplyv zmien na vzhľad výrobku, neumožňujú jednoznačnú komunikáciu medzi výrobcom a zákazníkom o výrobku už počas vývojových etáp.

Systém, ktorý by dokázal riešiť aj takéto úlohy, sme našli v krajine preslávenej svojím designom – vo fínskej spoločnosti DeskArtes. Po dôkladnom otestovaní sme sa rozhodli, že počítačový systém podpory priemyselného designu DeskArtes umožníme používať aj designerom na Slovensku a v Čechách. Po podpise distribútorskej zmluvy sme sa zároveň stali prvou firmou na Slovensku, ktorá dodáva ucelené integrované riešenia CAID (DeskArtes) a systémy CAD/CAM (Graftec).

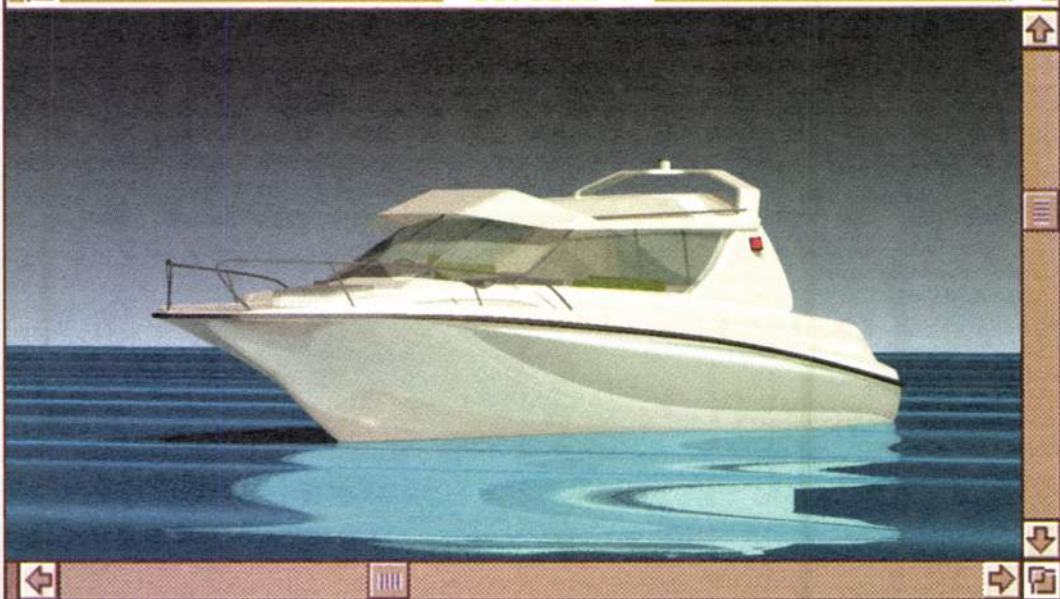
Splnilo sympóziu vaše očakávanie?

Veľmi nás potešilo, že naše predpoklady boli správne a oficiálna premiéra programu DeskArtes na tomto sympóziu sa stretla s mimoriadnym záujmom účastníkov. Veľmi jednoduchý návrh výrokov, neuveriteľná rýchlosť zvládnutia práce so systémom, výstupy skoro nerozoznateľné od skutočnosti, prepojenosť práce designera a konštruktéra – to sú vlastnosti, s ktorými sa designeri predtým nestretli u žiadneho systému.

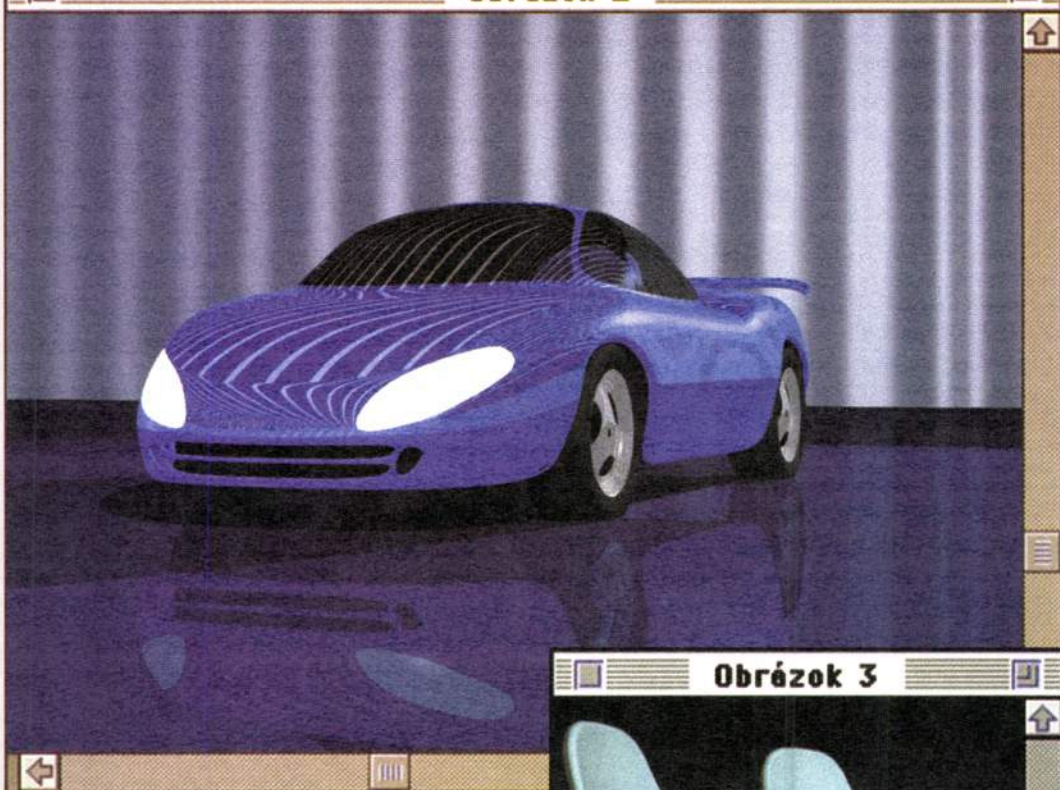
A čo po sympóziu?

Začínáme pripravovať počítačové praco-

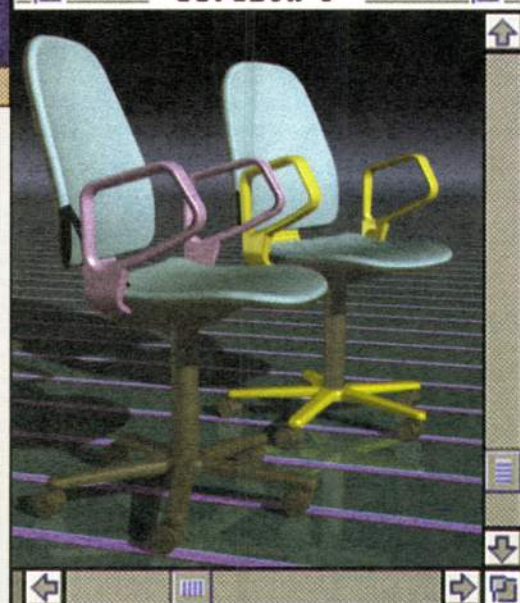
Obrázok 1



Obrázok 2



Obrázok 3



SYMPÓZIUM

visko na VŠVU, na ktorom sa talentovaný designerský dorast naučí pracovať metódami, aké sa už ujali v zahraničí. Predpokladáme, že služby tohto pracoviska budú môcť využiť designeri i podniky z celého Slovenska. Budeme radi, ak riešenia, ktoré ponúkame, pomôžu slovenským výrobkom presadiť sa aj na zahraničných trhoch.

Fotografie myšlienok

V polovici osemdesiatych rokov sa na Technickej univerzite v Helsinkách začal výskum, ktorý priniesol fínskym designeroch softver mimoriadne vhodný pre ich prácu. Postupne si získal aj medzinárodné uznanie a začali ho exportovať do celého sveta.

POZADIE

V roku 1985 získali fínski designeri prvé skúsenosti z konštruovania pomocou počítača (Computer Aided Design - CAD). Programy boli vyvinuté zväčša pre strojárstvo a ich možnosti trojrozmerného modelovania neboli pre designerské práce práve najvhodnejšie. Najčastejšie sa používal AutoCad, a to na prípravu výkresov. Ten však v žiadnom smere nepodporoval designerskú tvorivosť. Existovali aj náročnejšie programy, spomedzi ktorých k najlepším patrili Intergraph so znakmi 3D. Avšak jedna vec bránila tomu, aby sa stal všeobecne používaným - jeho cena.

Čím častejšie sa využívali systémy počítačom podporovaného konštruovania, tým väčší rásť záujem niektorých firiem nájsť čo možno najvhodnejší softverový balík na designerské účely. Jednou z takýchto bola aj spoločnosť na výrobu keramiky Arabia, ktorá začala spoluprácu na projekte 3D CAD, iniciovanom na Technickej univerzite v Helsinkách. Výskumná práca, ktorá sa nerobila na nijakú konkrétnu objednávku, sa teraz začala rozvíjať s presným zámerom - vytvoriť nový nástroj pre designerov. Tento projekt si stanovil nasledujúce ciele :

- program musí byť jednoducho použiteľný,
- užívateľ musí pomocou neho bez akýchkoľvek obmedzení byť schopný rýchlo vytvoriť blikavé povrchy,
- musí byť schopný využívať bázy dát vytvárané systémami počítačom podporovanej výroby (Computer Aided Manufacturing - CAM),
- musí umožňovať čo najrealistickejšiu vizualizáciu povrchov.

V roku 1987 bol vyvinutý prototyp a firma Arabia začala s testovaním. Veľmi skoro sa ukázalo, že stanovené ciele sa podarilo veľmi dobre splniť. Ďalej sa ukázalo, že nové designerské postupy umožňujú znížiť celkový čas potrebný na návrh výrobku až na jednu tretinu, a to vďaka tomu, že náčrt môže byť využitý pri ďalšom vývoji bez toho, aby bolo potrebné ručne vyrábať prototyp. Prototyp bol teraz nahradený počítačovou vizualizáciou výrobku. Vizualizácie boli natoľko realistické, že zákazníci keramickej fabriky boli presvedčení, že sa pozerajú na fotografie prototypov. A tak sa rôzne stupne výroby pomocou počítačovej metódy zvládali oveľa rýchlejšie ako predtým.

Fotografie myšlienok

SPOLUPRÁCA DESIGNERSKÝCH FIRIEM NA VÝSKUMNOM PROJEKTE

Správy o novom softverovom projekte sa rýchlo rozšírili. Ja sám som sa s výsledkami práce tohto tímu, vedeného Charlesom Woodwardom, oboznámil v roku 1986. Už vtedy bolo jasné, že nový systém 3D CAD je lepší než všetky ostatné komerčné návrharské programy. Začal som s ním pracovať, aby som si ho otestoval a neskôr ho mohol používať pri práci v mojej designerskej firme. Avšak program bol priveľmi zameraný na priemyselný keramický design a nebolo finančných prostriedkov na nové predefinovanie cieľov. Ďalšie financie na rozšírenie projektu sa hľadali medzi fínskymi designerskými firmami. Na jeseň 1989 sa za tento projekt postavilo už 15 fínskych designerských firiem. Práca na tomto projekte pokračovala na Technickej univerzite s ďalšou finančnou podporou.

Výsledkom tohto projektu bolo, že začiatkom roku 1990 nainštalovali na pracovné stanice Tektronix týchto firiem nové programy. Zároveň bola založená nová firma - DeskArtes, zameraná na komerčnú distribúciu a ďalší rozvoj tohto softveru, ktorý dostal rovnaký názov DeskArtes.

Od začiatku komerčného uplatňovania tohto softveru existuje úzka spolupráca medzi tými, ktorí ho vyvinuli, a designermi. Vďaka tomu bolo možné ďalej rozširovať a vylepšovať možnosti jeho využitia v oblasti designu a zároveň zvyšovať možnosti jeho komerčného uplatnenia.

Do konca roku 1993 sa tento program použil v mnohých rôznych oblastiach: design elektronických výrobkov, design nemocničného vybavenia, design dopravných prostriedkov a pracovných strojov, design výrobkov z plastov, design lodí, design fitnessových a športových potrieb, design telekomunikačného vybavenia, design balenia kozmetických výrobkov, design keramiky a skla.

Po uvedení systému DeskArtes na fínsky trh sa licencie softveru predali do mnohých krajín vrátane Nemecka, Anglicka, USA, Japonska, Maďarska, Ruska a Švédska. K najznámejším referenciám patria Daimler-Benz, Fujizu, Lurssen (jachty), Denby Potteries, Wedgwood (keramika) a Pearson design.

Fotografie myšlienok

ČÍM JE SYSTÉM CAD MIMORIADNY

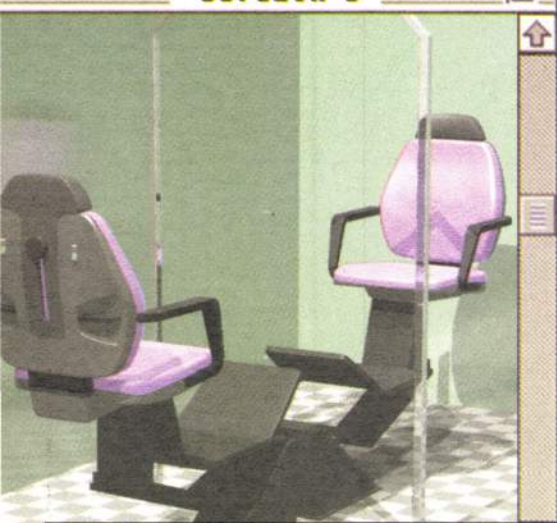
Čo spôsobilo, že designeri odhodili farebné kriedy a fixky do koša a začali namiesto toho používať myš, s ktorou človek vlastne nedokáže poriadne napísať ani len vlastné meno? Prvé stimuly boli pravdepodobne veľmi nejasné, možno to bol záujem o techniku, alebo jednoducho túžba dosiahnuť v mechanickej práci nejakú zmenu. Teraz, keď už máme za sebou niekoľkoročné skúsenosti s používaním programu DeskArtes v rôznych oblastiach, môžeme bez problémov konkrétne poukázať na jeho jednoznačné výhody.

Obrázok 4



1. - 2. Návrhy na dopravné prostriedky (autá a lode) boli jednou z prvých oblastí využitia systému.
3. Stoličky.
4. Spôsob vizualizácie pomocou ray-tracingu umožnil získať presvedčivé zobrazenie modelov výrobkov zo skla a priehľadných materiálov. Sklárski designeri sa stali významnou skupinou užívateľov systému DeskArtes.

Obrázok 5



Fotografie myšlienok

RÝCHLOSŤ VIZUALIZÁCIE

Nakresliť dobré zobrazenie designerského návrhu pomocou ceruziek môže trvať celé dni. Práca sa delí na niekoľko stupňov. Naprv sa nakreslí obraz v perspektíve pomocou perspektívnych sietí. Potom sa tento náčrt rozdelí do niekoľkých farebných plôch, ktoré sa jednotlivo rozpracujú. Napokon sa pomocou pier a farebných vyťahovačiek náčrt skompletizuje.

Pritom sa používajú nepríjemné chemikálie, ako jedovaté farebné prášky, sprejové lepidlá a fixatíva. Po niekoľkých dňoch takejto práce získa designer jeden náčrt nového nápadu. Ak potrebuje náčrt z iného pohľadu, musí začať odznovu.

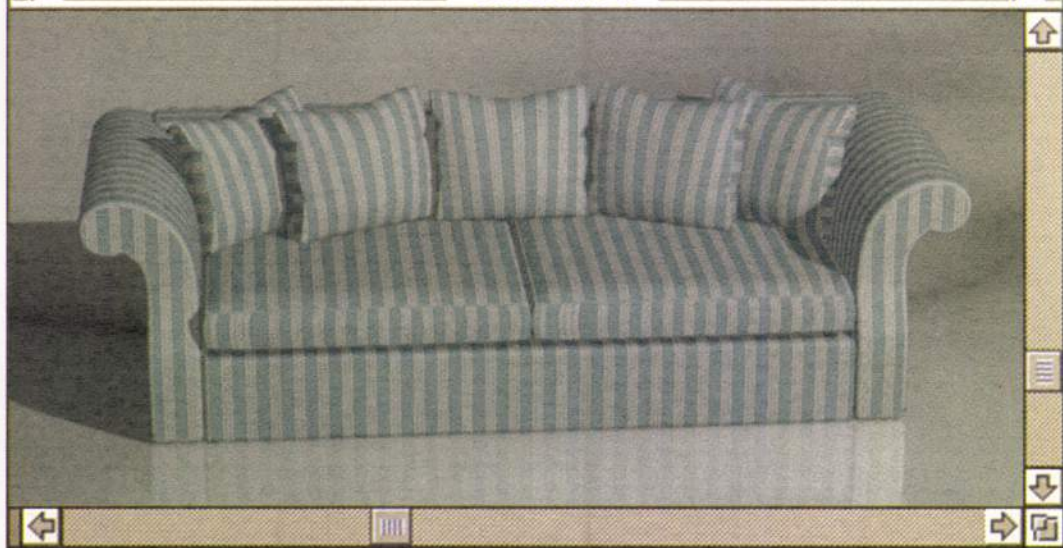
A tu veľmi ľahko pochopíme, prečo je počítačová vizualizácia o toľko lepšia než starý systém práce. Stačí, ak máme jeden povrchový model výrobku. Potom už môžeme zhotovovať nekonečné množstvá obrázkov modelu, stačí definovať uhly pohľadu a parametre okolia. Na vytvorenie povrchového modelu potrebujeme niekoľko minút až niekoľko hodín, záleží na tom, o aký zložitý výrobok pôjde. Čas, za ktorý sme predtým stihli nakresliť jediný obrázok, nám teraz stačí na vizualizáciu nápadu v rôznych pohľadoch alebo na náčrt niekoľkých alternatív.

Fotografie myšlienok

KVALITNÁ VIZUALIZÁCIA

Schopnosť designerov správne zviditeľniť svoje predstavy je veľmi rôzna. Čiastočne súvisí s ich vrodennými schopnosťami. Niektorí designeri vedú vynikajúco kresliť, iní na tom musia ťažko pracovať. Možnosti designera predať svoje nápady vo veľkej miere závisia od toho, ako ich dokáže zviditeľniť. Vizualizácia pomocou počítača dáva rovnaké možnosti pre všetkých. Ak viete, čo chcete vizualizovať, pomocou počítača sa vám to vždy vynikajúco podarí.

Obrázok 6



Obrázok 7



5. Štúdia kadernického salóna.

6. DeskArtes umožňuje definovať rôzne typy povrchových textúr, napr. poťahových látok, čo ho predurčuje na použitie pri navrhovaní nábytku.

7. Drobné úžitkové predmety.

8. Terminál na monitorovanie výrobných procesov.

9. Zariadenie interiéru.

10. Zubárske kreslo - jedna z prvých prác pomocou systému DeskArtes, za ktorú dostal Matti Hyppönen Fínsku cenu za design. Tento výsledok presvedčil o nutnosti využívať nové metódy práce.

Fotografie myšlienok

NÁČRTY MOŽNO ĽAHKO AKTUALIZOVAŤ

Pre prácu designera je typické, že aj počas realizácie nápadu treba ešte urobiť nejaké zmeny. Vtedy sa pôvodný model poľahky vyhľadá v archíve a urobia sa potrebné zmeny. Systém sa už potom o ostatné postará a o niekoľko hodín môžeme mať v rukách novú vizualizáciu nápadu, priam nerozoznateľnú od fotografie.

VYUŽÍVANIE KNIŽNIČNÝCH KOMPONENTOV

Designer pracujúci v určitej špecifickej oblasti využíva vo svojej práci hotové komponenty alebo čiastkové celky, ktoré sa používajú v rôznych častiach príbuzných výrobkov. Ak sa raz vypracuje povrchový model, potom si možno časti, ktoré už boli vytvorené, vyvolať z knižnice a pripojiť ich k modelu. Súčasťou knižníc môžu byť rôzne materiály, ako kovy, plasty, sklo, keramika, kameň alebo špeciálne farby. Využívaním týchto komponentov sa šetrí čas.

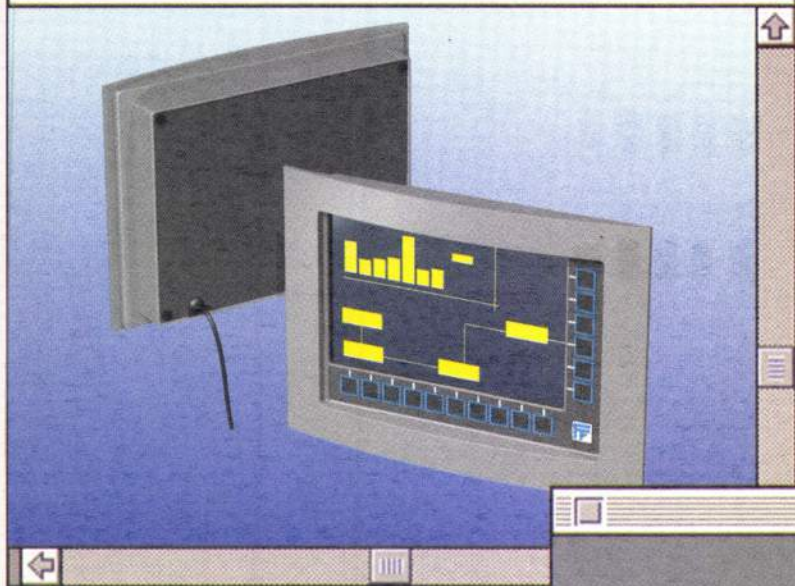
NOVÉ METÓDY RÝCHLEJ VÝROBY PROTOTYPOV (Rapid Prototyping)

Fotorealistický obraz výrobku ešte vždy nie je zárukou, že zrealizovaný návrh bude aj fungovať. Preto je potrebný aj skutočný model. Predtým si tieto modely obyčajne vyrábala designer sám, ručne, z rôznych plastických materiálov. Keď sa natreli a zariadili, vyzerali veľmi realisticky, lenže ich výroba bola drahá a náročná na čas. Nová metóda rýchlej výroby prototypov umožňuje veľké úspory. Model sa dá vyrobiť pomocou počítača. Stačí, ak máme k dispozícii povrchový model výrobku, čo pre designera vybaveného trojrozmerným 3D systémom nie je žiaden problém. Tento model sa pošle do firmy poskytujúcej služby rýchlej výroby prototypov. O niekoľko dní môžeme mať výrobok v rukách. Samozrejme, bude treba na ňom ešte porobiť nejaké úpravy, dofarbiť ho a pod., ale vcelku možno povedať, že takýmto spôsobom sme sa k prototypu prepracovali oveľa rýchlejšie a za omnoho rozumnejšiu cenu.

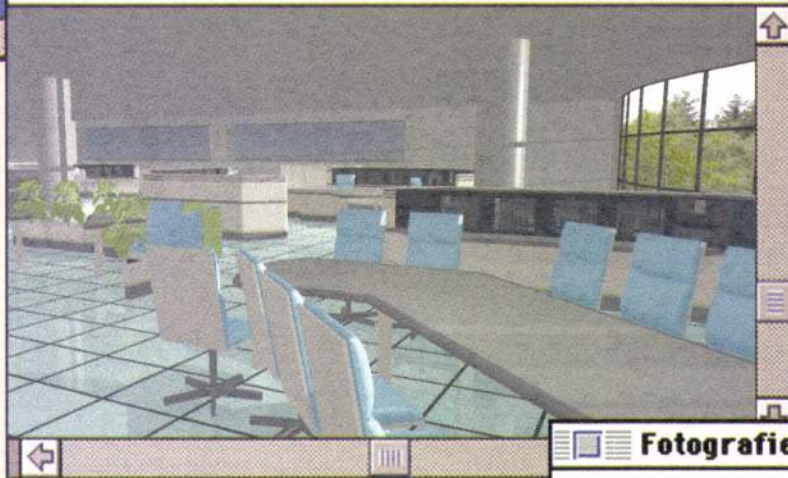
PREPOJENIE S CAD/CAM SYSTÉMAMI

Je veľkou výhodou, ak firma, ktorá výrobok vyrába, je tiež vybavená systémami CAD/CAM. Ak možno bázu dát vytvorenú v súvislosti s prípravou náčrtov využiť aj priamo v továrni, kde sa výrobok má vyrábať, ušetrí sa tým značné množstvo času. V praxi sa povrchové modely musia trochu meniť, prispôbovať sa tomu, na akých strojoch a akými nástrojmi sa výrobok bude vyrábať, avšak všetky časti výrobku, ktoré už raz boli navrhnuté, existujú, a tak sa táto práca nemusí robiť odznovu. Ak sa použije výroba pomocou systémov CAD/CAM, netreba robiť nijaké technické výkresy, ktoré sa vždy predtým museli výrobcovi predkladať pri prezentácii výrobku.

Obrázok 8



Obrázok 9



Obrázok 10



Fotografie myšlienok

JE CAD/CAM VHODNÝ LEN PRE VÝROBOV ZLOŽITÝCH VÝROBKOV?

Ako funguje CAD/CAM, keď má zákazník výrobnú dielňu? Neexistujú všeobecné počítačové metódy na podporu ohýbania a zvarovania valcovaných plechov. Ešte vždy sú potrebné dvojrozmerné technické výkresy. Modelovanie oceľových konštrukcií len na to, aby sme mohli predložiť prezentačné výkresy, môže síce pôsobiť odradzujúco, no nedá sa nič robiť, v každom prípade je to potrebné. Systém CAD/CAM možno však využívať vo veľmi mnohých oblastiach. Jednou z najnovších vymožeností je návrh diagramov rezania konštrukcií z jemného plechu na základe povrchového modelu.

Fotografie myšlienok

KRITICKÉ NÁZORY

Vďaka uvedeným vlastnostiam, ktoré prispievajú k zvyšovaniu efektívnosti práce, majú užívatelia systému DeskArtes veľmi dobré skúsenosti. Samozrejme, existujú aj kritické výhrady voči CAID systémom. Je dôležité poznať ich, môžu prispieť k ich ďalšiemu vylepšovaniu. Preto uvádzam aj niektoré problémové oblasti vyskytujúce sa v súvislosti s návrhom výrobkov pomocou CAID systémov, čím by som chcel stimulovať ich ďalší rozvoj.

OVLÁDA SYSTÉM DESIGNERA?

Všetkým tým, ktorí pracujú so systémami 3D modelovania, sú známe prípady, keď definovanie povrchu v systéme spôsobuje veľké problémy, alebo takmer nie je možné. Takáto situácia často súvisí s povrchom, ktorý má charakteristické znaky rôzneho typu, tvoriace jeden povrch ako celok. Problém spočíva v tom, že pre užívateľa je ťažké vložiť správne množstvo vstupných údajov tak, aby ich systém dokázal interpretovať rovnakým spôsobom, ako si to užívateľ predstavoval. Často sa stáva, že vstupov je priveľa, alebo sú protirečivé, a potom výsledok nezodpovedá predstave, ktorú mal designer.

Tvorcovia systému DeskArtes sa pokúsili vyriešiť tento problém pomocou operácií medzi povrchmi (zaobľovanie povrchov kruhové, voľné, alebo s rôznym polomerom). Avšak aj tieto metódy sú obmedzené a designer sa musí vyvarovať prílišnej komplikovanosti. Niekedy sa však vyskytnú situácie, keď počítač ovláda užívateľa. Na druhej strane však je dobre známa skutočnosť, že technologické obmedzenia odjakživa obmedzovali riešenia navrhované designermi.

Fotografie myšlienok

POČÍTAČOVOU VIZUALIZÁCIOU ZANIKÁ TRADÍCIA RUČNE KRESLENÝCH SKÍC

Napriek tomu, že dnes sa počítačová vizualizácia bežne používa, všetky designerské školy ešte stále vyučujú tradičné metódy kreslenia výkresov. To je, samozrejme, dobre, udržuje sa tak tradícia. Je však dosť pravdepodobné, že informačná technológia nahradí ručné kreslenie aj v designerskom štúdiu. Bude to znamenať úplný zánik tohto starého remesla? Nesmieme zabudnúť, že kreslenie nie je len technický úkon, ale že je to aj tvorivá práca. Ako sa človek naučí takúto zručnosť? A kde sa prejaví ručná práca? Tým chcem poukázať na to, že je to práve umelecké nadanie, ktorým sa odlišuje práca dvoch skúsených designerov. Možno v počítačových náčrtoch rozoznať štýl designera?

Rozdiely určite budú existovať aj po zavedení počítačov. Napriek tomu, že vizualizácie pomocou svetelného lúča (ray tracing pictures) sa vyznačujú vysokou kvalitou, výsledok je do istej miery umelý. Možno by bolo dobre, keby sa k programom pridali funkcie, pomocou ktorých by sa obrázok dal upraviť tak, akoby bol naskicovaný rukou. Takého metódy bude však treba ešte vyvinúť. Všetky metódy majú svoje výhody i nevýhody.

Ja sám som sa zoznámil s programom DeskArtes už dávnejšie, no trvalo mi dosť dlho, kým som ho začal používať. Definitívne som sa rozhodol koncom roka 1989 a odvtedy som farebné kriedy nezobral do ruky.

Mimochodom, *nedávajte deťom do rúk farebné kriedy - sú jedovaté.*

Fotografie myšlienok

AKO DESKARTES PRACUJE

Softver DeskArtes bol vypracovaný pre operačný systém UNIX. Inštalovaný môže byť buď na pracovných staniciach, osobných počítačoch alebo na počítačoch MACINTOSH, vybavených operačným systémom UNIX. Počítač musí mať dostatočne veľkú operačnú pamäť (minimálne 16 MB), pevný disk musí mať tiež primeranú kapacitu 400 až 600 MB. Postačuje, ak monitor podporuje 8-bitovú farbu, pokiaľ je rozlíšenie dostatočné (minimálne 860 x 1024 pix).

UŽÍVATEĽSKÉ ROZHRAŇIE

Užívateľské rozhranie systému DeskArtes je založené na OFS-Motif. Ako pracovná plocha slúži prakticky celá obrazovka. Hlavné i pomocné menu možno podľa potreby vyvolávať a umiestňovať na ľubovoľnom mieste na obrazovke. Skúsený užívateľ má možnosť využívať mnoho skrátených príkazov, pomocou ktorých sa program dá veľmi šikovne využívať aj bez menu. Menu má dvojúrovňovú štruktúru, čo umožňuje začiatníčkovi rýchlo sa naučiť, ako používať menu a kde nájsť hľadané funkcie.

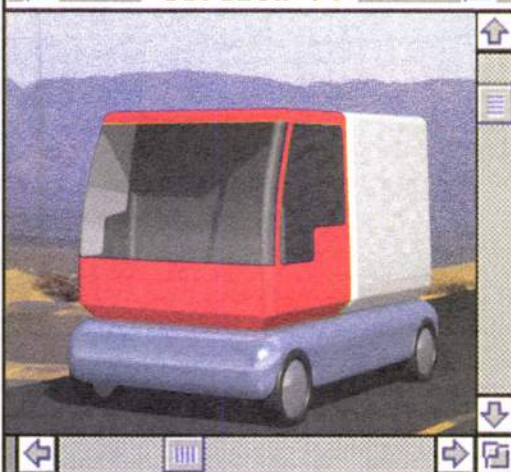
MODELOVANIE POVRCHOV

V programe DeskArtes je vytváranie povrchov založené na vytváraní a editácii dvojdimenzionálnych (2D) kriviek. Týmto krivkami možno povrch vytvoriť posúvaním (revolution), vytláčaním (extrusion) alebo „navliekaním“ (skinning). Ak tvar povrchu nevyhovuje, môže sa designer vrátiť k úrovni krivky, urobiť tam potrebné zmeny a opäť vytvoriť povrch. S povrchom možno tiež manipulovať, a to buď pomocou bodov na povrchu, alebo na povrchovej sieti.

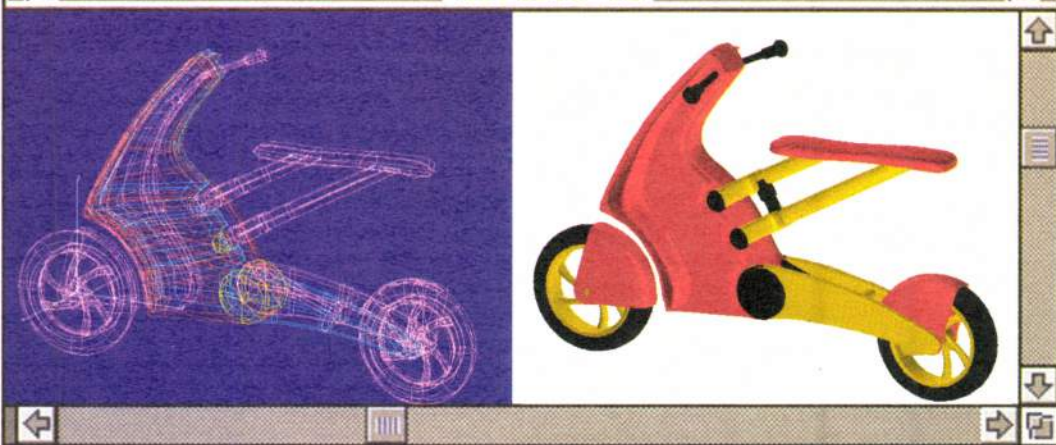
ZAOLBOVANIE PRECHODOV MEDZI POVRCHMI (ROLLING BALL BLENDS AND SURFACE INTERSECTIONS)

Najjednoduchší spôsob, ako skonstruovať komplikované povrchy, je skombinovať jednoduchšie povrchy. Program DeskArtes obsahuje ako funkcie prierezy medzi povrchmi, tak aj zaobľovanie prierezových zón. Prierezová funkcia umožňuje vytvoriť prierezy niekoľkých prelínajúcich sa povrchov. Vyhodnotenie prierezy sa uskutočňuje interaktívne - užívateľ si vyberie, ktoré čiastkové prierezy budú zahrnuté do konečného prierezu. Na zaobľovanie povrchov sa používa kruhové zaobľovanie, ako aj fazetovanie i všetky spôsoby medzi týmito dvoma. Momentálne sa pracuje na vypracovaní metódy voľného zaobľovania a zaobľovania s ľubovoľným polomerom.

Obrázok 11



Obrázok 12



Fotografie myšlienok

POSÚVANIE POVRCHU (SURFACE REVOLUTION)

Na posúvanie povrchu potrebujeme dve krivky - projekčnú a prierezovú. Prierezová sa používa ako základňa-stopka, po ktorej sa posúva projekčná krivka. Prierez nemusí byť len kruhový, môže to byť aj akákoľvek iná uzavretá alebo otvorená krivka. V takomto prípade môžeme vymodelovať aj zložitejšie formy povrchov.

VYTĽÁČANIE (SURFACE EXTRUSION)

Počiatočnými údajmi na vytvorenie povrchu vytláčaním sú: uzavretá alebo otvorená krivka, definovaná na niektorej projekčnej ploche, hĺbka vytláčania a stred extrakcie na uvedenej projekčnej ploche.

SKINNING

Skinning je univerzálnejší spôsob vytvárania povrchov. V základnom prípade sa jedna alebo niekoľko prierezových kriviek a obyčajne dve projekčné krivky definujú na niektorej projekčnej ploche (x, y, z). Zadané tvary prierezy sa transformujú medzi dvojicami bodov na projekčných krivkách. V prípade potreby možno použiť a editovať aj projekčné krivky definované na inej projekčnej ploche. V takom prípade nový povrch sleduje tvar definovaný na oboch projekčných plochách.

Fotografie myšlienok

PROGRAM PREDBEŽNÉHO RÝCHLEHO ZOBRAZOVANIA VYTIENOVANÝCH POVRCHOV

Tento program bol vyvinutý tak, aby sa používal spolu s modelovaním. Jeho pomocou sa pomerne rýchlo a jednoducho dá predpovedať kvalita a správnosť povrchu, ktorý sa dá prezrieť z najrôznejších uhlov pohľadu. Na výkonných grafických staniciach sa dá povrchom otáčať v reálnom čase. Táto funkcia neumožňuje zobraziť všetky fyzické znaky povrchu, ako napríklad priehľadnosť.

Jednoduchosť práce so systémom DeskArtes potvrdili aj účastníci sympózia. Na obr. 11. - 12. sú výsledky niekoľkohodinovej práce študentov VŠVU, ktorí sa len začali zoznamovať so systémom.

11. Michal Kačmár: Komunálny elektromobil.

12. Peter Balko: Skúter.

13. - 14. Zobrazenie procesu stvárnenia designerskej myšlienky od skice až po fotograficky presnú vizualizáciu výrobku.

Všetky obrázky sú vymodelované a vizualizované pomocou systému DeskArtes. Pochádzajú z archívov firiem Form Center, Helsinki, Muodonuoksi Helsinki, entro, Bratislava.

Fotografie myšlienok

PROGRAM EXTRACE - ZOBRAZOVANIE SVETELNÝM LÚČOM (RAY TRACING)

Program Extrace slúži na vizualizáciu konečnej podoby výrobku. Jeho úlohou je vytvoriť úplne realistickú vizualizáciu výrobku v reálnom prostredí. Skôr než program spustíme, treba definovať údaje o povrchu - farbu, stupeň lesklosti, priehľadnosť a materiály, z ktorých je vytvorený. Potom môžeme začať s predbežným zobrazovaním na obrazovke, aby sa zvolili parametre prostredia, ako je napr. perspektíva, hlavné obrysy a umiestnenie zdrojov svetla. Výpočet finálneho obrázku sa deje na pozadí a kým ho designer dostane kompletný do ruky, môže už pracovať nad novým modelom.

Fotografie myšlienok

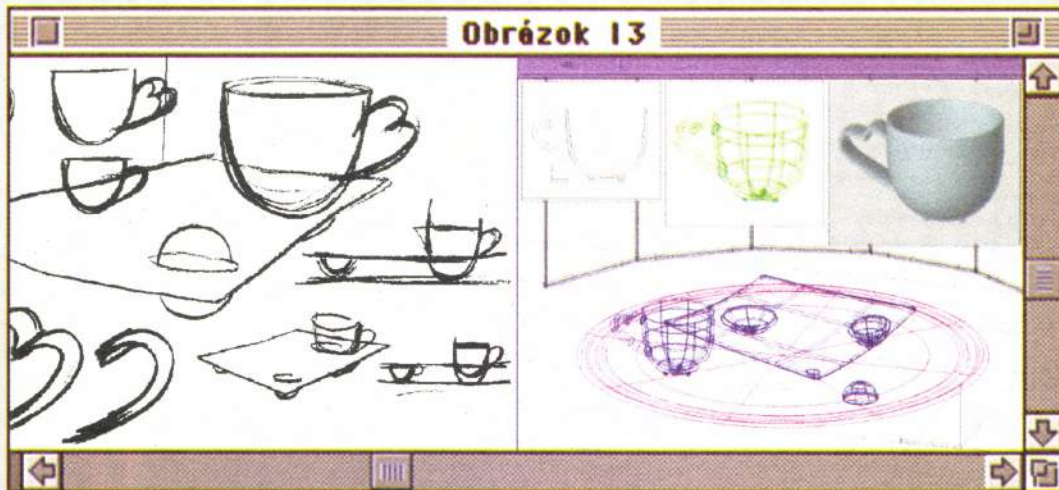
VÝMENA A PRENOS DÁT

Prenos dát medzi jednotlivými programami zabezpečuje výmenný modul. Obsahuje napr. prekladače pre VDA, DXF, IGES a stereolitografiu.

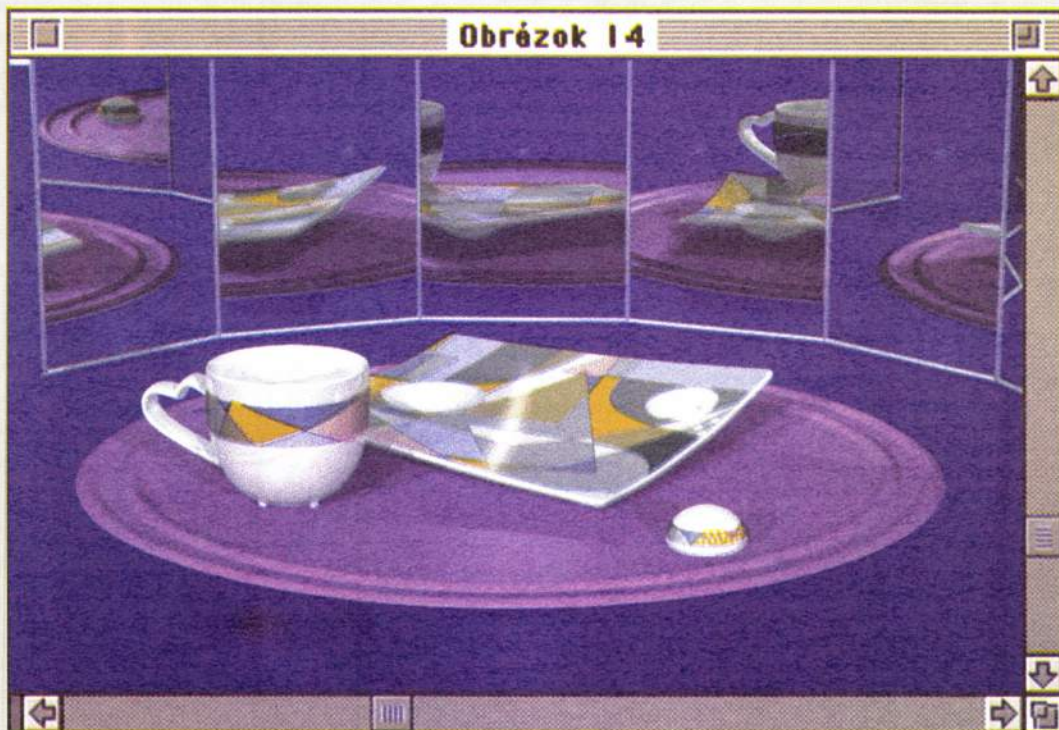
TEXTPAINT - KRESLIACI PROGRAM

Je to tradičný kresliaci program. Slúži na vytváranie a editovanie dvojrozmernej (2D) grafiky a textov, ktoré budú použité ako textúry na obrázkoch vizualizovaných pomocou programu Extrace.

Obrázok 13



Obrázok 14



CAD

Termín *Computer Aided Design* - počítačom podporovaný návrh (konštruovanie) sa začal používať v začiatkoch využívania počítačov pri návrhu a konštruovaní výrobkov, prevažne v oblasti strojárstva a neskôr i stavebníctva. S vývojom výpočtovej techniky a možností programového vybavenia sa táto skratka začala chápať skôr ako *Computer Aided Drafting* - počítačom podporované technické kreslenie a príprava technickej dokumentácie.

CAE

Táto skratka sa u nás zaužívala pre všeobecný pojem *Computer Aided Engineering*, zahrňujúci intelektuálne náročné oblasti predvýrobných etáp vývoja výrobkov, t.j. počítačom podporované inžinierske služby. Patria sem napríklad pevnostné a deformačné analýzy a výpočty navrhovaných výrobkov, kinematické analýzy strojov, či simulačné analýzy technologických procesov. V niektorých prameňoch sa však termín CAE používa na konštruovanie elektronických prvkov pomocou počítača - *Computer Aided Electronics*.

CAM (CAD/CAM)

Pojem *Computer Aided Manufacturing*, čiže počítačom podporovaná výroba, sa stáva stále frekvencovanejšim vďaka rastu výkonu počítačových pracovných staníc, ktoré umožňujú už nielen prípravu technických výkresov (CAD), ale umožňujú na počítači pripravovať a generovať programy pre obrábacie stroje s číslícovým riadením (NC-stroje) a mnohoosé obrábacie centrá, elektroerozívne obrábacie stroje, rezačky i tvárnice stroje. Niektoré CAM programy umožňujú aj optimalizáciu takých zložitých technologických procesov, ako je vstrekovanie plastov do foriem. Správnosť takto zostavených programov sa zvyčajne na počítači aj preverí simuláciou technologického procesu. Výkonné programové prostriedky v sebe zvyčajne integrujú funkcie CAD a CAM - používa sa pre ne skratka CAD/CAM (resp. CAD/CAM/CAE).

CAID

Programy *Computer Aided Industrial Design* - počítačom podporovaného priemyselného designu - sa len začínajú udomáčňovať na trhu počítačovej grafiky. Uživateľom - zvyčajne designerom alebo umelcom - poskytujú možnosti, ktoré neboli potrebné pri CAD systémoch. Jednoduchá filozofia ovládania programu, blízka umelecky založenému človeku, vysoký stupeň fotorealistického stvárnenia, prepojenie na systémy grafického designu, široké spektrum možností prezentácie designerských ideí - to sú charakteristické znaky systémov CAID.

CAPP

Computer Aided Process Planning - príprava technologických postupov pomocou počítača. Je zväčša založená na geometrickej informácii, produkovanvej systémami CAD. Slúži na optimalizáciu technologických postupov podľa vlastností konkrétnej výrobnéj sústavy.

DTP

Desktop Publishing - komplexná príprava publikácií pomocou počítača. Zahŕňa v sebe úpravu textov aj grafických materiálov. Využíva prvky grafického designu. So systémami CAID má spoločné rozhranie, slúžiace na prevod obrazových dát. *Computerized Integrated Manufacturing* - výroba integrovaná počítačom je širokým pojmom, zahrňajúcim rôzne stránky výrobného procesu, integrované do jedného celku prostredníctvom informačných tokov, realizovaných v počítačových sieťach. Súčasťou CIM sú nielen CAID, CAD, CAD/CAM, CAE, CAPP či DTP, ale aj všetky ostatné činnosti vo výrobnom podniku, uskutočňované prostredníctvom počítača (napríklad objednávanie materiálov, riadenie výrobných procesov, správa podnikových dát, i odbyt hotových výrobkov).

FERDINAND CHRENKA

D

Designer hovorí o svojej práci

Design sprevádza ľudstvo od „Adama“ - v predmetoch a skutkoch. Nedá sa odtrhnúť od človeka, napína jeho predstavy a túžby, dáva podobu spôsobu života.

Historická stopa vo forme designerského odkazu mala logickú väzbu na úroveň poznania, naturel, zručnosť... Asymetrické hrnce, často lepené v ruke, postupne točené s typickou rytou výzdobou vlnovkami a čiarami, železné zbrane, strieborné hrozičkové náušnice, šperky zdobené filigránom. Forma a funkcia - základné kamene designu - sprítomňujú slovenských predkov. Dozvedáme sa, ako žili. Takéto stopy zanechávajú po sebe silné kultúry. Dnes, tak ako v minulosti, žijeme a vyrábame. Po nás tiež zostávajú predmety, ktoré budú hovoriť o nás, akí sme boli, ako sme žili. Design sa rodí v určitej spoločenskej klíme. Je reflexiou hospodárskych, vedeckých, kultúrnych, spoločenských a mnohých ďalších vzťahov. Tá výzva niečo „odkázať“ ma priťahuje.



Design je aj hľadaním zmyslu

Jednou z dôležitých vlastností designera je schopnosť pohotovo prijímať a kreatívne spracovávať informácie. Impulzom myšlienkového aktivity je zadanie. Designer pracuje často aj bez definovaných požiadaviek. Idea náušnicového reproduktora a dôležitosť ochrany očí pred slnečným žiarením ma inšpirovali pri návrhu slnečných okuliarov so stereoslúchadlami.

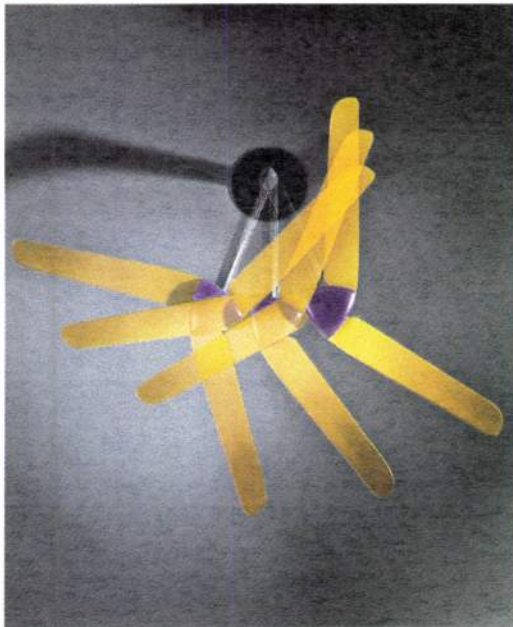
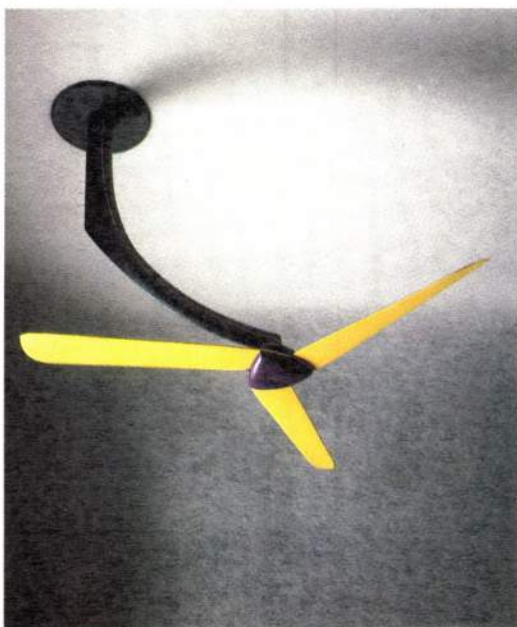
Spojením dvoch funkcií som dosiahol niekoľko zlepšení. Sklá spolu s reproduktormi sú kineticky pripevnené na kovovej pružine. Posun umožňuje nastavenie skiel a reproduktorov podľa tvaru hlavy, vzdialenosti očí a uší.

Okenný teplomer

Spôsob inštalácie a nastavenie teplomeru som riešil kĺbovým spojením. Jeho výhoda spočíva v ľubovoľnom nastavení čitateľnosti teploty s ohľadom na riešenie interiéru. Spotrebiteľ má možnosť teplomer upevniť po celom obvode okenného rámu. Tomuto je prispôbené i „dominové“ grafické riešenie. V dotyku 0°C sa stretáva studená a teplá farba. Teplomer je možné použiť i v interiéri. Technológia lisovania z plastu je vhodná pre veľkosériovú výrobu.

Indikátor záberu ryby

Chyťanie rýb je aktívny odpočinok, relax spájajúci momenty ticha s radosťou z úlovku ako odmenou za vynaliezavosť a trpezlivosť. Rybári sú špeciálna spoločnosť, ktorá sa zaujíma o nové technológie, náradia, spôsoby lovu, o všetko, čo s rybačkou súvisí. Stretnutie s rybárskym odborníkom p. Veselým bolo pre mňa inšpiratívne pri spolupráci na návrhu indikátora záberu ryby. Výrobok rieši spôsob chytania rýb „na ťažko“, čo znamená, že návnada klesá ťažkým závažím na dno bez plaváka. Takýto lov je náročný na čas. Väčšina rybárov používa na signalizáciu záberu záves medzi očkami udice „policajta“, ktorý na úlovok upozorňuje pohybom. Veľké časové intervaly medzi zábermi nútia rybára stále kontrolovať pohyb „policajta“ zrakom, čo mu nedovolí voľný pohyb, ani iné aktivity. Sériový výrobok umožňujúci väčšiu voľnosť a prehľadnú informáciu, to je hlavolam so stĺpcom najrôznejších podmienok. Lov sa podriadiuje špecifickému spôsobu života rýb. Najvhodnejšie možnosti sú



Ferdinand Chrenka

narodený 10. augusta 1956 v Bratislave
1971-1975 Stredná umelecko-priemyselná škola, Brno
1975-1980 výtvarník v Slovenských závodoch technického skla, Bratislava
1980-1986 VŠVU, oddelenie priemyselného designu (T. Schotter), Bratislava
1986-1990 designer TESLA - ELEKTROAKUSTIKA, Bratislava
1990-1994 pedagóg na VŠVU - katedra designu, Bratislava

skoro ráno a v noci, alebo neskoro večer. Výrobok teda musí riešiť svetelnú signalizáciu. Rybárske prúty sú v rôznych hrúbkach, čo komplikuje jednoduchú a pevnú montáž indikátora. Náš výrobok rieši všetky podmienky. Vznikli dve alternatívy - upevnenie na udicu a upevnenie na vidlicu. Indikátor signalizuje záber ryby pohybom mechanického snímača, zvukovým a svetelným signálom. Citlivosť snímača je regulovateľná. Zvuková a svetelná signalizácia sa dá používať aj samostatne, preto sa môže indikátor využiť i ako svetelný zdroj.

Tvar je konkrétna výpoveď o predmete, ale design je aj hľadanie zmyslu. Má rôzne úrovne zložitosti. Existuje kategória predmetov, ktorých kvalita spočíva v tvare. Možno je aj to príčina, že spotrebiteľ často nesprávne považujú povrch predmetov za design. Podľa mňa je design niečo komplexnejšie ako len tvar. Vo svojej designerskej praxi často určujem obsah predmetu, navrhujem technické riešenie a s tvarom pracujem až neskôr. Oddelenie funkcie od formy na samostatné procesy, kde jedno predstavuje technické riešenie a druhé tvar, pokladám za nesprávne. Design vnímam ako organizmus súvislostí, ktorý reaguje na možnosti zmeny bez predsudkov. Vývoj života - to je stály pohyb informácií, materiálov, technológií... Design poznatky pretlmočí do realizačných schopností. Spojením jednotlivých uzlov vytvára nové kvality. Je veľmi zložitá akúkoľvek designerskú činnosť zovšeobecňovať. Design nie je iba sériová výroba, ale i hľadanie identity, hoci aj vytvorením predmetu pre jediného človeka. Pohľad na designerskú tvorbu iba v rovine krásy tvaru je veľmi zúžený. Ako príklad uvediem dva rozdielne spôsoby práce, ktoré používam. Pre firmu CONTEST som riešil bezdrôtové komunikačné zariadenie na tlmočenie. Tvarové riešenie výrobku ovplyvňovalo zadanie investora (technické podmienky, technológia, náklady na výrobu, ergonomické parametre). Navrhol som tri varianty, z ktorých jednu som realizoval ako funkčný vzor. Zadanie ohraničilo priestor designerského návrhu. Zostalo mi len riešenie tvaru. Ten sa stal hlavným nositeľom kvality. Hľadanie funkcie s adekvátnym tvarovým riešením.

Firma CONTEST používa k zariadeniu slúchadlá. Používaný typ nebol vhodný pre moje riešenie. Bez zadania od investora som navrhol netradičný spôsob fixácie slúchadiel pomocou náušnice s výklop-ným reproduktorom. V tomto prípade bol prvotný nápad - technické riešenie, až potom nasledovalo tvarové.

Stropný ventilátor

V letných mesiacoch slnečná energia prenikajúca cez tabule skla spôsobuje prehriatie vnútorných priestorov budov. Optimalizácia teploty sa dá riešiť rôznymi spôsobmi, napr. determinálnymi filtermi, termoreguláciou, klimatizačnými zariadeniami a pod. Svoje miesto nestratil ani stropný ventilátor. Používa sa v špeciálnych priestoroch aj ako doplnkový klimatizačný zdroj.

Podnik STROJSMALT - Pohorelá vyrábala stropný ventilátor visiaci zo stropu miestnosti nad ťažiskom rotora. Toto logické technické riešenie pri nevyváženom tlaku vrtule vo vyšších otáčkach spôsobuje kmitanie ventilátora. Vibrácia pôsobí na užívateľa deprimujúco. Neprijemný pocit, že plechové lopatky rotujúcej vrtule sa môžu

každú chvíľu uvoľniť, nepotlačí ani príjemnejší pocit z chladu. Nedostatok ma natoľko zaujal, že som ho použil ako námet pri riešení nového stropného ventilátora. Rotor trojlístovej plastovej vrtule som umiestnil excentricky, mimo osi otáčania. Tlak ťažiska sa na upevnenie zväčšil, čo znamenalo vyriešiť nový spôsob upevnenia spolu s otáčaním a prenosom elektrického prúdu. Otáčanie ventilátora som podporil nastavením sklonu rotora. Pohybom rotora okolo osi upevnenia som dosiahol niekoľkonásobné zväčšenie plochy účinnosti, čím ventilátor získal novú funkčnú hodnotu. Výrobok v statickej polohe pripomína otvorený kvet a v pohybe vytvára príjemný vánok osviežujúci v dňoch neznesiteľných horúčav.

Často rozmýšľam, prečo sa pre mnohých pojem designu spája s predstavou navrhovania áut. Jedným z dôvodov bude asi túžba každého tvorivého človeka zachytiť pohyb. Predstavme si len pohľad na vystavené vtáky v múzeu a pohľad na letiaceho orla kráľovského: ten rozdiel každého presvedčí o kráse spojenia tvaru s pohybom. Vyjadriť pohyb ma vždy lákalo a stále láka. To bol i dôvod, prečo ma zaujali veterne elektrárne.

Tvarom i pohybom dokážu zmeniť akýkoľvek náznak stereotypu krajiny. Skrotenie vetra dodáva stavbe mýtickú dôležitosť. Otáčavý pohyb našej planéty spôsobuje pravidelné prúdenie vzduchu nad morom i pevninou. Vzdušné prúdy vznikajú nerovnomerným zahrievaním vzduchu slnečným žiarením. Využitelná energia vzdušných prúdov je asi 500-krát vyššia než výkon súčasných elektrární. To je šanca pre budúcnosť. Moje riešenie malej veternej elektrárne predstavuje armovaný laminátový stožiar, ktorý sa po ukotvení fixačným lanom naplní betónovou zmesou. Hlava elektrárne sa skladá z troch hlavných lopatiek, ktoré natáča do optimálneho sklonu prevod z malej trojlístovej vrtule. Súčasťou tela elektrárne je smerové krídlo. V alternatíve som navrhol i statickejší trojnohý variant.



Design Also Means Looking for a Sense

A designer speaks about his work

Since the time of Adam design has accompanied human kind in deeds and things.

Design cannot be separated from mankind: it makes human ideas and dreams material, it gives form to human life. The historical development of design has been determined by the level of human knowledge, nature and skill: asymmetrical hand-formed pots, later wavy line decoration from the potter's wheel, iron weapons, silver earrings, jewels decorated with plate-marks. Both form and function - the basic elements of design - bring our Slavonic ancestors to life. We can learn about them. Such traces are left by powerful cultures. Nowadays, as in the past, we live and produce. We shall also leave objects for future generations, which will give a testimony of ourselves, of our life. Design is created in a given social environment. It reflects economic, scientific, cultural, social and many other conditions. This challenge, „to bear testimony“, appeals to me.

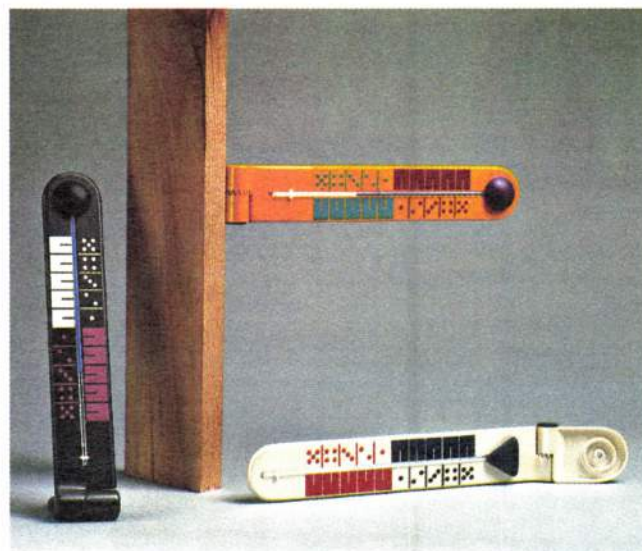
One important characteristic of a designer is his ability to react to information in a prompt and creative way. His creativity may be aroused by the specification of his brief. But designers often work without a specification. The idea of the earphone and the need to protect the eyes against sunlight inspired me to design sun-glasses with stereo earphones. Combining these two functions has brought about several improvements. The glasses and earphones are attached kinetically to a metal spring. They can be moved to adjust the position of the glasses and earphones according to the size of the user's head and the distance between eyes and ears. The product is adaptable, individually applicable, and suitable for various groups of people.

Window thermometer

I designed an articulated joint to position the thermometer and adjust it. This joint enables the thermometer to be moved. Its advantage consists in its capacity for adjustment of the temperature reading in relation to the interior. The user can attach the thermometer to any part of the window frame. The „domino“ graphic design has been adapted to this purpose too. At 0 °C, a cold and a warm colour meet each other. The thermometer can also be used inside. Plastic moulding technology makes it suitable for large-scale production.

Fish-bite indicator

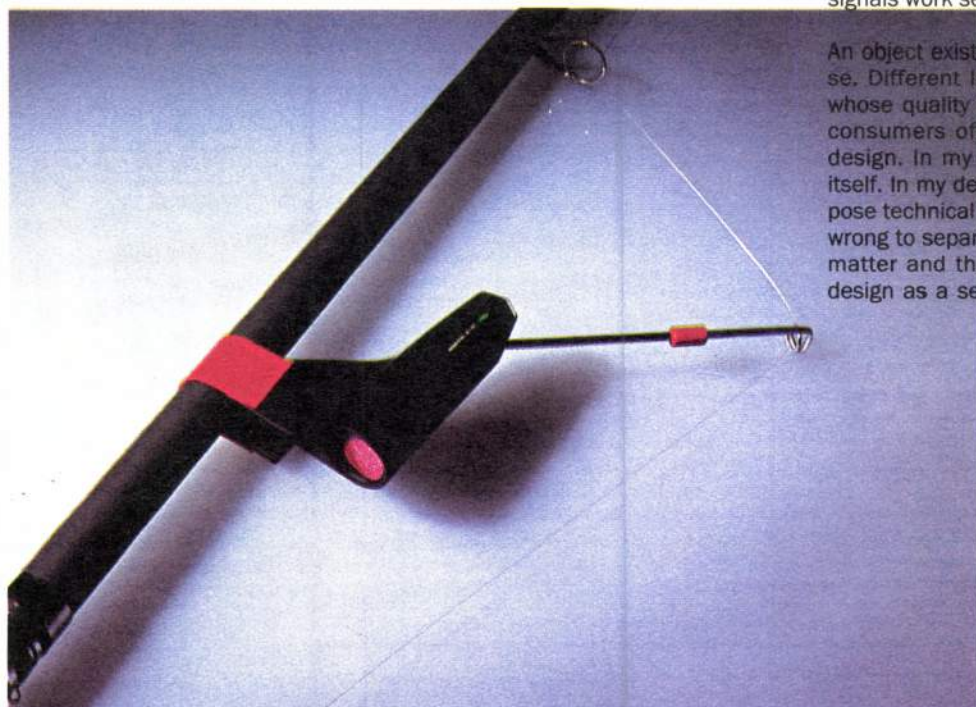
Fishing is an active relaxation, combining quietness with the joy of a catch as a reward for inventiveness and patience. Fishermen are special people, interested in new technologies, equipment, fishing techniques and anything con-



necting with fishing. A meeting with the expert fisherman, Mr. Veselý, inspired me to collaborate on the design of a fish-bite indicator. Such products are designed to angle the fish in such a manner that the bait, heavily-weighted, pulls the float down below the water when a fish bites. Such angling is very time-consuming. To signal a bite fishermen mostly use a „bob“, suspended from the rod, the movement of which calls the fisherman's attention to the catch. But because of the long time intervals between bites, the angler must continually follow the „bob's“ movements and cannot do anything else. To create a design suitable for large-scale production, which allows greater freedom and gives clear information, has always been a puzzle with many limiting factors.

Fishing must respect the way of life of fish. The most suitable hours for angling are in the early morning, at night, or late in the evening. So a light-up indicator is needed. Fishing rods are of various thicknesses, so it is difficult to invent a simple way of fixing the indicator firmly. Our product fulfills all these demands. Two alternatives were designed - the indicator is fixed either to the rod or to the fork. A fish-bite is indicated by the movement of a mechanical sensing element as well as by audio and light signals. The indicator's sensitivity may be adjusted. Due to the fact that the audio signals and light signals work separately, the indicator can also be used as a source of light.

An object exists in a material form, but design must also seek out its purpose. Different levels of complexity exist. There is one category of objects, whose quality is determined by their form. Perhaps this is the reason why consumers often incorrectly consider the way an object looks to be its design. In my opinion, design is something more complex than the form itself. In my design work I often determine the purpose of an object and propose technical solutions, but only later do I invent the form. I believe that it is wrong to separate function and form, to regard the first as a purely technical matter and the second as a matter of external appearance. I perceive a design as a self-consistent organism, adaptable to change without any hin-



6





- 1,2. Stropný ventilátor. V statickej polohe a v pohybe okolo bodu upevnenia.
 3,4. Sun Phonos - slnečné okuliare so stereoslúchadlami. Model 1:1.
 5. Teplomer s variabilným nastavením polohy. Tri varianty modelov 1:1.
 6. Indikátor záberu ryby - prídavné zariadenie k rybárskemu prútu. Model 1:1.
 7. Veterná elektrárňa.
 8-11. Účastnícky prijímač bezdrôtového tlmočnického zariadenia. 2 varianty modelov 1:1.

Foto: Markli Fotodesign Studio

Ferdinand Chrenka

born August 10, 1956 in Bratislava

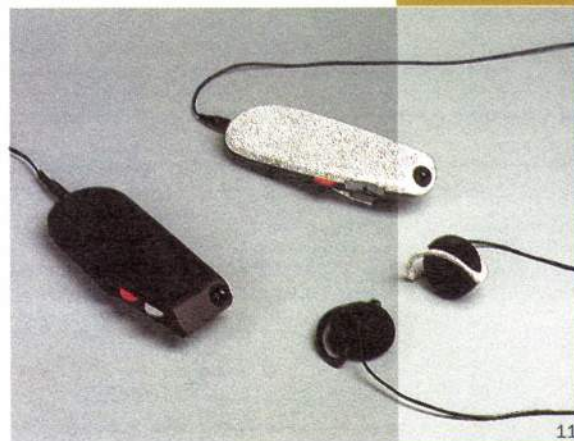
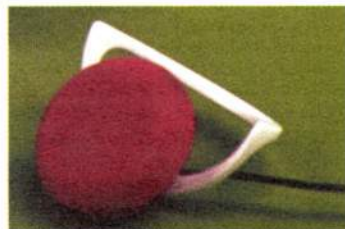
1971 - 1975, Technical School of Art, Brno
 1975 - 1980, designer at the Slovak Technical Glass Factory (Slovenské závody technického skla), Bratislava
 1980 - 1986, Academy of Fine Arts and Design (VŠVU), Department of Industrial Design (T. Schotter), Bratislava
 1986 - 1990, designer at TESLA - ELEKTROAKUSTIKA, Bratislava
 1990 - 1994, lecturer at the Academy of Fine Arts and Design (VŠVU) - Department of Design, Bratislava

drance. Development is a continuous flow of information, materials, technologies... Design transforms knowledge into reality. It joins the links in a chain and creates new qualities. It is difficult to generalise about the work of the designer. Design is not only for large-scale production, it searches for identity, even inventing things for individual people. Too see a designers' work only as form is a very narrow view. As examples, I shall mention two different working methods, I have used.

I designed a wire-less communication device, used for interpreting, for the Contest Company. The design of the product's form was influenced by the investor's specifications (technical conditions, technology, production costs, ergonomic parameters)... I invented three variants and manufactured a prototype of one of them. My design was limited by the specifications. I only designed the form, which became the major influence on the quality of the object. I looked for its function through an adequately designed form. The CONTEST Company uses earphones for the device. The type in use was not suitable for my design. Without the investor's specifications, I designed an unusual fixing for the earphones, using ear-pieces with tilting speakers. In this case, the idea - the technical construction - came first, the form was designed later.

The ceiling fan

In summer the interiors of buildings are overheated due to solar radiation penetrating the window glass. The interior temperature may be optimized in various ways, for instance by dethermal filters, thermoregulation, air conditioning, etc. The ceiling fan is still used for this purpose, especially in certain areas, and for supplementary air conditioning. Strojsmalt - Pohorelá had produced a fan, suspended from the ceiling, with its suspension point above the rotor's centre of gravity. This logical technical construction results in vibration at high rotation speeds if the air pressure on the blades is not in equal. This vibration has an upsetting effect on the user. The feeling that the blades of the rotating airscrew may come loose at any moment detracts from any pleasure gained in the cooling. This shortcoming inspired me to design a new ceiling fan. The rotor of a three-bladed plastic airscrew is situated eccentrically to the axis of rotation. Due to increased pressure on the centre of gravity, a new type of fixing and electricity supply had to be designed. The rotation of the fan was improved by a proper tilt angle on the rotor. The rotor moved around the axis of suspension, resulting in a multiple increase in the effective area cooled by the fan. In this way the functional value of the fan was increased. At a standstill, the fan resembles an open flower and in operation it produces a gentle breeze, refreshing on hot days.



I often wonder why many people only think of cars when they hear the word „design“. One of the reasons might be the desire of any creative person to catch the idea of movement. Compare the appearance of bird exhibited in a museum and that of a flying eagle. The difference surely convinces anyone how beautiful a form can be in motion. Motion has always attracted me and this is why I became interested in windpower plants. Their form and motion can change any typical landscape. Subduing the wind, they gain a mythical dimension. Due to the rotation of our planet, regular air currents occur above the sea and land. Other air currents are caused by unequal heating of the air by solar radiation. The utilisable energy in air currents is about 500 times greater than the capacity of any contemporary power plant. There is an opportunity here for future development. My design of a small wind-power station includes an armoured laminate mast, anchored by a cable, and filled with concrete mixture. The head of the power plant consists of three main blades optimally tilted by a gear and a small three-bladed airscrew. The body of the plant also includes a directional wing. I have designed an alternative more static three-legged variant as well.



Pokusy s

Henrieta Moravčíková

ARCHITECTURE

Experiments with Architecture

The Laboratory of Architecture at the Academy of Visual Arts and Design in Bratislava

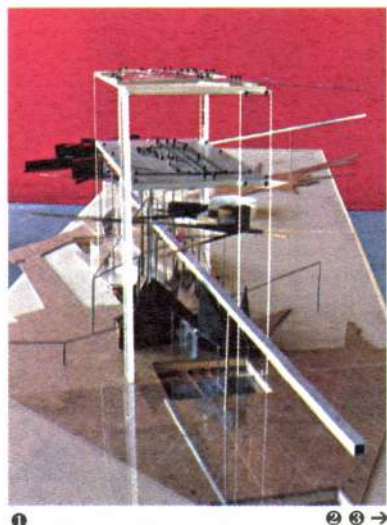
The methods used at the Laboratory of Architecture are not common in Slovak schools. The existence of the Laboratory can rather be seen as an exception, or as a confirmation of the principle: „yes, but...“. As far as its organisation and its position within the whole Academy are concerned, the Laboratory is, in fact, quite a normal studio, where students come or, go where depending on their curriculum. What makes the Laboratory exceptional are the topics it threads, their elaboration and its "after-school" activities.

The general position of architecture at present shows that conventional techniques and means do not correspond

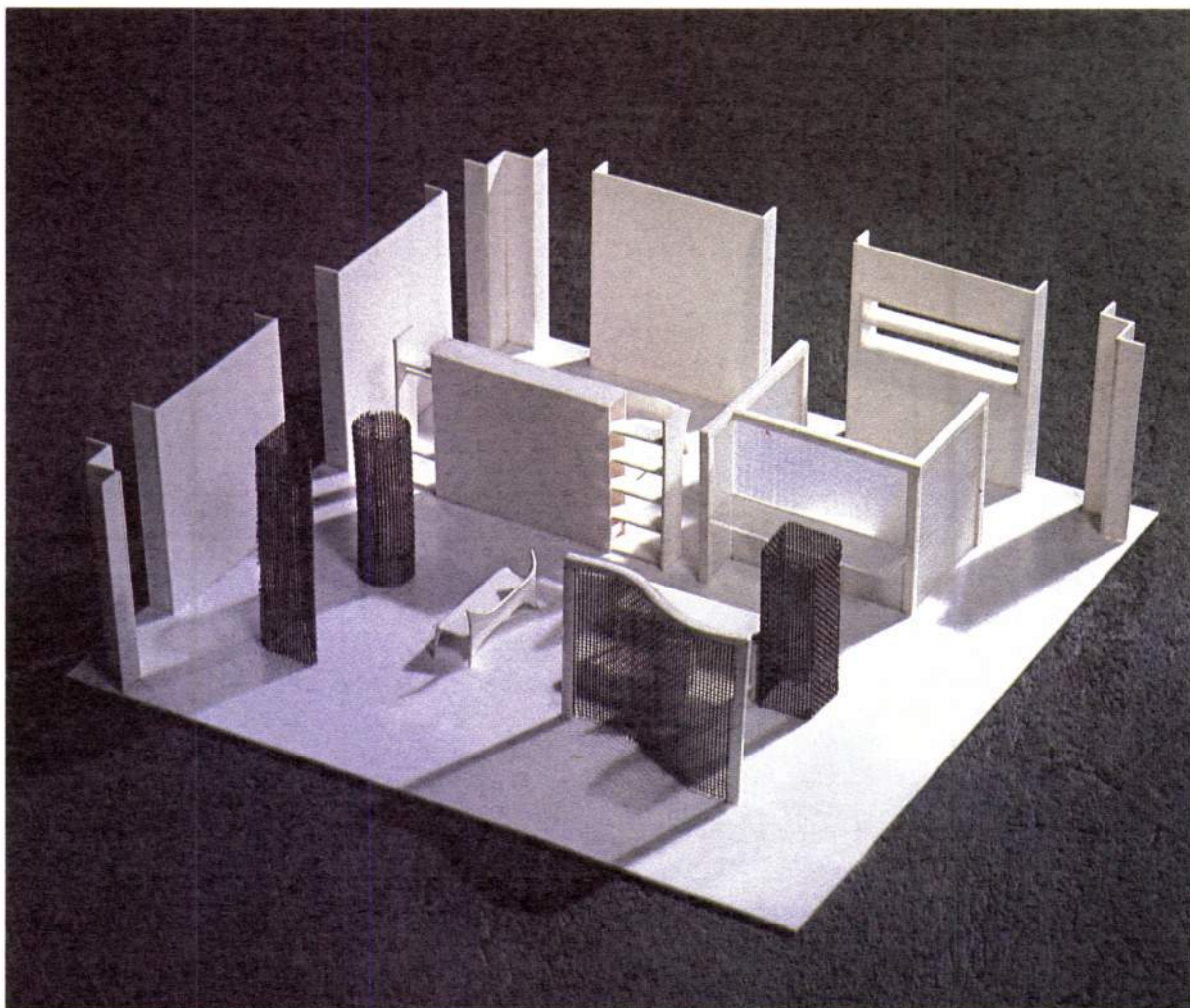
Minulý rok v januári som sa vybrala na prieskum VŠVU s konkrétnym cieľom – doplniť o ďalšie exponáty výstavu mladých slovenských architektov v Prahe. Prechádzala som jednotlivými ateliérmi a zvažovala, koho osloviť. Systematická prehliadka ma nakoniec z tradičnej budovy na Hviezdoslavovom námestí priviedla na Laurinskú ulicu. Na šieste poschodí, do ateliéru Laboratória architektúry, som vstupovala už s pomerne presnou predstavou o prípadnom výbere. Avšak čudné stojace, ležiace či visiace objekty dorážajúce zo všetkých strán ateliéru

ma vzápätí presvedčili o tom, že všetko je inak. Modely pôsobili absolútne presvedčivo, autenticky, neumelo, bez zbytočnej pózy. Dopĺňali ich steny plné geometrických výkresov pripomínajúcich diela Petra Eisenmana. A nakoniec študenti, ich autori, ktorí ma bez najmenších rozpakov či vyjadrovacích ťažkostí zasvätili do filozofie svojej práce. Predmetom zadania bol vtedy Amorfný tvar, jeho zameranie a transformácia do strešnej krajiny bratislavského starého mesta. Transformácia v duchu Kafkovej Premeny (študijná literatúra) inšpirovaná prácou mladého amerického architekta Grega

Lynna. Prísna matematická analýza vstupnej informácie, jej geometrické spracovanie a následná rekonštrukcia do novej informácie. Zjednodušene: máme zemiak a človeka, zameriame ich, vykreslíme a z týchto úsečiek a kriviek zložíme objekt, napríklad dom... Podobným, azda typicky dekonštruktivistickým spôsobom spracovali študenti Laboratória architektúry od roku 1991 napríklad takéto projekty: Priestor pre umenie, Štvorpólový raster, Bývanie pre nevidiaceho a Priestor, v ktorom žijem – Aha, Kocka (v rámci nultého ročníka letného workshopu



① ② ③ →



- ① Laboratórium architektúry Imra Vaška: Analýza 1994. Foto: Mária Baloghová Foto 1-6: Martin Marencin
- ② J. Pavle: Bývanie pre nevidiaceho, 1992. Model 1:200.
- ③ I. Lichý: Výkres zameraného človeka. Amorfná forma, 1992. M 1:20.

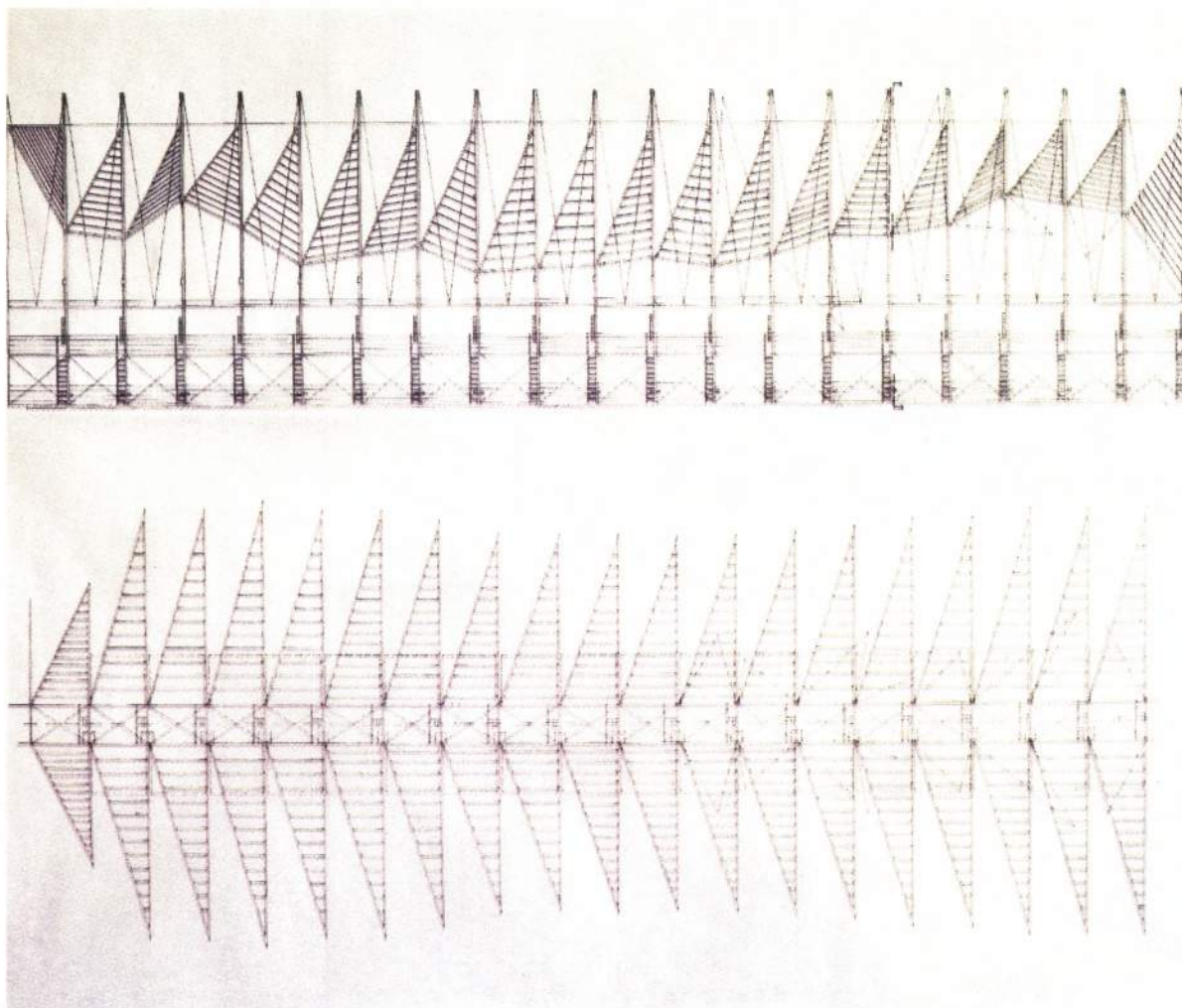
TEKTÚROU

Súčasný stav svetovej architektonickej scény naznačuje, že bežné prostriedky a postupy tvorby nie sú adekvátne zložitej situácii, v ktorej sa ľudská spoločnosť nachádza na konci druhého tisícročia. Ohmatávajú sa hranice určené technickými normami, typologickými predpismi a spoločenskými konvenciami. Postmoderné jednoduché kódovanie narážajúce na minulosť alebo dobre známe tradičné motívy nie sú schopné výlučne postihnúť mnohovýrovňovú, často pesimisticky naladenú spoločnosť. Architekti sa preto čoraz častejšie orientujú na intenzívnu intelektuálnu tvorbu, na zložité postštrukturalistické prerazprávanie sveta. Žiadne veľké, neznáme pozitívum už, zdá sa, nehrozí, a tak je aj

tvorivý optimizmus vysunutý kdesi do sféry detí a večných naiviek. Napriek všeobecnej dezilúzii sú tu stále nové a nové pokusy zmocniť sa zložitej reality, aj keď bez nároku na konečné riešenie. Táto nepokojná klíma je charakteristická najmä pre architektonické školy amerického východného pobrežia. Enormný intelektuálny potenciál nahromadený v priebehu posledných desaťročí, takmer neohraničené technické možnosti a presýtenosť všetkými druhmi vnemov sú živnou pôdou pre filozofie importované zväčša už tradične zo starého kontinentu... Práve túto atmosféru mal možnosť nasať vedúci

with the complicated situation of mankind at the end of the second millennium. The boundaries defined by technological norms, typological rules and social conventions need to be examined. Neither simple postmodern codings, which merely collide with the past, nor well known traditional approaches can fully reflect a society, consisting of many layers and often inclined to pessimism. Therefore, architects attempt, more and more frequently, to make their own creations more intellectual, concentrating on a complex poststructuralist reflection of the world. Today no more grandiose, new positive achievements are expected, so that optimism is considered appropriate only to children and naive idealists. In spite of this general disillusion, new attempts to reflect our difficult reality do exist, though they do not strive for a final definite solution. This restless atmosphere is especially characteristic of the schools of architecture on the American East Coast. The enormous intellectual potential accumulated within the last few decades, the almost unlimited technological possibilities and the saturation with all sorts of perceptions are thriving soil for philosophies imported mostly from the old Continent... It was this atmosphere, which Imro Vaško, chairman of the Laboratory, had the opportunity to discover during his stay at Yale University in the United States. Since coming back, he has tried to transfer at least some of his experience to Slovak conditions. The liberal, perceptive and always progressive Imro Vaško is, without any doubt, the leading

architektúry v Žiline). Bolo to fascinujúce stretnutie a láska na prvý pohľad. Postupy, ktoré sa realizujú v Laboratóriu architektúry, nie sú bežné v ateliérovej tvorbe na našich školách. Jej existenciu a aktivity môžeme vnímať skôr ako zaujímavú výnimku, alebo ako potvrdenie princípu „áno, aj“. Svojou organizáciou a postavením v rámci školy je laboratórium vlastne úplne normálny ateliér, v ktorom sa striedajú alebo pretrvávajú študenti podľa študijného programu školy. Určite je však výnimočné témami zadaní, ich spracovaním a aktivitami „po škole“.



decisive, energetic personality in the Laboratory. His strength and unlimited enthusiasm overcome even the toughest opponents: and so it was with me, too. When he found out that I liked their work, he offered me help the next day in organizing a summer workshop on architecture. I was unable to say no.

While the students were working on their extended project "Amorfná forma II" ("Amorphous Form II"), preparatory work for the Summer Workshop in Nottingham had already started. The basic idea of this workshop was to be philosophical reflections on architecture and its relation to man.

The international course, "Hidden Interior Visions - Architecture Interior Design Synthesis" was held in Žilina in July 1993. The Emócia company, which lent us its facilities, tools, instruments and skilled foremen, also contributed to the marvellous atmosphere. Five objects came into existence there - "Postaviť", "Roztiahnuť", "Zasunúť", "Synapse" and "OXO", six tools concretizing man's demands on space. The curriculum of students of architecture does not usually include actual work in the workshop with real materials. However, students at the Laboratory of Architecture are an exception. They had arguments, first concerning the philosophy and the object of the whole project, then the material and details and finally over the means of transport to the exhibition in Bratislava. It is not easy when twenty people, all having their own views, meet and have to work together.

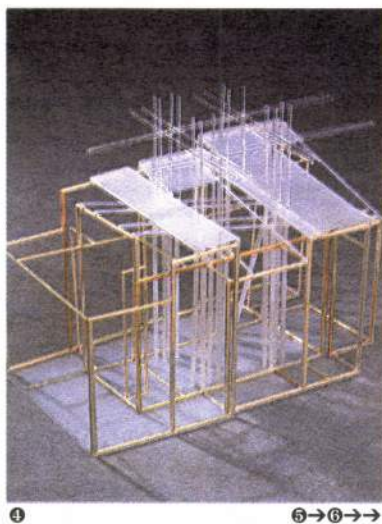
The HIV-AIDS exhibition was opened on August 5, 1993 in Bratislava and on September 1, 1993 it was re-mounted at the Elektráreň Gallery in Poprad. I would call it an alternative exhibition. There is no way it could be described as an architectural or fine arts or design exhibition in the traditional meaning of the word. It was an interactive exhibition, demanding the

Laboratória architektúry doc. Imro Vaško počas svojho pobytu na Yale University v Spojených štátoch a kúsok z nej implantovať do našich podmienok. Liberálny, vnímavý a vždy progresívny Vaško je nepochybne rozhodujúcou hybnou silou laboratória. Svojou nezlomnou energiou a buldočím nadšením pre vec strhne aj tých najodmietavejších. Tak to bolo aj so mnou. Keď zistil, že ma ich práca zaujala, na druhý deň som mala na stole ponuku na spoluprácu pri organizovaní letného workshopu architektúry. Nedalo sa odmietnuť. Kým študenti pracovali na ďalšom zadaní Amorfný tvar II, rozbehli sa, v spolupráci so školou architektúry v Nottinghamu, prípravy na letný workshop, ktorý mal byť potvrdením celej filozofie premýšľania o architektúre a jej vzťahu k človeku. Medzinárodný architektonický seminár Hidden Interior Visions - Architecture Interior Design

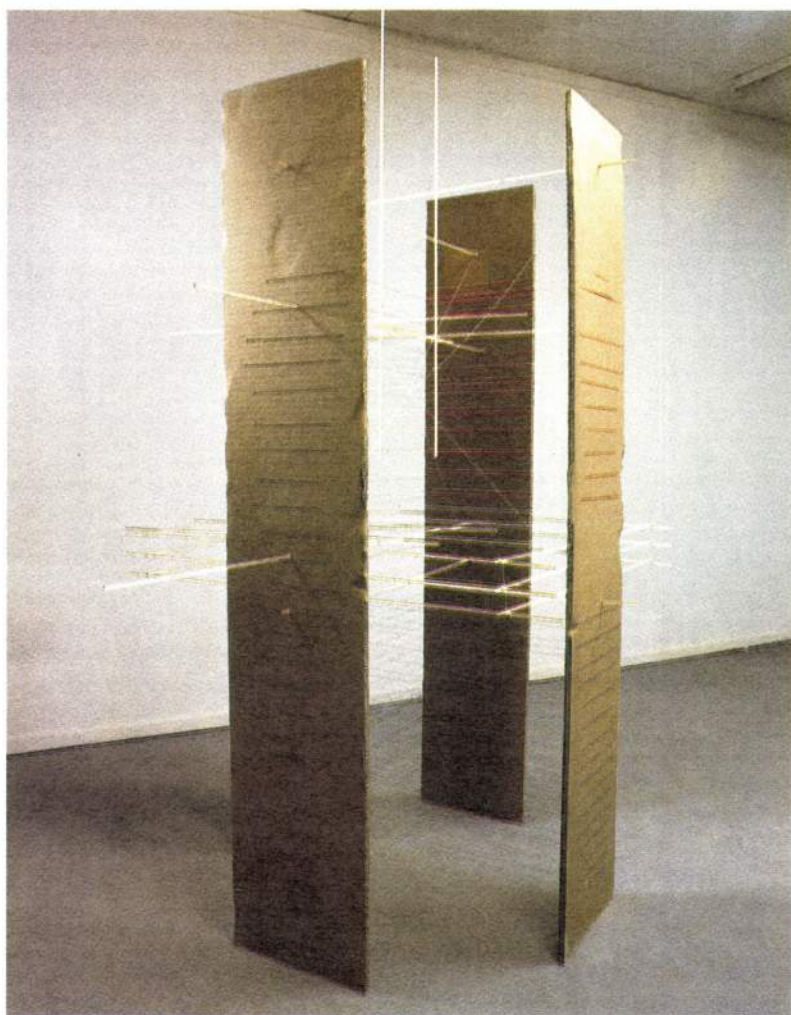
Synthesis sa konal v júli 1993 v Žiline. V neopakovateľnej atmosfére firmy Emócia, ktorá nám poskytla na dva týždne svoje pracovné priestory, nástroje a odborných majstrov, sa rodilo päť objektov a ústredný pútač.

Postaviť, Roztiahnuť, Zasunúť, Synapse a OXO, päť prístrojov na konkretizáciu priestorových nárokov človeka. Práca v dielňach, v mierke 1:1, s reálnym materiálom, nie je zväčša predmetom aktivít poslucháčov architektonických škôl. To však neplatí o študentoch z Laboratória architektúry. Každodenné hádky, najprv o filozofii, predmete, objekte celého projektu, potom o konštrukčnom materiáli, detailoch a nakoniec o spôsobe transportu na výstavu do Bratislavy. Je to ťažké, keď sa zide dvadsať ľudí s názorom... 5. augusta 1993 bola výstava HIV-AIDS otvorená v galérii Médium v Bratislave, následne 1. septembra 1993 re-inštalova-

ná v popradskej galérii Elektráreň. Nazvala by som ju alternatívnou. Rozhodne nebola architektonickou ani výtvarníckou či designerskou výstavou v tradičnom zmysle slova. Bola však interaktívna, založená na spolupráci autorov a návštevníkov, bez ktorej by možno ani nemala zmysel. Jednotlivé objekty nabádali k manipulácii, a tak nezáväzným, vážnym i nevážnym spôsobom testovali priestorové nároky návštevníkov - demonštrátorov. Akýmsi leitmotívom celého projektu HIV-AIDS bolo, popri inom, aj šokujúcim pomenovaním upútať pozornosť na podstatný, pretrvávajúci problém architektúry. Tým je, v optike účastníkov projektu, vzťah človeka k priestoru, ktorý je determinovaný jeho potrebami. Problém, na prvý pohľad možno primitívny, ale v súčasnej architektúre slohovým manierizmom často dovedený ad absurdum. Predmetom záujmu sa tu stal



- ④ H. Koladová: Štruktúra pre strešnú krajinu. Amorfná forma, 1992. M 1:50.
- ⑥ M. Červeň: Modulor človek. Amorfná forma, 1992. M 1:20.
- ⑥ K. Stassel: Zasunúť. Objekt, 1993. M 1:1
- ⑥ I. Lichý: Štruktúra pre strešnú krajinu. Amorfná forma, 1992. M 1:1.



proces. Proces tvorby – od iracionálnej inšpirácie cez exaktnú analýzu objektu a predmetu, až po tvorivú syntézu. Inšpiráciou bol človek a krízový syndróm v architektúre. Predmetom bola primárna fyzická a zmyslová určenosť človeka, objektom ktokoľvek, i samotný tvorca. Syntézou minimalizovaný priestor ovládaný človekom. Priestor, ktorým hýbem.

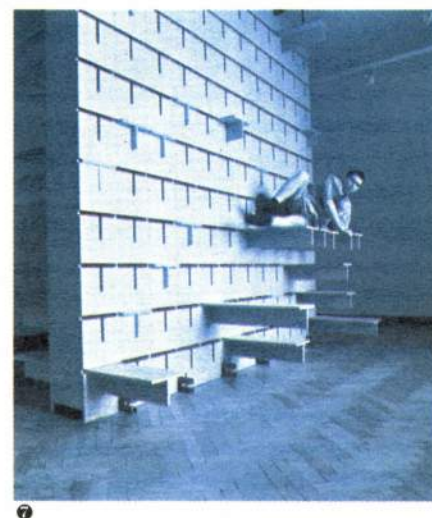
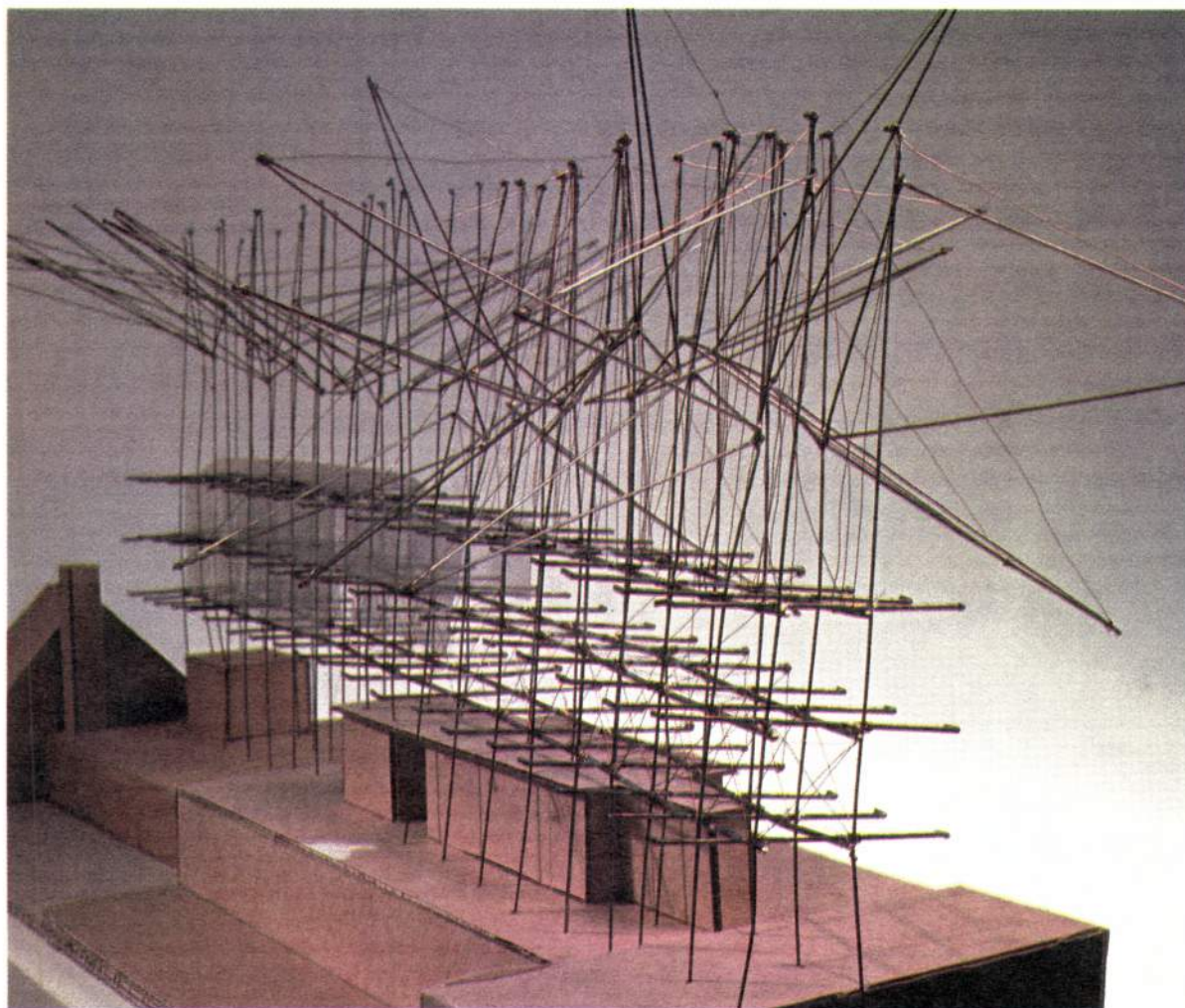
Uplynul rok, vývoj opäť zavŕšil jeden oblúk špirály, opäť je tu január a s ním prieskumy. Teraz už programová návšteva výstavy semestrálnych prác Laboratória architektúry.

Predmetom zanovitého skúmania sa tentokrát stal pohyb vo všetkých svojich podobách. V priebehu celého semestra študenti napredovali od pozorovania a exaktného zaznamenávania pohybu živého organizmu (človeka, muchy či rastliny vo vetre) až po pozorovanie a spracovanie pohybov v organizme mesta

(automobilovej premávky, stavebnej činnosti či časového vrstvenia dejov). Pokúsím sa opísať aspoň jedno zo zadání, na ktorom sa podieľalo hneď niekoľko študentov Laboratória. Objektom exaktných analýz bolo územie medzi mostom SNP a Mierovým námestím v Bratislave, s ťažiskom na Staromestskej ulici. Predmetom analýz boli všetky registrované formy pohybu v tomto priestore (pohyb chodcov, pohyb mestskej hromadnej dopravy, vnímavosť fasád v pohybe, rast zástavby v priebehu histórie, zmena štruktúry v čase, jej prevrstvovanie...). Následným logickým krokom bolo zhmotnenie výsledkov analýz do konkrétneho modelového priestoru. Zavŕšením zadania, teda jeho výsledkom, ak môžeme použiť také uzatvárajúce pomenovanie, je komplexná kombinácia čiastkových syntéz v priestorovom modeli situácie.

Model v mierke 1 : 500 zobrazuje súčasne všetky skúmané procesy, usporiadané i chaotické, a umožňuje tak jedinečné postihnutie tohto konfliktného územia v centre Bratislavy. Aj laika upúta svojou bezpodmienečnou pravdivosťou a súčasným výtvarným názorom. „Architektúra nie je ilustratívnym umením, neilustruje teórie,” píše jeden z najvýznamnejších pišúcich architektov B. Tschumi v jednej zo svojich staťí a pokračuje ďalej vyzdvihnutím povinnosti architekta súčasnú situáciu analyzovať pre potreby tvorby situácie novej. Snáď aj v tomto duchu pokračujú ďalej aktivity Laboratória architektúry. V atmosfére pre pragmatika iste neprijateľnej, kde proces hľadania je podstatnejší ako konečné riešenie. Netvrdím, že konečné riešenie nie je podstatné, aj keď ťažko možné. Ale to už je vec pragmatika.

cooperation of designers and visitors, without which it would have been meaningless. Single objects invited manipulation and in this serious but at the same time easy-going way, the space needs of the visitor-demonstrator were tested. A „leit-motif“ of the whole HIV-AIDS project was, among other things, to draw attention, in a surprising way, to the essential, constant problem of architecture, that is the man-space relationship, determined by man's needs. This problem, at first sight rather simple, has nevertheless, often become absurd in the mannerist style of present day architecture. The process has become the subject of interest: the process of creation – from irrational inspiration through the exact analysis of the object and subject, up to the creative synthesis. The subject is the primary physical and sensuous nature of man, the object, anyone, even the author himself. The synthesis is the minimal space controlled by man. The space I can move in.



Hra na tvarovú pamäť patrí k často užívanému koreniu súčasného designu. Stala sa neodmysliteľnou súčasťou tvorby tých návrhárov, ktorí sa usilujú prinavrátiť sémantický náboj úžitkovým predmetom. Možno medzi nich zaradiť i mladého designera, študenta štvrtého ročníka VŠVU Michala Staška, ponúkajúceho originálny príspevok k hľadaniu „duše“ úžitkových predmetov.

Staškova designerská tvorba je zhmotnením presvedčenia o tom, že nás obklopuje množstvo zaujímavých predmetov a tvarov unikajúcich našej pozornosti. Nie sú to artefakty z múzeí a galérií, ani exkluzívne výrobky renomovaných producentov, ale banálne „neviditeľné“ predmety ukryté v šuplíkoch našich obchodov. Komínové krúžky, záhradnícke kolíky či umývadlové konzoly sa desiatky rokov vyrábajú v nezmenej podobe. Sú natoľko neatraktívne, že ich vnímame len podprahovo, nepríznačujeme im nárok na estetický výraz. Nie sú to však práve ony, ktoré spoluvtvárajú toľko hľadanú identitu našej produkcie? Hoci vo výslednom celku, ukryté pod efektnou vrstvou chrómu, nemusia byť na prvý pohľad čitateľné, tvoria dôležitú spodnú vrstvu vnímania Staškovho designu, dosť odlišnú od „zavedenej“ hry historizujúcich citácií a alúzií, obvykle ponúkanej postmoderne orientovaným designom.

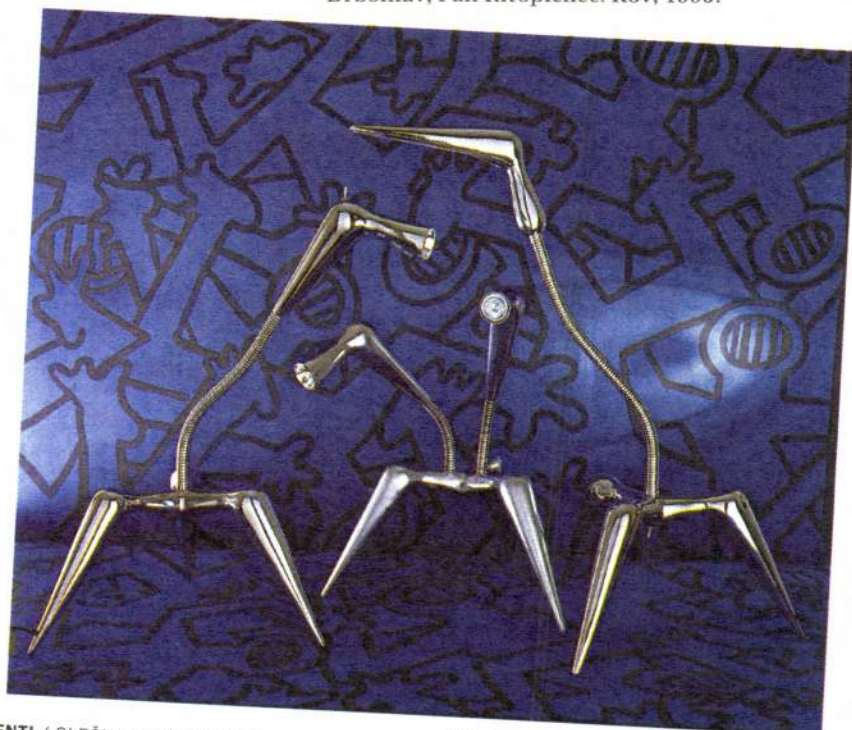
V dvoch veciach je Michal Staško dôsledný. Prvou je skutočnosť, že súčiastky, z ktorých konštruuje svoje produkty, sú temer bez výnimky „ready-made“ z našich obchodov: od struniek zo šijacích strojov, rôznych skrutiek a matic cez papierové kvetináče a strúhadlá z kuchynských robotov až po spomínané umývadlové konzoly. Druhou je precíznosť spojená s invenciou, s ktorou vtlačá kolážam z týchto „surovín“ nový funkčný a estetický rozmer. Popolník je ľahko čistiteľný, stoličky majú akupresúrne sedadlo, lampy presne nasmerovateľný tok svetla. Pritom tvarová kultúra týchto eklektických „zlepencov“ (v zmysle pôvodnej funkcie použitých súčiastok) nepozná kompromisy. V jej pozadí stoja desiatky hodín strávené v železiarstvách a domácich potrebách pri hľadaní optimálnych „polotovarov“. Záverečné pochrómovanie je napokon rituálnym aktom, v ktorom sa designerovou rukou posvätené halierové výrobky menia na objekt túžby snobského publika. Prvok ironie dopĺňa konceptuálny rozmer Staškovho designu. Do tejto sféry patria i názvy jednotlivých diel, ktoré sú zároveň nezanedbateľným kľúčom k ich interpretácii (Slečna Cecília, Pán Riřopichec, Hugo Drbohlav atď.). Tým sa však sémantická viacvrstvosť Staškovho designu nevyčerpáva. V jej ďalších poschodiach môžeme objaviť vážny i nevážny vzťah k tvorbe dnes už klasika Philippa Starcka, či erotizujúcu symboliku (zvlášť nástoľčivá je práve v trojici spomínaných lúčp).

Designerská tvorba Michala Staška sa pri povrchnom pohľade môže javiť ako salónna „hra na design“. V priemyselne vyspelej krajine s normálne fungujúcou výrobou a ekonomikou by sotva niekoho napadlo konštruovať halogénové svietidlo zo záhradníckych kolíkov na sietie semena a považovať to za seriózný design. Staškove kreácie sú však autentickou reflexiou našej čudesnej situácie, v ktorej sa spája materiálová a technologická mizéria s anomáliami trhových (či skôr netrhových) vzťahov a kon-

C e c í l i a s l e č n a a s p o l. k d e s i g n u m i c h a l a s t a š k a



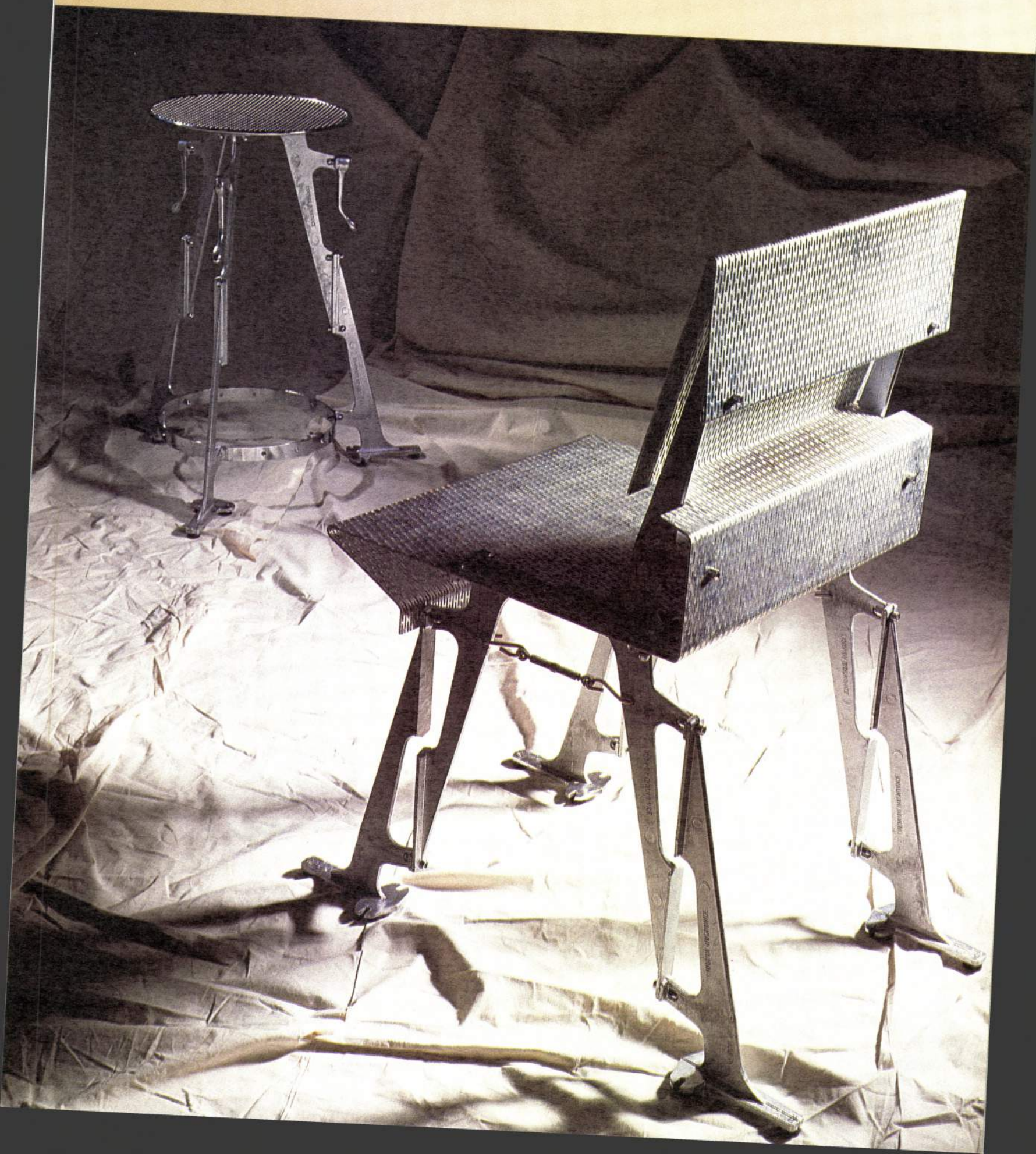
Ufóni. Stolovacia súprava. Kov, drevo, 1992.
Stolové svietidlá: Slečna Cecília, Hugo
Drbohlav, Pán Riřopichec. Kov, 1993.



zumné ambície ľudí s postkonzumnou atmosférou, občas prifúknutou z vyspelejších krajín. V tomto kontexte možno paradoxne Staškovo „kutilstvo“ považovať nielen za postmoderne orientovanú artistnú tvorbu, ale aj za design konkurencieschopných funkčných úžitkových predmetov.

Zdeno Kolesár
Foto: Róbert Kočan

Stolička Maxx a sedačka Salvatore.
Kov, guma, 1992.





Prof. Dr. Peter Zec

Dost' dobre nestačí!



Design centrum severného Porýnia-Vestfálska v Essene podporuje vysokú kultúru výrobkov

Design centrum severného Porýnia-Vestfálska patrí dnes medzi najstaršie designerské inštitúcie v Európe s najbohatšou tradíciou. V roku 1954, keď táto ustanovizeň vznikla, museli jej iniciátori bojovať s nedostatkom dobrého designu, preto si vytýčili za cieľ v hospodársky i kultúrne novo sa rozvíjajúcej spoločnosti Nemeckej spolkovej republiky šíriť ideu dobrej formy priemyselných výrobkov. Spektrum úloh design centra sa odvtedy podstatne rozšírilo.

Dnes, v dobe špičkových technológií, musí design reagovať na množstvo nových požiadaviek. Zmenenej situácii musia zodpovedať aj nároky kladené na design, a teda aj na prácu design centra.

Japonský designer Kendži Ekuan hovorí, že čím väčšmi ustupuje do úzadia čisto technický výkon produktu, tým viac vystupuje do popredia ako argument predajnosti kvalita designu. Práve preto sa od prvej konštrukčnej fázy výrobku musí stať design podstatnou zložkou podnikovej politiky.

Ekuan s týmto svojím názorom dávno nie je osamelý. Dnes ho už akceptujú a úspešne uvádzajú do praxe nielen mnohí jeho kolegovia, ale aj niektoré pokrokové podniky.

Vynikajúci design čoraz náročnejších a kompaktných výrobkov nemôže totiž len tak z ničoho-nič padnúť z neba, ale je výsledkom

intenzívnej plánovacej a konštrukčnej práce. Rozširuje sa počet odvetví, kde ťažisko inovácií spočíva v designe, keďže u väčšiny výrobkov sa už predpokladá vysoký technický štandard, pokiaľ ide o výkonnosť a kvalitu. Z toho vyplýva, že u zákazníka, ktorý sa rozhoduje pre kúpu, hrajú nezanedbateľnú úlohu ďalšie charakteristické vlastnosti produktu, ako napríklad špecifická spontánnosť, pôsobivosť alebo podnetnosť. Ak je vedenie podniku na úrovni, nikdy neponechá túto stránku veci na náhodu, ale riadi sa pri vývoji a odbyte svojich výrobkov vlastnou stratégiou a výrazne vyprofilovaným imidžom.

Napriek tomu, že sa trhy čoraz viac otvárajú a vznikajú medzinárodné obchodné združenia, ustupuje rozvoj univerzálnych riešení designu. Skôr naopak, možno pozorovať výrazný trend zameraný na individualizáciu a rozmanitosť výrobkov. Tá istá technická funkcia sa pritom v čoraz kratších časových úsekoch modifikuje pre rozličné cieľové skupiny spotrebiteľov výslovne adresne, aby na každého zákazníka zapôsobila citovo a spontánne svojším spôsobom. Tento zámer však nemožno docieľiť dodatočnými štýlovými variantmi, ale ešte predtým,

než sa začne nejaký výrobok vyvíjať, treba mať vypracovanú jasnú koncepciu. Veľmi nápomocné sú pri tom najmä nové, počítačmi riadené výrobné procesy, vďaka ktorým možno hospodárne vyrábať aj menšie série výrobkov. Designerovi sa otvárajú nové priestory tvorby, ktoré v budúcnosti treba využívať na uplatňovanie nových a nových dobrých nápadov. Na vývin designu v mnohom vplyva súčasná reštrukturalizácia industriálnej spoločnosti na postindustriálnu s príznačným rozvojom nových informačných a komunikačných techník. Ďalším charakteristickým znakom tejto novej kultúry je myslenie v systémových oblastiach, ktoré zároveň prináša nové poznanie problémov. Prepájať systémy navzájom, zladit ich, aby boli kompatibilné, to nie je čisto technický problém, ale prínajmenej v rovnakej miere aj úloha funkčného designu.

Inovácia v tejto oblasti znamená rozvoj nových riešení tak na úrovni technickej, ako aj na úrovni stvárnenia. Rozhodne nestačí pritom len pridať nejaké technické ťaľafatky alebo urobiť povrchné zmeny vo forme.

Medzi hlavné úlohy Design centra Severného Porýnia-Vestfálska v Essene patrí podporovať inovačný potenciál stredných a malých podnikov pomocou účelnej integrácie designu. Inštitúcia sa pokladá za sprostredkovateľa medzi priemyslom, designermi, študentmi designu, ako aj inými odborníkmi a verejnosťou. Poskytuje informačné a komunikačné fórum na odovzdávanie know-how a na styk medzi hospodárstvom a kultúrou.

Essenská inštitúcia na podporu a sprostredkovanie dobrého designu poriada výstavy, súťaže, semináre a kongresy, často aj na objednávku podnikov alebo verejných ustanoviení. Roku 1992 realizovalo design centrum z poverenia komisie ES prvý európsky design kongres pod názvom Design Quo vadis? Ďalšími servisnými podujatiami sú okrem iného školenia a poradenská činnosť pri zakladaní designerských kancelárií, ako aj semináre a sympóziá pre podnikateľov, designeroch a štu-





Nákladné vozidlo SLW 2000 firmy Man, ktoré v roku 1993 dostalo v súťaži Design Innovationen 1993 Červený bod za Najvyššiu kvalitu designu.

dentov designu na aktuálne témy. Akadémia pre design a management ponúka napríklad témy Design a právo alebo Design a management. Vydavateľstvo Design Zentrum Nordrhein Westfalen Edition vydáva knihy k aktuálnym témam, ktoré sú v esensekej inštitúcii zároveň aj predmetom výstavy alebo kongresu. Najväčšou súťažou je medzinárodná súťaž, ktorá sa od roku 1955 každoročne poriada pod názvom Inovácie v designe. Domáce i zahraničné podniky ju uznávajú za nástroj marketingu, okrem toho si v rámci súťaže Priemysel a designéri v medzinárodnom meradle môžu porovnať svoje najaktuálnejšie výsledky. Na súťaži sa môžu zúčastniť všetky domáce i zahraničné podniky s výrobkami, ktoré boli uvedené na trh najviac pred dvoma rokmi. Nezávislá medzinárodná porota hodnotí výrobky

podľa celého radu prísnych kritérií. Výrobkom, ktoré spĺňajú vysoké kritériá designu, ako aj ochrany životného prostredia a obsluhy, essenská inštitúcia udeľuje Červený bod za Vysokú a Najvyššiu kvalitu designu. Vyznamenané výrobky sa predstavujú verejnosti na veľkej špeciálnej prehliadke a potom sú po celý rok vystavené na stálej expozícii, ktorá je svetoznáma ako jedinečné fórum moderného designu. Na ploche 1500 štvorcových metrov sa predstavuje verejnosti 800 vyznamenaných výrobkov.

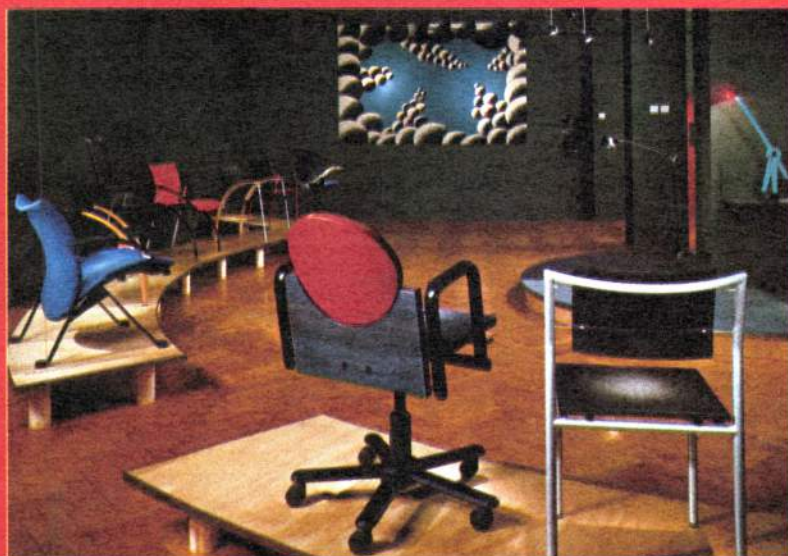
Od roku 1988 essenské design centrum vyznamenáva úspešné timové práce v rámci výstavy Inovácie v designe čestnou cenou Designersky tím roka a prezentuje ich na vy-

stave. Mimoriadne ceny získavajú výrobky z oblastí, na ktoré chcú usporiadatelia špeciálne sústrediť pozornosť designerov, alebo ktoré otvárajú nové oblasti na ich uplatnenie, ako napríklad oblasť počítače a komunikácia alebo pomôcky pre zdravotne postihnutých ľudí.

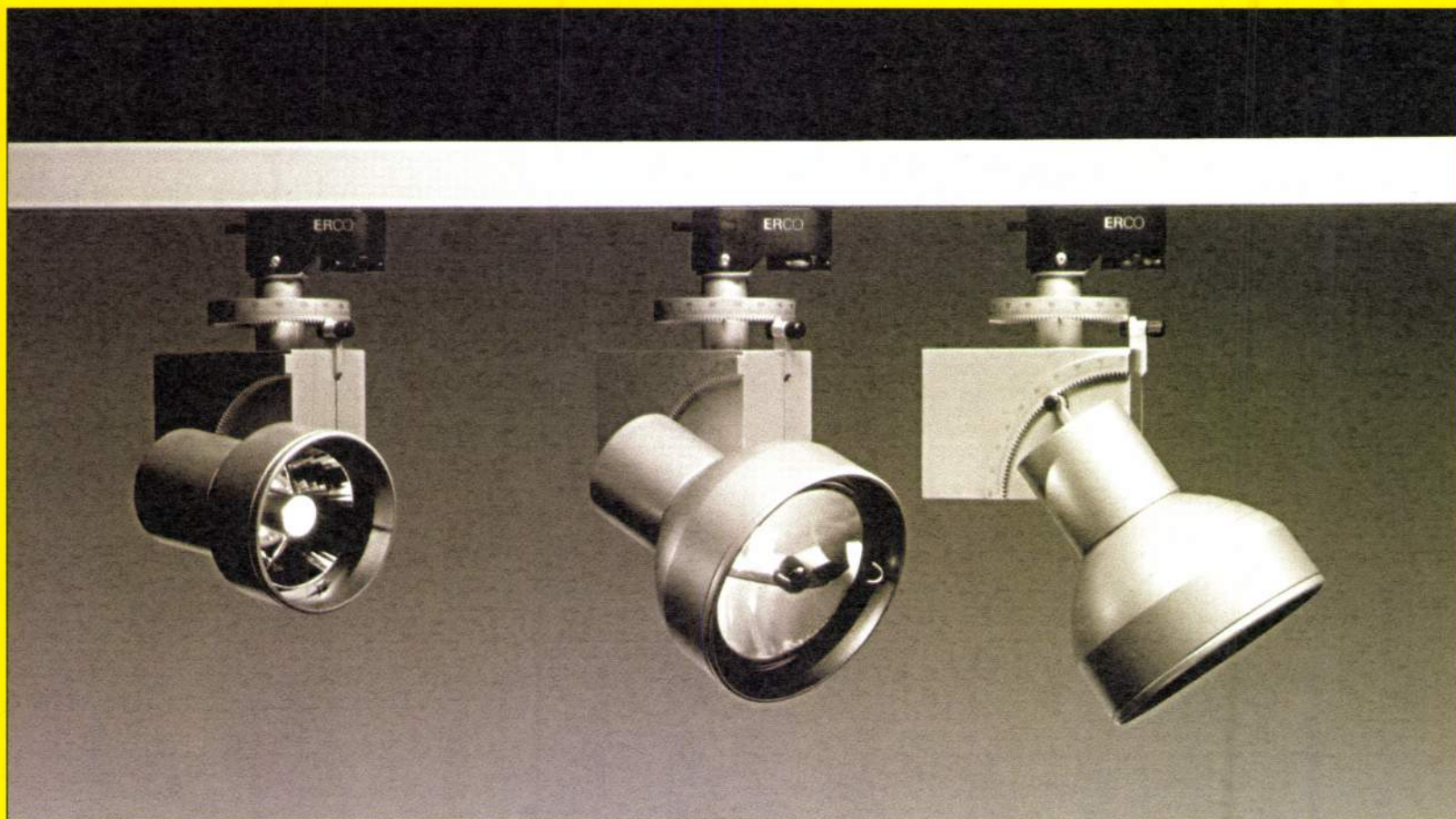
Severné Porýnie-Vestfálsko vypisalo v roku 1987 cenu za design, ktorá sa udeľuje každé dva roky. Touto cenou chce ministerstvo hospodárstva, malého podnikania a technológie zvýhnuť mimoriadny význam designu ako faktora hospodárskeho povznesenia. Súťaž realizuje design centrum. Vyznamenanie sa ude-

ľuje za inovácie v oblasti špičkovej techniky, ako aj za uvedomelý prístup k plánovaniu z hľadiska životného prostredia. Popri čestnej cene za priemyselné výrobky sa vypisuje cena za design management a cena za inovačné návrhy.

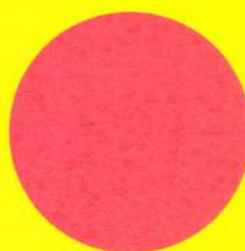
Okrem súťaží a výstav priemyselného designu zahrnuje program design centra aj oblasti vizuálnej komunikácie a tvorby inovácií. Od roku 1993 spoločne s Arbeitsgemeinschaft der Allianz Deutscher Designer (AGD - Pracovné združenie



Zábery z výstav v Design centre v Essene v roku 1993.



Aliancie nemeckých designerov) a Frankfurtským veľtrhom vypisujú Nemeckú cenu za komunikačný design, dotovanú sumou 20 000 DM. Design centrum Severného Porýnia-Vestfálska sa drží zásady, že výborný design vychádza z požiadaviek spotrebiteľov a je výrazom funkčnosti predmetu. Dobrý design prináša konkrétny hospodársky úžitok a je dôležitým tvorivým faktorom pri rozvoji nových technológií a trhov. Na dôvažok môže priemyselný design ako koncepčná, strategicky plánovacia disciplína prevziať aj dôležité vnútropodnikové úlohy v spektre od vývoja výrobku cez komunikáciu až po management a marketingový servis.



Halogénové lampy firmy Erco Leuchten. Červený bod v roku 1993.

Spevňovač kolenného kĺbu. V roku 1993 získal Červený bod a cenu za rehabilitáciu.

Stolné lampy Kibo. Červený bod v roku 1993.

Nôž na syr Picado. Červený bod v roku 1993.

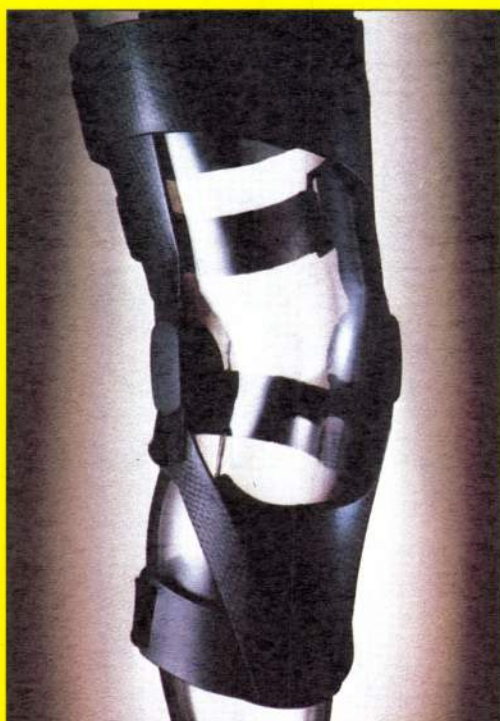


Foto: Archív DC v Essene

Riadenie priemyselného designu

1. časť

Úvod

Deväťdesiate roky nášho storočia sú obdobím veľkých politických zmien. Mapu Európy treba rýchlo prekresliť, atlas kúpený v roku 1989 je už zastaraný. Politické zmeny boli len začiatkom ďalších procesov, v ktorých sa nové nezávislé štáty ujali správy svojich vecí a začali sa prispôbovať neistotám trhovej ekonomiky. A tak ako nikdy predtým sa vlády vo východnej i západnej Európe snažia viac zarábať, menej spotrebúvať a vyrovnávať svoje rozpočty. Preč sú časy, keď sa umenie či design mohli spoliehať na subvencie vlády. Dnešné krédo znie: **Vytváraj bohatstvo, alebo zahyň!**

Jeden zo spôsobov tvorby bohatstva je priemyselná inovácia, teda využívanie trhových princípov ako motora hospodárskeho rastu. Efektívnym riadením týchto princípov môže intelektuálna sila vytvárať bohatstvo a ovplyvňovať materiálne prostredie produkovaním celkom nových výrobkov a služieb. Inovácia je trhovú komoditu, pretože umožňuje produkovať to, čo nikdy predtým a za čo sú jednotlivci a organizácie ochotní zaplatiť. Prostredníctvom úspory pracovných síl a energie ovplyvňujú inovácie kvalitu života. Toto je mimoriadne dôležité pre uchovávanie zdrojov a zlepšovanie životného prostredia. Nové poznatky a produkty získané prostredníctvom inovácií sú základom novej civilizácie.

Často nepovšimnutým aktívom je schopnosť ľudských bytostí produkovať myšlienky, zvlášť cenné pre krajinu, ktorá nemá dostatok prírodných zdrojov. Nie je zvykom pozeráť sa na myšlienky ako na tovar, ale jednou z možností, ako dosahovať hospodársky rast, je objavovať nové spôsoby využitia toho, čo už je k dispozícii. Napríklad prehistorický človek používal oxidy železa ako pigmenty v jaskynných maľbách. Dnes, ako výsledok sústredenia viacerých myšlienok založených na vedeckom poznaní, sa používa rovnaká látka na uchovávanie magnetických signálov na audiokazetách, videokazetách a počítačových diskoch.

Masová výroba je efektívna, pretože využíva podstatný rozdiel medzi vecou a myšlienkou. Napríklad kúsok ovocia prospeje iba človeku, ktorý ho zje, kým nápad, ako niečo urobiť, môže prospieť mnohým a možno ho využívať znovu a znovu za predpokladu, že sa dá sprostredkovať. Bez systému mier, náčrtov či zaznamenaných pokynov môže napríklad majster svojim učňom odovzdať myšlienku, ako vyrobiť lepšie koleso, a po mnohých generáciách sa kolárova myšlienka rozšíri do celého sveta. Avšak inovátor v masovej výrobe a s dostatočnými finančnými zdrojmi môže sprístupniť svoj dobrý nápad v krátkom čase. Tu sa skrýva potenciál tvorby bohatstva inovácie.

Avšak úspech v inovácii je nevyspytateľný. Niektoré firmy sú v inováciách úspešnejšie než iné. V úsilí o inováciu často dochádza ku komerčnému zlyhaniu. Neexistuje jednoduchý vzorec úspechu. Naopak, zdroje, odhodlanie a vytrvalosť, ktoré sa spájajú s cieľom vytvoriť úspešnú inováciu, vytvárajú veľmi zložitý a iba čiastočne pochopený celok. Navyše moderná veda je pri rozvíjaní teórií inovácie na základe empirických pozorovaní úspešná len čiastočne. Jedna vec je však istá, úsilie o inováciu nebude úspešné, ak nezavládne medzi všetkými zainteresovanými duch spolupráce, dobrej vôle a vzájomnej dôvery a ak nebude medzi účastníkmi dobrá komunikácia.

Ak je inovácia vymedzená jednoznačnosťou a neistotou, to isté možno povedať o priemyselnom designe. Dokonca aj tí, ktorí sa priemyselným designom zaoberajú, sa odlišujú v názore na jeho ciele. Niektoré ho pokladajú za hlavnú činnosť vyvírajúcu z ľudských potrieb, iní trvajú na tom, že je to iba okrajová činnosť, nič viac než istá forma komerčného umenia. Priemyselní designeri balansujú medzi presvedčením sociálneho reformátora 19. storočia **Williama Morrisa**, ktorého cieľom bolo kombinovať krásu s užitočnosťou, aby sa zlepšilo prostredie pracujúcej triedy, a pompéznosťou **Raymonda Loewyho**, ktorý počas veľkej americkej krízy dvadsiatych rokov zistil, že moderná štylizácia môže stimulovať predaj výrobkov.

Jednoznačný návod nevedia poskytnúť ani školy priemyselného designu. Pôvodne boli z administratívnych príčin spojené so školami umeleckého priemyslu a toto prepojenie pretrváva dodnes. Výučba priemyselného designu sa nesústreďuje na umelecké remeslá, ale na umelecké techniky a remeselnú zručnosť, a často sa neberú do úvahy technologické danosti a komerčné aplikácie. Aj vzťah medzi školami designu a designerskou praxou je rozporuplný. Keď nie je dostatok objednávok, designeri na voľnej nohe s radosťou prijímajú čiastkové úväzky na školách designu, aby si zlepšili príjem. Keď však ich odvetvie prekvitá, nie sú ochotní študentom designu poskytovať odbornú prax napriek tomu, že sa veľmi kritizuje, ako tieto školy žijú mimo skutočného sveta praxe. Navyše obe strany prejavujú zvyčajne neochotu kodifikovať priemyselný design v rámci nejakej špecializovanej inštitúcie.

V každom čiernom mraku však možno nájsť svetlý bod. Hľadanie vzorca úspechu v priemyselnej inovácii odhalilo, že v rámci tejto aktivity pripadá táto úloha priemyselnému designu. Zahŕnutie priemyselného designu do inovačného procesu nezaručuje úspech, ale jeho vylúčenie z neho pravdepodobnosť úspechu podstatne znižuje. Takto majú priemyselní designeri príležitosť zúčastňovať sa na vytváraní bohatstva a hospodárskeho rastu svojej krajiny. Aby to dosiahli, musia vnímať priemyselný design ako aspekt ekonomiky, byť ochotní podieľať sa na spoločnej aktivite a vidieť seba samých skôr ako prispievateľov dobrej veci než individualistov v príjemnej izolácii, ktorí hľadajú a tvoria len svoje vlastné umelecké nápady.

Priemyselný design má prinajmenšom za cieľ hľadať vzťahy medzi materiálnou podstatou výrobkov a ich rozmermi, inštinkívnymi reakciami a emocionálnymi potrebami používateľa. Prostredníctvom vedomej kontroly formy, konfigurácie, celkového vzhľadu a detailov je priemyselný design schopný odovzdať užívateľovi abstraktné charakteristiky výrobku, t. j. odolnosť, spoľahlivosť, presnosť. Môže byť pomôckou na pochopenie technických údajov nového výrobku, teda umožní, aby také charakteristiky, ako sú technické parametre, prevádzka a kontrola, boli vizuálne jasne formulované. Vďaka priemyselnému designu môžu byť obslužné zariadenia pohodlné, príjemné, ľahko ovládateľné. Design môže dodať výrobku výnimočnú pôsobivosť, štýl a dojem dobrej kvality, zodpovedajúcej osobnému vkusu užívateľa, vrátane použitia technológie ohľaduplnej voči životnému prostrediu. Takýmito rôznymi prostriedkami dokáže priemyselný design prispieť komplexne k inovácii a obohatiť senzitivnosť užívateľa.

Priemyselný design slúži aj na prekonanie komunikačnej bariéry medzi inovujúcimi firmami a užívateľmi, čo je nevyhnutné, ak má byť produkt komerčne úspešný. Znalosti užívateľa o novom produkte sú nepatrné oproti tomu, čo o ňom vie výrobca. Zatiaľ čo vývojoví pracovníci firmy sú veľmi dobre oboznámení s technickými vlastnosťami a schopnosťami výrobku, užívatelia nepoznajú všetky skutočnosti a spoliehajú sa zväčša na vizuálny dojem. Napríklad mnohí celkom inteligentní ľudia by chceli mať videokameru, ale žiadnu si nekúpia, nie kvôli vysokej cene, ale preto, lebo jej ovládanie je nezrozumiteľné. Poukazuje to na nedostatky priemyselného designu v tejto kategórii výrobkov.

Výrobok, ktorý bol navrhnutý iba v súlade so svojimi technickými funkciami, je nedokonálny. Ak nebol navrhnutý ako „predĺžená ruka“ užívateľa, môže byť psychologicky nekompatibilný. Potenciálnemu užívateľovi sa môže nepáčiť z dôvodov, ktoré síce nedokáže definovať, ale bránia mu, aby si ho kúpil. Nezáleží na tom, či je výrobok technicky dobrý. Ekonomicky úspešný je len vtedy, ak si ho zákazník kúpi. Niektoré nové výrobky majú tú chybu, že neberú do úvahy technické potreby vo vzťahu k užívateľovi. Niekedy sa užívatelia musia adaptovať na nový výrobok, čo spôsobuje nepohodlie, stres či únavu a zapríčiňuje, že je skôr bremenom než potešením. Údržba nového výrobku môže byť nepríjemná, a preto sa zanedbáva. Všetky tieto faktory uberajú na komerčnom úspechu nového výrobku a toto je bod, v ktorom sa stretávajú ciele inovácie a priemyselného designu. Cieľom oboch je dosiahnuť úspech na trhu: vďaka inovácii potenciálny zákazník dostane nové technické zariadenie za rozumnú cenu a design predstaví toto technické zariadenie v takej forme, ktorá zákazníka osloví.

V ďalšej časti seriálu budeme rozoberať faktory, ktoré ovplyvňujú úspech a neúspech v inovácii, a relevantnosť týchto faktorov v priemyselnom designe.



Zdeno Kolesár
Design
Made in U. S. A.

Možno vôbec hovoriť o špecifickej identite designu produkovaného v Spojených štátoch? V dobe nadnárodných firiem, všeobšiahneho exportu a migrácie designerov sa zdá dosť naivné hľadať spoločného menovateľa pre design jedného štátu, navyše tak zložito ekonomicky štruktúrovaného. Spojené štáty dnes predstavujú akýsi mikrokozmos svetového designu, eklektickú zmes rôznorodých tendencií. Ťažko by sme našli krajinu, v ktorej sa problémy designu prejavujú v takej komplexnosti, ak vôbec možno v súvislosti s hybridnosťou a heterogenitou dnešného designu o akejkoľvek komplexnosti hovoriť. Možno je to paradoxne práve presahovanie monokultúrneho kontextu, vychádzajúce z geografickej, klimatickej a národnostnej rôznorodosti, ale aj z možnosti neobmedzeného prístupu k materiálom a technológiám, čo tvorí identitu amerického designu.

Okolo polovice minulého storočia, v období, keď Spojené štáty začali preberať po Veľkej Británii úlohu najsilnejšej svetovej veľmoci, bola významnou ekonomickou zbraňou inováčná schopnosť americkej spoločnosti. Mená ako Edison či Ford sa stali jej synonymom. V krajine, ktorá nepoznala aristokraciu a kultúrnu vycibrenosť panovníckych dvorov, to bol ekonomický pragmatizmus a dôraz na praktickosť, ktorý charakterizoval sebavedomú strednú triedu - jadro americkej spoločnosti. Skôr apel „ako to



funguje“ než „ako to vyzerá“ bol príznačný pre priemyslovú výrobu.

Až medzivojnová kríza z nadvýroby prispela k jeho modifikácii. Pragmatizmus a funkčnosť ostáva v istom zmysle naďalej charakteristickým znakom americkej produkcie, ale čoraz väčšmi sa zhodnocujú možnosti taktiky „ako sa to tvári“. Vlnu perpetuálnych inovácií, využívaných v podmienkach nasýteného trhu pre povzbudzovanie dopytu, odštartoval v druhej polovici dvadsiatych rokov Harley Earl vo firme General Motors a odvtedy sa stala hnacím motorom americkej (a postupne nielen americkej) ekonomiky. Táto vlna vniesla na svetlo aj nové povolanie priemyslového designera. Napriek pionierskym pokusom Petra Behrensa a Bauhausu v Nemecku, až v tomto kontexte sa podarilo získať uznanie designera v masovom meradle a využiť jeho potenciál pre ekonomický rast. Prvú „hrdinovia“ amerického designu, ako napr. Loewy, Teague či Dreyfuss, boli do značnej miery štylistami, ktorí z pohľadu puristickej európskej funkcionalistickej estetiky využívali nečisté praktiky predstierania neexistujúcich vlastností výrobkov, alebo aspoň prehnaného hyperbolizovania ich drobných inovácií (pripomeniem aspoň Loewyho aerodynamické strúhadlo na ceruzky). Znie to možno na prvý pohľad nelogicky, ale boli to tie isté ideály demokracie a individualizmu americkej spoločnosti, ktoré najskôr akcentovali kvalitu, praktickosť a objavnosť a neskôr dali cez princíp neobmedzeného výberu vznik plánovanému zastarávaniu výrobkov, masívnej reklame a trikom, ktoré v konečnom dôsledku obhajujú množstvo braku.

Exkurzia do minulosti amerického designu sa

Eric K. Schmehl
Zrkadlo Sonáta
v zlatom,
Galéria Entrée Libre,
New York, 1993.



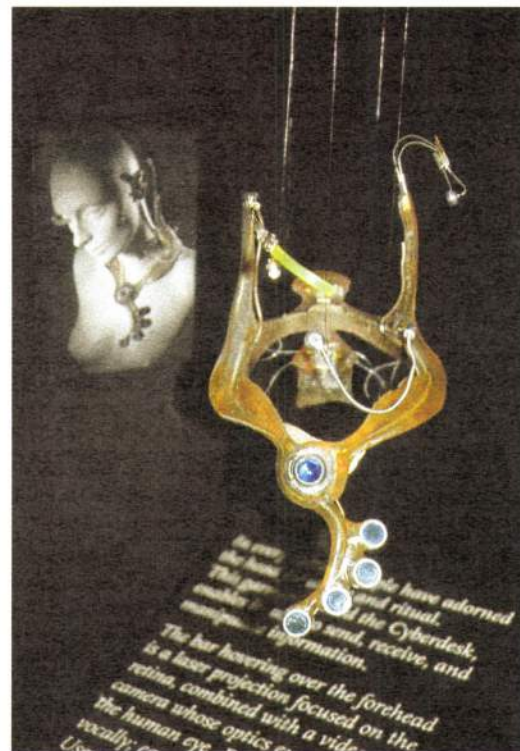
Firma Classic
Rádiomagnetofón
Overdrive v retro-stýle
50. rokov.

možno zdala prídlhá, ale domnievam sa, že súčasná reálna situácia vo výrobe a v designerských praktikách sa len v určitých aspektoch líši od tej, ktorá má korene v medzivojnovom období a definitívne sa sformovala v ére „konzumného raja“ päťdesiatych rokov. Design hlavného prúdu produkcie má dnes tak ako vtedy dva hlavné ciele: zabezpečiť efektivitu sériovej výroby a priniesť maximálny zisk. Tento základný imperatív sa v období deklarovanej postindustriálnej spoločnosti prakticky nezmenil. Ideológovia postmoderny tvrdia, že produkcia ideí v súčasnosti vytlačila produk-



ciu predmetov, ale ak človek opustí šero knižnice, v ktorej sa želania často zamieňajú za skutočnosť, ovalí ho na ulici bežného amerického mesta realita hyperkonzumu, obrovská záľaha vecí, často zbytočných, predateľných len za pomoci masívnych reklamných kampaní. Množstvo z týchto výrobkov ani poriadne nenaplnia sľubované funkcie. Domnievam sa, že také percento braku a nekvality ako v americkej produkcii by sme ťažko našli v iných priemyselne vyspelých krajinách. V tomto zmysle azda treba dať za pravdu Jeanovi Baudrillardovi a jeho nasledovníkom, ktorí tvrdia, že reálny predmet sa dnes rozpúšťa v pôsobení médií a reklamy a stáva sa len znakom odkazujúcim na hodnoty, ktoré v skutočnosti neponúka. Agresivita americkej reklamy je pre Európana často neznesiteľná, ale marketingoví stratégovia už dávnejšie zistili, že aj znenávidená reklama pôsobí na predaj výrobku pozitívne. Priemerný Američan si hádam ani nekúpi pečivo v obchode, na ktorom nie je nápis, že sa tu ponúkajú najlepšie výrobky v meste (ten ostatne visí na každom obchode a on to dobre vie). A hoci ho doma prekvapí pachuť v ústach, uverí skôr reklame než vlastným zmyslom. Príklad trochu pritiažený za vlasy, ale myslím, že súčasný americký design často funguje práve v takomto kontexte. Simulované ilúzie zmenili zmysel pre realitu, úspešne súťažias s priamou skúsenosťou. Základným stimulom pre potrebu nie je funkcia objektu, ale tieto ilúzie a design zohrávajú významnú úlohu v manipulovaní túžob a ich nasmerovaní k spotrebe. Americký designer je dnes častejšie poslušným sluhom marketingových analytikov než inovátorom.

Ak som spomínal predsa len isté zmeny v sú-



Lisa Krohn
Komunikačný prístroj
z polyuretánu Cyberdesk,
1993.



Lincoln Mark VIII.
Ford, 1993.



Buick Skylark
General Motors, 1992.

časných ekonomických a designerských praktík oproti minulosti, potom jedna z najvýznamnejších spočíva v opustení Fordovej koncepcie maximálneho počtu identických kusov série a v príklone k vysokej frekvencii striedania menších sérií. Napomáha tomu flexibilita súčasnej, do značnej miery automatizovanej výroby. Pre Spojené štáty je typická aj pružnosť výrobných zoskupení - často sa vytvárajú okolo jediného výrobu, po jeho realizácii na trhu zanikajú, alebo sa modifikujú v iných zostavách.

Základnou úlohou designera je zvyšovať frekvenciu krátkodobých nákupov, pričom v tejto situácii často neraz svätí prostriedky (mám na mysli už spomínané predstieranie existujúcich vlastností výrobkov). Podľa ortodoxných funkcionalistických kritérií dnes americký designer vlastne často začína od konca. Bežný príklad môže vyzeráť takto: V niektorom výskumnom pracovisku (ich potenciál v USA je v porovnaní s ostatným svetom neporovnateľný) sa objaví nový materiál, prostredníctvom špecializovaných „vyhľadávčov“ sa dostane k firme, ktorá sa snaží o jeho komerčné využitie. Zamestná designera a ten sa na základe informácií marketingových špecialistov snaží navrhnúť výrobok, ktorý by sa dal z tohto materiálu efektívne vyrábať a so ziskom predávať. Teda namiesto „tvar nasleduje funkciu“ skôr „funkcia nasleduje materiál“. Ešte aj v prípade, ak sa podarí nájsť skutočne zmysluplnú funkciu, nie je bitka prehratá. Mnohé môže zahľadiť reklamná kampaň či marketingové praktiky, napríklad ponúknuť výrobku za „bláznivo“ nízku cenu. V tomto kontexte funguje väčšina „fancy“ (módnych, zábavných, ale v reálnom význame skôr krátkodobých) noviniek - od odevov cez rôzne športové náradia a hračky až po prapodivných pomocníkov v domácnosti, ktoré tvoria podstatnú časť súčasnej americkej produkcie a ich hlavnou úlohou je rýchla návratnosť a zhodnotenie vloženého kapitálu.

Osobitne by som sa chcel pristiaviť pri troch oblastiach, v ktorých sa najčitateľnejšie prejavuje heterogenita súčasného designu: nábytku, autách a spotrebnej elektronike.

Nábytok je dnes oblasťou najvýraznejšie dokumentujúcou ambivalentné smerovanie designu. Na jednej strane široký prúd bežnej veľkosériovej, funkčnej, ale esteticky a sémanticky dosť sterilnej produkcie, a na druhej solitéry či obmedzené série esteticky a významovo nasýtených produktov nesúcich punc dotyku ľudskej ruky. Tento horizont dopĺňajú v Spojených štátoch početní výrobcovia nábytku v historizujúcich štýloch - či už na báze strojovej alebo ručnej.

V oblasti veľkosériovej výroby nábytku patrí Spojeným štátom popredné miesto na svete a osobitne to platí o nábytku kancelárskom. Firmy ako Steelcase, Knoll či Herman Miller dik-

tujú trendy v orientácii na ergonomiu a ekonomiu výroby i užívania. Zaujímavé smerovanie v tejto oblasti naznačila výstava a seminár „Integrated Office“ v Medzinárodnom designerskom centre v New Yorku v októbri minulého roku. V súvislosti s rozvojom informačných technológií je pravdepodobné, že blízka budúcnosť prinesie značnú časť aktivít viazaných dnes na pobyt v úrade do príjemnejšieho domáceho prostredia. S tým súvisia i nové zostavy a formy nábytku: pracovný stôl s detskou postieľkou, spálňa, ktorá sa vyklonením postele premení na kompletne vynovené pracovisko prepojené komunikačnými prístrojmi (telefón, e-mail, computer), na informačné centrum firmy a jej ostatných pracovníkov.

Design nábytku viazaného na priemyslovú veľkovýrobu teda patrí k najprogressívnejším oblastiam americkej produkcie, naproti tomu vo sfére malosériovej výroby „umeleckého“ nábytku je evidentná závislosť od Európy (tu sa zrejme najvýraznejšie prejavuje už spomínaná absencia kultúrnych tradícií). Svedčí o tom napríklad fakt, že jednu z najzaujímavejších zákaziek nedávnej minulosti - design interiérov hotelov Royalton a Paramount v New Yorku - zverili Američania francúzskemu designerskému mágovi Philippovi Starckovi. Ten je akýmsi meradlom a vzorom pre väčšinu amerických designerov orientovaných na produkciu solitérov či malých sérií. Vlna punku, v ktorej napríklad Howard Meiner dokumentoval autentické smerovanie, pomaly doznieva, kdesi sa vytratila aj nábytková tvorba „otcov postmoderny“ Roberta Venturiho a Michaela Gravesa a designeri ako Dakota Johnson či Edward Zucca sú dosť poplatní európskym vzorom. Podobne ako na starom kontinente, aj v Spojených štátoch charakterizuje túto oblasť nábytkovej produkcie malý trh prostredníctvom galérií a špecializovaných výstavných siení lokalizovaných v getách, akým je napríklad Wooster Street v newyorskej galerijnej štvrti SoHo.

Automobilový priemysel bol kedysi pýchou Američanov. Po vojne produkovali Spojené štáty tri štvrtiny celosvetovej výroby, ale dnes sa nie príliš úspešne vyrovnávajú s importovanou, predovšetkým japonskou produkciou. Karosársky styling tu po dlhé roky bol akýmsi kondenzovaným obrazom designerských trendov, predstavujúci po odevnej tvorbe oblasť najviac závislú od premien módy. Už som spomínal, že práve tu sa plánované zastarávanie (zhmotnené v príkaze novej línie automobilu na každý rok) etablovalo ako základný predpoklad fungovania konzumnej kultúry. Automobily boli vyrábané tak, aby mali krát-

ku životnosť, aby neunikli vlastnej smrti a aby boli nielen dopravným prostriedkom, ale aj médiom potvrdzovania či iluzívneho povyšovania sociálneho štatútu svojho majiteľa. Do značnej miery to platí dodnes, hoci tlak na bezpečnosť, hospodárnosť a ďalšie aspekty prevádzky áut čiasťtočne modifikoval túto orientáciu. Americké autá sú dnes menšie, trvácnejšie, aerodynamickejšie, ale stále sa v nich prinajmenšom v náznakoch prejavujú rôzne reminiscenčné symboly (vyčnievajúci mohutný chladič či náhradné koleso, nápadný firemný emblém, agresívne ostré tvary, bohatstvo chrómovaných detailov), ktoré majú podporiť sebavedomie úspešných Američanov. Mnohí z nich však už o takýto image nestoja a rôzne prerastanie amerických výrobcov s japonskými, čo je vlastne taktika usporiadaného ústupu, svedčí o prežitej koncepcii amerického automobilového priemyslu a o potrebe radikálnych zmien myslenia v tejto oblasti.

Ešte problematickejšia je pre Spojené štáty situácia v oblasti aplikovanej elektroniky. Akousi paradigmou bol prípad komerčného využitia amerického vynálezu tranzistora japonskou firmou Sony v polovici päťdesiatych rokov. Aj dnes je to predovšetkým Japonsko a ďalšie ázijské krajiny, ktoré zbierajú plody základného výskumu amerických vedeckovýskumných stredísk. V ázijskej konkurencii mnohé firmy vzdali výrobu bežnej spotrebnej elektroniky, iba obmedzené dovozné kvóty ich ešte zopár držia pri živote. Ako-tak si Spojené štáty držia špičkové postavenie v oblasti produkcie computerov, predovšetkým zásluhou firmy Apple Macintosh. V najširšom chápaní pojmu design to bol práve on, ktorý v orientácii na „priateľské“ osobné počítače pomáha vytláčať domáceho konkurenta IBM a udržiavať vysoký odbyť. Nejde o nejaké prevratné novinky v designe hardwaru, ktorý vychádza z princípov štandardného „dobrého designu“ prezentovaného už od 50. rokov európskymi firmami Olivetti či Braun, ale o dôraz na software a jeho ústretové nasmerovanie na intelektuálnu kapacitu bežného človeka. Software-designu, dosť vzdialenému od tradičného chápania priemyslového tvarovania, bude zrejme patriť budúcnosť. Apple a s ňou spriahnuté kalifornské firmy sú teda prísľubom

pre lepšie časy amerického designu v oblasti spotrebnej elektroniky.

Napokon je potrebné spomenúť ešte jeden dôležitý rozmer amerického designu. Už v roku 1960 Victor Papanek vydal svoju knihu „Design pre reálny svet“ a jeho hlas volajúci po humanizme a sociálnej zodpovednosti designera časom ešte zosilnel. Papanek je v Spojených štátoch dodnes symbolom odmietavého postoja k bezbrehému konzumu a s ním spätým designerským praktikám. Obmedzené materiálové a energetické zdroje, ekologické problémy a ďalšie civilizačné hrozby nútia americkú priemyslovú výrobu vyrovnávať sa s obmedzeniami, ktoré pre ňu boli dlho neznáme. V týchto podmienkach aj design prehodnocuje svoje stanoviská, hľadá riešenia v znižovaní materiálovej a energetickej náročnosti, recyklovaní odpadu a napokon i v orientácii na spomalenie nezmyselne rýchleho rytmu perpetuálnych inovácií. To sú však globálne problémy presahujúce ambície tohto článku, ktorý sa pokúsil poukázať na niektoré špecifiká amerického designu.

Zdeno Kolesár **DESIGN** **IN THE U.S.A.**

Is it possible to speak of a specific identity to U.S. design? In these times of supra-national companies, multiple exports and designer migration it seems naive to look for a common denominator in one state's design, especially in one with such a complicated economic structure. Nowadays, the United States is something like a micro-universe of world design, an eclectic mixture of heterogeneous tendencies. It would be difficult to find a country where design issues are found greater in complexity; if, in fact, the word „complexity“ is the right one to use in connection with the hybridity and heterogeneity of current design. Paradoxically, it is exactly the monocultural context, following on from the U.S.A.'s geographic, climatic and national heterogeneity, as well as an unlimited access to materials and technologies, which may represent the identity of American design.



Firma Murphy,
Integrované pracovisko v byte.
1993.

Since the middle of the last century, when the United States, after Great Britain, started to play the role of the greatest world power, the innovative capabilities of the American community have grown into an important economic strength. Names like Edison or Ford became synonyms for innovation. In a country with no aristocracy or cultural traditions of refined courtesy, it was economic pragmatism and practicality, which characterized the self-confident middle class - the core of the American community. Industrial producers were more interested in „how does it work“ than „how does it look“. This attitude was modified just after the crisis of overproduction between the two world wars. Although pragmatism and functionalism remained characteristic of American production, the opportunities to be found in the phase „what appearance does it assume“ were exploited more enthusiastically. The wave of perpetual innovation, to increase demand in saturated markets, was started in the later twenties by Harley Earl in General Motors, and since then it has become a driving force of the American (and gradually not only of the American) economy. This wave brought in the new profession of the industrial designer. In spite of the pioneering experiments of Peter Behrens and the Bauhaus in Germany, designers gained general acknowledgement and had their potential utilized for economic growth only in the context of U. S. innovation. The first „heroes“ of American design, such as for instance, Loewy, Teague and Dreyfuss, were to a large extent stylists, who used, as far as purist European functionalist aesthetics were concerned „dirty“, practices, such as making a pretence of their product's true qualities or ostentatiously hyperbolizing slight product innovations (one is reminded

of Loewy's aerodynamic pencil-sharpener). Although at first glance it might seem illogical, the same ideals of democracy and individualism, characteristic of the American community, and which first accentuated quality, practicability and invention, later, through the principle of unlimited choice, resulted in the scheduled outdating of products, massive advertising and tricks which finally came to defend a lot of rubbish.

This excursion into the history of American design might seem too long, but I think that the current situation in production and in designers' practice is only different in certain aspects from the one rooted in the period between the world wars, and which was formed definitively in the era of the „consumer paradise“, in the fifties. Nowadays, as then, there are two major aims to design in industrial production: to enable effective large-scale production, and to provide maximal profit. This basic imperative has remained practically unchanged during the period of what is claimed to be a postindustrial society. The ideologists of postmodernism state that the production of ideas has displaced the production of things, but if one leaves the library, where desire often replaces reality, one is struck by the reality of hyperconsumption in the streets of any American town, an immense abundance of things, often useless, which can be sold only by means of massive advertising campaigns. Many of these products do not even fulfil their promised functions. I do not believe that such a high percentage of rubbish can be found in other highly industrialized countries. In this sense, perhaps, Jean Baudrillard and his followers are right, when they say that an object becomes „real“, through the media and advertisements, and becomes only a symbol of values, which, in fact, it does not pro-



Philippe Starck
Design interiéru
hotela Paramount.
New York, 1991.



Aris Paganakis
Kreslo, stolička a lampa.
Galéria Entrée Libre,
New York, 1993.



Firma RMK Furniture,
„Starožitný“ nábytek
1993.



Victor Zeuther
Stolik Yggriega.
Galéria Entrée Libre,
New York, 1993.

Foto: Zdeno Kolesár

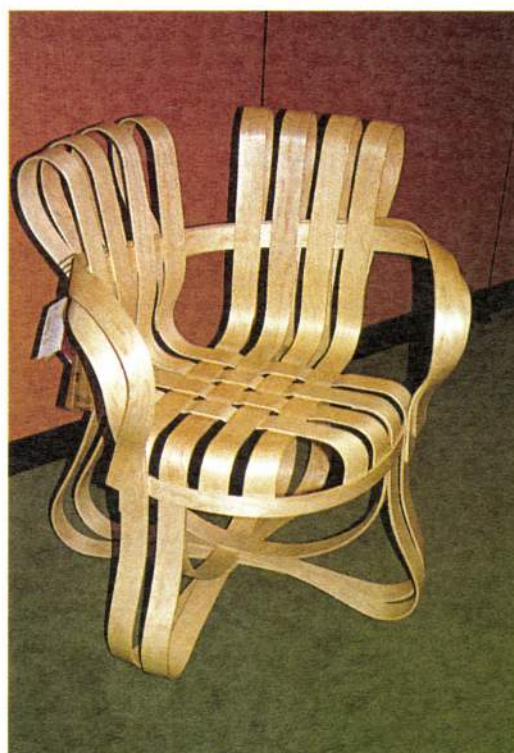
vide. The aggressiveness of American advertising is often offensive to Europeans, but the marketing strategists revealed long ago that even a hated advertisement enhances a product's sales. Apparently, the average American will not buy a bun in a shop which bears no sign that they offer the best baking in town (which every shop carries as he well knows). And even if he is surprised by a bad after-taste, he believes the advertisement rather than his own senses. This example is a little exaggerated, but I think that current American design often works in just such a context. Simulated illusions have changed our sense of reality and compete successfully with direct experience. Basic incentives for consumption are not provided by the function of things, but come from illusions which, together with design, play an important role in manipulating people's desire and their attitude to consumption. Nowadays, the American designer is often rather an obedient servant to the marketing analysts than an innovator.

Nevertheless, if I can mention some change in current economic and designer practice, as compared with the past, then the most important one is the abandoning of Ford's concept of a huge series of identical products, and the replacing of it by a smaller and frequently innovated series. This has been facilitated by the flexibility of current highly automated production. A typical feature in the U. S. is the flexibility of production groups, which are often formed for a single product, and dissolved or modified after its appearance on the market.

The basic task of a designer is to increase the frequency of short-time purchases, and to this end any means is used (remember the pretence of non-existent qualities). Nowadays, according to orthodox functionalist criteria, an American designer often starts from the end. It might go like this: some new material is developed in a research institute (their potential in the U.S.A. is incomparably greater than in the rest of the world), and through specialized "searchers," it comes to a firm which will try to make commercial use of it. A designer will be engaged and working on information from the marketing specialists, he will try to design a product, which could be effectively produced from this material and which could be sold at a profit. Thus, instead of "form follows function," rather "function follows material." Even in a case when no reasonable function can be fo-



Frank Gehry
Kreslo z ohýbaného
vrstveného javora.
Firma Knoll, 1992.



und, the fight is not lost. Much can be done through a proper advertising campaign or marketing; for instance, to offer the product at "ridiculously" low prices. In this context the most "fancy," (fashionable, pleasure making, but in fact rather short-time) new products are offered - from clothing, through sports equipment and toys, to household utensils: these comprise the major part of current American production and their most important purpose is the rapid return of the invested capital.

(the part of the text:
Design Made in USA
by Zdeno Kolesár)

Študentský design v Lučenci

„Nepochybujem o tom, že jedným z odvetví, ktoré má na Slovensku budúcnosť, je drevospracujúci priemysel. Má aké-také zázemie, pomerne slušné technologické vybavenie, ale čo tu veľmi chýba, je práve design. Výrobcovia potrebujú pestrú ponuku návrhov, potrebujú spolupracovať s designermi, ktorí budú navrhovať nielen pekný, ale aj originálny nábytok. Preto treba podporiť štúdium priemyselného designu nábytku na Technickej univerzite vo Zvolene, treba motivovať študentov, aby hľadali nové riešenia, premýšľali, ale tiež aby vedeli, že ich práca nevyjde nazmar. To sú dôvody, kvôli ktorým



JÁN VACEK: SLONIA STOLIČKA.

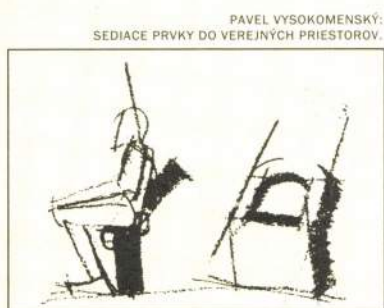
som ako sponzorka Technickej univerzity vypísala súťaž pre študentov. Súťaž sa bude každoročne vyhodnocovať a najlepšie práce dostanú finančné ocenenie. Toto sponzorstvo nespočíva len v podpore študentov, ale snažím sa skontaktovať študentov priamo s výrobcami, aby sa vzájomne poznali, aby o sebe vedeli.“ Týmto slovami komentovala Ing. Kvetoslava Dedinská, podnikateľka v oblasti nábytkárstva, druhý ročník súťaže študentskej kreativity. Jej vyhodnotenie sa uskutočnilo na výstave prác študentov designu z Technickej univerzity Zvolen a Vysokej školy výtvarných umení Bratislava, ktorej poskytla priestory Novohradská galéria v Lučenci.

Cenu získala Viera Višňovská za stoly a regálový Bioprogram, Ján Vacek za Sloniú stoličku a Pavel Vysokomenský za návrh sedacích prvkov do verejných priestorov. Na výstave sa okrem súťažných prác predstavila profilová kolekcia štúdií, kresieb a modelov katedry priemyselného designu nábytku TU vo Zvolene a práce študentov designu VŠVU v Bratislave.

(en)



VIERA VIŠŇOVSKÁ: REGÁL ZO SÚBORU BIOPROGRAM.



PAVEL VYSOKOMENSKÝ: SEDIACE PRVKY DO VEREJNÝCH PRIESTOROV.

Cena Kaj Franck

Po druhýkrát udelilo Design Forum Finland cenu Kaj Franck, nazvanú podľa jednej zo zakladateľských osobností fínskeho designu z obdobia po druhej svetovej vojne a učiteľa mnohých generácií fínskych designerov. Kaj Franck (1911-1989) mal mimoriadny vplyv na vytvorení mena fínskeho designu, pracoval ako umelecký riaditeľ známej keramickej továrne Arabia a sklárskej továrne Nuutajärvi. Cena Kaj Franck patrí k prominentným fínskym cenám za design, udeľuje sa designerovi alebo tímu za tvorbu rešpektujúcu prírodu a prostredie uspokojujúce ľudské potreby na prijateľnej báze.

V roku 1993 cenu Kaj Franck získala interiérová architektka profesorka Pirkko Stenrosová za tvorbu v oblasti nábytku, ktorý zachováva „fínskeho ducha“, vyznačuje sa jednoduchosťou, harmóniou prvkov a skladobnosťou modulov, ako aj využívaním prírodných materiálov.

Pirkko Stenrosová sa podieľala aj na obnove kostolov, navrhovala bytové doplnky a šperky a je držiteľkou niekoľkých cien vrátane štátnej ceny za priemyselný design a Export Prize udeľovanej prezidentom republiky, ktorú získala v roku 1987.

(en)

Nábytkový design 20. storočia

Klaus Jürgen Sembach, Gabriele Leuthauser, Peter Gössel: *Möbeldesign des 20. Jahrhunderts* Benedikt Taschen Verlag GmbH, Kolín nad Rýnom 1993 (255 s.)

Autori, poprední odborní pracovníci Centra priemyselnej kultúry v Norimberku, predstavujú v publikácii priezrez dejinami nábytkového designu 20. storočia zaujímavou formou. Publikácia je členená ako program či scenár divadelnej hry na prológ, tri dejstvá s jednotlivými obrazmi a záverečné defilé, s uvedením „účinkujúcich“ osobností - architektov, umelcov, designerov.

Táto forma, i keď neobvyklá pre vedecky hodnotiacu prácu, iste nebola zvolená náhodne. Autori sú svojím vzdelaním (o. i. divadelná veda, filmová veda a literatúra) k tejto forme predestinovaní. Veď hmotná kultúra, ktorou nábytkový design je, je jednou z výrazných foriem odrazu „divadla života“, reflektujúcou dejiny civilizácie, spôsob života spoločnosti, realitu i sny, spoločenskú príslušnosť i túžbu po individualite, odlišnosti, dvojedinosti človeka v jeho racionalite a emocionálnosti, jeho schopnosť rešpektovať isté zákonitosti, ale aj ironizovať zaužívané normy a kliše a vkusové ideály, ale i seba samého. Prológ je stručným úvodom do mladšej histórie nábytkového designu na pozadí sociálnych a technických premien doby priemyselnej revolúcie 19. storočia.

Prvé, druhé a tretie dejstvo je nielen sondou do nábytkového tvaroslovie a materiálového využitia v designe nábytku, ale i sondou do histórie spoločnosti, sociálnej a duchovnej klímy, filozofických podnetov a revolučných činov v oblasti teórie. Všetko je dokumentované starostlivým výberom fotodokumentácie, faktografiou a priamymi citáciami konkrétnych textov z pera samotných tvorcov či najvýznamnejších teoretikov a architektov svojej doby.

Iste najproblematickejšie sa vždy hodnotí doba súčasná, od ktorej nemáme ešte dostatočný odstup, a preto je vždy istým rizikom interpretovať hodnoty históriou neoverené. Design je však javom rýchlo sa meniacim, a tak i 70-te a 80-te roky sa stávajú dobou historickou.

Autori sa i v tejto časti, nazvanej „3. dejstvo, obraz 4. - Fotoštúdio“, venujú s rovnakou pozornosťou ako predchádzajúcim kapitolám s vyzdvihnutím súvislostí medzi fantazijskou, emotívnou a pestrú tvorbou v designe nábytku a zmenou psycho-sociálnej klímy na prelome 60-tych a 70-tych rokov 20. storočia.

V Záverečnom defilé nám autori knihy dôkladne predstavujú abecedne zoradených jednotlivých „aktérov“ - architektov a designerov citovaných v knihe so všetkými základnými životopisnými a profesnými údajmi.

„V tejto knihe hrá nábytok významných designerov nášho storočia - od Henryho van de Velde, Charlesa Rennieho Macintosha a Jozefa Hoffmanna cez Le Corbusiera a Emile Jacquesa Ruhlmana až po Charlesa Eamsa, Ettorea Sottsassu a Philippa Starcka - rovnako dôležitú úlohu ako herci divadelnej inscenácie. Predstavujú (zosobňujú) ako obľúbené prestížne objekty nielen ducha svojej doby, ale odzrkadľujú aj charakter svojho majiteľa a užívateľa“ - hovoria autori v závere svojej knihy.

Möbeldesign des 20. Jahrhunderts je priam povinnou literatúrou nielen pre študentov architektúry, designu a histórie, ale všetkých tých, ktorí sa v tejto zaujímavej oblasti chcú lepšie zorientovať. Publikácia je ďalšou z radu kníh o designe, ktoré vydavateľstvo Taschen Verlag uvádza na trh. Škoda len, že doposiaľ žiadne naše vydavateľstvo neprišlo na nápad venovať svoju pozornosť takejto zaujímavej téme, prípadne vydať túto knihu v slovenskom preklade. Iste by neostala „na sklade“.

Zdena Burianová

PIRKKO STENROSOVÁ: POSTEL MUURAME, 1993. VYRÁBA FIRMA PST-MODULI, FÍNSKO. FOTO: ARCHÍV DESIGN FORUM FINLAND



Okolo stola

Rovnomenná výstava v bratislavskej Galérii Cypriána Majerníka, ktorá sa konala minulý rok, bola príležitosťou spoznať exkluzívnu kolekciu stolovacích predmetov z tvorivej dielne designerov z dvanástich krajín.

Autorom myšlienky spolupráce designerov ponad hranice štátov bol profesor ľubľanskej Akadémie výtvarných umení a súčasne umelecký riaditeľ firmy Esenca, ktorý svojich kolegov dal dohromady a pozval ich, aby sa zúčastnili na tvorbe spoločného programu.

Vznikla unikátna kolekcia svietnikov - výsostne úžitkových predmetov, avšak poskytujúcich neobmedzený priestor osobitnému umeleckému rukopisu a autorskému prístupu. A tak sa na jednom veľkom stole stretli vedľa seba práce Japonca Takaaki Ikeda, Brazílčana Joao Luisa Reitha, Švéda Bendta A. M. Rodella, Izraelčana Janiva Harussiho, Inda Satisha Madhukara Gokhaleho, Vladimíra Pezdírcu a ďalších.



Bratislave k základnej kolekcii pribudli svietniky slovenských designerov Ladislava Kuba a Michala Staška.

Súčasťou výstavy bolo aj predstavenie medzinárodne úspešnej značky Cultable, reprezentovanej programom úžitkových stolovacích predmetov v originálnom autorskom poňatí, ktorej koncepciu vytvára Vladimír Pezdírc v spolupráci so svojimi zahraničnými kolegami. Dózy, koreničky, tanieri, misky, príbory a pod. sa vyrábajú v malých sériách a značke Cultable vytvárajú zvučné meno v Nemecku, Rakúsku, Holandsku, Izraeli, Kanade i Saudskej Arábii.

(en)



LADISLAV KUBO: SVIETNIKY, DREVO, KOV, SKLO, 1993.

Nový výstavný priestor v Miláne

V poslednom desaťročí sa vo viacerých európskych centrách realizovali zaujímavé projekty prestavby už nevyužívaných hospodárskych komplexov na veľkorysý výstavný priestor (napr. kodanské doky Gammel Dok). Jedným z najnovších projektov tohto druhu je nové výstavné centrum OPOS v Miláne. Niekdajšia továreň na starej periférii mesta, kde sa pracovalo už na začiatku storočia, je skvelým príkladom „priemyselnej archeológie“ - komplexnej ochrany

a rekonštrukcie starej továrenskej budovy. Získalo sa ňou 1500 metrov štvorcových výstavnej plochy na viacerých poschodiach, kde sa budú konať výstavy designu, architektúry, fotografie a maľby. Centrum OPOS poskytuje aj možnosť realizácie návrhov a pomocných modelov vo svojej dielni, chce podporovať výskum nových materiálov pre stavebníctvo i textilný priemysel a svojimi aktivitami sa chce zaradiť do bohatého kultúrneho života Milána.

(en)

POHLED DO VÝSTAVNÉHO PRIESTORU OPOS. FOTO: ARCHIV OPOS



Ceny a granty IKEA

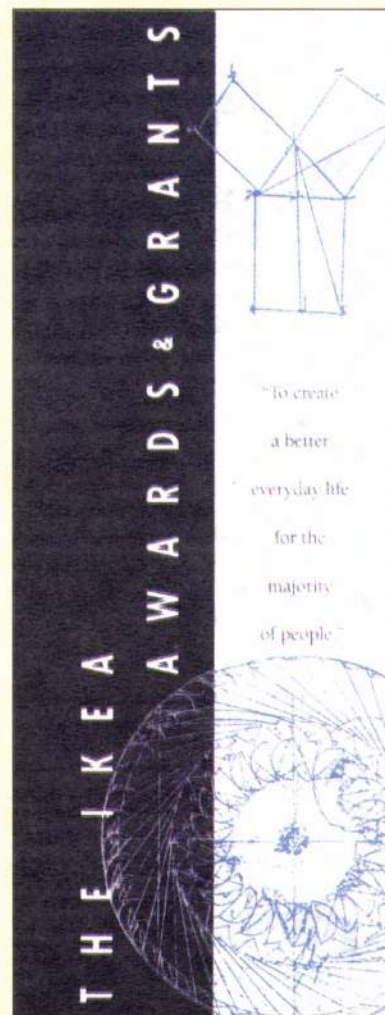
Sieť obchodných nábytkových centier Ikea založil v roku 1943 vo Švédsku Ingvar Kamprad. Bol to začiatok vzrastu firmy, ktorá je v súčasnosti známa po celom svete a riadi vyše 100 obchodných centier v 23 krajinách Európy, Severnej Ameriky, Ázii a Austrálii. Cieľom firmy Ikea je „formovať lepší život pre väčšinu ľudí“. Tento zámer sa usiluje plniť nielen širokou ponukou kvalitného nábytku a doplnkov vo svojich predajniach, ale aj udeľovaním grantov a cien jednotlivcom a tímom. Ceny sa udeľujú každé tri roky (naposledy v roku 1992) za práce alebo výrobky, ktoré mali rozhodujúci vplyv na prostredie a každodenný život ľudí.

Porota hodnotí práce z oblasti designu, stavebníctva, architektúry, interiérovej tvorby, záhradnej a exteriérovej architektúry a sleduje aj ich prijatie verejnosťou.

Granty sa udeľujú na pomoc pri realizácii projektov, ktoré získali ocenenia, alebo iných mimoriadnych projektov, ktoré sú v súlade s cieľmi nadácie, na vedecký výskum bezprostredne zameraný na ciele nadácie, na pomoc pri financovaní nákladov

na vzdelávanie jednotlivcov, ktorí svojou činnosťou rozvíjajú ciele nadácie. Grant môže dostať aj inštitúcia v prípade, ak projekt nie je podporovaný vládou.

(en)



Viera Struhařová

Kolínska križovátka nábytkárov

Medzinárodný veľtrh nábytku v
Kolíne nad Rýnom, január 1994

V januári 1994 opäť otvoril svoje brány Medzinárodný veľtrh nábytku v Kolíne nad Rýnom. Mohol sa s hrdosťou obzrieť za svojou 65-ročnou históriou, veď tento veľtrh sa konal po prvý raz už v roku 1929, paralelne s veľtrhom vzoriek, ako bolo vtedy zvykom.

Aj tento rok sa stal Kolín na 6 dní medzinárodnou križovatkou nábytkárov. 1444 vystavovateľov zo 45 krajín na ploche 260 000 m² dokazovalo svoju kreativitu a produktivitu, predstavovalo nové trendy a nábytkové programy prakticky pre všetky oblasti bývania. Je to jediný veľtrh s takouto koncepciou, ktorá dáva prehľad o všetkom, čo sa deje v produkcii nábytku.

Zo štatistík sa dalo vyčítať, že 60 % vystavovateľov prišlo zo zahraničia, najsilnejšie zastúpenie malo Taliansko (184 vystavovateľov), Dánsko (91), Holandsko a Španielsko (po 61), Francúzsko (56) a Veľká Británia (51). Narastajúcu medzinárodnú dimenziu tohto podujatia potvrdzujú aj návštevníci z 90 krajín sveta.

Veľtrh sprevádzali početné tlačové konferencie firiem a odborné prednášky, napr. konferencia poradcov pre nábytkársky priemysel, prehliadka avantgardného design centra, Cena za komunikáciu v designe, ktorú udeľovalo vydavateľstvo Jahres Zeitung pri predstavovaní zvláštného čísla svojho časopisu Architektúra a bývanie, názvaného Kto sú klasici zajtrajška, tlačové besedy o použití dreva z kokosových paliem či o digitálnej výrobe nábytku.

Súčasnne s veľtrhom sa konal sprievodný výstavný program pod názvom Passagen. Hostiteľmi boli mnohé kolínske galérie, inštitúcie a veľkoplošné predajne. Z bohatého programu možno spomenúť napr. výstavu Made in Holland-Design z Holandska v Múzeu užitočného umenia, Designerinnen-Forum NRW-prvé predstavenie designerských aktivít žien-designerok zo Severného Porýnia-Vestfálska, uvedenie ekologicky zaujímavého výrobku pre čalúnický priemysel Product Waterlilly TM, ktorý vypracovali renomovaní designeri Ron Arad, Enrico Baleri, André Putman a Denis Santachiara, či svetovú premiéru čalúneného nábytku Alessandra Mendiniho firmou EDRA (Taliansko). Prednáškovým cyklom o designerských stratégiách sa prezentovali holandský Vornigering Institut a Centre Via - parížska inštitúcia na podporu mladých



Botanic-line Stuhl
Design: Rolf Ehram.
Firma: Collection Zumsteg,
Švajčiarsko.
Stolička inšpirovaná rastlinným svetom bola mottom celej kolekcie firmy.
Materiál: hliník, drevo, textil.



Locis
Design: Luisangel Conza,
Luigi Mascheroni.
Firma: Tagliabue A. G. C., Taliansko.
Otočná rohová skrinka sa dá umiestniť v akomkoľvek rohu obytného priestoru. Vďaka širokej palete farieb a drev sa dá zakomponovať do každého prostredia. Pootočením sa dá celkom uzavrieť.



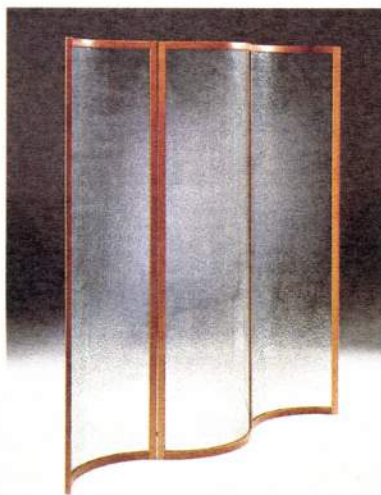
Aprés
Design: F. J. Schulte.
Firma: Johann Sandler, Rakúsko.
Čalúnený nábytok chaise-longue s ekologickou zodpovednosťou, z recyklovateľných materiálov, vymeniteľnosť poťahov je riešená viacerými spôsobmi.

designerov. K projektu Passagen patrili aj rad autorských výstav v centre Kolína.

Trendy a tendencie

Základným trendom tohtoročného veľtrhu bola snaha o dlhú životnosť nábytku, a to nielen z hľadiska materiálov, ale aj tvarov a farieb. Pretrvávajú záujem spotrebiteľov o ekologickosť, čo potvrdzuje výber prírodných materiálov vrátane doplnkových komponentov. Priemysel na to reaguje programom nábytku z masívneho dreva. Narastá použitie domácich drevín (transport na krátke vzdialenosti). Dominuje čerešňové drevo, po ňom nasledujú jaseň, javor, jelša, buk. Borovica zostáva naďalej dôležitá,

Esse
Design: Vittorio Livi.
Firma: Fiam, Taliansko.
Spoločným znakom stolíka a paravánu je použitie dreva ako podpory alebo rámu tvorených tabúl skla, ktoré sú designerským symbolom tejto firmy.



Sera Design: Peter Maly.
Firma: COR-Wohn und Büromöbel, Nemecko.
Televízne kreslo uspokojuje dopyt po nových formách. Má nastaviteľnú polohu opierky, široké záhlavie vytvára pocit pohody a predĺžené sedadlo umožňuje uvoľnené sedenie až pololežanie.



zväčša ako vhodné doplnenie existujúcich zariadení. Hruška sa objavuje len v spojitosti s nábytkom vyšších cenových kategórií.

Aj výber drevín podčiarkuje trend farieb, ktoré prevládali na tohtoročnom veľtrhu. Teplé odtiene dreva dopĺňali potahové látky z bavlny, vlny, mohéru a plátna. Prírodná farebnosť začína krémovobiellou, potom prichádzajú mäkké farby skorej jari – pastelové tóny zelenej, žltej, lososovej a teplé odtiene skorej jesene – svetlohnedá až do oranžova. Vo farbách však nevládne jednoznačný favorit – všeobecná je len tendencia k pastelovým tónom a decentným kvetinovým vzorom (kvetinové vzory a potlače, resp. prúžkované – pergolové vzory).

Z hľadiska použitia materiálov pretrvávajú záujem o kombinácie dreva a kovu, dreva a skla. Nezvyčajné materiály sa objavujú u stolov, stoličiek a niektorých solitérov (napr. liate železo, pieskovec i cenné muránske sklo a sklenené vlákna). Tvary charakterizuje rôznorodosť, jasnosť a romantika. Jemne zaoblené línie majú konjunktúru.

Nezanedbateľné je i zistenie, že designeri i výrobcovia sa dôrazne začali zaoberať nápaditými kompaktnými riešeniami nábytkových zostáv pre malé priestory bytov, hlavne v komerčnej rovine. Tento trend zdôvodňuje aj koncepcia bývania na 90. roky v Nemecku, ktorá vychádza z posledných štatistických zistení:

- menia sa veľkosti bytov, priemernej plocha garsónky je 37 m²,
- narastá počet starších ľudí,
- ďalšou určujúcou skupinou sú domácnosti s jedným členom.

V Nemecku je asi 6,5 miliónov ľudí, ktorí žijú sami. Dá sa očakávať, že ich solventnosť a individuálne potreby budú určovať trend.

Avantgardný nábytok

V kolekciách avantgardných designerov sa uplatnili „teplé“ materiály, i keď mnohí ešte prezentujú svoju záľubu v „chladných“ materiáloch. Drevené a látkové výplne, panely a ochranné pokrytie povrchu je čoraz dôležitejšie.

Solitéry

Čoraz výraznejšie sa v tejto skupine objavuje nábytok, ktorý popri funkcii „šperku“ je veľmi praktický. Takmer v každom type nábytku sa objavili



Genio
Design: M. Iosa Ghini.
Firma: Fiam, Taliansko.



Dulcamara 2
Design: Paola Palma, Carlo Vannicola.
Firma: Zeritalia, Taliansko.
Multifunkčný element pre obytné a verejné priestory. Na modro lakovaný hliník, drevené panely, zaoblené krištáľové sklo.

štýlovo rozdielne solitéry – od puristickej avantgardy až po designerské hity, od ekologickej ručnej výroby až po vidiecky šarm. Užitočné sú malé solitéry, plniace jednu či dve funkcie, ktoré majú navyše unikátny design (paravány, nosiče CD). Z materiálov dominuje drevo, no spracúvajú sa aj mosadz, nikel, sklo a kameň.

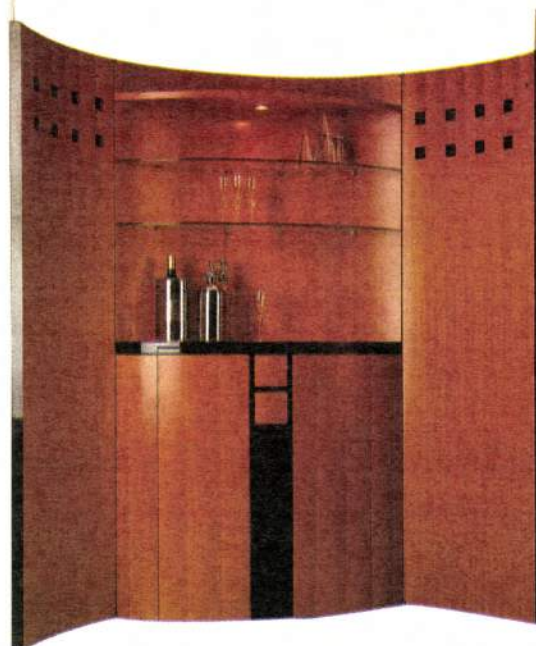
Stoly a stoličky

V posledných rokoch sa v nábytkových kolekciách dostali veľmi do popredia, aj rôznorodosť foriem a farieb je omnoho väčšia než predtým.

Stôl sa stáva stredobodom ako priestor pre pohostinnosť. Do popredia sa dostávajú veľké oválne a pozdĺžne stoly s možnosťou rozšírenia alebo vyťahnutia niektorej časti. Tieto veľké tabule ovplyvňujú aj stoličky. Čoraz väčší sa používajú stohovateľné či sklápacie typy. Avantgarda interiérov predstavila i zmiešané zoskupenia rozličných stoličiek zo súkromných zbierok.

Vystavovatelia ponúkli aj iné možnosti takéhoto „mixovania“: u niektorých modelov celú paletu farieb alebo kreácie, na ktorých sa uplatnil odlišný farebný akcent na chrbtových opierkach. A tak sa zo základnej stoličky

Elliptic
Design: Peter Maly.
Firma: Intra Design AG, Nemecko.
Barová skriňa z kolekcie, ktorú charakterizujú napäté línie a nerafinované formy. Použitie švajčiarskej hrušky, čerešne a javora je atribútom moderného designu. Skriňa patrí k úžitkovým predmetom, ktoré dávajú priestorom nezameniteľnú atmosféru.



Flysit
Design: Peter Opsvik.
Firma: Stokke, Nórsko.
Hojdacia stolička umožňuje nový pocit pri sedení, nabáda k častej a nenútenej zmene polohy, vyvoláva pocit bezťažového sedenia.



Trinidad
Design: Nanna Ditzel.
Firma: Fredericia Stolefabrik, Dánsko.
Nanna Ditzel sa počas pobytov na Karibských ostrovoch zaujímala o drevenú architektúru koloniálnych čias a s tým súvisiacu prácu s lupienkovou pilou. Jej skúsenosť sa premietla do stoličky Trinidad. Je to ľahká stohovateľná stolička.

môže stať niečo medzi kresielkom a stoličkou alebo odľahčená varianta kresla.

Spotrebitelia, ktorí majú k dispozícii menšie priestory, si môžu vybrať z radu praktických i dobre designersky riešených nápadov (stôl, čo sa dá zložiť a zavesiť na stenu, stoličky, ktoré možno rozskrutkovať a odložiť do regálu).

Spálne

Čoraz väčší dôraz sa kladie na skrine ako nábytkový systém s mnohostranným funkčným využitím. Postele sa tiež podriaďujú požiadavke multifunkčnosti, aby vďaka integrovaným prvkom umožňovali napríklad pohodlné čítanie, písanie, jedenie či relaxovanie. Aj tu sa využívajú rôznorodé materiály a princípy. V spálni si nájde svoje miesto i jemne vypracovaný solitér, ako je napr. komoda, chaise-longue, paraván, toaletný stolík alebo vysoká úzka dekoratívna skriňa na šaty.

Kuchyne

Výrobcovia ponúkajú všetky štýly – od high-tech až po romantiku. Romantické kuchyne s mliečnymi sklami, mramorovými platňami, otvorenými policami a voľne položeným kuchynskými



Spálňa firmy Hülsta, Nemecko.

Nábytok, ktorý si možno zobrať so sebou (predáva sa rozložený na jednotlivé diely). Firma Hülsta predstavila tento nábytkový program pre všetky oblasti bývania. Spálňa má viacero zaujímavostí: stenové podesty tvoria v záhlaví odkladací priestor, záhlavné panely sú nasúvateľné a dajú sa premiestňovať po obvode postele, zásuvky sa vyťahujú pomocou guľčkových ložísk zabudovaných v sokli. Firma garantuje, že nábytok možno montovať bez nástrojov a viacnásobne prestavovať.



Reverz

Design: Andrea Branzi.
Firma: Cassina, Taliansko.
Florentský architekt a designer prekvapil v Kolíne kresielkom s tzv. dlhými operadlami, ktoré majú pôsobiť ako elegantne pohodená látky.

pomôckami či malými kazetovými elementmi sú reminiscenciou na obchody s koloniálnym tovarom.

Veľmi žiadané sú kompaktné riešenia pre malé domácnosti, resp. samostatné funkčné segmenty – varné a umývacie, s možnosťou integrovania do rôznych zostáv. Vo farebnej škále stále dominuje biela paleta – od slonovínovej až po krémovobiely, ale aj pestro zmiešaná farebnosť akcentujúca kontrast.

Vnútročné vybavenie kuchynského nábytku sa stále zdokonaľuje. Čoraz väčší sa dbá na ergonomické parametre, takže nastaviteľnosť pracovných pŕoch prestáva byť pomaly luxusom.

Čalúnený nábytok

Aj u tohto typu nábytku sa prejavuje väčšia pestrosť materiálov, foriem a farieb. Renomovaní designeri opäť „objavili“ klubovky 30.–40. rokov a nanovo ich interpretujú. Predpoklad, že byty kvôli úspornosti budú v budúcnosti menšie, podnietil fantáziu designerov, ktorí sa snažia o menší objem čalúnených prvkov, o viacfunkčnosť, ľahkú predstaviteľnosť (napr. relaxačná pohovka–postel).



Tabú Fun
Design: Gabriel Teixidó.
Firma: Grassoler S. A., Španielsko.
Odpočinkové kreslo s podnožkou na nohy, jeden z reprezentantov modernej klasiky v čalúnenom nábytku.



Mozart
Design: Francisco Carrilo.
Firma: Almerich Design,
Španielsko.
Barová stolička s viacerými
možnosťami použitia.



Dvojsedadlová sofa
Design: Ron Arad.
Draenert studios, Nemecko.
Sofa s neodškriepiteľným autorským
rukopisom z oceleového plechu s vysoko-
leštenou povrchovou úpravou.



Varný segment do kuchyne
Firma: Leicht Küchen AG,
Nemecko.
Prvotriedny design a progresívna
prístrojová technika sa tu spája
s výbornou využiteľnosťou. Seg-
ment sa dá použiť samostatne
alebo integrovane.



Nuovo Arturo
Design: Centro Ricerche e Studi.
Firma: Styling, Taliansko.
Inovačnosť a viacfunkčnosť charakteri-
zuje túto tzv. posteľovú sedačku. Vďaka
nastaviteľnosti zadnej opierky sa dá pre-
meniť na pohodlné relaxačné kresielko
a následne na posteľ.



Taurus
Design: Peter Maly. Firma: COR-Wohn
und Büromöbel, Nemecko.
K stolu, ktorý sa dá rozložiť do oválu, je
navrhnuté zoskupenie rôznych stoličiek.
K už známym stoličkám Taurus sa prikla-
dá čalúnené kresielko, ktoré má rovnakú
výšku sedadla a pre Taurus typické kru-
hové opierky.



Objavujú sa celé čalúnené „rodiny“, v ktorých rozsiahlo variuje téma. Napríklad k mohutnej čalúnenej pohovke patria varianty kresielok bežných rozmerov so vstavanou časťou na nohy, tzv. longs.

Aj čalúnenie sa prispôsobuje životnému štýlu, je uvoľnené, často odnímateľné. Vďaka jednoduchšej výmene a ľahkému čisteniu sú bežné aj svetlé odtiene poťahových látok.

Nábytok na odnesenie

Ponuka tohto typu nábytku sa rozširuje. Jednou z najpozoruhodnejších novinek veľtrhu bol narastajúci záujem mnohých renomovaných firiem o nábytok, ktorý si zákazník môže sám poskladať z jednotlivých častí.

Predsieňový nábytok

Jedným z poznatkov kolínskeho veľtrhu je konštatovanie, že tento nábytok zmenil svoj vzhľad. Klasický funkčný set už prestal byť hitom. Stojany-vešiaky boli často riešené takmer ako skulptúry. Aj pre malé priestory sa objavilo veľa zaujímavých a funkčných riešení (dekoratívne háčiky, vešiaky schované

za voľne stojacou zrkadlovou alebo drevenou stenou, farebná štíhla komoda so zabudovaným zrkadlom, resp. osvetlením a odkladacou policičkou v materiálovej kombinácii kov-sklo, zaoblené pulty na telefón, kľúče a pod.). Mnohé z týchto nábytkov majú vstavané zdroje svetla. Vzhľadom na možnosť uskladňovania v malých priestoroch sa i naďalej etablojú vstavané úložné priestory.

Štýlový a sedliacky nábytok

Pri tomto type nábytku sa postupne upúšťa od pôvodných foriem a hľadajú sa jemnejšie a grációznejšie tvary. Obľubu získavajú napríklad napodobeniny interiérov výletných lodí z 20.-30. rokov. Často sa používajú výplety z lyka alebo trstiny, čo odzrkadľuje, okrem iného, aj záľubu v koloniálnych časoch. Pri všetkých replikách však zostáva funkcia najdôležitejšia.

Sess Duva, Sess Sueno
Design: Svein Asbjornsen.
Firma: Westnafa, Nórsko.
Nová séria komfortných kresielok Sess ponúka rad nových patentových riešení. Sú vybavené nastavovateľnou opierkou hlavy, Sueno má nastavovateľné aj zadné operadlo. Oba modely majú novovyvinuté otoč-
no-kyvné podnožie.

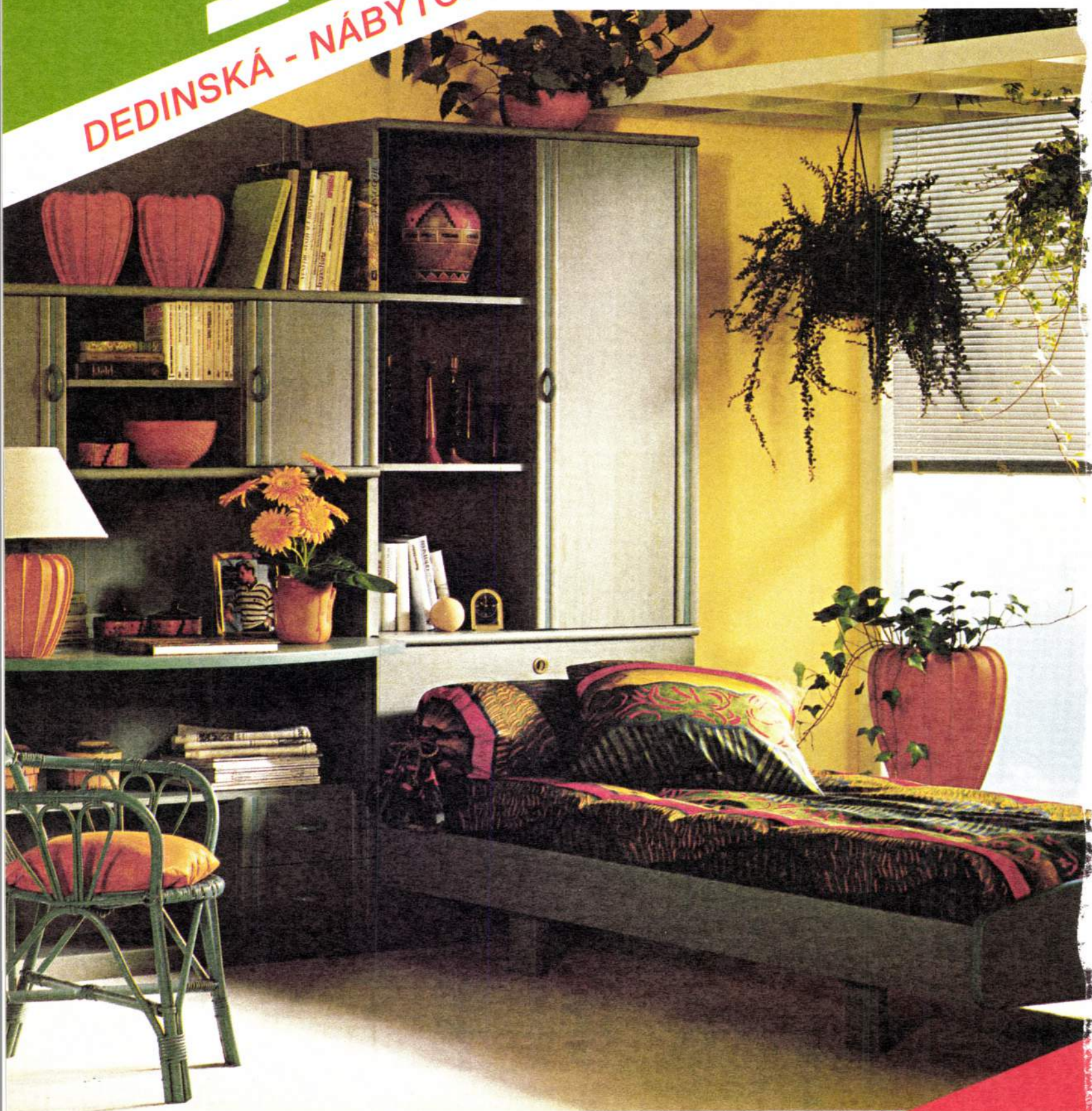




D nábytok
LUČENEC

DEDINSKÁ - NÁBYTOK, M. Rázusa 1, LUČENEC

**TEL.FAX
0863/262 45**



SPOTREBITEĽOM PONÚKAME PRI NÁKUPE:

nad 50 000 Sk - odvoz zdarma po celom území SLOVENSKA
nad 100 000 Sk - aj montáž

**Nákup za dobré ceny
a odborné služby
pod jednou strechou**

Kozmetika a krása

23. - 26. 2. 1994

Kozmetika, parfuméria, zariadenia pre kozmetické a kadernícke salóny

OS 200

Glass salón

23. - 26. 2. 1994

Sklo, keramika a porcelán, bižutéria, optika

OS 200

Trenčín - mesto módy

29.3. - 1. 4. 1994

kontrakty jeseň-zima 1994

OS 100

Jarná záhrada,

29.3. - 1. 4. 1994

Kvety, semená, sadenice, záhradnícke potreby

OS 100

Vercajch

27. - 30. 4. 1994

Spoluorganizátor Ateliér 21, Bratislava
Nástroje, náradie, stroje, materiály a technické vybavenie pre remeselnícke dielne

OS 300

Učeň '94

18. - 21. 5. 1994

Organizátor

Ministerstvo hospodárstva SR

Prezentácia a predaj výrobkov žiakov SOU a stredísk praktického vyučovania

OS 300

Interguma

24. - 28. 5. 1994 v Púchove

Organizátor Matador a.s. Púchov

Gumárske a plastikárske výrobky, autopríslušenstvo, servisná technika, autochémia, autokozmetika, osobné, nákladné a úžitkové automobily, oblečenie pre motoristov

OS 100

Kancelária manažera

22. - 25. 6. 1994

Interiéry a vybavenie kancelárií, kancelársky nábytok, kancelárska, telekomunikačná, výpočtová, reprografická a zabezpečovacia technika

OS 200

Marketing - Reklama - Propagácia

22. - 25. 6. 1994

Marketingové služby, reklamné služby a reklamné poradenstvo, public relations, inzertné služby, prostriedky reklamy a propagácie, reklamné médiá, výstavárenské systémy a materiály

OS 200

FIRECO

22. - 25. 6. 1994

Medzinárodná výstava
požiarnej techniky

Požiarne vozidlá, technika a výzbroj, ochranné pomôcky pre požiarnikov, zabezpečovacie systémy budov a objektov

OS 100

R.A.D.

22. - 25. 6. 1994

Špecializovaná výstava zameraná na rekonštrukciu bytových i nebytových priestorov

OS 300

REALITY - EXPO

22. - 25. 6. 1994

Veľtrh nehnuteľností

OS 200

Trenčín - mesto módy

23. - 27. 8. 1994

kontrakty jar - leto 1995

OS 100

IDEE

5. - 8. 10. 1994

Medzinárodná výstava obrannej vojenskej techniky

OS 100

AQUA

26. - 29. 10. 1994

Špecializovaná, profesionálna medzinárodná výstava komodit súvisiacich s vodným hospodárstvom, chápaná v najširšom zmysle slova

OS 300

INTERTOYS

- Svet detí

25. - 28. 11. 1994

Hračky, hry a modely, potreby pre deti

OS 300

DOTEKO, domácnosť - technika - komfort

25. - 28. 11. 1994

Komplexné vybavenie domácnosti

OS 100

Foods and Drinks, potraviny a nápoje

25. - 28. 11. 1994

Potravinárske výrobky, nápoje, zariadenia pre potravinársky priemysel

OS 100

Všetko k Vianociam

9. - 12. 12. 1994

OS 200

Adresa:

Výstavisko TMM, a.s.,

Pod Sokolice 43,

911 01 Trenčín

Ing. Ľubomír Kopecký,
generálny riaditeľ

Tel.: 0831/356 00, 395 213

Fax: 0831/356 00, 357 49

Obchodné skupiny

OS 100: Ing. Zdenka Lelkešová

Tel.: 0831/395 208

OS 200: Ing. Jaroslav Spaček

Tel.: 0831/395 214

OS 300: Renáta Raffajová

Tel.: 0831/395 204

Technická realizácia:

Ing. Jozef Mojžiš

Tel.: 0831/395 202

Ubytovanie:

TMM TOUR

Daniela Zvěřinová

Tel.: 0831/395 212

V čísle DE SIGN UM 2/94 vám predstavíme:

- zahraničné a domáce súťaže (dánske ceny za priemyselný design, české ceny Dobrý design '93, Top Ten - čalúnený nábytok, Ars Liturgica)
- Design centrum v Nagoji
- priemyselný design nábytku na TU vo Zvolene
- štúdiu prípadu "moped"
- plasty pre design
- nové bankové interiéry
- design na Slovensku očami cudzinca
- nové logo SDC
- a ďalšie zaujímavosti zo sveta designu.

The following issue DE SIGN UM 2/94 will be presented:

- Slovak and foreign competitions (Danish ID Prizes, the Czech Award "Dobrý design '93", Top Ten - Upholstered Furniture Design Award, Ars Liturgica)
- International Design Centre Nagoya
- industrial design of furniture at the Zvolen Technical University
- case study "moped"
- plastics for design
- new bank interiors
- foreigner's comments on design in Slovakia
- the new Slovak Design Centre logo
- and other topics from the world of design.

