



	2	Slovenské centrum dizajnu: 25 + 1 Mária Rišková, Katarína Hubová, Maroš Schmidt, Margita Michlíková, Anna Faklová, Ľubica Pavlovičová
Aktuálne	12	Predmety každodennosti Tomáša Kráľa Jana Oravcová
	20	Barbora Kubi Helena Veličová
	28	Digitálne písmo, kaligrafia, lettering... Rozhovor s Jánom Filípkom Ľubica Pavlovičová
	36	Utópia prostredníctvom dizajnu. Prvé bienále v Londýne Petra Polláková
	42	Zápisky z Designbloku 2016 Klára Peloušková
	48	Hodnoty a tradície krajín V4 Jana Oravcová
	56	European Design Stories: Osobné reflexie európskeho dizajnu Adam Štěch
Múzejne	62	Dizajn na Slovensku čaká krásna budúcnosť! O výstave Farebná šed' – Bunt es Grau Silvia Seneši Lutherová
Retrospektívne	70	Informačná revolúcia začala kedysi v Mainzi Pavel Noga
Teoreticky a prakticky	74	Možnosti vizuálnych štúdií Rozhovor s Martou Filipovou nielen o antológii. 2. časť Jana Oravcová
	78	Čo najviac s čo najmenej. Končí 60 rokov písania o slovenskom UP Eduard Toran
	82	Summary Rastislav Majorský

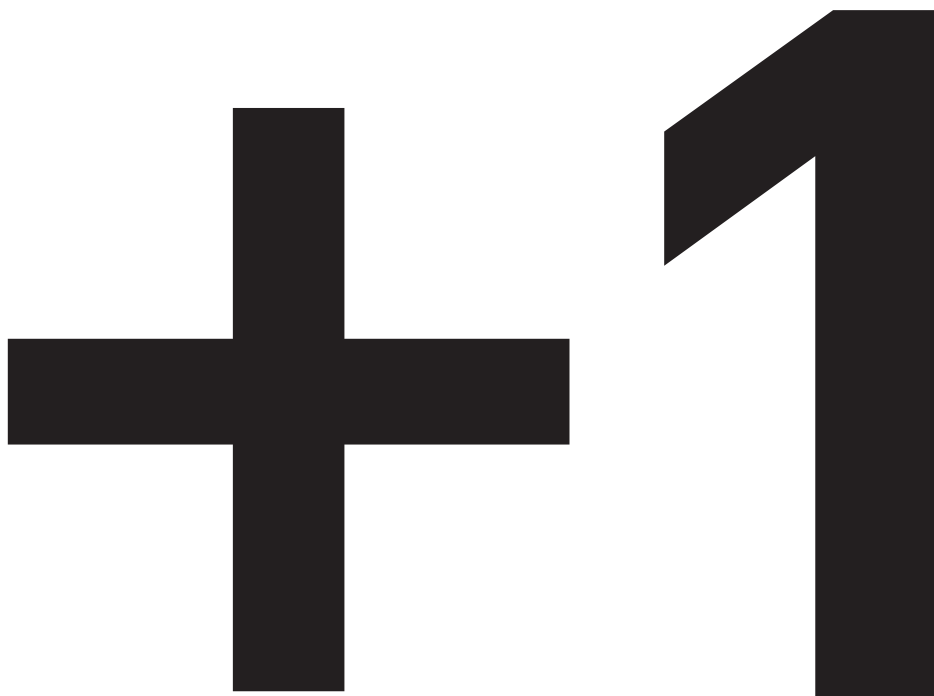
25

Slovenské centrum dizajnu

Foto archív SCD

Mária Rišková, riaditeľka Slovenského centra dizajnu od roku 2016, v rokoch 2014 – 2015 vedúca Slovenského múzea dizajnu

1. január 2016 bol dňom, keď Slovenské centrum dizajnu dosiahlo vek 25 rokov. Podrobným výpočtom aktivít pri príležitosti dvadsiateho výročia SCD sme sa predstavovali v roku 2011. Preto sme vedúcich oddelení a dlhoročnú bývalú riaditeľku SCD Katarínu Hubovú požiadali o ich reflexiu práce SCD počas posledných piatich rokov, od roku 2012. Pre mňa osobne vznikla zvláštna situácia, lebo mi neprináleží písať o úspechu, ktorý pokladám za doterajší vrchol svojej odbornej práce – o založení Slovenského múzea dizajnu, tejto téme sa venuje vedúci múzea, môj dlhoročný kolega v boji o jeho existenciu, Maroš Schmidt. Zadaním pre mňa zostalo zhodnotenie aktivít SCD počas tohto roka. Musím sa priznať, že pohľad na prácu celej organizácie, za ktorú som od januára zodpovedná, mi po roku prináša podobný pocit radosti, ako myšlienka na úspechy múzea dizajnu.



V editoriáli k prvému číslu časopisu *Designum* som napísala, že výročie 25 rokov fungovania Slovenského centra dizajnu neoslavujeme špeciálnymi eventami, ale venujeme mu tohtoročnú prácu a jej výsledky. Pravidelné aktivity, ktorých kvalita je štandardom, reprezentuje náš časopis *Designum*, výstavný a vzdelávací program v galérii Satelit alebo informačné služby knižnice. Ďakujem kolegyniam a kolegom za ich prácu a tvorivosť a teším sa na inovácie, ktoré pre nás pripravujú vo svojich projektoch. Z tohtoročnej agendy vyberiem iba štyri aktivity, ktoré pre mňa zároveň symbolizujú niektoré dôležité aspekty našej práce:

Zorganizovali sme úspešné projekty v rámci slovenského predsedníctva v Rade EÚ – výstavu produktového dizajnu *Dialógy SK* a multimediatnú výstavu *Hľadanie krásy*. Výstava *Hľadanie krásy* dosiahla rekordnú účasť v priestoroch Európskeho parlamentu v Bruseli, takmer 24-tisíc návštevníkov počas leta a výstava *Dialógy SK* zaujala návštevníkov na viacerých miestach Európy. O prezentácie už prejavili záujem ďalší organizátori a vo februári 2017 ich návštevníci môžu

zažiť v galérii Satelit. Tieto projekty symbolizujú našu snahu i povinnosť prezentovať náš dizajn a jeho tvorcov na medzinárodnej scéne.

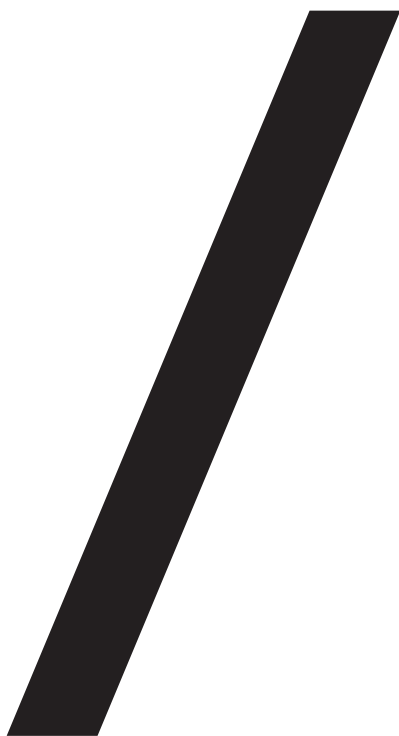
Národná cena za dizajn 2016, venovaná komunikačnému dizajnu, zaznamenala záujem návštevníkov i autorov, ktorých účasť v súťaži bola rekordná. Snáď najväčším prínosom je ďalší posun k popularizácii dizajnu na verejnosti a aktivizácia odbornej komunity, lebo podporu a spoluprácu samotných dizajnérov potrebujeme najviac.

Výstava *Farebná šed'* v Podkroví Slovenského múzea dizajnu v Hurbanových kasárňach ukázala, že sme schopní byť partnermi zahraničných inštitúcií, a že na náš historický dizajn musíme byť hrdí. Výstava a úvodná otváracia akcia na nádvorí kasární zároveň ukázala potenciál tohto priestoru na začiatku Obchodnej ulice, ktorý začíname prirovnávať k budúcemu malému viedenskému MuseumsQuartier. Na výstavu nadviaže budúci rok prvá dlhodobá expozícia dizajnu zo Slovenska, čo bude pre celú dizajnérsku komunitu vzrušujúca udalosť a zároveň uzavretie

jednej kapitoly profesionalizácie výskumu dizajnu na našom území.

Rozvinutie spolupráce so súkromným a občianskym sektorom je jednou z programových úloh koncepcie SCD. Počas roka nás oslovila firma Pixel Federation kvôli spolupráci na pilotnom ročníku školy vývoja hier Skill Drill. Túto ponuku sme s radosťou prijali a v súčasnosti sme zapojení do historického procesu systematizácie vzdelávania v oblasti vývoja hier na Slovensku. Do projektu je zapojených viacero vysokých a stredných škôl i nová Asociácia slovenských herných developerov, preto spoluúčasť SCD ako štátnej organizácie je v tomto kontexte pozitívnym signálom.

Tých aspektov, ktoré našimi projektmi rozvíjame, je oveľa viac, chceme sa výraznejšie zamerať na spoluprácu s odbornými vzdelávacími inštitúciami, na výmenu informácií medzi generáciami, byť silnejším partnerom pre komerčne zameranú sféru. Mnohé z plánov sme počas tohto roka urobiť nestihli, tento rok bol prechodným k väčším zmenám a prípravou aktivít, na ktoré sa môžete tešiť od budúceho roka.



**Katarína Hubová, v rokoch 2003 – 2015
riaditeľka Slovenského centra
dizajnu, od roku 2016 kurátorka
Slovenského múzea dizajnu**

Na stránkach *Designumu* sme nedávno spomínali na 20. výročie založenia Slovenského centra dizajnu a je tu opäť výročie. Teší ma, že časopis je skoro od začiatku naším spoločníkom, ktorý zaznamenáva nielen dôležité aktivity SCD, ale aj dianie v dizajne a teórii dizajnu na Slovensku v celej svojej šírke. Z obsahovej stránky, ale aj grafickej sa časopis momentálne prezentuje adekvátne k svojmu veku – dôstojne. Z tohto krátkeho obdobia žiaria dve publikácie, ktorých vznik iniciovala naša bývalá kolegyňa Adriena Pekárová. S odstupom pár rokov, *Škola moderného videnia* (Iva Mojžišová) a texty viacerých autorov o dejinách dizajnu pod názvom *K dejinám dizajnu na Slovensku* sa javia ako prezieravý príspevok aj do ďalšej budúcnosti našej teórie dizajnu. Oblúbená knižnica na Jakubovom námestí má rovnako ako SCD 25 rokov a je stále jediná svojho druhu – zameraná na dizajn a príbuzné disciplíny. V dnešnom digitálnom

svete si síce ešte stále môžeme reálne prelistovať najvýznamnejšie a najnovšie publikácie a časopisy o dizajne, ale popritom sa online katalóg stále zdokonaľuje a mnohé naše činnosti sú zaznamenávané hlavne na sieti.

Súťaž Národná cena za dizajn počas svojej existencie podliehala prirodzenému vývoju, ktorý úzko súvisel aj s celospoločenskými zmenami. K najvýraznejším úpravám súťaže však došlo práve v sledovanom období. Za jedno z najlepších rozhodnutí považujem robiť filmovú dokumentáciu ocenených dizajnov a rozdelenie súťaže na dve samostatné podujatia.

A prichádzajú ďalšie významné rozhodnutia, ktoré prispeli k pozitívnemu vnímaniu slovenského dizajnu a určite aj dizajnu centra. Jedným je presťahovanie galérie Satelit do Hurbanových kasární na Kollárovom námestí, kde je priestor väčší a cez výklady má verejnosť priamy kontakt s výstavami a druhým, z ktorého sa tešíme najviac, je založenie Slovenského múzea dizajnu. Veci by sa iste nerozbehli tak rýchlo a dynamicky,

keby sme nezískali priestory v Hurbanových kasárňach vďaka tomu, že sa nám podarilo iniciovať, aby celý objekt prešiel pod ministerstvo kultúry. Tieto priestory sú pre naše snahy o záchranu kultúrneho dedičstva nesmierne dôležité, ale zároveň aj veľmi náročné na prevádzku pri minimálnom počte zamestnancov. Nebudem vypočítavať najdôležitejšie zbierky, ktoré máme v múzeu, ale moja obrovská vďaka patrí všetkým darcom. Rýchle zmeny vo všetkých oblastiach a neuveriteľný technologický vývoj len potvrdzuje, že zbieranie a dokumentovanie našej hmatateľnej histórie, ktorú tvorí už aj včerajšok, je nesmierne dôležité.

Toto všetko nevzniklo mávnutím čarovného prútika, ako by sa zdalo po prečítaní krátkeho sumáru, ale za tým je dlhodobá a vytrvalá práca všetkých pracovníkov SCD, a aj tých z externého prostredia. Hovorí sa, že ľudský faktor a pozitívna motivácia zohrávajú najdôležitejšiu úlohu pri riešení rôznych úloh, a ja to môžem len potvrdiť.

Slovenské múzeum dizajnu



Maroš Schmidt, vedúci múzea dizajnu od roku 2016, v Slovenskom múzeu dizajnu zamestnaný od roku 2014, predtým od roku 2012 externý spolupracovník múzea dizajnu

Pred piatimi rokmi som bol náhodou pri tom, keď sa hovorilo o inštitúcii, ktorá by mohla zbierať, dokumentovať a vystavovať dizajn, vytváraný na území Slovenska. V tom čase som prvýkrát vystúpil s prednáškou o dizajne na Národnej cene za dizajn a výstave k 20. výročiu existencie SCD, ktorá sa konala v Dome umenia. Ako divák som sa zúčastnil aj na prednáškach o ŠUR a pokusoch o založenie Umeleckopriemyselného múzea v Bratislave. Vtedy sériu vystúpení prerušil Ľubomír Longauer. Prehovoril v krátkej, ale silnej reči o tom, že by sme mali podporiť vznik Umeleckopriemyselného múzea a rozdal nám podpisové hárky. Situácia bola neprehľadná a napätá. Mnohí túto snahu marginalizovali s tým, že nové múzeum vzniknúť nemôže, ale boli aj takí, ktorí ochotne podpísali. Podpísal som. Nevedel som čo bude ďalej, keďže napriek niekoľkým podpisom ostával Longauer so

svojou iniciatívou takmer sám. Krátko potom sme s priateľmi založili občianske združenie Ostblok a spontánne začali zbierať produktový dizajn.

Ani na návšteve u ministra Krajcera, nebola situácia lepšia. Napriek tomu, že na vopred ohlásené stretnutie prišiel rektor VŠVU Stanislav Stankoci, riaditeľka Slovenského centra dizajnu Katarína Hubová, Ľubomír Longauer, Ján Bahna, Štefan Klein a dokonca aj ja, minister neprišiel. Braňo Rezník nám s aroganciou sebe vlastnou oznámil, že žiadne múzeum dizajnu sa zakladať nebude. Vraj on založil už 8 múzeí a preto vie, že múzeá sa zakladajú tak, že najprv sa vytvorí veľká zbierka a až potom možno múzeum. Zbierky sme mali, ale podporu nie.

—2012

1. augusta 2012 prešli Hurbanove kasárne bezodplatným prevodom z majetku ministerstva obrany na ministerstvo kultúry. Návrh podala riaditeľka SCD Katarína Hubová s vtedajším riaditeľom ÚĽUV-u Milanom Beljakom. Ja som sa v tom roku stal externým spolupracovníkom Slovenského centra

dizajnu a mal som spolu s Máriou Riškovou na starosti zbierky a prípravu zriadenia múzea ako súčasti SCD. Úpravu priestorov v kasárňach sme robili svojpomocne aj s priateľmi múzea. Založili sme občianske združenie 84 – Priatelia múzea dizajnu. 84 znamenalo počet rokov od založenia prvého Umeleckopriemyselného múzea v Bratislave, ku ktorého odkazu sa hrdo hlásime. Združili sme významných predstaviteľov jednotlivých odborov z výtvarnej obce. V tom čase sme hľadali vhodný názov pre múzeum. Mladí chceli Múzeum dizajnu, starší Umeleckopriemyselné múzeum. Organizovali sme niekoľko stretnutí s odborníkmi na tému nového múzea dizajnu. Mali sme priateľov i odporcov. Ľubo stál vždy pri nás, aj keď s názvom Slovenské múzeum dizajnu nebol spokojný.

—2013

Začiatkom roka ešte stále nie je nič isté, a tak v apríli organizujeme výstavu v novej galérii Satelit pod názvom *Múzeum dizajnu, prosím*. Vystavujeme grafický aj produktový dizajn zameraný na komunikáciu. Chceme tak komunikovať potrebu založenia múzea



dizajnu na Slovensku. Výstava zaznamenala mimoriadny úspech a neuveriteľnú návštevnosť. Ďalej pokračujeme v úpravách priestorov pre depozitáre a zhromažďujeme zbierky pod jednou strechou v Hurbanových kasárňach, prezentujeme zbierkotvornú činnosť na odborných podujatiach v médiách.

—2014

Od januára má múzeum prvých troch zamestnancov. V kasárňach sme s Máriou Riškovou – vedúcou SMD a Líviou Pemčákovou sedeli v úzkej chodbe pri WC a pracovali. Zbierali, čistili, zapisovali, prednášali, publikovali. Stále sme si hovorili, že sme pri vzniku múzea dizajnu, a že čokoľvek sa deje, my musíme vydržať a bojovať.

Konali sa stretnutia s odborníkmi zo Slovenského národného múzea aj Slovenskej národnej galérie. Jedni odporúčali zaregistrovať sa v Registri múzeí a galérií SR, druhí nie. Napokon sme sa 18. augusta 2014 zaregistrovali pod číslom RM-105 a stali sa registrovaným múzeom v rámci Slovenského centra dizajnu.

Sme v novinách, rádiách, televíziách. Aj preto sa múzeum rýchlym tempom zaplňa darmi od autorov dizajnu i bežných ľudí, ktorí nosia veci priamo do múzea. Priväzame pozostalosti aj zabudnuté prototypy. Rozdeľujeme miestnosti na jednotlivé depozitáre, meníme veci podľa situácie, učíme sa za pochodu. Hlavnou témou je stále Škola umeleckých remesiel, no realizujeme aj množstvo výstav. Vzniká študovňa Ivy Mojžišovej a Eduarda Torana, ktoré však na chvíľu ustupujú veľkému triedeniu pozostalosti Ivy Mojžišovej (1939 – 2014) týkajúcej sa ŠUR. Z Ministerstva kultúry SR sme získali finančné prostriedky na zariadenie depozitárov. Rozvíjame zahraničné kontakty s Českou republikou, Poľskom, Nemeckom a Rakúskom.

—2015

Rozširujeme sa do ďalších priestorov, aj keď bez kúrenia. Prijímame nových externých spolupracovníkov. Zachraňujeme vládny salónik z letiska, máme pri tom podporu ministerstva kultúry a dostávame sa do širšieho povedomia ľudí. Už nikto nepochybuje o potrebe SMD. Následne zachraňujeme

artefakty z PKO a interiér z výškovej budovy RTVS v Mlynskej doline. Pokračujú výstavy osobnostiam grafického dizajnu v novootvorenom podkroví SMD, prvou z nich bola výstava Miroslava Cipára *Univerzálny tvorca*.

—2016

Stávam sa vedúcim SMD, ktoré je rešpektované a viditeľné. Zahraničné kontakty sa menia na konkrétne spolupráce. Naše zbierky putujú po rozličných výstavách iných prestížnych inštitúcií. Publikujeme v zborníkoch k významným výstavám. Práve sme uverili, že už naozaj sme.

Oddelenie súťaží a výstav



Margita Michlíková, vedúca Oddelenia súťaží a výstav

Najviac energie som aj v posledných 5 rokoch venovala organizovaniu a odbornému zabezpečovaniu súťaže Národná cena za dizajn, ale zaujali ma aj ďalšie aktivity, ktoré sa realizovali v Oddelení súťaží a výstav. Vo všeobecnosti ma teší, že SCD dáva o sebe vedieť a venuje viac pozornosti prezentácii svojich aktivít v médiách.

—2012

Potešil ma u nás nový formát prezentácie dizajnu s názvom Parter Gallery, ktorý vznikol v rámci festivalu DAAD. Tento formát je výnimočný tým, že ide o prezentáciu dizajnerskej tvorby vo výkladoch prevádzok v centre mesta, ktorá je nepretržite prístupná verejnosti počas trvania podujatia, a to nezávisle od otváracích hodín predajných priestorov.

—2013

Slovenské centrum dizajnu získalo pre svoje aktivity výstavný priestor v Hurbanových kasárňach, vďaka čomu boli vytvorené nové podmienky na

prezentáciu rôznych oblastí dizajnu. Do dnešného dňa bolo v galérii dizajnu Satelit zrealizovaných 38 výstav. V tom istom roku medzinárodná porota súťaže NCD využila svoje právo neudeliť cenu – nebola udelená Národná cena za komunikačný dizajn. Dôvodom bola nízka účasť grafických dizajnérov v súťaži, ako aj neuspokojivá kvalita prihlásených diel. Toto bolo jedným z podnetov prijať rozhodnutie o rozdelení súťaže a hodnotiť samostatne produktový a komunikačný dizajn. S myšlienkou rozdelenia súťaže prišla ako prvá vtedajšia riaditeľka SCD Katarína Hubová.

—2014

Zasluhou novej pracovníčky oddelenia Heleny Veličovej sa začala venovať väčšia pozornosť organizovaniu sprievodných podujatí k výstavám v galérii Satelit, čo pritiaholo nových záujemcov o dizajn z radov širokej verejnosti a najmä detí.

—2015

Po prvýkrát v histórii organizovania súťaže bola po dlhých úvahách Národná cena za dizajn vypísaná len pre

produktový dizajn. Rozhodnutie sa ukázalo ako správne, stretlo sa s pozitívnym ohlasom aj v radoch dizajnérov.

—2016

Rozhodujúcou skúškou správnosti myšlienky rozdelenia súťaže NCD bolo vypísanie prvého samostatného ročníka venovaného komunikačnému dizajnu – Národnej ceny za komunikačný dizajn 2016. Tvárou ročníka sa stala nová riaditeľka Mária Rišková, ktorá iniciovala aj niektoré zmeny v súťaži. Grafickí dizajnéri a odborníci pôsobiaci v tejto oblasti výzvu prijali pozitívne a prihlásili do súťaže rekordný počet 360 prác od 236 autorov. Podľa vyjadrenia medzinárodnej poroty vykazovala prevažná časť prihlásených prác vysokú profesionálnu úroveň. S veľkým ohlasom sa stretla aj výstava finalistov, kde bolo verejnosti predstavených 134 prác vrátane víťazných. Tento ročník súťaže zaujal aj významných partnerov, ktorí ho podporili poskytnutím zaujímavých cien pre víťazov.

Oddelenie dokumentácie a informačných služieb



Anna Faklová, vedúca Oddelenia dokumentácie a informačných služieb

Strategickým cieľom oddelenia je naplňať informačný systém IS DIZAJN, rozvíjať a skvalitňovať informačnú a dokumentačnú činnosť Slovenského centra dizajnu. Veľmi dôležitou súčasťou tohto poslania je aj naša webová prezentácia. Tá v roku 2011 zmenila svoju tvár a nové webové sídlo už vyše 5 rokov v prehľadnejšej štruktúre prináša verejnosti informácie nielen o aktivitách SCD, ale sprístupňuje aj informácie z oblasti slovenského dizajnu.

Knižnica SCD sprostredkúva informácie nielen pre zamestnancov, ale aj pre širokú verejnosť, študentov a pedagógov. Patrí do siete umenovedných a špeciálnych knižníc. Teraz trochu čísiel: za 5 rokov sme pre čitateľov nakúpili 841 kníh, v časopiseckej študovni sa nachádza 95 titulov domácich a zahraničných časopisov. Za celé obdobie sa u nás zaregistrovalo 919 čitateľov a navštívilo nás 7 065 záujemcov, ktorí si vypožičali 76 199 kníh a časopisov. Knižnica má v súčasnosti 3 312 kníh

a hodnota fondu je 32 958,15 eur. A dúfame, že sa budeme stále rozrastať!

SCD vytvára a prevádzkuje informačný systém (IS DIZAJN), ktorý tvorí súčasť informačného systému verejnej správy z oblasti dizajnu. Má navrhnuté tri základné modely – knižničný, dokumentačný a múzejný (v prevádzke sú zatiaľ dva). Využíva ho široká odborná verejnosť, teoretici a historici umenia, múzeá, galérie, študenti, dizajnéri, výrobcovia, zahraničná verejnosť.

—2012

Prešli sme na vyššiu verziu online katalógu pod názvom IPAC 2.7 (Internet Public Access Catalogue), v novej grafickej a obsahovej podobe a dochádza k rozšíreniu modulu okrem knižnice (KIS – knižnično-informačný systém) aj k zapojeniu druhého modulu DIS – dokumentačno-informačný systém. Do IS DIZAJN bol zakomponovaný *content server*, čiže už môžeme skenovať a rozširovať náš katalóg o obrazovú položku.



—2013

Tento rok bol pre nás v znamení reorganizácie a prestavania dokumentačného fondu vrátane jeho fyzického presťahovania. Do systému sme zapísali aj Národnú cenu za dizajn 2013 vrátane prihlášky.

—2014

V rámci zmeny organizačnej štruktúry sa zmenil názov oddelenia Infobanky na Oddelenie dokumentácie a informačných služieb so skratkou ODIS z dôvodu výstižnejšieho pomenovania zamerania a činnosti oddelenia.

Pracovná skupina tvorí nový IPAC. Online katalóg, ktorý interne nazývame aj IPAC 3.0, je vnímaný ako graficky čistý a dobre zostavený a má v sebe zabudovanú aj responzívnu nadstavbu na zobrazovanie v mobiloch a tabletoch.

Registrujeme novú doménu:
www.muzeumdizajnu.sk

Začína digitalizácia časopisu *Designum*, ktorú vykonal metodický partner – Centrum vedeckých a technických informácií Slovenskej republiky (CVTI SR).

—2015

Digitalizované *Designum* je zverejnené v IS DIZAJN aj na našom webovom sídle.

Vytvorili sme koncept databázy článkov z *Denníka N* pre oddelenie Slovenského múzea dizajnu a IS DIZAJN, ktorú chápeme ako podporu pre výskum v SMD.

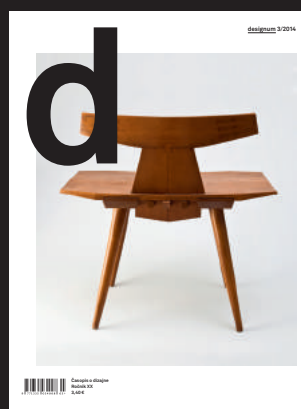
Nainštalovali sme softvér Libra Office verzia 4.3 na všetkých PC v organizácii a pristúpili sme k prepracovaniu projektu IS DIZAJN.

Vypracovali sme analytický materiál o elektronickom spracovaní múzejných zbierok v Čechách a na Slovensku, vrátane analýzy produktov firiem.

—2016

Napojenie SCD na projekt Tvoríme vedomostnú spoločnosť – Konsolidácia IKT nástrojov prinieslo vytvorenie univerzálneho centralizovaného systému pre výkon verejnej a štátnej moci v elektronickej aj papierovej podobe. Naš zriaďovateľ nám zapožičal výkonný hardvér aj softvér. Konzultujeme možnosť zapojiť tretí modul do IS DIZAJN – MIS – múzejno-informačný systém...

Časopis Designum a edičná činnosť



Ľubica Pavlovičová, vedúca redaktorka časopisu Designum

Časopis *Designum* vychádza od roku 1994. Za celý čas svojej existencie prešiel mnohými zmenami – obsahovými aj formálnymi – a jeho autori sa snažia už viac ako 20 rokov poctivo opisovať a analyzovať najmä slovenskú dizajnérsku scénu. S akými výsledkami – to už necháme na hodnotení čitateľov. *Designum* však nechápme iba ako odborné printové médium, ale aj ako dôležitého svedka udalostí, s ktorými je zviazaná naša dizajnérska scéna.

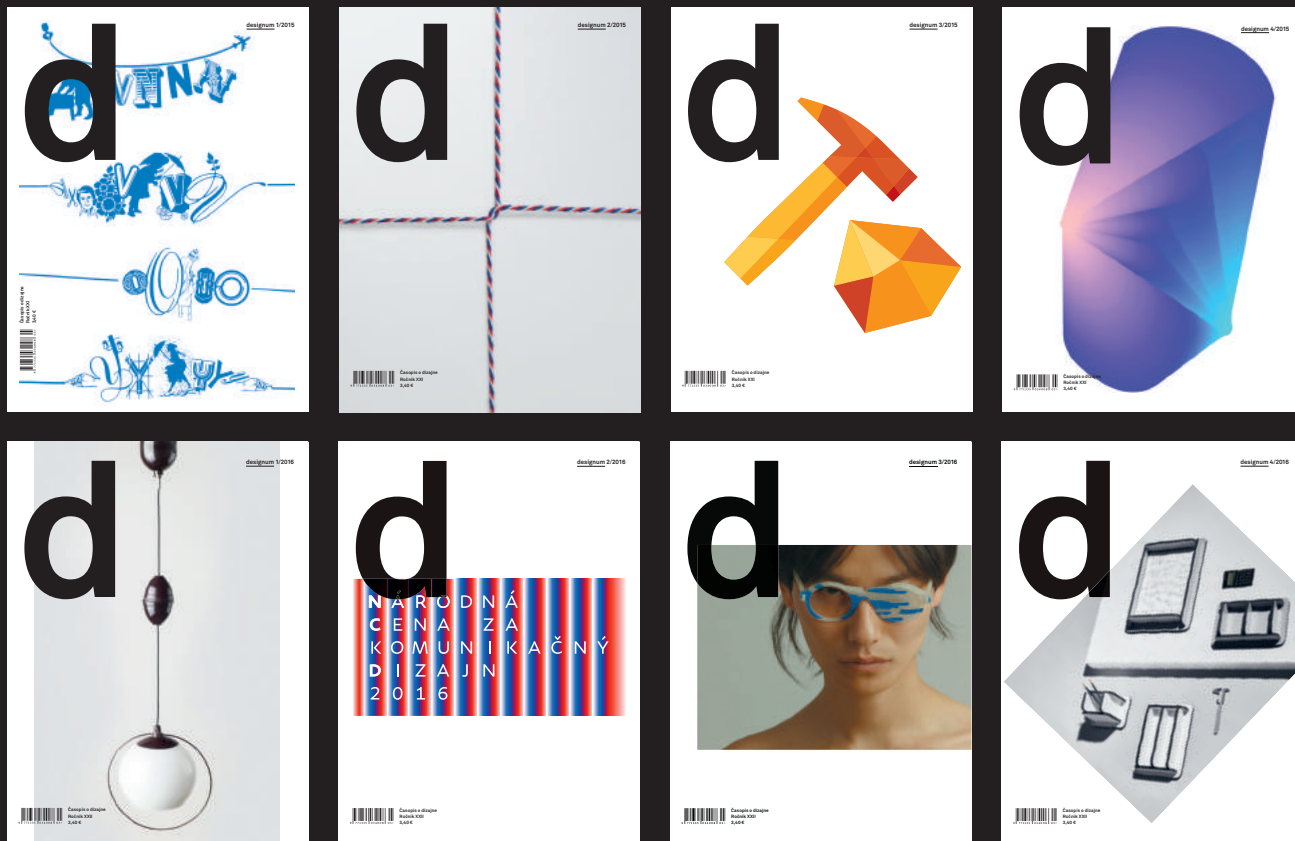
—2012

V roku 2012 sme sa venovali recenziám nových slovenských publikácií z dejín a súčasnosti slovenského dizajnu a užitočného umenia, ktoré sa objavili vo väčšom počte, než sme zvyknutí. Ukončili sme cyklus článkov Ivy Mojžišovej *Škola ako stredobod myslenia a tvorby* o bratislavskej ŠUR. Od čísla 2/2012 bol časopis orientovaný monotematicky na najsilnejšie odbory dizajnu: transport dizajn, grafický dizajn, užitočné umenie, textilný a odevný dizajn a nakoniec

produktový dizajn, čo sa ukázalo ako celkom zaujímavá voľba. V pravidelnej rubrike, ktorá začala v čísle 4/2011 a skončila symbolicky v čísle 6/2013 (31. decembra 2013 nadobudla platnosť zriaďovacia listina Slovenského múzea dizajnu), sme počas celého roka informovali o múzeu dizajnu. Grafickú úpravu časopisu pripravili Robo Paršo, Boris Meluš a Martin Mistrík. Na konci roka z redakcie na Vysokú školu výtvarných umení odišla Zuzana Šidlíková. Entuziazmus, s ktorým sa dodnes venuje problematike textilného a odevného dizajnu, bol v *Designume* čitateľný už pred rokom 2008, kedy so mnou začala pôsobiť v redakcii.

—2013

Zaoberali sme sa viacerými okruhmi: študentskými súťažami, výstavami v našom v Satelite, festivalmi, novými publikáciami, pokračovali sme v správach o múzeu dizajnu. Číslo 2 bolo po prvýkrát zároveň katalógom k Národnej cene za dizajn. Do redakcie nastúpila Jana Oravcová, ktorá viac rokov pôsobila v Centre výskumu na Vysoké škole výtvarných umení a ktorá do jeho obsahu priniesla viaceré nové témy.



Grafickú úpravu časopisu pripravovali Katarína Lukić Balážiková, štúdio Milk, Juraj Blaško a Matúš Lelovský. V októbri 2013 sme aj v súvislosti so zmenami v periodicite vydávania vypísali súťaž na nový layout časopisu pre vyzvaných autorov. V dvojkolovej súťaži porota nakoniec vybrala návrh Matúša Lelovského a Juraja Blaška. Rozpracovali sme projekt digitalizácie časopisu *Designum* a jeho sprístupnenia na stránke www.scd.sk (veríme, že sa naši čitatelia naučili v novom systéme orientovať). V tomto roku Slovenské centrum dizajnu v spolupráci s vydavateľstvom Artforum vydalo publikáciu Ivy Mojžišovej *Škola moderného videnia* (Bratislavská ŠUR 1928 – 1939), ktorá je prvou komplexnou interpretáciou pôsobenia ŠUR v Bratislave, a okamžite sa medzi odborníkmi zaradila k vyhľadávaným knihám. Slovenské centrum dizajnu vydalo aj antológiu textov slovenských autorov z dejín slovenského dizajnu pod názvom *K dejinám dizajnu na Slovensku*.

—2014

Designum získal novú podobu! Začali sme vychádzať vo zväčšenom formáte a 4 × ročne. Úpravy vyplynuli z ambície

prinášať analýzy a kritické komentáre o aktivitách zo života súčasného dizajnu a výsledky projektov Slovenského múzea dizajnu. A neúnavne sme pokračovali v hľadaní autorov píšucich o dizajne... V novej rubrike sme začali uverejňovať ukážky z našich zbierok a parciálne výsledky výskumných úloh, ktoré sa stretli u našich čitateľov s naozajstným záujmom. Ukončili sme projekt digitalizácie časopisu *Designum* a zaviedli sme online vstup do starších vydaní časopisu na webovej stránke Slovenského centra dizajnu.

—2015

Časopis sme od roku 2015 začali tlačiť na nový druh recyklovaného papiera; jeho výber súvisel nielen s potrebou manifestovať naše ekologické myslenie, ale najmä s cieľom prezentovať dizajnérom možnosti jeho využitia. *Designum* sa v tomto roku zameralo na najzaujímavejšie projekty vysokých škôl so zameraním na dizajn. Číslo 2/2015 bolo opäť aj časopisom aj katalógom vydaným k Národnej cene za produktový dizajn 2015. Priniesli sme viaceré informácie zamerané nielen na domácu scénu, ale aj na zahraničie: recenzie výstav

v Tate Modern v Londýne, v parížskom Musée d'Orsay, Moravskej galérii v Brne a Neue Sammlung v Mníchove – chvíľu sme boli svetoví... Podpisali sme zmluvu o spolupráci s Asociáciou kultúrnych časopisov Slovenska. Vďaka dohode s firmou Antalis sme získali papier na obálky celého ročníka časopisu *Designum*.

—2016

Začiatkom roku 2016 vznikla nová redakčná rada časopisu, v ktorej sú Palo Bálik, Peter Biľak (Holandsko), Zdeno Kolesár, Zuzana Labudová, Jan Michl (Nórsko) a Jiří Pelcl (Česká republika). Redakcia pokračovala v spolupráci s Asociáciou kultúrnych časopisov Slovenska. Pripravili sme a stále pripravujeme sériu profilov slovenských profesionálnych dizajnérov, ktorí nás zaujali špecifickými projektmi, ako aj inšpiratívnou profesionálnou kariérou. Druhé číslo *Designumu* bolo opäť tematicky venované Národnej cene za komunikačný dizajn 2016. V redakcii skladáme podklady na vydávanie *online časopisu o dizajne*, ktoré by sa mohlo stať novou súčasťou webovej stránky Slovenského centra dizajnu od roku 2017 a na ktorý sa už veľmi tešíme... ■

Predmety každodennosti Tomáša Kráľa

Text Jana Oravcová

Foto archív Tomáš Kráľ



Float. Kávová súprava pre Christofle,
postriebrený kov, 2009.



Túžba poznať ako sa o dizajne uvažuje za hranicami Slovenska priviedla Tomáša Kráľa (1979) do Švajčiarska. Po úspešnom absolvovaní štúdií na École cantonale d'art de Lausanne (2004 – 2009), na ktorej aj pedagogicky pôsobí, žije v Lausanne, kde si založil aj vlastné dizajnérske štúdio. Spolupracuje s mnohými firmami: PCM (Španielsko), Christofle (Francúzsko), Foundry (Singapur), Praxis (Hong-Kong), Petite Friture (Francúzsko), Safilo (Italy), Super-ette (Luxembourg), Nespresso (Švajčiarsko), Somethinggood (Taliansko), Field (USA), Hartô (Francúzsko), Nude glass (Turecko). Vystavoval vo viacerých galériách ako je Libby Sellers Gallery (Londýn), Gallery Kreo (Paríž), The Aram Gallery (London), Helmrinderknecht (Berlin), Gallery Křehký (Praha), Museum of Design (Zürich), Stedelijk Museum's-Hertogenbosch (Holandsko) alebo MUDAC v Lausanne. Je nositeľom viacerých vyznamenaní, za svoju tvorbu získal v roku 2010 Swiss Federal Design Award, na ktorú bol nominovaný opäť v roku 2013.



Vaše meno je pre väčšinu ľudí na Slovensku neznáme. Možno s výnimkou čitateľov *Designumu* 6/2009, ktorí mali možnosť dozvedieť sa o vás tesne po skončení školy. Takže na úvod krátka rekapitulácia. Študovali ste a aj žijete vo Švajčiarsku. Prečo ste sa rozhodli odísť do zahraničia?

↓

Po bakalárskom stupni štúdia priemyslového dizajnu na Slovenskej technickej univerzite v Bratislave som mal chuť vydať sa do sveta a pokračovať v zahraničí. Keďže som po vyštudovaní bilingválneho gymnázia hovoril po francúzsky, sústredil som sa na frankofónnu oblasť. Na základe medzivládnej dohody medzi Slovenskom a Švajčiarskom sa mi naskytla možnosť štúdia vo Švajčiarsku – na École cantonale d'art de Lausanne (ECAL), ktorá už vtedy bola uznávanou školou dizajnu. Skôr umelecky založeného dizajnu, čo som oceňoval, pretože na STU som mal štúdium zamerané technicky. Chcel som spoznať aj viac – umeleckú stránku dizajnu, čo mi ECAL v podstate aj poskytla, a nadobudol som tak komplexnejší pohľad na tvorbu dizajnu.

Od roku 2010 na ECAL vyučujete produktový dizajn aj vy. Aké prístupy vo výučbe využívali vaši pedagógovia a aké na rozdiel od nich praktizujete vy?

↓

Nebudem porovnávať, ale opíšem, na čo kladieme dôraz. Jedným z hlavných zámerov na ECAL je to, aby boli študenti čím skôr konfrontovaní s realitou. Preto sa snažíme spolupracovať na rôznych úrovniach s firmami, aby študenti vedeli, že dizajn nie je len



↑ Clown Nouse. Kolekcia objektov pre Christofle, keramika, 2010.

→ Terracotta. Kolekcia lámp pre PCM, červená keramika, 2011.

návrh, ale má niekoľko etáp vývoja, do ktorého vstupujú ďalšie faktory, ako je marketing, výrobitelnosť a pod. Napríklad počas trojročného bakalárskeho štúdia študenti pracujú na reálnom projekte, či už je spojený s firmou, čo bude ten projekt vyrábať, alebo s výstavou, ktorú musia študenti zrealizovať od A po Z. Výučba na ECAL je skôr pragmatická a kladie dôraz na to, aby študentské nápady a koncepty boli kreatívne, ale aj novátorské a konkrétne. Študenti musia ideou nielen upútať, ale sami dokázať potenciál svojej myšlienky a priniesť dostatok argumentov, aby presvedčili, že ich nápad je realizovateľný. Preto sa snažíme, aby študenti pracovali priamo na 3D modeloch, maketách čím skôr, už od prvej skice. Je to najlepší spôsob, ako zistiť v mierke 1:1, či projekt má potenciál, či je koncept inteligentný, či má dostatočný efekt atď. Je to tak isto najlepší spôsob ako potom vyvíjať proporcie a detaily daného predmetu, konceptu v spojení s vybranou technológiou.

Už počas školy ste navrhli niekoľko zaujímavých produktov, ktoré vznikli na základe spolupráce s firmami. Ako si s odstupom času spomínate na praktickú stránku výučby, aké skúsenosti ste konkrétne získali?

↓

Tak ako v iných odvetviach, škola má byť podľa mňa prepojená na prax. Študent má dostať možnosť pripraviť sa na profesionálnu realitu. Pracovať počas štúdia na reálnych projektoch pre firmy je podľa mňa dobrý spôsob ako študentov nasmerovať. Prejdú nielen kreatívnym procesom, ale spoznajú aj proces ako samotný návrh spracovať až do výroby. Je to dôležitá etapa nášho odboru. Veď už aj za éry Bauhausu to bolo podobné. Prepájať školu s remeslom a výrobou. Každý môže mať dobré nápady, ale aby sa z dobrého nápadu stal úspešný a rozumný produkt, treba veľa práce v priamej spojitosti s technikou, technológiou a marketingom. Do Lausanne som prišiel z technickej univerzity, kde som dostal skôr



teoretickú výučbu. Na ECAL sa mi teóriu podarilo vo viacerých prípadoch objasniť a uplatniť v praxi. Dostal som možnosť prejsť od učebnice a počítača a pracovať priamo s materiálmi a technológiami, čo mi dodalo krídla. Takisto skúsenosť prezentovať svoje školské návrhy priamo počas štúdia firmám, ktoré majú so školou spoluprácu, bolo pre mňa na nezaplatenie a dodalo mi potrebnú motiváciu k založeniu vlastného dizajnérskeho štúdia.

V roku 2008 ste získali Master degree a 2009 MAS Diploma v oblasti luxusného dizajnu. Luxus je pojmom nestálym a jeho význam sa historicky menil. Za tradičnú reprezentáciu luxusu môžeme považovať napríklad zlatú korunu z 18. storočia zdobenú drahokamami, čajovú súpravu zo 17. storočia, existujú príklady súčasného luxusného tovaru, ako sú ručne vyrobené hodinky Vacheron Constantin, alebo Hermès sedlo, ako to predostrela

minuloročná, podľa mňa, veľmi podnetná výstava vo Victoria and Albert Museum v Londýne *What Is Luxury?*. Kládla si otázku či je luxus založený výhradne na obstarávaní predmetov s materiálnou hodnotou, alebo za luxus môžeme požadovať spoločenskú zodpovednosť, či už ide o podporu tradičných zručností, alebo podporu inovácií, alebo dokonca zámer urobiť svet lepším miestom pre všetkých. Čo predstavuje pre vás luxusný dizajn?

↓
Z pohľadu dizajnéra neberiem luxus ako niečo pre vybranú elitnú skupinu ľudí, ktorí si ho môžu dovoliť. Skôr ako možnosť pracovať so zaujímavými materiálmi, ručnými remeselnými alebo novátorskými technikami, ktoré sa v masovej produkcii už alebo zatiaľ nemôžu uplatniť. Snažiť sa pracovať s týmito technikami a vdýchnuť im niečo nové, spojené so súčasnosťou alebo blízkou budúcnosťou. Samozrejme pritom vznikajú skôr unikátne,

sériou limitované predmety, kde sa kladie dôraz na detail a vyhotovenie. V tomto smere vidím voľnejšiu ruku ako v priemyselnom dizajne.

Napríklad strieborná kávová súprava *Float*, ktorá vznikla ako záverečná práca na *Luxury design* v roku 2009 pre firmu Christofle, je limitovaná edícia inšpirovaná ideou plávania a balansovania. Myšlienkou bolo dostať do súpravy (pozostávajúcej z podnosu, nádoby na kávu/čaj, nádoby na mlieko a cukorničky) trochu dynamiky. Vyhnúť sa klasickému, vertikálnemu a statickému stvárneniu čajových súprav. Ide o interakciu medzi podnosom a nádobami. Striebro je lesklý materiál odrážajúci prostredie, v ktorom sa predmet nachádza. Inšpiroval som sa vodnou hladinou, myšlienkou odrazu plávajúcich predmetov, čo dodalo mojej súprave dynamiku.

Okrem pôsobenia na škole máte svoje vlastné dizajnérske štúdio.



Flex. Kolekcia škatuliek pre Praxis, silikonová guma, 2012.

Vo vašom portfóliu sa nachádza niekoľko produktov, ako je nábytok, svietidlá a drobné predmety pre domácnosť či kanceláriu. Prečo práve tento záber?

↓

Myslím si, že môj záber je pomerne široký, a to ma práve na dizajne baví, že každý projekt je iný. Nenudím sa, práve naopak, vždy sa priučím niečomu novému. Rád sa hrám s materiálmi, technológiami, ako aj so svetlom. Ale aj s detailom, menšia mierka predmetov mi to viac umožňuje. Mám rád, keď predmet môžem chytiť do ruky, manipulovať s ním. Preto ma zatiaľ viac baví navrhovať doplnky na stôl ako stôl samotný.

Odkiaľ čerpáte inšpiráciu pri navrhovaní?

↓

Je to rôzne. Väčšinou z každodenného života. Dizajnér vždy chodí s otvorenými očami. Pozoruje každodenné situácie alebo predmety, ktoré sa zdajú



Reveal. Kolekcia ochutnávacích pohárov pre Nespresso, sklo, 2014.

zaujímavé z formálnej alebo technickej stránky. Manipuluje vecami, ktoré existujú, rozmýšľa, ako ich urobiť lepšie, jednoduchšie... Takisto sa priamo hrám s materiálom, pretváram ho. Ťažko sa mi hovorí o inšpirácii, skôr mi ide o to, aby veci boli svojím tvarom jednoduché. Napríklad pri keramickej kolekcií objektov *Clown Nose* (2010) inšpirovanej klaunovým červeným nosom som sledoval to, aby prvotná myšlienka bola vyjadrená v detaile a ostatná časť produktu zostala čo najjednoduchšia. Aby spĺňala funkčnosť.

Produkty realizujete v materiáloch ako sklo, korok, keramika. Prečo práve tieto materiály?

↓

Vyhovujú preto, že pomerne rýchlo umožňujú dostať sa od skice k realizácii, dajú sa spracovať remeselné a aplikovať aj do priemyslu. Na jednej strane sú to materiály, ktoré sú pomerne dostupné a môžeme s nimi ľahko pracovať v remeselnej či sériovej



Torii. Z kolekcie nábytku inšpirovanej architektonickými drevenými konštrukciami, pre Křehký Gallery, 2014.



mierke bez toho, aby sme vyrábali nákladné formy, ako je to napríklad pri plaste. Fáza medzi prvou skicou a finálnym produktom nie je až taká dlhá. Na druhej strane sú to podľa mňa materiály pomerne šarmantné, ručne spracovateľné a tým príjemné na dotyk. No a v neposlednom rade sú to prírodné materiály, ktoré sa dajú ľahko recyklovať, čo je v súčasnosti tiež dôležité.

Sledujete sklársku tvorbu na Slovensku, kde okrem sklárne v Lednických Rovniach ukončili výrobu všetky známe strediská sklárskej výroby Zlatno, Poltár atď. Ako funguje sklárska produkcia vo Švajčiarsku, resp. kde realizujete svoje návrhy?

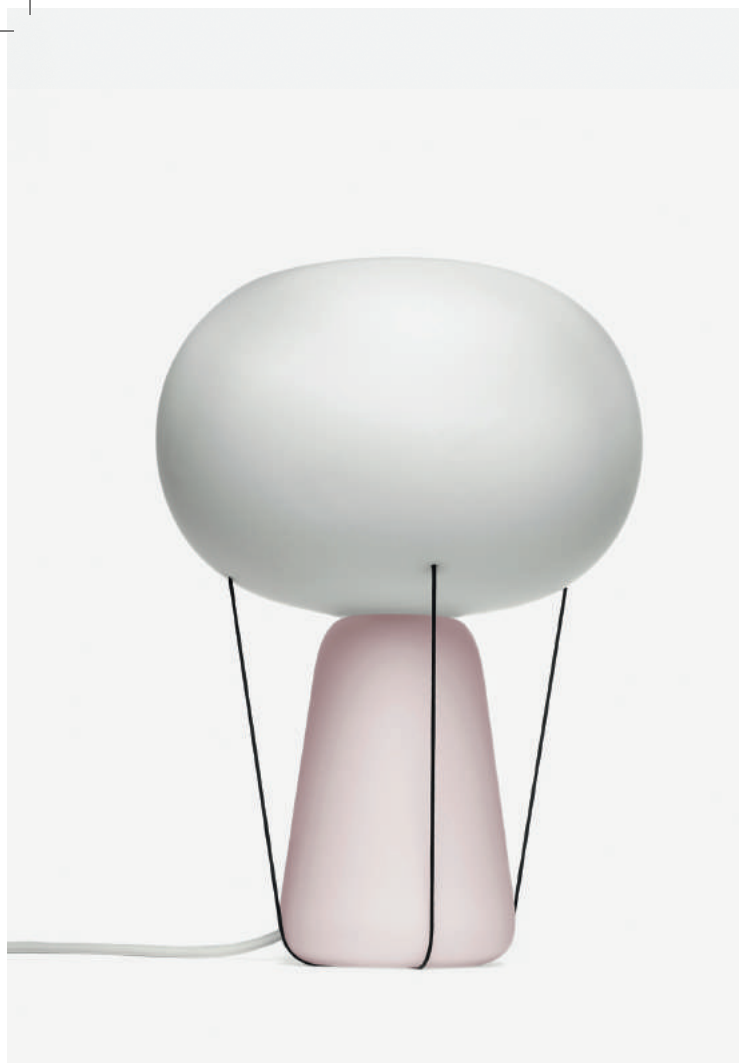
↓
Švajčiarsko nie je krajina, ktorá by mala vyslovene tradíciu v sklárstve, tak ako to bolo v bývalom Československu. Zo sklárskeho priemyslu je skôr zastúpené technické, laboratórne sklo, obrábané sklo pre mikrotechnológiu, pretože vo Švajčiarsku sa

dost' zameriavajú na výskum či presnú mikrotechnológiu. Preto sa veľmi porovnávať nedá. Fungujú tu však aj malé sklárske štúdiá zaoberajúce sa ručnou, remeselnou výrobou, avšak cena ich práce je dosť vysoká, aby som to potom aj predal napríklad mimo Švajčiarska.

Svoje návrhy realizujem na rôznych miestach. Prototyp najčastejšie vo Švajčiarsku, pokiaľ mi to dovoľí dostupná technológia, pretože si môžem postup priamo overiť a vydiskutovať. Väčšinou to záleží od klienta, pre ktorého je návrh. Či má alebo nemá daný klient vlastnú technológiu alebo ho treba spojiť s určitým výrobcom. Keď mám byť konkrétny, moje projekty zo skla sa vyrábajú mimo Švajčiarska, a to v Česku, Číne, Nemecku, Francúzsku, Španielsku či Turecku. Rozbehol som spoluprácu s tureckou firmou, ktorá má vlastnú technológiu. Pre Pasabahce som navrhol kolekciu šálok na čaj *Pedestal* (2015), vázu *Bouquet* (2015) alebo sériu váz *Spectrum* (2015).

Riadite sa pri tvorbe jedným z hodnotových kritérií, že v dizajne fungujú niekoľkoročné overené princípy, alebo máte radšej výzvy, prelomové, inovatívne, vizionárske riešenia, hľadanie nových konceptov či materiálov?

↓
Nemôžem povedať, že som vyslovene vizionár, tento pojem je podľa mňa v dizajne dosť široký, pretože dizajnér môže byť vizionárom z viacerých pohľadov. Keď mám možnosť a priestor venovať sa rešerši napríklad s materiálmi, vždy sa do toho rád pustím. Aby sa však dizajnér mohol tejto stránke venovať, musí na to mať dostatočný *input* a priestor či klienta, ktorý vie nápady zúročiť. Nemám rád, keď myšlienky zostanú iba na papieri alebo v šuplíku. Každodenný dizajn spojený s funkčnosťou, ergonómiou a vyrobiteľnosťou má pre mňa reálnejšiu podobu, avšak snažím sa mu vdýchnuť kúsok seba, svoj vlastný pohľad, kúsok hravosti či svojského poetizmu.



← Blow. Stolová lampa pre
Nude Glass, sklo, 2014.

↑ Bouquet. Váza pre
Pasabahce, sklo, 2015.

Sú vaše návrhy sériovo vyrábané?

↓
Áno, ale nie všetky. Je to pomerne dobre vyvážené medzi sériovou výrobou, malou sériou či prototypmi. Napríklad pre Nespresso alebo pre turecké firmy sa moje návrhy vyrábajú sériovo, sú prototypy, ktoré sa snažím predať ja, limitované produkty sú skôr určené pre galérie. Snažím sa pracovať aj na návrhoch, ktoré nie sú spojené s klientom, kde mám väčšiu voľnosť dotvárať si vlastný štýl a nie som limitovaný zadáním.

Aké zázemie, resp. čo vám poskytujú firmy, s ktorými spolupracujete? A naopak čím je rozdielny prístup, keď vytvárate dizajn ako „selfproduction“ resp. autorský dizajn?

↓
Veľmi zaujímavé a pritom pomerne zložité pri práci s rôznymi firmami je nájsť správny dialóg, správny uhol pohľadu, pochopiť DNA danej firmy a snažiť sa vdýchnuť aj niečo zo svojho štýlu tak,

aby bol finálny projekt niečím svojský. Pri práci s určitou firmou vstupujú do hry rôzne usmerňujúce faktory, ktoré sú na jednej strane výzvou a na strane druhej aj zodpovednosťou. Je potrebné pochopiť aj to, kde chce firma smerovať a čo ja jej môžem ponúknuť. Voľnejšiu ruku mám, keď ide o autoprodukcii. Sú to skôr moje vlastné rešerše, testy a nápady, ktoré ma zaujímajú a ktoré sa mi ešte nepodarilo ponúknuť nejakej firme. Nerád sa však vraciam k projektom, ktoré som spravil v minulosti, snažím sa navrhovať niečo nové a nové. Skôr ide o návrhy, ktoré ma baví vyrobiť pre potešenie a v malom počte.

Uprednostňujete, aby boli vaše produkty dostupné širším masám, alebo určitej skupine ľudí?

↓
Obe ma zaujímajú. Záleží od samotného projektu a samotného kontextu. Je tiež veľmi zaujímavé a kreatívne pracovať napríklad pre klienta, ktorý vám dá voľnú ruku bez ohľadu na to, či

sa bude projekt vyrábať sériovo alebo pôjde iba o limitovanú edíciu. Dizajnér je tiež svojím spôsobom vizionár, snaží sa používať nové materiály a technológie, ktoré sú možno v tom momente drahé, avšak veľmi zaujímavé.

Ako veľmi je pre vás dôležité svoje dizajnérske produkty vystavovať v galériách? Alebo radšej ich vidíte v rozptýlené na rôznych miestach a v praktickom užívaní?

↓
Zaujímajú ma oboje. Vystavovať v galérii je určitá prestíž, zadostučnenie a takejto pocty sa nedostáva každému. Avšak dizajn podľa svojej definície je určený pre ľudí, a skôr na každodenné používanie. Pre mňa je výzvou vyrábať veci, ktoré sú dostupné a užitočné pre ľudí. ■

ambiente the show

10. – 14. 2. 2017

Fascinujúca budúcnosť plná vizionárskych
myšlienok, inovatívnych materiálov,
farieb, tvarov a funkcií. Udržateľný dizajn
na najvýznamnejšom svetovom veľtrhu
spotrebného tovaru.

Telefon +420 233 355 246
info@messefrankfurt.cz



messe frankfurt

Barbora Kubi

Text Helena Veličová

Foto Petra Baranovičová, Jakub Gulyás,
Alexander Bel, archív Barbora Kubičková

Značka Barbora Kubi nie je na poli módy celkom neznáma. Vystupuje pod ňou dizajnérka a stylistka Barbora Kubičková (1990), ktorá vstúpila do povedomia s úspešnou kolekciou *#KingSize*. V októbri na Fashion Live! 2016 predstavila svoju prvú „poškolskú“ kolekciu s názvom *Kubik*, ktorou sa zaradila medzi mladých súčasných profesionálnych dizajnérov.

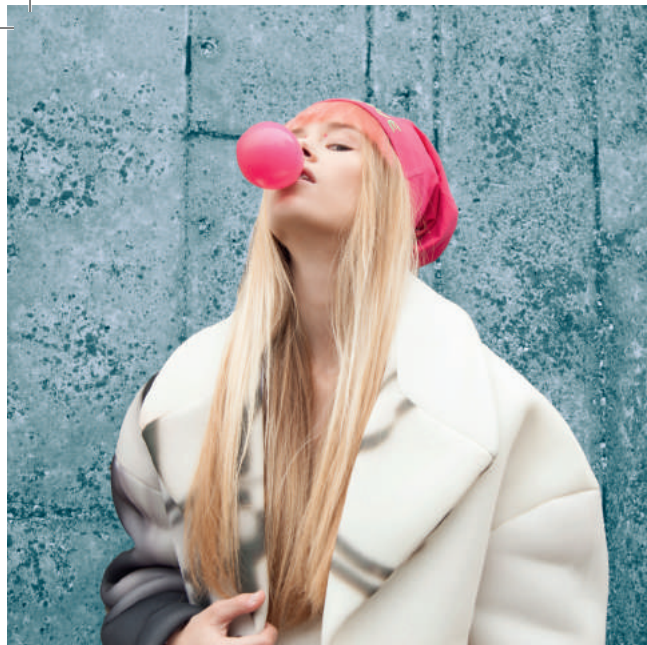
#KINGSIZE
fotograf: Petra Baranovičová
mejkap a vlasy: Mischel Warenits
model: Ema P., Karolina F., Mix Model Managment



Keď Barbora začne rozprávať o svojej ceste k odevnej tvorbe zdá sa, že sa pre túto prácu už narodila a jej aktuálna tvorba je len prirodzeným vyústením toho, čo bolo od začiatku samozrejmé. Už v detstve bola obklopená tvorivou atmosférou. Jej otec je architekt, mama v tom období robila strihové prílohy do časopisov, a ako bolo ešte aj na začiatku deväťdesiatych rokov bežné, šila oblečenie pre svoje dve dcéry. Vďaka tomuto prvotnému impulzu si za strednú školu vybrala bratislavskú Školu úžitkového výtvarníctva Josefa Vydru, kde študovala Výtvarné spracúvanie textílií. Následne pokračovala v štúdiu na Vyskej škole výtvarných umení, bakalársky stupeň štúdia v Ateliéri textilnej tvorby v priestore a magisterský stupeň už v Ateliéri odevného dizajnu. To, že sa k štúdiu odevu prepracovala cez voľnú textilnú tvorbu považuje v rámci svojej práce za zásadné. Práve vďaka tomu sa v začiatkoch dozvedela viac o technológiách, o samotných materiáloch, s textíliou mohla pracovať voľne, viac sa hrať a nebyť obmedzená iba výstupom v podobe odevu. Jej bakalárska práca, v ktorej pracovala s prešívaním módných magazínov však už predznamenávala pokračovanie na odeve. Ako sama hovorí, štúdium na vysokej škole milovala. Trávila tam množstvo času, niekedy celé noci, pričom sa snažila naučiť čo najviac. Bola to jej základňa, v ktorej zažila množstvo kreatívnych momentov, a čerpá z nej i dnes, už vo vlastnom ateliéri. Jediné čo jej v študijnom programe chýbalo, bolo viac vzdelávania v oblasti módného biznisu a tieto informácie preto vyhľadávala individuálne, najmä na rôznych podujatiach doma aj v zahraničí. Fakt, že na

štúdium odevu nastúpila až v magisterskom stupni, mal však za následok i tlak vyrovnáť sa svojim spolužiakom a v rámci diplomovej práce vytvoriť niečo vizuálne silné a zapamätateľné. Vytvorila úspešnú kolekciu #KINGSIZE.

V kolekciu #KINGSIZE sa Barbora vracia do svojho detstva, ktoré ju tak ovplyvnilo. Spomína na momenty, keď si spolu so sestrou skúšali mamino oblečenie a strácali sa v ňom. To, že sa im zdali kúsky neuveriteľne veľké podporovala aj vtedajšia móda, ktorá bola akosi väčšia a hranatejšia ako dnes. A prirodzene detské oči vnímajú veci väčšie ako v skutočnosti sú. Presne toto vnímanie chcela transformovať do svojej kolekcie. Za materiál si zvolila tzv. sendvič, v ktorom sa medzi dvomi vrstvami polyesteru nachádzajú vlákna, a vďaka nim materiál úžasne drží formu a pôsobí ako neoprén. Voľba materiálu skvele doplnila strihové riešenia a podporila efekt veľkosti a nafúknutia. Ten dosiahla aj s upriamením pozornosti na detaily, k čomu využila obrovské gombíky, zipsy, vrecká či manžety rukávov. Potlač, ktorá je použitá nielen na odevoch, ale aj na doplnkoch v podobe obrovských listových kabeliek, uzatvára myšlienku celej kolekcie. Vznikla zväčšením jej detských fotografií, na ktorých má spolu so sestrou práve oblečenie ušité mamou, do extrémnej mierky. Fotky sú samozrejme na odevoch nečitateľné, no ich zväčšené detaily vytvorili zaujímavý farebný základ kolekcie v pastelových odtieňoch. Na textil sa preniesli sublimačnou tlačou, najskôr v českej firme a neskôr, po nájdení vhodnej tlačiarne i na Slovensku. Barbora mala vypracovanú aj samotnú prezentáciu



#KINGSIZE
fotograf: Petra Baranovičová
mejkap a vlasy: Mischel Warenits
model: Ema P., Karolína F.,
Mix Model Managment

celej kolekcie. Modely dopĺňali farebné čiapky s vyšitými nápismi, ako #BIG, #JUMBO, #MASSIVE a pod. Predtým ako na pódium vyšli modelky s bublinami zo žuvačiek v ústach, na kolekciu upozornilo video, tzv. *teaser*, ktorý ju v krátkosti predstavil. Barbora priznala, že kolekcia bola koncepčne vypracovaná do najmenšieho detailu najmä vďaka tomu, že ju vytvorila na škole a mala na ňu dostatok času. Zároveň však dodáva, že takéto celistvé koncepty by chcela budovať aj v ďalšej práci, hoci nie vždy je to úplne možné.

Okrem zaujímavej témy a neopozerebného silného vizuálneho spracovania zaujala kolekcia odbornú i širokú verejnosť určite aj práve svojou vypracovanosťou a kompaktnosťou. Barbora za ňu získala viacero ocenení a možností prezentovať sa. Stala sa finalistkou súťaže pre mladých dizajnérov v rámci *Mercedes Benz Fashion Week Central Europe* v Budapešti, vyhrala súťaž *Black Card* počas pražského *Unique Fashion Week-u* a tento rok sa zúčastnila aj na výstave *International Fashion Showcase* v Londýne. Práve na poslednej spomínanej akcii konajúcej sa v rámci londýnskeho týždňa módy, na ktorej sa mladí slovenskí dizajnéri zúčastňujú vďaka *Slovak Fashion Council-u*, dosiahla mimoriadny úspech. S kolekciou #KINGSIZE sa dostala do top štvorky najlepších návrhárov. Okrem toho však dostala aj ponuku, rovnako ako Andrea Pojezdálová,

predávať svoje kolekcie v londýnskych módných domoch. Aj keď si Barbora túto možnosť váži, uvedomuje si, že je to len začiatok a v momente, keď ponuku dostala, nemala možnosť ju reálne využiť. Aby sa táto myšlienka skutočne naplnila, je potrebná tzv. *vizibilita*, čo pre dizajnéra znamená, že ho musí byť na podobných podujatiach pravidelne vidieť. A v neposlednom rade musí byť tvorca na podobnú ponuku pripravený, musí byť reálne schopný produkovať požadované množstvá odevov, čo Barbora s touto kolekciou ešte nebola. S aktuálnou kolekciou *Kubik* však už pripravená je.

Tak ako nám môže kolekcia #KINGSIZE evokovať rôzne príklady z výtvarného umenia, napríklad megalomanské intervencie Claesa Oldenburga, je i kolekcia *Kubik* inšpirovaná aj výtvarnou tvorbou. Konkrétne obrazom s rovnomeným názvom, ktorý namaľovala Barborina mama, a ktorý na ňu v období dospievania, umiestnený na špeciálnom mieste v ich byte, vplýval. Išlo o farebne harmonickú maľbu interiéru so schodiskom, ktorý Barbora pretransformovala do čiernobielej grafiky, mriežky. Inšpiráciu architektúrou a geometriou prepojila s ďalším obľúbeným inšpiračným zdrojom, samotnými ľuďmi a ich vlastnými styliniovými nápadmi. Kolekcia *Kubik* voľne nadväzuje na predchádzajúcu úspešnú kolekciu, je však akoby jej dospeljšou, umiernenějšíou verziou. Obľúbené







Kubik
fotograf: Jakub Gulyás
mejkap a vlasy: Barbora Kubi
model: Hana B., Exit Model Management

pastelové farby autorka doplnila tmavomodrou a čiernou farbou i čiernobielou geometrickou potlačou. Výrazným prvkom je použitie farebnej kožušiny, ktorá celú kolekciu dynamizuje a prepája. Barbora, ktorá sa módnou (dizajnérskou i stylingovou) tvorbou živí, pri kolekcii dbala na to, aby bola nositeľná, predajná, no zároveň zaujímavá a nevšedná. Tohto hesla sa chce držať aj pri svojej ďalšej tvorbe, no sama dodáva, že v kolekcii je dobré mať niekoľko kúskov, ktoré sú extravagantné, menej nositeľné na bežné príležitosti, na móle vytvárajú divadlo, čím zaujmú fotografy, stylisty a ohúria divákov.

Kolekciu *Kubik* premiérovito odprezentovala na Fashion Live! 2016, kde sa rozhodli svoje samostatné šou ukázať v rámci jedného časového bloku spolu s Petrou Kubíkovou. Barborinu kolekciu odštartovalo video, nakrútené v inštalácii talianskej výtvarníčky Ester Stocker v priestoroch Kunsthalle LAB. Tým, že Stocker v inštalácii pracuje s iluzívnym priestorom a mriežkou, výber výstavy na tvorbu videa, ktorý pochádza z dielne Alexandry Bališovej, bol ideálny a stotožnil sa s konceptom kolekcie. Kto premeškal prehliadku v Starej tržnici, ktorá bola zároveň prvou dizajnérkinou sólovou šou, na youtube kanáli *Barbora Kubi* je možné zhladať video. Rovnako ako na videu, aj na prehliadke dopĺňala vizáž modeliek celkový ráz kolekcie. Šou bola dynamická, niektoré modelky mali pastelové vlasy, iné na hlave šilt, ktorý však vznikol v autorkinej dielni už skôr, ako samotný produkt. Dizajnérky zaplnili priestor tržnice, nadviazali spoluprácu a získali

klientov, takže Barbora je so svojím prvým účinkovaním v rámci tohto eventu spokojná. Nápad prezentovať sa spolu s Petrou vznikol ako premyslený krok, keďže zdieľajú spoločný ateliér, ktorý týždeň po prehliadke oficiálne otvorili jednodňovým *showroomom*.

Barbora sa pod svojou značkou snaží produkovať oblečenie zaujímavé pre ľudí, ktorých neuspokojí komerčná produkcia, oblečenie, ktoré má príbeh, no ostáva nositeľným. Jej kolekcie pôsobia hravo a pozitívne. Tvorí premyslene, procesom od návrhu k modelu. Materiál preto hľadá až keď má konkrétnu predstavu, čo nie je vždy jednoduché a nemôže sa spoliehať len na domácu produkciu. Často nakupuje v zahraničí či cez internet, no poznamenáva, že keby na Slovensku našla to, čo hľadá, určite by nekupovala inde. K otázke trvalo udržateľnej módy sa vyjadruje tak, že žiadny dizajnér, kým nepracuje vo veľkej korporácii neprodukuje tzv. *fast fashion*. I ona sama kladie dôraz na výber, a keď je možné, aj na pôvod materiálov, tvorí nadčasové a kvalitne spracované oblečenie. To, že tvorí v malom množstve, jej dovoľuje ľahko kontrolovať podmienky, za akých sú modely ušité. Prácu na kolekcii uprednostňuje pred zákazkovým šitím, i keď sa mu úplne nebráni, no za nevyhnutnú v tomto prípade považuje dôveru klienta. Často spolupracuje s Mischel Warenitsovou či s Julianou Summerlingovou, s fotografmi Petrou Baranovičovou, Alexandrou Bališovou a Jakubom Gulyásom. Výber ľudí však vždy odvíja od konkrétneho projektu a rada spoznáva a pracuje s novými ľuďmi.





Backstage fashion show
Kubík na Fashion LIVE! 2016
fotograf: Alexander Bel
mejkap: Alena Schulczová
vlasý: Renáta Márová



Opozitnou líniou jej práce k tvorbe v ateliéri je práca stylistky na komerčných podujatiach a foteniach, kde sa od pomoci známym prepracovala najskôr k malým podujatiam a neskôr i k tým väčším. K nim určite patrí práca v televíznej šou Česko Slovenská SuperStar. Napriek tomu, že tu pracuje s veľkými obmedzeniami čo sa týka výberu oblečenia, táto práca ju baví najmä vďaka jej dynamike. Okrem toho si ju vybrala značka kozmetických produktov Maybelline za svoju *IT girl*, čo znamená, že svojou osobnosťou má byť akousi motivátorkou pre ostatné dievčatá. V lete sa zúčastnila na festivale Grape, kde v rámci diskusie rozprávala spolu s Jakubom Strakom a Jakubom Gulyášom o spolupráci dizajnéra a fotografa. Jej tvorba sa objavila na „titulke“ jesenného vydania časopisu *Inspire*.

Okrem toho, že značku Barbora Kubi je v súčasnosti vidieť naozaj na mnohých miestach, Barbora začína zhromažďovať nápady na tvorbu novej kolekcie. Ďalej pracuje na vlastnom webe spojenom s internetovým obchodom. Jej ambíciou je živiť sa módou i naďalej, produkovať minimálne jednu kolekciu ročne a zároveň pracovať ako stylistka. Slovensku praje, aby sa tu zlepšila kvalita vzdelávania, aby bolo čím ďalej viac ľudí, ktorí podporujú umenie a dizajn, a aj keď nevie ako, aby sa tu opäť naštartoval textilný priemysel. A sama sebe praje, aby sa aj jej tvorba neustále zlepšovala. ■



Tinák & Filipek

Saxxythings

Biletarka

Digitálne písmo, kaligrafia, lettering...

Rozhovor s Jánom Filípkom

Text Ľubica Pavlovičová

Foto archív Ján Filípek



Ján Filípek (1983) patrí k mladým slovenským dizajnérom, ktorí sa dokázali presadiť v odbore digitálnej tvorby písma. Teda v oblasti, ktorá v období jeho vstupu na scénu grafického dizajnu nemala na Slovensku takmer žiadnu tradíciu. Hoci dizajnovanie písma prežíva v súčasnosti na Slovensku optimistickú fázu rastu, na druhej strane, a to najmä medzi laickou verejnosťou, stále patrí k málo známym a ešte menej oceňovaným druhom výtvarnej tvorby. Ján Filípek aj vďaka tomu, že počas štúdií vizuálnej komunikácie na VŠVU v Bratislave absolvoval viacero zahraničných stáží (Krakov, 2005; Praha, 2007) a ročné magisterské štúdium Type and Media na Kráľovskej akadémii umenia v Haagu (2009), sa v tejto situácii rýchlo zorientoval a medzi prvými si na Slovensku zriadil dielňu digitálneho písma. Od roku 2007 spravuje písmaársky web dizajndesign.sk, kde si možno jeho fonty nielen prezrieť, ale aj zakúpiť. Doteraz vytvoril viacero kompletných rodín písom: Deva Ideal (2007), Dezen (2009), Poleno (2009), Komu (2010), Rukou (2010), Preto Sans (2011), Anca (2011), Preto Serif (2013), Razom Script (2013), Preto Semi (2014) a naposledy Kontrast

Grotesk (2015). Jeho písma poznáme z verejných priestorov, časopisov alebo plagátov a iných tlačovín, mediálnych kampaní, webových stránok alebo ako firemné značky: napríklad Foják, Film-topia, Puojd. Jeho písmo Deva Ideal bolo použité aj na logu slovenského predsedníctva v Rade EÚ od Jakuba Dušičku. Okrem toho sa zaoberá tvorbou letteringov a od roku 2013 organizuje úspešné kaligrafické workshopy.

Ako ste sa dostali k tvorbe písma?

↓
Keď som prišiel študovať na Vysokú školu výtvarných umení, ani som netušil, že takýto odbor vôbec existuje. Poznal som nejaké experimentálne abecedy, ale hlavným impulzom, ktorý ma nasmeroval k tvorbe písma, sa stal krátky workshop počas môjho štúdia v 3. ročníku v Krakove. Tam som sa stretol s dizajnérmi písma, s ktorými sme navrhovali profesionálnejším spôsobom, a to ma zaujalo – zložitost' a samotný obsah takejto práce. Neskôr som polovicu roka stážoval na Akadémii výtvarných umení v Krakove v Poľsku, a potom na Vysoké škole umeleckopriemyselnej v Prahe, v ateliéri Písma a typografie.

← Digitálny lettering.

Alfa, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Golf, Hotel, India, Juliett, Kilo, Lima, Mike, November, Oscar, Papa, Quebec, Romeo, Sierra, Tango, Uniform, Victor, Whiskey, X-ray, Yankee, Zulu

Alfa, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Golf, Hotel, India, Juliett, Kilo, Lima, Mike, November, Oscar, Papa, Quebec, Romeo, Sierra, Tango, Uniform, Victor, Whiskey, X-ray, Yankee, Zulu

↑ → Titulkové písmo Kontrast
Grotesk a Grande.

Po skončení VŠVU som absolvoval magisterské štúdium Type and Media na Kráľovskej akadémii v Haagu. Na Slovensku, nakoniec aj v celej Európe je veľmi málo škôl, ktoré sa venujú špecificky iba tvorbe písma a v Haagu som sa písmu mohol venovať počas celého jednoročného štúdia. Mali sme tam veľa profesorov, špičkové osobnosti pôsobiace v odbore, ktorí sa nám pomáhali zorientovať v celej šírke problematiky a prirodzene, že aj my študenti sme mali extrémny záujem sa čo najviac naučiť, takže táto škola nám dala veľmi veľa, najmä z praktického hľadiska. Samozrejme, nedá sa povedať, že keď človek absolvuje túto školu, stane sa automaticky dizajnérom... Dodnes sledujem, ako sa darí niektorým mojim spolužiakom a s čím novým prichádzajú.

Práve vydávate najnovšie písmo – je ním nadpisový variant textového písma Kontrast Grotesk, ktoré bolo uvedené vlani. Čo vás podnecuje k vytváraniu nových rodín písma? Ondrej Jób nachádza zmysel svojej práce v tom, že hoci musí pristupovať k digitálnemu písmu ako k zložitému systému, na konci celého procesu môže vidieť ako vzniká dobre fungujúci nástroj s neobmedzeným použitím... Čo by ste k tomuto tvrdeniu chceli dodať?

↓
S Ondrejom súhlasím, aj mňa baví vytvoriť komplexný systém, nájsť harmóniu vo všetkých písmenách tak, aby celok fungoval na sto percent. Ale myslím si, že na mojej práci ma baví aj samotný proces hľadania, cesta, akou sa dostávam ku konečnému cieľu. Počas

projektov riešim rôzne otázky, každé z písmen prináša iný problém, a to v ktoromkoľvek z projektov, ktoré sa samozrejme vzájomne ovplyvňujú, keďže kontinuálne tvorím. Každé z písiem, ktoré riešim, znamená pre mňa rozdielnu výzvu. Napríklad než som začal robiť Kontrast Grotesk, prišiel som na to, že by som mohol riešiť kontrast písma iným spôsobom než je to bežné, a to ma bavilo skúmať. Už pri mojom najstaršom písme Deva Ideal, by sa v prvom pláne mohlo zdať, že hlavným cieľom bolo z formálnej stránky vyriešiť prvé autorské textové písmo. Ale mňa najviac zaujímalo samotné spoznávanie toho, čím špecifickým, osobitým a zvláštnym ma táto práca prekvapovala. Nakoniec je to takto doteraz pri každom novom písme. Mnoho dizajnérov tvorí aj tak, že vidia určitý tvar, ten ich ovplyvní a snažia sa ho určitým spôsobom v systéme písma poprepájať. Ja väčšinou mám konkrétnu víziu, čo by som chcel spraviť a do akej písmovej kategórie sa chcem dostať. Rodina textového písma Kontrast Grotesk vznikla experimentovaním s alternatívnou formou kontrastu. Najväčšou výzvou pri jeho vytváraní, konštrukcii, bolo dosiahnuť, aby bolo písmo čitateľné a plne funkčné v akomkoľvek texte. Písmo sa nenavrhuje s tým, že človek vytvára nový systém písania, ale je potrebné do neho zapracovať aj technické požiadavky médií, pre ktoré je písmo určené, a všetok vizuálny materiál existujúci v období, v ktorom vzniká. Preto môžeme vidieť napríklad také veľké rozdiely medzi písmom z 19. storočia a súčasným.

Je zložitá obchodovať s vlastným písmom? A ako to prakticky funguje? Môže sa slovenský dizajnéer uživiť prostredníctvom e-shopu s predajom svojho písma?

↓
V minulosti som fungoval tak, že keď som dokončil písmo, ponúkol som ho distribútorovi a ten mi po odrátaní určitého poplatku vyplatil môj podiel z predaja. V súčasnosti mám vlastný e-shop, takže platby sú síce o niečo väčšie, ale musel som investovať do marketingu a ostatných náležitostí. Darí sa a aj sa nedarí... Investícia do e-shopu sa mi už síce vrátila, nedá sa však povedať, že tadiaľto vedie cesta k zbohatnutiu. Ale dá sa to...

"Ďiřpläy"

&

//Ĝřändé//

(Display Sizes)

"This!" \$24 5¼ dátěž

//Brainstorm// №23

Kolko ďalšie åèjöü

(Supersonic)}} ?&€23#

Coffee & Tea



Intenzívne kurzy kaligrafie.

Brush pen
Lettering



Typeface design – písmo a jeho druhy, sa stal životaschopnou súčasťou slovenského grafického dizajnu. Naši dizajnéri sa dokázali presadiť nielen doma, ale aj mimo. Myslíte si, že je to trend, ktorý kopíruje situáciu v zahraničí, alebo je to výsledok priaznivých okolností?

↓
Na tento proces mali vplyv viaceré udalosti. Na VŠVU sme mali pedagógov, ktorí nás k tomuto odboru viedli, stretli sme sa v jednom čase aj študenti, ktorých takáto tvorba zaujímala, hoci v minulosti na Slovensku tvorba písma nebola silnou disciplínou, takže sme veľmi nemali z čoho vychádzať. V súčasnosti tým, že s novými technológiami a ich rýchlym rozšírením sa v istom slova zmysle uľahčil proces tvorby – zjednodušene sa dá povedať, že „stačí počítač a v ňom program“ – mnohým tvorcom sa otvorili nové možnosti. Len samotná výroba (ak nepočítam navrhovanie) jedného písma trvala aj vyše 5 rokov – písmo bolo potrebné vyrobiť v rôznych veľkostiach. Dnes je to najmä z hľadiska času, ktorý treba výrobe jedného písma venovať, oveľa jednoduchšia záležitosť. Máme uľahčený prístup k množstvu rôznych informácií, celá súčasnosť, v ktorej žijeme a pracujeme, tomuto procesu napomohla.

Ktoré svoje písmo máte najradšej?

↓
Samozrejme Devu Ideal...

Ako ste spomínali, v poslednom období venujete množstvo voľného času kaligrafii a sign paintingu. Digitálne písmo je v istom zmysle ich protikladom, zdá sa však, že sa rovnako intenzívne, so zaujatím, venujete obojom polohám. Prečo? A čo vám vyhovuje viac?

↓
Keď človek robí kaligrafiu, musí ruku naučiť robiť v okamihu a perfektne to, čo v tom momente chce, čo potrebuje urobiť a nie je možnosť výsledok vylepšovať do dokonalej podoby. Keď tvorím digitálne písmo, je ťažké vytvoriť celý systém, abecedu so všetkými písmenami, ktoré navzájom fungujú v slovách. Písmo musí fungovať globálne, takže musím robiť aj určité kompromisy, aby dobre slúžilo vo všetkých možných kombináciách. Ak napíšem slovo rukou

v kombinácii písiem, už neexistuje krok späť, ktorý je možný na počítači. Zároveň však náhodne vznikajú veci, ktoré by nemohli vzniknúť pri digitálnej tvorbe. Momentálne sa viem viacej uvoľniť pri kaligrafii a *hand-letteringu*, aj z dôvodu, že táto práca je z psychického hľadiska menej náročná. Pri digitálnej tvorbe písma musím spojiť aj technické znalosti, rešpektovať limity digitálneho písma – toto pri spontánnom spôsobe tvorby nemusím.

Aký je podľa vás dôvod, pre ktorý ľudia vyhľadávajú vaše kurzy kaligrafie? Čo navyše im okrem nadobudnutej zručnosti môžu ešte ponúknuť?

↓
Na začiatku som organizoval krátke neformálne workshopy kaligrafie, ale keď mi na workshop prišli znovu tí istí ľudia, už si nič nepamätali. Posledné tri roky organizujem intenzívne workshopy kaligrafie. Doteraz som s ich účastníkmi, ktorých býva



Ukážky použitia letteringu.



Kaligrafia a sign painting v praxi.

maximálne 15, pracoval s plochým pierkom, a teraz som spustil ďalší druh workshopu, a to písanie s brush-penom. Myslím si, že kaligrafická zručnosť sa za ten krátky čas, ktorý workshop trvá, nedá získať. Skôr môžem účastníkov motivovať k naučeniu teórie písma a typografie, ktorú môžu využiť na pochopenie princípov kaligrafie, čiže povedzme ako funguje latinka, ako funguje harmónia, kontrast, ako vytvoriť rytmus. Hoci nemôžem napríklad naučiť ako urobiť rovnú čiaru, alebo rovný ťah, či dokonalý oblúk, so získanými vedomosťami môžu všetci, ktorí sa na mojich kurzoch zúčastnia, tvoriť samostatne slová tak, aby uvedomili, čo robia nesprávne a samotnú techniku a zručnosť vylepšovať.

Kaligrafiu verejnosť chápe viac ako umeleckejší prejav písma, digitálny lettering a hand-lettering, teda kreslené nápisy pre konkrétny účel, môžu byť chápané ako formálne jednoduchšie zadania. Súhlasíte s týmto tvrdením?

↓

Laická verejnosť skutočne chápe kaligrafiu ako najkrajší druh písma.

Tá však môže mať rôzne podoby – od najjednoduchších nápisov až po zložitejšie a komplexnejšie napísané písmo, s presahmi do voľného umenia. Podľa môjho názoru *hand-lettering* je istým druhom kaligrafie, znamená to vlastne ručné písanie písom. *Hand-lettering* je podľa mňa tiež kaligrafia. Na druhej strane pojem lettering sa v súčasnosti chápe ako písmo nakreslené (obrysmi) a kaligrafia je písmo napísané. *Hand-lettering* a *sign painting* sa často používali ako písmo v exteriéri a rád pozorujem, že táto metóda písania, zabudnuté umenie, zažíva takú malú renesanciu.

Ktorá vaša písmová rodina má podľa vás najširšie využitie?

↓

Najširšie využitie majú určite moje textové písma, Preto a Deva Ideal, ktoré majú univerzálnejšie použitie, ale najčastejšie použité moje písmo vôbec som videl nadpisové písmo Komu. Komu vychádza z našej blízkej histórie, sú to zdigitalizované písma z obdobia socializmu a zrejme preto chytľavo oslovuje záujemcov. Ale zábavný je fakt, že prvý človek, čo si licenciu na písmo Komu zakúpil, je z Juhoafrickej republiky.

Na čom v súčasnosti pracujete?

↓

V súčasnosti žijem v Luxemburgu. Mám síce rozpracované nejaké písma, ale viac sa pripravujem na ďalšie workshopy kaligrafie, riešim ich prípravu a celkovú organizáciu. Kaligrafia sa stáva obľúbeným nástrojom relaxu, ktorý nás prenáša mimo sveta počítačov, aj ja to tak pociťujem. V deväťdesiatych rokoch to bolo naopak – od ručne navrhovaných plagátov sa všetci vrhli na počítače.

A budúcnosť?

↓

Dúfam, že najlepšie písma som ešte nevytvoril. V niektorej z odborných kníh som v minulosti čítal, že písomným dizajnérom sa stáva človek až po viacerých rokoch praxe. Aj ja sa mením, môj rukopis sa mení a dúfam, že jeho kvalita sa stále zlepšuje. ■

Slovenské centrum dizajnu a RONA
požívajú na výstavu

Meeting Point

Medzinárodné
sklárske
sympóziá
RONA

1994
—
2014

15. 12.
2016
—
22. 1.
2017

SATELIT
galéria
dizajnu
SCD

Hurbanové kasárne,
Kollárovo nám. 10, Bratislava
Otvorené denne okrem pondelka
od 15,00 do 18,00 hod.
Vstup voľný

www.scd.sk

Organizátori



SLOVENSKÉ
CENTRUM
DIZAJNU
LOGO



Hlavný
mediálny partner

deslgnum

Mediálni
partneri

rtv: :RADIO_FM

Art Plan

kam domesta

BKIS

CITYLIFE.SK

DESIGNBY

Obchodnautica.sk

Utópia prostredníctvom dizajnu



Prvé bienále v Londýne

Text Petra Polláková

Foto London Design Biennale 2016

← Annabel Karim Kassir: Mezzing
In Lebanon, inštalácia Libanonu
na riečnej terase Somerset House.

Od 7. do 27. septembra 2016 sa konalo historicky prvé Londýnske bienále dizajnu (oficiálny názov: London Design Biennale). Bolo pripravené v spolupráci s firmou Jaguar a londýnskym palácom Somerset House, v ktorého rozsiahlych priestoroch sa prezentovalo. Na akcii sa zúčastnili zástupcovia 37 krajín sveta vrátane popredných dizajnerských organizácií, inštitúcií a múzeí dizajnu, ako sú Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum (USA), DAMn° Magazine z Belgicka, Moskovské múzeum dizajnu, viedenské Múzeum úžitkového umenia (MAK), talianske Triennale Design Museum alebo japonská The Japan Foundation.



↑ Yaniv Kadosh: AIDrop, projekt Izrael.

↑ Dizajnerský tím URBANUS: inštalácia Číny Shenzhen: New Peak.

→ Annabel Karim Kassir: Mezzing In Lebanon, inštalácia Libanonu na riečnej terase Somerset House.

Zaštitujúcou témou bienále sa stala idea utópie a s ňou spojená otázka ako redefinovať prastarú myšlienku ideálnej spoločnosti prostredníctvom súčasného dizajnu (*Utopia by Design*). Jednotlivé inštalácie, projekty, dizajnové prototypy sa na základe najrôznejších východísk zaoberali najpálčivejšími problémami súčasného globalizovaného sveta, akými sú otázky udržateľnosti prírodných zdrojov, migrácie, znečistenia životného prostredia alebo života vo veľkomestských aglomeráciách. V centre mnohých projektov stála taktiež problematika sociálnej a genderovej (ne)rovnosti, ako i myšlienka utopického životného priestoru, či už zdieľaného širokou spoločenskou komunitou alebo poňmaného ako individuálny, osobný priestor bez hraníc a obmedzení.

Problematika utopických svetov a spoločenských zriadení patrí v súčasnom vizuálnom umení medzi často skúmané témy. Nové pohľady a možnosti na rozvíjanie tejto tematiky predstavila rozsiahla prehliadka súčasného svetového dizajnu v rámci prvého Londýnskeho bienále dizajnu predstaveného v priestoroch historického paláca Somerset House. Téma utópie nebola zvolená len z dôvodu jej mimoriadnej aktuálnosti pre súčasné umenie a spoločnosť, ale taktiež vzhľadom na okružle výročie vydania mimoriadne vplyvného filozofického spisu *Utopia* (vyšlo v latinčine roku 1516 v belgickom Leuvene) anglického mysliteľa a humanistu Thomasa Morea (1478 – 1535).

Moreova predstava fiktívneho ostrova, na ktorom žije ideálna utopická spoločnosť, dodnes stále provokuje a vyzýva k novým interpretáciám a riešeniam, reflektujúcim predovšetkým problémy súčasného globalizovaného sveta. Materiálne, technické, umelecké i spoločenské možnosti dizajnu „v službách“ najrôznejších sociálnych, ekologických alebo politických konceptov dominovali taktiež mnohým z dizajnerských projektov londýnskeho bienále. Niektoré z nich sa zamerali na otázky spojené s dizajnom ako praktickým nástrojom riešenia sociálnych a ekonomických problémov. Výrazný bol tento prístup v prípade Izraela, ktorý okrem iného predstavil dizajnový návrh *AIDrop* v podobe balíčkov prvej pomoci s rotačnými vrtulami, čo by umožnilo ich jednoduché distribuovanie lietadlami v neprístupných oblastiach zasiahnutých katastrofou. Podobne sa k téme utópie postavili Spojené arabské emiráty s návrhom využitia myšlienky historických zavlažovacích kanálov, ktoré by prinášali vodu do rýchlo sa rozvíjajúcich mestských aglomerácií. Avšak väčšina projektov poňala myšlienku utópie najmä z konceptuálneho hľadiska, kde dizajn predstavoval predovšetkým filozoficko-umelecký koncept zbavený priameho praktického využitia.¹

Koncentrácia dizajnérov na myšlienku utopického spoločenského priestoru, ktorý poskytuje človeku absolútnu slobodu, pocit sociálnej rovnosti



a pospolitosti, sa ukázala byť jedným z najnosnejších námetov celého biennále. To, že túto tendenciu podobne silne vnímali i návštevníci, dosvedčuje aj Cena verejnosti (The Public Medal) udelená projektu Albánska. Inštalácia na vstupnom nádvorí Somerset House, tvorená architektonicky poňatým zoskupením stĺpov a polkruhových lavíc z nerezovej ocele, odkazovala na koncept utopického mestského plánovania. Architektonické objekty, v ktorých sa neustále odráža celé okolie, mali evokovať nekonečnosť rôznych možností a prístupov. Lavice v tvare polkruhu zase reflektovali myšlienku demokratického dialógu a slobodného zhromažďovania občanov. Zásadnou tu bola, rovnako ako i pri ďalších podobne ladených projektoch, aktivita divákov, ktorí k objektom prichádzali a svojou

prítomnosťou, prípadne spoločnou konverzáciou celú inštaláciu oživovali a dávali jej skutočný význam.

Téma utopického slobodného miesta alebo otvoreného mesta bola v prípade viacerých projektov prepojená s idealizovaným pohľadom na vlastnú kultúrnu tradíciu. Tradícia tu predstavovala nielen ideu obrany pred rýchlosťou, chaosom a anonymitou dnešného veľkomestského života, ale taktiež symbolizovala harmóniu prameniaku z utopickej predstavy spoločného zdieľania kultúr tohto sveta.

Asi najvýraznejšie sa tento koncept prejavil v prípade libanonského projektu, ktorý bol ocenený medailou Londýnskeho biennále dizajnu (The London Design Biennale Medal 2016). Architektka Annabel Karim Kassar vytvorila

na terase londýnskeho Somerset House inštaláciu inšpirovanú starými ulicami Bejrútu. Návštevníci sa tak ocitli uprostred pestrej architektonickej koláže provizórnych, ale funkčných stavieb vrátane tradičného libanonského holičstva, alebo útulného minikina s pestrou ponukou pôvodných televízií. Zdieľaný sociálny priestor bol ešte zdôraznený všadeprítomnými pestrofarebnými vývesnými štítkami, reklamnými plagátmi, bežnými libanonskými predmetmi a predovšetkým stánkami, ponúkajúcimi libanonskú kávu a ďalšie tradičné občerstvenie.

Sociálny rozmer zdieľaného priestoru alebo spoločne prežívanej aktivity výrazne prevažoval aj v čínskej inštalácii, kde dizajnérskeho tímu UR-BANUS navrhol ako jedno z riešení nekontrolovateľne rastúcich čínskych



↑ Yasuhiro Suzuki: Cesta okolo susedného vesmíru, inštalácia Japonska.

↑ Daalaan: inštalácia Pakistanu.

→ Dizajnerský tím mischer'traxler studio: Level, inštalácia Rakúska, Múzeum úžitkového umenia (MAK).

→ Stroj prianí, inštalácia Turecka.

veľkosti série utopických architektonických megaštruktúr, ktoré v sebe sústreďujú nielen obytné, ale i najrôznejšie komunálne priestory.

Téma spoločného utopického priestoru bola vo viacerých projektoch vyvažovaná motívom hľadania súkromného, vnútorného ideálneho miesta. Asi najvýstižnejšou bola v tomto smere inštalácia japonského dizajnéra Jasuhiro Suzukiho, ktorá predstavovala zaujímavé prepojenie západnej surrealistickej imaginácie s tradičným japonským princípom *mitate* – vnímania známych vecí novými spôsobmi.² Suzuki vytvoril svoj súkromný kabinet kuriozít, kde navzájom vtípne prepojil každodenné, dôverne známe predmety, formy a tvary, čím ich základné významy posunul do nových súvislostí. Centrom Suzukiho inštalácie sa stala vitrína v tvare

monumentálneho kufra, obsahujúca najrôznejšie objekty prepájajúce v sebe rôzne významové roviny, napríklad sklenené lyžičky merajúce čas alebo „kompasy“ v tvare britských či japonských ostrovov. Nad kufrom sa vznášala nafukovacia postava „podriemkavajúceho cestovateľa“. Motív súkromnej utopickkej cesty tak v Suzukiho poňatí predstavoval predovšetkým púť svetom vlastnej fantázie, vychádzajúcej z prirodzenosti ľudského snenia a tvorivosti.

Podobný motív hry, voľnosti a fantázie uprostred utopického priestoru bez hraníc charakterizoval výtvarne silnú inštaláciu Pakistanu. Dizajnerský tím tu pripravil „ihrisko“ zostavené z drevených objektov – stoličiek, fungujúcich zároveň ako známa detská hračka vlčík v monumentálnejšom vyhotovení. Tento fantazijný priestor dopĺňala séria závesných zvitkov zdobených kresbami tradičnou henou.

Krehkosť a nestabilitu utopického súkromného priestoru v sebe zhmotnila kinetická svetelná inštalácia *Level*, ktorú pripravilo rakúske dizajnerské štúdio mischer'traxler. Konštrukcia tvorená zložitou sústavou prepojených kinetických tyčí ukončených svetlami naplno žiari len v statickom prostredí. Každý prechádzajúci divák už pri letmom pohybe či dotyku tyče rôzne nakloní a rozpohybuje, čím spôsobí, že niektoré svetlá sa stlmia alebo úplne zhasnú.

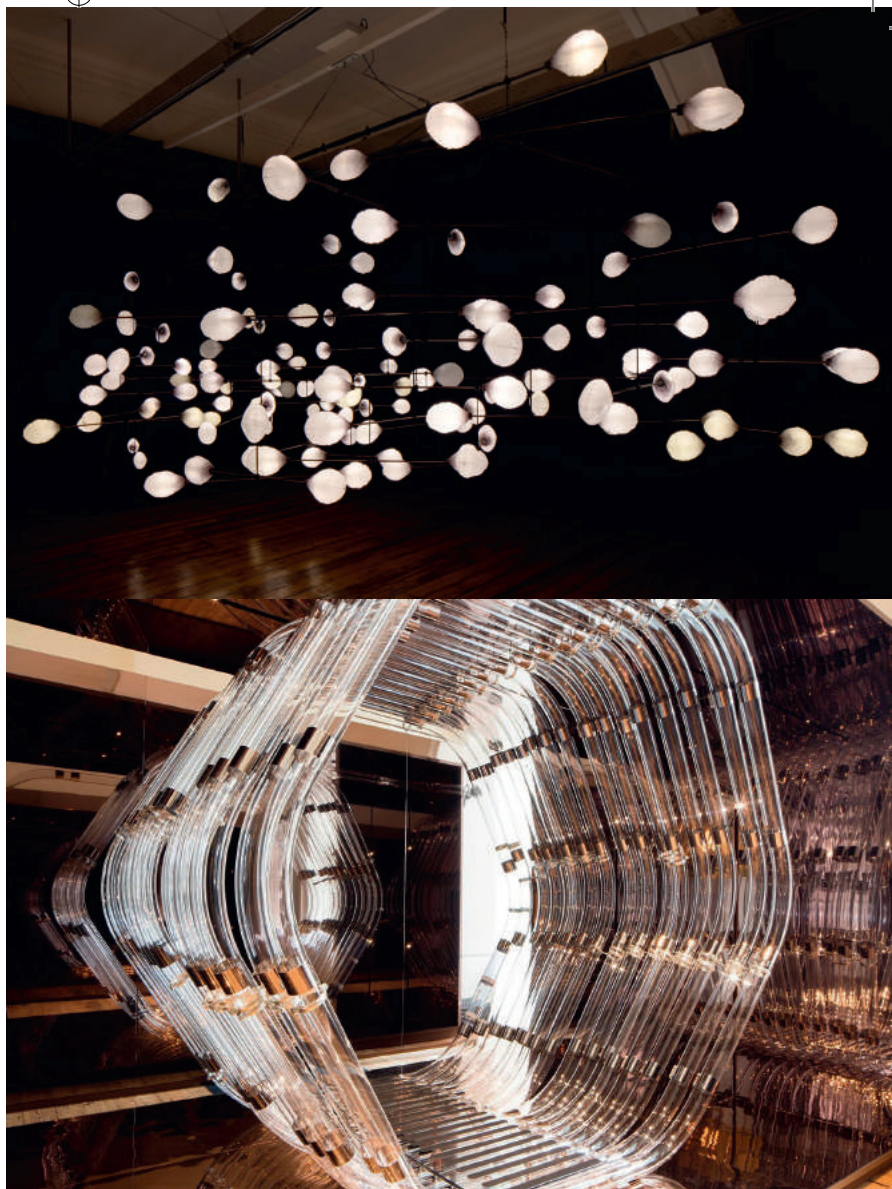
Téma neuchopiteľnosti utopického sveta a ideálnej spoločnosti dominovala ďalším výrazným projektom tohto bienále. Bola často prepojená s myšlienkou návratu do utopickkej minulosti. I v tomto okruhu sa prejavila ďalšia z aktuálnych tendencií súčasného vizuálneho umenia, a to fascinácia autorov a kurátorov minulosťou (históriou) a jej znovuoživovaním a redefinovaním prostredníctvom práce s archívami a archívnymi materiálmi.³

Jeden z najzaujímavejších pohľadov do utopickkej minulosti predstavil projekt Moskovského múzea dizajnu nazvaný *Odhaľovanie utópie*, ktorý prvý raz v histórii zverejnil archívne materiály sovietskeho dizajnu zo šesťdesiatych až osemdesiatych rokov minulého storočia. Tento

projekt získal medailu Londýnskeho bienále za najlepšie vystihnutie ústrednej témy utópie sprostredkovanej dizajnom (*Utopia by Design*).

Inštaláciu, navodzujúcu atmosféru futuristického archívu, tvorili desiatky svetelných boxov s digitálnymi fotografiami realizovaných i nerealizovaných projektov. Tie vznikali za účasti dizajnérov, sociológov, filozofov či historikov umenia v rámci činnosti Všeľvazového vedecko-výskumného inštitútu pre technickú estetiku (VNII-TE) a Sovietskych dizajnových ateliérov (SHKB). Dizajnové návrhy týchto sovietskych inštitúcií neboli vo väčšine prípadov z ekonomických alebo ideologických dôvodov nikdy realizované a dodnes ostali len v podobe výskumného zámeru, prípadne prototypu. Išlo predovšetkým o produktový dizajn z oblasti dopravy, elektroniky, mestského mobiliára, ktorý mal prispievať k rozvoju socialistickej spoločnosti.

Pohľady do utopickej minulosti sa v prípade niektorých projektov bienále dostali až do sféry akéhosi hľadania strateného raja. Túto definíciu utópie ponúkla francúzska inštalácia, silne reagujúca na aktuálnu problematiku migrácie a s ňou spojenú stratu domova. Umelec a dizajnér Benjamin Loyauté robil rozhovory s vojnovými utečencami zo Sýrie a na ich základe vytvoril film hovoriaci o tragédiách vojny prostredníctvom straty každodenného, bežného života. Fascinujúcou sa pre neho stala schopnosť imaginácie a nemateriálneho uchovávanía životných hodnôt a tradícií. Túto vnútornú silu človeka predstavil prostredníctvom na prvý pohľad banálneho motívu spomienok na tradičné cukrovinky, ktoré v Sýrii patria k príjemnostiam bežného života. Alúzia na notoricky známy literárny motív Proustovho koláčika a jeho hľadania strateného detstva je tu posunutá do úplne novej roviny vytvárania imaginárneho archívu vlastnej i spoločenskej identity. Loyauté v rámci projektu navrhol originálny cukrársky výrobok – gumové ružové cukríky v tvare prastarých asýrskych božstiev. Balíčky týchto cukríkov bolo možné v rámci bienále zakúpiť v predajnom automate, čím mohli návštevníci podporiť vzdelávanie detí vojnových migrantov.



Ustavičná snaha človeka stále znova a znova hľadať v najrôznejších podobách sociálnu i osobnú utópiu bola v symbolickej rovine vyjadrená projektom tureckého tímu nazvanom *Stroj prianí*. Tajné priania vložené do konštrukcie tvorenej súborom priestvitných pneumatických plastových trubíc putovali celým západným krídlom paláca na neznáme miesto – symbol nádeje človeka, ktorá ho ženie dopredu.

Úvodné Londýnske bienále dizajnu týmto prístupom široko rozkročeným medzi najaktuálnejšími tendenciami súčasného dizajnu, voľným umením a výraznou sociálnou angažovanosťou pravdepodobne naznačilo, že sa i v budúcnosti bude snažiť prezentovať dizajn ako jednu z dôležitých možností riešenia rôznych problémov súčasného sveta. Zároveň ponúкло

výsostne humanistický pohľad na význam dizajnu pre súčasnú svetovú spoločnosť. Ten spočíva nielen v praktickej či estetickej rovine, ale taktiež v schopnosti človeka reflektovať a stále znova prehodnocovať svoje osobné i spoločenské miesto v tomto svete. ■

1 Odkazy na prezentácie jednotlivých krajín v rámci Londýnskeho bienále dizajnu sú prístupné na: <http://www.londondesignbiennale.com/participants> [cit. 20. 9. 2016].

2 V japonskom tradičnom umení vychádza princíp *mitate* z najrôznejších alúzií, slovných hračiek, keď určité umelecké dielo zároveň odkazuje, nahrádza alebo paroduje iné dielo alebo určitý jav či udalosť. Zásadný je v tomto smere nový a často prekvapujúci pohľad na niečo bežné, známe.

3 K problematike tzv. historiografického obratu v súčasnom vizuálnom umení pozri napr. ENWEZOR, O.: *Archive Fever; Uses of the Document in Contemporary Art*. New York and Göttingen: International Center for Photography a Steidl, 2008, GODFREY, M.: *The Artist as Historian*. In: *October*. Jar 2007, č. 120, s. 140 – 172, alebo FOSTER, H.: *An Archival Impulse*. In: *October*. Jeseň 2004, č. 110, s. 3 – 22.



Zápisky z Designbloku 2016

Text Klára Peloušková
Foto archiv Designblok



Tohtoročná prehliadka *Designblok*, *Prague Fashion and Design Week* sa rovnako ako vlani uskutočnila v monumentálnych priestoroch holešovického výstavniska a lapidária. Kým však v minulom roku akcia balansovala na nejasnej hranici medzi koncepčnou výstavou dizajnu a rýdzo komerčným projektom (ako som opísala vo svojom článku *Čo je Designblok?* pre internetový magazín *Artalk.cz*), tentoraz nikoho nenechala na pochybách, že ide jednoznačne o veľtrh a impozantnú šou dizajnerských hviezd, luxusných značiek a novovznikajúcich štúdií, ktorej cieľom je v prvom rade predstaviť novinky a osloviť možných výrobcov a kupcov. Na rozdiel od vlaňajška, keď sa organizátori rozhodli dramaturgiu založiť na problematickom a vo vzťahu k dizajnu veľmi komplikovanom pojme slobody, tento rok sa voľbou témy úskaliu spočívajúcemu vo vnútornej rozporuplnosti prehliadky úspešne vyhli, hoci tým rezignovali na kritickosť a sebareflexiu celého podniku. Koncepcia osemnásteho ročníka *Designbloku* bola v tomto zmysle trochu priamočiarejšia: hlavným úbežníkom akcie sa stal šport, a to v súvislosti s konaním letných olympijských hier v Riu de Janeiro a Prahou ako Hlavným európskym mestom športu 2016. Vystavovatelia sa k téme vzťahovali väčšinou len veľmi voľne (ak vôbec) a prehliadku tak nemožno hodnotiť z hľadiska celkového kurátorského poňatia. Tomu zodpovedá aj nasledujúci text. Možno ho považovať za skôr nesúvislý výber projektov a produktov, ktorým podľa môjho názoru z určitého dôvodu stálo za to venovať pozornosť, avšak nerada by som ho vydávala za komplexné a vyčerpávajúce zhodnotenie tohtoročného vydania *Designbloku*.

Než navždy zabudneme, že zastrešujúcou témou podujatia bol tentoraz šport, uvedme aspoň niekoľko prác, ktoré na zadanie kurátorov aspoň vzdialene reagovali. S veľkou dávkou humoru k svojej prezentácii pristúpili Markéta Kalivodová, Markéta Kobelová, Lenka Širůčková, Lucie Vostalová a Lenka Záhorková zo štúdia Nalejto, zameraného na výrobu predmetov z porcelánu. Hoci väčšinou sa venujú individuálnemu navrhovaniu riadu či váz, na *Designbloku* vystavili stolný futbal s porcelánovými figúrkami spodobňujúcimi známych českých dizajnérov, ktorých fotografie sa tento rok stali tiež hlavným motívom reklamnej kampane a sprievodných tlačенých materiálov veľtrhu. Kým Jana Zielinski, zakladateľka a riaditeľka *Designbloku*, poukazovala pri vysvetľovaní voľby témy športu na tímovosť a nutnosť tvrdej práce ako predpokladu existencie a fungovania dizajnu, v jemnej paródii štúdia Nalejto vstupuje do hry aj súperenie a meranie síl. Svojím projektom podčiarkli autorky skutočnosť, že dominantné osobnosti českej dizajnerskej scény (ktoré sa počtom vo výsledku celkom pohodlne zmestia do futbalovej dvadsať dvojky) sú podobne ako športovci tiež celebritami, ich mená sú zároveň značkami, vďaka ktorým sa ich produkty predávajú.



Ukážka novej kolekcie Hany Zárubovej s názvom Ø, ktorú návrhárka predstavila v rámci prehliadky v Priemyselnom paláci.

V rovine zveličenia sa k športu vzťahoval aj stánok Anny Marešovej, ktorá pod značkou *Whoop.de.doo* navrhuje erotické pomôcky a na Designbloku predstavila nový model Venušíných guľôčok. Rozmer intimity, ktorý je v jej práci pochopiteľne silne prítomný, sa v rámci inštalácie rozhodla zhmotniť v podobe zdieľanej dámskej šatne a rekvizít odkazujúcich k športovým výkonom. Tému sa však Marešová dokázala prispôsobiť aj pokiaľ ide o produkt ako taký: Venušine guľôčky ponúkala v troch váhových kategóriách, pričom tie ťažšie boli určené okrem iného aj na posilňovanie panvového dna. Okrem toho, že práca tejto dizajnérky je v českom kontexte pozoruhodná svojou inovatívnosťou, formálnou a technologickou kvalitou a v neposlednom rade spoločenským prínosom, pokiaľ ide o búranie stereotypov a tabu, v rámci Designbloku potešila navyše aj nápaditosťou a schopnosťou flexibilne sa prispôsobiť daným podmienkam a okolnostiam.

Na poli módnej tvorby sme istú súvislosť s témou športu mohli vysledovať v novej kolekcií Hany Zárubovej s názvom Ø, ktorú návrhárka predstavila v rámci prehliadky v strednej časti Priemyselného paláca. Nehľadiac na šport, ktorý pre ňu na rozdiel od Anny Marešovej nebol iba zadáním, ale aj zdrojom inšpirácie, sa odevy Hany Zárubovej stali jedným z najzaujímavejších momentov módnej sekcie Designbloku. Modely z aktuálnej kolekcie svojím tvarom i materiálom čiastočne pripomínajú široké šuštíaky typické pre osemdesiate a deväťdesiate roky, čiastočne tradičné odevy východných kultúr. Prehliadke dominovali objemné prešívané kabáty a bundy odhaľujúce nečakané možnosti klasických neformálnych páperoviek, medzi nimi sa však tiež objavili dlhé priliehavé plášte a plisované sukne. Pokiaľ ide o farebnosť, prevládala pre dizajnérku typická čierna, avšak miestami sa zablsli aj výrazné akcenty biele, fialovej či zlatohnedej. Hana Zárubová už predtým pracovala s materiálmi, ktoré sa bežne používajú skôr pri výrobe športových či dokonca zdravotníckych potrieb než v *haute couture*. V prípade kolekcie *Fix.you* z roku 2010 sa inšpirovala technológiou spracovania neoprénu pri šití športových tašiek a fixačných ortéz, o rok neskôr potom v kolekcií *Air Force* využila okrem iného aj padákový hodváb. Modely Hany Zárubovej teda do koncepcie tohtoročného Designbloku hladko zapadli bez toho, aby sa jej dizajnérka musela umelo prispôbovať.



To, ako sa zdá, príliš neplatí pre štúdio LLEV, ktoré na Designbloku v sekcii Art House situovaného do sochárskeho lapidária predstavilo nové svietidlá odvodené od tvarov tenisových rakiet. Evokácia formy športového náčinia pôsobila v tomto prípade samoúčelne a chcene, pričom rovnako bezdôvodná sa javila aj ich inštalácia nad historickými vojenskými uniformami. Kým Hana Zárubová dokázala využiť tie prvky športového oblečenia a vybavenia, ktoré ponúkali potenciál kreatívnej transformácie, na originálne tvarové riešenie, inšpirácia tenisovými raketami v prípade štúdia LLEV viedla vo výsledku skôr k vnútorne neopodstatnenému a zároveň vizuálne nepríliš atraktívnemu dizajnu. Trochu zvláštne bolo aj vystavenie produktov z radu *Tennis* v rámci expozície zameranej na presahy dizajnu do oblasti voľného umenia. Pri projektoch prezentovaných v Lapidáriu divák (minimálne na základe minulo-ročnej skúsenosti) očakával určitý konceptuálny rozmer alebo silný estetický zážitok, konkrétne táto kolekcia svetiel však neponúkala jedno ani druhé.

Art House bol tento rok všeobecne skôr prehliadkou pekných predmetov známych českých i svetových dizajnérov, než objektov, ktoré by skúmali nejasné hranice medzi disciplínami a zaoberali sa širšími kontextami či vnútornou podstatou dizajnu (snáď až na pôsobivé video dokumentujúce postupné rozplývanie porcelánových sošiek ponorených do vody od Venduly Radostovej, ktoré sme však v poslednom období mali možnosť vidieť na mnohých iných akciách). Vlni pre Art House vytvorili inštalácie aj výtvarní umelci, ako Kateřina Šedá, Roman Štětina či Richard Loskot, ktorí prispeli k otvoreniu všeobecnejších otázok a súvislostí dizajnu. Tentoraz však organizátori tento prvok dramaturgie nezopakovali a nepokračovali ani v spolupráci s externou kurátorkou, ktorou bola v minulom roku kritička a kurátorka súčasného umenia Lenka Lindaurová. Ani dizajnéri však tento rok v Art House neprišli s takými pozoruhodnými projektmi ako pred rokom, keď tu boli vystavené napr. práce taliansko-holandského štúdia Formafantasma. Maxim Velčovský (mimochodom absolútny víťaz Cien Designbloku) tu napríklad prezentoval nový luster *Memento Mori*, ktorý „[s]ymbolizuje zrodenie a smrť, ale aj miznúce remeslá, čo sa v Európe dedia z generácie na generáciu“.



Art House



Tennis, štúdio LLEV.



Maxim Velčovský: Memento Mori, luster pre Lasvit.

Velčovského svietidlo zo sklenených stavcov, kostí a lebiek pôsobilo nepríjemne doslovne, takpovediac gýčovo, a jeho ocenenie v rámci súťaže si neviem vyložiť inak než ako samozrejmé potvrdenie jeho neotrasiteľnej pozície na českej dizajnerskej scéne. Aj v tohtoročnom Art House však bolo možné zhliaďnúť zaujímavé práce: išlo predovšetkým o módnú kolekciu *Nihon Lobendau* Kateřiny Plamitzerovej či doplnky Markéty Kratochvílovej. Odevy Kateřiny Plamitzerovej využívajú emotívny náboj a konotácie viazané na určité tvary, materiály či spracovanie, a tým dosahujú vyjadrenia informácií spätých s témami, ktoré ležia zdanlivo úplne mimo sveta módy. Šaty sú inšpirované jednak atmosférou severných Čiech, kde bývala autorka v čase, keď na kolekcii pracovala, a japonskými animovanými filmami Hajaa Mijazakiho. Oba tieto zdanlivo nesúrodé inšpiračné zdroje spája problematika životného prostredia, opustenia a zániku, pričom do trojrozmernej podoby



Kateřina Plamitzerová (odev),
Markéta Kratochvílová (šperky).

ich Plamitzerová previedla pomocou nezapravených lemov, bohatého riadenia a veľkých objemov, vďaka ktorým sa možno prostredníctvom odevu aspoň zdanlivo izolovať od vonkajšieho sveta. Hoci v rámci tejto expozície sú doplnky Markéty Kratochvílovej od modelov Kateřiny Plamitzerovej oddelené, v rámci bývalých prehliadok ich dizajnerky vzájomne kombinovali. Masky a mohutné náhrdelníky zo splietaných lán a kovových prvkov pôsobia na prvý pohľad hrozivo, to znamená úplne opačne, než ako býva pri šperkoch zvykom. Kratochvílová tvorí doplnky, ktoré sa rovnako ako šaty Kateřiny Plamitzerovej prihovárajú k ich potenciálnym nositeľom a pozorovateľom pomocou silných emócií – často nejednoznačných a v istých ohľadoch aj nepríjemných. Je žiaduce cítiť sa šperkom ohrozený? A skrýva sa v tomto pociťe emancipačný potenciál, alebo samotná vôľa zastrašiť druhého? Doplnky Markéty Kratochvílovej v sebe nesú množstvo významov, ktoré sa rozohrávajú na škále od archetypálnych symbolov a alúzií k „primitívnym“ kultúram až k modernému feminizmu.

Kritický podtext, ktorý v nevtieravej a skôr poetickej forme nachádzame u Kateřiny Plamitzerovej a Markéty Kratochvílovej, nie je v dizajnerskej produkcii, tak ako je prezentovaná na Designbloku, príliš častý. Napriek tomu sa aj tu, najmä medzi mladými dizajnérmi, môžeme stretnúť s tendenciou zaujať kritický postoj a reflektovať podmienky produkcie dizajnu. Najsilnejším príspevkom v rámci Designbloku bola v tomto zmysle performancia módnej dizajnérky Lenky Vackovej, ktorá sa rozhodla neprezentovať sa vlastnou tvorbou a ísť naopak doslova s kožou na trh. Na protest proti tzv. „fast fashion“ si v čase trvania Designbloku vo svojom stánku nechala po celom tele tetovať logá známych módnych značiek spájaných s lacnou výrobou oblečenia a obuvi v továrňach krajín tretieho sveta, kde sa pracovné podmienky nachádzajú hlboko pod úrovňou západných štandardov. Avšak rovnako ako je „fast fashion“ určená na okamžitú spotrebu a jej základnou vlastnosťou je veľmi obmedzená trvanlivosť, ani logá odevných foriem nezostanú na koži dizajnérky navždy: autorka sa nechala tetovať vlastnou krvou, ktorá by sa po niekoľkých týždňoch mala úplne vstrebať. Výrazné *statements* typu prezentácie Lenky Vackovej nebývajú v rámci Designbloku úplne obvyklé. Jej akcia bola možná pre mnohých pomerne šokujúca a niektorým zasväteným divákovi mohla možno až príliš pripomínať body art a performancie sedemdesiatych rokov, nešlo však o samoúčelnú provokáciu ani o galerijný umelecký počin, ktorý by bol vnímaný v prvom rade v nadväznosti na kontext dejín umenia.

Rovinu sebareflexie nebolo možné vynechať ani pri projekte *Material Dialogue*, v rámci ktorého predstavila skupina českých a holandských dizajnérov produkty či materiály založené na nových technologických postupoch umožňujúcich ekologickú výrobu i recykláciu. Vedľa projektov využívajúcich 3D tlač, bioplasty alebo solárne technológie sa tu objavili aj experimenty s konkrétnymi prírodnými materiálmi – napr. s tekvicovými vláknami či soľou. Príroda sa však na Designbloku hojne vyskytovala aj v menej konkrétnej podobe ako dôležitý zdroj inšpirácie pre tvarové či farebné riešenia remeselné vyrábaných produktov. Aj táto oblasť dizajnu má v sebe istú mieru kritiky, a to predovšetkým pokiaľ ide o výrobné štandardy a organizáciu práce v mnohých priemyselných odvetviach. Návraty k remeselnej práci v duchu Arts & Crafts a zhodnocovanie „pomaleho“ spôsobu produkcie sú dnes pomerne časté – na Designbloku bolo možné tieto súvislosti sledovať napr. v práci Štěpána Smetanu a Sebastiana Kitzbergera, ktorí predstavili svoje sklenené nádoby *Still Life* fúkané do vydlabaných melónov či tekvic, v tvorbe šperkárky Hany Polívkovej (inšpirované nepravidelnými prírodnými tvarmi) a Elišky Lhotskej (odlieva svoje prstienky a náhrdelníky z kúskov chleba), alebo v produkcii štúdia bisquit, ktoré pracuje s motívom dymu v štruktúre keramických nádob.



Vázy a misky Michala Bačáka pre Křehký.

Je možno príznačné, že všetci doteraz spomenutí dizajnéri sa prezentovali v rámci sekcie Openstudio (venované mladým tvorcom a začínajúcim štúdiám) či Art House. Zrejme je to tak preto, že Superstudio, zamerané na prezentáciu noviniek zavedených firmami a luxusných značiek, malo tradične charakter celkom klasického veľtrhu, od ktorého sme si už v minulých rokoch zvykli nič prekvapivého neočakávať. Bolo by nespravodlivé túto časť Designbloku čisto z týchto dôvodov kritizovať, lebo aj tu bolo samozrejme možné nájsť dobrý dizajn (či už išlo o novú kolekciu svietidiel Lucie Koldovej pre BROKIS, vázy a misky Milana Bačáka pre Křehký, svietidlá štúdia Dechem pre Bommu či nábytok firmy DEVOTO alebo Master & Master). Vo svojich zápiskoch z Designbloku som sa však rozhodla venovať predovšetkým tým projektom, ktoré ma obzvlášť nadchli, iritovali alebo donútili uvažovať nad širšími súvislosťami dizajnu. Považujem bezpochyby za pozitívne, že hoci som tomu zo začiatku neverila, komentár k týmto realizáciám vyšiel na takýto dlhý text. ■

Hodnoty a tradície krajín V4

Text Jana Oravcová
Foto archív Design Hét Budapest



24. september – 20. november 2016





1



2

- 1 A + Z design studio, Maďarsko:
Maďarská skriňa identity.
- 2 Mária Bujňáková, Slovensko:
Kolekcia úžitkových produktov Seven.
- 3 Eliška Slámová a Šimon Brabec,
Česká republika: Ruksak.
- 4 Annikó Rácz / Hannabi, Maďarsko:
Provo Cut X Hannabi Furniture Collection.
- 5 Jaroslav Juřica, Česká republika:
Stolička 002, pre TON, a. s.

Múzeum úžitkového umenia v Budapešti, ktoré sídli v jednej z najimpozantnejších budov navrhnutých predstaviteľom maďarskej secesie Ödönom Lechnerom, hostilo pri príležitosti Budapest Design Week niekoľko pozoruhodných prehliadok súčasného dizajnu. Okrem výstav prezentujúcich výsledky súťaží Maďarská cena za dizajn 2016 a Cena za dizajn manažment 2016, sa ako čestný hosť toho ročníka spoločne prezentovali krajiny Vyšehradskej štvorky. Výstava pod názvom *Central Values – Common Heritage* okrem toho, že pripomínala 25 rokov spolupráce tohto zoskupenia, priniesla reflexiu stredoeurópskeho

priestoru nielen z geograficko-politickej, historickej perspektívy, ale aj kultúrnej, prostredníctvom dizajnu. Dizajn však nie je len jednostranne chápanou kultúrnou kategóriou, ale aj jedným z dôležitých nástrojov uvažovania o ekonomickej prosperite a východiskách podstatných pre jeho novátorské riešenia. O tom, aké dedičstvo, hodnoty a predovšetkým súčasný dizajn spája krajiny V4, sme sa porozprávali s autormi koncepcie výstavy – kurátorkou Judit Osvártovou a historikom umenia Andrásom Szalaiom.

Výstava *Central Values – Common Heritage* sa koná v čase 25. výročia vyšehradskej spolupráce. Jej cieľom je upozorniť na hodnoty pochádzajúce zo spoločného dedičstva, ale aj na blízke zdroje inšpirácie, ktoré zdieľajú súčasní dizajnéri. Myslíte si, že Maďarsko, Poľsko, Česko a Slovensko spájajú spoločné sociálne, ekonomické a kultúrne tradície prestavujúce zázemie aj pre súčasnú tvorbu dizajnu? Predsa len, produkcia jednotlivých krajín má svoje špecifiká, ktoré súvisia nielen s rozdielnym kultúrnym zázemím.

↓

Judit Osvárt: Som presvedčená, že v histórii našich krajín existujú spoločné hodnoty – aj z kultúrnej, politickej stránky, aj pokiaľ ide o štýl. Všetky naše štyri krajiny patrili v období studenej vojny do oblasti za železnou oponou a boli vystavené veľmi silnému vplyvu sovietskej propagandy a rozhodnutí prijímaných na ústrednej úrovni, napríklad aj na poli bývania. Takisto máme za sebou dlhú históriu a tradíciu katolicizmu ako náboženstva. Mnohé remeselné tradície máme tiež spoločné – možno nie vo všetkých štyroch krajinách rovnako, ale napríklad krížikový steh alebo modrotlač boli (a sú) populárnymi odevnými ozdobami aspoň v dvoch – troch z nich. Naším cieľom nebolo vytvoriť mimoriadne premyslený a spracovaný výber toho, ako ľudové umenie, remeslo alebo iné tradície, ktoré súvisia s dizajnom a prežívajú aj v 21. storočí, ale skôr išlo o zaujímavý výber predmetov a o to, aby si ľudia uvedomili a presvedčili sa, ako hlboko je súčasný dizajn zakorenený v našej spoločnosti, histórii a každodennom živote.

Bratislavská Škola umeleckých remesiel (1928 – 1939) pre svoje metódy výučby čerpala inšpiráciu v Bauhause a jej špecifikom bola snaha integrovať do vyučovacieho procesu domáce výrobné tradície. V neposlednom rade treba spomenúť, že k výučbe prispievali svojimi prednáškami prizvaní pedagógovia z Bauhausu. Jedným z nich bol aj László Moholy-Nagy. Zdá sa, že práve on je dobrým príkladom prekráčovania modernistických princípov medzi teritoriálnymi priestormi.

↓

Judit Osvárt: László Moholy-Nagy a jeho dielo je aktuálnejšie ako kedykoľvek predtým – Guggenheimovo múzeum v New Yorku sa stalo dejiskom výstavy jeho prác, čo je pre každého umelca zo strednej Európy obrovským ocenením. Modernistické tradície predstavujú skutočne dôležitú otázku a naozaj by som ich nenazvala tradíciami – modernizmus pretransformoval náš život takým významným spôsobom a mal taký výrazný dosah na štýl, interiéry, bývanie a výzdobu ako žiadny iný štýl v histórii umenia predtým. Všetky zásady Bauhausu samozrejme neprežili, ale hlavné myšlienky áno, a to najmä preto, lebo sú platné v mnohých krajinách, naše z toho nevynímajúc.

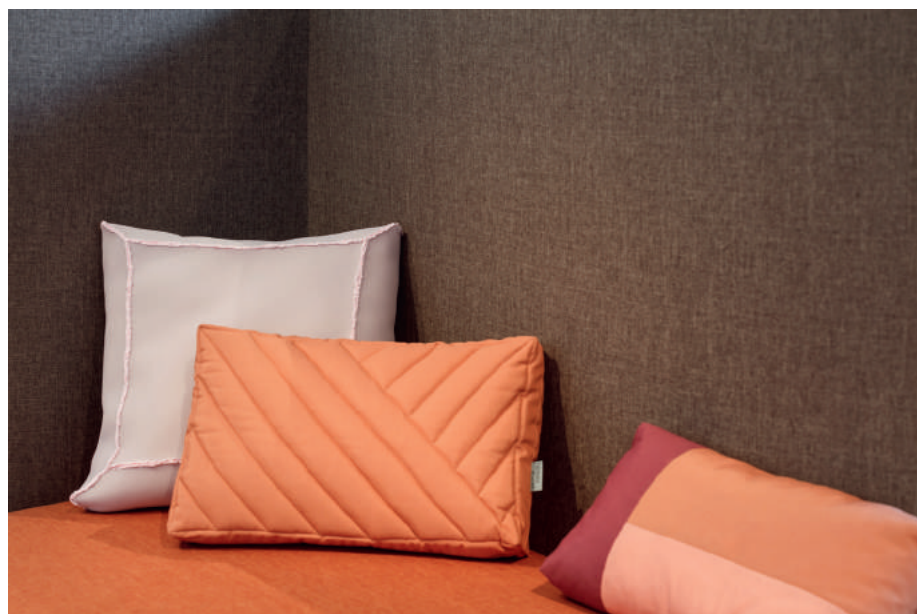
Výstava je zoradená do štyroch tematických častí: Modernizmus, História, Tradícia, Experiment. Čo vás priviedlo k tomu, aby bola výstava takto štruktúrovaná?

↓

Judit Osvárt: Keď sme na tejto výstave začali pracovať, vec, ktorej sme sa spolu s Andrásom Szalaiom venovali ako prvej, bol výskum, výskum a ešte raz výskum. Prešli sme tisíckami webových stránok, preštudovali sme tisíce kníh a iných publikácií, pozornosť sme venovali najnovším projektom, ktoré sa vzťahujú na dizajn a na ktorých sa zúčastňujú krajiny Vyšehradskej štvorky, aby sme získali prehľad o tom, čo sa v týchto krajinách skutočne deje. Zistili sme, že hoci v istých ohľadoch medzi nimi existujú veľké rozdiely – napríklad v Poľsku je nábytkársky priemysel veľmi dôležitý, kým v Maďarsku máme len niekoľko nábytkárskych tovární, čo má samozrejme veľký vplyv na dizajn a dizajnérov. Z hľadiska štýlu



3



4



5



je väčšinu exponátov možné zaradiť do jednej zo štyroch hlavných kategórií. Mnoho z nich malo buď vzťah k tradičnej remeselnej metóde, ľudovému umeniu alebo materiálu. Alebo bola nostalgiou viažucou sa ku konkrétnemu historickému obdobiu alebo bola minimalistická a opierala sa o geometrický tvar alebo sa neviazala na nič, čo už existuje a bola teda absolútne revolučná. Obaja sme sa výskumu venovali nezávisle – ja som sa viac orientovala na súčasné aspekty, kým András sa viac zahĺbil do histórie – a obaja sme nezávisle dospeli k záveru, že uvedené hlavné skupiny sú také, do ktorých zapadá väčšina stredoeurópskych dizajnérov. Nezabúdajme na to, že výstava bola inštalovaná v Múzeu užitočného umenia, ktoré navštevujú väčšinou ľudia z verejnosti, čo nie sú odborníci, ale široké publikum a turisti. Preto sme si mysleli, že pre návštevníkov je dôležité, aby naši štyri slová, ktorým rozumejú (hoci osobne si myslím, že slovo „modernizmus“ je stále pre väčšinu laikov pomerne neznámym pojmom). Komentáre a spätné väzby, ktoré nám boli adresované, boli absolútne pozitívne a mnohé z nich navyše podčiarkli, že táto výstava im súčasne priniesla rozptýlenie i poučenie.

Ako by ste charakterizovali súčasnú dizajnersku tvorbu v jednotlivých krajinách tohto regiónu? Alebo naopak, dá sa prostredníctvom vami koncipovanej výstavy a vybraných dizajnov hovoriť aj o spoločných strategických cieľoch a výzvach?

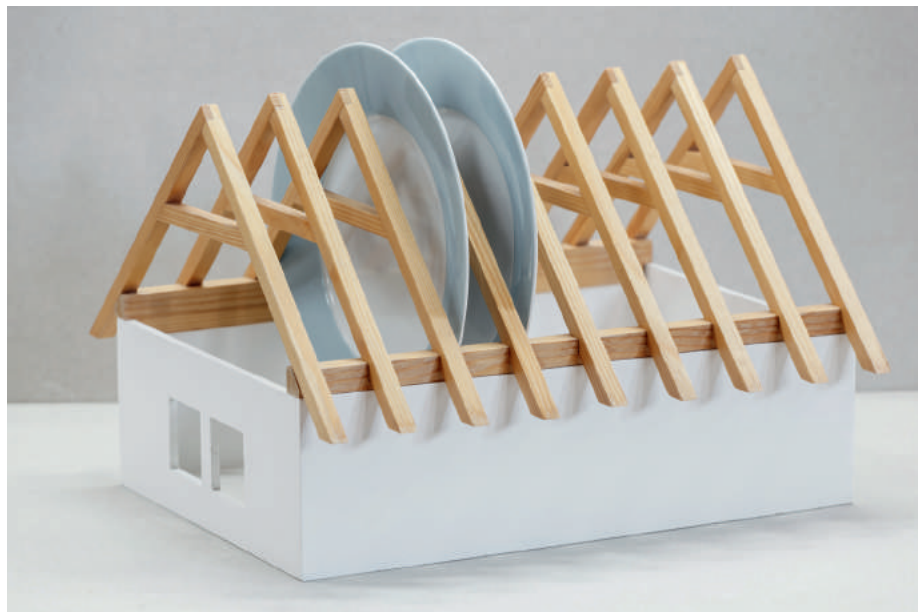
↓

Judit Osvárt: Tejto otázke veľmi nerozumiem, ale vo všeobecnosti si myslím, že prístup dizajnérov vykazuje veľké podobnosti. Môžete samozrejme povedať, že v Poľsku, v ktorom aktívne pôsobia nábytkárske továrne, môže dizajnér navštíviť továreň a priamo vo výrobnom procese sa učiť, čo mu prirodzene prácu uľahčuje, pričom si viac uvedomuje, čo je a čo nie je možné vyrobiť. Na druhej strane v tvorivosti nevidím žiadne rozdiely. Vnímam, že nová generácia (narodená po roku 1980) má všade rovnaký prístup: všetci rozmýšľajú v globálnom meradle, všetci si uvedomujú význam komunikácie, všetci venujú pozornosť racionalizácii výrobných nákladov, sú

otvorení experimentovaniu s novými materiálmi a sú spoločensky vnímaví. Po všetkom, k čomu došlo v našej oblasti práce za posledných 25 rokov, nečudo, že sa v našom regióne ešte nezrodila skutočná dizajnerská hviezda, ale som úplne presvedčená, že sa tak v blízkej budúcnosti stane.

Na výstavu ste vybrali predovšetkým produktový dizajn, ktorý sa sériovo nevyrába. Ide najmä o autorské dizajny. Myslíte si, že krajiny V4 spája spoločný problém, a to je nedostatočný potenciál domácej sériovej produkcie?

↓



6



7

6 Veronika Palúchová, Slovensko:
Odkladač na riad.

7 Codolagni, Maďarsko: Stôl Nilson.



8



9



10

Judit Osvárt a András Szalai: Táto mladá dizajnérská generácia rozmýšľa inak ako jej predchodcovia. Väčšina z nich by sa rada vyhla práci v pozícii jedného z dizajnérov veľkej spoločnosti. Väčšina z nich by si rada vybudovala vlastnú značku, pod ktorou by navrhovali a vyrábali svoje veci – tento podnikateľský model bol v období pred internetom nemožný, ale priniesol úspešné príbehy, ako Moooi alebo Tom Dixon a stal sa veľmi populárnym. Mnohí dizajnéri prirodzene nemali nevyhnutné vedomosti o hospodárskych a obchodných aspektoch, ale všetci si uvedomujú, že pre dizajnéra, ktorý v 21. storočí tvorí v strednej Európe, je najziskovejším spôsobom činnosti pravdepodobne samovýroba. Zamerali sme sa na produktový dizajn najmä preto, že podľa nás ide o oblasť dizajnu, ktorá je pre široké publikum menej viditeľná – hoci ľudia vidia v každodennom živote množstvo módného dizajnu, grafického dizajnu či interiérového dizajnu, produktové novinky nie sú vždy „po ruke“.

Myslíte si, že dizajn je dôležitým článkom pre hospodársku prosperitu štátu a faktorom konkurencieschopnosti? Presvedčila o tom konferencia, ktorá bola súčasťou tohto projektu?

↓

Judit Osvárt: Dizajn sám o sebe samozrejme nestačí a existuje potreba spolupráce tovární a škôl. Prirodzene, je to aj otázka, v ktorej sú prítomné mnohé ďalšie súvislosti, napríklad ako sa v danej krajine pomáha tvorivým sféram, povedzme daňovými úľavami. Skôr by som povedala, že tvorivosť, pružnosť a mentalita zameraná na riešenie problému môžu byť silným faktorom konkurencieschopnosti. Dizajnéri sú teoreticky v tom dobri. ■

**Central Values – Common Heritage.
Iparművészeti Múzeum, Budapest**

24. september – 20. november 2016

Vystavujúci dizajnéri:

Česká republika: Michal Bačák, Maxim Velčovský, Markéta Kratochvílová, Veronika Vimpelová, Jan Čapek, Anna Kozová a Jerry Koza, Pavel Coufalík, Tereza Rosalie Kladošová, Jaroslav Juřica, Jakub Pollág, Adela & Pauline, Sofya Samareva, Eliška Slámová, Šimon Brabec, Adéla Bačová

Maďarsko: Lili Almássy, Tervhivatal, Balázs Tóth, Enikő Horák, Dóri Tomcsányi, Eszter Ágnes Szabó, A+Z design studio, Je Suis Belle, Codolagni, Hidden Characters, Dávid Baráth, Zita Merényi, Anikó Rác / Hannabi, Imola Tóth, Kristóf Koczka, Márton Varga, Zsófia Alíz Németh

Polská republika: Bartosz Mucha, Razy2 Design Group, Ola Mirecka, Joseph Chierowskiego, Edgar Bak, Krystian Kowalski, David Navarro / Zupagrafika, Tomek Rygalik, Pawel Grobelny, Michal Jonca, Oskar Zieta, Alicja Patanowska, Marek Cecula, David Ryski

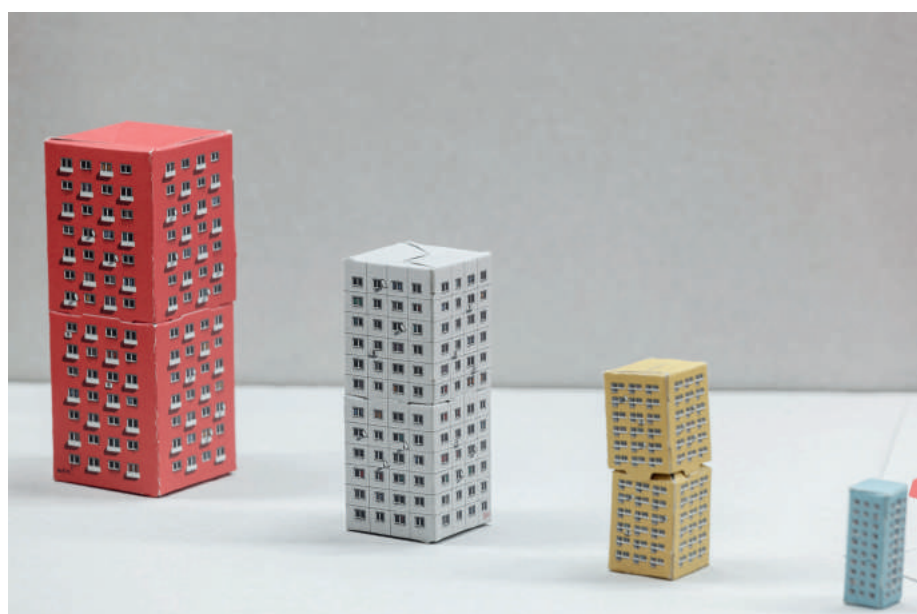
Slovenská republika: Veronika Paluchová, ALLT Studio / Elena a Peter Simonik, Martin Bu, Ivana Palečková, Furnicoulture, 436!, LAŠŠÁK STUDIO, Boris Meluš, Michal Staško, Andrea Ďurianová, Material Basic, Matej Vojtuš

Partnerské inštitúcie: Veľvyslanectvo Poľskej republiky, Veľvyslanectvo Slovenskej republiky, Veľvyslanectvo Českej republiky v Budapešti, České centrum, Slovenský inštitút, Poľský inštitút v Budapešti

11



12



- 8 Adela & Pauline, Česká republika: Vizuálna identita pre Plato - platforma pre súčasné umenie, Ostrava.
- 9 Hidden Characters, Maďarsko: Vizuálna identita pre Busho Studio.
- 10 Boris Meluš, Slovensko: Edícia Rudolf Sloboda, pre vydavateľstvo Slovart.
- 11 Maxim Velčovský, Česká republika: Snehové vázy.
- 12 David Navaro / Zupagrafika, Poľsko: Blokoshka, Matryoshka, kolekcia architektúry.

European Design Stories

Text Adam Stěch

Foto archiv European Design Stories

Osobné reflexie európskeho dizajnu



Ako úprimný fanúšik dizajnu, kurátor a predovšetkým člen kreatívneho kolektívu OKOLO som nikdy na nič nečakal. Svoju vášeň pre odbor som od začiatku chcel čo najintenzívnejšie prežívať, byť v kontakte so zaujímavými ľuďmi, ktorí nás môžu obohatiť a vidieť čo najviac vecí na vlastné oči. Z akejkoľvek potreby maximálne sa realizovať v našom záujme o dizajn, architektúru či umenie, sme spoločne s kolegami, grafickými dizajnérmi Matějom Činčerom a Janom Klossom založili v roku 2009 kreatívnu skupinu OKOLO.

Od začiatku bolo pre nás veľmi dôležité uvádzať naše zámery, ktoré sme vymýšľali pri pive, do praxe. Začali sme vydávať časopis, pripravovať výstavy, spolupracovať s dizajnérmi a za dizajnom a architektúrou tiež cestovať. Počas siedmich rokov sme sa pozreli relatívne na dosť miest a vždy sme brali naše spoločné objaviteľské cesty aj ako akúsi formu relaxácie a zábavy. Od roku 2011 sme potom jednotlivé čísla nášho časopisu zamerali na konkrétne európske lokality – Viedeň, Ligúriu a Lausanne. To boli naše zásadné tri cesty, ktoré sme uskutočnili v rokoch 2011 – 2014. Cesty plné dizajnu, skvelých poznatkov, vizuálnych spomienok, ale predovšetkým osobného zadosťučinenia, priateľstva a zdieľania neopakovateľných zážitkov. To všetko samozrejme cez dokumentáciu, objavovanie a reflexiu všetkého, čo sme na našich cestách videli a poznali. Osobný vzťah s tvorcami a zvedavosť vidieť ich pracovné prostredie, nahliadnuť do skíc, diárov či na papier pri ich kresbe a navštevovať unikátnu, často zabudnutú modernistickú architektúru, sa stalo našou univerzálnou témou a zároveň kreatívnym médiom, prostredníctvom ktorého sa môžeme vyjadrovať a odovzdávať tieto vzácne informácie ďalej.

Za dizajnom po Európe

To všetko sme okrem našich vlastných projektov zhodnotili aj počas posledných dvoch rokov v rámci kurátorského projektu European Design Stories, ktorý iniciovala programová riaditeľka pražského festivalu design-SUPERMARKET Darina Zavadilová.

Spoločne sme tak vytvorili koncept, ktorý by cestovanie a osobné objavovanie dizajnu a architektúry systematicky prepojil s fundovaným vhladom do stavu súčasného európskeho dizajnu a mnohých jeho podôb. Vznikol tak komplexný plán, od začiatku počítajúci s niekoľkými cestami po európskych štátoch, na ktorých budeme zbierať konkrétne materiály, webovou platformou na prezentáciu spracovaných materiálov formou rozhovorov, článkov a videí, niekoľkými výstavami v spolupracujúcich krajinách a v neposlednom rade prípravou obsiahlej publikácie, ktorá by zhrnula naše poznatky z ciest a konfrontovala konkrétne príklady s niekoľkými esejami európskych kurátorov a teoretikov o fenoménoch súčasného i moderného dizajnu v rôznych európskych lokalitách.

S kreatívnym tímom European Design Stories, kam patrí Darina Zavadilová ako kreatívna riaditeľka, grafickí dizajnéri Jan Kloss a Matěj Činčera, fotograf Tomáš Souček, filmár Jan Rybák a ja, Adam Štěch, ako kurátor a editor, sme v priebehu roka 2015 navštívili rad európskych dizajnérov a projektov všetkých zameraní, generácií i charakterov. Zďaleka sme však nemohli obsiahnuť celý európsky kontinent. Naše reportáže, ktoré postupne zverejňujeme na webe European Design Stories, sú iba akýmiś fragmentmi vypovedajúcimi o stave dizajnu a súvisiacich kreatívnych disciplínach na starom kontinente. Popri tradičných veľmociach, ako sú Taliansko, Nemecko, Rakúsko alebo Švajčiarsko, ktoré sa môžu pýšiť bohatou históriou úžitkového umenia, sme čiastočne spoznali aj súčasné dianie na globálnej dizajnerskej scéne v nevelmi známych krajinách vrátane Slovenska, Slovinska a Českej republiky. Naše cesty viedli od malých nezávislých štúdií k etablovaným dizajnérmi i úspešným výrobcom či netradičným projektom, ktoré odкрývajú často veľmi odlišné pohľady na dizajn ako nástroje sociálnej angažovanosti. A konečne, riaditeľka Múzea dekoratívnych umení v Drážďanoch Tulga Beyerle zhodnocuje kreatívne prostredie súčasnej Viedne.

Aké sú témy európskeho dizajnu?

Prostredníctvom rozhovorov a esejí sme tak zachytili určitú esenciu súčasného európskeho dizajnu, ktorý podľa môjho názoru nedisponuje výraznými špecifikami a charaktermi. Témy myslenia a práce súčasných dizajnérov z rôznych kútov Európy i z celého sveta sa v súčasnosti veľmi prekrývajú a vytvárajú tak globálne štýlové prúdy. Aj napriek tomu v každej oblasti existujú určité lokálne problémy a aktuálne súvislosti, ktoré vnášajú do prostredia súčasného globálneho dizajnu určitú diverzitu a hravosť. Počas našich ciest sme narazili na mnoho podobných tém. Žije súčasný taliansky dizajn predovšetkým zo svojej slávnej histórie? Prečo sa talianski dizajnéri nechávajú natoľko silne inšpirovať históriou? Môže byť dizajn udržateľným sociálnym nástrojom a kritikou spoločnosti i politiky tak, ako to praktizujú niektorí angažovaní dizajnéri v Slovinsku? Stojí Česká republika na prahu novej sklárskej revolúcie? A prečo hľadajú na Slovensku mladí dizajnéri útek od všednej reality vo folklóre alebo nových technológiách ako alternatívnom riešení k nedostatočnej spolupráci s priemyslom? Európa je rozmanitý kontinent s rozmanitými kreatívnymi aj sociálnymi problémami a úlohami do budúcnosti. Dizajn tak v mnohých prípadoch len kopíruje všeobecný vývoj v jednotlivých štátoch aj spoločnostiach.

Projekt European Design Stories prináša informácie o viac ako 30 kreatívnych osobnostiach a projektoch, mnohých architektonických zaujímavostiach, zákulisných príbehoch zo sveta dizajnu aj všeobecnejších zamysleniach sa nad stavom dizajnu na našom kontinente. Spoločne s našimi spolupracovníkmi sme tak vytvorili akúsi vizuálnu aj textovú mapu súčasného európskeho dizajnu. Načatých tém je tu veľa. Ich analýza však nie je len na nás. Na stránkach našej knižky, na našom webe aj v inštaláciách našich výstav, ktoré sa uskutočnili v Prahe, Miláne, Bratislave a Ľublani, predkladáme bohatý vizuálny materiál aj znalosti. V našom výbere nás vždy zaujímala rozmanitosť a odlišné pohľady.



Továrň Nábýtku Very Wood.
Udine, Taliansko.



Koncept podľa citu

Veľa ľudí z odboru sa nás pýtalo, aký zmysel dáva výber jednotlivých štátov a dizajnérov. Pravdupovediac zmysel príliš nedáva. Projekt vznikol vďaka podpore európskeho grantu, ktorý vyžadoval medzinárodnú spoluprácu s organizáciami v iných krajinách. Nadviazali sme tak spoluprácu s Ľubicou Hustou z Bratislava Design Week, Majou Vardjanovou z múzea MAO v Lublane a talianskou kurátorskou agentúrou Space Caviar. Táto spolupráca nás zaviazala zdokumentovať dizajnérov a kreatívne projekty práve v týchto krajinách. Ich prepojenie tak vychádza z čisto administratívnej potreby, ktorú sme však dokázali využiť v náš prospech. Naplánovali sme teda cesty, na ktorých sme okrem už spomínaných štátov navštívili aj iné krajiny, snažili sa zachytiť čo najpestrejší súbor konkrétnych osobností a projektov a vytvoriť tak veľmi rozmanitý koktail európskej dizajnerskej inšpirácie.

Naše projekty nikdy nemajú akademické ambície a nikdy nedisponujú vedeckými rozmermi. Sú predovšetkým pravdivé a snažia sa odhaľovať veci, ktorých si dizajnerska či architektonická komunita tak veľmi nevšima. Vždy sa snažíme vyberať naozaj originálny obsah, ktorý je založený na konkrétnych príbehoch a počinoch. Výnimkou nie je ani projekt European Design Stories, ktorý je našou pravdivou výpoveďou o tom, ako sme európsky dizajn na našich cestách spoznali a zdokumentovali. Pestrosť tém je zámerná. Návšteva destilérie v Nemecku, rozhovor o fenomenálnom architektovi Carlovi Mollinovi, návšteva bratislavského Slovenského múzea dizajnu či reportáže zo štúdií mnohých mladých a etablovaných produktovej dizajnérov. To je koktail, ktorý pre nás znamená našu osobnú a pravdivú výpoveď o rozmanitosti európskej dizajnerskej scény. Nerobíme žiadne vedecké závery ani nepíšeme zložité eseje. Dizajn čitateľom aj divákovi predstavujeme v odľahčenej forme vychádzajúcej z nášho najlepšieho presvedčenia.

Širšia perspektíva

Aby sme však predsa len náš pohľad a názor trochu vyrovnali aj postrehmi odinakaľ, oslovili sme ako súčasť

projektu niekoľko vybraných európskych teoretikov a kurátorov, ktorí symbolicky doplnili svojimi esejami mapu Európy a prispeli svojimi vlastnými pohľadmi na dizajn konkrétnych geografických lokalít, ktoré im sú veľmi blízke. Jednotlivé kratšie i dlhšie eseje tak zoznamujú čitateľa s konkrétnymi problémami a témami súčasného dizajnu naprieč Európou. Každý z odborníkov sa zamýšľa nad svojou témou súvisiacou s krajinou, v ktorej žije, s generáciou, v ktorej vyrástol, so skupinou tvorcov, ktorých už dlhšie sleduje alebo len aktuálnou témou týkajúcou sa jeho práce. Vzniká tak akási textová mapa súčasného európskeho dizajnu, príklady tendencií a fenoménov, ktoré sa objavujú v rôznych štátoch, mestách alebo komunitách. Každá esej má tak v knihe svoje jasné miesto a ponúka zainteresovaný pohľad do vnútra tej či onej dizajnerskej scény. Či už je to Viedeň, Londýn, Škandinávia, Poľsko, Česká republika alebo Turín, všetky miesta v knihe spája zainteresovaný pohľad konkrétnych profesionálnych insiderov.

Kým šéfredaktorka magazínu *Disegno* Johanna Agermann Ross sa zamýšľa nad súčasnou experimentálnou scénou v Londýne, Matylda Krzykowski z *Depot Basel* píše o ambíciách nastupujúcej generácie poľských dizajnérov. Zakladatelia časopisu *MacGuffin* Kirsten Algera a Ernst van der Hoeven zase zhodnocujú vplyv extrémne vplyvnej skupiny dizajnérov Droog v Holandsku a Daniel Goling píše o súčasnej podobe škandinávského dizajnu. Kurátor Marca Rain sa zase zoširoka rozpísal o histórii interiérového dizajnu v Turíne. A prečo píše o histórii v súčasnom kontexte? Je táto história súčasnosťou tamojšej scény, ktorá neustále čerpá inšpirácie z neuveriteľného *genia loci* tohto miesta? Aj také témy nás zaujímajú. Český historik skla Petr Nový rekapituluje posledné roky produkcie skla v Českej republike. Riaditeľka Bratislava Design Weeku Ľubica Hustá sa pre zmenu zaujíma o to, prečo súčasný slovenský dizajn čerpá svoju inšpiráciu vo folklóre a kurátorka Slovinského múzea dizajnu Maja Vardjan zisťuje, prečo využívajú mladí slovinskí tvorcovia dizajnu ďalšie bádanie a reflexiu. ■

Dizajn na Slovensku čaká krásna budúcnosť!

O výstave Farebná šed' – Buntes Grau

Text Silvia Seneši Lutherová

Foto Adam Šakový, archív Slovenské múzeum dizajnu

Výstava *Farebná šed' – Buntes Grau*, ktorá práve prebieha v Slovenskom múzeu dizajnu, má ambíciu konfrontovať dizajnérsky potenciál ČSSR a NDR v období šesťdesiatych a sedemdesiatych rokov 20. storočia. Je to atraktívny koncept, ale hlavný prínos výstavy spočíva v niečom inom.

Na výstave možno vidieť výber z toho najkvalitnejšieho dizajnu, ktorý sa dostal do produkcie v období, keď sa na Slovensku konečne výraznejšie rozvíja spolupráca priemyselných výrobcov s profesionálnymi dizajnérmi a výrobcovia zo socialistického bloku sa i na medzinárodných prehlídkach prezentujú novátorskou dizajnérskou tvorbou. Hoci to je moment hodný pozornosti, nevnímam ho ako dominantné lákadlo výstavy.

Ako uvádzajú kurátor a kurátorka výstavy za „nemeckú stranu“, meradlom výberu objektov boli vlastnosti ako jednoduchosť, zrozumiteľnosť, účelnosť, primeranosť, trvácnosť – jedným

Farebná šed' – Buntes Grau
Výber produktového dizajnu
60. – 70. rokov z ČSSR – DDR
1. 10. 2016 – 28. 2. 2017
Podkrovie Slovenského múzea dizajnu

Fantasie und Wirklichkeit

- DDR01 im Ausdruck des Expressionisten
- DDR02 kubistisch-konstruktivistische Plastiken
- DDR03 reine Geometrie
- DDR04 Welle hält
- DDR05 elementare Formen – komplexes Spiel
- DDR06 Basis und Aufbau
- DDR07 Spielszenarie
- DDR08 lernen – ganz realistisch



slovom „krásno“.¹ Tieto modernistické hodnoty akcentujú aj výrobky za „československú stranu“. No vníma divák „krásu“ dizajnu na výstave práve prostredníctvom nich?

Výstavy historického dizajnu ešte stále nemajú na Slovensku veľkú tradíciu. Uskutočnilo sa ich zopár a zakaždým bolo hlavnou výzvou pre usporiadateľov, ako zaujať nielen odborné, ale najmä laické publikum. Dôvody, prečo sa tento typ výstavy koná sporadicky, sú známe – málo odborníkov a odborníčok na históriu dizajnu, takmer neexistujúci výskum, chýbajúce zbierkové zdroje... a donedávna i absencia inštitúcie s týmto zameraním. Ich sporadickosť môže byť tiež vysvetlením, prečo na Slovensku nie je laická verejnosť „vychovaná“ k záujmu o históriu dizajnu, a často sa najmä voči tomu lokálnemu stavia predpojatý. Osobitne voči dizajnu z obdobia socializmu panujú emocionálne, často dosť ambivalentné postoje. Zatiaľ čo jedni k nemu pociťujú nostalgickú

náklonnosť, iní ho zavrhujú kvôli spolitizovanému, resp. ideologickému pozadiu priemyselnej produkcie, kontrolovanému kontaktu so zahraničím, nedostatočnej integrácii dizajnérov do výroby a pod. Pred inštitúciou, ktorej poslaním je históriu dizajnu na Slovensku skúmať a prezentovať, tak stojí neľahká otázka, ako dizajn (a to nielen z obdobia socializmu) sprístupniť čo najširšiemu publiku a čím zaujať.

Táto otázka rezonuje i na pozadí výstavy *Farebná šed' – Buntess Grau*, organizovanej Slovenským múzeom dizajnu. Ako sa vyjadrujú autori a autorky koncepcie výstavy – Klára Prešnajderová, Maroš Schmidt, Wolfgang Binder a Bettine Güldner v úvodnom texte k výstave, jedným z hlavných zámerov je rehabilitovať a popularizovať dizajnérsku produkciu šesťdesiatych a sedemdesiatych rokov v ČSSR a NDR v očiach dnešnej širšej verejnosti. Tento cieľ sledovala už propagácia podujatia. Stránka k výstave na sociálnej sieti mesiace pred vernisážou približovala osudy jednotlivých







produktov či dizajnérov a sľubovala autentický zážitok z pôvodnej dobovej obývačky i kuchyne: „Urobte si aj Vy podobnú fotku z roku 1973! Stačí navštíviť našu výstavu a zvoliť správny filter na smartfóne.² Dokonca priamo samotný vedúci múzea Maroš Schmidt a riaditeľka Slovenského centra dizajnu Mária Rišková „poskytli“ k dispozícii pre PR k výstave samých seba a sprostredkovali príbehy o hľadaní dizajnerských kúskov i súkromné fotografie s historickými vozidlami. Propagácia podujatia pôsobila predovšetkým na emócie potenciálneho diváka a tak sa zdá, že práve osobný rozmer a historický kontext môžu byť vhodnými prostriedkami, ako pritiahnúť pozornosť na výstavu historického dizajnu.

Na rozdiel od osobne poňatého propagovania výstavy je samotná expozícia dizajnu vecná. Autori a autorky koncepcie výstavy Farebná šed' – Buntos Grau pravdepodobne predpokladali, že výstava bude prebúdzat' spomienky a vzbudzovať emócie, no akoby sa nevedeli rozhodnúť, či im dajú priestor alebo nie. Zámerne sa vyhýbajú sprítomňovaniu historického rámca, komentovaniu problematických politicko-sociálnych okolností vo vzťahu k dizajnerskej tvorbe, a takisto „ostalgie“, na druhej strane podnecujú nostalgické emócie, keď, napríklad priamo v priestoroch výstavy diváka „vťahujú“ do dobovej atmosféry prostredníctvom originálnych zvukov spotrebičov a nenapodobiteľných hlasov moderátoriek z rozhlasových a televíznych vysielaní. Predovšetkým však nechávajú na predmetoch samotných, aby predviedli svoje formálno-funkčné kvality. Chcú čeliť stereotypnému pohľadu na dizajn z krajín „východného bloku“ a odbornými opismi, komparovaním výrobkov i faktami presvedčiť návštevníka o jeho kvalite, jedinečnosti, či dokonca o „genialite riešení“.³

Vystavená kolekcia dizajnerských produktov z niekdajšieho Československa a NDR síce nie je rozsiahla, ako by sa vzhľadom na počet kurátorov a dĺžku trvania výstavy mohlo očakávať, no prináša zaujímavý výber predmetov s najrôznejším účelom, ktorý reprezentuje typické funkcie dizajnu šesťdesiatych a sedemdesiatych rokov.





Domáce spotrebiče, odev, hračky, automobily, nábytok, svietidlá i stolovacie predmety naplňujú predstavu o komfortnom životnom štýle, praktickom vybavení domácnosti, reprezentácii moderného štýlu odievania či pokrokového zmýšľania. Každý dizajnerský predmet je prezentovaný ako solitérny objekt, jedinečný vo svojej biomorfnej zaoblenosti či minimalistickej, hranatej geometrickosti, zhodnocujúci najnovšiu technológiu, alebo experimentujúci s prírodným či umelým materiálom. Mnohé kusy sú z odborného hľadiska skutočne pozoruhodné, a hoci odkazujú na internacionálne koncepty funkcionalizmu a „dobrého dizajnu“, ktoré v dizajnerskej produkcii oných čias v ČSSR a NDR dominovali, prekvapujú invenčnosťou a sofistikovanosťou riešení. Štýlovú heterogénnosť a komplementaritu, akou sa v týchto dekádach vyznačuje dizajn v západoeurópskych krajinách či v USA, tu síce ne-nájedme, ale i tu nás môže osloviť duch novej generácie, skrytý v niekoľkých futuristických tvarových riešeniach (najmä na predmetoch z konca šesťdesiatych a zo sedemdesiatych rokov).

S výberom predmetov na výstavu nechcem polemizovať. Vzhľadom na relatívne krátku existenciu Slovenského múzea dizajnu a chýbajúci dlhodobý výskum tejto témy iste nebolo jednoduché zostaviť ucelenú kolekciu vymedzeného obdobia. Tímu kurátorov a kurátoriek sa však podarilo zabezpečiť typické výrobky oboch dekád, i viacero ikonických dizajnerských kúskov. Znalec histórie dizajnu v Československu určite ocení produkty od renomovaných dizajnérov a dizajnérov, ako sú Stanislav Lachman, Ján Čalovka, Milan Bíroš, Eva Trachtová, Karol Hološko či Jaroslav Taraba, Stano Koreň a Václav Kautman a ďalší a jeho očakávania budú splnené aj v prípade najvýraznejších výrobcov, ako Tesla, Calex, Elektrosvit, Tatra, Lednické Rovne, Sandrik, Makyta Púchov, Módné závody Styl či Tatra nábytok Pravenec. Dizajn z ČSSR môže návštevník vizuálne porovnávať s dizajnom z NDR, ako ho k tomu nabádajú autori a autorky výstavy, môže si všimnúť prekvapivé analógie foriem, alebo skúmať odlišnosti v použití materiálu, či uvažovať nad utilitárnou stránkou.

Zasväteného návštevníka, no najmä laika sprevádzajú výstavou tabule s heslami, ktoré výstižne pomenúvajú rôzne fenomény či vlastnosti viažuce sa k jednotlivým produktom. Keďže výstava nie je členená na základe trendov alebo dizajnerských problémov, ktoré by podchytili komplexnejšie témy, ale podľa disciplín a účelu, práve tieto heslá plnia dôležitú úlohu upriamenia pozornosti diváka na podstatné aspekty československého i nemeckého dizajnu. Preto je škoda, že v spleti číselných a písmových značení exponátov a popisiek pôsobia tak trochu ako kódovaná správa, rozlúštenie ktorej si vyžaduje nemalú koncentráciu. V sprievodnom katalógu sú heslá obsažnejšie rozpísané s množstvom cenných faktov. „Tvarová čistota“, „nadčasovosť“, „čistá geometria“, „archetyp pre sériovú výrobu“, „mechanika plastu“, „funkčný ovál“, „granulát a špagát“, „tradícia ako základ“, „prvé hi-fi“, „mladý konštruktér“..., to je len stručný výber hesiel, no i z neho je zrejmé, že kurátori a kurátorky chcú sprostredkovať divákovi svoj obdiv k vecným a pragmatickým kvalitám, ako racionalita a praktickosť foriem dizajnu šesťdesiatych a sedemdesiatych rokov, uplatnenie nových technológií a kreatívny prístup k materiálom.

No čo na to divák? Dokáže oceniť tieto kvality dizajnu, keď nie sú dané do kontextu práve s náročnými politicko-spoločenskými a výrobnými podmienkami, v ktorých vznikali? Alebo naopak, dokáže ignorovať dobové súvislosti a užívať si estetiku objektov s nezaťaženou myslou? Na výstavu Farebná šed' – Bunt es Grau som šla ako odborne zasvätená diváčka, ktorá vie oceniť formálne aj funkčné kvality československého a nemeckého dizajnu obdobia socializmu. Hnala ma zvedavosť, chcela som vidieť, aké výrobky vybrali kurátori a kurátorky pre svoju reprezentatívnu kolekciu. Ale paradoxne, tie zdôrazňované kvality praktickosti či nadčasovosti foriem neboli tým, čo ma oslovilo najviac. Vlastne ma ani nezaujímalo, ktorá z dvoch prezentovaných krajín má „lepší“ dizajn z odborného či akéhokoľvek hľadiska. Ako historička dizajnu by som na výstave ocenila historické kontexty produkcie dizajnu, no ako človek,



ktorý si pamätá niektoré predmety zo svojho detstva, z časopisov, televízie či rodinných fotografií, som si k nim začala vytvárať vlastné asociácie. Na konci výstavy som sa dostala k zátišiam s dobovým zariadením a drobnými predmetmi, ktoré mali podľa koncepcie navodiť autentickú atmosféru kuchyne a obývacej miestnosti. Vzala som do rúk telefónny zoznam z rokov 1964/1965 ležiaci na stole v „obývačke“ vedľa archetypálneho slúchadlového telefónu, a vtedy prišiel ten najpôsobiejší zážitok! V telefónnom zozname som našla číslo svojej starej mamy, vtedy ešte mladej ženy, ktorá dnes už nežije. Zmes emócií odrazu ovplyvnila moje vnímanie a bez toho, aby som to očakávala, získala celá výstava osobný rozmer. A tak som sa vrátila na začiatok a pozrela si ju ešte raz...

Historický dizajn nie je podľa môjho názoru možné vnímať bez histórie a práve história, respektíve minulosť, spomienka na ňu, informácia či predstava o nej, často býva jedným z hlavných dôvodov, prečo sa laický (ale vlastne aj odborne zainteresovaný) divák vyberie na takúto výstavu. „Za dizajnom objektu je osobný komponent, ktorý nemôže ani dizajnér ani výrobca zaručiť“, tvrdí psychológ Donald A. Norman vo svojej slávnej knihe *Emotional Design*.⁴ Predmety znamenajú podľa neho pre človeka viac, než len hmotný majetok, sú pripomienkou spomienok alebo niekedy vyjadrením jeho samého. Oblúbený predmet je symbol, má príbeh, ktorý nás s ním osobne spája. A pritom vôbec nemusí ísť o predmet praktický, ani príjemný na používanie. Môže sa nám zdať atraktívny, a pritom nemusí byť nevyhnutne ten najefektívnejší a dokonca ani „krásny“ podľa štýlových kritérií. To, ako ho vnímame, je totiž úzko previazané s našimi emóciami. „Emócie sú neoddeliteľné od poznania, sú jeho dôležitou súčasťou!“, zdôrazňuje Norman.⁵ Zožltnutý telefónny zoznam, obnosené šaty, nábytok s ošúchaným čalúnením či hračky zo zostarnutého plastu môžu navodiť emócie, ktoré sú hoc aj v rozpore s rozumovým poznaním, vedomosťami. Neraz vedomosti, informácie vyprchajú z pamäti a ostanú len emócie.



Aj keď sa autori a autorky výstavy *Farebná šed' – Buntos Grau* rozhodli od dizajnerských predmetov odosobniť a nekomentovať dobové okolnosti, v ktorých boli navrhnuté a vyrobené, podľa môjho názoru ten najsilnejší prínos výstavy spočíva práve v akte návratu do minulosti, v reflektovaní rozporuplnej histórie našej spoločnosti – tentoraz prostredníctvom produktového dizajnu, ktorý vo svojej podstate vždy zahŕňa podmienky svojej doby. Iste, je možné nechať sa unášať potešením z vizuálneho vnemu z vystavených objektov, obdivovať ich vzhľad, farby, krivky a proporcie, povrchy, napokon i funkcionality, dokonale vyjadrenú v konštrukcii a materiáli. Ale „krásu“ môžeme hľadať aj pod povrchom, ako tvrdí Don Norman a dosiahnuť emocionálne uspokojenie z krásy prichádzajúcej z vedomej reflexie a skúsenosti.⁶ Takýto emocionálny zážitok bude ovplyvnený spomienkami a poznaním, kultúrou, z ktorej pochádzame, hodnotením významu predmetu i hodnotením seba samých. A hoci zďaleka nemusí ísť len o emócie pozitívne – radosť, prekvapenie, ale tiež o negatívne – sklamanie, roztrpčenie či odpor, práve prostredníctvom nich získame plnohodnotný zážitok.

Na záver: dizajn na Slovensku čaká krásna budúcnosť! Začínáme si totiž vytvárať vzťah k jeho minulosti... ■

- 1 BINDER, W.: GÜLDNER, B.: *Farebná šed' – Rozmanitá funkčnosť*. In: *Farebná šed' – Buntos Grau* (katalóg k výstave). Slovenské centrum dizajnu, 2016, s. 52.
- 2 Slovenské múzeum dizajnu. [online]. *Farebná šed' – Buntos Grau* discussion. Dostupné na: https://www.facebook.com/events/165556003855092/?active_tab=discussion [cit. 20. 10. 2016].
- 3 SCHMIDT, M.: *Farebná šed'*. In: *Farebná šed' – Buntos Grau*, ref. 2, s. 4.
- 4 NORMAN, Donald A.: *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books, 2004, s. 6.
- 5 NORMAN, *Emotional Design*, ref. 4, s. 7.
- 6 O tom pozri: NORMAN, *Emotional Design*, ref. 4, s. 83.

Informačná revolúcia začala kedysi v Mainzi

Text a Foto Pavel Noga



Gutenbergova 42-riadková biblia,
Mainz, 1452/55 (reprodukcia
z knihy Guttenberg, *Man of
the Millenium*, ktorú v roku
2000 vydalo mesto Mainz).

Žijeme v období masového nástupu digitálnych technológií a občas to vyzerá, že sa ocitáme na prahu „konca tlače“, ako to pred časom manifestačne tvrdil napríklad David Carson. Od jeho vyhlásenia uplynulo dvadsať rokov a knihy sa napriek tomu stále tlačia. Žiadna čítačka doteraz nenahradila haptický zážitok z dotyku papiera, o špecifickom kúzle vône tlačiarenskej farby ani nehovoriac. O tom, prečo je kniha aj v prvej štvrtine 21. storočia niečo viac ako len pekný 3D objekt, vyčerpávajúco rozpráva jedinečná expozícia Gutenbergovho múzea v Mainzi.

Johannes Gensfleisch, zvaný Gutenberg, je postava zahalená do mýtického oparu tlačiarenského a typografického poloboža, ale bol to predovšetkým človek, ktorý celý život veľa riskoval, a bohužiaľ pre neho, častejšie prehrával. Osobné tragédie neúspešného podnikateľa boli mnohonásobne vyvážené nadčasovou reputáciou, ktorú si však za svojho života príliš neužil. Jeho meno patrí do galérie vynálezcov, ktorí zásadne ovplyvnili kvalitu a spôsob ľudského života.

Historická časť Mainzu je rozložená medzi majestátnou riekou Rýnom a monumentálnou románskou Katedrálou svätého Martina a svätého Štefana, kde tak trochu v jej tieni stojí nenápadná renesančná budova Gutenbergovho múzea. O čo nenápadnejšie pôsobí, o to väčšie poklady ukrýva. V múzeu si prídu na svoje profesionáli z grafických aj polygrafických odbov rovnako ako milovníci kvalitných múzeí bez profesionálneho vyhradenia zviazaného s tlačou alebo typografiou.

Podľa dochovaných dobových technických náčrtov a umeleckých vyobrazení je tu zostavená replika Gutenbergovej tlačiarne, ktorá je vyrobená z dreva zo 16. a 17. storočia. Najviac ceneným Gutenbergovým vynálezom nie je samotný tlačiarenský lis, ale systém ľahko meniteľnej matrice na odlievanie jednotlivých písmových znakov vrátane vynálezu špeciálnej zliatiny kovov – tzv. literiny, ktorá zostala prakticky až do dnešných dní nezmenená. Geniálne riešenie umožňovalo rýchlo odliat potrebný znak a potom matricu rovnako rýchlo rozobrať a vymeniť a znova odlievať niečo iné. Sprievodkyňa po múzeu celý proces odlievania – výmeny matrice a znovu odlievania niekoľkokrát prakticky predvádza a ja si pri tom cvakaní kovovej „stavebnice“ nevdojak spomínam na svoju vojenskú prípravu s neodmysliteľným skladaním a rozoberaním samopalu... Gutenberg rovnako ako konštruktéri ručných zbraní svoj mechanizmus vymyslel tak, aby fungoval „blbovzdorne“ a nemusel sa často opravovať. Prirovnanie so zbrojným priemyslom mi napadá ešte raz v súvislosti s neuveriteľne vysokými finančnými nákladmi, ktoré boli spojené s vybudovaním tlačiarenskej dielne v Gutenbergovom období. Gutenberg si musel postupne požičať 1 600 guldenov, aby vôbec mohol rozbehnúť tlačiarensku prevádzku, pričom cena kamenného meštianskeho domu bola v tom čase okolo 80 guldenov...



Kuželka písma odliata z Gutenbergovej matrice.



Riadok textu Gutenbergovho písma B 42 v sádzadle.



Gutenbergove múzeum (vpravo) v tieni katedrály.

Návštevníci múzea sa môžu sami podieľať na tlači stránky z najznámejšieho Gutenbergovho diela – 42-riadkovej biblie (podľa tejto biblie sa aj použité písmo nazýva B 42). Je to veľká atrakcia – dostať príležitosť vyskúšať si natrieť farbou tlačovú formu a potom ucítiť prenos tlaku lisu a prežívať vzrušenie, či sa tlač vydará. Oproti stredovekým dielňam sa v múzeu na nanášanie farby používajú moderné valčeky, ale pôvodné tampóny z psej kože si môže každý ohmatať. Praktická ukážka Gutenbergovej dielne sa síce obmedzuje iba na tlač, ale vystavené sú rovnako všetky potreby sadzača – kasa s priehradkami pre jednotlivé znaky, ručné sádzadlá s vysadeným riadkom, loďka s hotovým blokom sadzby, ktorú je možné potom vidieť vypnutú do rámov tlačiarenskeho stroja. Kto si aspoň raz v živote vyskúšal ručnú sadzbu so všetkými jej komplikáciami vyplývajúcimi z nízkeho pracovného komfortu sadzača (ktorý musí mať neustále všetky zmysly v strehu aj v pracovnom vyťažení), úplne inak si potom váži pohodlné vysedávanie za ergonomickou klávesnicou stolného počítača a zdravotne odfiltrovaným monitorom bez všadeprítomného prachu a špiny nielen za nechtami rúk. Lenže technická dokonalosť a digitálna odosobnenosť súčasných polygrafických technológií má za následok túžbu niektorých dizajnérov (napr. Pierre di Sciullo alebo Anthony Burr) po drobnej nedokonalosti v spracovaní tlačovej matrice, sútláče alebo aspoň zo zážitku z dotyku tlačového reliéfu na papier pri tlači pomocou kovovej sadzby. Aj keď



Kožené tampóny, ktorými sa nanášala farba na sadzbu.



Pohľad do rekonštrukcie Gutenbergovej tlačiarne.

toto skoro všetko sa už dnes dá umelo digitálne simulovať, je to bez zážitku dobrodružstva. Prudký rozvoj priemyselných technológií a sériovej výroby priniesol v 19. storočí odmietavú odpoveď tvorcov patriacich k hnutiu Arts and Crafts. Boli plní smútku za krásnou ručne vyrábanou knihou. Uplynulo ďalších 130 rokov polygrafického vývoja, tlač dosiahla síce dokonalosť, ale ručne vyrábané, nielen bibliofilské diela, sa opäť cenia ako poklady. Je to historický nekonečný proces rozporov ručnej práce s priemyselnou výrobou.

Aj Gutenberg v jeho práci hnal túžbu po dokonalosti – chcel sa vyrovnáť stredovekým ručne písaným skvostom. Dokázal to a dva exempláre zo 48 celosvetovo zachovaných výtlačkov jeho 42-riadkovej biblie sú vystavené v prísne stráženom trezore vnútri mainzského múzea. Ochránka vám nedovolí príliš dlhé postávanie pri osvetlených nepriestrelných vitrínach s týmito najvzácnejšími exponátmi. Môžete si to však vynahradiť v bohatej výstavnej expozícii predstavujúcej tlačenné knihy už od druhej polovice 15. storočia do konca 19. storočia vrátane niektorých kníh Gutenbergovho žiaka a nasledovníka – tlačiaru Petra Schöffera.

Ako som už v úvode spomínal, Gutenberg si požičal astronomickú sumu od mainzského obchodníka Johanna Fusteho a pôžičku nedokázal dostatočne rýchlo splácať. Tlačiareň mu bola následne súdne zabavená a jej jediným majiteľom sa stal práve Johann Fuste. Tlačiaru Petra Schöffera si Fuste

poistil okrem iného aj tým, že za neho vydal svoju dcéru. Z Gutenbergu sa v okamihu stal chudobný človek, bez prostriedkov a bez možnosti ďalej rozvíjať všetky svoje vynálezy. Výrobné tajomstvo sa spolu s Gutenbergovými žiakmi rýchlo rozšírilo do celej vtedajšej Európy a v dôsledku celého procesu sa na jej území zrodila informačná explózia. Nie náhodou je v Gutenbergovom múzeu venovaného veľa miesta aj dejinám žurnalistiky a periodickej tlače, ako aj procesu diaľkového prenosu informácií. V múzeu sú prehľadne predstavené všetky zásadné typosadzacie aj polygrafické techniky – od ručnej kníhtlače cez strojovú sadzbu, fotosadzbu, ofsetovú tlač a digitálnu sadzbu. Popri tom sa návštevníci podrobne dozvedia, ako sa vyrába papier a ako sa knižársky definitívne spracúva vytlačený knižný „polotovár“.

Múzeum nie je iba zahľadené do minulosti, v jeho múroch prebiehajú výstavy súčasných typografických technológií. V roku 2013 to napríklad bola výstava *Moving Types*¹, ocenená Red dot Design Award, venovaná animovanej typografii a *motion designu*, ktorá formou hry dokázala rovnako pritiahnuť dospelých návštevníkov ako ich deti. Tento rok na podujatie na *Moving Types* nadväzuje novembrový medzinárodný festival *Motyf* s podtitulom *Moving Types – Gutenberg Goes Media*². Každé dva roky sa v Gutenbergovom múzeu koná mainzský veľtrh malých tlačiarov, na ktorom sa pravidelne zúčastňuje viac ako 300 malých nakladateľstiev, tlačiarenských

podnikateľov, umelcov a autorov. Hoci sa nezachovala žiadna autentická podobizeň Johanna Gutenbergu a jeho najstarší portrét vznikol 100 rokov po Gutenbergovej smrti, rozhodne nehrozí, že by sa na Gutenbergu a na jeho vynálezy niekedy zabudlo. Výborná výstavná expozícia v Gutenbergovom múzeu myslí aj na to, že vo svete nežijú len Európania a ich americkí kresťanskí a židovskí obyvatelia. V Číne, Kórei a Japonsku bola tlač zo zostavovaných jednotlivých znakov vynájdená oveľa skôr ako vo vtedajšej Európe, Gutenberg však tieto techniky nepoznal. Zato návštevníci jeho múzea sa môžu podrobne zoznámiť so spôsobmi tlače na Ďalekom východe a najmä kórejská časť výstavy je veľmi obsiahla. Celkom sugestívne na nás Európanov potom pôsobí porovnanie vystaveného rozsiahleho polkruhového pultu kórejskej znakovkej kasy s kasou latinkovou, ktorá je vystavená v Gutenbergovej dielni. Popri svojej európskej sestre pôsobí ako veľín v atómovej elektrárni. Všetky vystavené ázijské výtlačky svedčia o vysokej úrovni polygrafie už pred 15. storočím. Je preto potrebné, aby sme si najmä v súčasnosti, tak veľmi politicky ovplyvňovanej prísťhovaľeckou témou, dokázali uvedomiť, že naša euroamerická civilizácia na prahu 21. storočia nie je (a nebola) na našej planéte jediná technologicky vyspelá a vôbec nie je isté, či ešte stále ťahá za dlhší koniec... ■

1 www.moving-types.com

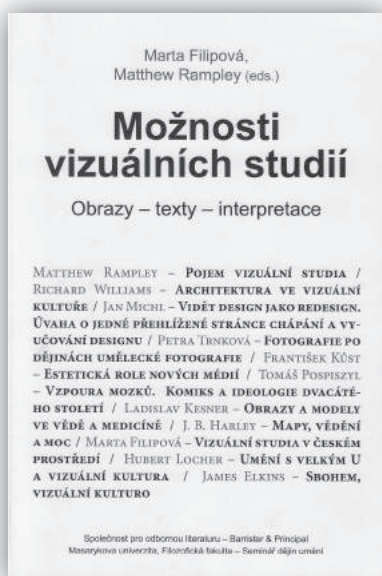
2 www.motyf-festival.com

Možnosti vizuálních štúdií

Rozhovor s Martou Filipovou nielen o antológii 2. časť

Pokračovanie z predchádzajúceho čísla

Text Jana Oravcová



Marta Filipová –
Matthew Rampley (ed.):
Možnosti vizuálních štúdií.
Obrazy – texty – interpretace.
Brno, 2007, s. 456.

Prejdime k predmetu skúmania vizuálnych štúdií – vizuálnej kultúre. Podľa Nicholasa Mirzoeffa sa vizuálna kultúra „zaoberá vizuálnymi udalosťami, v ktorých spotrebiteľ odhaľuje významy a získava informácie alebo pôžitky pomocou vizuálnej technológie“. Napriek tomu, že sa táto disciplína vzťahuje na problém vizuality, a týmto termínom tiež môžeme definovať všetky ľudské produkty s výrazným vizuálnym aspektom (spolu s tými, ktoré sa v kontexte sociálnej praxe neoznačujú ako umenie), teoretici dizajnu obhajujú pozíciu dejín dizajnu konštatujú, že koncepcie vizuálnej kultúry nie sú pre porozumenie dizajnu adekvátne, pretože dizajn nie je iba vizuálny, ale aj dotýkový, temporálny, a teda neobracia sa iba na zrak. Čo tento postoj naznačuje?

↓
Záleží opäť na tom, ako úzko alebo otvorene vizuálnu kultúru a vizuálne štúdiá definujeme. Ak ich neobmedzíme len na skúmanie vizuálneho aspektu, a teda predovšetkým na pohľad diváka / konzumenta, môžu zahrnúť celú škálu objektov. Navyše pri dizajne je samozrejme dôležitý aj výrazný vizuálny aspekt. Ten výrobok, spolu so svojou funkčnosťou a užitočnosťou predáva (čo teraz myslím

komerčne aj obrazne). Dostávame sa aj k problémovej otázke hraníc medzi jednotlivými kategóriami. Kde sa končí dizajn a začína sa umenie? Kde sa končí umenie a začína sa vizuálna kultúra? Mnohé vizuálne objekty môžeme zaradiť nie do jednej, ale do dvoch až do všetkých troch škatuliek. V Brne nedávno prebehla retrospektívna výstava Maxima Velčovského, ktorá výborne ukázala prelínanie sa týchto kategórií – autor si vyberá objekty každodennej potreby, ktoré pretvorí z dizajnerskej stránky a posunie ich do sféry umeleckej. Nájsť ich potom môžete v predajných galériách, ako aj v múzeách.

Vizuálna kultúra obracia našu divácku pozornosť na sféru každodenného života, v ktorom majú miesto produkty bežnej spotreby. Naše „diváctvo“, „dívania sa“ (zahŕňa rôzne typy pohľadov, spôsoby pozorovania, dohľadu, vizuálnej slasti) môže v súvislosti s dizajnerskými predmetmi prezentovanými na miestach, ako je televízia, časopisy, noviny, výstavy pomocou našej vizuálnej skúsenosti vyústiť do poznania, prostredníctvom ktorého si uvedomíme ako a v akom kontexte sú dizajnerské objekty predkladané pred zrak diváka/konzumenta, ale aj to, nakoľko sú tieto reprezentácie dizajnu genderovo, rasovo a triedne podmienené. Nedomnievate sa že aj tieto prístupy sú pre oblasť dizajnu dôležité?

↓
Názor, že je dizajn, alebo akákoľvek iná vizuálna forma stojí mimo politického kontextu, je dnes už dúfam prekonaný. Zoberme si ako príklad tvorbu skupiny Cundy Crew. Ich provokatívne vyšívane výroky aplikované na výrobky dennej spotreby sú ukázkovým príkladom politizácie dizajnu. Pomocou tradičných techník upozorňujú na témy od ženskej diskriminácie až po rasovú nenávisť. Môžeme sa tiež vrátiť k výstave Maxima Velčovského, ktorého objekty síce nemožno brať ako

bežný dizajn, ale ako nadsadenú reprezentáciu mnohých jeho stránok. Jeho gumáky napríklad nemusia byť len vtipnou vázou, ale upozorňujú aj na vytrhnutie tohto druhu obuvi z pôvodného vidieckeho prostredia spojeného s namáhavou prácou na poliach a jeho prenesenie do prostredia vysokej módy a luxusného príznaku strednej a vyššej triedy. Posun materiálu do porcelánu a pozlátenie len tento paradox umocňuje. Tieto príklady sú samozrejme nadsadené a veľmi dobre čitateľné, ale aj pri dizajnových predmetoch každodennej potreby možno podobné vnímanie politických podtextov sledovať (pozri aj odpoveď na ďalšiu otázku).

Jeden zo zakladateľov W. J. T. Mitchell vo svojej štúdií *Showing Seeing: A Critique of Visual Culture* píše, že „doménou vizuálnych štúdií nie sú len dejiny umenia a estetika, ale aj vedecké a technické obrazy, film, televízia, digitálne médiá a aj filozofické videnia, semiotický výskum obrazov a vizuálnych znakov, (...) sociologický výskum diváctva a vystavovania, vizuálna antropológia atď.“ Do publikácie *Možnosti vizuálnych štúdií* ste zaradili aj príspevok Richarda Williamsa *Architektúra vo vizuálnej kultúre*, ktorý nahliada architektúru ako znak, a Jana Michla *Vidieť dizajn ako redizajn*, sledujúci problém nielen z hľadiska perspektívy minulosti a prítomnosti, ale aj prehodnotenia takých hľadísk, ako je originalita, individualita či genialita. Ktoré texty z oblasti dizajnu by ste sem s odstupom času zaradili?

↓
Teoretických tém by bolo určite veľa, keď obídeme otázku jednotlivých praktických odpvetí a tém dizajnu. Nedávno ma požiadali o príspevok do zborníka o vzťahu dizajnu k národnej identite v ére globalizácie.¹Národnou identitou vo vizuálnom prostredí sa zaoberám dlhodobo a je to téma, ktorá zaujíma mnohých ďalších bádateľov. Moderný

a postmoderný dizajn a vizuálna kultúra sa môžu tváriť nadnárodne, ale sami dizajnéri, ako aj teoretici a historici po celom svete sa v množstve situácií nevyhnú vytváraniu a udržiavaniu stereotypov o národnej odlišnosti. Nemusi ísť len o udržiavanie politicko-geograficky zafarbených spojení typu škandinávsky dizajn alebo o vytváranie štátnych symbolov, ako sú vlajky, znaky alebo bankovky, ale napríklad aj o muzeologizáciu kultúrnych objektov vzťahujúcich sa k určitému národnému celku. Autori uvádzajú ako príklad premenu zatvorených uhoľných baní vo Walese, veľmi úzko spojených s waleskou kultúrnou, historickou a spoločenskou identitou, na národné múzeum, ktoré v postindustriálnej spoločnosti pripomína prepojenie dizajnu, jeho produktov a národnej identity. Knihu by som teda doplnila o zamyslenie nad historiografiou a metodológiou písania národných dejín vizuálnej kultúry a dizajnu v súčasnosti, keď proti sebe stojí multikultúrny prepojený svet a snahy o návrat k nacionálnym myšlienkam.

V publikácii píšete o vizuálnych štúdiách spájaných nielen s anglo-americkým prostredím, ale aj o ďalších modeloch v nemecky hovoriacich krajinách, o vizuálnych štúdiách v Španielsku či Francúzsku. Máte prehľad, ako sa v týchto krajinách táto disciplína vyvíja? Môžete uviesť niektoré príklady mimo západného sveta, kde sa vizuálne štúdiá praktizujú?

↓
Rozdelila by som odpoveď na dve časti – na oblasť s európskou tradíciou (do ktorej by patrila aj oblasť anglo-americká) a tradíciu mimo-európsku. Takéto rozdelenie je síce v mnohých okolnostiach zradné, pretože neplatí stopercentne, nadväzuje na mnohé historické stereotypy a neberie ohľad na globalizovaný charakter odboru. Povedzme však, že z hľadiska akademickej tradície

prístupov a metodiky v štúdiu vizuálna sa môžeme držať aspoň nejakých (či už nepevných) jazykových hraníc.

Ako pripomínate, v *Možnostiach* som sa krátko zaoberala nemecky, španielsky a francúzsky hovoriacimi oblasťami v Európe. Tu som tiež podotkla, že štúdiá vizuality v týchto regiónoch sú svojbytné, ale nemožno ich ani vnímať ako stopercentnú paralelu vizuálnych štúdií. V Nemecku, Rakúsku a Švajčiarsku sa napríklad Bildwissenschaft a Bildanthropologie ďalej vyvíja cestou vedeckého záujmu o obraz, ktorý nesúvisí s angloamerickým politickým záujmom o vizuálnu reprezentáciu, ale skôr s orientáciou dejín umenia ako vedy o obraze. Podľa nemeckej historičky umenia Charlotte Schoell-Glass sa práve tieto nové odvetvia ako Bildwissenschaft a Bildanthropologie skoro začlenia do dejín umenia vďaka tomu, že tento odbor neustále prehodnocuje a rozširuje poňatie konceptu umenia.²

Čo sa týka francúzskych štúdií a teórie obrazu, zdá sa, že sa aj naďalej zaujímajú o spoločnosť *spektáku* a o súčasnú vizualitu, ale mnohí bádatelia sa začínajú obracať aj k politickejšim otázkam francúzskej minulosti. Čo sa týka španielskeho prostredia, mám dojem, že *studios visuales* momentálne prechádzajú existenčnou krízou, ktorá je spojená s úmrtím ich významného propagátora Josého Luisa Breu.

Ak sa pozrieme mimo Európy, môžem uviesť príklad ďalšej špecifickej situácie. Ako som naznačila, jedno zo zásadných uplatnení vizuálnych štúdií vidím v odboroch spojených s teoretizáciou výučby umenia a dizajnu. Nedávno som čítala článok o stave štúdií dizajnu v krajinách východnej Ázie – Japonska, Číny a Južnej Kórey, ktorý sa týkal práve problematiky stavu disciplíny vizuálnych štúdií v týchto oblastiach.³ Jedným z problémov, na ktoré tieto krajiny narážajú, je problém

terminologický a konceptuálny – pojmy ako dizajn, vizuálno či vizuálne štúdiá pochádzajú z anglosaského prostredia, a tak ich nie je možné bezproblémovo aplikovať v týchto krajinách, kde majú celý rad obdôb. Dizajn, ktorý je spätý s modernosťou a modernizmom, aj vizuálne štúdiá spájané s postkoloniálnou a postmodernou dobou sú importované do východného prostredia z euroamerického prostredia. Autori sa samozrejme zaoberajú témami, ako identita, koloniálne tradície, modernizmus, prijatými z Európy a Ameriky. Nedávno sa však začali objavovať aj snahy o vytvorenie vlastného uhla pohľadu. Napríklad v Japonsku okrem skúmania vlastnej koloniálnej minulosti vo vizuálnom materiáli, genderových otázok, ktoré nutne nekopírujú európsky a americký dôraz na ich spätosť s industrializáciou či postmodernou, sa akademici zaoberajú aj vytváraním alternatívneho pohľadu na vizuálnu kultúru v predmodernom období, ktoré ju rozdelilo do kategórií remeslo, vysoké umenie, či dizajn a hľadajú ich odkaz v súčasnosti.

Čo z týchto článkov vyplýva, je na jednej strane vplyv západného modelu vizuálnych štúdií a na strane druhej pokus o vytvorenie originálnej, kultúrno a regionálne špecifickej verzie, ktorá pracuje s miestnou tradíciou a konceptmi.

Zameriavate sa predovšetkým na modernizmus a na vizuálnu kultúru pred 2. svetovou vojnou. Môžete nám priblížiť konkrétnejšie ciele svojho výskumu?

↓

Priznám sa, že teoretickými otázkami vizuálnej kultúry som sa už nejaký čas sama nezaoberala, hoci samozrejme vývoj v odbore sledujem. Váš podnet k tomuto rozhovoru ma však prinútil znova sa nad otázkami spojenými s teóriou zamyslieť. Vo svojom momentálnom výskume sa zaoberám

reprezentáciou kultúrnych, etnických a národných skupín, ktoré sú skôr praktickou, a nie už len teoretickou podobou vizuálnych štúdií. Zaujímajú ma predovšetkým otázky prepojenia politiky, ideológie a vizuálna, ktoré aplikujem na prostredie súčasnej strednej Európy. Zameriavam sa predovšetkým na dve oblasti, ktoré spája téma vytvárania a prezentácie národnej identity. Prvým sú veľké priemyselné a národnostné výstavy konané v Čechách a v Československu, ktoré slúžili ako prostriedky vytvárania a propagovania českej alebo „československej“ identity, proklamácie modernity alebo politickej orientácie národa či štátu.

Akousi druhou vetvou môjho záujmu je úloha vernakulárneho umenia v českých krajinách. Myslím tým nielen umenie ľudové, ale aj jeho prisvojenie v modernom dizajne, architektúre či maliarstve, ktoré sa odohráva naprieč spoločnosťou a jej triednym rozdelením. Opäť ma zaujímajú otázky širšieho kontextu, v ktorom sa odohráva, teda používanie umenia ako politického nástroja národného uvedomenia či identifikácia s medzinárodnými trendmi v modernom umení.

Pripravila som špeciálne číslo časopisu *Centropa* o vizuálnych aspektoch politických sprievodov a obradov po roku 1918 v strednej Európe. Jednotliví prispievatelia tu skúmali napríklad vizuálne podoby pohrebov významných predstaviteľov štátu, vizuálne aspekty sokolských zletov či performancie zo šesťdesiatych rokov založené na ľudových tradíciách. Dalo by sa teda zhrnúť, že mojím hlavným záujmom je oficiálne či neoficiálne spolitizovanie vizuálnej reprezentácie a jej hlavné motívy.

Známe sú vaše dva (v českom jazyku) publikované texty – *Vizuálne štúdiá v českom prostredí* a *Prehistória vizuálnych štúdií*. V poslednom z nich – v reakcii na dotazník

časopisu *October* (1996), kde jedna z otázok smerovala k prvej generácii historikov umenia Abymu Warburgovi a Aloisovi Rieglvi, ktorí sa zaoberali „nizkým“ umením alebo neumeleckými predmetmi – venujete pozornosť hľadaniu počiatkov vizuálnych štúdií v českom prostredí, a to konkrétne u Josefa Čapka a Karla Teigehe. U oboch osobností českej teórie umenia upozorňujete na ich teoretické postoje k „ne-elitárskym“ formám, k predmetu záujmu o populárne či nízke umenie. Nestretli ste sa s názorom, že skúmanie prehistórie vizuálnych štúdií v českom prostredí je akýmsi importom či násilným procesom aplikácie cudzorodých východísk?

↓
V prípade Čapka či Teigehe samozrejme nemožno hovoriť o vizuálnych štúdiách v dnešnom slova zmysle. Snažila som sa však v týchto príspevkoch ukázať, že podobnou problematikou sa teoretici zaoberali aj v minulosti a že štúdium vizuálnych tém, ktoré z nejakého dôvodu do dejín umenia nezapadajú, nie je žiadnou novinkou. Problém je asi opäť v tom, ako si vizuálnu kultúru definujeme – pokiaľ ju vidíme iba ako konkrétne vizuálne prejavy (napríklad Čapkove nedeľné obrázky), nebude samozrejme ich výskum pomocou teórií vizuálnych štúdií fungovať. Ak však uvažujeme o širších súvislostiach – napríklad o nadväznosti týchto prejavov na štruktúru triedneho rozdelenia spoločnosti, ako to určitým spôsobom robí práve Teige alebo Čapek – nevidím v tom problém. K tomu nám môžu pomôcť súdobé postštrukturalistické a postmarxistické teórie, ktoré môžu nadviazať na Teigehe snahy o vysvetlenie umeleckých a neumeleckých prejavov na základe analýzy spoločnosti z pohľadu spoločensko-ekonomického.

V úvode publikácie píšete: „Napriek tomu, že je možné nájsť určité

diferenciácie v prístupoch k závislosti od toho, z akého jazykového prostredia tieto pohľady vychádzajú, nie je možné medzi teóriami jednoznačne vytýčiť lingvistické ani geografické hranice. K tomu možno tiež dodať, že určité prostredia si vytvárajú špecifické teoretické východiská, ktoré sa prelínajú s vonkajšími teóriami“. Zaujímalo by ma, aké prostredia ste mali okrem českého na mysli a či možno v súvislosti s prístupmi k vizuálnej kultúre hovoriť v globálnych súradniciach.

↓
Tu sa podľa mňa otvára zaujímavá otázka, kedy a aké teórie sa do konkrétnych tém dostávajú a prečo. Keď si vezmeme príklad genderových teórií, ich uplatnenie na výskum umeleckých i mimoumeleckých prejavov po celom svete je celkom jednoduché. Výskum napríklad stereotypného zobrazovania ženských aj mužských postáv v rôznych vizuálnych médiách rôznych období je vďaka téma, a preto by som tiež povedala, že sú genderové teórie v českom i slovenskom prostredí jednými z najúspešnejších v konkurencii ostatných, dnes už nie takých nových prístupov.

Ak zostaneme v tejto rovine, v anglo-americkom jazykovom prostredí sa veľmi dobre zakorenili napríklad aj bádania z pozície etnika a triedneho rozdelenia spoločnosti. Ako som uviedla vyššie, je to podmienené historickým, ekonomickým a politickým vývojom bývalých koloniálnych veľmocí a ich subjektov na strane jednej a postmoderným záujmom o fungovanie a rozdelenie kapitalistickej spoločnosti na strane druhej. V českom a slovenskom prostredí sa takéto pohľady uplatňujú na vizuálnu kultúru minimálne a hoci možno namietkať, že je to opäť dané historickými okolnosťami, nemyslím si, že otázky kladené v súvislosti s usporiadaním spoločnosti by tu boli od veci. Vzhľadom na multietnické

usporiadanie našich krajín sa mi javí viac ako aktuálne začať si klásť seriózne otázky o postavení a reprezentácii menšín a ich vizuálnych a kultúrnych prejavoch. Rovnako tak politické okolnosti vývoja našich krajín dosť zatriasli ekonomickými štruktúrami spoločnosti, ktoré ovplyvnili aj postavenie či funkciu vizuálnej tvorby v rôznych vrstvách spoločnosti. A tieto otázky samozrejme nie je nutné obmedzovať na súčasnosť, ale možno ich zaujímavosť klásť aj v súvislosti s minulosťou.

Pravdepodobným dôvodom, prečo sa tieto pohľady tu príliš neuplatňujú, je precitlivosť či nedôvera k problematike menšín na strane jednej a nechota zaoberať sa kritickým pohľadom na kapitalistickú spoločnosť z obavy, že by mohol evokovať ideologizované prístupy používané v socialistickom Československu. Z tohto pohľadu teda nemožno prístupy k vizuálnej kultúre považovať za univerzálne či globálne, pretože absorbovanie vonkajších teórií (napríklad postmodernej identity) na takzvané domáce prostredie funguje len v prípade ochoty akademického prostredia uznať tieto teórie za relevantné a aktuálne.

Rozhovor vznikol v roku 2012 počas pôsobenia autorky rozhovoru v Centre výskumu VŠVU (Sekcia vizuálnych a kultúrnych štúdií). Jeho pôvodná verzia bola upravená a rozšírená s prihliadnutím na zameranie časopisu Designum. ■

- 1 FALLAN, K. – MAFFEI, G.I.: *Designing Worlds: Design Histories in an Age of Globalisation*, New York: Berghahn Books, 2016.
- 2 SCHOELL-GLASS, CH.: Art History in German-Speaking Countries: Austria, Germany and Switzerland. In: *Art History and Visual Studies in Europe* 212, č. 4 (2012): 353.
- 3 KIKUCHI, Y.: refocus design. Design Histories and Design Studies in East Asia. Part 1. In: *Journal of Design History* 24, č. 3 (2011): 273–282.

Čo najviac s čo najmenej.

Končím 60 rokov písania
o slovenskom *UP*

Text Eduard Toran

Foto archív autor



Budova poisťovne
Metropolitan Life, predtým
PANAM, New York.

Uzatváram šesťdesiatročné obdobie písania o *UP* (umelecký priemysel) pre slovenského čitateľa. Za ten čas sa okolnosti a názory globalizovaného sveta prevratne zmenili. Človek v dizajne (z anglického *design*, čiže návrh, navrhovať) sa musí naučiť zabúdať na to, čo sa naučil. Okolo roku 1956 ma v Modre pri Bratislave trebárs zaujímal výsledok práce prstov hrnčiara pri točení keramického džbána. Odtiaľ som sa rokmi dostal v New Yorku k záujmu o výsledok konceptu dizajnu investičnej skupiny, ktorá má sídlo v treťoradej rozvojovej krajine a nápady si zadávať od prvotriednej vývojovej kancelárie v Miláne v Taliansku s tým, že dodá niečo na trh z inovatívneho materiálu s novou skladbou molekúl, vysúkaním na 3D tlačiarňach. To si už vyžaduje iné formy prieskumu, komentovania a vzťah ku každodennému životu, do ktorého sa nepúšťam. Ale uplynulé šesťdesiatročné obdobie vyprodukovalo prekvapivé poznatky, osožné aj pre dnešného čitateľa.

Čo najviac s čo najmenej, teda dosiahnuť čo najviac, nech to už znamená čokoľvek, za použitia čo najmenej roboty, energie, práce, času alebo peňazí. Ľudstvo sa odjakživa snažilo existujúcimi prostriedkami navrhnuť niečo lepšie. Povestný škandinávsky interiérový dizajn vznikol z vynaliezavosti severských rybárskych národov, ktoré v obmedzenej prírode museli byť obozretnejšie v používaní toho, čo okolo nich existovalo, lebo žili v krutých podmienkach.

Efektívnosť začína spočiatku v najokatejších formách, ale časom a zložitejšími logickými postupmi môže pokračovať v najpodivnejších formátoch. Ak ďaleké dôsledky projektu nie sú najlepšie odhadnuté, stane sa niečo podobné, ako keď lietadlo Concorde prestalo letať a prestali ho vyrábať. Aj o praktickej budúcnosti dôkladne premysleného veľkolietadla Airbus A380-800 sa dnes silne pochybuje. Uvidíme. Najveľkolepejšie koncepty dizajnov môžu opodstatnene vzniknúť, meniť autorov,

manažérov, majiteľov, a potom zaniknúť. Sumy vypočítateľných detailov môžu ovplyvniť dejiny. Vývoj dizajnov môže – časom – priniesť nielen opačné výsledky než sme pôvodne zamýšľali, ale zároveň aj cenné poučenia.

Tvorivé aktivity, dnes kooperujúce pod celkovým pojmom „dizajn“, voľakedy mohli bojovať o svoje uznanie, o názvy, organizácie, lebo sa vydeľovali od jednoduchších pracovných aktivít. Z remesiel vznikali umelecké remeslá. Teoreticky, pri niektorých išlo o ich začlenenie na poli estetiky a umení, keďže ich výtvoary sa „ľuďom akosi páčia“. Pohľad na nový šijací stroj v domácnosti sa porovnával s výzorom predmetov z bytov v 19. storočí – tak mala nová mašina niekedy aj rokokové krivky. Takmer všetko, čo vidíte okolo seba, obrus, hrebeň, telefón, tanier, topánky, koberec, automobily, fľaše od vína s nálepkami, knihy, plagáty sa vám bude viac-menej páčiť. A podľa toho si ich prípadne kúpite „na trhoch“ a ich príprava bude vyžadovať dizajn.

Keď začali v Anglicku, krajine technickej revolúcie, v 19. storočí vyrábať parné stroje pre trh, „okrášľovali“ ich útvarmi odkopírovanými z kamenných gréckych chrámov. Táto výzdoba dostala názov „aplikované umenie“ (*Applied Art*, po nemecky *Angewandte Kunst*), čiže úžitkové umenie. Nová technológia, nové materiály, nové trhy a nové spoločenské vrstvy požadovali nové uplatnenie, výrobky priemyselného obdobia, teda celkovo *Industrial Art*.

Názvy výrobné-esteticko-umeleckých odborov sú vlastne aj funkčnými pracovnými nástrojmi v združovaní sa do špecializovaných skupín s úmyslom spájať sa do výsostných záujmových organizácií. V stredoveku umeleckí remeselníci potrebovali remeselné cechy. Takže za mojich začiatkov, v päťdesiatych rokoch minulého storočia, sme budovali Zväz slovenských výtvarných umelcov, a v ňom Sekciu pre úžitkové umenie a priemyselné výtvarníctvo. Za danej novej

socialistickej politicko-hospodárskej situácie, funkciou Zväzu bolo dbať na kvalitu tvorby, na finančné otázky odmeňovania výkonov v oblasti úžitkového umenia, ich zdaňovanie, zadavačovanie projektov pre členov...

Za druhej svetovej vojny (1939 – 1945) a po nej v pseudokomunistickom „sociáku“ (od 1948) sme si zvykli na stále nedostatky, prázdne obchody, lístkové prídelové systémy. To ma priviedlo k praktickým postojom vo vzťahu k predmetom v našom každodennom okolí. A v umení k filozofii funkcionalizmu. Išlo o prirodzenú snahu zlepšiť naše životné podmienky. Bolo to však za kultúrno-ideologického diktátu komunistickej strany, aj s jej tajnou políciou, ktorá sa ma napríklad nepríjemne pýtala „ako myslím“ svoju kritiku o nedostatkoch v novej výstavbe (publikovanú vo *Výtvarnom živote*, ročník 13, č. 5, str. 210). Železná opona uzatvárala hranice a nedovoľovala styky so Západom. Za tých životných podmienok sa mi dekorativizmus javil ako marenie materiálom, prácou a časom, a funkcionalizmus ako životná potreba.

Pomery na svete sa však odvtedy úplne zmenili. Naše staré snahy v odbore umeleckého priemyslu sa teraz na Slovensku, ako sa zdá, začínajú naplňovať, mnohé prekážky miznú, a dizajn nadobudol odlišné postavenie.

Moje šesťdesiatročné obdobie príspevkov k riešeniu *UP* začína prvou dôkladnejšou štúdiou o súčasnom slovenskom úžitkovom umení a priemyselnom výtvarníctve v časopise *Výtvarný život* 1957 (dvojčíslo 3 – 4, s. 113 – 119). Vtedy sa v Československu výraz dizajn nepripúšťal. Populárny pojem *UP* mal v českej kultúre rozšírenejšie spotrebné a výrobné podmienky. Upozorňoval na výzor každodenných predmetov a dbal, aby prostredie okolo nás malo aj estetické hodnoty.

Povoynové nedostatky zo mňa teda urobili „funkcionalistu“. V praxi sa však treba priučiť špecifickým



Plyšové zvieratká za
úspešné projekty hodujú
pri prestretom stole.
3D program AutoCad.

okolnostiam projektov. Okolo roku 1974 som v americkej interiérovej firme navrhoval exekutívnu budovu veľkej medzinárodnej firmy, kde mali dvojposchodový átriový vestibul. Chceli tam ďalšie schodisko, vcelku nepotrebné, lebo hneď vedľa v jadre budovy boli vertikálne spoje. Tak som navrhol rôzne variácie schodov, ale žiadne ich neuspokojovali. Až pokým som pocho-pil, že nejde o schody, ale znak – status symbolu, o schodiskovú sochu, ktorej funkciou je vyjadriť hlavne mohutnosť podniku (*Designum* 4/2013, s. 52). Výsledkom je drahé kruhové schodisko dodávajúce priestoru optické krivky. Na vyjadrenie dôležitosti podniku a pocitu „klenotu“ sme použili drahé materiály, ohýbané sklo, kovy, a dreva. To bol ich funkcionalizmus.

Oslavujem šesťdesiatročné obdobie svojej UP teórie i praxe šampanským Piper-Heideck. Jeho ozdobný pohár je vedľa počítača, kde práve píšem. Počítače mám čiastočne rozobraté, čo dovoľuje lepšie chladenie a rôzne pospájania. Pozorujem ich vnútro, kde sa okrem malého ventilátora nič nehýbe, hoci sa tam spracúvajú milióny signálov za sekundu. Zdá sa mi to rovnaké, ako dívať sa na nehybnú fasádu ľudského čela, za ktorým sa plodia a organizujú ná-pady, predstupne dizajnu, proces zvaný *idealisation*. Tento pojem sa ešte príliš neujal, ale časom pomôže viac vyjasňovať tvorivé stupne v dizajne.

Šampanské je v pohári, ktorého dekoratívny dizajn ukazuje historické datovanie „Cuvee An 2000“ v zla-tých písmenách. Tým dnes pobavene pripomína podivnú, ale skutočnú okolnosť, že pred rokom 2000 sa odborné kruhy i normálni ľudia vážne dohadovali o tom, či svet bude schopný prejsť do tretieho tisícročia. Existovali totiž pochybnosti, či existujúce časti komputerov budú schopné spracovať roky pozostávajúcich zo 4 číslic (ako v „2000“) namiesto doterajších dvoch, čo stačilo počítačom vznikajúcim uprostred 20. storočia – nestarali sa

o ďalšie tisícročie. V Európe to nazývali americkou hystériou, lebo USA boli viac „zdigitalizované“ a preto aj viac ustarostené. S náležitými prípravami svet však hladko prešiel do ďalšieho tisícročia, a my s ním. Odvtedy sa bezproblémovo otvorili mnohé ďalšie fľaše vína s nálepkami mnohých dizajnov, poháre som si však ponechal na zna-menie prechodu niečím významným.

Ako dokument šesťdesiatich rokov aktivít v dizajne mi slúži fotografia potvrdzujúca neexistujúcu situáciu. Vypchaté plyšové zvieratká (ktoré som dostával za úspešné skončenia projektov či vzornú tímovú spoluprácu v podniku a niektoré z ďalekých ciest, napríklad za polárny kruh alebo z Bratislavy) hodujú pri prestretom stole sediac na stoličkách. Moja poisťovňa Metropolitan Life využila popularitu psíka Snoopyho a z neho vytvorila svoje reklamné logo. Interiér s nábytkom, taniere, poháre, osvetlenie i tiene som skonštruoval v 3D programe AutoCad. Kombináciu skutočnej fotografie plyšových hračiek s grafikou interiéru v AutoCade umožnil softvér typu FotoShop. Na stene je skutočná fotografia lietadla spoločnosti Alitalia Marco Polo, ktorým som priletel do USA, do New Yorku na letisko J. F. Kennedyho (predtým Idlewild). Z okna som zazrel futuristický terminál architekta Eera Saarineena, dobre známy z literatúry. Býva problematické ako pomenovať slávne objekty podľa požiadaviek *public relations* – koho zvečniť v mene objektu? Ale tu väčšina ľudí poznala túto budovu ako terminál TWA (leteckej spoločnosti), a o Saarineenovi nevedeli.

Inou svetoznáμου budovou je PANAM (tiež bývalá letecká spoločnosť), pripisovaná v literatúre svetoznáme-mu architektovi Gropiusovi. Niekedy spomínajú aj Pietra Belluschiho. Gropius navrhol koncept najväčšej ad-ministratívnej budovy sveta. Oficiálne uznaným architektom je Emery Roth. Dizajn silne ovplyvnil aj architekt Erwin Wolfson. Podľa neúprosných podnikových dejín firmy svoje budovy

vytvárajú, alebo kupujú, alebo sa ich zbavujú. Zvláštnou náhodou môjho pracovného života je, že ako riaditeľ vnútro-architektonického oddelenia poisťovne Metropolitan Life (MetLife) som okolo 1990 bol v tíme kupujúcom a prispôsobujúcom budovu PANAM. Časť života som vídaval tuto budovu v knihách, a teraz som tam mal vlastnú kanceláriu uprostred, na ose Park Avenue s úžasnou vyhlídkou – to bol zvláštny pocit. Budova sa dnes volá MetLife. Zmeniť meno PANAM na MetLife bola zdĺhavá verejná záležitosť, lebo meno PANAM sa zdalo byť zakorenené a nezmeniteľné ako Eiffelova veža (hoci nie je vylúčené, že ak ju raz nejaká mocná firma kúpi a zmení jej meno, verejnosť si na to – po nejakom proteste – ako vždy zvykne).

Naznačil som tu stručne niektoré súvislosti, ktoré na dizajn môžu vplývať, alebo ním môžu byť ovplyvnené a ktoré opisujem z vlastnej skúsenosti. Dizajn má zmysel vtedy, keď niečo racionalizuje uplatňovaním zásady dosiahnuť viac s menším spotrebovaním prostriedkov. Ako napríklad použitím klasického motívu z gréckej architektúry vylepšiť uplatnenie parných strojov; alebo vylepšiť reprezentatívnosť firmy uplatnením nepotrebných schodov; alebo prizvanie si slávneho architekta a používanie jeho mena na zlepšenie prenájmu priestorov; alebo popularizovať meno firmy a jej produktov monumentálnym zviditeľnením mena na slávnej budove prostredníctvom dizajnu; a napokon dizajn môže fotograficky dokumentovať oslavu môjho šesťdesiatročného UP pôsobenia neexistujúcou situáciou, skupinkou plyšových zvierat.

Ako sa v Amerike o mne povedalo „... bol pri tom všetkom a sedel za všetkými stranami stola“. Pri zdvíhaní pohára šampanského sa povie *Cheers* (vyslov „čirs“). ■

Summary



The Slovak Design Center: 25 + 1

Mária Rišková, director of the Slovak Design Center starting from 2016 and in the period from 2014 to 2015 head of the Slovak Design Museum:

1st of January 2016 was the day that the Slovak Design Center reached the age of 25 years. We asked heads of our departments as well the long-term director of the SDC Katarína Hubová to reflect on the operation of the SDC in the period of the last five years from 2012. I was assigned to assess the activities of the SDC carried out this year. I will only choose four activities that I at the same time consider as those that symbolize certain important aspects of our work:

Successful projects within the framework of Slovakia's EU Presidency – exhibition of product design entitled *Dialógy SK* and the multimedia exhibition *Hľadanie krásy* (*Searching for Beauty*) were organized. The National Design Award 2016 devoted to communication design aroused interest of visitors and authors the participation of whom this year hit record level. The exhibition *Farebná šed'* (*Colorful Grey*) held in the attic of the Slovak Design Museum, the Hurban barracks, showed that we are able to be partners of foreign institutions and that we have to be proud of our historic design. During the year Pixel Federation turned to us concerning cooperation on the pilot year of game development school Skill Drill. At present we participate in the process of education systematization in the field of game development in Slovakia.

Katarína Hubová, in the period from 2003 to 2015 director of the Slovak Design Center and starting from 2016 custodian of the Slovak Design Museum:

I am pleased that the magazine is our companion nearly from the very beginning and that it does not only record important activities of the SDC, but also events in the area of design and design theory in Slovakia. There are two publications of the period starting from 2012 which stand out and the development of which was set off by Adriana

Pekárová – first, *Škola moderného videnia* – Modern Vision School (Iva Mojžišová) and second, the texts on design history by several authors entitled *K dejinám dizajnu na Slovensku* (*On Design History in Slovakia*). The library at Jakubovo námestie is also 25 years old and is still the only one of the kind. The National Design Award competition was naturally developing throughout its existence. Important decisions were, first relocating the Satelit gallery to Hurban barracks and, second, that we enjoy most is the establishment of the Slovak Design Museum.

The Slovak Design Museum

Maroš Schmidt, head of the design museum starting from 2016, employed at the Slovakia Design Museum starting from 2014 and starting from 2012 an outside collaborator of the design museum:

2012

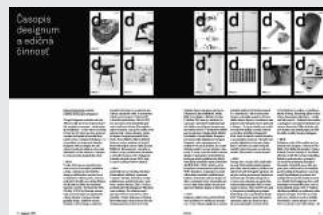
On August 1, 2012 the Hurban barracks were transferred from ministry of defense to ministry of culture. Civic association 84 – Priatelia múzea dizajnu (Friends of the Design Museum) associating important representatives of individual branches of fine arts was established.

2013

In April exhibition entitled *Múzeum dizajnu, prosím* (*The Design Museum, come in Please*) was held at the Satelit gallery. Adaptation of the premises for depositories was continued and collections were gathered under one roof, our collecting activity was presented in expert events and in the media.

2014

From January there are first three employees working at the museum. Me and Mária Rišková, head of the SDM, and Lívia Pemčáková were collecting, cleaning, recording, giving lectures and publishing. On August 18, 2014 we finally got registered and became a real museum within the framework of the Slovak Design Center. The main topic is still the School of Handicraft. Study hall of Iva Mojžišová and Eduard Toran was being formed,



2015

The premises were being enhanced and new outside colleagues were employed. The government lounge at the airport as well as the artefacts of the PKO (the Leisure and Culture Park) and the interior of the high-rise building of the RTVS (Radio and Television Company of Slovakia) at Mlynská dolina were saved. Exhibitions of personalities of graphic design were held at the newly opened attic of the SDM. The first of them was the exhibition of Miroslav Cipár entitled *Univerzálny tvorca* (A Universal Author).

2016

I became head of the SDM, a well-respected and visible institution. Foreign contacts were turned into specific cooperation. Our articles were published in collections of significant exhibitions. We just came to believe that we actually exist finally.

Department of Competitions and Exhibitions

Margita Michlíková, head of Department of Competitions and Exhibitions:

2012

I was pleased by the new format of design presentation entitled Parter Gallery and which came into existence within the framework of the DAAD festival.

2013

The Slovak Design Center acquired exhibition premises at the Hurban barracks to carry out their activities and until now there were 38 exhibitions held at the Satelit design gallery.

2014

Thanks to our new colleague Helena Veličová attention started to be paid to organizing side events to the exhibitions held at the Satelit gallery. Those interested in design from among the public and especially children increased in number.

2015

It was the first time that the National Design Award was, following long deliberations, announced only in the field of product design. The decision proved to be right and met positive response of the designers.

2016

Competition of communication design – the 2016 National Communication Design Award – was announced for the very first time. Graphic designers and experts positively rose to the challenge and the number of works registered – 360 by 236 authors – hit record level. The exhibition of finalists presented 134 works including the award-winning ones to the public.

Department of Documentation and Information Services

Anna Faklová, head of Department of Documentation and Information Services:

2012

We were switched to a more advanced version of our *online* catalogue entitled IPAC 2.7 (Internet Public Access Catalogue) which is new in terms of graphics and contents. Except for the library the module is enhanced (LIS – library information system) as well as another module of the DIS – documentation information system – is integrated. The IS DESIGN integrated a *content server*, so we scan and enhance our catalogue by components consisting of pictures.

2013

The 2013 National Design Award including registration form was embodied in the system.

2014

As a part of change of organizational structure the name of the Infobank Department was also changed to Department of Documentation and Information Services. A task force creates a new IPAC. The *online* catalogue, internally also called IPAC 3.0, integrates a responsive extension enabling to display in mobile telephones and tablets. The new domain: www.muzeum-dizajnu.sk was registered.

2015

Digitalized *Designum* magazine was published at IS DIZAJN as well as at our new web site.

Libra Office software, version 4.3, was installed at all PCs within the organization.

2016

Our founder lent us high-performance hardware and software. Possible connection of the third module into the IS DIZAJN or MIS – museum-information system was being consulted...

The Designum Magazine and Publications

Lubica Pavlovičová, Editor-in-Chief of the *Designum* magazine:

2012

Series of articles by Iva Mojžišová entitled *Škola ako stredobod myslenia a tvorby* (School as the Center of Thinking and Creation) on the Bratislava School of Handicrafts was finished then. Throughout the years we informed of the activities performed by the Design Museum in the regular column of the magazine which was started in the 4/2011 issue and which was symbolically terminated in the 6/2013 issue (on December 31, 2013 instrument establishing the Slovak Design Museum took effect).

2013

It was the first time that issue 2 of the magazine at the same time served as the catalogue of the National Design Award. In October 2013 a tender was announced for a new layout of the magazine and was intended for selected authors. The two-round tender resulted in the jury finally selecting design by Juraj Blaško and Matúš Lelovský.

2014

The *Designum* magazine has got a new form! *Designum* started to be published in an enlarged format and four times a year. A new column started to publish extracts of our collections and partial results of our research tasks. The *Designum* magazine digitalization project was finished and *on-line* access to back copies of the magazine on the web site of the Slovak Design Center was introduced.

2015

From 2015 the magazine started to be printed on a new sort of recycled paper. Issue 2/2015 of the magazine at the same time served again as catalogue of the 2015 National Product Design Award. Contract on cooperation was signed with Association of Magazines on Culture of Slovakia.

2016

In early 2016 a new editorial staff of the magazine was formed which now prepares materials and sources for the *online* magazine on design. Starting from 2017 the online magazine may become a new part of the web site of the Slovak Design Center. We now very much look forward to it...

Objects of Everyday Life of Tomáš Král

Text by Jana Oravcová

Following his studies at École cantonale d'art de Lausanne (2004 – 2009) that he now also teaches at Tomáš Král has been living in Lausanne. He even found a designer studio there. He has been cooperating with many companies: PCM (Spain), Christoffe (France), Foundry (Singapore), Praxis (Hong-Kong), Petite Friture (France) or Safilo (Italy)... His works were exhibited in several galleries, he is a laureate of several awards and in 2010 he was granted Swiss Federal Design Award for his works. In 2013 he was again nominated for the same award.

Your name is unknown for most people in Slovakia. You have studied and have been living in Switzerland. Why did you decide to go abroad?

↓
Following my Bachelor studies at the Bratislava Slovak University of Technology I just felt like discovering the world and continuing my studies abroad. As I spoke French, I concentrated on the French-speaking regions. An opportunity to study in Switzerland – at École cantonale d'art de Lausanne (ECAL), at the time a renowned design school already – presented itself. As my studies at the Bratislava Slovak University of Technology were



rather technologically oriented and the Swiss institution concentrated on rather artistically understood design, I appreciated that a lot.

Starting from 2010 you have also been teaching product design at the ECAL. What were the approaches that your teachers have been applying in teaching and what are those that you, unlike them, apply yourself?

↓
One of the key intentions of the ECAL is to make their students face reality as soon as possible. During their three-year Bachelor studies the students work on real projects. The project is either connected with the company to produce that project or with an exhibition to be realized from A to Z by the students. Teaching at the ECAL is rather pragmatic and emphasizes that student ideas and concepts be creative as well as innovative and specific. We strive that the students work directly on 3D models and maquettes and that they do so as soon as possible, i. e. from their first sketches.

Barbora Kubi

Text by Helena Veličková

The Barbora Kubi brand is not completely unknown in the field of fashion. It is used by designer and stylist Barbora Kubičková who was brought to public notice by her successful collection *#KINGSIZE*. In October 2016 at the Fashion Live! 2016 her first "post-study" collection entitled *Kubik* was presented and made her a part of the young generation of contemporary professional designers.

Besides the interesting topic and the strong original processing, the *#KINGSIZE* collection attracted attention thanks to its elaborateness and compactness. Barbora was granted several awards for that collection and was provided with several opportunities to present herself. She became a finalist of competition of young designers held within the framework of the *Mercedes Benz Fashion Week Central Europe* in Budapest, won the *Black Card* competition during the *Prague Unique Fashion Week* and this year also participated in the *International Fashion Showcase*

exhibition held in London. It was just the last mentioned event held as a part of London Fashion Week that she entered top four designers. She was besides offered to sell her collections in London fashion houses.

Just like the *#KINGSIZE* collection may evoke various examples of art, the Kubik collection draws inspiration from art works as well. More specifically from picture of the same name drawn by Barbra's mom. When working on her collection Barbora paid attention to make it wearable and marketable, but at the same time interesting and unusual. As she herself adds, it is worth having several items in the collection that are extravagant and less wearable for usual occasions and which are showy on catwalk.

Digital Type, Calligraphy, Lettering... Interview with Ján Filípek

Text by Ľubica Pavlovičová

Ján Filípek (1983) ranks among young Slovak designers who were able win their way in the field of digital type creation. It means in the area which had nearly no tradition in Slovakia in the period of its emergence on the scene of graphic design. Even though type design is at present going through optimistic growth phase in Slovakia, on the other hand especially among non-experts it still belongs to the less known and even less appreciated sorts of art creation. Also thanks to the several foreign educational stays (Krakow, 2005; Prague, 2007) and his Master studies of Type and Media at the Royal Art Academy of the Hague (2009) that he completed while studying visual communication at the Bratislava Academy of Fine Arts Ján Filípek quickly familiarized himself with the situation and was one of the first to establish a digital type workshop in Slovakia. Starting from 2007 he has been administering a type web site *dizajndesign.sk* where his types could not just be viewed, but purchased as well. Until now he cre-

ated several complete type families: *Deva Ideal* (2007), *Dezen* (2009), *Poleno* (2009), *Komu* (2010), *Rukou* (2010), *Preto Sans* (2011), *Anca* (2011), *Preto Serif* (2013), *Razom Type* (2013), *Preto Semi* (2014) and most recently *Kontrast Grotesk* (2015). Most of them form a part of offer of a prestigious type web site *FontShop*. His types are known from public spaces, magazines or postcards and other printed materials, media campaigns, web sites or corporate brands: for example, *Foajé*, *Filmtopia* or *Puojd*. His type *Deva Ideal* was also used in the logo of Slovakia's EU Presidency by Jakub Dušička. Besides he has been dealing with lettering creation and starting from 2013 he has been organizing successful calligraphic workshops.

Utopia Mediated by Design First London Biennial

Text by Petra Polláková

In the period from September 7 to September 27, 2016 historically first London design biennial (officially: *London Design Biennale*) was held. The event was prepared in cooperation with Jaguar and London Somerset House palace at the large premises of which it was presented.

Representatives of 37 nations including leading designer organizations, institutions and design museums, such as Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum (USA), DAMn Magazine of Belgium, the Moscow design museum, MAK – the Austrian Museum of Applied Arts / Contemporary Art (MAK) of Vienna, Triennale Design Museum of Italy or the Japan Foundation participated in the event.

The topic of the Biennial was the idea of utopia. The issues of utopian worlds and social systems ranks at present among the frequently researched topics in the field of contemporary visual art. The topic was not selected just for its extraordinary currentness for the art and society



of today, but also with regard to the round anniversary of the influential philosophic writing *Utopia* (published in Latin in Leuven, Belgium, in 1516) by the English thinker and humanist Thomas More (1478 – 1535). More's concept of a fictitious island inhabited by an ideal utopian society still provokes and invites new interpretations and solutions reflecting in the first place on the issues of the current globalized world. The material, technical, artistic as well as social capabilities of design "in the services" of diverse social, ecological or political concepts were also prevailing in many designer projects shown at the London Biennial.

Notes of the 2016 Designblok

Text by Klára Peloušková

The *Designblok*, *Prague Fashion and Design Week* show was this year just like the last year held at the premises of the Holešovice exhibition grounds and collection of stone monuments. While in the last year the event was balancing between a conceptual exhibition of design and a purely commercial project, this time no one was left in the dark that this was a fair and an imposing show of designer stars, luxury brands and newly establishing studios with focus in the first place on novelties to be presented and the possible producers and purchasers to be addressed. Unlike the last year when the organizers decided to base the dramaturgy on controversial and in terms of design also very complicated concept of freedom, having selected their topic this year they successfully avoided the difficulty consisting in the internal contradictoriness of the show, even though they so gave up general criticality and self-reflection of the event. Concept of *Designblok* was in this regard somehow more straightforward: sport became the main topic of the event, namely in connection with the summer Olympic Games held at Rio de Janeiro and in connection with Prague as the 2016 European Capital of Sport.

European Design Stories: Personal Reflections of European Design

Text by Adam Štěch

As a sincere fan of design, custodian and member of the OKOLO creative team I wished to experience my enthusiasm of the branch as intensely as possible from the very beginning and to be in contact with interesting people. Certain necessity to maximally realize our interest in design, architecture or art made me and my colleagues, graphic designers Matěj Činčera and Jan Kloss, establish the OKOLO creative group back in 2009.

We started publishing a magazine, preparing exhibitions, cooperating with designers and also travelling to see design and architecture. During seven years we visited quite a lot of places and always also found our joint voyages of exploration a certain form of relax and fun. Starting from 2011 we aimed individual issues of our magazine at specific European localities – Vienna, Liguria and Lausanne. These were three fundamental voyages of ours made in the period from 2011 to 2014. All of this was of course achieved through documentation, discovery and reflection on anything that we saw and got to know during our travels. Personal relation with the authors, our curiosity to see their working environment and to visit unique and often forgotten modernist architecture became our universal topic and at the same time our creative medium through which we can express ourselves and to pass the valuable information on. During the last two years the value of all of this was also increased within the framework of a custodian project entitled *European Design Stories* initiated by the program director of the Prague design festival design-SUPERMARKET Darina Zavadilová. We jointly created a concept to systematically interconnect travels and personal discovery of design and architecture with erudite insight into the situation of the contemporary European design and its many forms.

There is a Bright Future of Design in Slovakia!

On the Farebná šed' – Buntés Grau (Colorful Grey) exhibition

Text by Silvia Seneši Lutherová

The Farebná šed' – Buntés Grau (Colorful Gray) exhibition now held at the Slovak Design Museum has ambition to confront designer potential of the Czechoslovak Socialist Republic and the German Democratic Republic in the sixties and the seventies of the 20th century. Even though this is an attractive concept, the main contribution of the exhibition lies somewhere else. The exhibition offers selection of the best quality design the production of which began in the period that cooperation of industrial producers with professional designers was finally developing more considerably in Slovakia and that producers of the Socialist bloc also presented their innovative works in international shows.

The institution the mission of which is research and presentation of design history in Slovakia then faces an uneasy question how to open design (and not just the one dating back to socialist era) to as wide public as possible and how to attract people. The question is also present in the background of the Farebná šed' – Buntés Grau (Colorful Grey) exhibition organized by the Slovak Design Museum. As the authors of the exhibition concept – Klára Prešnajderová, Maroš Schmidt, Wolfgang Binder and Bettine Güldner – put it in the introduction to the exhibition, one of the principal intentions is rehabilitation and popularization of the designer production of the sixties and the seventies in the Czechoslovak Socialist Republic and the German Democratic Republic in the eyes of the non-expert public.

The very exhibition is factual. The authors of the Farebná šed' – Buntés Grau (Colorful Grey) exhibition

concept probably expected that the exhibition would evoke memories and provoke emotions, but it seems they could not decide whether such memories and emotions would be left room or not. They prevent visualization of the historical framework, commenting on problematic political and social circumstances as related to the designer works as well as "nostalgic", but on the other hand they encourage nostalgic emotions when, for example, a visitor is "dragged" into the period atmosphere through original sounds of appliances and inimitable voices of female radio and television presenters right at the premises of the exhibition.

Information Revolution Was Once Started in Mainz

Text by Pavel Noga

Why a book means more than just a nice 3D object in the first quarter of the 21st century is exhaustingly narrated at the unique exposition of the Gutenberg museum of Mainz.

Johannes Gensfleisch called Gutenberg is a character shrouded in a mythical haze of a printing and typographic demigod. He was, however, in the first place a man who was risking a lot throughout his life and unfortunately for him was more frequently losing. His personal tragedies as an unsuccessful businessman were many times balanced by his trans historical reputation that he did not, however, enjoy very much in his lifetime. His name belongs to the gallery of the inventors who substantially influenced the quality and the way of human life.

Both professionals and fans of good-quality museums have a slice of the action at the museum. There is a replica of Gutenberg's printing machine assembled according to the preserved period technical drawings and works of art. The replica is situated at the museum and is made of wood dating back to the 16th and 17th centuries. The best appreciated invention of Gutenberg is not the



very printing press, but the system of easily changeable matrix to cast individual type characters and his invention of special metal alloy – the so called type metal. The brilliant solution enabled to quickly cast the character needed and afterwards to disassemble and to replace the matrix just as quickly and to cast something else again. The financial costs that were connected with building the print workshop in the period of Gutenberg were unbelievably high. Gutenberg had to gradually borrow 1 600 guilders to start his print shop, while a stone town house was at the time available for just some 80 guilders...

Possibilities of Visual Studies

Interview with Marta Filipová
Not Just on the Anthology. Part 2.
Continued from the previous issue.

Text by Jana Oravcová

Visual culture turns our attention as viewers to the sphere of everyday life in which everyday consumer goods have their place. Our “spectatorship”, “watching” (which includes various types of views) may, in connection with designer items presented in, say, television, magazines, newspapers or at exhibitions, *via* our visual experience, result in the knowledge which will make us realize how and in which context designer items are presented to be viewed by a viewer / consumer, but also how much the representations of design are conditioned in terms of gender, race and social class. Don't you think that these approaches are also important for that field of design?

↓

I hope that the opinion that design or any other visual form stands outside political context is at present already beaten. Let us just as example take works by the KundyCrew group. Their provocatively formulated statements used to refer to everyday consumer goods are copybook examples of politicization of design. Using traditional techniques, they point out topics ranging from discrimination of women to racial hatred. We may also return to

the exhibition of Maxim Velčovský whose objects may not be concerned as usual design, but as an exaggerated representation of his many sides. His rubber boots may not for example be just funny vases, but they point out removal of that footwear from the original country environment connected with hard work in the fields and its bringing into the world of *haute couture* and luxurious attribute of middle and high classes. Porcelain used as material and gilding only strengthen the paradox. The examples are of course exaggerated and are very easily readable, but perception of political subtexts may also be seen in case of design of everyday consumer goods...

the market using 3-D printers. This, however, requires other forms of survey, commenting and a relation to everyday life that I do not establish. But the last sixty years produced surprising knowledge which is also useful for present readers. *Achieving as much as possible with as little as possible*, thus achieving as much as possible, let that mean anything, with as little efforts, energy, work, time or funds as possible. The mankind always tried to project the best using the existing means. The famous Scandinavian interior design originates from imaginativeness of Nordic fishing nations who, living in cruel conditions, needed to more cautiously make use of what was around them in the nature offering modest natural resources.

Achieving as Much as Possible with as Little as Possible

I Terminate the 60 Years Spent Writing on the Slovak Applied Industrial Art

Text by Edward Toran

I conclude the period of sixty years that I spent writing on applied industrial art for Slovak readers. During that period the circumstances and opinions of the globalized world were changed revolutionarily. In the area of design, a man needs to learn to forget what he has learnt. Around 1956 I was for example interested in what work of fingers of a potter producing a ceramic jug at Modra, a town nearby Bratislava, will result in. As the years passed in New York I became interested in the result of a concept of design of an investment group with seat in a third-class developing country receiving their ideas from a first-class development bureau of Milan, Italy, delivering something made of innovative material based on a new composition of molecules to

*25

*Oslavujte 25 rokov Slovenského centra dizajnu s časopisom designum!

Viete, že všetci študenti, ktorí
si predplatia náš časopis do
31. 12. 2016, dostanú **zľavu až 50 %?**



Stačí predložiť potvrdenie o návšteve školy.

Viac o predplatnom na www.sdc.sk

sdc

designum

časopis o dizajne / design magazine
vychádza 4-krát ročne / a quarterly
číslo / number 04
rok / year 2016
ročník / volume XXII
cena / price 3,40 €

vydáva / published by

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

dátum vydania / date of publishing

december 2016

vedúca redaktorka / editor in chief

Ľubica Pavlovičová
lubica.pavlovicova@scd.sk

zodpovedná redaktorka / executive and contributing editor

Jana Oravcová
jana.oravcova@scd.sk

jazyková redakcia / proof reader

Jitka Madarásová

jazykový preklad / translation

Rastislav Majorský

marketing

marketing@scd.sk

redakčný kruh / editorial cooperators

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

layout

Matúš Lelovský, Juraj Blaško

grafická úprava, zalomenie / graphic design and layout

Matúš Lelovský

písmo / typeface

Akkurat, Comenia Serif

obálka / cover

Tomáš Král: Surface. Kancelárske
doplňky, prototyp, čierny
MDF, biela dýha, 2016.

Vzadu: Ján Filípek: Veselé Vianoce,
pôvodne vytvorené pre firmu Kohout
v botě v roku 2016, aktualizované
v roku 2017 pre časopis Designum

papier / paper: Curious Metallics
Cryogen White

papier / paper

Cyclus Print

tlač / printing

Dolís, Bratislava

predplatné a inzercia / subscription

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

voľný predaj

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

Satelit SCD, Artforum,
Knihnica SCD, Galéria Medium,
Slovenská národná galéria,
Martinus, ARCHBooks, Slávia
**v kníkupectvách a galériách
mimo Bratislavy**
Artforum v Žiline a Košiciach

distribúcia / distribution

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

Redakcia nezodpovedá
za obsah inzerátov.

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

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

Vopred nevyžiadané príspevky
redakcia nevracia.

© copyright

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

sídlo redakcie/headquarter

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



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

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