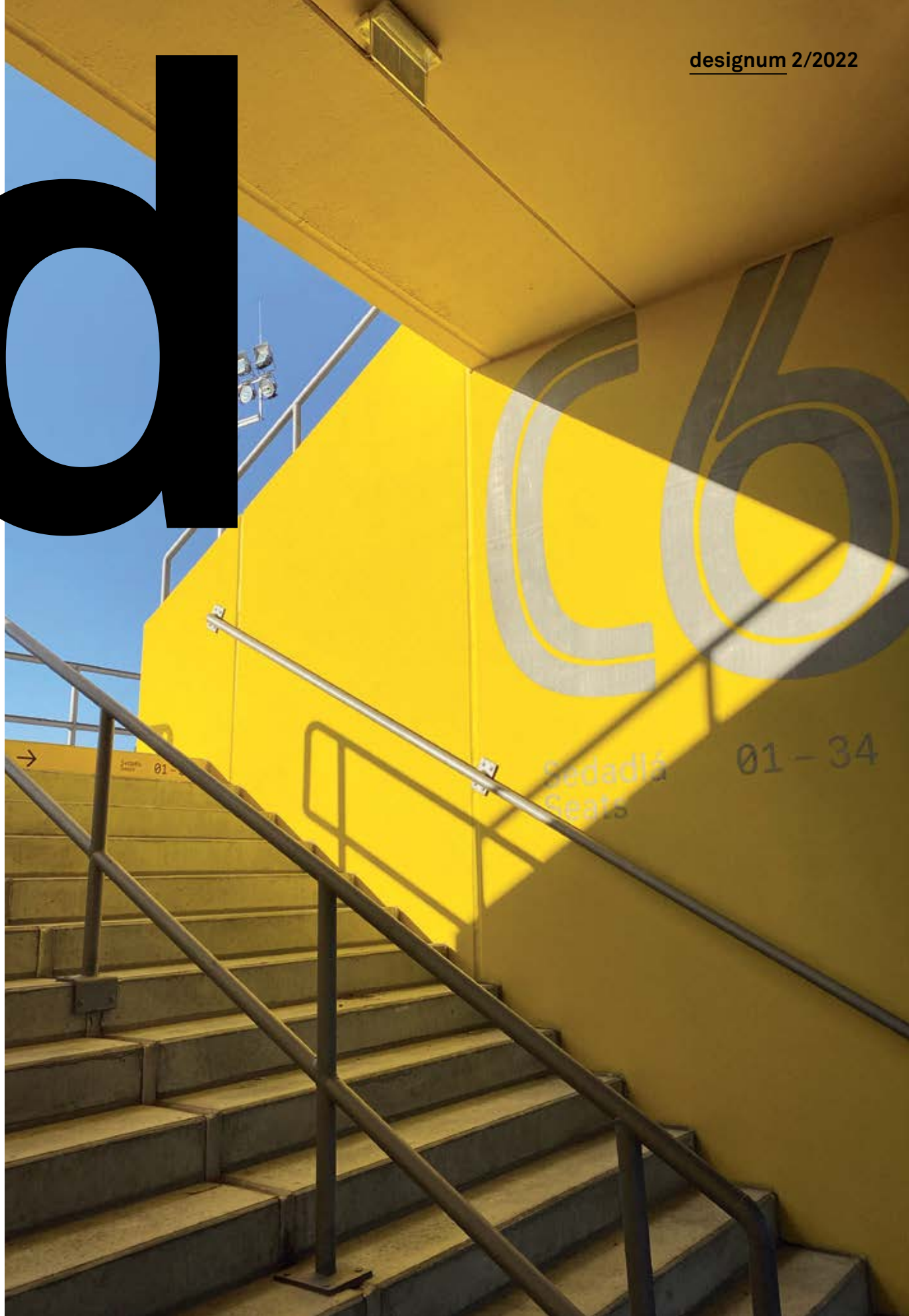
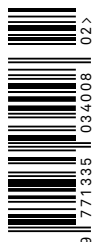
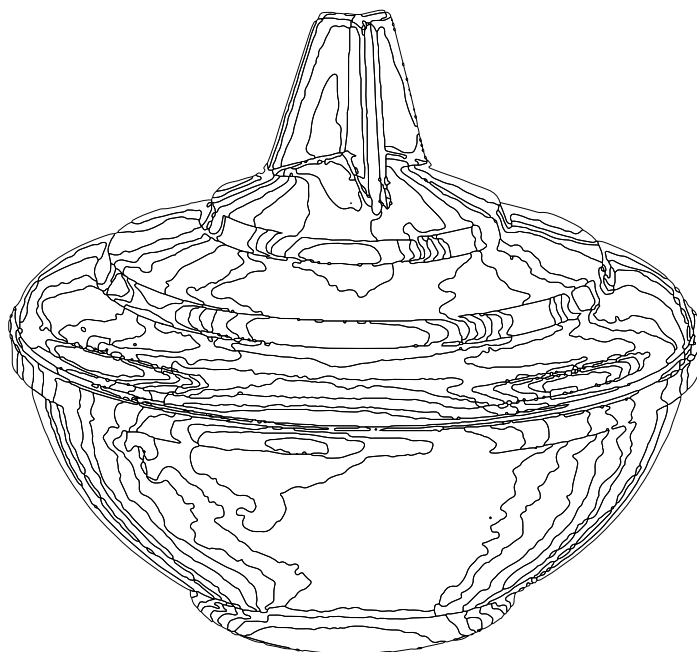


d

Časopis o dizajne
Ročník XXVIII
3,40 €



Srdečne Vás pozývame na výstavu.



Realizácia: Slovenské centrum dizajnu

Popis:

Výstava Knižnice materiálov LOMA - INOLAB SCD a príkladov materiálového využitia v dizajnerskej praxi.

Miesto:

Galéria dizajnu
SATELIT

Termín:

5. máj – 10. júl 2022

Názov:

Materialisti

Organizátor



Generálny sponzor



Hlavný mediálny partner



Hlavný partner



Medžiari

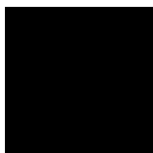


Podpora



Program cezhraničnej spolupráce





	3	Editoriál Jana Oravcová
Aktuálne	4	„Nevinnosť“ dizajnu a moc propagandy Lukáš Likavčan
	8	Bude treba pomôcť Ukrajine a dizajnéri sa tu môžu spolupodieľať Rozhovor s Oleksandrou Bakushinou Jana Oravcová
	18	Samuel Čarnoký — bežec na krátke aj dlhšie trate Lucia Tomaschová
	28	Príbeh ľanu Rozhovor s Vladimírou Maťašovou Lívia Rášová
	36	Od systematickej analýzy k ideálnej prihrávke Rozhovor s Romanom Juhásom Michal Štofa
	44	ART DESIGN FASHION Stála expozícia Umeleckopriemyselného múzea v Brne Zdeno Kolesár
Múzejne	54	Zbierka multimédií Slovenského múzea dizajnu Maroš Brojo, Stanislav Hrda, Marián Kabát, Slavomír Labský
Retrospektívne	64	Digitalizácia a zmena spotrebiteľských očakávaní v druhej dekáde 21. storočia Dana Lapšanská
Teoreticky	74	Uchovanie pamäti Elena Farkašová
	81	Písma čísla Bernadett Erdélyiová, Lukáš Karaba, Barbara Kowalczuková
	82	Summary Katarína Kasalová

editoriál

Text Jana Oravcová

Takmer piaty mesiac s empatiou sledujeme situáciu na Ukrajine. So znepokojením a určitou dávkou strachu si čoraz intenzívnejšie uvedomujeme, že svetlo na konci tunela neprichádza. Zmocňuje sa nás beznádej, ale aj zodpovednosť a odhodlanie naplniť tento medzicas plnohodnotne. Preto sa aj naďalej snažíme ľuďom z Ukrajiny vyjadrovať morálnu podporu, ale aj finančne alebo materiálne im pomáhať, poskytovať ubytovanie, kreatívne a vzdelávacie aktivity, jazykové kurzy či otvárať pracovný trh. Podobne sa to deje aj v oblasti kultúry. Mnohé inštitúcie na znak solidarity s ukrajinskými umelcami organizujú benefičné aukcie výtvarných diel a dizajnu, organizujú rezidenčné pobyty, poskytujú štipendiá, umelecké školy prijímajú študentky, ktoré z dôvodov vojnového konfliktu museli opustiť svoje domovy. V momentálnej situácii je asi dôležitejšie neprestať a v rozbehnutých aktivitách pokračovať. Rovnako je veľmi potrebné aj zdieľať s ľuďmi z Ukrajiny, ktorí prišli na Slovensko, alebo zostali doma, ich spoločnú túžbu po víťazstve. Aj my sa v redakcii *Designumu* k tomuto zámeru pripájame. Na webovej stránke Slovenského centra dizajnu sme v rámci platformy *e-designumu* vytvorili samostatnú rubriku *Stojíme pri Ukrajine*.

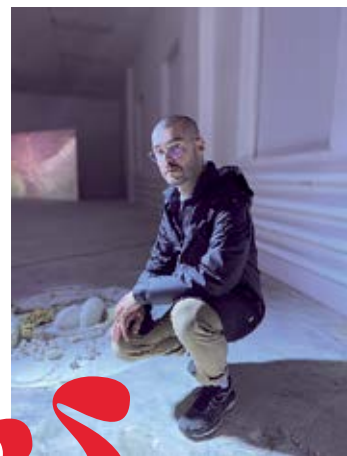
S aktuálnou situáciou na Ukrajine sa symbolicky prepájame aj dvoma príspevkami v rubrike *Aktuálne*. Lukáš Likavčan sa vo svojom úvodnom texte „*Nevinnosť dizajnu a moc propagandy*“ cez osobné skúsenosti z Moskvy zamýšľa nad tým, ako propaganda a moc nachádzajú sofistikované spôsoby, ktorými dizajnujú svet na svoj obraz. Opiera sa o ikonickú esej Waltera

Benjamina *Umelecké dielo v epoche svojej technickej reprodukovateľnosti* a napriek tomu, že od jej vzniku v roku 1935/1936 uplynulo veľa času, jej odkaz je aktuálny aj v súčasnosti. Benjaminove tézy o estetizácii politiky a politizácii estetiky, ktoré aplikoval na autoritárske politiky nacizmu a komunizmu, sú analógiou na viralitu nepodložených právd, konšpiračných teórií šíriacich sa rôznymi mediálnymi kanálmi prostredníctvom vizuálnych obrazov. Dnešným jazykom povedané – sociálnymi sieťami. Je dôležité pripomenúť, že aj dizajn môže napovedať o rôznych mocenských praktikách, a preto je potrebné jeho reprezentácie skúmať aj z hľadiska toho, čo spôsobujú. Napriek tomu, ako to pripomína Lukáš Likavčan, „dizajn môže byť aj o cvičení v solidarite a budovaní kolektivity“. O tom, ako prežíva hrôzy vojny, strach o svoju rodinu, ale aj naplnia svoje tvorivé predstavy ukrajinská dizajnérka žijúca na Slovensku Oleksandra Bakushina, približuje rozhovor Jany Oravcovej. Prierez autorskou tvorbou Samuela Čarnokého, grafického dizajnéra, vysokoškolského pedagóga, typografa a písomtorcu, autora publikácie *Fonts SK. Dizajn digitalizovaného písma na Slovensku* ponúka v rozhovore s ním Lucia Tomaschová. Pestovanie ľanu má na Slovensku dlhoročnú tradíciu, na ktorú v súčasnosti nadväzuje aj mladá generácia. Lívia Rášová predstavuje Vladimíru Maťaševú, ktorá sa svojím projektom *Príbeh ľanu* snaží o popularizáciu pestovania a textilného spracovania ľanu. Roman Juhás je grafický dizajnér so zameraním na *branding*, knižný dizajn a *art direction* a jeden z organizátorov Eastern Design Conference. Michal Štofa

sa s ním zhovára o jeho pracovných skúsenostiach a prístupe ku klientom, ktoré získal vo svojom grafickom štúdiu Midfield. Zdeno Kolesár v poslednom príspevku *Aktuality* recenzuje novú expozíciu v Umeleckopriemyselnom múzeu Moravskej galérie v Brne. Nadväzuje ňou na kritické úvahy, ktoré z radov odborníkov už v médiách odzneli, a hodnotí ju ako jeden z možných prístupov vystavovania dizajnu, ktorý by si však vyžadoval analytickejší pohľad. Do časti *Múzejne* prispel Maroš Brojo textom o zbierke multimédií v Slovenskom múzeu dizajnu, ktorá vznikla v roku 2017 s cieľom venovať sa multimediálnemu a digitálnemu dizajnu. S kolektívom odborníkov túto zbierku zhodnocujú a sprístupňujú nielen záujemcom doma, ale aj v zahraničí, a tak jedným z najnovších projektov sú preklady multimédií do angličtiny. Autorkou série príspevkov o histórii módy rokov 1990 – 2010, ktoré sme uverejnili v predchádzajúcich dvoch číslach rubriky *Retrospektívne*, je Dana Lapšanská. Tretia časť je venovaná digitalizácii a zmene spotrebiteľských očakávaní v druhej dekáde 21. storočia. Do časti *Teoreticky* sme zaradili text Eleny Farkašovej *Uchovávanie pamäti*. Autorka predstavuje niekoľko projektov na pomedzí architektúry, dizajnu, voľného umenia a nových médií, ktoré naznačujú rôznorodosť prístupov akademického prostredia k danej téme.

V tomto čísle prezentujeme písma od Bernadett Erdélyiovej (Fokus), Lukáša Karabu (Jarmok), Barbary Kowalczukovej (Zelda). Čo autorov inšpirovalo k ich vzniku, sa môžete dozvedieť v časti *Písma* čísla. Prajeme príjemné letné čítanie!

„Nevin- nost“ dizajn a moc propa- gandy



Text Lukáš Likavčan

Foto archiv Lukáša Likavčana



Mám stále v živej pamäti výjav z roku 2018. Sedím so skupinou vyše tridsiatich ľudí z celého sveta v miestnosti asi kilometer a pol od Červeného námestia v Moskve. Vonku je už tma a náš celotýždenný workshop s holandským dizajnerským štúdiom Metahaven sa schyľuje ku koncu. V tomto momente už workshop stratil akýkoľvek jasný formát, prehrabávame sa cez tony referencií nazhromaždených za celý týždeň vrátane kníh, prednášok, videí, podcastov, memov, umelecký diel a tak ďalej. V debate sa ale stále vraciame k jednému podstatnému motívu – vzťahu dizajnu a propagandy. Daniel, ktorý workshop vedie, nám preto púšťa sériu ruských propagandistických videí ospravedlňujúcich anexiu Krymu. Vo videách ale nikto neprednáša plamennú reč z tribúny, ani v ňom nejazdí Vladimir Putin na medveďovi. Namiesto toho sa dívame na rozprávku, v ktorej dve animované postavičky spievajú Kaťušu po čínsky. Alebo na mladé dievča, ktoré s gitarou v ruke a emóciou v hlase pripomínajúce folkovú speváčku spievajúcu o ťažkých životných skúsenostiach, nahráva akustickú cover verziu v tom čase populárnej pesničky s refrénom „nyash myash, Krym naš“.

Moment, v ktorom pochopíte účinnosť propagandy, je, keď na svojom instagramovom profile zdieľate záber na Ramzana Kadyrova v plnej poľnej a topánkach od Prady. Propaganda totiž nie je *brainwashing*. Nie je ani o hlúpych ľuďoch, ktorí hovoria alebo počúvajú hlúpe veci. Psychológia v nej zrejme hrá svoju rolu, ale nie až takú veľkú, ako sa to v populárnych debatách môže zdať. Podobné definície propagandy si môžeme hodiť do škatuľky „teória propagandy pre Husákove deti“. Omnoho viac než prvoplánovou manipuláciou je propaganda súborom taktík, ktoré dovoľujú moci operovať v podhubí spoločnosti, kde sa rodia predstavy o tom, čo je normálne alebo samozrejmé, a to bez toho, aby si vôbec niekto túto operáciu všimol (vrátane „nás“ a.k.a. „kriticky mysliacich ľudí“). Niekedy na tento účel využíva kamufláž a niekedy zase maximalizuje informačný šum. Raz sa tvári ako ponorka plávajúca v mori kultúrnej imaginácie a hneď vzápätí ako miestny klaun strhávajúci na seba neprimerane veľkú pozornosť. Jej princípom je viralita – rovnako ako v prípade koronavírusovej pandémie tu hrá slobodná vôľa človeka druhé husle.



Snímka z prednášky Metahaven na festivale Sonic Acts – Recent History (The Sprawl Continues), čas 24:52.

Zdroj: https://www.youtube.com/watch?v=wyGcPCmvG0w&ab_channel=SonicActs

Úlohou propagandy dokonca ani nie je niekoho presvedčiť – úplne stačí, keď bude pozícia, ktorá propagandu využíva, normalizovaná ako súčasť ekológie názorov, s ktorými sa možno v každodennom živote stretnúť. To mi pripomína Keller Easterling, ktorú si síce vážim hlavne ako teoretičku infraštruktúr, ale ešte viac mi z jej prednášok v pamäti utkvel slogan, že úlohou dizajnéra a dizajnérky je byť „too smart to be right“. Iróniou osudu je to, že tento slogan som ju počul naživo vysloviť tiež na jednej z jej prednášok v Moskve. Program, na ktorom som tam v tom čase pôsobil, sa volal The New Normal a zastrešoval ho miestny inštitút Strelka. Práve istá frustrujúca neschopnosť zachytiť kontúry nového normálu sveta, v ktorom žijeme, ma vtedy s mojimi kolegami a kolegynami viedla k tomu, aby sme nachádzali čím ďalej, tým viac paralel medzi mocou propagandy a nenápadnými cestičkami, ktorými moc dizajnuje svet podľa svojho obrazu bez toho, aby si od niekoho musela pýtať povolenie.

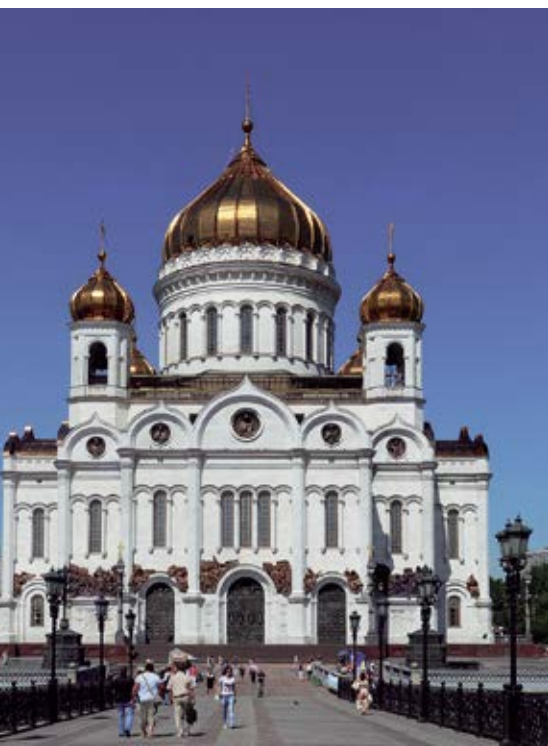
Postupne sme prišli na to, že podobne ako propaganda aj mnohé dizajnérske programy majú ambíciu neutralizovať odpor, znížiť trenie, zaistiť hladký tok obsahu; tváriť sa nevinne, ale podsúvať konečnému príjemcovi/príjemkyni potenciálne podvratnú agendu. Dobré to vidieť na dizajne digitálnych rozhraní – ich cieľom dnes nie je ani odhaliť, ani vysvetliť výpočtové procesy, ale zakryť ich plynulým užívateľským rozhraním, ktoré redukuje pohyby planetárnej infraštruktúry na sériu manipulácií s farebnými obrázkami na dotykovej obrazovke. Dizajn rozhraní je tak dizajn návnad, ktoré slúžia na odvrátenie pozornosti, podobne ako v slávnom videu, v ktorom máte za úlohu počítať, koľkokrát si ľudia v telocvični medzi sebou prehodia basketbalovú loptu, zatiaľ čo na pozadí prebehne bez povšimnutia postava v kostýme gorily. Vo filozofii zase existuje niečo, čo si pre seba nazývam „konceptuálnymi mávadlami“: pojmy ako „kyborg“, „posthumanizmus“ alebo „hyperobjekt“. Ten moment, keď rétorika zapríčiňuje kolaps významu.

K týmto myšlienkam o propagande som sa nedávno vrátil z dvoch dôvodov. Tou prvou bola priama prosba študentov a študentiek na pražskej Filmovej a televíznej fakulte Akadémie múzických umení, aby som pre nich pripravil prednášku o propagande v rámci svojho kurzu Politiky infraštruktúr. Tou druhou bolo moje premýšľanie nad tým, ako sa vyrovnat s vlastnou skúsenosťou s post-sovietskym priestorom a s ruským imperializmom vo svetle vojny na Ukrajine. Moja osobná analýza, ktorá sa dlho spoliehala na paralely medzi jemnou mocou dizajnu a ruskou imperiálnou propagandou, totiž videla Rusko hlavne ako ríšu kultúrnych simulácií. Vezmite si napríklad príbeh moskovského Chrámu Krista Spasiteľa, ktorý stojí pri zastávke metra Kropotkinskaja. Ten bol pôvodne zbúraný v tridsiatych rokoch 20. storočia, aby na jeho mieste vyrástol Palác sovietsk, ktorý sa nakoniec nikdy nepostavil. Namiesto neho tam dlhé desaťročia strašila obrovská diera do zeme, ktorá nejakú dobu slúžila ako najväčší otvorený plavecký bazén na svete. S obnovou vplyvu pravoslávnej cirkvi po páde Sovietskeho zväzu sa rozhodlo o vybudovaní nového chrámu, ktorý bol dokončený v roku 1999. Je ale ťažko povedať, či skutočne ide o novú budovu – je v prvom rade nadživotným modelom pôvodného chrámu, dokonalou simuláciou.

V súvislosti s fašizmom kedysi Walter Benjamin povedal, že jeho princípom je estetizácia politiky, premena verejného života na kolektívnu performanciu moci. V tomto ohľade možno nájsť veľa paralel medzi Nemeckom tridsiatych rokov a dnešným putinovským režimom. Čo je ale ešte podstatnejšie, najvyšším štádiom estetizácie politiky je podľa Benjamina vojna (odkazuje pritom napríklad na talianskych futuristov, podľa ktorých je vojna krásna,



pretože oznamuje svetu podmanenie stroja človekom) – okamih, keď estetika dopadne na realitu celou svojou váhou. A práve tu moja osobná analýza Ruska zlyhala: v neschopnosti vidieť možnosť vyhladzovacej, imperiálnej vojny ako ďalšieho vývojového štádia putinovského režimu založeného na simulácii politickej komunity cez veľké gestá, kolektívne performancie a nostalgické symboly; pričom vojna spĺňa charakteristiky všetkých týchto troch kategórií podobne ako dizajn Chrámu Krista Spasiteľa.



Posledné desaťročie tak vyzerá zo spätného pohľadu ako príprava na udalosť vojny, ktorú dobre zachytáva široká akceptácia zjednodušeného pohľadu na Ukrajinu ako na zásobáreň prírodných zdrojov na pomedzí Východu a Západu (ktorá sa zrkadlí napríklad vo vyhláseniach o „obilnici Európy“). Vo výsledku je to však iba toxický produkt sovietskej a neskôr

aj ruskej imperiálnej mentality, ako upozorňuje ukrajinská historička umenia Asia Bazdyrieva, bývalá kolegyňa zo Strelky. Inými slovami: na to, aby ste mohli považovať pôvodne bratský národ za nepriateľa hodného totálneho vyhladenia, potrebujete vykonať veľkú dávku spoločensko-mentálnej gymnastiky – vytvoriť si simuláciu miliónov ľudí ako úplne cudzích bytostí a uveriť tejto simulácii ako adekvátnej reprezentácii reality. Práve v tomto bode sa zdá byť paralela medzi dizajnom a propagandou stále užitočná. Dizajn navrhuje, určuje, determinuje, *dezignuje* – vytvára podmienky na to, aby sa jedna budúcnosť uskutočnila s väčšou pravdepodobnosťou než druhá. Práve táto určujúca moc dizajnu je niečo, čo dnes musíme premyslieť nanovo.

Na inštitúte Strelka sme sa o takýto druh nového premýšľania o dizajne pokúšali. Odborné aj laické publikum sa niekedy mohlo stretnúť s názorom, že to, čo sa na inštitúte tvorí, je istý druh špekulatívneho dizajnu – prístupu, ktorý využíva predstavy o možných budúcnostiach ako živnú pôdu, na ktorej sa môžu rodiť intervencie do súčasného sveta (čím sa mala nakoniec ona budúcnosť priblížiť k svojmu realizovaniu). To ale nie je pravda – budúcnosť sme skôr chápali ako nevyhnutný horizont pre plánovanie pragmatických politík a zásahov, ktoré sa mali udiať v prítomnosti a pre prítomnosť.

Pojem špekulatívneho dizajnu dnes z dobrých dôvodov stratil väčšinu svojej zaujímavosti a legitimacy. Dovedol premýšľanie o dizajne do slepej uličky, v ktorej sa politický potenciál a funkcia dizajnérskeho produktu vyčerpáva v tom, aký typ budúcnosti signalizuje. Pripomína druh magického myslenia, v ktorom veríte, že môžete pomocou manipulácie so symbolmi doceliť zmenu reality a vyvolať ducha želanej

budúcnosti. Až na to, že ono to tak úplne magické myslenie nie je – problém je skôr v tom, že keď investujete príliš veľa času do manipulácie so symbolmi, nakoniec uveríte, že realita sa skladá iba z týchto symbolov, a začnete tým pádom od reality chtiac-nechtiac vyžadovať, aby sa im podriadila. Nakoniec sa ocitnete v situácii, ktorá sa náramne podobá vojne proti realite.

A aj keď som sa rozhodol v dôsledku ruskej invázie na Ukrajinu spoluprácu s inštitútom Strelka už pred nejakým časom uzavrieť, stále verím v myšlienku, že cestou von z pasce propagandy a zneužitia moci dizajnu je na chvíľu zabudnúť na celú ríšu predstáv, reprezentácií, symbolov a estetik a prijať istý druh naivného realizmu: sústrediť sa na to, čo veci, ktoré dizajnujeme, v skutočnosti robia. Možno potom uvidíme, že dizajn môže byť aj cvičením v solidarite a budovaní kolektivity. Produktom dizajnu je totiž v prvom rade nejaký protokol, rituál, návod na použitie, a práve tieto typy „kultúrnych praktík“ sú elementárnymi časticami spoločnosti. Možno práve takýto obrat pozornosti mal Walter Benjamin na mysli, keď napísal, že odpoveďou na estetizáciu politiky je politizácia estetiky. ■

Lukáš Likavčan je filozof. Venuje sa ekológii, technológii a vizuálnym kultúram. Vyštudoval filozofiu a environmentálne štúdiá na Masarykovej univerzite v Brne. Pôsobil napríklad v Centre audiovizuálnych štúdií FAMU v Prahe, Strelka Institute for Media, Architecture and Design alebo v BAK, basis voor actuele kunst, Utrecht. Od septembra 2022 bude pôsobiť ako postdoktorand na NYU Shanghai. Je autorom knihy *Introduction to Comparative Planetology* (2019) a editorom zborníka *Mysl v teréne. Filosofický realizmus v 21. storočí* (2017).



BUDE TREBA POMÔČŤ UK A DIZAJNÉ MÔŽU SPOL

Rozhovor s Oleksandrou Bakushinou

Text Jana Oravcová

Foto archív Oleksandry Bakushiny

Porcelán, 2020.

Foto: Matej Hakár

A KRAJINE RI SA TU UPODIEI AŤ





Foto: Evelyn Benčíčová

Oleksandra Bakushina (1993) je pôvodom Ukrajinka, po ukončení Strednej umeleckej školy v Kyjeve prišla v roku 2015 do Bratislavy študovať dizajn na Vysokú školu výtvarných umení. Už počas štúdia sa predstavila niekoľkými zaujímavými projektmi, ktoré vznikli v rámci bakalárskeho štúdia na Katedre dizajnu v Ateliéri industrial dizajn a medziodborovej stáže na Katedre úžitkového umenia (v Ateliéri S+M+L_XL – Kov a šperk a Ateliéri keramiky). V súčasnosti je v poslednom ročníku magisterského štúdia v Ateliéri experimentálneho dizajnu a pracuje na vzniku svojej diplomovej práce.



K dizajnu má Oleksandra blízko nielen vďaka štúdiu architektúry na strednej škole, ale aj vďaka rodinnému záze-
miu. Jej otec bol počas sovietskeho
režimu konštruktér vesmírnych staníc,
vymýšľal konštrukciu na rozklada-
nie solárnych panelov pre vesmírnu
stanicu Mir. Mama je interiérová
dizajnérka. Hoci dôvodov na rozhovor
s ňou mohlo byť niekoľko, nás zaují-
malo popri téme dizajnu predovšetkým
prežívanie hrôz vojny prostredníctvom
svojej rodiny na Ukrajine.

**Tento rozhovor vedíme v čase, keď
vojna, ktorú ruský prezident Vladi-
mir Putin rozpútal pod zámienkou
„špeciálnej vojenskej operácie“,
pokračuje už takmer tretí mesiac.
Je teda prirodzené, že v tejto situ-
ácii prejavujeme oveľa viac pocity
hnevu, bezmocnosti, neistoty, ale
zmocňujú sa nás aj úzkosť a strach.
Vy tieto emočné stavy prežívate
pravdepodobne intenzívnejšie,
pretože máte obavy o svojich rodičov
a blízkych, ktorí zostali na Ukrajine.
Čo vám ich pomáha prekonávať?**

↓
Prekonávať mi ich pomáha viera v to,
že zvíťazíme. Moji rodičia zostali na
Ukrajine s myšlienkou, že chcú pomá-
hať. Žijú na dedine blízko Kyjeva, kde
sa všetci obyvatelia zapojili do rôznych
aktivít. Otec je konštruktér, pomáha
vojakom, ktorí zvárajú protitankové
konštrukcie, zbrane a pod. Mama zase
s ostatnými ženami varí pre vojakov.
Dokonca sa im v dobrom sťažova-
li, že pribrali a nedokážu bojovať.
Všetkých spája viera, že bojujú za
slobodu a budúcnosť. Mňa zatiaľ drží
nad vodou aj to, že vo vnútri nie sú
konflikty, ktoré možno časom prídu,
ale zatiaľ ideme jedným smerom,
a to mi dáva nádej. Teším sa, keď sa
vrátim domov a budem cítiť atmo-
sféru voľného, slobodného Kyjeva.

Hoci spočiatku som sa cítila veľmi
paralyzovaná, nemohla som spať,
jesť, normálne fungovať, v ďalšej fáze
som si uvedomila empatiu a potrebu
pomáhať ľuďom na Ukrajine na diaľ-
ku. Dostávali sme od dobrovoľníkov
zoznamy s potrebnými vecami a po-
sielali sme ich na Ukrajinu. Uvedo-
mili sme si, že aj keď nie sme v centre
vojny, môžeme byť nápomocní.

**Vojenská invázia totálne zmeni-
la pokojný každodenný život na
Ukrajine. Ako vyzerá ten súčasný
za zvuku sirén, keď ľudia musia
razom upustiť svoje domovy?**

↓
Aj keď sa na život vo vojne nedá zvyk-
núť, ľudia sa snažia fungovať ďalej.
Mesto pomaly ožíva, ľudia sa vracajú
do normálu, a keď sa ozvú sirény,
automaticky sa presúvajú na niekoľko
hodín do úkrytov. Avšak pre tých, čo
opúšťajú Ukrajinu kvôli vojne a mali
určité zázemie či status, to musí byť
ťažké. To nie je odchod za lepším.
Odchádzajú preto, že sú v ohrození,
obávajú sa o svoje deti. Mrzí ma, že na
Slovensku sa chápe pomoc Ukrajine
v podobe rôznych benefitov v inom
svetle, ale ľudia z Ukrajiny tu nie sú
vlastným pričinením. Mnoho z nich sa
teší domov, lebo tam mali veľmi dobre
rozbehnutý život. Je preto potrebné
vžiť sa aj do situácie žien, keď muži
ostali doma a ony musia zabezpečiť
celú rodinu. Mnoho mojich kamará-
tok po príchode na Slovensko trpelo
úzkosťami nielen preto, že sú v cudzej
krajine, ale aj preto, že im niekto
niečo dáva, poskytuje, zabezpečuje,
čo je pre nich veľmi frustrujúce.

**Zdá sa, že spôsob nazerania na
agendu žien po anexii Krymu sa
postupne zmenil. Hoci sú ženy podľa
viacerých svedectiev vnímané ako
obete, sú aktívne, organizujú kurzy**

**sebaobrany alebo dokonca berú do
rúk zbrane, aby bránili svoju vlasť,
čo sa zase nezhoduje s feministic-
kými postojmi. Prispôsobujú svoje
zručnosti a schopnosti vojnovej
situácii, keď napríklad jedna z ukra-
jinských módných dizajnérok vyme-
nila svoju tvorbu pre módne móla
za šitie nepriestrelných viest. Máte
správy, aké roly zastávajú ukrajinské
ženy v tomto vojenskom konflikte?**

↓
Ja som tiež posielala špeciálnu látku
na Ukrajinu, poprosila ma o ňu moja
sesternica, ktorá pracovala pre módnou
dizajnérku. Moje kamarátky sa prvý
mesiac dostali do šijací cechov, do
tovární, ktoré boli bezpečné z hľadiska
bombových útokov. Tu začali využívať
voľný čas tak, že sa naučili šiť vojenské
kukly, lenže postupne im dochádzali
látky. V tejto situácii asi žiadna z nich
nedokáže zostať pasívna. Aj v úkry-
toch, kde sa starajú o svoje deti, ženy
spoločne varia. V mobilizácii veľmi
pomáhajú sociálne siete, prostredníctvom
nich možno zásobovať vecami
každodennej potreby, niektoré ženy
prevážajú tovar na kamiónoch. Veľmi
boli v tomto nápomocné ženské dob-
rovoľnícke organizácie. Na Ukrajine
funguje aj ženská vojenská jednotka,
ženy sú sniperky, tankistky a na instag-
rame majú svoje účty. Nastala určitá
reverzia v tradičnom chápaní mužsko-
ženských pozícií. Keď prehovorí
žena, zdá sa, že jej hlas oveľa viac
rezonuje, má väčšiu váhu a dôraz,
šíri sa internetom oveľa rýchlejšie.

**Na naše stretnutie ste priniesli
publikácie o súčasnom ukrajinskom
produktovom a interiérovom dizaj-
ne. Prvým prekvapením je, že takéto
publikácie, na rozdiel od Slovenska,
tam existujú, a ďalším, že ukrajin-
ské dizajnérske štúdiá produkujú
lokálny dizajn a snažia sa nadvä-
zovať na aktuálne trendy. Napriek**

GAMANOVA BAKUSHINA



Lucia Gamanová,
Oleksandra Bakushina:
Framework, 2020.
Foto: Darjan Hardi

tomu, že Slovensko susedí s Ukrajinou, máme minimálne znalosti o jeho umení či dizajne. Ako by ste charakterizovali ukrajinský dizajn?

↓

Hoci pochádzam z Ukrajiny, vždy ma zaujíma viac, čo sa deje vo svete. Nedávno pri pobyte v Kyjeve som si uvedomila, že o ukrajinskom dizajne toho veľa neviem. Tieto publikácie *Product Design in Ukraine* a *Interior Design in Ukraine* sú skvelý základ, na ktorý môžete nadviazať pri rešeršovaní, hľadať staršie alebo novšie projekty.

Na Hlavnom námestí v Kyjeve sa nachádza gigantická predajňa s lokálnym dizajnom, nazvaná Všetky naše, ponúka odevný dizajn od zimného oblečenia až po spodnú bielizeň, topánky, tašky a pod. Všetky naše otvoril aj predajňu s bytovým dizajnom, kde nájdete produkty z keramiky, textilu, ale aj nábytok, jednoducho všetky druhy produktového dizajnu. Je to úžasné, lebo na jednom mieste môžete kúpiť produkty viacerých dizajnerských značiek a podporiť lokálny dizajn. Rada tam chodím, pretože je to v mnohom inšpirujúce.

Keď na svetových výstavách napr. v Miláne nájdem ukrajinský dizajn, veľmi sa poteším a som rada, že sa dostávame na medzinárodné prehliadky. Hoci pandémie a teraz aj vojna obmedzili pohyb, zabrzдили tvorivý elán, no na druhej strane otvorili možnosti rezidenčných pobytov. Je dobre, že veľa zahraničných firiem teraz pozýva ukrajinských dizajnérov na pobyty. Umelci či dizajnéri môžu vycestovať z Ukrajiny, nesedia v negatívnej bubline, práve naopak, vedia vyprodukovať viac, keď majú možnosti.

Na vašu otázku, ako by som charakterizovala ukrajinský dizajn, môžem odpovedať, že sa do neho zlievajú

rôzne kultúry, ktoré súvisia so susednými krajinami. Mnohé tendencie, ktoré k nám prúdia, určitým spôsobom transformujeme. Ukazuje sa to hlavne na interiérovom dizajne, ktorý je eklectický. Ak sa aj obzeráme po západných tendenciách, je v ňom viac toho lokálneho, viac prepracovaného, obsahujúceho aj vtipný detail. Paralelu vidím s našou kuchyňou, kde sa nebojíme experimentovať. Nebojíme sa toho, že to nie je módné, súčasné, *trendy* a pod. Ukrajinský dizajn je experimentálny.

Na Slovensko ste prišli študovať dizajn a tento akademický rok jeho štúdium na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave končíte. Máte za sebou niekoľko dizajnerských realizácií, napríklad v Národnej cene za dizajn 2019 – Produktový dizajn v kategórii študentský dizajn vaša práca Kon Rao postúpila do finále. Ďalšou prácou pod názvom Framework, ktorú ste vytvorili spolu s Luciou Gamanovou, ste prezentovali na Bratislava Design Week 2019, Designblok 2020 a na ďalších výstavách. Môžete opísať tieto projekty?

↓

Kon Rao (2018) je moja bakalárska práca, ktorá vznikla pod pedagogickým vedením Ferdinanda Chrenku. Zadanie pre celý ateliér bolo navrhnuť hudobný nástroj. Ponorila som sa do témy z hľadiska experimentu zvuku, hľadania jeho počiatkov, výskumu, ako ľudia nachádzali zvuk, ako pôsobí na človeka atď. Je inšpirovaný africkými hudobnými nástrojmi, ktoré napodobňovali zvuky prírody. Skladá sa z dvoch častí. Veľký kruh prostredníctvom pohybu produkuje zvuky dažďa v štyroch fázach – od začiatku dažďa až po búrku a vďaka zabudovanej mriežke z rôznych druhov dreva je zvuk vždy iný. Ďalšiu časť tvorí objekt, ktorý pripomína zvuk hromu. Tak ako vy s týmito nástrojmi komunikujete



pohybom tela, ony komunikujú s vami. Framework (2020) som vytvorila s Luciou Gamanovou, pracovali sme s konštrukciou. Ona ju spracovala do šperkových objektov, pracovala s hliníkom a ja s porcelánom. Konzultovali sme ho spoločne, a preto odkazuje na framework aj medzi nami.

Na Bratislava Design Week v roku 2020 ste získali za kolekciu váz z liateho porcelánu ocenenie. Na tomto festivale ste v roku 2021 boli jednou z kurátoriek výstavného projektu Slávnostná večera, ktorý sa prezentoval v Apponyiho paláci Múzea mesta Bratislavy. Máte blízko k remeselnému spracovaniu keramiky či porcelánu?

↓

Ide o dlhodobější projekt. Počas bakalárskeho štúdia som bola na stáži v Ateliéri keramiky. Veľmi ma baví remeselná práca a experiment s materiálom. Tam som sa podučila tradičnej technológii pod pedagogickým vedením Markéty Novákovej, hlavne som ju dokázala presvedčiť, že technológiou, ktorú som si vymyslela, sa môj projekt dá zrealizovať. Druhý projekt, ktorý som už realizovala v Ateliéri experimentálneho dizajnu, som opäť konzultovala v Ateliéri keramiky. Zasa mi neodporučili technológiu. Ja som však za ňu bojovala a spoločne sme projekt dotiahli do úspešného konca. V tvorbe na porcelánových vázach by som chcela znova pokračovať. Je to ručná práca,



náročná na čas, verím, že ju budem môcť ďalej posunúť. Nemám k tomu profesionálny vzťah, ale v rámci experimentu a spolupráce ma to veľmi zaujíma. Pre mňa je vždy dôležité spájať digitálne, vracat ho späť k technológiám, nachádzať spoločnú symbiózu.

V občianskom združení Päť & pól spolu s vami pôsobia Eva Takácsová, Lucia Gamanová a Kvet Nguyen. Spoločný projekt združenia Diár VŠVU, ktorý prezentoval práce študentiek a študentov Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave, sa v Národnej cene za dizajn 2018 a 2020 – Komunikačný dizajn dostal do finále. V rámci združenia sa tiež venujete projektom, ktorými apelujete na riešenia klimatickej krízy. Aké dôležité je pre vás byť súčasťou takýchto generačných zoskupení, ktoré prostredníctvom umenia a dizajnu kriticky hľadajú na svoju budúcnosť?

↓

Päť & pól je pre mňa dôležité zoskupenie, ktorého primárnym cieľom je zviditeľniť a podporiť umenie začínajúcich umelcov a umelkyň. Napriek tomu, že vzniklo intuitívne, osobnostne sme

si všetky sadli. Každá z nás pochádza z iného odboru, má iné názory, ale zároveň tvoríme niečo spoločne. Jednou z výziev bola aj spolupráca s World Wildlife Fund na startlabovom projekte v roku 2020. Predajom fotografií sme zbierali peniaze na fotopasce pre vlkov. Každé naše stretnutie nás však inšpiruje na ďalší projekt. Vytvorili sme otvorenú výzvu na výstavu s témou Still Here. Pôvodne sme projektom chceli reflektovať stagnáciu počas pandémie, avšak pochopili sme, že aj súčasná vojnová situácia je blízka v pocite, ktorý prežívajú mnohí súčasní umelci a umelkyne. Na výstavu, ktorá sa bude konať na jeseň v Zichyho paláci na Panskej ulici v Bratislave, sa nám prihlásilo veľmi veľa záujemcov aj z Ukrajiny. Je to pre nás obrovská výzva, baví nás to, že sa môžeme navzájom podporovať.

S Luciou Gamanovou tvoríte autorskú dvojicu dizajnérskeho štúdia GAMANOVA BAKUSHINA. Ste autorkami scény divadelného predstavenia Divadla iks *Láska som ja*, ktoré malo nedávno premiéru v Štúdiu 12 v Bratislave, ale aj *Spoločenskej hry* v iks dejstvách. Popíšte







nám túto stránku vášho pôsobenia. Rozširuje vám scénografia nové dimenzie v dizajnárskej oblasti, ide o akýsi *come back* k architektúre?

↓

Spolupráca s Luciou Gamanovou vznikla tiež spontánne, hoci sa dávno poznáme. Lucia je grafická dizajnérka a šperkárka, ja som produktová dizajnérka, preto sa vieme na rovnaký problém pozrieť pod iným uhlom. Lucia už dávnejšie spolupracovala s divadelnou scénou na scénografiách, keď prišla ponuka od nášho kamaráta Maximiliána Alexandra Sobeka, režiséra Divadla iks, aby sme dizajnérsky navrhli spoločenskú hru s témou divadla. Bol to náročný projekt, na ktorom sme pracovali rok a pol. Podieľal sa na ňom celý tím ľudí, pretože bolo potrebné vymyslieť dramaturgiu hry, jej tri herné verzie, potom napríklad matematicky vypočítať počet hráčov. Dizajn hry vrátane hracieho poľa, ktoré pripomína javisko, figúrky, kartičky s otázkami, sme navrhli my. Náročná bola aj posledná fáza, výrobný proces, pri ktorom sme zohľadnili ekologický postup. Dnes sa *Spoločenská hra v iks dejstvách* predáva v kníhkupectvách. Oblasť divadla nás odbočením od dizajnu obohacuje, pretože pracujeme s inou mierkou, iným druhom spolupráce, navrhujeme scénu, ktorá putuje, a tak nemôže byť statická, ale flexibilná. Je to určite dobrá skúsenosť, ako vyjsť zo svojej zabehnutej zóny.

Zaoberáte sa digitálnym spracovaním materiálov a ich spojením s remeslom. Vo svojej diplomovej práci sa chcete venovať téme postdigitálneho obdobia v dizajne. O čo v nej pôjde?

↓

Momentálne som v procese jej myšlienkového zmeny. Môj koncept, ktorý bol na začiatku, je po prežití všetkých aktuálnych situácií spôsobených pandemiou a vojnou už niekde inde. Zároveň sa pre mňa objavili zaujímavé situácie. Hoci žijeme v modernom digitálnom svete, zároveň nedokážeme mnohým veciam uveriť a hovoríme, že to sú fejkky. Sme neustále konfrontovaní

so spochybňovaním reality, a preto odmietame uveriť skutočnosti. Deje sa to na sociálnych sieťach, ktoré často odmietajú realitu, mnohé obsahy sú zablokované ako nevhodný obsah. Tu sa názorne ukazuje, ako fungujú postpravda a postdigitálna doba. Aj umelá inteligencia, ktorá pracuje na základe podmienok určených programátormi, novú alebo výnimočnú situáciu nevie správne vyhodnotiť. Uvedomujeme si to oveľa viac v súvislosti s vojnou na Ukrajine. Hoci by sme mohli ukázať realitu, mnohé správy na facebooku sa nedajú postovať, lebo je to zakázané podmienkami sociálnej siete, čo často prispieva k rôznym dezinformáciám.

S mojou diplomovou prácou je to v niečom podobné. Bola som v bubline hodnotenia postdigitálnej pravdy v dizajne, ale ľudia sa posunuli do predaja NFT technológií, do predaja neexistujúcej bubliny. Čo je znepokojujúce, digitálne technológie spotrebujú veľa energie, stále sa pohybujeme v materiálnom, čo nemá nič spoločné s ekológiou. V takejto mase zmätkov sa momentálne nachádzam aj ja. Dúfam, že nájdem tú správnu cestu, spôsob, ako sa na ňu dostať.

Pandemická situácia rovnako ako situácia vojny prináša do každodenného života nové a neočakávané skutočnosti, na ktoré treba rýchlo reagovať, okamžite nájsť riešenia. Predstavuje aj pre vás ako dizajnérku tvorivé výzvy či budúce perspektívy?

↓

Určite áno. Myslím si, že by mala prísť postupne chvíľa na analyzovanie, pretože jednotlivé fázy treba prehodnotiť. Je zaujímavé pozorovať, ako emocionálne túto vojnovú dobu prežívame. Spočiatku sa u mňa prejavoval hnev, nechápala som, ako môže ísť svet ďalej, ako bezstarostne môžu piť ľudia kávu. Tieto fázy emócií treba prekonať, prežiť a nazbierať informácie. Pred dizajnérmi stoja výzvy, lebo o chvíľu budeme prežívať post-situáciu. Bude treba pomôcť Ukrajine a dizajnéri sa tu môžu spolupodieľať na vytvorení nových životných podmienok. ■

Jana Oravcová je historička umenia, kurátorka. Pracuje v Slovenskom centre dizajnu ako šéfredaktorka časopisu *Designum*. Venuje sa súčasnému umeniu a (socialistickej) vizuálnej kultúre.

Lucia Gamanová,
Oleksandra Bakushina
a kolektív: *Spoločenská hra v iks dejstvách*, 2020.

Foto: Kvet Nguyen



© → MOLCAK • Arcus • Samo Sans PRO •
 LECO 1983 • LECO 1976 • LECO
 1983 • SAC • Technik • Technik Mono
 • Technik Serif • ANEXM • corner A •
 corner B • corner C • corner D • Inka
 A/B Small • Inka A/B Text • Inka A/B
 Title • Inka A/B Display • 1234567890
 dig • Katarzi • Normatica • Normatica
 Display • 1234567890 1234567890
 aha_x • CarnokyType • Zin Sans • Zin
 Sans Condensed • Zin Sans Extended
 • Zin Slab • Zin Slab Condensed • Zin
 Slab Extended • Skeleton Type One
 • Zin Serif • Zin Serif Condensed • Zin
 Serif Extended • Zin Display •
 Zin Display Condensed • Zin Display
 Extended • Bastard • Bez názvu ...

Samuel Čarnoký – bežec na krátké aj dlhšie trate

Text Lucia Tomaschová
Foto archív Samuela Čarnokého

← CarnokyType
Foundry – portfólio
digitálnych písiem,
2008 – 2022.

Samuel Čarnoký (1981) je grafický dizajnér, vysokoškolský pedagóg, typograf a písmotvorca. Magisterské štúdium absolvoval v Ateliéri dizajnu Vizuálna komunikácia na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach (2006). Na pôde Fakulty umení pokračoval aj v doktorandskom štúdiu (2012 – 2015), počas ktorého sa zúčastnil na študijnom pobyte v Ateliéri tvorby písma a typografie na Vysokej škole umeleckopriemyselnej v Prahe (2013 – 2014). Za dizertačnú prácu, v ktorej zmapoval vývin tvorby digitálneho písma na Slovensku od úplného začiatku, získal v Národnej cene za komunikačný dizajn 2016 Cenu ministra školstva, vedy, výskumu a športu SR za študentský dizajn a roku 2018 ju knižne vydalo Slovenské centrum dizajnu ako *Fonts SK. Dizajn digitalizovaného písma na Slovensku / Digitized type design in Slovakia*. Od roku 2010 tvorí a publikuje písma pod značkou CarnokyType. Svoju tvorbu aktívne prezentuje prostredníctvom výstav, projektov a workshopov doma i v zahraničí. Košiciam zostal verný dodnes, v súčasnosti pedagogicky pôsobí na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach. Voľný čas delí medzi rekreačný beh na kratšie trate a záujem o písmo vo verejnom priestore.

Samuel Čarnoký –
výstava Zoom on type,
Galéria umenia Ernesta
Zmetáka v Nových
Zámkoch, 2021.

Foto: Kati Decsi

Štefan Lazorišák: Vysypané z topánok, 2019. Knižný dizajn. Použité nadpisové písmo ZUlice od Zuzany Wohlfahrt Sentelikovej.

Foto: Diana Dobrescu



BLUER – street art realizácia, 2005.

Foto: Samuel Čarnoký

Aké boli začiatky tvojej profesijnej dráhy? Začal si sa hneď venovať dizajnu písma, alebo si k písmu ako médiu dospel postupne?

↓

Dôležitým impulzom bolo rozhodnutie študovať na strednej umeleckej škole. Vykročil som po bratových šlapajach a rozhodol som sa pre Školu úžitkového výtvarníctva v Kremnici odbor tvarovanie priemyselných výrobkov.¹ V tom čase na Slovensku existovali len tri stredné odborné školy výtvarného zamerania – v Bratislave, Košiciach a Kremnici. Ako východniar som paradoxne nešiel študovať do Košíc, kde som napokon neskôr zakotvil, ale odišiel som ďalej od domu. Viac ako štúdium dizajnu ma však ako tínedžera nadchla a priam pohltila subkultúra *graffiti*, ktorá sa v deväťdesiatych rokoch začala rozvíjať na Slovensku. Postupne aj vplyvom *graffiti* ma to stále viac ťahalo ku grafickému prejavu. Na konci stredoškolského štúdia som bol rozhodnutý, že chcem ísť ďalej na vysokú školu na voľnú grafiku, no



Modré vlnky na Štefánikovej ulici v Košiciach (bývalé koryto Mlynského potoka). Diplomová práca Urban Graphics, 2006.
Foto: Samuel Čarnoký

nepodarilo sa mi to na prvý pokus. Bolo mi jasné, že som v tomto smere vtedy nebol dostatočne pripravený. Na druhý pokus som sa intenzívne pripravoval a ako poistku som si dal prihlášku okrem grafiky aj na dizajn, čo bolo logické vzhľadom na stredoškolské štúdium. Výsledkom bolo, že na grafike som skončil tesne pod čiarou a na dizajne som zabodoval úspešne. S odstupom času je veľmi zaujímavé, ako okolnosti zariadili moje nasmerovanie, a som za to vďačný. Počas štúdia na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach² sa mi podarilo skĺbiť môj vzťah ku grafike s dizajnom a profilovať sa smerom k užitej grafike s dôrazom na prácu s písmom a typografiu.

Pokiaľ mám hovoriť o ceste k dizajnu písma, ako som už naznačil, dôležitým impulzom bola moja aktívna niekoľkoročná *graffiti/street art* skúsenosť. Aj keď sa už dlhší čas tejto forme tvorby nevenujem, vzťah k písmenám a ich tvarom sa práve vďaka štúdiu grafického dizajnu pretransformoval do inej

podoby. Dnes už písmená nemaľujem na steny, ale kreslím ich v počítači. Moje úplne prvé pokusy s tvorbou digitálneho písma súviseli so súťažným študentským projektom *Grafficity/Graffisity*, ktorý sa v roku 2006 realizoval na Fakulte umení. Počas neho vzniklo prvé digitálne písmo na škole³, vďaka čomu sa ku mne dostal grafický softvér Fontographer na tvorbu digitálnych fontov. S entuziazmom som začal objavovať nové možnosti. Fascinovalo ma, že si môžem vytvoriť vlastné písmo, ktoré viem využiť v ďalšej práci pri tvorbe grafického dizajnu. Učil som sa sám, štýlom pokus-omyl, v tom čase totiž nebolo dostupných veľa informácií ani možností vzdelávania. Z málo dostupných zdrojov mi v začiatkoch veľmi pomohli články publikované v časopise *Font*, najmä od Filipa Blažeka. V tom čase som si zaobstaral ďalší, profesionálnejší písmaryský softvér Fontlab, v ktorom sa mi podarilo dokončiť niekoľko hlavne nadpisových písiem a osmelil som sa ísť s kožou na trh. Keďže som začínal ako autodidakt,

cítil som potrebu ďalšieho odborného vzdelávania. Plnohodnotne sa mi podarilo venovať dizajnu písma v rámci doktorandského štúdia⁴, počas ktorého som absolvoval študijný pobyt v Ateliéri tvorby písma a typografie na Vysokej škole umeleckopriemyselnej v Prahe, čo považujem za najprínosnejšie obdobie na mojej profesijnej ceste.

Ovplyvňuje *street art* tvoju tvorbu aj dnes, alebo je to pre teba už uzavretá kapitola?

↓

Street art a *graffiti* tvorba sú pre mňa v súčasnosti vo veľkej miere uzavretá kapitola. Aj keď to bola dôležitá etapa v mojom živote, ale v istej chvíli som dospel k tomu, že v tejto oblasti som sa vyčerpal. Projekt, ktorým som sa symbolicky rozlúčil s *graffiti*, bola moja diplomová práca *Urban graphics*. Jazykom blízkym *street artu* som sa snažil reagovať na šedé miesta mesta a poukázať na negatívny vplyv vizuálneho smogu. Výsledkom bola *public art* a zároveň *site-specific* realizácia



Tibor Kočík a Štefan Lazorišák (ed.): Okupácia Košíc a východného Slovenska – august 1968, 2021. Knižný dizajn.

Foto: Katarína Hudačínová

Ivana Gibová: Eklektik Bastard, 2020. Knižný dizajn a custom písmo.

Foto: Katarína Hudačínová



zbavená *graffiti* ega, ktorá vizuálnym spôsobom oživila bývalé koryto Mlynského potoka v Košiciach. Mŕtve rameno Hornádu bolo koncom šesťdesiatych rokov necitlivým zásahom premenené na dopravnú komunikáciu. Vytvoril som viac ako kilometer dlhé „modré vlnky“, ktoré symbolicky poukázali na pôvod tohto miesta.⁵

Prepojenia a odkazy na minulosť sa v mojej dizajnerskej tvorbe objavujú naďalej. Badateľné sú v niektorých konkrétnych prácach, napríklad v dizajne publikácie *Mestské zásahy Košice 2011*, knižnej úprave *Výsypané z topánok* od Štefana Lazorišáka, ale aj v osobných projektoch, ako je písmo Anonym. Vzájomné prepojenia sa u mňa prejavovali aj opačným smerom. Prostriedky a formy vyjadrenia používané v grafickom dizajne som využíval aj v *street art* tvorbe. *Graffiti* nápisy som maľoval typografickými písmami, svoj podpis som vyštylizoval do podoby grafickej značky a namiesto podpisovania sprejom či fixou som lepil nálepky navrhnuté v grafickom programe alebo používal plotrované fólie. Nevylučujem ani, že z nostalgie si s partiou mojej *crew* zaspomínam na staré časy a niečo „namaľujem“.

Motív mesta a písma v urbánnom prostredí ťa stále inšpiruje?

↓
Urbánne prostredie je pre mňa stále fascinujúce, vnímam ho predovšetkým cez písmo, čo ma inšpirovalo k niekoľkým osobným projektom. Výsledkom je publikácia mapujúca miznúce reklamné písmo a neónové nápisy v mestách na východe Slovenska z doby normalizácie.⁶ V nadväznosti na toto urbánne *hobby* som navrhol rodinu písma inšpirovanú reklamnými písmami na výkladoch predajní s príznačným názvom Normatica.

Okrem tvorby písma pracuješ často aj na dizajne kníh. Sadzbu vnímaš asi inak ako štandardný grafický dizajner. Čomu venuješ v procese tvorby najviac pozornosti?

↓
To, že knižný dizajn v mojej tvorbe prevažuje, je celkom logické, pretože typografia a písmo sú jeho podstatnou zložkou. Nevieam, či vnímam grafickú úpravu textu inak ako ostatní grafickí dizajnéri, každopádne práca s textom je pre mňa dôležitá časť tvorby, ktorej sa snažím venovať dôslednú pozornosť. Po preskúmaní podkladov, analýze textu a jeho častí si v úvode práce pri tvorbe *layoutu* robím viacero nátlakov v reálnej mierke, v ktorých si testujem výber písma a vyladenie všetkých

parametrov, ako je veľkosť sadzby, medziriadkový preklad, spôsob zalomenia odsekov, typografickú hierarchiu, a to všetko s ohľadom na kategóriu konečného príjemcu. Po ujasnení *layoutu* a sadzby si následne všetky parametre typografie dôsledne naštýlujem. Zaberie to dosť času, no ten potom ušetrim v ďalšom procese práce, keď mi pripravené textové a odsekové štýly zefektívnia kompletne sádzanie textu naostro.

Používaš pri práci radšej cudzie alebo vlastné písma?

↓
Riadim sa zásadou vybrať písmo, ktoré sa na konkrétny účel hodí najlepšie. Aj keď ma to prirodzene zvädza, nesnažím sa za každú cenu presadzovať





CHLIB, site-specific
realizácia, sýpka Košarovce,
OpenSpace, 2011.
Foto: Samuel Čarnoký



Samuel Čarnoký, Radoslav
Sinčák: Neón a reklamná
typografia do roku 1989 na
východe Slovenska, 2014.
Autorský knižný dizajn.
Foto: Diana Dobrescu



Plagát k výstave **Zoom on type**,
variabilné písmo Filler, 2021.

používanie vlastných písiem. Ak sa moje fonty hodia, rád ich použijem. Vnímam to aj ako dobrú príležitosť otestovať si písma v konkrétnych situáciách, zistiť, ako fungujú, všimnúť si prípadne rezervy a poučiť sa z nich do budúcnosti. Vo výsledku to má aj iný, praktický dosah pre zadávateľa aj pre mňa ako autora dizajnu, pretože tak odpadnú náklady za nákup licencií použitia písma. Podľa typu projektov, s ktorými prichádzam do kontaktu, a aktuálnych potrieb sa tak snažím svoje portfólio fontov rozširovať. V mnohých prípadoch však siahnem po písmach iných autorov. Pri výbere zvyčajne hľadám najprv možnosti medzi domácimi písmami alebo kvalitnou produkciou od českých písмотvorcov, následne medzi referenčne obľúbenými písmostrojníkmi zo sveta a pokiaľ to projekt vyžaduje, siahnem aj po osvedčených *freeware* možnostiach.

Sleduješ, ako tvoje písma používajú iní autori? Voľba tvojho písma pravdepodobne automaticky nezaručuje, že aj výsledok ti musí stopercentne sedieť...

↓

Cielene to nerobím, užívateľov mojich písiem je mnoho z rôznych častí sveta, takže ani nie je možné vysledovať všetky použitia. Z času na čas sa ku mne niečo



Plagát k výstave The Secret dvojice Eva Tkáčiková, Samuel Čarnoký s použitím autorského písma Secret Space, Tabacka Gallery, 2017 – 2018.



Autorská publikácia Fonts SK. Dizajn digitalizovaného písma na Slovensku / Digitized type design in Slovakia, 2018.
Foto: Diana Dobrescu

dostane, najčastejšie je to z lokálneho prostredia. Som veľmi rád, že viacerí domáci grafickí dizajnéri sú zvyknutí priamo komunikovať s písмотvorcami, obzvlášť ak si chcú písmo otestovať alebo použiť na súťažný projekt, kde dopredu nie je jasný výsledok. V takýchto prípadoch nemám problém (rovnako ako mnoho kolegov z brandže) ponúknuť na tieto účely písmo grátis a ak sa zadávateľ rozhodne pre použitie, viem ponúknuť možnosti licencovania na mieru s výhodnejšími podmienkami, ako je to napríklad cez distribútorov predaja písom.⁷ Práve vďaka tomu, že s užívateľmi písom komunikujem priamo, mám potom možnosť dostať sa k výsledku použitia. To mi umožňuje budovať si portfólio hodnotných referencií, ktoré zvyknem zdieľať na svojich sociálnych kanáloch a zároveň tak promovovať prácu dizajnérov, ktorí písma použili. Z aktuálnych referencií, ktoré ma veľmi potešili, môžem spomenúť použitie písom Zin Sans a Zin Serif pre vizuálnu identitu Múzea moderného umenia v San Diegu od grafického štúdia Happening Studio. Inokedy narazím na použitie čisto náhodne, napríklad pri listovaní kníh v knižkupectve. Ako si však už naznačila v otázke, nie je zaručené, že s výsledkom použitia som vždy stotožnený. Viackrát sa mi stalo, že som nemal potrebu sa pochváliť.

Pri tvorbe knihy ide do určitej miery o spoluprácu medzi tebou a jej autorom. Ako vnímaš tento vzťah?

↓
Na rozdiel od tvorby písma, kde som zvyčajne sám tvorcom zadania a výsledkom je autorský výstup, pri dizajne kníh je situácia iná. Výsledok je zhmotnením úzkej spolupráce medzi autorom publikácie, vydavateľom, tlačiarom a grafickým dizajnérom, ale aj ďalšími profesiami, ako je ilustrátor alebo autor fotografií. Nutne tak dochádza ku kompromisom a hľadaniu spoločného riešenia, výsledok je, samozrejme, ovplyvnený aj možnosťami rozpočtu. Osobne je pre mňa veľmi dôležité spolupracovať so zadávateľmi, s ktorými sme podobne naladení, otvorení dialógu a vieme si vzájomne dôverovať. Spokojní zadávatelia sa potom zvyknú vracáť.

Sám si tiež autorom a spoluautorom niekoľkých titulov. Ako hodnotíš túto skúsenosť?

↓
Autorská práca na knižných projektoch bola veľmi náročná. Pri knihe *Fonts SK*⁸ som koexistoval v niekoľkých profesiách súčasne. Ocitol som sa v role autora textov, editora, manažoval som zháňanie podkladov a preklady textov, zabezpečoval komunikáciu

s tlačiarňou, vydavateľom a distribútorom, staral sa o promo a, samozrejme, riešil grafický dizajn publikácie, čo bolo tou príjemnejšou časťou práce. Uvedomujem si, keby boli niektoré časti rozdelené medzi viacerých, bola by to určite efektívnejšia robota. Na druhej strane to vnímam ako veľmi cennú skúsenosť. Vďaka tomu, že som mal všetky zložky práce pod kontrolou, nahliadol som do kuchyne iných profesií, čo mi pomáha pri ďalších knižných projektoch a komunikácii so zainteresovanými stranami. Práca na knihe *NEÓN a reklamná typografia do roku 1989 na východe Slovenska* bola prvým knižným projektom, na ktorom som si autorskú a edičnú tvorbu otestoval. V porovnaní s knihou *Fonts SK* to bolo o niečo ľahšie, pretože sme si prácu rozdelili so spoluautorom Radoslavom Sinčákom, čiže to bola vlastne forma tímovej práce.

Pracuje sa ti lepšie v tíme alebo ideš radšej sám za seba?

↓
Sám seba viac považujem za samotárskeho bežca na krátke aj dlhšie trate. Každopádne práca v tíme je veľmi obohacujúca skúsenosť. Núti ma vystúpiť z komfortnej zóny, prehodnocovať svoje stereotypy a návyky, vnímať aj iné uhly pohľadu. Za dôležité tu považujem

**Parametrické písmo
LTTR/FACE, 2021 – 2022.**

Realizáciu projektu podporil
z verejných zdrojov formou
štipendia Fond na podporu umenia.



spolupracovať s ľuďmi, s ktorými sme podobne naladení, vieme sa vzájomne obohatiť, môžeme sa na seba spoľahnúť. Skúsenosť mám dvoma smermi, občas som ja prizvaný na spoluprácu, inokedy potrebujem pomoc ja. Jednou z prvých tímových prác bola realizácia vizuálnej identity SteelPark / kreatívna fabrika.⁹ Celý projekt prepájal spoluprácu akademického prostredia v Košiciach s investorom z biznis sektoru. Ako líder zodpovedný za vizuálnu identitu som si zostavil tím zo študentov a čerstvých absolventov Katedry dizajnu Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach.¹⁰ Ďalej môžem spomenúť spoluprácu s Filipom Paldiom na projekte LTTR/INK alebo kooperáciu s vizuálnym umelcom Jurajom Molčákom na výstavnom projekte NEON/OFF, neskôr na promo animáciách k pís-
mam Zin Serif / Zin Display a v súčasnosti k variabilnému písmu Filler.

Máš aktuálne rozbehnuté nejaké ďalšie zaujímavé spolupráce?

↓

Aktuálne pokračujem v intenzívnej spolupráci s Filipom Paldiom a tímom LTTR/CORP. Na starosti mám

kreslenie kostrových písiem prostredníctvom vlastného digitálneho nástroja LTTR/INK, ktorý funguje ako plugin v softvéri Glyphs – profesionálnom nástroji na dizajn písma. Počas posledného roka som pracoval na prototypu parametrického písma LTTR/FACE,¹¹ v ktorom som testoval limity a možnosti inovatívneho spôsobu digitálneho kreslenia písiem prostredníctvom kostier a parametrov ťahu štetca. Výsledkom je experiment parametrického písma umožňujúci flexibilne variovat zmeny medzi viacerými kostrami písmových znakov a parametrami ťahu štetca jeho rotáciou a zmenou hrúbky.

Je tento projekt niečo, na čo by si chcel aj v budúcnosti opäť nadviazať? Máš už prípadne iné plány?

↓

Spolupráca s LTTR/CORP pokračuje ďalej. LTTR/INK vnímam ako potenciálny nástroj nielen na tvorbu písma. Mám plány, ako by sa prototyp LTTR/FACE dal ďalej rozvíjať, na to však bude potrebný aj ďalší vývoj algoritmu pluginu, ktorý má zatiaľ svoje limity a nedokonalosti. Rozpracovaných je aj niekoľko konceptov na ďalšie písma vytvorené prostredníctvom kostier a štetcov. LTTR/CORP aktuálne intenzívne pracuje aj na implementácii pluginu do vektorového softvéru Illustrator od spoločnosti

Inštalácia výstavy Zoom
on type, Galéria umenia
Ernesta Zmetáka v Nových
Zámkoch, 2021.

Foto: Kati Decsi



Výstava a písmo INICIÁLA,
Vihorlatské osvetové stredisko
v Humennom, 2015.

Foto: Samuel Čarnoký

Adobe. Spolu s Filipom plánujeme aj sprievodné edukačné aktivity formou workshopov a prednášok. Z osobných plánov do blízkej budúcnosti by som konečne rád spustil osobný font-shop na svojom webe, ktorá je aktuálne v rozpracovanom stave, prostredníctvom e-shop produktu LTTR/SHOP určeného pre nezávislých písomtovcov.

Medzi tvojimi prácami sa vždy raz za čas vynorí aj voľnejšia realizácia, ktorá posúva písmo ďalej, na hranicu výtvarnej tvorby... Je pre teba presah písma rovnako dôležitý ako štandardný dizajn písma, alebo je to len forma relaxu? Ako takéto projekty vznikajú?

↓
Vnímam to ako akúsi paralelu so *streetartom* a *graffiti* v transformovanej podobe. Áno, je to pre mňa istá forma vybočenia z pracovného stereotypu sedavej práce a zároveň psychohygiena. Nevnímam to však ako čosi oddelené, ale ako plnohodnotnú súčasť svojej tvorby. Baví ma konceptuálne narábať s médiom písma a sledovať, ako vie zaznieť napríklad v hmotnej podobe, vo forme rozmernejších inštalácií alebo v *site-specific* realizáciách.¹² Zároveň to vnímam ako experimentálny spôsob prezentovania svojej písmovej tvorby.¹³ V rámci tvorivých presahov sa mi osvedčila aj spolupráca s mojou manželkou, výtvarníčkou Evou Čarnokou, vzniklo niekoľko realizácií, v ktorých sme sa výborne dopĺňali.¹⁴

Okrem vlastnej tvorby vyučuješ na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach. Je otvorený prístup k voľným presahom niečo, k čomu vedieš aj svojich študentov dizajnu? Ako vnímaš rolu pedagóga na univerzite?

↓
Študentov sa snažím viesť k tomu, aby ich práca nebola redukovaná len na formálnu exhibíciu, ale aby nad riešeniami čo najviac uvažovali, premýšľali v súvislostiach a nebáli sa experimentovať aj za cenu, že sa to nie vždy podarí. Áno, sem-tam ich vediem aj ku konceptuálnejšie ladeným riešeniam, pokiaľ je to v súlade so zadaním. Zároveň dbám na to, aby úlohy zvládli aj z technickej stránky a používali adekvátne nástroje a metódy v procese riešenia.

Sám seba v role pedagóga vnímam ako spoluprotvora, ktorý sa podieľa na procese riešenia. Pripadáam si ako tréner, ktorého úlohou je viesť pochváliť a motivovať, viesť k zodpovednosti, usmerňovať prácu študenta, ale zároveň ju aj neustále sponchyňovať. ■

Lucia Tomaschová je absolventkou Katedry dizajnu Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach. V súčasnosti pôsobí v ateliéri Vizualna komunikácia na pozícii odbornej asistentky, venuje sa grafickému dizajnu a detským edukačným aktivitám.

- 1 Na ŠÚV v Kremnici študoval v rokoch 1994 – 1999 pod pedagogickým vedením Cyrila Koreňa. Názov odboru tvarovanie priemyselných výrobkov zodpovedal pojmu dizajn. Toto zameranie bolo v tom čase možné študovať len v Kremnici, neskôr došlo k zmene názvu na priemyselný dizajn.
- 2 Štúdium na Fakulte umení absolvoval v rokoch 2000 – 2006, magisterské štúdium ukončil v ateliéri Vizualna komunikácia pod pedagogickým vedením Jozefa Haščáka.
- 3 Prvé digitálne písmo v prostredí košickej Fakulty umení vytvorila Zuzana Wohlfahrt Sentelíková pre súťažný projekt Grafficity/Graffisity, ktorého cieľom bolo reagovať na negatívny vplyv graffiti v mestskom prostredí. Expresívne písmo s názvom s ZULICE bolo digitalizovanou transkripciou fragmentov z ulíc mesta. Viac o písme In: *Designum*, 2/2020, s. 85.
- 4 Doktorandské štúdium absolvoval v rokoch 2012 – 2015 na Katedre dizajnu Fakulty umení TU v Košiciach, praktickým výstupom bola rozsiahla písomná rodina Inka a teoretická dizertačná práca na tému Súčasná tvorba písma na Slovensku / Dizajn textovej rodiny písma. Práca bola ocenená v Národnej cene za komunikačný dizajn 2016 Cenou ministra školstva, vedy, výskumu a športu za študentský dizajn.
- 5 Práca bola ocenená 1. cenou v rámci projektu Grafficity/Grafficity a Cenou dekana Fakulty umení za najlepšiu diplomovú prácu v roku 2006.
- 6 Čarnoký, Samuel – Sinčák, Radoslav: *Neón a reklamná typografia do roku 1989 na východe Slovenska*. Košice: Samuel Čarnoký, 2014.
- 7 Aktuálny distribútor fontov CamrnoType je globálny predajca MyFonts spoločnosti Monotype.
- 8 Čarnoký, Samuel: *Fonts SK. Dizajn digitalizovaného písma na Slovensku / Digitized type design in Slovakia*. Bratislava: Slovenské centrum dizajnu, 2018.
- 9 O realizácii SteelPark pozri: Oravcová, Jana: Príbeh ocele. Košická katedra dizajnu pre SteelPark. In: *Designum*, 3/2015, s. 10 – 18.
- 10 Na realizácii vizuálnej identity SteelPark sa podieľali David Hutira, Kristína Novosadová a Filip Paldia, s ktorým sa neskôr rozvinuli ďalšie vzájomné spolupráce.
- 11 Realizáciu projektu parametrického písma LTTR/FACE podporil z verejných zdrojov formou štipendia Fond na podporu umenia.
- 12 Viacero výstupov vzniklo v rámci sympózia OpenSpace (2011 – 2015), ktoré iniciovala na východe Slovenska Mária Mišková z Vihorlatského osvetového strediska v Humennom.
- 13 Napríklad na výstavách Křeďel datľov uči koňa v Pyecku Gallery v Košiciach (2012), Iniciála vo Vihorlatskom osvetovom stredisku v Humennom (2015) alebo aktuálnejší výstavný projekt Zoom on type v Galérii umenia Ernesta Zmetáka v Nových Zámkoch (2021).
- 14 Spomenúť možno realizáciu Affinity na festivale súčasného umenia POKE, Drienovská Nová Ves (2011), výstavu Dvojice v Galérii umelcov Spiša v Spišskej Novej Vsi (2014) a výstavu The Secret v Tabacka Gallery v Košiciach (2017 – 2018).



PRÍBE L'ANNU

H

Rozhovor s Vladimírou Maťaševou

Text Lívia Rášová

Foto Alžbeta Burianová,
archív Vladimíry Maťaševovej



Čo je potrebné na vypestovanie kvalitného ľanu? To, čo na Slovensku odpradáva máme. Pôda, dostatok vlahy a slnko. V minulosti sa pestovaniu a spracovaniu ľanu u nás venovali celé rodiny, cechy remeselníkov i celé manufaktúry.¹ Ich produkcia bola známa a vyhľadávaná aj za hranicami Uhorska. Hoci sa niť tejto vzácnej tradície na niekoľko desaťročí pretrhla, objavujú sa jednotlivci, ktorí sa na ňu snažia nadviazať a popularizovať jej odkaz. Patrí k nim aj Vladimíra Maťaševá (1995) so svojím *Príbehom ľanu*, za ktorý získala v Národnej cene za dizajn 2021 – Produktový dizajn Špeciálne uznanie za kompletný výskum v oblasti dizajnu a remesla.

Vladimíra Maťaševá je absolventkou Ústavu dizajnu na Fakulte architektúry a dizajnu Slovenskej technickej univerzity v Bratislave (2014 – 2020). Absolvovala viacero stáží v automobilovom priemysle (Škoda Auto, Rimac). K textíliám sa prvýkrát dostala počas navrhovania projektu pre budúcnosť automobilu. Počas štúdia na Fakulte umení Lisabonskej univerzity (Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa) navštevovala kurzy tkania, ktoré u nej podnietili hlbší záujem o pôvod materiálov. Aktuálne žije v Turíne a pracuje ako *freelance UX/UI* dizajnérka. Popri práci sa venuje projektu *Story of Linen* a na Slovensku už štvrtý rok pestuje v malej mierke ľan.

¹ Najstarším nálezom ľanovej textilie na Slovensku je súkaná šnúra zo 6. storočia pred n. l. z Molpíra pri Smoleniciach. Tkanie ľanového plátna a jeho predaj dokladajú listiny z mnohých východoslovenských miest už v 15. storočí. V nasledujúcich obdobiach sa stal ľan tak vo forme stoniek, vlákna, priadze i plátna dôležitým druhom tovaru. Jeho najväčšia produkcia pochádzala z okolia Čadce, Dolného Kubína a Spiša, hoci menších i väčších pestovateľov a spracovateľov by sme našli na celom území krajiny. Zajonc, Juraj: *Premeny vlákna*. Bratislava: Edition Ryba, 2012, s. 31 – 33.



Príbeh ľanu – trlica a štet, nástroje
na lámanie a česanie ľanu.

Štúdium produktového dizajnu na Slovenskej technickej univerzite v Bratislave si ukončila diplomovou prácou *Príbeh ľanu*, ktorá zahŕňala produkty na extrahovanie ľanového vlákna a jeho spriadanie. Ako si sa k téme spracovania ľanu dostala?

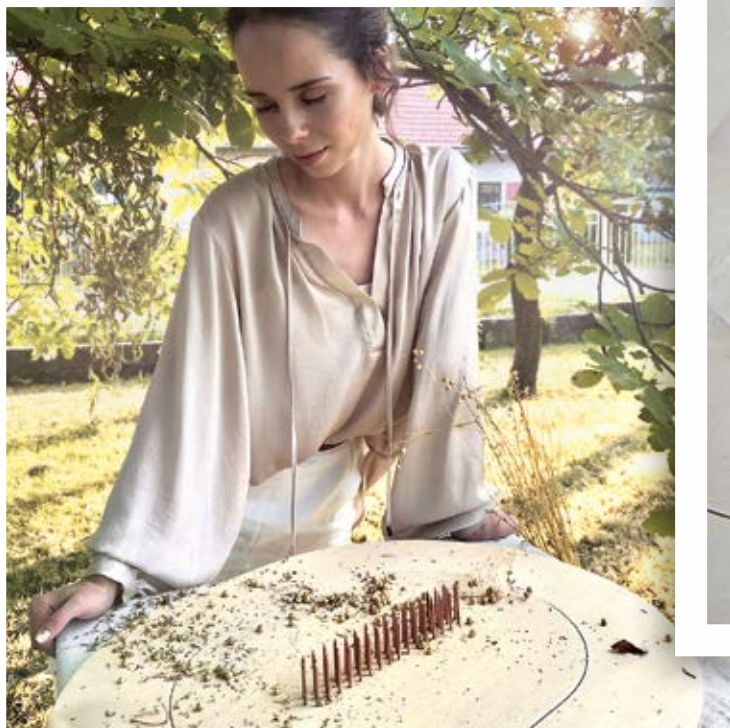
↓

Pochádzam z malej dedinky na strednom Slovensku, kde sa ľan spracovával v každom druhom dome. Rovnako ho spracovávala aj moja prastará mama, ktorú považujem za moju najväčšiu inšpiráciu. Pre dnešných ľudí je ale často až príliš vzdialené, možno až historicky prekonané, aby rozmýšľali nad touto činnosťou ako nad veľkou hodnotou našej krajiny. Myšlienka na diplomovú prácu mi skrsla v hlave, keď som si uvedomila dané súvislosti, ktoré som spojila s aktuálnymi problémami odevného priemyslu. Chcela som jednoducho napodobniť moju prastarú mamu a vyskúšať spracovanie ľanu od semienka až po látku. Náročnosť tejto práce som si uvedomovala už vtedy, aj keď spätne musím povedať, že množstvo práce, ktorá sa skrýva za naším oblečením, ma prekvapilo.

Tvoje produkty plnia rovnakú funkciu ako nástroje, ktoré používali ľudia na spracovanie ľanu v minulosti. V čom sú si podobné a v čom rozdielne? Podarilo sa ti nájsť priestor na zlepšenie?

↓

Na diplomovú prácu boli vyrobené predmety na odsemeňovanie, lámanie, česanie, pradenie a tkanie ľanu. Ide o trlicu, štet, drhlen – nástroj na odsemeňovanie ľanu, ďalej nástroj na pradenie, ktorý som nazvala Lina, vreteno poháňané nohou a malé krosienka. V podstate sa s týmito pomôckami dá previesť celým procesom od semienka až po finálnu látku. Majú za sebou veľkú rešerš tak našich historických náčiní na opracovanie ľanu, ako aj zahraničných prístupov. Snažila som sa nájsť inšpiráciu v čo najefektívnejšom prevedení predmetov, ideálne vymyslieť také, ktoré budú ešte výkonnejšie ako známe princípy. Moje pomôcky v podstate vykonávajú rovnakú prácu, len ju robia rýchlejšie. Rozdiel oproti tým historickým je predovšetkým vo vzhľade, ktorý



Drhlen – nástroj na odstraňovanie
toboliek od stebľa ľanu.

bol pre mňa veľmi dôležitý. Tradičné nástroje akoby zaspali dobu a aj keď sa na nich vykonávala krásna činnosť, nie je atraktívna pre dnešného užívateľa. Jedným z mojich cieľov bolo teda okrem zefektívnenia procesu aj prinavrátenie záujmu o túto náročnú činnosť opracovania ľanu.

Nástroje sú prototypy. Uvažuješ nad ich výrobou a predajom? Ak áno, chcela by si organizovať workshopy, kde by sa ľudia, ktorí si ich kúpia, mohli naučiť, ako s nimi správne pracovať?

↓
Áno, ide zatiaľ o prototypy, ktoré by potrebovali ešte znížiť výrobnú cenu, aby som ich mohla ponúknuť na predaj. Cieľom určite je, aby sa dostali k ľuďom. Aktuálne premýšľam na ich zjednodušenie, čím by sa práve mohla znížiť predajná cena. Zároveň aktuálne prototypujem nové, ešte menšie nástroje, ktoré by boli ideálne na rýchle prezentovanie procesu spracovania ľanu práve v rámci workshopov. Tie boli zamýšľané ako

súčasť projektu už počas diplomovej práce. Tú som však pripravovala počas prvého polroku 2020, keď vypukla pandémia. V tom čase nebolo možné organizovať žiadne verejné podujatia, a teda ani vyskúšať tieto pomôcky s viacerými záujemcami. Aktuálne už našťastie opatrenia ustupujú a rada by som opäť začala uvažovať nad workshopmi pre verejnosť. Veľmi rada by som ukázala celý proces spracovania ľanu v rámci jedného dňa, kde by si záujemcovia mohli jednak vyskúšať nástroje, ale aj malý tkaný produkt vytvoriť. Mohli by si ho odnieť so sebou ako pripomienku na proces, ktorý sa skrýva za naším oblečením.

Nie je ľan ako ľan. Skús čitateľom priblížiť, čím sa líši ľan, s ktorým pracuješ, od semienok, s ktorými sa bežne stretáme v potravinách? Vedeli by sme aj z nich vypestovať rastlinku a získať vlákno na textíliu?

↓
Ľan siaty sa rozdeľuje na ľan priadny, ľan olejný a ľan olejno-priadny. Každý

typ ľanu má mnoho odrôd, väčšinou šľachtených podľa územia, kde sa pestoval. Ako názov naznačuje, pre nás je zaujímavé pestovanie ľanu priadneho, ktorý sa pestuje kvôli vláknu. Ľan olejno-priadny sa vie využiť aj na priadzu, aj olejnaté semeno. Bežne dostupný v obchodoch je práve ľan olejný, ktorý sa dá vypestovať aj v domácich podmienkach, ale kvalita stonky nie je ideálne predurčená na vlákno, pretože vlákno sa nachádza práve v nej. Ľan olejný má kratšiu rozvetvenú stonku, na rozdiel od ľanu priadneho, ktorý je dlhý a málo rozvetvený len na konci stonky, kde sa tvoria tobolky so semenkami. Oproti ľahko dostupnému ľanu olejnému je ľan priadny dnes veľmi náročné zaoberať vo väčšom množstve. Pred štyrmi rokmi som prvýkrát siala ľan a semienka ľanu priadneho sa mi podarilo zohnať len v symbolickom množstve zo semienkovej banky v Českej republike.

Aktuálne pestujem štyri odrody ľanu priadneho, odrody sú rakúske, írské a dve anglické. Tento rok sa mi teda



Ľan v období kvitnutia.



Krosná určené na tkanie menších predmetov. Detail na brdo.

nepodarilo zohnať ani slovenskú odrodu ľanu. Budúci rok by som ale rada vyskúšala pestovanie českej odrody a pokúsila sa zohnať odrodu z Belgicka alebo Holandska, ktoré sú najkvalitnejšie. V rámci odrôd, ktoré pestujem aktuálne, je rozdiel minimálny. Len jedna odroda, anglická Lisette, má viditeľne iný priebeh rastu, keď 80 % času rastie oveľa pomalšie ako ostatné. Po približne deväťdesiatich dňoch rastu ich ale dobehne. Z hľadiska kvality vlákna sú odrody podobné. Pri pestovaní ľanu skôr záleží na oblasti, kde sa ľan pestuje. Určité oblasti Slovenska ako podtatranská oblasť boli historicky na pestovanie ľanu ideálne kvôli správne vyváženej vlhkosti a teplote. Oblasť, kde sa aktuálne nachádzam, je na začiatku Štiavnických vrchov, ktoré taktiež historicky boli oblasťou vhodnou na pestovanie ľanu. Aj do dnešných čias máme vyššie zrážky počas jari a pomaly stúpajúce teploty. Práve toto počasie je ideálne na správne pestovanie ľanu, kedy sa vlákno v stonke tvorí pomaly, a nie nárazovo, ako by to mohlo byť pri teplejšom podnebí.

Po obhájení diplomovej práce prerástol *Príbeh ľanu* plynule do projektu *Story of Linen*. Teší sa veľkej obľube a aj vďaka sociálnym sieťam sa okolo neho vytvorila komunita ľudí, ktorým si ochotne zasielala svoje semienka ľanu. Vieš, ako sa ľuďom v tomto procese darí?

↓

Som veľmi rada, že sociálne siete sa dajú využívať pozitívne práve aj týmto spôsobom a pomohli zvýšiť záujem o spracovanie ľanu. Skutočne sa počas posledných troch rokov podarilo poslať približne tridsaťpäť balíčkov semienok ľanu, z ktorých si záujemcovia mohli vypestovať ľan na políčku 1 × 1 meter. Komunita sa zväčšuje a komunikácia zatiaľ prebieha v súkromných správach, prípadne pestovatelia zdieľajú poznatky zo svojho pestovania na sociálnych sieťach. Do budúcnosti by som rada vytvorila kanál, kde by mohla prebiehať komunikácia aj navzájom medzi pestovateľmi. Aktuálne som prostredníkom v komunikácii ja.

Spracovanie ľanu od zasiatia semienka po finálne pradenie vlákna je



Lina, vreteno poháňané
nohou. Produkt na
pradenie ľanu.



náročný a zdĺhavý proces. Popíš nám aspoň v skratke, čo všetko obsahuje.

↓

Ľan sa seje na jar po posledných mrazoch, následne rastie približne 90 dní, keď začína kvitnúť modrým kvetom. Z kvetov sa vytvoria postupne tobolky, v ktorých sa po dozretí nachádzajú nové semienka. Po ďalšom týždni až dvoch sa ľan dostáva do fázy, keď postupne dozrieva a stonka nadobúda zelenožltú farbu. V tomto čase sa ľan trhá, aby bolo vlákno jemné, ale dostatočne pevné. Ľan sa ďalšie dva týždne suší na slnku, potom sa rosí alebo máča, aby sa vlákno oddelilo od drevnatej stonky. Rosenie prebieha dva týždne, máčanie podľa teploty vody päť dní až dva týždne. Pravidelne sa kontroluje, aby sa vlákno nezačalo trhať. Na zastavenie procesu sa ľan opäť necháva vysušiť na slnku. V tomto okamihu prichádza na rad lámanie ľanu, keď potrebujeme narušiť štruktúru stonky. Ľan sa následne češe, aby zostalo len čisté dlhé vlákno. Od tohto momentu už prichádzame k zábavnejšiemu a kreatívnejšiemu procesu.

Ľan sa pradiť a následne tká. Podľa možnosti ľan môžeme bieliť, ideálne prírodnou cestou, alebo farbiť.

Rastlina ľanu sa dá využiť taktiež úplne celá. Drevnatá časť stonky sa využíva napríklad ako materiál do tvrdených dosiek. Priasť sa dá rovnako zrebné, krátke aj dlhé vlákno. Podľa kvality vlákna sa z neho tkajú rôzne produkty, od vriec a lán po krásne látky. Proces spracovania ľanu je náročný, ale krásny.

V poslednej kolekcii *Maria* si sa venovala tvorbe malých textilných doplnkov z ľanu, ktoré odzrkadľujú tradíciu kroja z tvojej rodnej obce Babiná pri Zvolene. Strávila si desiatky hodín pradením, tkaním a výrobou. Plánuješ kolekciu rozširovať aj o väčšie textilné diela?

↓

Veľmi rada by som kolekciu postupne rozširovala o väčšie odevy inšpirované časťami kroja z mojej rodnej obce. Spôsob, akým by som sa chcela uberať, zatiaľ nosím len v hlave. Chcela

by som, aby bola kolekcia ucelená a všetky jej časti na seba nadväzovali. Aj pri aktuálnych doplnkoch z kolekcie som sa inšpirovala predovšetkým konštrukciou kroja a spôsobom tkania a vyšívania. V konštrukcii kroja bolo využívané množstvo veľmi inteligentných nástrojov, ktoré neboli len pekné, ale aj funkčné. Tento princíp by som chcela uchovať aj naďalej. Kvôli náročnosti spracovania lokálneho ľanu pre väčšie odevy ale začínam uvažovať nad používaním vytipovaných ľanových látok. V Taliansku, kde aktuálne žijem, stále vo väčšej miere pestujú a hlavne spracúvajú ľan. Tento ľan som už mala možnosť vidieť naživo a pracovať s ním, je skutočne výborný. Cenovo je na vyššej úrovni, ale stojí za ním rovnako veľa práce, ktorej dôverujem. Ďalšou alternatívou by bol belgický ľan, ktorý je taktiež pradený a tkaný väčšinou v Taliansku.

Na Slovensku pôsobilo viacero manufaktúr a fabrík, ktoré sa venovali spracovaniu ľanu a ďalšej produkcii. Do dejín sa azda

Ilustračný odev vytvorený zo 100-percentného slovenského ľanu, inšpirovaný stánkou – spodnou časťou kroja.



Detail na tkaný odev zložený zo všetkých druhov ľanu – čisté vyčesané vlákno, zrebné vlákno upradené do hrubej nite, krátke a dlhé vlákno upradené do jednonitky.



najvýraznejšie zapísala fabrika Karola Weina v Kežmarku, neskôr známa aj ako Tatralan. Ten však už niekoľko rokov nefunguje.² Možno sa ti však podarilo navštíviť inú továreň, kde by si mala možnosť spoznať spracovanie ľanu vo veľkovýrobe.

↓

Spracovanie ľanu vo veľkovýrobe ma veľmi zaujíma a aktuálne o ňom robím komplexnú rešerš. Začala som práve Tatralanom, aj keď ľudia, ktorí sa spracovaniu ľanu v ňom venovali, už, bohužiaľ, pomaly vymierajú. Z Tatralanu už nič nezostalo, ale podarilo sa mi vďaka tebe nadviazať kontakt s bývalým námesníkom. Je veľmi zaujímavé a prínosné počúvať, ako sa ľan spracúval na Slovensku, dozvedieť sa, že bývalí zamestnanci mali možnosť navštevovať najlepšie fabriky v Taliansku alebo vo Francúzsku. Napríklad fabrika v Taliansku úspešne funguje do dnešných čias a je to jeden z mojich cieľov tohto roka skontaktovať sa s jej majiteľmi a navštíviť ju. Je podnetné, že dnešné fabriky, ktoré

spracúvajú ľan, vedú komunikáciu na sociálnych sieťach. Už týmto spôsobom sa dá nahliadnuť do ich zákulisia a spoznať spracovanie ľanu aj pre bežného človeka. Samozrejme, je iné vidieť spracovanie naživo.

Aktuálne žiješ v Taliansku. Pracuje sa s ľanom aj tam a je populárny?

↓

Taliani majú veľmi radi ľan. Ako som spomenula, jednak ho sami stále pestujú, ale aj spracúvajú. Napríklad aj belgický ľan sa spracúva z určitej časti v talianskej fabrike. Zároveň vidieť aj v obchodoch s lokálnou módou veľký záujem o ľan. Nosia ho skutočne všetci. Čo sa mi páči, ľudia ho vedľa oceniť a dizajnéri si pýtajú za ľanové oblečenie adekvátnu cenu. K metráži ľanu vyrobenému v Taliansku sa tiež dá jednoducho dostať a musím povedať, že ľan je tu skutočne excelentný. Na dotyk veľmi jemný a lesklý ako satén. Cena za meter sa však môže zdať vyššia. Po tom ako som si sama vyskúšala ručné spracovanie ľanu, myslím ale, že je cena správne určená.

2 Medzi najvýznamnejšie fabriky patrila kežmarská továreň založená Karolom Weinom v 2. polovici 19. storočia. Fabrika nadviazala na tradíciu troch menších fabrik pôsobiach v meste a mala vôbec prvú mechanickú pradiareň a tkáčovňu. Venovala sa výrobe damaškovej a žakárovkej posteľnej bielizne, obrusom a prestieraniam, ako aj matracovým potahom a chráničom kobercov. Po znárodnení fungovala od roku 1948 pod názvom Tatralan. Pemčáková, Lívia: Keď ešte Slovensko bolo ľanovou veľmocou. In: *Denník N*, 19. 10. 2015. Dostupné na: <<https://dennikn.sk/272423/keď-este-slovensko-bolo-ľanovou-veľmocou/>>.



Kolekcia Maria,
náhrdelník inšpirovaný
súčasťou kroja – kyckou.



Kolekcia Maria,
náramok inšpirovaný
krojom z Babinej.

Prezrad' nám, na čom pracuješ v poslednom období a aké sú plány *Story of Linen* do budúcnosti?

↓

Aktuálne pracujem na spomínanej kolekcii *Maria*, ktorej súčasťou budú malé doplnky oblečenia. Popri nej pripravujem súbor nástrojov na spracovanie ľanu, pomocou ktorého by si mohol každý vyskúšať proces výroby oblečenia. Pôjde o mini produkty, budú skôr proces ilustrovať, nepôjde o plne profesionálne nástroje. Popri navrhovaní produktov a doplnkov pracujem na komplexnej rešerši spracovania ľanu vo veľkopriemysle. Na rešerš sa viaže môj cieľ a aj sen – obnovenie spracovania ľanu na Slovensku priemyselne. Samozrejme, na to, aby sa zo sna raz stala realita, potrebujem čo najviac informácií a odpovedí na nespočetné množstvo otázok.

Okrem spomínaných väčších cieľov by som rada pokračovala v predstavovaní pozadia spracovania ľanu sledovateľom na sociálnych sieťach. Môže sa to zdať ako banalita, ale spätná väzba, ktorú

projekt dostáva, je pre mňa veľmi dôležitá a je to jeho hlavný pohon. Ak by ľudia na projekt nereagovali, už by tu pravdepodobne nebol.

Je ešte niečo, čo by si chcela dodať na záver?

↓

Možno by som ešte rada čitateľom odkázala, že vytvorením vzťahu k oblečeniu vieme výrazne predĺžiť jeho dĺžku života. Môžu nám byť príkladom naše babičky, ktoré tkali a šili oblečenie a my si ho teraz vážime natoľko, že ho odkladáme, aby sme nestratili spomienky na našich predkov.

Ak by si niekto z čitateľov chcel napríklad sám vyskúšať proces spracovania ľanu a vytvoriť si doplnok či časť oblečenia, s ktorou by sa nevedel rozlúčiť, rada mu poskytnem základ. Každú jar odosielam záujemcom semienka ľanu, ktoré si môžu skúšobne vysiať do svojej záhradky a vyskúšať si spracovanie vlastnoručne.

Lívia Rášová je historička umenia. Študovala odevný dizajn a následne dejiny umenia na Univerzite Komenského v Bratislave. Stála pri zrode Slovenského múzea dizajnu, kde pracovala ako kurátorka interiérového dizajnu a výstavníctva. V roku 2015 realizovala spolu s kolegami a dizajnérkou Michaelou Bednárovou výskum o histórii Tatraľanu – bývalej továrni na spracovanie ľanu v Kežmarku. Vďaka darom pamätníkov a bývalých zamestnancov sa podarilo obohatiť zbierky Slovenského múzea dizajnu o viaceré zbierkové a dokumentačné predmety. Od roku 2019 sa venuje projektu *Vlna pod Tatrami*, kde sa zaoberá využitím lokálnej odpadovej ovčej vlny.

Roman Juhás (1990) je grafický dizajnér so zameraním na branding, knižný dizajn a *art direction*. Štúdiá absolvoval na Fakulte umení Technickej univerzity v Košiciach (2009 – 2012) a Akadémii výtvarných umení v Krakove (Akademia Sztuk Pięknych Im. Jana Matejki) (2012 – 2015). V súčasnosti pôsobí vo vlastnom štúdiu Midfield v Košiciach. V roku 2018 bol jedným zo zakladateľov medzinárodnej konferencie Eastern Design Conference, ktorá predstavuje to najlepšie z dizajnu v regióne strednej a východnej Európy. Jeho práca je vždy výsledkom dôsledných príprav, detailných analýz spracovávaných tém a hlavne obsažnej, no zrozumiteľnej komunikácie s klientom. Sám sa síce snaží vyhýbať opakovaniu formálnych prvkov a neustále hľadá nový výtvarný jazyk na čo najvhodnejšiu interpretáciu zadania, no viaceré z jeho realizácií spája koncepcná jednoduchosť kombinujúca úlohy textu a obrazu a dôvtip, s akým používa typografiu.



Od systematickej analýzy k ideálnej prihrávke

Rozhovor s Romanom Juhásom

Text Michal Štofa

Foto archív Romana Juhása

Založil si štúdio Midfield, si viac grafický dizajnér alebo *artdirector*? Čo je dôležitejšou zložkou tvojej práce?

↓

To záleží na konkrétnom projekte, odvíja sa to od jeho škály. Každý projekt si vyžaduje trochu odlišný prístup. Ako grafický dizajnér mám už niečo „odklikané“, ale ešte stále ma to baví, aj keď postupom času ma čoraz viac zaujíma direktíva. Teda hľadať spôsoby, ako projekt uchopiť, a následnú exekúciu posúvam ďalej. Pri väčších projektoch, ako napríklad *branding* a *wayfinding* systém košického futbalového štadiónu, som vyskladal tím asi piatich ľudí, kde som síce pôsobil aj v úlohe grafického dizajnéra, no v tomto prípade to bola práve direktíva, ktorá u mňa dominovala.

V takom prípade ako pracuješ, nechávaš tomu voľný priebeh a aktívne vstupuješ do tvorivej výtvarnej fázy?

↓

V prvom rade to, čo robím ja, či už ako grafický dizajnér alebo *art director*, je potrebné chápať ako službu pre klienta, nie je to osobný výtvarný prejav. Výtvarná tvorba je iba jeden z nástrojov, ktorý používam buď ako pomôcku

pri verbálnej komunikácii s klientom, alebo vo vizuálnej komunikácii, ale vôbec to nie je to najdôležitejšie.

Tak sa k tomu aj snažím pristupovať. Realizujem pomerne veľa návrhov na obálky kníh, sadzbu a vnútornú úpravu, kde vzniká priestor aj na výtvarný prejav. Oslovujú ma vydavateľstvá, ktoré už poznajú môj výtvarný štýl, no ja sa stále snažím nezaškatulkovať, pretože každý projekt má iný kontext. Nejaké spoločné formálne prvky by sa však v mojej práci určite dali nájsť.

Pri tých väčších projektoch je to odlišné, i keď aj tam je to veľmi individuálne. Ak spolupracujem napríklad s typografom, s ktorým už mám pozitívne skúsenosti z predošlých spoluprác, tak tam nechávam kreativnosť v podstate dosť otvorenú, pretože tomu človeku jednoducho dôverujem. Je to rovnaké aj pri ostatných pozíciách, ako *copywriter* alebo architekt či inej pozícii konkrétného projektu. Snažím si vyberať takých ľudí, s ktorými si ľudsky rozumiem, viem, že kvalita ich práce je vysoká, a nemusím už zachádzať do nejakých detailných korektúr, pretože potom by to strácalo charakter spoločného diela.

David Grann:
Vrahovia mesiaca kvetov,
2020, Absynt.
Foto: Roman Juhás



Witold Szabłowski:
Ako nakrmiť diktátora,
2020, Absynt.
Foto: Roman Juhás



Steve Silberman:
NeuroKmene,
2021, Absynt.
Foto: Tatiana Takáčová



Séria Skica,
2019, Kalligram.
Foto: Tatiana Takáčová



Zatiaľ to takto vychádza, ale doteraz som mal aj šťastie na fakt šikovných ľudí, ako Mirka Vyšňovská, Ondrej Jób, Viki Mravčáková či Martin Kossuth. Myslím, že sú to ľudia v rôznych ohľadoch profesionálne vyspelejší než ja, a to je pre mňa pridaná hodnota spolupráce.

Pri rokovaní s klientom o zadaní alebo o predostretých riešeníach projektu je veľmi dôležitá verbálna komunikácia, no rozvíjaniu tejto schopnosti sa na našich výtvarných školách nevenuje veľa pozornosti. Ako vnímaš nevyhnutnosť verbálnej komunikácie vo svojej praxi?

↓

Samozrejme, trénujem, ale mňa celkovo zaujíma komunikácia, či už verbálna alebo vizuálna, a tiež ich špecifiká. O verbálnej komunikácii a prezentácii nám počas štúdia na Fakulte umení v Košiciach hovoril profesor Rudolf Sikora ako o zložke, ktorá tvorí až 70 % diela, a v dizajne či pri prezentáciách pre klientov to platí niekoľkonásobne. Neustále na to myslím, keďže navrhnúť logo alebo spracovať návrh na obálku knihy je možné na niekoľko tisíc spôsobov, no ja sa snažím vždy nájsť nejakú vnútornú podstatu v návrhu a komunikovať to adekvátnym jazykom a prezentovať to tak, aby to bolo zrozumiteľné. Mám na to svoj osvedčený systém. Prvú prezentáciu sa vždy snažím predviesť, ak je to možné, pri osobnom stretnutí alebo minimálne prostredníctvom videohovoru. Poslať prvý návrh v dlhočiznom e-maile nefunguje. K zdokonaleniu v komunikácii mi pomohlo aj to, že s Ľubošom Bištom organizujeme konferenciu Eastern Design Conference, ktorú spolu aj moderujeme.

Popri práci grafického dizajnéra a art directingu je organizovanie podujatia tohto typu ďalšia pracovná náplň. Čo obsahuje?

↓

Eastern Design Conference sa zameriava na to najlepšie v dizajne v rámci regiónu strednej a východnej Európy. Momentálne pripravujeme už tretí ročník, ktorý sa uskutoční v októbri 2022. Okrem toho, že sa podieľam na dohadovaní partnerstiev, produkcii a bookingu, pripravujem každoročne



Eastern Design
Conference, 2019.
Foto: Diana Kakara Dobrescu

aj vizuál. Byť sám sebe klientom je veľmi užitočná skúsenosť pre prácu dizajnéra. Pomohlo mi to pochopiť klientsku optiku a v konečnom dôsledku byť empatickejší pri komunikácii s klientmi pri exekúcii projektov.

Bol pre teba niektorý z projektov taký špecifický, že si si zapamätal tvorivý proces?

↓

Svoju prácu by som rozdelil na tri prístupy podľa toho, o aký kontext ide. Prvý prístup, ten realizujem pri komplexnejších projektoch, sú to väčšinou *branding* alebo tvorba vizuálnej identity, druhý prístup predstavujú knižné obálky a tretí *business development* alebo nejaké podnikateľské fungovanie a tam sa to v prístupe celkom odlišuje.

Najkomplexnejšie je to pri tvorbe identít značiek. Pri týchto projektoch už mám otestovaný proces s klientom, čo sa mi osvedčilo hlavne po nešťastných skúsenostiach, keď som investoval veľa času a energie do vizuálnych návrhov a pri konzultáciách sa to potom zaseklo na niečom takom banálnom, ako je napríklad „výber farby“ alebo mi klient jednoducho povedal: „Neviem sa s tým stotožniť.“ Našťastie, sú to výnimočné prípady. Dá sa tomu predísť práve štruktúrovaným pripraveným procesom.

S klientom sa veľa rozprávame, dá sa povedať, že robím základný workshop na začiatku nejakej väčšej spolupráce, kde od klienta zisťujem, prečo robí to, čomu sa venuje, a ako to chce robiť ďalej. Snažím sa ísť po obsahu. Ak napríklad zistím, že veľkú úlohu zohráva vkus a estetické cítenie klienta, tak mu poviem, aby mi poslal z pinterestu alebo iných zdrojov čokoľvek, čo sa mu páči. Vytvoríme si tak spoločne *moodboard*, na základe ktorého zistím, čo je preňho esteticky prijateľné a kam to asi smeruje. Snažím sa pri tom vychádzať z dát.

Druhým spôsobom prístupu sú knižné obálky. Tam je to možno najčarovnejšie, najromantickejšie, a to ma jednoducho baví. Samozrejme, všetko závisí od projektu, ale dlhodobo spolupracujem napr. s vydavateľstvom Absynt. Vydávajú skvelé príbehy. Tá práca ma



Foto: Diana Kakara Dobrescu



veľmi zaujíma a motivuje už v rovine vnárania sa do príbehu. Na začiatku robím až zbytočne veľký výskum a potom už na základe toho hľadám nejaké podkladové materiály, či už vizuálne odkazy, alebo dobové fotografie, jednoducho čokoľvek, čo by som mohol využiť. Väčšinou sa snažím vytvoriť tri návrhy. Jeden tvrdo „artový“, jeden tvrdo komerčný a jeden niekde medzi, aby sme mali do debaty s klientom vhodný materiál. Síce chceme tú knihu predávať, teda komerčný aspekt je veľmi dôležitý, no výtvarnú a dizajnérsku kvalitu zaručujem pri všetkých verziách. Neprezentujem niečo, čo by som nechcel, aby šlo na verejnosť.

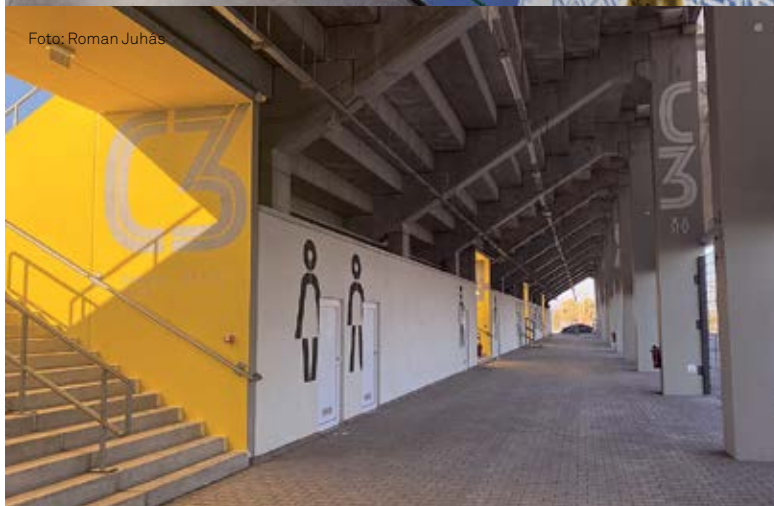
Tretí spôsob prístupu je *biznis development*, pri tomto prístupe čerpám zo svojej veľkej vášne – futbalu. Vypovedá o tom aj názov štúdia Midfield. Vo futbale vidím mnoho podobnosti s *biznis developmentom* v tom, ako vyzerá systematický tréning alebo aj v tom, ako tréner pristupuje k hráčom a akým spôsobom pristupujú hráči k jednotlivým zápasom. Podobnosti sa tam dajú nachádzať, teda ja ich tam teda určite vidím veľa a dosť mi to pomáha.

Ako človeku, ktorý vníma futbal iba okrajovo, mi nebolo jasné, s čím spájaš slovo *midfield*. Mohol by si to objasniť trochu viac?

↓

Funguje to v súvislosti s našim základným sloganom, teda, že naše dizajnérske štúdio prihráva klientom na góly, čo je vo futbale primárne úloha *midfieldu* alebo v slovenčine zálohy. Nenazval som to po slovensky, lebo slovo záloha má aj iné konotácie, ale takto vnímam našu rolu, teda, že nie sme ten, ktorý strieľa góly, ale ten, ktorý vytvára situácie, aby sa klientovi darilo. Okrajovo je tam skryté aj niečo o osobnej snahe, o hľadaní motivácie a energie urobiť niečo navyše. V tom tam vidím viaceré podobnosti.

Košická futbalová aréna, 2022.



Motivácia je určite pre každého potrebná, potrebuješ sa aj ty sám neustále motivovať pri práci na každom projekte alebo motivácia prichádza sama?

↓

Motivácia je tiež individuálna a záleží, o aký typ projektu ide. Niekedy, a myslím si, že je to úplne v poriadku, tou motiváciou je aj lepšie zaplatená zákazka, teda jednoducho peniaze môžu byť a určite sú motiváciou. Niekedy stačí, že ide o naozaj pekný projekt, s ktorým sa budem vedieť veľmi dobre prezentovať alebo pomôcť zmysluplnej veci, a tým znásobiť šancu na prilákanie ďalších podobných projektov. Čiže tá globálna motivácia na moju prácu pramení z toho, že je aj moje hobby. Mám svoju prácu rád a ak sa podarí zrealizovať dobrý projekt, ktorý má skvelý dosah alebo prinesie nejaký zaujímavý produkt či rozšíri povedomie o značke, tak to sú veľmi radostné momenty.

Môžeš menovať niektorý zo svojich realizovaných projektov, ktorý ťa takýmto spôsobom nadchol?

↓

Asi to bude *branding* a *wayfinding* systém pre Košickú futbalovú arénu (2022), lebo tam sa navyše spojilo futbalové prostredie s tým, čo robím, čiže absolútny fit, zhoda mojej voľnočasovej vášne pre futbal s profesionálnym zameraním. Takže som sa do toho úplne ponoril. Celý projekt pri tom trval viac ako rok, teda bol to intenzívny a dlhotrvajúci proces. A keďže aj sám ako divák navštevujem rôzne zápasy aj v zahraničí, poznám to prostredie, poznám kontext, myslím si, že som vedel priniesť aj pridanú hodnotu pre klienta tým, že som nebol len nejaký grafik. Všetci sme tomu projektu dávali veľmi veľa. Osobne som sa tej práci oddával na maximum a na štadióne som strávil fakt extrémne množstvo nezaplateného času, ale ono to bolo pre výsledok, na ktorom mi veľmi záležalo. Keď som tam potom bol prvýkrát na zápase, videl som, že to funguje. Samozrejme, bolo tam pár vecí, ktoré by potrebovali doladiť ešte viac, ale aj tak som z toho mal veľmi dobrý pocit. Navyše to bola aj ďalšia nová skúsenosť. Grafický dizajn prepojený s architektúrou, kontext, ktorý nie je primárne o estetike, ale o funkčnosti v reálnom priestore, bola super skúsenosť.



Zaujímavá skúsenosť bola aj práca na monografii výtvarníčky Svetlany Fialovej. Najmä vyčerpávajúce, miestami až „voyueristické“ prezeranie archívov fotografií autorky, ktorú som predtým vôbec nepoznal. Výsledkom je podľa mňa veľmi pekná publikácia mapujúca nielen Svetlaninu tvorbu, súkromný život, ale aj zmysel pre humor.

Vrátim sa ešte k štadiónu.

Zaujíma ma, či si mal možnosť sledovať návštevníkov počas zápasu a hodnotiť, ako funguje grafika orientačného systému?

↓

Rád by som povedal, že áno, ale na tom prvom zápase to bolo viac v duchu oslavy po náročnej práci na projekte. Chystám sa na ďalší zápas, budem mať teda priestor si to tak trochu prechádzať z rôznych miest na sedenie. Je to maličký štadión, v ktorom nie sú nejaké ošemetné, problematické situácie. Bolo to hlavne o klientovi, dali mi dôveru, dali mi priestor riešiť aj vzhľad takých špecifických detailov, akými sú napríklad požiarne a poplachové smernice. Vysvetlil som im, že by mali vyzeráť dobre, pretože je to tiež nejaká vizitka, ktorou sa budú prezentovať pred návštevníkmi. To, že som bezpečnostného technika presvedčil, že na žltej stene budú žlté poplachové smernice, bol pre mňa veľký úspech.

Presviedčanie bezpečnostného technika na farebné monochromatické riešenie bezpečnostných smerníc bol len parciálny problém. Ako vnímaš komunikáciu s klientom, ktorým bolo v tomto prípade mesto Košice?

↓

Mesto vytvorilo akciovú spoločnosť a poverili riadením manažéra arény. Ja som komunikoval iba s malým množstvom ľudí, u ktorých som cítil dôveru, a tú som sa snažil podporiť napríklad tým, že prezentácie som rozfázoval na konkrétne časti. Dával som do toho veľa energie, keďže som prezentáciu posielal aj osobne každému zo zúčastnených, vytvoril som vždy jednu verziu na osobnú prezentáciu a jednu mailovú, ktorá bola aj trikrát dlhšia, lebo na každom slajde boli napísané vysvetlivky.



Zvolil som spôsob dôkladného vysvetlenia všetkých podrobností, aby sme sa vyhli nedorozumeniam. Takýmto spôsobom sa mi podarilo docieľiť aj to, aby klient pochopil, že logo futbalovej arény môže pozostávať iba z akronymu a že v logu nemusí byť stvárnená lopta, kopačka ani štadión.

Tak ako v každom, aj romantickom vzťahu je to predovšetkým o komunikácii s partnerom (klientom) a ak je komunikácia na dobrej úrovni, môže to nakoniec veľmi pomôcť aj danému výtvarnému výrazu. Často sa stáva, že dizajnéri sa vysmejú z toho, ak chce klient stále „väčšie a väčšie logo“, ak chce „veselšie a veselšie farby“, „chce to oživiť“. Smiať sa z toho je jednoduché, aj mne sa niečo podobné stalo veľakrát, ale myslím si, že na takomto nedorozumení má rovnako veľký podiel aj dizajnér. Pretože ak klienta neuvedie do kontextu, nevysvetlí, prečo takýmto alebo onakým spôsobom pristúpil k návrhu, tak potom rovnako plané subjektívne argumenty prichádzajú aj späť.

Tento postup mi uľahčuje a skracuje prácu, lebo viem, čo mám a čo budem robiť, a vie to aj klient. Ak si nazbieram dostatočne veľa podkladových informácií a pripravím dôkladne prezentáciu, tak potom za počítačom trávim oveľa menej času, a to je môj cieľ. Teda nesnažím sa sedieť a kresliť tridsať verzií nejakého loga, ale urobiť dve, ktoré sedia do zadania, a vtedy je to výhra na oboch stranách. Samozrejme, hovorím o úplne ideálnom príklade, ale týmto smerom vždy idem. S klientmi sa vždy snažím nastaviť rovnocenný partnerský vzťah. ■

Michal Štofa je historik umenia a kurátor. V súčasnosti pôsobí ako koordinátor výstavných projektov vo Východoslovenskej galérii v Košiciach. Zaoberá sa aktuálnymi tendenciami v médiu grafiky.

ART DESIGN FASHION

Stála expozícia
Umeleckopriemyselného
múzea v Brne

Otvorený depozitár
porcelánu a keramiky
Black Depo.

Text Zdeno Kolesár
Foto archív Moravskej galérie, BoysPlayNice



2

3



Interiér Umelecko-
priemyselného múzea v Brne
s pohľadom na exponát
L-13 Blánik z roku 1969.

Foto: BoysPlayNice

Minulé číslo časopisu *Designum* prinieslo recenziu retrospektívy dizajnéra Jiřího Pelcla v brnianskom Umeleckopriemyselnom múzeu. V deň jej vernisáže 26. novembra 2021 táto inštitúcia otvárala aj novo inštalovanú stálu expozíciu ART DESIGN FASHION.



Riaditeľ Moravskej galérie
Jan Press v Café Robot
podľa návrhu architekta
Marka Jana Štěpána.
Foto: BoysPlayNice

Umeleckopriemyselné múzeá vznikali od polovice 19. storočia so zámerom kultivovať vkus návrhárov, výrobcov, obchodníkov a spotrebiteľov. Kvalitný dizajn mal byť prostriedkom na zvýšenie konkurencieschopnosti výrobkov. Rýchla obmena bežnej produkcie však kolidovala s muzeálnym konceptom zameraným na fixovanie výnimočných počinov, tieto inštitúcie orientovali svoje akvizície skôr po „kunsthistorickej“ línii, sústreďovali exkluzívne výtvory umeleckého remesla. Platí to aj pre brnianske Umeleckopriemyselné múzeum založené v roku 1873. Pôvodne vzniklo z iniciatívy lokálnych priemyselníkov a dnes je súčasťou Moravskej galérie.

Základný problém múzeí a galérií zameraných na úžitkovú tvorbu predstavuje to, že exponáty obvykle prezentujú mimo kontextu svojho určenia, bez možnosti preverovať ich reálnu praktickú funkčnosť. Vizuálna stránka úžitkových predmetov síce môže poskytnúť popri estetickom pôsobení aj dôležité informácie o ich fungovaní, žiada sa však doplniť ju náhľadom do procesov a kontextov pôsobenia dizajnu. K odhaľovaniu a interpretovaniu

rôznorodých vrstiev prezentovaných artefaktov môže pomôcť aj aktívne zapojenie návštevníka. Znamená to skôr klásť otázky, než autoritatívne divákovi ponúkať nespochybniteľné dizajnérske hodnoty. „Less exposition, more proposition“ je heslo Múzea dizajnu v Londýne, ktoré vzniklo ako aktuálnejšia alternatíva najstaršieho umeleckopriemyselného múzea na svete – londýnskeho Viktóriiho a Albertovho múzea založeného v roku 1852.

Aj Umeleckopriemyselné múzeum v Brne prešlo viacerými vývojovými fázami sprevádzanými pokusmi o dynamizovanie konzervatívnej koncepcie „kamennej“ inštitúcie. Za všetky spomeňme výstavu Miesto činu z rokov 2001 – 2002. Exponáty na nej kurátori predstavovali ako dôkazový materiál kriminálnych prípadov, ktoré mal návštevník pomocou významových asociácií rekonštruovať. Kritici namietali, že kontexty a príbehy tu predstavovali plod individuálnej imaginácie kurátorov a miera ich všeobecnej platnosti bola preto diskutabilná. Obhajcovia oponovali: subjektívne ladený príbeh môže byť lepší než žiadny

príbeh a vykonštruovaný kontext produktívnejší než žiadny kontext.

Pointou obsiahleho úvodu ku komentárom k novej stálej expozícii Umeleckopriemyselného múzea v Brne by mohlo byť to, že organizátori výstav dizajnu stoja pred viacerými dilemami a žiadna z nich nemá dokonalé riešenie. Kurátori zvolili skôr tradičnejšiu koncepciu v duchu „Wunderkammer“ (kabinetu kuriozít) než analytický pohľad, ktorý by sa zamerával na zmysel dizajnérskeho aktív v aktuálnej spoločenskej situácii. Viacerí odborníci (Marta Filipová, Matthew Rampley, Lada Hubatová-Vacková a ďalší)¹ to identifikovali ako hendikep. Na druhej strane môže takýto prístup lepšie osloviť bežného diváka. Pastva pre oči má azda väčší potenciál kultúrno-osvetového prínosu než výstavy typu viedenského bienále, na ktorých sa dizajn mení na nástroj sociálneho inžinierstva a rozpúšťa sa v nekonečných textoch, ktoré málokto číta.

Venujme sa však už konkrétnej charakteristike novej stálej expozície. Tá predstavuje heterogénny organizmus. Jeho súčasťou sú aj intervencie

Lávky v svetlíku múzea
podľa návrhu Olgoj Chorchoj
s aktuálnou výstavou Lucie
Koldovej Lightness.
Foto: BoysPlayNice







Priestor Pro s filmom
Belfegor, továrň na
život od Tomáša Svobodu
a štúdia BCAA.

Foto: BoysPlayNice

do samotnej neorenesančnej budovy múzea. Najvýraznejšiu prinášajú visuté lávky štúdia Olgoj Chorchoj vznášajúce sa nad ústrednou dvoranou. V priestore okolo nich kurátorka Michaela Kádnerová zavesila svietidlá a fragmenty nábytku súčasnej poprednej českej dizajnéry Lucie Koldovej. Krištof Kintera in situ prepracoval svoju staršiu inštaláciu z lôpt rôznej veľkosti s titulom *Démon rastu*. Pôsobí ako dekoratívny nádor bujnejúci zo stien múzea. Evokuje negatívne následky bezbrehého konzumu a vytvára ideový protiklad k celkovému charakteru stálej zbierky, ktorá je skôr oslavou dizajnu ako nástroja ekonomického rozvoja.

Spomínanému kabinetu kuriozít sa najviac blíži sála na prízemí s titulom Jaskyňa: panoráma dizajnu. Kurátori a kurátorky Moravskej galérie (Andrea Březinová, Ondřej Chrobák, Rostislav Koryčánek a Marta Sylvestrová) v nej v 133 vitrínach zaplňajúcich všetky steny miestnosti od podlahy až po strop pripravili akési pêle-mêle (nielen) dizajnu od 19. storočia do roku 1989 so vzťahom k českému prostrediu. Niekeď priamo k Brnu (guľôčkové ložisko

zo ZKL Brno alebo písací stôl zo Zbrojovky Brno), inokedy k širšie chápanému domácomu prostrediu (kubistický dizajn zviazaný najmä s Prahou), v niektorých prípadoch je však takéto súvislosti ťažké hľadať (plagát Kolomana Mosera pre viedenskú Secesiu). Prezентuje sa čisto „inžiniersky“ dizajn (ozubené koleso či spomínané guľôčkové ložisko), ale tiež voľná tvorba (socha Otta Gutfreunda a obraz Emila Fillu). Návštevník vidí napríklad šaty, vysávač, bicykel, detské hračky, plagáty aj piktoqram. Dozvie sa, do akých navzájom odľahlých oblastí dizajn vstupuje, ale dostáva o ňom obmedzenú, temer dvojrozmernú vizuálnu informáciu, nevelmi vzdialenú fotografii, keďže vitríny sa nedajú obísť. Možno tak súhlasiť s textom pri vstupe do výstavy, že, podobne ako v prípade Platónovej jaskyne, vystavené predmety sú len tieňmi zložitej a mnohvrstvej histórie dizajnu. Trocha detailnejší pohľad ponúka vyššena plošina v strede miestnosti, viac informácií sa možno dozvedieť z tabulí s podrobnými popismi vystavených artefaktov. Popiskami sú opatrené aj samotné vitríny, ale tie sa pri ich horných poschodiach dajú len ťažko čítať.

Viedenské Múzeum užitočného umenia (MAK) aj ďalšie inštitúcie podobného druhu už dávnejšie začali návštevníkom odhaľovať zbierkové depozity, čo poskytuje komplexnejší pohľad na akvizičnú činnosť a sprístupnenie väčšieho množstva artefaktov než tematické výstavy či prezentácie stálych zbierok v limitovaných priestoroch. K tejto stratégii pristúpilo tiež brnianske múzeum a v kontrastne komponovaných priestoroch predstavuje depozity keramiky a skla. Aj tu sú exponáty inscenované v nedobytných vitrínach a vizuálny efekt prevažuje nad „pracovným“ charakterom príznačným pre vstup do depozitov v iných inštitúciách. Kurátori Maxim Velčovský a Radek Wolmuth nazvali expozíciu Black and Light Depo, pričom keramike prisúdili čierny priestor (s charakteristikou „absolútna, zemitosti a plnosti života“) a sklu biely (príznačný „dokonalosťou, čistotou a svetelným jasom“). Vzhľadom na prevažujúcu bielu farbu keramiky a porcelánu sa takáto polarita javí skôr ako kurátorský konštrukt než zohľadnenie reálnych vlastností prezentovaných materiálov. Kontrast tvorí aj pôdorys dvoch



Architekt Marek Jan Štěpán a objekt Mrak podľa jeho návrhu.
Foto: BoysPlayNice

miestností. Sklo vo vzdušnej inštalácii vitrín na stenách ponúka prehľadnejšiu orientáciu vo vystavených predmetoch než centrálne umiestnené vitríny keramiky s neprehľadnou skrumážou exponátov od sentimentálnych porcelánových bibelotov po súčasné experimentálne diela. Aj tu však treba oceniť možnosť získať detailnejšie informácie prostredníctvom popisov v tabletoch.

Na súčasný dizajn sa zamerala expozícia 2000+, ktorej titul naznačuje, že ide o produkciu aktuálneho tisícročia. Tu azda najviac chýba analytickejší prístup. Podľa informácií výstavného *bulletinu* vznikol súbor vystavených predmetov na základe výzvy, do ktorej sa prihlásilo 268 autorov a autoriek, následne odborná porota vybrala 68 diel a doplnila ich z vlastných zbierok. Zoradila ich do šiestich kategórií: Nostalgia hľadá inšpirácie v minulosti, Vízia testuje technológie a materiály budúcnosti, Emo útočí na emócie, Fér sa zameriava na trvalú udržateľnosť, Ars sa pohybuje na hranici voľného umenia a Funkcia naopak akcentuje praktický rozmer dizajnu. Jednotlivé kategórie sa však v pôdoryse výstavy pomerne nečitateľne prelínajú a vybraná zostava pripomína skôr komerčný veľtrh, či v lepšom prípade to, čo možno v Českej republike vidieť na pravidelnom Designbloku a opulentnom udeľovaní cien Czech Grand Design. Teda prezentovanie dizajnu ako elitárskej disciplíny, v ktorej termíny ako „dizajnová stolička“ naznačujú, že



Otvorený depozitár
skla Light Depo.

dizajn majú len výnimočné produkty atraktívnej formy. Tu možno súhlasiť s názormi vyššie spomínaných kritikov aktuálnej expozície, že súčasné stratégie vystavovania dizajnu by mali akcentovať jeho sociálnu zodpovednosť a preniknúť poza povrchné chápanie dizajnu ako „čerešníčky na torte“, ktorú možno ožlieť.

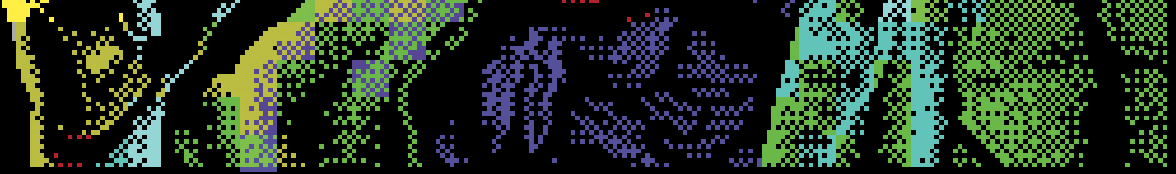
Zmienku si zaslúži aj kolekcia odevov a odevných doplnkov, ktorú Moravskej galérii venovala renomovaná dizajnérka módy, brnianska rodáčka Liběna Rochová. Spolu s prebiehajúcou výstavou Jiřího Pelcla dotvára pestrú aktuálnu ponuku Umeleckopriemyselného múzea. Iste v nej možno nájsť viaceré rezervy. Okrem spomínaných napríklad slabé zastúpenie grafického dizajnu. V tejto súvislosti spomeňme aj rezignovanie Moravskej galérie na organizovanie bienále, ktoré patrilo k najstarším podujatiam prezentujúcim túto oblasť dizajnu. Napriek tomu návšteva brnianskeho múzea ponúka atraktívny zážitok pre bežného návštevníka a pre odborníka prinajmenšom podnet k úvahám, ako dnes pristupovať k vystavovaniu dizajnu. ■

Text vznikol v rámci projektu NAKI II Designéri v českých zemích a československý strojírenský průmysl (DG18P02OVV059), ktorý v rokoch 2018 – 2022 realizujú Univerzita Tomáše Bati v Zlíne a Národní technické muzeum v Prahe. Projekt bol pripravený s finančnou podporou Ministerstva kultúry ČR.

Zdeno Kolesár pôsobí na Katedre teórie a dejín umenia Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave a v Kabinete teoretických štúdií Fakulty multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáša Baťa v Zlíne. Venuje sa najmä dejinám dizajnu. Knižne vydal dve české a dve slovenské publikácie *Kapitoly z dejín dizajnu* (1998 – 2009), *Kapitoly z dejín grafického dizajnu* (2006), *Historia projektowania graficznego* (spoluautor Jacek Mrowczyk, 2018), je editorom publikácií *K dejinám dizajnu na Slovensku* (2013), *Art dizajn. František Burian a študenti* (2017) a *Tibor Uhrín. Forma sprijemňuje funkciu* (2019). Publikuje v domácich a zahraničných odborných periodikách.

1 Filipová, Marta – Rampley, Matthew. Design muzeum mezi jeskyní a obchodním domem. In: *Artalk* [online]. 13/12 2021 [cit. 2022-05-10]. Dostupné na internete: <https://artalk.cz/2021/12/13/zpatky-do-designove-jeskyne/>

Hubatová-Vacková, Lada. Ještě ke stálé expozici Uměleckoprůmyslového muzea MG v Brně. In: *Artalk* [online]. 17/12 2021 [cit. 2022-05-10]. Dostupné na internete: <https://artalk.cz/2021/12/17/jeste-ke-stale-expozici-umeleckoprumsloveho-muzea-mg-v-brne/>



ZBIERKA MULTIMÉDIÍ SLOVENSKEHO MÚZEA DIZAJNU

Text Maroš Brojo, Stanislav Hrda, Marián Kabát, Slavomír Labský
Foto archív Slovenského múzea dizajnu SCD

Zbierka multimédií v Slovenskom múzeu dizajnu vznikla v roku 2017 s cieľom venovať sa multimediálnemu a digitálnemu dizajnu. Je zameraná najmä na domácu tvorbu digitálnych hier a aktuálne v nej už niekoľko rokov prebieha rozsiahly výskum zameraný na monitorovanie diel a lokálnu kultúru tejto oblasti.

História hernej tvorby

Text Maroš Brojo

Mapovaním histórie hernej tvorby sa pred vznikom zbierky doposiaľ na Slovensku ešte nikto nezaoberal. Súkromní zberatelia však za posledné dve desaťročia nazhromaždili väčšinu najcennejšieho hardvéru a softvéru, čím nesmierne skomplikovali zapĺňanie kapacít depozitára v múzeu. Popularita výpočtovej techniky a hier je natoľko veľká, že zabezpečenie akéhokoľvek zbierkového predmetu alebo artefaktu je automaticky spojené s konkurenciou bazárov a apelovaním na verejný záujem, a práve ten je v prípade múzea veľkou výhodou.

Na rozdiel od iných zbierok má digitálna tvorba nevýhodu extrémnej prchavosti. Dáta z nosičov a zároveň aj nášho povedomia sa vytrácajú niekoľkonásobne rýchlejšie, než sa rozkladá napríklad textil, papier alebo plast. Životnosť kaziet a diskiet zväčša nepredstavuje viac ako pár rokov a hry



Radoslav Maruša:
Úvodná obrazovka
z hry Prvá akcia, 1992.

na nich postupne miznú a stávajú sa nečitateľné podobne ako pokladničné bloky. Popularita tohto média je našťastie taká vysoká, že prácu archivárov a múzejníkov už dlhé roky supľujú fanúšikovské komunity na webe, vďaka ktorým je väčšina tej najstaršej svetovej alebo domácej tvorby už dávno zdigitalizovaná, zdokumentovaná a na špecializovaných stránkach voľne dostupná na stiahnutie.

Múzeum tak pri budovaní vlastnej databázy domácich hier malo do istej miery zjednodušenú prácu. Jeho hlavnou úlohou pri tvorbe kompletného zoznamu hier bolo hlavne vypátranie relevantných databáz z jednotlivých období digitálnej tvorby, čo bolo paradoxne najjednoduchšie pri tých najstarších z nich, určených pre 8-bitové platformy ako ZX Spectrum. Stále však chýbajú systematickejšie zdokumentované obdobia Java hier určených na prvé modernejšie mobilné telefóny alebo *flashové* prehliadačové hry. V oboch prípadoch nebola ich popularita dostatočne veľká na to, aby sa nimi niekto

v rovine ich systematickej archivácie a zbierania amatérsky zaoberal.

Čím bližšie sa dostávame k prítomnosti, tým menej hier je vzhľadom na autorské práva takýmto spôsobom voľne dostupných. Databázy hier na stiahnutie nám tak približne po roku 1995 nahrádzajú časopisy a žurnalistické weby reportujúce o herných novinkách. Navyše na Slovensku existuje komunita herných vývojárov aktívnych už od osemdesiatych rokov, pričom aj ich kolektívna pamäť vie byť pri výskume nesmierne nápomocná. Postupnou kombináciou všetkých týchto zdrojov sme tak v múzeu dokázali vybudovať databázu vyše tisíc hier, každú s takmer tridsiatimi druhmi metadát.

Vďaka tejto databáze sa ďalší výskum mohol zamerať na kontaktovanie tvorcov, mapovanie historických okolností zakladania firiem, podmienky vzniku konkrétnych hier a odhaľovanie ich tvorcov. S objavovaním mien postupne do zbierky pribudli fyzické kópie softvéru, plagáty, návody, propagačné materiály,

kolekcie kompletných vydaní časopisov alebo dokonca aj pôvodné počítače, na ktorých boli priamo vyvíjané niektoré z najstarších slovenských titulov.

Aktivity zbierky sú zároveň ešte stále primárne zamerané na najstaršie obdobie domácej hernej tvorby – osemdesiate roky minulého storočia, charakteristické najmä amatérskou tvorbou prvých tínedžerských samoukov a priekopníkov. Tie najjednoduchšie hry z tejto dekády sú paradoxne často tými najprínosnejšími, keďže ide o interaktívne textové dobrodružné hry (textové adventúry). Vďaka svojej forme, založenej primárne na literárnom podklade, sú nositeľmi veľkého množstva informácií z danej doby, popisujú komunitu, v ktorej vznikali, odkazujú na rôzne skupiny tvorcov alebo dokonca reflektujú predošlý režim. Ich nevýhodou je obmedzené sprístupnenie čo najširšej verejnosti a ďalším výskumníkom, pretože sú tvorené v slovenskom jazyku. Jedným z najnovších projektov zbierky multimédií sa tak stal projekt ich prekladov do angličtiny.



Tomáš Lahola, Štefan Holakovský:
Úvodná obrazovka z hry Agent 99, 1988.

Ako vznikali hry v krajinách za železnou oponou

Text Stanislav Hrda

Mikropočítače zavítali do domácností na prelome sedemdesiatych a osemdesiatych rokov minulého storočia. Inak to nebolo ani v krajinách, ktoré ležali za železnou oponou, často označované ako sovietske satelity. Typické pre tieto krajiny bolo, že mikropočítače si ľudia pomerne ťažko zháňali pašovaním zo Západu, keďže domáca produkcia počítačov pre domácnosti buď neexistovala, alebo išlo o pomerne zaostaté počítače s horšími parametrami, čo bol, samozrejme, na hranie hier dosť veľký hendikep.

Nadšenie však zasiahlo hlavne deti a tínedžerov, ktorí v krajinách s neexistujúcou autorskou ochranou ostošesť kopírovali hry zo Západu a hrali ich doma alebo aj v existujúcich počítačových kluboch. Tí šikovnejší prechádzali od hrania hier aj k pokusom o ich tvorbu. Avšak hry

sa nepredávali v obchodoch, autori nemali nárok na odmenu. A preto sa programovaniu hier prakticky nikto nemohol venovať ako podnikateľskej aktivite, dospelí programátori tak maximálne pracovali v štátnych inštitúciách na veľkých sálových počítačoch. Programátormi hier sa stali teda hlavne tínedžeri. Možnosti boli limitované, skutočne dokonalé hry s peknou video hrou grafickou bez nároku na finančnú odmenu dokázali vytvoriť nemnohí v tomto veku.

Veľmi obľúbenou doménou sa stali textové adventúry. Tie sa dali na-programovať aj v jednoduchšom jazyku Basic, ktorý mal zabudovaný každý domáci počítač. Textové hry ponúkali možnosť pretaviť svoje fantázie do sveta postáv, lokácií, popisov reality alebo fantázie podľa ľubovôle. Aj preto vznikli v osemdesiatych rokoch vo vtedajšom Československu rádovo až stovky takýchto hier. Autori z radov tínedžerov zobrazovali v hrách, ktoré sa šírili na VHS páskach, svojich kamarátov, ale aj

Stanislav Hrda: Úvodná obrazovka
z hry Šatochin, 1988.





Dušan Balara, Ladislav Balara:
Úvodná obrazovka z hry Towdrie, 1994.

hrdinov z filmov alebo popkultúrneho sveta Západu z občasne dostupných komiksov, filmov, seriálov a kníh.

Poniektoí písali v textovej hre vlastné sci-fi alebo fantasy príbehy, iní mixovali realitu s popkultúrnou zmesou odkazov na veci a udalosti, ktoré autorov zaujímali, fascinovali a boli predmetom diskusií kamarátov. Samostatnou kapitolou boli hry označované až za subverzívne alebo diverzné voči komunistickému režimu, v ktorých autori pozývali na protirežimovú nepovolenú demonštráciu alebo popisovali častý sen úteku na Západ. Napríklad v hre P.Ř.E.S.T.A.V.B.A. (ÚV Software, Jaroslav Fidler, 1988) vyhadzuje hráč dynamitom do vzduchu sochu V. I. Lenina a pod sochou nájde zlatú tehlu, ktorá mu umožní emigrovať na slobodný Západ.

V ďalšej takejto hre Šatochin (Sybilasoft, Stanislav Hrda, 1988) súperí archetyp amerického neporaziteľného superhrdinu Ramba so sovietskym náprotivkom majorom Šatochinom

na bojisku vo Vietname. Doplníme, že zmienka o Rambovi bola v oficiálnych médiách, novinách alebo knihách pod kontrolou cenzúry samozrejme nepredstaviteľná. Ale pre starnúcu gerontokraciu komunistickej verchušky bola oblasť videohier a subžáner domácich textových adventúr pod hranicou pozornosti a hry sa šírili najmä medzi kamarátmi voľne, bez obmedzenia cenzúry alebo hrozby likvidácie ako pri nepohodlných knihách nepohodlných autorov.

Preto bolo možné pre autorov prepašovať takéto symboly a pobaviť tak svojich kamarátov-hráčov svojou odvahou. Po desiatkach rokov sa snažíme tento osobitý svet textových adventúr z vtedajšieho „Východu“ preložiť do angličtiny, aby sa dostali do rúk svetovej komunity hráčov. Jednak ako možno zaujímavosť pre retro scénu, študijný materiál pre sociológov o vzniku hier v neštandardných podmienkach alebo historikov mapujúcich naratív slobodnejších médií, ktorými textové hry boli v sťažených

podmienkach menej slobodných krajín. Nakoniec dôjdeme k záveru, že je jedno, odkiaľ pochádzate, fenomén videohier alebo počítačových hier pohltí generáciu detí a tínedžerov rýchlym tempom už od osemdesiatych rokov.

A aj pre tieto doteraz neznáme hry platí spoločné – vznikli, aby pobavili autorov, ich priateľov, komunitu hráčov, a bez ohľadu na žáner alebo tematický obsah išlo vždy o to, aby hra bola v prvom rade hrateľná a zábavná. A to sa viac-menej podarilo vytvoriť aj autorom z tohto kúta sveta. Aj keď možno dnes vyznievajú zvláštne a mnohé dobové kontexty nie sú úplne zrejmé, zahrať si niektoré vydarenejšie tituly je aj dnes lákavé. Prekvapivé a možno až obskúrne motívy týchto hier môžu byť aj dnes obohatením hernej scény. Zároveň vďaka nim zisťujeme, kam až hranice tvorby hier môžu zájsť.

Počítač Didaktik M, 1990,
s pôvodným balením.



Projekt prekladov z raného obdobia tvorby slovenských digitálnych hier

Text Maroš Brojo

Československé hry z obdobia osemdesiatych rokov v dnešnej dobe považujeme za kľúčovú súčasť histórie, ktorá patrí, podobne ako iné historické diela, do nášho kultúrneho dedičstva. Historický a teoretický výskum digitálnych hier, ktorému sa venujú celé vysokoškolské odbory, prebieha dlhodobo bez toho, aby mal zvyšok sveta možnosť oboznámiť sa s našou národnou tvorbou.

Neprekonateľný problém v tejto oblasti je, že drvivá väčšina našich hier z tohto obdobia bola vytvorená v slovenskom jazyku. Tieto hry sú neprístupné a nehrateľné pre zahraničných výskumníkov, ktorí sa venujú histórii národných tvorieb, väčším geografickým regiónom alebo konkrétnym herným žánrom naprieč rôznymi krajinami. Problém je obzvlášť vypuklý pre žánr textových adventúr, postavený

primárne na interaktívnom texte, a nie na grafike a akčnosti súčasných hier.

Informačne nabité textové adventúry, ktoré sa často aj na našom území dotýkali rôznych socio-kultúrnych fenoménov alebo dokonca reflektovali na predošlý režim, mohli výskumníci opisovať len z nepriameho rozprávania Slovákov, ich hráčov. Na to, aby sme zabezpečili priamy kontakt s našou hernou históriou a ich zviditeľnenie v odbornej a akademickej verejnosti, bolo nevyhnutné preložiť ich.

V roku 2021 uskutočnilo združenie Slovak Game Developers Association v spolupráci so Slovenským múzeom dizajnu prekladový projekt, ktorý prišiel vybrať najstaršie slovenské hry medzinárodnému publiku. Textové adventúry z osemdesiatych rokov minulého storočia boli prvý raz preložené do anglického jazyka, a to tak, aby bola zachovaná ich interaktívna podoba. Hráči, historici, novinári a široká verejnosť za našimi hranicami tak mali možnosť nazrieť do histórie digitálnych hier na

Branislav Bozgai, Marián Illéš:
Úvodná obrazovka z hry Zakliaty
zámok programátorov, 1988.





Slovensku. Projekt zožal nesmierny úspech, pričom o uverejnených výstupoch informovali najčítanejšie zahraničné herné a technologické weby ako The Verge, Vice, Slashdot alebo Kotaku.

Projekt prekladov slovenských hier z osemdesiatych a deväťdesiatych rokov si kladie za cieľ postupne prekladať najvýznamnejšie rané hry z tohto obdobia. Preklad sa uskutočňuje priamo na úrovni pôvodného softvéru, aby sa hry dali spustiť (z dôvodu historickej presnosti) na 8-bitových počítačoch z daného obdobia. Používatelia moderných počítačov si budú môcť hry spustiť vďaka emulátorom zároveň aj na modernom hardvéri. S aktuálne zabezpečeným súhlasom autorov plánujeme postupne preložiť a bezplatne širokej verejnosti sprístupniť v prvom roku desať vybraných najvýznamnejších textových adventúr a hier, v nasledovných rokoch aspoň desať až dvadsať ďalších diel z tohto obdobia.

Preložené hry budú počas najbližších rokov po ukončení projektu

reprezentovať takmer kompletnú videohernú tvorbu z obdobia 8-bitových počítačov na území Slovenska s dôrazom na textové adventúry. Všetky preložené hry sú so súhlasom autorov voľne šíriteľné na výskumné a nekomerčné účely.

Na projekte sa podieľajú profesionáli z dvoch oblastí, ktoré sú pre jeho realizáciu kľúčové:

- 1) translatológia
- 2) programovanie + znalosť dobovej tvorby

V oblasti translatológie sme spolupracovali s prekladateľom a koordinátorom prekladov Mariánom Kabátom, ktorý už mal skúsenosti s prekladom hier a viedol tím piatich prekladateľov v zložení: Mária Koscelníková, Linda Janíková, Milan Velecký, Alex Barák, Matúš Nemergut. V druhej oblasti spolupracujeme s pamätníkmi a pôvodnými tvorcami hier z tohto obdobia, ktorí sa v rámci svojej profesie zároveň venujú programovaniu a participovali na technickej zložke projektu (extrakcia textov a spätná implementácia prekladov do

hier). Patria k nim Stanislav Hrda, absolvent odboru teoretickej informatiky, herný tvorca a člen vtedajšieho zoskupenia Sybilasof (okrem iných titulov je aj autorom hry Šatochin, 1988, ktorej ukázkovým parciálnym prekladom sme na začiatku projektu overovali a demonštrovali jeho realizovateľnosť); a Slavomír Labský, absolvent odboru informatiky, vedúca osobnosť slovenskej demoscény, autor hier z daného obdobia. Projektovú koordináciu a propagáciu zabezpečuje Maroš Brojo.

Vďaka spôsobu, akým boli hry prekladané, dajú sa hrať prostredníctvom nosičov ako diskety, kazety a pamäťové karty aj na pôvodnom hardvéri, a môžu dosiahnuť takmer úplnú historickú presnosť. Pre väčšie pohodlie ich možno hrať aj na známych emulátoroch ako Speccy alebo ZX Spectrum 4. Preložené hry prinášajú obohacujúci pohľad do videohernej histórie slovenských tvorcov v Československu a poodhaľujú doposiaľ neprebádanú vetvu lokálnej histórie dnes už dominantného a svetovo rozšíreného média.



Špecifiká prekladov historických hier

Text Marián Kabát

Preklad umeleckého textu je pre každé médium odlišný, pričom preložený text môže byť ovplyvnený veľkým množstvom faktorov, nielen pokiaľ ide o obsah. Práve technické limitácie digitálnych hier, ako napríklad vopred stanovené rozsahy, počty znakov alebo dokonca nemožnosť použitia diakritiky či príliš dlhých jednotlivých slov predstavovali niektoré z výziev, ktorými sa musel tím prekladateľov hier zaoberať.

Keďže išlo o slovenské hry prvej generácie, predpokladali sme, že pri preklade sa stretne s reáliami alebo vyjadrovacími prostriedkami, ktoré by dnešnému hráčovi nemuseli byť známe buď pre časové, alebo geografické rozdiely. Za všetky uvedieme aspoň niekoľko príkladov.

Hneď v prvej hre, na ktorej sme pracovali – Šatochin, sa spomínala

v opisoch prostredia Babeta. Ide o česko-slovenskú značku mopedu, preto sme ju museli nahradiť názvom, ktorý by poznalo anglicky hovoriace publikum. Rozhodli sme sa pre názov JAWA, pod ktorým boli Babety známe v zahraničí.

Hra Fuksoft odkazovala na spevákov Jaromíra Nohavicu a Vladimíra Vysockého. Tieto mená sa priamo zameniť nedali, pretože dotvárali kultúrny kontext hry, museli sme preto do prekladu doplniť, že išlo o folkových spevákov.

Kontext sme dopĺňali aj v hre La Dame de Monsoreau, v ktorej úvode sa spomína prvé vydanie knihy Dáma z Monsoreau v slovenčine. V anglickom preklade sa hráč okrem toho dočíta aj o prvom anglickom vydaní.

Takéto dopĺňania textu však boli náročné vzhľadom na technickú stránku hier – dĺžky jednotlivých textových segmentov boli pevne dané a nesmeli sme ich v preklade

prekročiť, takže sme často museli texty skracovať aj pomocou skratiek (namiesto „you“ sme niekedy použili hovorové „u“). V iných prípadoch sa skracovaniu podarilo vyhnúť – slovo „juh“ je v preklade „south“ o dva znaky dlhšie, našťastie sa tento problém dal programovo ošetriť, takže hráč namiesto skratky „S“ uvidí celé slovo.

Nakoniec sme museli obchádzať aj narážky, ktoré by z dnešného pohľadu mohli vyznievať vulgárne alebo politicky nekorektne. V hre Kewin 2 sa nachádzajú tri postavy a každá má inú farbu tváre. Aby sme sa vyhli nekorektnému pomenovaniu, preklad sme prerobili tak, aby implikoval, že postavy mali tváre pomaľované.

Tak z vedeckej, ako aj z praktickej stránky bol tento projekt veľkou výzvou a veríme, že prinesie svoje ovocie – či už vo forme ďalších výskumov v oblastiach dizajnu, dejín a lokalizácie videohier, alebo ako možnosť spoznávania nového kultúrneho prostredia a nových herných zážitkov.

Špecifiká portácie historických hier pre platformu ZX Spectrum do angličtiny

Text Slavomír Labský

Úlohou programátora v projekte bolo vybrať hry „rozobrať“, nájsť a vybrať z nich všetky pôvodné slovenské texty, následne namiesto nich vložiť nové anglické a hry zase dať dokopy do funkčného stavu. Podobné rozoberanie a skladanie som už kedysi robil pre Ultrasoft, kde som prerábala hry na kazetové a disketové s ochranou proti kopírovaniu.

Z hier nahraných do pamäti a následne uložených do súboru som prostredníctvom vlastného programu extrahoval texty, pričom bolo potrebné ošetriť správne nastavenie znakovkej sady, zhľady náhodných písmen a odlišiť rôzne netypické znaky od štandardného textu, aby boli pri výstupe správne celé vety, ktoré sa predsa len dajú preložiť lepšie a presnejšie ako jednotlivé osamotené slová.

Niektoré hry mali texty uložené klasickým pascalovským spôsobom – v pamäti bola najprv uložená dĺžka textu a za ňou samotný text bez akéhokoľvek ukončenia. Občas sa stalo, že dĺžka textu bola práve taká hodnota, ktorá sa trafila do kódu niektorého písmena, a program si potom myslel, že aj toto písmeno má byť súčasťou textu.

Preložené anglické texty som následne cez automatizovaný program vkladal späť. Občas sa stalo, že text preložený do angličtiny bol dlhší než pôvodný slovenský a obsahoval nejaké znaky mimo štandardnej ASCII sady. Aby sa nestalo, že namiesto nového anglického textu sa budú vypisovať hieroglyfy alebo, aby dlhší text neprepísal nejakú ďalšiu časť hry, vybavil som vkladací program

kontrolnými mechanizmami, ktoré vždy na prípadný problém s textom upozornili, a mohla sa spraviť oprava.

Po implementácii textov späť do hry bolo potrebné vytvoriť spustiteľnú kópiu. Zistiť, kde sa hra spúšťa a čo všetko potrebuje mať v pamäti. Tu obvykle pomohli informácie získané na začiatku celého procesu. Niekedy bolo nutné napísať úplne nový spúšťač kód a vložiť ho do hry, aby sa vedela korektne spustiť.

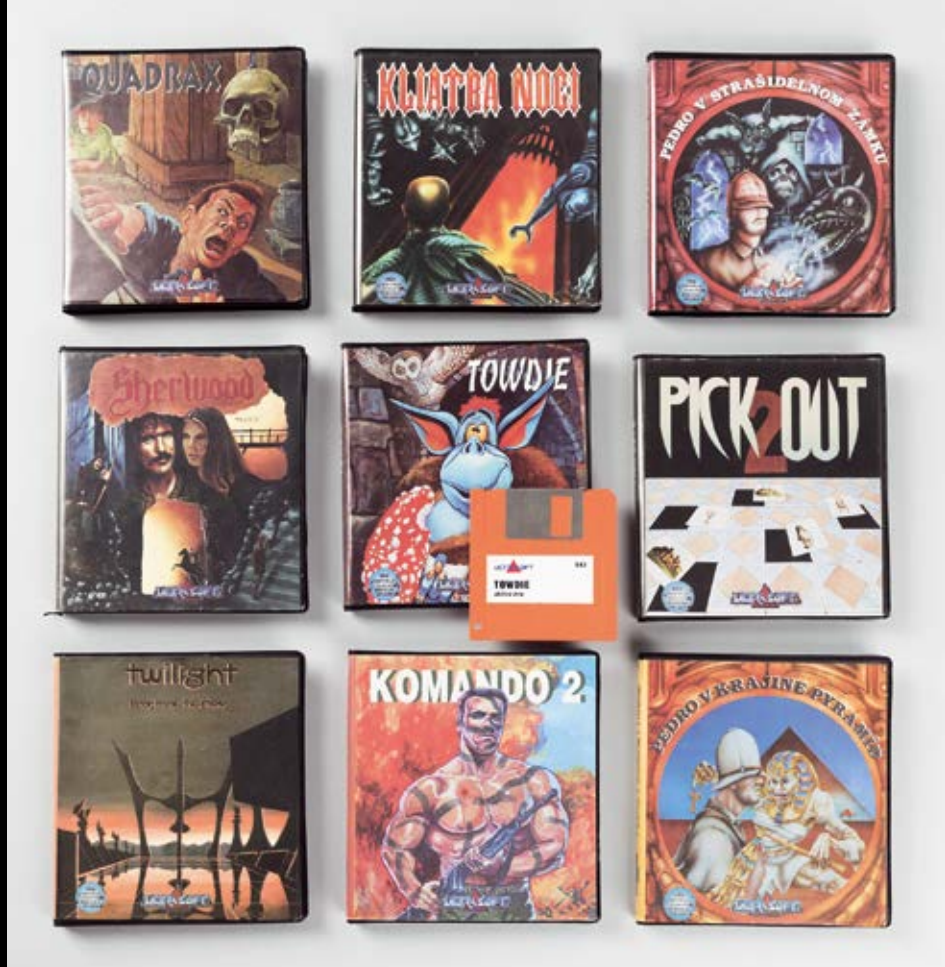
Za účelom rýchlejšieho spustenia hry pri načítavaní z kaziet boli hry spakované v programe LzxPack. Program používa optimálnu LZ kompresiu, ktorá dosahuje veľmi dobré kompresné pomery a rozpakovanie hry po nahrať do ZX Spektra je prakticky za okamih.

Pôvodný loader v hrách, žiaľ, nie je kompatibilný s dnešnými modernými rýchlymi médiami. Bol preto odstránený a nahradený vlastným *basicovým loaderom*, ktorý bez problémov funguje vo všetkých

emulátoroch ZX Spektra a moderných pamäťových zariadeniach (MB02, MB03, divide, divmmc a pod.). Zároveň sa dá veľmi jednoducho a ľahko prispôbiť na akékoľvek staršie disketové jednotky, ktoré sa na ZX Spectre kedysi používali (D40/D80, +D/Disciple, Betadisk, Microdrive...). Hry si vďaka tomu môže zahrať naozaj každý – či už na emulátore alebo na reálnom fyzickom ZX Spectre.

Zoznam preložených hier:
Agent 99 (1988, Alkoholsoft)
Dokonalá vražda (1987, Ultrasoft)
Dokonalá Vražda 2: Bukapao
Fuksoft (1987, Sybilasoft)
Kewin 2 (1989)
La Dame de Monsoreau (1987, IKO a RGSoft)
Pepsi Cola (1987, Miami-Soft)
Podraz 4 (1987, Antok Software)
Šatochin (1988, Sybilasoft)
Super Discus (1987, Sibylasoft)

Viac informácií o projekte a hry dostupné na stiahnutie nájdete na stránke: www.scd.sk/hry ■



Časopisy Fifo zamerané
na výpočtové technológie
a hry, 1990 – 1994.



Maroš Brojo je absolvent odboru audiovizuálne štúdiá na Filmovej a televíznej fakulte Vysokej školy múzických umení. Pôsobí v Slovak Game Developers Association ako generálny manažér a v Slovenskom múzeu dizajnu ako kurátor zbierky multimédií, v rámci ktorej sa venuje aj historickému výskumu dobových slovenských počítačových hier.

Stanislav Hrda je absolvent odboru teoretická informatika na Matematicko-fyzikálnej fakulte Univerzity Komenského, aktuálne pracuje ako konzultant predaja u distribútora sieťových prvkov Cisco, herný tvorca a člen vtedajšieho zoskupenia Sybilasoft.

Marián Kabát je absolvent odboru translatológie na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave, kde aktuálne pôsobí ako pedagóg v rámci doktorandského štúdia. Medzi jeho špecializáciu v rámci prekladov patrí odborný preklad, umelecký preklad, úvod do prekladateľského procesu, lokalizácia softvérových produktov, nástroje CAT a posteditácia strojového prekladu.

Slavomír Labský je absolvent odboru informatika na Elektrotechnickej fakulte Slovenskej technickej univerzity v Bratislave, vedúca osobnosť slovenskej demoscény, autor hier z daného obdobia, aktuálne pôsobí v spoločnosti Eset ako analytik digitálnych infiltrácií.



MIAMI-SOFT 1987

BY
BRANO!

Branislav Havaši: Úvodná
obrazovka z hry Pepsi Cola, 1987.

Staletí technického důvtipu ve 22 stálých expozicích

DOPRAVA
ARCHITEKTURA,
STAVITELSTVÍ A DESIGN
ASTRONOMIE
TISKAŘSTVÍ
FOTOGRAFICKÝ ATELIÉR
INTERKAMERA
TECHNIKA V DOMÁCNOSTI

Centuries of Technical Ingenuity
in 22 Permanent Exhibitions

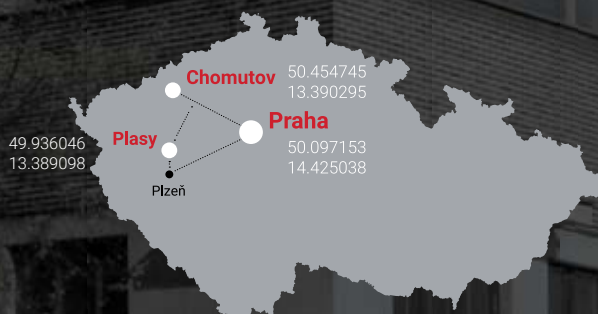


CHEMIE KOLEM NÁS
MĚŘENÍ ČASU
HORNICTVÍ
HUTNICTVÍ
HERNA MERKUR
TECHNIKA HROU
UHELNÝ A RUDNÝ DŮL
TELEVIZNÍ STUDIO

NÁRODNÍ TECHNICKÉ MUZEUM

National Technical Museum

www.ntm.cz



Centrum stavitelského dědictví NTM v Plasích

Centre for Building Heritage
of NTM in Plasy

Expozice stavitelství

Dětská herna

Kabinet Jana Kaplického

Expozice stavebně-historického průzkumu

Stavební dvůr

Statika hrou

muzeum-plasy.cz

Železniční depozitář NTM v Chomutově

Railway Depository
of NTM in Chomutov

Expozice
železničních vozidel

muzeum-chomutov.cz

DIGITALIZÁCIA A ZMENA SPOTREBITEĽSKÝCH OČAKÁVANÍ V DRUHEJ DEKÁDE 21. STOROČIA

Text Dana Lapšanská

Foto Alexander Bel, Jakub Čajko Cajjak,
Tomáš Fiala, Ľuboš Kotlár,
Martin Tomečko, Tomáš Thurzo,
Petr Vagner, Mischel Warenits





Lukáš Krnáč: kolekcia Seven, 2018,
prezentácia: MBPFW Praha, editoriál.
Foto: Alexander Bel

Lukáš Krnáč: kolekcia Seven, 2018,
prezentácia MBPFW Praha, editoriál.
Foto: Martin Tomečko

Najsilnejšou vývojovou tendenciou v módnom priemysle v druhej dekáde 21. storočia bola a je digitalizácia vo všetkých zložkách reťazca: tvorba, výroba, distribúcia, šírenie informácií a predaj. Digitálna transformácia priniesla nevyhnutnosť prepracovať vzťah medzi spotrebiteľmi a módnymi značkami, pretože už neexistujú žiadne štandardné segmenty spotrebiteľov, ale ani žiadne geografické obmedzenia a žiadne univerzálne riešenia, ktoré platili v predchádzajúcich vývojových etapách.

Očakávania spotrebiteľov sa radikálne zmenili. Už im nestačí jednoduchá forma nákupu, s nákupom módného produktu chcú mať spojený aj istý zážitok. Potrebujú komunikovať, patriť niekam, byť akýmsi osobným vyslancom značiek, od ktorých nakupujú. Veľká časť spotrebiteľov, najmä mladšie generácie „Y“ a „Z“ využíva sociálne médiá pred nákupom, ale aj po nákupe módných produktov, aby informovali svet o svojom vzťahu k značke. Do zadefinovaného reťazca pribudol tak ďalší dôležitý prvok – spotreba, spotrebiteľské očakávania smerom k módnym produktom, s ktorými musia, resp. mali by dizajnéri, producenti i obchodníci rátať.

K zmene spotrebiteľskej štruktúry módy vedľa mileniálov a zooterov prispela aj stále silnejúca kreatívna trieda, ktorá už na prelome 20. a 21. storočia priniesla veľký zlom v rámci celkovej spoločenskej štruktúry. Táto nová kreatívna trieda, ktorá sa definuje ako ľudia vytvárajúci ekonomickú hodnotu prostredníctvom svojej kreatívnej činnosti, nie je budovaná na vlastníctve výrobných prostriedkov, ale svoj spoločenský status nadobúda cez svoje tvorivé schopnosti. „Členovia kreatívnej triedy pochádzajú z mnohých oblastí života a rôzneho ekonomického zázemia a prvkom, ktorý spája členov tejto novej kreatívnej triedy, je, že v rámci ekonomiky vytvárajú nové inovatívne postupy a metódy rôznych činností a tieto nemusia byť nutne hmatateľné.“¹



Lukáš Krnáč: kolekcia Dedina, 2020, prezentácia: We Are Next na MBPFW Praha.
Foto: Tomáš Fiala

Nová kreatívna trieda priniesla so sebou zmenu životného štýlu, zmenu tempa. Tí, ktorí ju tvoria, veľa pracujú, veľa cestujú a aktívne trávia svoj voľný čas, bez problémov vstúpili do digitálneho sveta, na sociálne siete, prijali spôsob nakupovania prostredníctvom elektronických zariadení a mobilných aplikácií. Navyše, na rozdiel od predchádzajúcich generácií, sú oveľa citlivejší voči všetkým environmentálnym výzvam. Silná kreatívna trieda a jej životný štýl si dnes nutne vyžaduje inovatívne myslenie, hľadanie nových východísk, postupov a nástrojov aj v rámci módného priemyslu.

Aktivity mnohých svetových módných značiek o tom aj svedčia. Mnohé sa v tejto dekáde začali zapájať do odborných diskusií, zakladali školy, nadácie a vybudovali veľkolepé galérie a múzeá, angažujú sa pri ochrane historických pamiatok. Už nie sú len sponzormi spoločenských udalostí, ale stávajú sa mecenášmi umenia, kultúry a vzdelávacích inštitúcií. Viaceré značky vytvorili zo svojich archívov výstavy a snažia sa ich prezentovať ako ich vlastný príbeh v rámci svetových kultúrnych dejín, čím chcú deklarovať, že móda v každej etape svojho vývoja dokázala svojimi vlastnými nástrojmi reagovať na spoločenské, ekonomické i technologické zmeny v spoločnosti. Značky sa potrebujú vidieť vo svetle, že stoja na čele inovácií a vývoja, pretože sa chcú zladiť s novou klientelou, ktorá často prichádza práve z oblastí, ktoré sa dnes na vývoji spoločnosti výrazne podieľajú.²

Inovatívny rozmer módného dizajnu bude čoraz viac spočívať aj v deklarovaní kvality svojich produktov, a to najmä cez jasný pôvod surovín a etický rozmer výroby. Dnes si etablované luxusné značky chcú zabezpečiť tú najvyššiu kvalitu prírodných vlákien kúpou firiem, resp. angažovaním sa do procesov chovu, pestovania a spracovania prírodných surovín, ktoré sú pre *haute couture*, modernú *couture* a luxusné *ready-to-wear* značky nenahraditeľné. Na druhej strane spolupracujú aj s rôznymi vývojovými centrami, kde dnes vznikajú nové biodegradovateľné materiály. Niektoré značky okrem



Lukáš Krnáč: kolekcia Nouveau Western x Virvar, 2021, Lukáš Krnáč, prezentácia: MBPFW Praha.

Foto: Petr Vagner

Lukáš Krnáč: kolekcia Dedina, 2020, prezentácia: MBPFW Praha, editoriál.

Foto: Mischel Warenits



Retrospektívne

toho, že odkrývajú svoje dodávateľské reťazce, zdôrazňujú aj etický rozmer výroby, a to všetko s cieľom posilniť pocit jedinečnosti. Transparentnosť a inovácie vo všetkých fázach tvorby a výroby budú v oblasti módy, teda tej skutočne kreatívnej módy, nevyhnutné.

Silnou tendenciou, ktorá bude mať vplyv na budúcnosť módy, sú moderné technológie, ktoré sa sústredia najmä na inovácie textilných materiálov. Už dnes je módnym priemyslom zaplavený konceptom digitálnej tlače, ktorý výrazne znížil spotrebu vody a energií v procese farbenia textílií, no v ďalšom období to bude najmä pokrok v oblasti produkcie materiálov, ktoré budú biodegradovateľné, keďže pestovanie bavlny a jej spracovanie výrazne prispelo a prispieva k devastácii životného prostredia a likvidáciu odpadu zo syntetických materiálov nezvládame bez ďalších dopadov na životné prostredie. Smerovanie k trvalej udržateľnosti sa bude vyvíjať nielen v rámci iniciatív aktivistov, resp. deklarováním používania prírodných materiálov, ale bude neoddeliteľnou

súčasťou dlhodobějších plánov mnohých módných značiek. Niektoré z nich už dnes v spolupráci s technologickými firmami spolupracujú na recyklácii textilného odpadu, resp. na vývoji nových materiálov.

Najsilnejším sprostredkovateľom zmeny v módnom priemysle v tejto dekáde bol Instagram, tomu sa podarilo vytvárať a spájať silné vizuálne odkazy na zmeny, ktoré prinieslo toto desaťročie, keď nositeľ oblečenia začal byť dôležitejší než samotné odevy. Módnym priemyslom sa posunul smerom k inklúzii a rešpektovaniu rôznorodosti. Aj veľká móda prijala model *streetwearu*, v rámci ktorého jednotlivé kúsky, konkrétne produkty majú pre spotrebiteľov väčšiu výpovednú hodnotu ako samotné kolekcie, teda vízie dizajnérov. Dni naratívnej módy a veľkých módných prehliadok s hviezdami v prvom rade sú, ako sa zdá, už za nami. Dnešní spotrebiteľia už nechcú vidieť a prijať príbeh dizajnéra, ale chcú hrať vo svojom vlastnom príbehu, do ktorého si sami vyberú tie správne ingrediencie.

Módny dizajn v druhej dekáde 21. storočia

Najviditeľnejšou tendenciou tejto dekády v rámci tvorby módného dizajnu bola určite digitálna tlač, ktorá sa stala novým nástrojom, novým riešením na hľadanie integrácie medzi formou odevu a tlačným obrazom. Súčasní návrhári už nevnímajú tlačené vzory len ako dekoráciu, ale ich začlenením do odevu vytvárajú nový celkový obraz tela, snažia sa meniť jeho obrys a zdôrazňovať, resp. vylepšovať siluetu. Digitálna tlač doslova zachvátila módný dizajn a ako píše Marnie Fogg, „mimoriadne oživenie záujmu o tlačené vzory sa odráža v práci väčšiny medzinárodne uznávaných návrhárov ako spôsob tvorby vizuálnej identity v ére rozvinutej vizuálnej vnímavosti“. ³ Digitálna tlač najmä abstraktných vzorov je podľa nej novým vizuálnym jazykom, ktorý nemá precedens.



Jedným z prvých bol Alexander McQueen, ktorý svojou, žiaľ, poslednou *ready-to-wear* kolekciou v roku 2010 šokoval módný svet a uchopil túto silnú tendenciu v módnom dizajne skutočne bravúrne. Jeho abstraktné digitálne potlače inšpirované suchozemskou a podmorskou faunou i flórou dokonale umocňovali jedinečné strihové riešenia a vytvoril obraz plný apelov. Apelov smerom k ekologickým katastrofám, za ktorými je človek. McQueen sa touto kolekciou postavil na čelo tejto novej tendencie v módnom dizajne v 21. storočí.

Ďalšou veľmi silnou tendenciou v rámci módného dizajnu bola a je renesancia tradičného *couture* remesla v kontexte s digitálnou transformáciou textilného a odevného priemyslu, ktorá umožnila pri tvorbe módného produktu celkom nové postupy. Súčasné technológie dávajú dizajnérom možnosť využívať digitálne systémy na výrobu neotextílií, ale aj jedinečných originálnych potlačí, štruktúr, textúr, čím povyšujú hotový módný produkt na celkom novú úroveň. Sarah Burton, ktorá prevzala žezlo po Alexandrovi McQueenovi, vytvorila z neotextílie digitálne vytvarovaný korzet inšpirovaný obilnými klasmi a skombinovala ho so sukňou z exotického peria. Olivier Rousteign pre módný dom Balmain v kolekcii na jeseň/zimu 2012, inšpirovaný slávnymi šperkami, vajíčkami Fabergé, umiestnil barokovú ručnú perlovú výšivku na neotextíliu a navyše sa v tejto kolekcii objavila aj laserom vytláčaná koža vedľa prešívanej kože.

K najinovatívnejším tvorcom svetovej módnjej scény patrí dnes holandská módna dizajnérka Iris van Herpen, ktorá neustále posúva hranice tvorby módného dizajnu smerom k budúcnosti. Jej tvorba na základe nových dostupných technológií vytvára novú estetickú víziu. Je priekopníčkou pri využívaní 3D tlače v módnom dizajne a jej cieľom je hľadanie prieniku minulosti a budúcnosti módy prostredníctvom fúzie technológií a *couture* remesla. 3D tlačou vytvára jednotlivé komponenty, ktoré poznáme z prírody, ako sú napríklad mušle, úle, krídla vtákov, listy, a tie tvaruje a spája veľmi sofistikovaným



spôsobom do niečoho úplne nového. Podstatou jej tvorby je rozširovanie možností tvarovania ženského tela cez detail. Jej modely predstavujú nový priestor interdisciplinárnej spolupráce výskumníkov, technologov a dizajnérov ako protiklad k izolovaným postupom pri výskume a vývoji nových materiálov na jednej strane, a tvorbe odevného dizajnu na druhej strane.

Ako konštatoval John Angus, „... extrémne neotextílie majú vo svojich kolekciách dnes mnohí návrhári a toto neustále hľadanie nových možností kombinovania digitálneho a manuálneho spracovania materiálov je fenoménom doby platným pre celý trh“.⁴ V každom prípade moderné technológie otvorili módnemu dizajnu nové možnosti. Ich prostredníctvom môžu návrhári vytvárať a mnohí aj vytvárajú celkom nové siluety, objemy a odev opúšťa tradičné formy, resp. modifikuje ich tak, aby vznikla nová výpovedná hodnota odevu. Odevu, ktorý už nie je len o prvoplánovej sezónnej trendovej forme, ale ktorý chce vypovedať viac o kreatívnom využívaní technologických možností našej doby, na ktorú je spoločnosť 21. storočia naladená.

Costume Institut Metropolitného múzea v New Yourku, ktorý každoročne pripravuje veľké módné výstavy, tá v roku 2018 s názvom Manus x Machina s podnázvom Fashion in an Age of Technology prezentovala na 170 exponátoch vývoj remeselných techník *haute couture*, ako aj priemyselnej *ready-to-wear* vedľa inovatívnych technológií, ako sú 3D tlač, digitálne modelovanie, lepenie a laminovanie, laserové strihanie a ultrazvukové zváranie. Kurátor výstavy Andrew Bolton pri jej otvorení povedal: „Manus x Machina ide proti konvenčnému chápaniu rozdielov medzi ručnou a strojovou prácou a navrhuje novú paradigmu relevantnú nášmu veku technológií.“⁵

Ďalšou silnou tendenciou v tvorbe módného dizajnu, ktorú sme mohli zaznamenať v druhej dekáde 21. storočia, je nová energia v rámci pánskej módy. Vznikajú nové štýlové a segmentové hybridy na báze odkazov na štýly jednotlivých dekád 20. storočia v móde, odkazov na

farebnosť, textúry, potlače a materiálovú výbavu ukotvené v dámskej móde. Do bežného mestského pánskeho odevu, ktorý sa etabluje aj ako rodovo neutrálna móda, zreteľne vstupujú *sportswearové* a *streetwearové* prvky a všetky ich technologické inovácie.

V polovici druhej dekády bol zreteľným impulzom pre módný dizajn najmä digitálnymi médiami generovaný *streetwear*. Úspešné boli menšie značky s čitateľnou *streetwearovou* výbavou na báze jednoduchých módných produktov zacielených na jasne zadanú skupinu mileniálov a *zooterov*. Tieto značky prinášali zaujímavé konceptuálne projekty (OffWhite, Vetements a iné) a vznikali aj zaujímavé spolupráce (Supreme/Louis Vuitton). Niektorí z protagonistov tejto vlny vstúpili aj do luxusnej módy, stali sa kreatívnymi riaditeľmi niektorých parížskych módných domov, resp. luxusných *ready-to wear* značiek a ich značnú marketingovú silu využili tradičné luxusné značky na oslovenie mladších spotrebiteľov.

← ↑

Maja Božovič: kolekcia Overview, 2018, prezentácia: Fashion LIVE!
Foto: Jakub Čajko Cajjak



Eklekticismus alebo dekonštrukcia zažitého konvenčného celkového vzhľadu boli a sú v tvorbe módného dizajnu ďalšou viditeľnou tendenciou u mnohých módných dizajnérov. Na rozdiel od dekonštrukcie z osemdesiatych a deväťdesiatych rokov, ktorá sa pohybovala na báze dekonštrukcie jednotlivých kúskov odevu, dnes prebieha na báze celkového módného vzhľadu. Ide o fúziu rôznych štýlov, resp. samotných ikonických módných kúskov, ktoré vygenerovala móda 20. storočia, a mnohých odevných a kultúrnych odkazov na rôzne etniká globalizovaného sveta, ale aj na súčasné novovznikajúce komunity s jasnou identitou. Táto tendencia, ktorá prináša radikálny odklon od zažitých a v predchádzajúcom storočí deklarovaných téz o čistote štýlu, poznamenala najmä koniec druhej dekády.



↑ →
Maja Božovič: kolekcia Monuments,
2019, prezentácia: Fashion LIVE!
Foto: Jakub Čajko Cajjak

Slovenský módný priemysel v nových podmienkach

Po dvadsiatich rokoch bolestného konštatovania, že náš módný priemysel, resp. textilný, odevný a pletiar-sky priemysel sa vytrácajú z nášho hospodárskeho života, dochádza v tejto dekáde k citeľnej zmene. V čase digitalizácie, moderných technológií a etablovania nových postupov v rámci celého reťazca módného priemyslu vo svete na Slovensku vznikali nové odevné firmy, ktoré na základe celkom nových východiskových podmienok vykazujú svoju životaschopnosť a možno konštatovať, že v niektorých prípadoch majú nielen lokálny význam, ale aj európske a v niektorých prípadoch aj svetové rezonancie.

Určite silným signálom pre novú etapu módného priemyslu na Slovensku bolo opätovné uvedenie značky Nehera (2014) na európsku a svetovú módnú scénu. Noví majitelia tejto tradičnej a overenej značky od začiatku deklarovali svoju ambíciu vstúpiť na európsku módnú scénu a vybrali sa cestou prezentácie svojich dámskych sezónnych *ready-to-wear* kolekcií na parížskom *fashion weeku*. V Bratislave vybudovali kreatívne štúdio a modelovú dielňu,

kde vznikajú kolekcie na báze prototypov. Hneď od samého začiatku došlo aj k spolupráci s módnymi dizajnérmi. Postupne angažovali dizajnérov z Paríža, najskôr to bol Samuel Drira (2014), ktorému sa podarilo hneď v úvode vytvoriť identitu značky s cieľom ponúkať nadčasové odevy s pridanou hodnotou kvalitných materiálov a delikátnou hrou s proporciami, ktoré ponúkajú diskretný luxus. Neskôr vytvorili medzinárodný dizajnérsky tím, ktorý je istým spôsobom predpokladom, že lepšie identifikujú očakávania spotrebiteľov v širšom globálnom meradle, keďže svoju produkciu Nehera predáva na zahraničných trhoch. Značke sa podarilo nadviazať spoluprácu s viac ako deväťdesiatimi maloobchodnými predajcami v krajinách ako USA, Švajčiarsko, Južná Kórea, Japonsko a Čína.

V Nehere sa vybrali cestou tvorby sezónnych kolekcií v segmente *ready-to-wear*, ktorý je najsilnejší, pokiaľ ide o početnosť značiek a kde je obrovská konkurencia, ale musíme konštatovať, že sa tam nestratili. Nehera nebudovala vlastnú výrobu, ale produkciu svojich kolekcií smerovala do existujúcich slovenských, českých, ale aj zahraničných výrobných kapacít. Dnes je jednoducho už otázka vlastných výrobných kapacít celkom irelevantná, skôr zaťažujúca, pretože súčasný módný priemysel je veľmi otvorený a flexibilný systém, do ktorého môže každý vstúpiť aj uspieť najmä svojím konceptom či citeľnou identitou, kvalitným módnym produktom a marketingom cez všetky dnes etablované kanály marketingovej komunikácie. Veľmi oceňujeme, že v Nehere dávajú príležitosť aj stážistom, študentom odevného dizajnu.

Ďalším príkladom, že náš módný priemysel sa začína zaplňať značkami, ktoré budujú svoje podnikanie na základe zmenených podmienok, je značka Lull loungewear z mesta Šaštín-Stráže. Vstúpila na mapu slovenského módného priemyslu v roku 2012 s veľmi nenápadnou ponukou županov a nočnej bielizne, ktoré predávala na e-shope a príležitostných marketoch. Po nástupe silnej *streetwearovej* vlny v polovici druhej dekády sa postupne preorientovali na *loungewear*, teda voľnočasovú ponuku

s jasným akcentom na *streetwearové* kúsky. V rámci marketingovej komunikácie na svojej webovej stránke, ale aj na postupne vznikajúcich sociálnych sieťach si okolo seba vytvárajú komunitu, s ktorou komunikujú, a vyhľadávajú najmä mladšie generácie. Podarilo sa im tak spoznať a jasne zadefinovať svoju cieľovú skupinu, pre ktorú každý rok prinášajú ponuku módných produktov, takpovediac, na mieru ich očakávaní.

V rámci materiálnej výbavy stavi-
li na spoluprácu s renomovanými
európskymi producentmi úpletových
materiálov, ktorí sú im dnes pripravení
vytvorovať ich vlastné farby a dezé-
ny. Práve táto spolupráca s textilný-
mi firmami predovšetkým z Európy
a autentický dizajn sú ich benefitom
v stále silnejúcej konkurencii v tomto
segmente. V snahe rozširovať svoju
cieľovú skupinu a osloviť aj mladšie
generácie aj v Lull si zvolili cestu oslo-
vovať a spolupracovať so stážistami –
študentmi odevného dizajnu a mladší-
mi módnymi dizajnérmi, čo je jedným
z predpokladov udržať si a posilňovať
lojalitu k značke zo strany dnešných,
ale aj budúcich spotrebiteľov.

Vítazmi tejto dekády sú značky Fu-
sakle a Dedoles. Tieto dve slovenské
ponožkové firmy a ich úspech doku-
mentuje všetky tie zmeny, ktoré sa
v ostatnej dekáde udiali v módnom
priemysle a dizajne a analyzovali sme
ich v predchádzajúcich dvoch podkapi-
tolách. Jasná orientácia na produkt, na
módny produkt so zreteľnou orien-
táciou na očakávania spotrebiteľov
smerom na ich individuálny štýl bola
ich správna voľba. To, že si vybrali
na uspokojovanie individuálnych
potrieb spotrebiteľskej verejnosti jed-
noduchý a cenovo dostupný produkt,
ktorý bol v podstate po celé desaťročia
len veľmi nenápadný odevný druh,
skôr doplnkový artikel než nositeľ
štylistických zmien v móde, bolo zák-
ladom ich úspechu. Ich farebné, hravé
a dizajnové zaujímavé ponožky ako
spôsob prejavu individuality jedno-
ducho zarezonovali. Navyše využili aj
narastajúci potenciál pánskej a tiež
detskej módy. Správne načasovanie je
v móde vždy dôležité a im sa to poda-
rilo. Vedľa toho zvolili nové postupy
v rámci jednotlivých zložiek reťazca –
tvorba dizajnu, výroba, distribúcia,
šírenie informácií a predaj s akcentom
na ich prebiehajúcu digitálnu trans-
formáciu. Tieto procesné, systémo-
vé a inovatívne zmeny odštartovali
v druhej dekáde 21. storočia premenu
slovenského módného priemyslu.

Dedoles je bez sporu najväčším
skokanom v rámci slovenského
módného priemyslu. Ich biznis
model jasne dokumentuje, že pripra-
venosť a schopnosť rýchlej reakcie
na meniace sa podmienky v rámci
celého reťazca módného priemyslu
je v súčasnosti predpoklad úspechu.
Prechod od predaja tričiek a ponožiek
od externých dodávateľov cez e-shop
k vývoju vlastného produktu/pro-
duktov vlastným tímom dizajnérov,
manažovanie výroby s využívaním
všetkých dnes dostupných digitál-
nych postupov v rámci otvoreného
svetového módného priemyslu a od
roku 2019 skvelá reklamná kampaň
smerom k spotrebiteľskej verejnosti
im prinieslo jedinečný nárast tržieb,
najmä v pandemickom roku 2020,
ktorý *online* predaju nahrával. Dedoles
dnes predáva svoje produkty na vyše
dvadsiatich európskych trhoch,

zamestnáva 500 ľudí a k ponožkám
pribudli plavky, spodná bielizeň a to-
pánky a chystajú ďalšie rozširovanie
produktovej ponuky. Veľmi oceňujeme
aj ambíciu využívať všetky nové formy
predaja módy, ktorých cieľom je pre-
pojiť svet *onlinového* predaja s kamen-
nými obchodmi. Aj v dnešnej *onlinovej*
nákupnej eufórii kamenné obchody
zostávajú aj naďalej jedinečným
spúšťačom túžby po módnom produk-
te u spotrebiteľskej verejnosti. Ako
povedal majiteľ firmy Dedoles Jaroslav
Chrapko v rozhovore pre Index, vo
firme stále cíti „... potrebu neustálej
inovácie, a tak sa pozerajú po ďalších
príležitostiach, o čo by mohli biznis
model obohatiť, aby bol konkuren-
cieschopný aj ďalšie dekády“.⁶

Firma Fusakle na rozdiel od firmy
Dedoles má svoju vlastnú výrobu na
Slovensku, usiluje sa podporovať
lokálnu ekonomiku a na spoluprácu
oslovila aj iné slovenské a české textil-
né a odevné firmy. V súvislosti s týmito
dvoma firmami, ktoré implementovali
do svojich biznis plánov inovované
digitálne postupy a zamerali sa na
vývoj produktu s jasným smerovaním
na uspokojovanie individualizovaných
očakávaní dnešných spotrebiteľov,
vyvstáva otázka, či skôr problém
vzdelávania a pripravenosti študentov
v odbore textilný a odevný dizajn, resp.
módny dizajn. Odpoveďou na tieto spo-
mínané nové postupy v rámci digitali-
zácie módného priemyslu by mali byť
aj zmeny v rámci obsahu vzdelávania
v týchto odboroch. Ten je dnes zväčša
zameraný len na tvorbu dizajnu tradič-
ným spôsobom a potom tieto inovatív-
ne a úspešné firmy veľmi ťažko hľadajú
absolventov so zručnosťami napríklad
v 3D modelovaní módného produk-
tu cez rôzne digitálne programy.

Na záver môžeme konštatovať, že
vďaka novým postupom najmä využí-
tím digitalizácie v distribúcii, predaji
a marketingu na Slovensku vznikli
a vznikajú stále nové firmy najmä
v segmente detskej, športovej a voľ-
nočasovej módy, ktorých potenciál
rastie. Navyše tým, že sú to lokálne
firmy, sú aj transparentné, čím napĺňa-
jú aj jednu z najväčších súčasných ce-
lospoločenských výziev, a to trvalú udr-
žateľnosť v rámci módného priemyslu.



Slovenský autorský módný dizajn

Ku generácii, ktorá sa etablovala na našej autorskej módnej scéne v prvej dekáde 21. storočia, postupne sa pridáva ďalšia, mladšia generácia módných dizajnérov. Počas štúdia odevného dizajnu na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave a tiež na Univerzite Tomáša Baťu v Zlíne plne využívala program Erasmus na študijné pobyty na rôznych, nielen európskych vysokých školách, ale tiež stáže u niektorých svetových módných značiek. Dnes je reprezentovaná menami ako Maja Božovič, Vivien Babicová, Lukáš Krnáč, Terézia Feňovčíková, Michaela Hriňová, Pavol Den-dis, Silvia Zrebná, Petra Kovacs, Eva Husárová, Katarína Mydliarová. Svojou tvorbou táto generácia prináša nielen nový pohľad na módný dizajn, ale aj citelnú energiu, čo vytvára tú správnu generačnú konfrontáciu. Tento moment, táto generačná konfrontácia v takom rozsahu na Slovensku dlho nebola a je dobrou správou, že k slovenskej móde, k autentickému autorskému módnemu dizajnu láka aj mladšie publikum.

Najmladšia generácia sa rýchlo zorientovala a ich kolekcie sú plné odkazov na *streetwear*, čo sa páči mladším vekovým kategóriám. Zároveň sa stali nositeľmi nových konceptov tvorby pánskej módy a hlásia sa aj k výzvam smerujúcim k trvalej udržateľnosti a transparentnosti a využívajú všetky nové nástroje digitálneho marketingu.

Predstaviteľom *streetwearových* odkazov v tvorbe módného dizajnu, ktorý v posledných rokoch zaujal odbornú verejnosť, ale aj mladých spotrebiteľov, je Lukáš Krnáč. Ambíciou jeho kolekcie *Dedina* bolo posunúť interpretáciu témy vidieka cez vtipnú nadsádzku z lyricko-romantizujúceho pohľadu do celkom inej, novej podoby, ktorej cieľom bolo odtabuizovanie tejto témy a jej očistenie od konvenčných nánosov. Isté vizuálne znaky vidieckeho prostredia sa mu podarilo posunúť do autorských dezénov a tie transformoval do veľmi autentického dizajnu. Na našej módnej scéne je jasne rozpoznateľný, čo je pre každú značku veľmi dôležité posolstvo smerom k spotrebiteľom. Aj v ostatných jeho kolekciách je prítomná táto hra s odkazmi na niektoré štýly alebo ich charakteristické

módne kúsky a vždy je to hra originálna, bez akýchkoľvek prvoplánových a lacných nánosov a jasne smerujúca k spotrebiteľovi, ktorý vie oceniť autentický módný dizajn.

Pôvodom srbská dizajnérka, ktorá žije na Slovensku, Maja Božovič, vyštudovala odevný dizajn na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave a absolvovala stáže v belgických avantgardných štúdiách ako AF Vandevorst, Honest by Bruno Pieters, Trois Quarts. Svojimi kolekciami *Overview* (2018) a *Monuments* (2019) predstavila v rámci projektu Fashion LIVE! novú formu kreatívneho konceptuálneho rozmeru tvorby módného dizajnu. Hlási sa k celospoločenským výzvam udržateľnosti a transparentnosti a koncepciám pomalej a *upcyklovanej* módy, a to cez osobnú výpoveď svojho vzťahu k Slovensku, ale aj rodnému Srbsku, k ich kultúrnej identite. Do svojej autorskej výpovede vkladá aj vybrané sochárske a architektonické diela ako inšpiračné zdroje pre siluety svojich modelov. Pri voľbe materiálov si vyberá certifikovaných producentov prírodných materiálov a jej modely, ktoré na prvý pohľad pôsobia až sochársky stroho, sú prostredníctvom práce s materiálmi, ich textúrami, módnymi detailmi a konštrukčnými riešeniami veľmi presvedčivé.

V tvorbe Terézie Feňovčíkovej, ktorá tvorí pod značkou Freyer, môžeme identifikovať všetky tie tendencie, o ktorých sme písali v kapitole o módnom dizajne v druhej dekáde 21. storočia. Silnou inšpiráciou je pre ňu pánska móda so svojim dnešným veľmi silným potenciálom smerom k experimentu, ktorý veľmi radikálne mení celkový vzhľad mužov a prekračuje všetky konvenčné nazerania na pánsky odev ukotvené predchádzajúcim vývojom. Navyše jej uchopenie pánskej módy má znaky genderovo neutrálnej módy, a tak je určená aj ženám a aj ju vyhľadávajú. Ďalším silným momentom jej tvorby sú návraty k niektorým ikonickým odkazom v pánskej móde v decéniách minulého storočia (osemdesiate a deväťdesiate roky), s ktorými rada experimentuje a dodáva im veľmi hravý generačný nadhľad. Ďalšou dimenziou či tendenciou jej tvorby je *upcyclácia*,

Terézia Feňovčíková, značka Freyer: kolekcia Iv-426 2019, prezentácia: Fashion LIVE!, Košice Fashion Week, London Fashion Week.
Foto: Ľuboš Kotlár



čiže používa na svojich modeloch nielen už raz použité materiály, ale aj niektoré zaujímavé detaily. Rada experimentuje aj s potlačou a veľmi rafinované pracuje s objemami. Jej *oversize* modely ponúkajú spotrebiteľom a tiež spotrebiteľkám dostatočný priestor na svoj vlastný experiment s kreovaním siluety a celkového vzhľadu.

Na základe kritickej reflexie nášho špecifického vývoja v ostatných troch dekádach sme sa pokúsili identifikovať isté štrukturálne zmeny v našom módnom priemysle a módnom dizajne. Na niektoré z nich sme si museli počkať dlhšie, dnes však môžeme konštatovať, že náš módný priemysel najmä na základe digitálnej transformácie, nových postupov a technológií naberá na sile a na našej autorskej módnjej scéne máme silný kreatívny dizajnérsky potenciál. Dve generácie slovenských módných dizajnérov, ktoré sa na nej etablovali najmä za ostatné dve dekády, priniesli a prinášajú potrebnú konfrontáciu rôznych konceptov a postupov, experimentu i hľadania skutočnej hodnoty odevu.

Ďalším momentom, na ktorý chcela táto štúdia upozorniť a, ako sa zdá, bude ovplyvňovať ďalšie dekády v tvorbe módného dizajnu, je stále narastajúca potreba pripravenosti módných dizajnérov prijímať všetky nové impulzy, a to tak tie celospoločenské, ako je udržateľnosť a transparentnosť, ako aj zmeny, ktoré prichádzajú od samotných dnešných spotrebiteľov, od ich očakávaní a potrieb. Spotreba ako taká sa stáva dnes relevantnou súčasťou reťazca – tvorba módného dizajnu, výroba, distribúcia, šírenie informácií, predaj.

Pre módný priemysel a tvorbu módného dizajnu bude dôležitá schopnosť a rýchlosť využívania moderných technológií a vedľa toho istá zaujatosť pri zachovávaní jedinečnosti exkluzívneho európskeho *couture* remesla, bez ktorého sa kreatívny módný dizajn bude pomaly vytrácať a naša každodenná odevná kultúra sa zredukuje na tričká, mikiny, džínsy a tenisky. Nutná je tak dnes permanentná otvorenosť voči poznaniu, vytváraniu potrebného kultúrneho kapitálu na



Terézia Feňovčíková, značka Freyer: kolekcia Onehan, 2018, prezentácia: Fashion LIVE!, Bratislava Design Week, International Young Designers Contest Kyjev.

Foto: Tomáš Thurzo

báze historického výskumu. Na druhej strane je to však aj istá pripravenosť a schopnosť implementovať všetky výstupy dnešného kreatívneho priemyslu, od umenia a kultúry začínajúc, až po nové technológie, ktoré menia náš svet, naše vnímanie novosti ako takej, do tvorby módného dizajnu. Na našej autorskej módnjej scéne je v súčasnosti naakumulovaný dostatočný kreatívny potenciál a mnohé projekty, ktoré sa naštartovali v ostatnej digitálnej dekáde, naznačujú, že aj slovenská móda môže do tohto priestoru priniesť veľa impulzov, kreatívnych a inovatívnych riešení a projektov. ■

(Predchádzajúce dve časti štúdie nájdete v *Designume* 4/2021 a *Designume* 1/2022.)

Dana Lapšanská pracovala v rokoch 1990 – 1999 v redakcii časopisu *Móda*, od roku 1992 ako šéfredaktorka. V rokoch 1996 až 2003 bola producentkou a autorkou televíznej relácie *Módný klub*. Zároveň bola producentkou desiatok módných prehliadok, promo akcií a firemných katalógov. Pravidelne publikuje v časopisoch. Od roku 2009 do roku 2020 prednášala

históriu módy, tendencie módy a módný marketing na Fakulte multimediálnych štúdií Univerzity Tomáša Baťu v Zlíne a od roku 2015 spolupracovala aj s Ateliérom textilu Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave. Je autorkou monografie *Kapitoly z módného marketingu a stylingu* (UTB v Zlíne, 2014), publikácií *Think Fashion. Dizajn a tvorba v kontexte kreatívneho priemyslu* (VŠVU v Bratislave, 2015), *Think fashion. História módy od Wortha po súčasnosť* (VŠVU v Bratislave, 2016) a redakčne pripravila zborník *Think fashion. Technológie a kreativita v textilnom a v módnom dizajne*, do ktorého prispela samostatnou kapitolou *Kreativita a technológie v tvorbe módného dizajnu* (VŠVU v Bratislave, 2017). Ako odborná konzultantka spolupracuje s módnymi firmami a značkami v oblasti tvorby kolekcií, produktovej ponuky a marketingovej stratégie.

1 Florida, Richard: *The Flight of the Creative Class*. New York: Harper Collins, 2005, s. 69.

2 Lapšanská, Dana: *Think fashion. Technológie a kreativita v textilnom a módnom dizajne*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave, 2017, s. 75.

3 Foggová, Marnie: *Móda*. Praha: Slovart, 2015, s. 520.

4 Tamtiež, s. 49.

5 <https://www.metmuseum.org/press>

6 <https://index.sme.sk/c/22707670>

Uchovanie pamäti

Text Elena Farkašová

Foto a vizualizácie Simona Hanesová, Kamil Baláž,
Ivana Gondová, Martina Kubalová, Václav Koňářík, Noro Knap,
Tomáš Páříš, Šárka Portešová, Juraj Ulbrich

Pamäť človeka. Pamäť spoločenská, historická, kultúrna, evolučná. Pamäť prostredia, priestoru, miesta. Každá z nich vlastnými mechanizmami a špecifickým spôsobom získava, uchováva, zdieľa a prenáša svoje obsahy v čase a priestore, ale tiež vytesňuje, zabúda alebo deformuje.

Čo má zmysel a skutočný význam uchovať? Prinášam krátke zamyslenie v kontexte celého načrtnutého rozsahu. Ako výzvu na rozpravu ponúkam zastrešujúce témy, na ktoré zároveň voľne reagujem výberom niekoľkých projektov na pomedzí architektúry, dizajnu, voľného umenia a nových médií, ktoré vznikli aktuálne alebo nedávno v akademickom prostredí.

Pamäť univerza vs. pamäť človeka

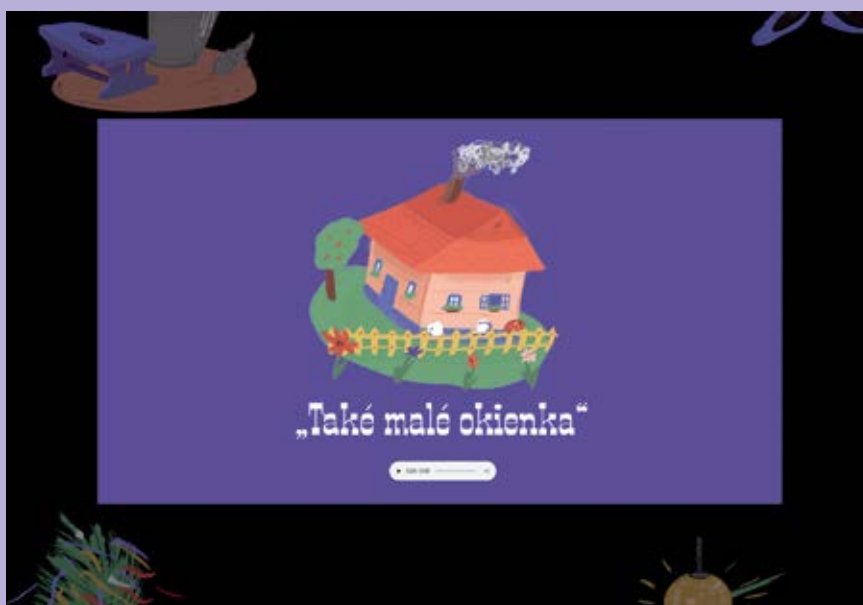


Simona Hanesová: Caryophonium – sila nežnosti, Technická univerzita vo Zvolene.

Voľná inštalácia/memoria s geniom loci na slovenských poliach a lúkach v okolí obcí vypálených nacistami je venovaná ženám bojujúcim počas druhej svetovej vojny. (Ne)nápadný prvok v priestore dotvára užívateľ načúvaním ticha a zvuku prírody, využíva objekt ako rozhladňu, po otvorení strán vytvorí megafón a svojím hlasom a jeho intenzitou imituje muky a násilie, ktoré boli na ženách páchané.

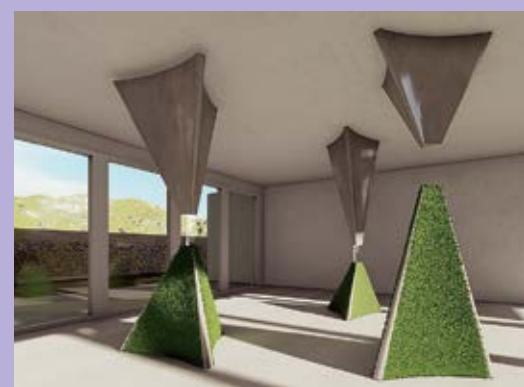
Všetko, čo existuje, vytvorí sa a prejaví v univerze, v evolúcii hmoty, časopriestoru, človeka a jeho širokospektrálneho prostredia, procesy, myšlienky či realizácie – to všetko je uchovávané a neustále sa ukladá do energo-informačných polí. Tieto „databázy“ sú nepretržite prístupné všetkým, presnejšie povedané, každému, kto vo svojom individuálnom vývoji dospel k schopnosti vyladiť sa do nich a autenticky absorbovať a spracovávať ich obsahy. Práve schopnosťou napájať sa do energo-informačných polí je možné vysvetliť výmenu energie a informácií všetkými vertikálnymi a horizontálnymi evolučnými úrovňami kozmu.

V tomto ponímaní predstavujú energo-informačné polia absolútne objektívny, skutočný, pravdivý a celostný pamäťový záznam reality,



Simona Frková: Babka Stories, Univerzita Tomáše Baťu v Zlíne.

Web Babka Stories je digitálnou stopou autentických životných spomienok starej mamy, ktoré zaznamenala jej vnučka. V štrnástich krátkych príbehoch zachytáva veselé i smutné príhody z jej života, doplnené originálnymi ilustráciami, nadviazanými v nárečí a krátkymi animáciami.



Ivana Gondová: Pomník kvitnúcemu stromu, Technická univerzita vo Zvolene.

„Čudné, prečo stavajú pomníky kdejakým ľuďom a prečo raz nepostavia pomník kvitnúcemu stromu...“ E. M. Remarque Pomník ako memento vzácnosti času. Čo viac môže ilustrovať silu a tok života od zrodenia až po skonanie, počas búrok aj slnečných dní ako mlčiaci strom, ktorý to všetko prestál a nesie si na to spomienku?

ktorý prekračuje pohľad človeka na svet. Umožňuje synkreticky vnímať svet ako celok a zároveň ho rozlišovať v jeho detailoch. Čerpanie informácií je podmienené „len“ našim optimálnym fungovaním – nielen cez fyzický, ale súčinne i cez duševný a duchovný potenciál. Takáto celostná súčinnosť je zároveň predpokladom zdravia a nesie v sebe potenciál dlhého života/ nesmrteľnosti/nekonečnosti.

Na rozdiel od tohto modelu je naša fyzická pamäť spoločensky socializovaného človeka subjektívna, a tým aj výrazne relatívna. Obsahy uložené prevažne vo fyzickej pamäti sú často založené na fragmentárnom videní sveta či podmienené našim subjektívnym prežívaním, výberovým charakterom pamäti, mechanizmami zabúdania a mnohými ďalšími faktormi. To všetko ovplyvňuje

hodnovernosť, obsahovú aj hodnotovú platnosť zapamätaného.

V uvedenom kontexte spomeniem ako odraz – reflexiu osobného charakteru ľudskej pamäti koncepty *Caryophonium* (Simona Hanesová, TUZVO, 2021), *Babka Stories* (Simona Frková, UTB, 2021) či o čosi staršie etudy na tému *Textilná pamäť mojej rodiny* (Andrea Opoldusová, Michaela Guthová, VŠVU, 2016). Predstavujú rôzne polohy subjektívneho precitovania minulosti. Zároveň sú súčasným nástrojom generáčného odkazu i mementom udalostí vpísaných do historickej, kultúrnej, spoločenskej alebo individuálnej pamäti.

Rovnako návrh vzdelávacej digitálnej platformy *Mentoruj.cz* (Kamil Baláž, UTB, 2021) kladie do centra záujmu autentickú individuálnu životnú skúsenosť jednotlivca, avšak

v profesionálnej sfére. Projekt akcentuje problematiku extrahovania skúseností staršej generácie a ich odovzdávania mladším. Nesie v sebe potenciál celospoločenského dosahu a jeho sociálnym benefitom je posilnenie medzigeneračnej spolupráce.

Zorný uhol individuálnej pamäti človeka a pamäti ľudskej spoločnosti prekračuje návrh *Pomníka kvitnúcemu stromu* (Ivana Gondová, TUZVO, 2021). Obracia našu pozornosť smerom k evolúcii, ktorej je človek a to, čo je mu známe, iba nepatrnou súčasťou. Používa archetypy stromu a vody ako metaforu nesmrteľnosti, kolobehu života a poznania. V inej rovine odkazuje na fyzickú schopnosť stromu ukladať v štruktúre svojej hmoty časový záznam prírodných podmienok či udalostí alebo tiež na potenciál vody ako média prenosu informácií.



Staňte se mentorem
Inspirujte a učte mladé.
Budte jejich vzorem.

Máte 30letou praxi ve svém oboru? Ozvěte se nám.

 **777 777 777**

Univerzita Tomáše Baťu ve Zlíně
 Fakulta výtvarných umění /
 atelier Digital design /
 atelier Digital Design Studio /
 autor / author: BcA. Kamil Baláž, II. roč. Mgr.
 vedoucí práce / supervisor: Mgr. Barbora Stránská, Ph.D.
 Long life – Mentoruj.cz / mentor /
 Long life – Mentoruj.cz

Logo startupu



První projekt na webu

Jak projekt funguje

Aby ses stal mentorem,
 stačí má jen kontaktovat

Stačí se přihlásit

Detail zjednodušené kódu

**Kamil Baláž: Mentoruj.cz,
 Univerzita Tomáše Baťu v Zlíně.**

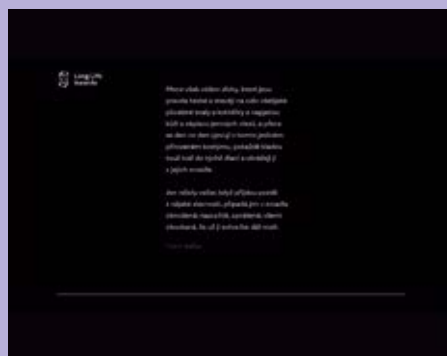
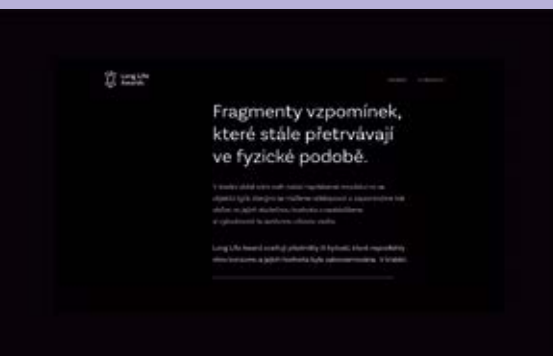
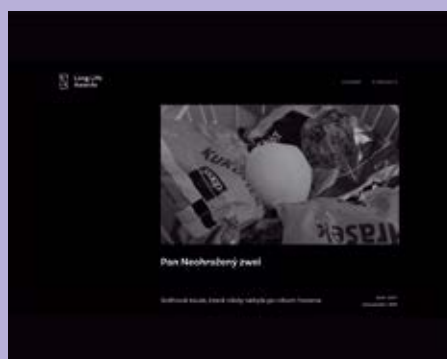
Startupový projekt – koncept vzdělávací online platformy zúročuje životnú múdrosť seniorov z rôznych odborov, odvetví a špecializácií, ktorým sa venovali po celý svoj profesionálny život alebo vo voľnom čase. Vďaka moderným technológiám takto dostali príležitosť zdieľať svoj odkaz a odovzdať skúsenosti mladšej generácii.

Pamäť človeka alebo pamäť konzumenta?

Zameranie a realita súčasnej spoločnosti je zväčša konzumná, orientovaná na rozvoj spotreby a fyzického blahobytu, ktorý v človeku výrazne oslabuje jeho človečenstvo. Na úkor *homo sapiens* sa rozvíja človek ako spotrebiteľ a jeho spotrebiteľské aktivity a správanie. Prevažuje (v konečnom dôsledku devastujúca) komunikácia ľudí prostredníctvom vecí, fyzického komfortu a spoločenských vzťahov. Procesy zaobstarávania a používania vecí nahrádzajú autentickú ľudskú skúsenosť subjektívnou a mnohokrát iluzórnou realitou produktov hmotnej kultúry. Výrazne je tým poznačená aj samotná motivácia, prečo a ako tvoriť predmetné prostredie. Situáciu sprevádza rýchla zmena a degradácia hodnôt, ako aj degradácia surovín, kvality, formy či schopnosti použitia. Tento stav odzrkadľuje súčasný rozpad a rozklad akýchkoľvek hodnotových systémov.



Andrea Opoldusová, Michaela Guthová:
 Textilná pamäť mojej rodiny, Vysoká
 škola výtvarných umení v Bratislave.



Martina Kubalová: Long Life Awards, Univerzita Tomáše Baťu v Zlíne.

Autorka predstavuje fragmenty svojich spomienok, ktoré stále pretrvávajú vo fyzickej podobe. Analyzuje veci, ktorými sa obklopuje. Tie však nemajú typický spotrebný kontext a vlastne ani hodnotu pre spoločnosť. Predmetom či bytostiam, ktoré nepodľahli vplyvu konzumu, udeľuje cenu za dlhovekosť. Webová stránka slúži obdobne ako denník na zaznamenanie okamihov. Obsahuje výber a krátku textovú históriu desiatich objektov, ktorých hodnota sa v očiach ich majiteľky nemení, ba s postupom času narastá. Tieto získavajú fiktívnu trofej, ktorej symbolika spočíva v kombinácii tvaru presýpacích hodín, znázorňujúcich uplynulý čas.

Václav Koňářik: Kumiko – The Long Life of Traditions, Univerzita Tomáše Baťu v Zlíne.

Skúmanie možnosti inšpirácie starou japonskou technikou kumiko. Tradičné drevené vzory sa aj dnes používajú ako presvetľujúce či predeľujúce steny v interiéroch.

Oproti záplave nepotrebných produktov, tovaru na jedno použitie či tovaru znehodnoteného v priebehu jednej sezóny stojí pálčivá potreba začať si vyberať a „pamätať si“ len to, čo má skutočnú, nie relatívnu hodnotu. Rovnako do popredia vystupuje aj požiadavka liečiť našu závislosť od vecí a obmedziť nezmyselnú produkciu zaťažujúcu prostredie i naše životy.

Hodnoty a hodnotové súvislosti dizajnu sú popri úžitkových a estetických vlastnostiach predmetov zvyčajne okom nepozorovateľné. Nemecký filozof Martin Heidegger svojho času konštatoval, že veci obsahujú štyri základné vektory ľudskej existencie: zem, nebo, božské bytosti a smrteľníkov. V eseji s názvom *Vec* píše o niekoľkých stranách o džbáne a pýta sa, čo robí džbán džbánom? Filozof si odpovedá, že to nie sú ani steny nádoby, ani

prázdno, hoci prázdno umožňuje prijímať, udržiavať a nalievať. Tieto úkony poukazujú na to, že „džbánovitosť džbánu“ je obdarúvanie a v ňom je prepojená spomínaná vektorová štvorica.¹

Podľa Heideggera vec, v akomsi pôvodnom slova zmysle, je vec, ktorá je dôverne nablízku. Moderná komunikácia, veda, technika či médiá nám veci síce približujú, ale tak, že im súčasne odnímajú ich isté čaro, ktoré nám práve umožňovalo mať k nim dôverný osobný vzťah. „Mlčanie vecí“², t.j. strata ich významu pre nás, ich naliehavosti pre naše vnímanie, ich schopnosti nás osloviť, je fenoménom a predmetom filozofickej rozpravy už od konca 18. storočia.

Filozofickú diskusiu na tému hodnoty a zmyslu produktov oživuje aj Martina Kubalová (UTB, 2021)

svojím konceptom *Long Life Awards*. Nepriamo stavia do konfrontácie pamäť človeka a pamäť konzumenta. Poukazuje na existenciu „zomierajúcich“ a „stále živých“ vecí.

Častým životodarným zdrojom autenticity a nesmrteľnosti produktov je tradícia, ktorá má schopnosť pevne ich zakotviť nielen v socio-kultúrnom priestore, ale i v emocionálnej rovine. Napríklad aj Václav Koňářik (UTB, 2021) v návrhu stola *Kumiko* skúma možnosti inšpirácie tradičnou japonskou remeselnou technikou cez aktuálny potenciál dizajnu. Rôzne stratégie kreatívnej práce so slovenskou tradíciou, s regionálnymi prvkami pri vývoji novotvarov a možnosti ich adaptácie, štylizácie, interpretácie a transformácie priniesol aj rozsiahly interdisciplinárny projekt *Identita.Sk* (STUBA, UK, SAV, 2017 – 2021).



Slovenská technická univerzita
v Bratislave, Univerzita Komenského
v Bratislave, Slovenská akadémia vied.

← Spoločná platforma dizajnu,
architektúry a sociálnych vied.

↑ Výstava projektu Identita.Sk
v Dizajn štúdiu ÚLUV v Bratislave.



Tomáš Páriš: Vešiak inšpirovaný
žatevným nástrojom, Slovenská
technická univerzita v Bratislave.

Technologická pamäť v službách ľudského rozmeru?

Rapídny vývoj digitálnych médií a pamäťových nástrojov prináša neustále nové možnosti ich zmysluplného využitia na prospech človeka, rozvíjania medziľudskej komunikácie a uchovania hodnôt vytvorených (nielen) človekom. S využitím nových digitálnych

pamäťových nástrojov sa čoraz viac rozširujú možnosti zhromažďovania, uchovania, štruktúrovania, organizácie a tiež spôsobov použitia širokého spektra informácií. Výhodou sa (nie vždy) javí ich bezprostredná dostupnosť a (zdanlivá) nesmrteľnosť. Mať k dispozícii množstvo dát však zďaleka nie je synonymom múdrosti.

Projekt *Zaniknuté obce* (Šárka Portešová, MUNI, 2021) nadväzuje na aktuálny svetový trend zmysluplného využitia potenciálu digitálnych médií na prospech zachovania kultúrneho a historického dedičstva. Za pomoci rozšírenej reality prenáša podobu i *genia loci* zaniknutého obývaného prostredia do súčasnosti a oživuje jeho historický odkaz.

Technologické možnosti sociálneho prepojenia na rôznych úrovniach ovládli privátnu aj profesionálnu

sféru a umožňujú vytvárať a rozvíjať stále novšie formy komunikácie. Túto vlastnosť využíva aj už spomínaný koncept *Mentoruj.cz* v rámci naliehavého trendu celoživotného vzdelávania, sociálnej inklúzie a medzigeneračnej spolupráce.

Súčasná technológia nám nesporne pomáha efektívne ukladať, vyhľadávať, spracovávať a používať užitočné obsahy, ale vyberajú si daň v rôznych podobách, najmä s následkami v sociálnej sfére a na ľudskom zdraví. Technologický vývoj tak so sebou prináša pre biologicky podmieneného človeka a ľudskú spoločnosť nielen benefity, ale i mnohé závažné riziká.

V dôsledku rozšírenia automatizácie a umelej inteligencie dochádza k zúženiu pracovného trhu a zániku mnohých pracovných pozícií. Tie,



Šárka Portešová: Rekonstrukcia zaniknutej obce Štolnava, Masarykova univerzita v Brne.

Aplikácia Prameny AR využíva rozšírenú realitu v oblasti turizmu. Priamo na mieste sprostredkuje návštevníkom zaniknuté sídlo, jeho pôvodný vzhľad a zasadenie do krajiny. Umožňuje uchovať pamiatku inovatívnou formou a priblížiť jej históriu verejnosti omnoho autentickejšie než tradičný textový popis alebo fotografie.



Juraj Ulbrich: Big Red Button, Masarykova univerzita v Brne.

Reklamný spot je paródiou na služby fiktívnej spoločnosti, ktorá zlepšuje kvalitu života klienta tým, že zabezpečí jeho večnú prítomnosť na sociálnych sieťach. Pre tých, ktorí túžia odísť do reálneho sveta a ukončiť svoju digitálnu existenciu, generuje obsah, zatiaľ čo klient si môže užívať slobodu bez nevyhnutnosti sebaaprezentácie na internete. Odchod zo sveta celebrit, lajkov, komentov, followerov a proklamatívnych vyhlásení sprevádza veľavravné motto: „Všetci si zaslúžime byť nikým.“

ktoré pretrvávajú, budú zrejme vyžadovať kreativitu a koncentráciu, pričom o tieto cenné schopnosti nás často oberajú práve nové technológie. Sme zahľtení nadbytočnými dátami, naša pozornosť (most do našej biologickej pamäti) je manipulovaná a zamestnávaná, odvádzaná od toho, čo má skutočný význam. Stala sa obchodným artiklom sociálnych sietí, ktoré sa snažia predat' ju zadávateľom reklamy. Výskumy varujú, že dlhý čas strávený pred obrazovkou negatívne vplyva na kognitívne funkcie a na spánok. Prichádzame o odpočinok potrebný na regeneráciu aj o čas na fyzickú aktivitu a skutočné sociálne vzťahy, ktoré sú dôležité pre naše mentálne zdravie.³

Na stratu našej slobody a súkromia reaguje projekt *Big Red Button* Juraja Ulbricha (MUNI, 2021), ktorý je (dô)vtipnou kritikou negatívnych

aspektov alternatívneho života v digitálnom priestore, fungovania v digitálnej virtuálnej realite, na sociálnych sieťach a s novými technológiami. Reaguje na naše ovplyvnenie svetom ilúzií, navoňanej reality a filtrov.

Zatiaľ čo v minulosti sa vyspelé technológie využívali najmä na pretváranie spoločnosti a prostredia, v súčasnosti slúžia čoraz viac aj na transformáciu samotného človeka, čo môže mať nedozerný vplyv nielen na vývoj ľudskej civilizácie, ale aj na samotnú evolúciu človeka (transhumanizmus, ovplyvňovanie ľudskej podstaty). Napríklad aktuálne výskumy možností prepojenia ľudského mozgu s umelou inteligenciou či biotechnologické experimenty s možnosťou modifikácie či odstránenia spomienok by mohli v budúcnosti prispieť k riešeniu špecifických zdravotných problémov (psychické

traumy, demencia a pod.). Takéto smerovanie technologického vývoja však prináša nielen veľa možností z hľadiska zlepšenia kvality života, ale aj omnoho závažnejšie etické riziká.

V súvislosti s načrtnutým vývojom narastá spoluzodpovednosť za dosiahnutie optimálnej proporcie biogénneho a technogénneho vývoja. Dizajn by mal pomáhať formulovať možné scenáre budúcnosti, rozpoznať nástrahy a podieľať sa na eliminovaní nebezpečenstiev, ktoré nám hrozia, ak sa vydáme nesprávnou cestou pri dokazovaní našej všemocnosti vo vzťahu k ľudskému rodu či prostrediu, ktorého sme súčasťou. Aby sme dokázali ľudský vývoj osvietene korigovať, je dôležité posunúť sa od vedomostí/dát k ich spojeniu s empatiou a premeniť informačnú spoločnosť na múdru spoločnosť.



Longlifeproject.cz. Dostupné na:
<<http://longlifeproject.cz/>>

Beláňová, Viera: Digitalizácia kultúrneho dedičstva. Dostupné na: <https://www.culture.gov.sk/wp-content/uploads/2020/02/1_4_belanova_web.pdf>

ELEKTROLAB.EU. História a vývoj pamäťových kariet. Dostupné na: <<https://www.elektrolab.eu/blog/historia-a-vyvoj-pamaetovych-kariet>>

Farkašová, Elena – Petránsky, Ľudovít: *Design teória a metodológia 1*. Zvolen: Vydavateľstvo Technickej univerzity vo Zvolene, 1. vydanie, 2020, 201 s.

Hlaváčová, Michaela: Bude možné dať si vymazať zlé spomienky? Dostupné na: <<https://www.unitedlife.sk/experiment-zle-spomienky/>>

Cherry, Kendra: Čo je to falošná pamäť? Dostupné na: <<https://sk.reoveme.com/co-je-to-falosna-pamaet/>>

Cherry, Kendra: Typy a experimenty s pamäťou. Dostupné na: <<https://sk.reoveme.com/typy-a-experimenty-s-pamaetou/>>

Kotradyová, Veronika – Daniel, Peter: Zapájanie študentov do výskumu a vývoja v rámci projektu Identita.sk. In: *Tvorivosť v dizajne V. Zborník príspevkov*

z medzinárodnej vedeckej konferencie. Zvolen: Technická univerzita vo Zvolene, 2021, s. 52 – 56. Dostupné na: <https://kdni.tuzvo.sk/sites/default/files/tvd_v_o5spolu_2.pdf>

Michl, Jan: *Funkcionalizmus, design, škola, trh*. Brno: Barristerc & Principal, 2012.

Porubský, Juraj: Anders Hanssen. Digitálne médiá prišli na to, ako hacknúť náš mozog. Rozhovor. Dostupné na: <<https://www.forbes.sk/anders-hansen-digitalne-media-prisli-na-to-ako-hacknut-nas-mozog-my-sme-ich-produktom/>>

Procházka, Juraj: Neuralink nechce z umelej inteligencie protivníka, ale spojenca. Dostupné na: <<https://techbox.dennikn.sk/temy/neuralink-nechce-z-umelej-inteligencie-protivnika-ale-spojenca/>>

Sedláček, Oliver: Elon Musk tvrdí, že implantát do mozgu bude mať pripravený za menej ako rok. Dostupné na: <<https://fontech.startup.sk/elon-musk-neuralink-implantat-do-mozgu-za-menej-ako-rok-testovanie/>>

Sobotka, Milan: Mlčanie vecí. In: *Literární noviny*, č. 50, 9. 12. 2002.

Šiler, Vladimír: Martin Heidegger. Dostupné na: <<https://adoc.pub/martin-heidegger-vc.html>>

VŠVU. Textilná pamäť mojej rodiny. Dostupné na: <<https://www.vsvu.sk/sk/katedry/katedra-textilnej-tvorby/atelier-textilneho-dizajnu/>>

Zdroje →

Dizajn s pamäťou

Záverom sa chcem v krátkosti venovať redizajnu. Pri analýze tohto slova je sémanticky evidentná väzba na predchádzajúce druhy vývoja v zmysle určitej kontinuity, obnovovania, opakovania určitých črt a vlastností javov. Predstavuje vznik nového na základe starého, pričom nový návrh kontinuálne zachováva a opakuje, ale aj obnovuje a mení kvality formy predchádzajúceho výrobku, ktorý je základom jeho vzniku. Tento proces sa uskutočňuje na základe podrobnej analýzy a prehodnotenia východiskovej bázy z predchádzajúceho štádia výrobku. Redizajn je takto hodnotiacim termínom, pretože hodnotí určitý návrh vzhľadom na staré či predchádzajúce štádium formových kvalít výrobku. Redizajn má v súčasnosti svoje stále miesto v rámci inovačných stratégií a adaptácie portfólia produktov a služieb na aktuálne podmienky doby, kedy do hry vstupuje najmä kompatibilita

s novými technológiami, materiálový vývoj, zmena ekonomickej, sociálnej či kultúrnej paradigmy a ďalšie faktory.⁴

Interpretácia pojmu redizajn vo význame druhu dizajnu vychádza z dominantného postavenia pojmu dizajn a takto chápaný redizajn je jednou z podkategórií dizajnu. Podľa Jana Michla to stavia redizajn do pozície protikladu k dizajnu, ktorý je „úplne nový“. Zdôrazňuje, že „dizajnéri v praxi nezačínajú od nuly, naopak, od vecí, ktoré už existujú, že začínajú tam, kde dizajnéri pred nimi (alebo oni sami) skončili“. V tomto ponímaní má použitie pojmu redizajn odlišný význam, nie je vnímaný ako druh či určitá podkategória dizajnu. Naopak, dizajn ako taký je považovaný za podkategóriu „všeobecného procesu redizajnu“ a z tohto pohľadu má teda nielen individuálny, ale aj kolektívny a evolučný rozmer.⁵ ■

Elena Farkašová sa venuje najmä teórii a metodológii dizajnu, kreatívnym aspektom dizajnerskej tvorby a kompetenčným abilitám v odbore dizajn. Pôsobí na Katedre dizajnu nábytku a interiéru Technickej univerzity vo Zvolene a externe prednáša na Inštitúte duševného vlastníctva pri Úrade priemyselného vlastníctva SR.

1 Farkašová, Elena – Petránsky, Ľudovít: *Design teória a metodológia 1*. Zvolen: Vydavateľstvo Technickej univerzity vo Zvolene, 1. vydanie, 2020, s. 116.

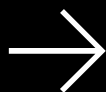
2 Sobotka, Milan: Mlčanie vecí. In: *Literární noviny*, č. 50, 9. 12. 2002.

3 Porubský, Juraj: Anders Hanssen. Digitálne médiá prišli na to, ako hacknúť náš mozog. In: *Forbes*, 05/2022. [cit. 2022-05-14]. Dostupné na: <<https://www.forbes.sk/anders-hansen-digitalne-media-prisli-na-to-ako-hacknut-nas-mozog-my-sme-ich-produktom/>>

4 Farkašová, Elena – Petránsky, Ľudovít (pozn. 1), s. 119 – 121.

5 Michl, Jan: Vidieť design ako redesign. In: *Funkcionalizmus, design, škola, trh*. Brno: Barristerc & Principal, 2012, s. 16 – 19.

Písma čísla



Text redakcia

Časopis *Designum* už niekoľko ročníkov poskytuje priestor na prezentáciu nových písiem, ktoré vznikli za posledné obdobie na Slovensku. Naším zámerom je písma nielen prezentovať, ale prostredníctvom využitia v nadpisoch jednotlivých príspevkov ich aplikovanie v praxi aj sprostredkovať. V zachovaní určitej kontinuity sa v tomto roku opäť vraciame k študentským písmam, ktoré vznikli na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave v Ateliéri Typolab pod pedagogickým vedením Michala Tornaia a Pala Bálika. Hoci mnohé predstavované študentské písma boli podporené výučbou v spoločnom ateliéri, ich rozmanitosť je výsledkom individuálnych prístupov v tematickom a technickom stvárnení. V tomto čísle prezentujeme písma od Bernadett Erdélyiovej (Fokus), Lukáša Karabu (Jarmok), Barbary Kowalczukovej (Zelda).

Bernadett Erdélyiová

Fokus

Písmo Fokus je kondenzovaný tenký slab serif, na ktorý musíte poriadne zaostriť. Vzniklo ako protiklad k širokému a tučnému bezpätkovému písmu, ktoré upriamovalo všetku pozornosť v autorskej publikácii o prokrastinácii. Čítať text sádzaný Fokusom si vyžaduje veľké sústredenie – rovnako aj odolávanie nástrahám prokrastinácie.

Lukáš Karaba

JARMOK JARMOK

Kapitáľkové písmo Jarmok bolo navrhnuté pre *rebook* knihy *Kšeft* od Víta Staviarskeho. Vzhľadom na obsah knihy je písmo výsledkom hľadania najčastejšie používaných fontov z prostredia jarmoku, ktorými si predajcovia zdobia svoje stánky. Bezpätkové písmo obsahuje dva rezy – monolineárny Regular a s rovnakou konštrukciou kontrastný Kontrast. Charakteristickým znakom sú pridané pätky v oboch rezoch. V kombinácii s kontextuálnymi alternatívami tvoria písmo, ktoré pri písaní vyberá náhodný sled bezpätkových a pätkových znakov.

Barbara Kowalczuková

Zelda

Zelda je textové písmo, ktoré vzniklo pre potreby fiktívneho dievčenského časopisu *Funfatal*. Zelda je hravá a nemá rada normy. Je inšpirovaná typografickými zásadami pre dizajnéry/typografky od Jane Gabhorn, publikovanými v knihe *A Typographic Discourse for the Distaff Side of Printing, a Book by Ladies* z roku 1937. Zelda je grotesk, no je obohatená o alternatívne znaky, ktoré jej okrem šarmu a charakteru dodávajú aj funkčnosť. Vďaka niekoľkým ťažšie čitateľným znakom dokáže Zelda dlhšie udržať pozornosť čitateľky/čitateľa.



Design's "Innocence" and The Power of Propaganda

Author Lukáš Likavčan

The 2018 scene is still in my vivid memory: I'm sitting with a group of over thirty people from all over the world in a room about a kilometer and a half from Red Square in Moscow. It's already dark outside, and our week-long workshop with the Dutch design studio Metahaven is ending. At this point, the workshop has lost any clear format; we are rummaging through many references collected throughout the week, including books, lectures, videos, podcasts, memes, artwork, etc. However, in the debate, we are still returning to one essential motive: the relationship between design and propaganda. Daniel, the workshop leader, is therefore presenting us with a series of Russian propaganda videos justifying the annexation of Crimea. However, in the videos, no one is giving a fiery speech from a tribune, nor Vladimir Putin is riding a bear. Instead, we are watching a fairy tale in which two animated characters sing Katyusha in Chinese. Or there's a young girl who, with a guitar in her hand and an emotion in her voice reminiscent of a folk singer, is singing about a difficult life, recording an acoustic cover version of the popular song with the chorus "nyash nyash, Krym naš."

The moment you understand the effectiveness of propaganda is when you share a photo of Ramzan Kadyrov in full kit and Prada shoes on your Instagram profile. Since propaganda is actually not brainwashing. Nor is it about stupid people who say or listen to stupid things. Psychology seems to play a role but not as big as it may seem in popular debates. We can throw similar definitions of propaganda into the "propaganda theory for Husák's children" box. Much rather than just a superficial manipulation, propaganda is a set of tactics that allow the power to operate in the underworld where ideas are born about what is normal or self-evident without anyone even noticing such an operation

(including "us," a.k.a. "critically thinking people"). Sometimes it uses camouflage for this purpose, and sometimes it maximizes information noise. Once, it pretends itself as a submarine floating in a sea of cultural imagination, and immediately after as a local clown attracting undue attention to himself. Its principle is virality — just as in the case of a coronavirus pandemic, human's free will takes a back seat.

The role of propaganda is not even to convince anyone — it is enough if the position that propaganda uses is normalized as part of the ecology of opinions that we may encounter in everyday life.

Ukraine Will Need Help, and Designers Can Participate

Interview with Oleksandra Bakushina

Author Jana Oravcová

Oleksandra Bakushina (1993) is a Ukrainian; after graduating from the Secondary Art School in Kyiv, she arrived in Bratislava in 2015 to study design at the Academy of Fine Arts. She is currently in her final year of master's studies at the Studio of Experimental Design and working on her dissertation.

We are having this conversation at a time when the war started by Russian President Vladimir Putin under the pretext of a "special military operation" has been going on for almost a third month. Therefore it is only natural that, in this situation, we manifest feelings of anger, helplessness, and insecurity a lot more, but we are also overwhelmed by anxiety and fear. You are probably experiencing these emotional states more intensely because you are worried about your parents and loved ones who have stayed in Ukraine. What helps you overcome them?

↓
The belief that we will win helps me overcome them. My parents stayed in Ukraine with the idea that they

wanted to help. They live in a village near Kyiv, where all residents are engaged in various activities. My father is a designer; he helps soldiers weld anti-tank structures and weapons. On the other hand, Mom cooks with the other women for the soldiers. They even complained that they had gained weight and could not fight. They are united by the belief that they are fighting for freedom and the future. For the time being, it also keeps me afloat that there are no conflicts inside that may come over time, but so far, we are heading in one direction, giving me hope.

I look forward to returning home and feeling the atmosphere of a free, independent Kyiv.

You have brought publications about contemporary Ukrainian product and interior design to our meeting. The first surprise is that such publications, unlike in Slovakia, exist there, and the other is that Ukrainian design studios produce local designs and strive to follow current trends. Although Slovakia borders Ukraine, we have minimal knowledge of its art and design. How would you characterize Ukrainian design?

↓
Although I come from Ukraine, I have always been more interested in the events in the world. I recently realized during my stay in Kyiv that I do not know much about Ukrainian design. These publications, Product Design in Ukraine and Interior Design in Ukraine, are a great foundation to follow up when researching and looking for older or newer projects.

I can answer your question about how I would characterize Ukrainian design by saying that different cultures related to neighboring countries coalesce into it. We transform many of the tendencies that flow to us in a certain way. This is especially evident in the eclectic interior design. Even if we look at Western trends, there is more of the local, more elaborate, and also witty detail. I see a parallel with our cuisine in which we are unafraid to experiment.



Samuel Čarnoký — Both a Short- and Long-distance Runner

Author Lucia Tomaschová

Samuel Čarnoký (1981) is a graphic designer, university teacher, typographer, and type-maker. He completed his master's degree in the Visual Communication Studio at the Faculty of Arts of the Technical University in Košice (2006). He also continued his doctoral studies at the Faculty of Arts (2012 – 2015), during which he participated in an educational exchange at the Studio of Type Design and Typography at the Academy of Arts, Architecture & Design in Prague (2013 – 2014). For his dissertation, in which he mapped the development of digital type in Slovakia from the very beginning, he won the 2016 Award of the Minister of Education, Science, Research and Sports of the Slovak Republic for student design in the Slovak Design Award — Communication Design. Since 2010, he has been creating and publishing fonts under the CarnokyType brand.

Do you prefer using the type of others or your own in work?

↓
I follow the principle of choosing the type that best suits the specific purpose. Although it is naturally tempting, I do not try to promote using my own fonts at all costs. If my type fits, I'm happy to use it. I also see it as a good opportunity to test fonts in specific situations, find out how they work, take note of any room for improvement, and learn from them in the future. As a result, it has a different, practical impact for the client and me as the design author because it eliminates the cost of purchasing licenses for type use. Depending on the projects I come in contact with and my current needs, I try to expand my type portfolio.

In many cases, however, I reach for the type by other authors. When selecting, I usually first look for op-

tions among domestic type or quality production from Czech typographers, then among referred popular type-makers around the world. If the project requires it, I also reach for proven freeware options.

You are also the author and co-author of several titles. How do you see this experience?

↓
The author's work on book projects was very demanding. With the book *Fonts SK*, I coexisted in several professions simultaneously. I ended up in the role of author of texts and editor. I overlooked the search for documents and translations of texts; I managed the communication with the printers, publisher, and distributor; I took care of the promo and, of course, dealt with the graphic design of the publication — the more enjoyable part of the work. The book *Neon Lights and Advertising Typography in Eastern Slovakia Till 1989* was the first book project on which I tested my authorial and editorial work. Compared to the book *Fonts SK*, it was a bit easier because we shared the work with the co-author Radoslav Sinčák — it was a form of teamwork.

The Flax Story

Interview with Vladimíra Mataševová

Author Livia Rášová

What growing quality flax requires? It's what we have always had in Slovakia since ancient times: soil, plenty of moisture, and the sun. In the past, whole families, craftsmen's guilds, and entire factories were engaged in the cultivation and processing of flax in our country. Their production was renowned and sought after behind the borders of Hungary. Although the thread of this rare tradition broke for several decades, individuals are emerging, trying to build on it and popularise its legacy. One of them is Vladimíra Mataševová (1995) with her *Príbeh lanu* — complete research in the field of design and craft, for which she has been awarded Special Recognition at the Slovak Design Award 2021 — Product Design.

You've graduated in product design at the Slovak University of Technology in Bratislava with a dissertation titled *Príbeh*

***lanu*, which includes products for the extraction of flax fiber and spinning. What led you to the topic of flax processing?**

↓
I come from a small village in central Slovakia where flax was processed in every other house. It was also processed by my great-grandmother, whom I consider my greatest inspiration. But for today's people, it is often too remote, perhaps even historically outdated, to think of this activity as a great value to our country. The idea of a dissertation came to my mind when I realized the given context, which I connected with the current problems of the clothing industry. I just wanted to imitate my great-grandmother and try processing flax from seed to fabric. I was already aware of the complexity of this work at that time, although I must say in retrospect that the amount of work behind our clothes surprised me.

Your products perform the same function as the past tools people used to process flax. How are they similar, and how are they different? Did you manage to find room for improvement?

↓
Items for the removal, breaking, combing, spinning, and weaving of flax were made for the dissertation — a ripple, a hackle, a ripper — a tool for removing flax, then a tool for spinning, which I called Lina, a spindle driven by legs and a small weaving loom. These objects take us through the process, from the seed to the final fabric. There is extensive research behind these products for processing flax, both in our historical tools and methods from abroad.

From a Systematic Analysis to an Ideal Pass

Interview with Roman Juhás

Author Michal Štofa

Roman Juhás (1990) is a graphic designer focusing on branding, book design, and art direction. He is a graduate of the Faculty of Arts of the Technical University in Košice

(2009 – 2012) and the Academy of Fine Arts in Kraków (Akademia Sztuk Pięknych Im. Jana Matejki) (2012 – 2015). Currently, he works in Midfield — his own studio in Košice. In 2018, he was one of the founders of Eastern Design Conference, an international design conference presenting the best design from the Central and Eastern European regions.

You have established the Midfield studio. Are you more of a graphic designer or an art director? What is the more important part of your job?

↓
It depends on the specific project and its scale. Each project requires a slightly different approach. As a graphic designer, I have already "made enough clicks." However, I still enjoy it, even though, over time, I am becoming increasingly interested in directing — looking for ways to grasp the project, and I pass along the subsequent execution. For larger projects, such as the branding and wayfinding system of the Košice football stadium, I put together a team of about five people, where I also worked as a graphic designer. Still, in this case, it was the directing that dominated me.

How do you work in this case — do you let it take its course and actively get involved in the creative art phase?

↓
First of all, what I do, whether as a graphic designer or art director, needs to be understood as a service to the client; it is not a personal artistic expression. Fine art is just one of the tools I use either as an aid in verbal communication with the client or in visual communication, but this is not the most important thing at all. That's how I try to approach it. I make quite a few designs for book covers, typesetting, and layout design, where there is also room for artistic expression. I am approached by publishers who already know my style, but I try not to fit into some boxes because each project has a different context. However, some common formal elements could certainly be found in my work.

Can you list any of your implemented projects that excited you in this way?

↓
I guess it's probably the branding and wayfinding system for the Košice



football arena (2021) because it combines the football environment with what I do — an absolute match of my leisure passion for football with a professional aim. So I completely immersed myself in it. The entire project lasted more than a year, so it was an intensive and long-lasting process.

ART DESIGN FASHION

Permanent exposition of the Museum of Applied Arts in Brno

Author Zdeno Kolesár

The Museum of Applied Arts in Brno has also undergone several stages of development, accompanied by attempts at dynamizing the brick-and-mortar institution's conservative concept. Let us mention the 2001/2002 exhibition *Crime Scene* for all of them. In it, the curators presented the exhibits as evidence of criminal cases, which the visitor had to reconstruct with the help of associations in meanings. Critics argued that the contexts and stories here were the fruit of the curators' individual imagination and that the extent to which they were universally valid was therefore debatable. Advocates argued that a subjectively tuned story can be better than no story, and a fabricated context can be more productive than no context.

The point of a comprehensive introduction to the comments on the new permanent exhibition of the Museum of Applied Arts in Brno could be that the organizers of design exhibitions face several dilemmas, and none of them has a perfect solution. The curators chose a more traditional concept in the spirit of the "Wunderkammer" (cabinet of curiosities) rather than an analytical view that would focus on the meaning of design activities in the current social situation. Several experts (Marta Filipová, Matthew Rampley, Lada Hubatová-Vacková, etc.) identified this as a handicap. On the other hand, such an approach may appeal to the average viewer better. The feast for the eyes perhaps has a greater potential for cultural and educational benefits than exhibitions such as the Vienna Biennial, in which design turns into a social engineering tool and dissolves in endless texts that few read.

However, let us look at the specific characteristics of the new permanent exhibition. It represents a heterogeneous organism. It also includes interventions in the neo-Renaissance building of the museum. The most striking is the suspension bridges of the Olgoj Chorchoj studio, hovering over the central hall. In the area around them, curator Michaela Kádnerová hung lamps and furniture fragments by the contemporary leading Czech designer Lucie Koldová. In situ, Krištof Kintera reworked his older installation from balls of various sizes with the title *Demon of Growth*. It acts as a decorative tumor growing from the walls of the museum. It evokes the negative consequences of boundless consumption and creates an ideological contrast to the overall character of the permanent collection, which is more a celebration of design than a tool of economic development.

The hall on the ground floor with the title *Cave: Panorama of Design* is closest to the aforementioned cabinet of curiosities. The curators of the Moravian Gallery (Andrea Březinová, Ondřej Chrobák, Rostislav Koryčánek, and Marta Sylvestrová) prepared a kind of *pêle-mêle* (not only) of design since the 19th century to 1989 in 133 showcases filling all the walls of the room from floor to ceiling in connection with the Czech environment. The 2000+ exhibition focused on contemporary design, and its title suggests it is a production of the current millennium. The analytical approach is perhaps the most lacking here. Nevertheless, a visit to the Brno Museum offers an engaging experience for the average visitor, and for the expert, at least a stimulus to consider how to approach the exhibition of design today.

Multimedia Collection of the Slovak Design Museum

Auhors Maroš Brojo, Stanislav Hrda, Marián Kabát, Slavomír Labský

Before the creation of the collection, no one in Slovakia had yet dealt with mapping gaming history.

However, over the past two decades, private collectors have amassed most of the most valuable hardware and software, making it extremely difficult to fill the museum's depository capacity. The popularity of computer technology and games is so great that securing any collection object or artifact is automatically associated with competition from bazaars and appealing to the public interest. This is a great advantage in the case of a museum.

Unlike other collections, digital creation has the disadvantage of extreme volatility. Data from media, and also our consciousness, disappear several times faster than, for example, textiles, paper, or plastic decompose. Cassettes and floppy disks usually do not last more than a few years, and the games on them gradually disappear and become unreadable, similar to cash register bills. Fortunately, the popularity of this medium is so high that the work of archivists and museologists has been replaced for many years by communities of fans on the web, thanks to whom most of the world's oldest and local work has long been digitized, documented and freely available for download on specialized sites.

The museum thus had a somewhat simplified work in building its own database of local games. Its main task in creating a complete list of games was to search for relevant databases from particular periods of digital creation. It was paradoxically the easiest for the oldest of them, designed for 8-bit platforms such as ZX Spectrum. However, there is still a lack of more systematically documented periods of Java games designed for the first more modern mobile phones or flash browser games. In both cases, their popularity was not high enough for anyone to deal with them amateurishly at the level of their systematic archiving and collection.

The closer we get to the present, the fewer games are freely available in this way due to copyright. After about 1995, downloadable game databases were replaced by magazines and journalistic websites reporting on game news. In addition, a community of game developers has been active in Slovakia since the eighties, and their collective memory can also be extremely helpful in research. By



combining all these resources, we built a database of more than a thousand games in the museum, each with almost thirty types of metadata.

Their disadvantage is the limited availability to the widest possible public and other researchers because they are made in the Slovak language. One of the latest projects in the multimedia collection has thus become the project of translating them to English.

Digitization and Changing Consumer Expectations in the 21st Century's Second Decade

Author Dana Lapšanská

The Slovak fashion industry in new conditions

After twenty years of painful conclusions that our fashion industry, or the textile, clothing, and knitting industries, are disappearing from our economic life, this decade sees a significant change. At a time of digitization, modern technologies, and the establishment of new practices throughout the fashion industry chain in the world, new clothing companies have emerged in Slovakia, which, based on completely new starting conditions, show their viability, and it can be stated that in some cases with both the European and global resonances.

Certainly, a strong signal for the new stage of the fashion industry in Slovakia was the re-launch of the Nehera brand (2014) on the European and world fashion scene. From the beginning, the new owners of this traditional and proven brand have declared their ambition to enter the European fashion scene. They have chosen to present their women's seasonal ready-to-wear collections at the Paris Fashion Week. In Bratislava, they built a creative studio and a model

workshop, where collections based on prototypes are created. From the very beginning, a collaboration with fashion designers also took place.

Another example that our fashion industry is starting to fill with brands that are building their business based on changed conditions is the brand Lull loungewear from the town of Šaštín-Stráže. It appeared on the map of the Slovak fashion industry in 2012 with a very unobtrusive offer of bathrobes and nightwear, which is sold in an e-shop and occasional markets. After the onset of a strong streetwear wave in the middle of the second decade, they gradually switched to lounge-wear — a leisure offer with a clear emphasis on streetwear garments.

The winners of this decade are the Fusakle and Dedoles brands. These two Slovak sock companies and their success are documented by all the changes that have taken place in the fashion industry and design in the last decade, and we have analyzed them in the previous two subchapters. A clear product orientation, a fashion product with a clear focus on consumer expectations towards their individual style, was their right choice. With their colorful, playful, and interesting design, these socks simply resonated to express individuality. They chose new methods within the individual components of the chain: design, production, distribution, dissemination of information, and sales with an emphasis on their ongoing digital transformation.

New companies have emerged thanks to new procedures, especially digitalization in distribution, sales, and marketing in Slovakia. They are still emerging, especially in the segment of children's, sports, and leisure fashion, whose potential is growing. In addition, because they are local companies, they are also transparent, thus meeting one of the biggest current societal challenges, namely sustainability within the fashion industry.

Memory retention

Author Elena Farkašová

Human memory. Social, historical, cultural, evolutionary memory. The memory of environment, space, and place. Each of them, through its own mechanisms and in a specific way, acquires, stores, shares, and transmits its contents in time and space but also displaces, forgets, and distorts.

What is the point and real meaning of preserving? I bring a brief thought in the context of the whole outlined scope. As a call for discussion, I offer overarching topics. I also respond freely by selecting several projects on the border of architecture, design, liberal arts, and new media that have emerged in the current or recent academic environment.

Universe memory vs. human memory

Everything that exists is created and manifested in the universe, in the evolution of matter, space-time, humans and their broad-spectrum environment, processes, thoughts, or realizations — all of it is stored and constantly stored in energy-information fields. These "databases" are constantly accessible to all, more precisely, to anyone who, in their individual development, has reached the ability to tune into them and authentically absorb and process their contents. The ability to feed into the energy-information fields can explain the exchange of energy and information through all the vertical and horizontal evolutionary levels of the cosmos.

In this sense, the energy-information fields represent an absolutely accurate, true, and holistic memory record of reality that transcends human's view of the world. It makes it possible to perceive the world as a whole syncretically and, simultaneously, distinguish it in its details. The use of information is conditioned "only" by our optimal functioning — not only through physical but also mental and spiritual potential. At the same time, such holistic cooperation is a prerequisite for

health and carries the potential for long life/immortality/infinity.

In contrast to this model, our physical memory of a socially socialized person is subjective and thus significantly relative. Content stored predominantly in physical memory is often based on a fragmented view of the world or conditioned by our personal experience, the selective nature of memory, mechanisms of forgetting, and many other factors. All this affects the credibility, content, and value of the memorized.

As a reflection in this context, I will mention the reflection of the personal character of human memory in the concepts of Caryophonium (Simona Hanesová, Technical University in Zvolen, 2021), *Babka Stories* (Simona Frková, Tomas Bata University, 2021) or a slightly older etude on the topic, *Textilná pamäť mojej rodiny* (Andrea Opoldusová, Michaela Guthová, Academy of Fine Arts, 2016). They represent different positions of deep subjective feelings of the past. At the same time, they are a current tool of generational legacy and a memento of events inscribed in historical, cultural, social, and individual memory.

Type of the Issue

Author editors

Designum magazine has been providing space for presenting new typefaces created in Slovakia in recent years. We intend to present the typefaces and mediate their application in practice through the use in the headlines of individual contributions. This year, to maintain a certain continuity, we are returning to the student typefaces created at the Academy of Fine Arts in Bratislava in the Typolab Studio under the pedagogical tutelage of Michal Tornýai and Palo Bálik. Although many of the student typefaces presented were supported by teaching in a shared studio, their diversity results from individual approaches in thematic and technical design. In this issue we present the typefaces by Bernadett Erdélyiová (Fokus), Lukáš Karaba (Jarmok) and Barbara Kowalcuková (Zelda).



Proti rastúcej inflácii môžete bojovať investíciou do fondov

Vzhľadom na nízke úrokové sadzby ani najlepšie ponuky termínovaných vkladov nedokážu z dlhodobého hľadiska úplne zmazať negatívny vplyv mimoriadne vysokej inflácie na úspory. Riešením je preto investovanie. Šance sa treba chopiť a peniaze vložiť tam, kde majú potenciál zarábať.

Keďže úrokové sadzby centrálnych bánk sú dlhodobo na nízkych úrovniach a analytici v najbližších rokoch neočakávajú ich zásadný rast, ani úroky na termínovaných vkladoch nepresiahnu úroveň inflácie. Po odznení koronakrízy sa inflácia posunula na multiročné maximum a je pravdepodobné, že zostane pomerne vysoká aj po deeskalácii napätia okolo Ukrajiny.

Ľudia, ktorí chcú svoje peniaze reálne zhodnotiť, teda dosiahnuť vyšší výnos ako je miera inflácie, sa tak musia zamyslieť nad tým, ako s nimi naložiť čo najefektívnejšie. Pre tých, ktorí majú dlhší investičný horizont, požadujú vyššie zhodnotenie kapitálu a sú otvorení určitému investičnému riziku, sú vhodné investičné riešenia.

S nimi je síce späté vyššie riziko, odmenou zaň však býva spravidla aj vyšší výnos. „Jedným z najlepších prvých investičných krokov pre ľudí, ktorí chcú poraziť infláciu pri podstúpení adekvátneho rizika a výkyvov cien aktív, je nákup vybraných podielových fondov, ktoré obsahujú globálnu dynamickú akciovú zložku spolu s podielom lokálnych podnikových dlhopisov,“ vysvetľuje analytik J&T BANKY Stanislav Pánis.

Atraktívnou možnosťou v tomto smere je fond J&T SELECT. Prináša potenciál vysokého kapitálového zhodnotenia, v dlhodobom horizonte vyššieho ako miera inflácie. A to vďaka rastu hodnoty akcií v kombinácii s kupónovými príjmami korporátnych dlhopisov ako stabilizačnej zložky fondu.

Investujte dlhodobo

Pri investovaní do fondov je dôležité dodržať stanovený minimálny investičný horizont, aby sa investor vyhol prípadným stratám počas krátkodobých výkyvov trhu. Ak človek investuje dlhodobo, nemusí sa ich obávať. „Krátkodobé výkyvy predstavujú takmer bezvýznamnú korekčnú periódu rastového trendu a sú prirodzenou vlastnosťou spätou s investovaním. Platí, že čím dlhší je investičný horizont, tým väčšia je pravdepodobnosť, že investované peniaze prinesú kladný výnos napriek obdobiam kríz či neistôt,“ vysvetľuje Pánis.

Podielové fondy sú pohodlným spôsobom investovania na finančných trhoch, pričom človek nemusí byť expert na investície. O zverené prostriedky sa totiž stará profesionálny portfólio manažér, ktorý pravidelne prispôbuje zloženie fondu aktuálnej a očakávanej situácii na trhoch a hľadá najlepšie investičné príležitosti vzhľadom na danú investičnú stratégiu. „Tento spôsob investovania preto určite nie je len pre odvážnych investorov, ale pre všetkých rozumných a pragmaticky uvažujúcich ľudí s dlhodobou voľnými finančnými prostriedkami na investovanie,“ hovorí Pánis. Výhodou fondov je aj to, že prostredníctvom nich môžu ľudia investovať mesačne aj menšie sumy už od niekoľkých desiatok eur.



designum

časopis o dizajne / design magazine
vychádza 4-krát ročne / a quarterly
číslo / number 02
rok / year 2022
ročník / volume XXVIII
cena / price 3,40 €

vydáva / published by

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

Slovenské centrum dizajnu je
štátnou príspevkovou organizáciou
zriadenou Ministerstvom
kultúry Slovenskej republiky.

dátum vydania / date of publishing

Jún 2022

vedúca redaktorka / editor-in-chief

Jana Oravcová, jana.oravcova@scd.sk

jazyková redakcia / proof reader

Marta Bábiková

jazykový preklad / translation

Katarína Kasalová

redakčný kruh / editorial cooperators

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

layout

Matúš Lelovský, Juraj Blaško

grafická úprava, zalomenie / graphic design and layout

Matúš Lelovský

obálka / cover

Roman Juhás:
Košícká futbalová aréna, 2022.
Foto: Roman Juhás

písmo / typeface

Akkurat, Comenia Serif,
Jarmok, Fokus, Zeld

papier / paper

Claro Bulk 135g
obálka / cover:
Conqueror Connoisseur
Soft White 300 g/m²

predplatné a inzercia / subscription

Slovenské centrum dizajnu /
Slovak Design Centre – Designum,
Jakubovo nám. 12
P.O.BOX 131, 814 99 Bratislava
Slovak Republic
tel.: +421 2 204 77 319
predplatne@scd.sk

voľný predaj

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

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

v kníkupectvách a galériách mimo Bratislavu

Artforum v Žiline a Košiciach

distribúcia / distribution

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

Redakcia nezodpovedá
za obsah inzerátov.

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

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

© copyright

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

sídlo redakcie / headquarter

Slovenské centrum dizajnu /
Slovak Design Centre – Designum
Jakubovo nám. 12
814 99 Bratislava
Slovak Republic
tel.: + 421 2 204 77 319
www.scd.sk

tlač / printing

Ultra Print, s.r.o.

SLOVENSKÉ
CENTRUM
DIZAJNU



MINISTERSTVO
KULTÚRY
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



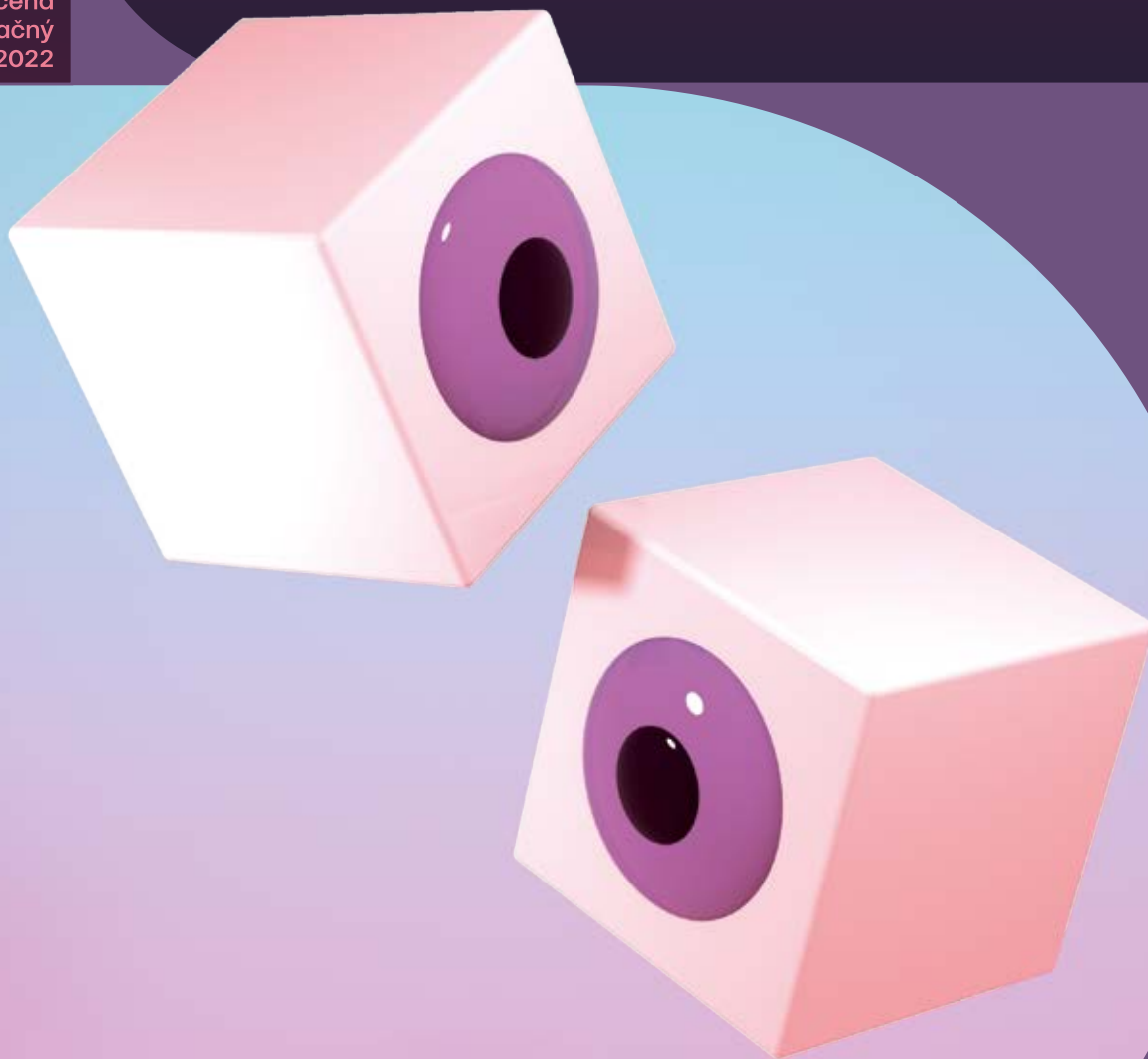
olinpaper.com
antalis.sk



Kocky sú hodené

Najlepší slovenský komunikačný dizajn
spoznáme 18. októbra

Národná cena
za komunikačný
dizajn 2022



380
prihlásených prác

Vyhlasovatelia:



Generálny reklamný
partner SCD:

J&T BANKA

Hlavný partner SCD:

antalis ^{EM}
Just ask Antalis

Hlavný mediálny
partner SCD:

designum

Partneri NCD:

NS DIVADLO
NOVÁ SCÉNA

yeme