

Koncepcia: Júlia Kunovská

POČTA DROTARSTVU NA VÝSTAVE V MACONE

80,- Sk (pre predplatiteľov 60,- Sk)

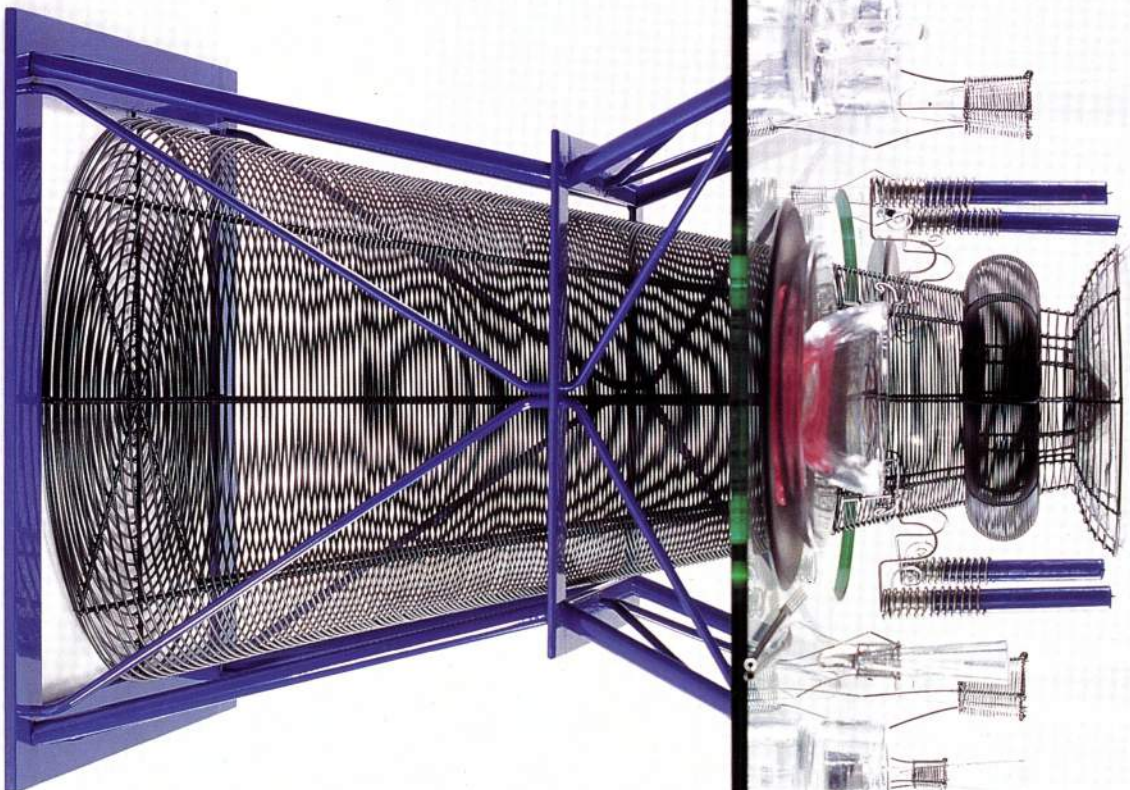
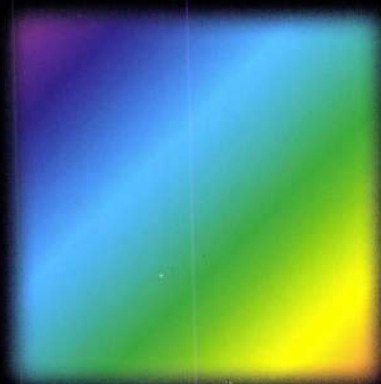


Foto: Jana Hojstřichová.

Európa  
ZA STOLOM

DE <sup>3</sup>/1996 SIGN<sup>®</sup> UM



**TYPOCON<sup>®</sup>**  
s.r.o.

COMPUTER GRAPHICS STUDIO

- scanovanie transparentných a odrazových predlôh
- grafický design
- sadzba
- elektronická stranová montáž
- osvit
- farebné nátlaky
- nahrávanie dát na CD-ROM disky

Račianska 71  
832 59 Bratislava  
tel.: (07) 5257 161  
(07) 5046 741  
fax: (07) 250 042



## Obsah

## Contents

## Európa za stolom

Katarína Hubová: Pocta droťárstvu  
Stolovanie ako obrad (ap)

3  
5

## Europe at the Table

Katarína Hubová: Tribute to Tinkercraft  
The Table Ceremony (ap)

## Výstavy

Jarmila Račková: Japonský dizajn 1950-1995

8

## Exhibitions

Jarmila Račková: Japanese Design 1950-1995

## Súťaže

Laponsko - umenie (mr)

12

## Competitions

Laponia - Art (mr)

Medzinárodná súťaž dizajnu nábytku Asahikawa '96 (mr)

14

International Furniture Design Competition Asahikawa '96 (mr)

## Anketa o úlohe dizajnu v podnikovej stratégii

Adriana Pekárová: Dynamika zmeny

16

## Inquiry on the Role of Design Strategy in Comp.

Adriana Pekárová: Dynamics of Change

## Corporate Identity

Vladimír Burčík: Corporate Identity - viac ako komunikácia?

20

## Corporate Identity

Vladimír Burčík: Corporate Identity - More Than Communication?

## Nové médiá

Ars Electronica Center - múzeum budúcnosti

23

## New Media

Ars Electronica Center - Museum of the Future

Hannes Leopoldseder: Centrum digitálnej kultúry

23

Hannes Leopoldseder: Centre of Digital Culture

## Sklársky dizajn

Simon Wintermans: Príbuzenstvo keramiky a skla

26

## Glass Design

Simon Wintermans: Relationship between Ceramics and Glass

## Školy, študenti

Adriana Pekárová: Úcta k drevu.

28

## Schools, Students

Adriana Pekárová: Having Respect for Wood.

Dizajn nábytku na TU vo Zvolene

31

Furniture Design at the TU Zvolen

Wolfgang Haip: Čo je dizajn?

31

Wolfgang Haip: What Design Is?

## Teória

Ludovít Petránsky: Kontext a forma

33

## Theory

Ludovít Petránsky: Context and Form

## English Pages

37

## English Pages

Katarína Hubová: Tribute to Tinkercraft

Adriana Pekárová: Having Respect for Wood

Mária Riháková: Saint Etienne - Bratislava

Peter Biľak: Illegibility. Part IV.

17th Biennale of Graphic Design Brno '96

## Školy, študenti

Mária Riháková: Saint-Etienne - Bratislava

41

## Schools, Students

Mária Riháková: Saint Etienne - Bratislava

## Grafický dizajn

Peter Biľak: Nečitateľnosť IV.

44

## Graphic Design

Peter Biľak: Illegibility. Part IV.

Grafická úprava projektu Nečitateľnosť

48

Graphic Design of the Project Illegibility

## Sklársky dizajn

Jarmila Račková: Medzinárodné sklárske sympóziu

50

## Glass Design

Jarmila Račková: International Glass Symposium

Lednické Rovne 1996

50

Lednické Rovne 1996

## Nábytkový dizajn

Miláno 1996 (en)

52

## Furniture Design

Milano 1996 (en)

## Autodizajn

Tomáš Hladný: Štúdiá s iniciálkami P. G. M. Q.

57

## Autodesign

Tomáš Hladný: A Study with Initials P. G. M. Q.

## Reportáž

Bienále grafického dizajnu Brno 1996

60

## Report

Biennale of Graphic Design Brno 1996

Mária Riháková: 96 dní grafického dizajnu

65

Mária Riháková: 96 Days of Graphic Design

Brno - sklad grafického dizajnu (pb)

65

Brno - Graphic Design Stock (pb)

## Mozaika informácií

Papierový nábytok Tomo / Súťaž víťazov súťaží

66

## Information Mosaic

Tomo Paper Furniture / Competition of Winners of Competitions

/ Nová kolekcia Driade / Koizumi - študentská súťaž dizajnu

/ New Driade Range / Koizumi - Lighting Design Competition

svietidiel / Akryláty v sanitárnom vybavení / Zlatá medaila pre

for Students / Ultracryl in Bath / Gold Medall for Karol Krčmár

K. Krčmára / Faitoo / Ceny iF za priemyselný dizajn

/ Faitoo / iF Product Design Award





## DE SIGN<sup>®</sup>UM

revue dizajnu  
III. ročník  
vychádza 4 krát ročne  
číslo 3/96

### Vydáva:

Slovenské centrum dizajnu,  
Bratislava s finančnou podporou  
Ministerstva kultúry SR.

### Redakcia:

Adriana Pekárová (šéfredaktorka),  
Mária Riháková (redaktorka),  
Soňa Králiková (tajomníčka).

### Redakčná rada:

Ľudmila Fintorová, Jaroslav Jarema,  
Štefan Klein, Zdeno Kolesár, Júlia  
Kunovská, Karol Pichler, Štefan  
Schneider, Štefan Šlachta.

### Zahraniční spolupracovníci:

David Grossman (Tel Aviv), Maria  
Korbel (Frankfurt a. M.), Alastair S.  
Macdonald (Glasgow), Jan Michl  
(Oslo), Lubica Pedersen (Kodaň),  
Walter R. Stahel, (Ženeva), Zbyněk  
Vokrouhlický (Praha), Peter Zec  
(Essen).

### Poštová adresa:

Slovenské centrum dizajnu,  
redakcia **DE SIGN<sup>®</sup>UM**,  
P. O. Box 131, 814 99 Bratislava  
**Sídlo redakcie:**  
Jakubovo nám. 12, Bratislava,  
telefón: 0042/7/5334 161, 5331  
371, fax: 0042/7/5331 389

Nevyžiadané rukopisy, fotografie  
a diapozitivy sa nevracajú.

**Grafická úprava:** Zuzana Chmelová  
a hosťujúci grafici

**PrePress:** Typocon, s. r. o. Bratislava

**Tlač:** BTB Bratislava

© SCD

ISSN 1335 - 034X

Registrované MK SR č. 889/93

### Rozširuje:

PNS, a. s., Záhradnícka 151,  
P. O. Box 81, 820 05 Bratislava 25  
a sieť predajcov.

### Distribuuje:

L. K. Permanent spol. s r. o.,  
Pekná cesta č. 2, 831 05 Bratislava  
Podávanie novinových zásielok  
povolené Riaditeľstvom poštovej pre-  
pravy, Bratislava, pošta 12,  
pod číslom 197/93.

### Objednávky prijíma:

SCD, P. O. Box 131,  
814 99 Bratislava  
Objednávky do zahraničia prijíma  
SCD.

**Cena jedného čísla je 60,- Sk pre  
predplatiteľov, odporúčaná cena na  
voľný predaj je 80,- Sk.**

Celoročné predplatné 240,- Sk/Kč,  
cena pre zahraničie 40 DM celoroč-  
né predplatné + poštovné.

## DE SIGN<sup>®</sup>UM

design review  
volume III.  
a quarterly  
number 3/96

### Published by:

Slovak Design Centre,  
with financial support of Ministry  
of Culture of the Slovak Republic.

### Editorial team:

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

### Editorial committee:

Ľudmila Fintorová, Jaroslav Jarema,  
Štefan Klein, Zdeno Kolesár, Júlia  
Kunovská, Karol Pichler, Štefan  
Schneider, Štefan Šlachta.

### Foreign correspondents:

David Grossman (Tel Aviv), Maria  
Korbel (Frankfurt a. M.), Alastair S.  
Macdonald (Glasgow), Jan Michl  
(Oslo), Lubica Pedersen  
(Copenhagen), Walter R. Stahel  
(Geneva), Zbyněk Vokrouhlický  
(Prague), Peter Zec (Essen).

### Address:

Slovak Design Centre  
P. O. Box 131, 814 99 Bratislava,  
Slovak Republic  
Telephone: 0042/7/5334 161,  
5331 371, Fax: 0042/7/5331 389

**Graphics:** Zuzana Chmelová  
and guest graphic designers

**PrePress:** Typocon, s. r. o., Bratislava

**Printing:** BTB Bratislava

© Slovak Design Centre  
ISSN 1335 034X

### Distribution

L. K. Permanent spol. s r. o.  
Pekná cesta č. 2,  
831 05 Bratislava, Slovakia.

### Subscription orders:

SLOVAK DESIGN CENTRE,  
P. O. Box 131,  
814 99 Bratislava, Slovakia.  
Price per one copy abroad: 10 DM.  
Annual subscription abroad: 40 DM  
+ postage.

## GRAFICI PRE **DE SIGN<sup>®</sup>UM** 3/96 GRAPHIC DESIGNERS FOR **DE SIGN<sup>®</sup>UM** 3/96

### Grafik ročníka 1996

### Graphic designer for 1996

### ZUZANA CHMELOVÁ

### Hosťujúci grafici

### Guest graphic designers

### PETER BILÁK



Študuje grafický dizajn na VŠVU  
v Bratislave, absolvoval študijné poby-  
ty v USA a Veľkej Británii. Rok pôsobil  
v Atelier National de Création Typo-  
graphique v Paríži. Zaoberá sa typo-  
grafiou, niektoré z jeho typov písma  
predáva firma FontShop.  
(str./pg. 44-49)

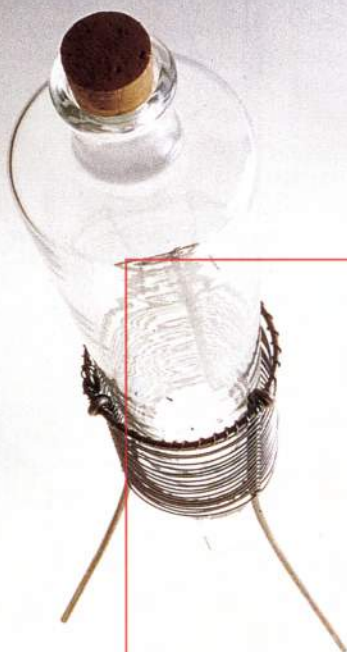
### RASŤO MICHALÍK



Študuje v poslednom ročníku VŠVU  
v Bratislave, odbor grafický dizajn.  
Absolvoval päťmesačný študijný pobyt  
na Regionálnej akadémii výtvarných  
umení vo francúzskom Saint-Etienne.  
R. 1996 získal odmenu Nadácie  
Mikuláša Galandu za interaktívny  
CD-ROM na tému AIDS.  
(str./pg. 41-43)

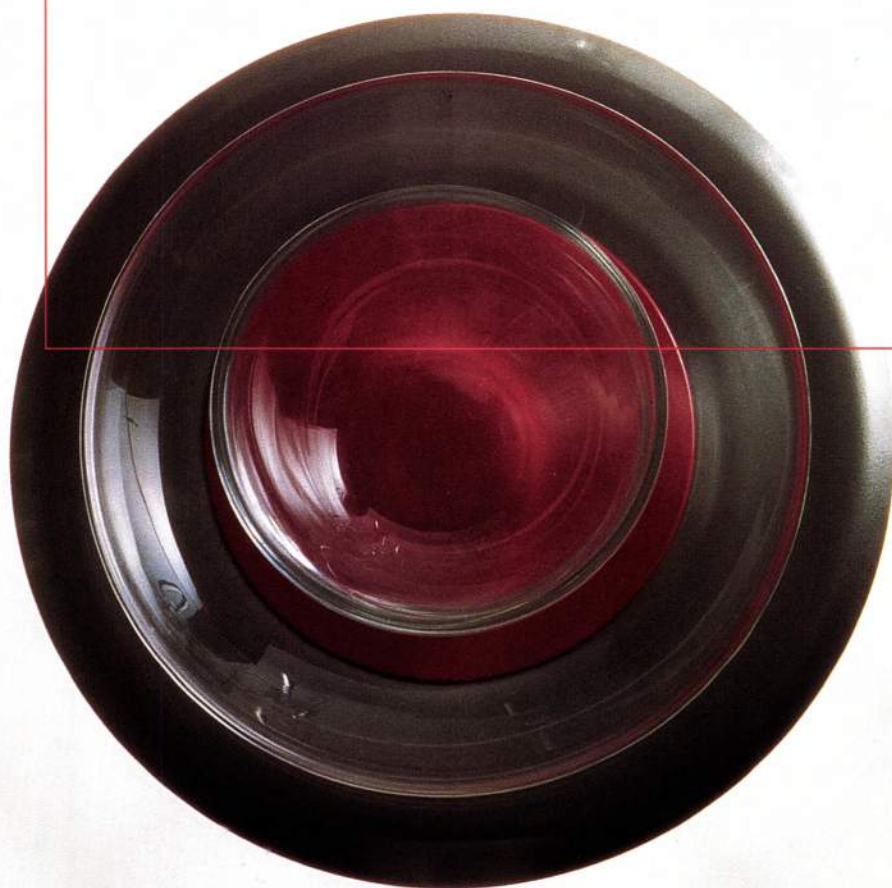
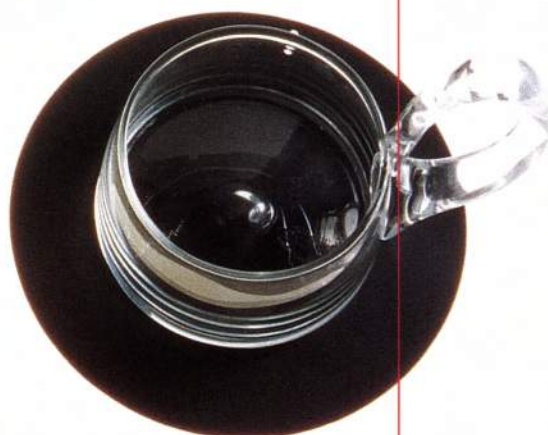


1. Pocta drotárstvu.  
Návrh: Júlia Kunovská.  
Realizácia drôteného objektu:  
Urban Šulík



# EURÓPA za STOLOM

V júni 1996 sa francúzske mesto Macon, srdce regiónu Burgundska s povestnými gastronomickými tradíciami, stalo dejiskom medzinárodnej výstavy *Európa za stolom*, organizovanej Európskym výborom Svetovej rady remesiel (WCC). V expozícii sa stretlo 15 prestretých stolov - každá z členských krajín WCC (+Japonsko ako hosť) predstavila vlastný variant idey stolovania. Na tomto podujatí sa udeľovala aj výročná cena WCC *Europe Award 1996*. Za koncepciu slovenského stola *Pocta drotárstvu* ju získala Júlia Kunovská.



2. Prvky stolovania:  
Farebné smaltované podtaniere.  
Návrh: Júlia Kunovská.  
Realizácia: Ladislav Kovács.  
Návrh a realizácia príboru:  
Jakub Janiga.



**Spojenie tradície so súčasnosťou, dizajnu s remeslom, voľného umenia s úžitkovým, dizajnérov s remeselníkmi, to je „POCTA DROTÁRSTVU“.** Pôsobivý objekt stolovania zložený z viacerých prvkov, rôznych materiálov, navrhnutý niekoľkými tvorcami a realizovaný viacerými majstrami, a v konečnom dôsledku predsa tvorí jeden harmonický celok. To bol najsilnejší dojem z „Pocty drotárstvu“ keď som ju po prvýkrát uvidela. Som presvedčená, že rovnako musela zapôsobiť i na návštevníkov a porotu, ktorá udelila Júlii Kunovskej ocenenie za vynikajúcu koncepciu riešenia stolovania na výstave Európa za stolom.

*„Ked som inštalovala „Poctu drotárstvu“, vo výstavnej sieni maconského múzea, zastavovalo sa pri mne množstvo ľudí a vyzvedali sa, o čo ide. Mala som z ich reakcií dobrý pocit. Nakoniec som viac rečnila ako pracovala.“ J. K.*

**Stolovanie** je starou a obľúbenou témou Júlie Kunovskej. Vždy dáva prednosť premyslenému organizovaniu plochy stolá pred tvorbou solitérov. V prípade slovenskej účasti na výstave Európa za stolom vo francúzskom Macone v silnej konkurencii krajín, ktoré majú bohatú gastronomickú tradíciu a „kráľovskú“ kultúru stolovania, nebolo ľahké i napriek skúsenosti vymyslieť a nájsť to, čo vyjadruje tradíciu, vystihuje národné špecifikum a pritom spĺňa náročné požiadavky na výtvarnú úroveň, remeselné spracovanie a súčasný dizajn jednotlivých prvkov.

*„Rozhodla som sa pre myšlienku, že základ môže tvoriť len jeden jednoduchý chod, napríklad bryndzové halušky, zemiaková baba či pirohy a tomu sa podriadi centrálne budovaný stolovací priestor, ktorý bude niečo viac ako len stôl. Bude akýmsi symbolom združovania, komunikácie, okamihu stretnutia. Vtedy sa začala odvíjať celá koncepcia.“ J. K.* Do koncepcie zapadá pozoruhodná myšlienka spojiť viacerých dizajnérov-tvorcov a remeselníkov na tvorbe celého projektu. Všetci, ktorí spolupracovali - nielen s remeselníkmi - vedia, že jedna vec je predstava takejto spolupráce a druhá je presvedčiť zúčastnených, že práve tento materiál, tvar a postup je vhodný i napriek tomu, že nie je zaužívaný. Autorka koncepcie hodnotí realizáciu ako nesmierne vzrušujúci a zaujímavý proces. I samotných majstrov nadchla idea,

pretože mnohí sponzorovali náročnú výrobu, dokonca boli ochotní experimentovať až kým sa pokus nevydaril a nevyhovel všetkým.

**Idea, forma i nosný materiál majú svoje korene v tradícii.**

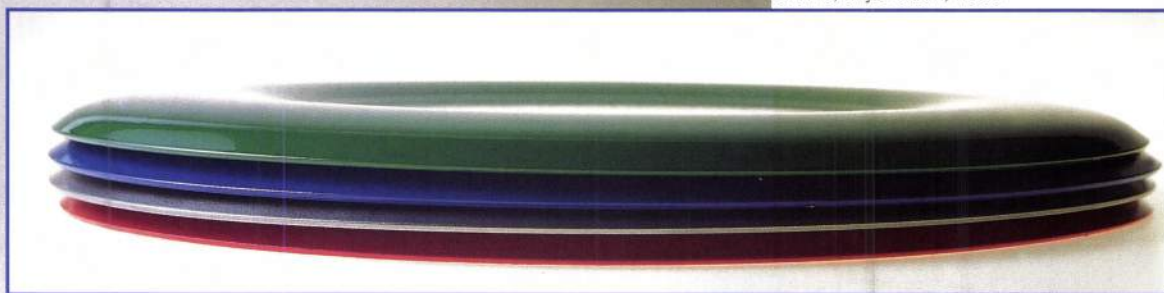
Drôt. Prečo nie? Júlia Kunovská často pracuje s kovom i drôtom. Logicky vzniká súvislosť s drotárskym remeslom, ktoré vzniklo práve na Slovensku, odkiaľ sa šírilo do celého sveta. Nosný materiál je teda drôt - kov a sklo. Kryštalizuje sa idea zhmotnená do drôteného objektu „Pocta drotárstvu“, ktorý spája dizajnérsku časť s výtvarnou.

*„So Silvou Fedorovou sme robili drôtené objekty - vlny na súťaž do Japonska. Drôt nakoniec prešiel i do mojich šperkov. Potvrdilo sa mi, že drotárstvo je správna cesta, len treba nájsť niečo výtvarné.“ J. K.*

**Nájsť harmóniu medzi jednoduchým a dekoratívnym.**

Ústredným momentom výtvarného riešenia je drôtený objekt Pocta drotárstvu. Okolo neho je centrálné organizované stolovanie, akýsi totem, nosič

3.



4.



svetla a nádoby, drôtenej alebo sklenej, ktorá tvorí srdce symbolu pocty drotárskemu remeslu. Celá konštrukcia je veľmi jednoduchá, založená na kráse graficky pôsobiacej štruktúry drôtu. Vrchol je ozdobne ukončený jediným dekoratívnym prvkom. Je to práve výtvarný objekt, ktorý dodáva celému stolovaniu špecifický a nevšedný charakter. Povýšuje ho na slávnostnú chvíľu zamyslenia sa nad minulosťou, ale aj budúcnosťou a zároveň prezentuje i drotárske majstrovstvo. Drotárske „fajnovosti“ realizoval majster drotárskeho remesla Ladislav Jurovatý, ktorý založil špecializovanú manufaktúrnú dielňu pri Drôtovní Hlohovec. Ústredný objekt realizoval majster Urban Šulík.

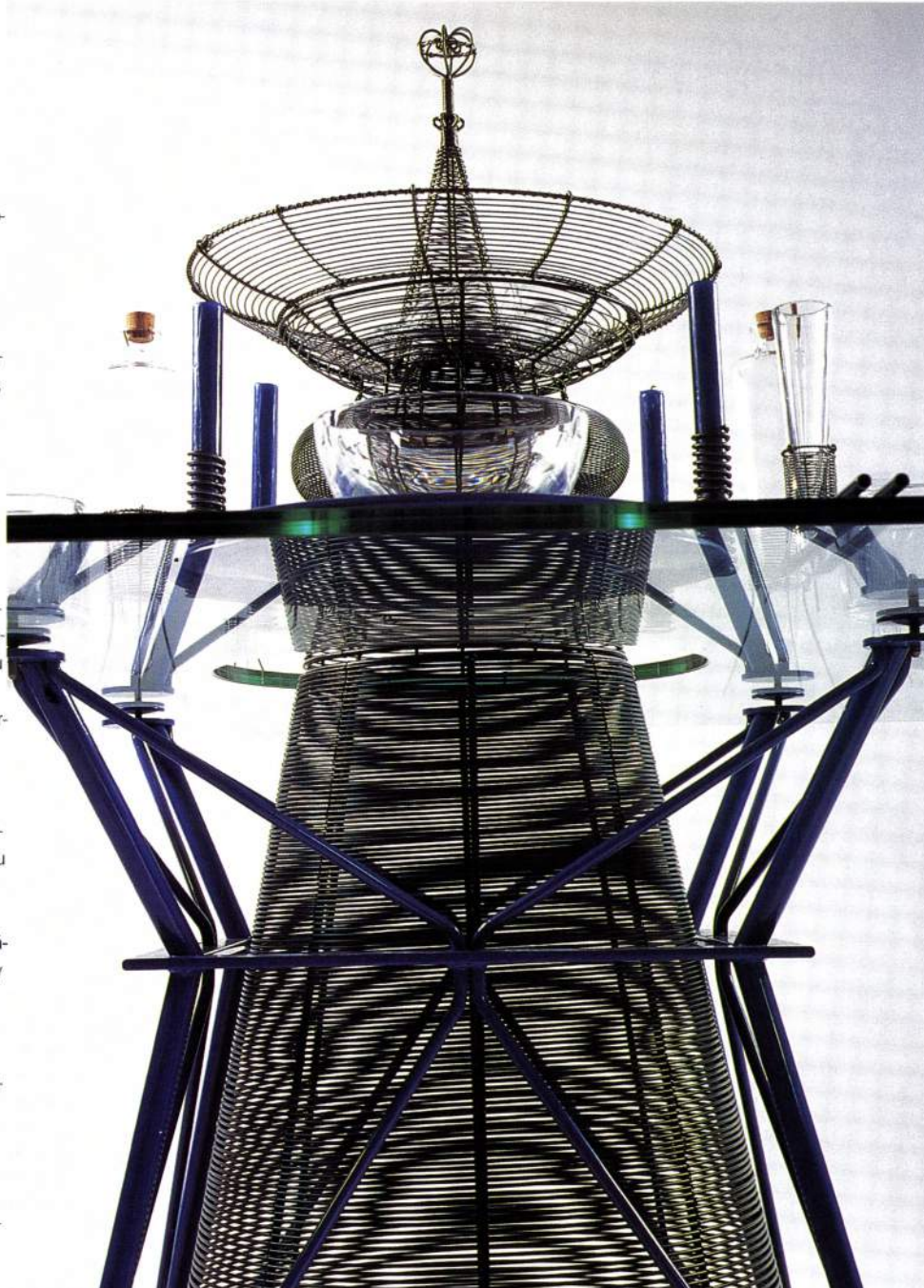
*„Keď som objavila v knihe o drotároch fotografiu drotára z rodiny Milučkých, začal sa u nás doma permanentný dialóg a Milučký tiež vstúpil do projektu.“ J. K.*



**Niž nevzniká náhodne.** Veľa okamihov pri tvorbe a realizácii tohto projektu má až osudový význam. Vzniklo zvláštne prepojenie medzi minulosťou a súčasnosťou, a to nielen v tvorivej oblasti. Asi tiež nie náhodou priestorovú konštrukciu podnože skleneného stola, ktorá je jeho dominantou, navrhol Ing. arch. F. Milučký. Vychádzal z podstaty funkcie stola ako je pevnosť, stabilita a variabilitnosť. Štruktúra kovovej podnože má svoj pôvod v architektúre. Je konštruovaná v protiklade k jemnej štruktúre drôtu. Výtvarnosť je postačujúca do protikladu k prísnemu tektonickému stolu. Zmäkčujúcim momentom je modrá farba kovovej podnože, ktorá sa často používala v ľudovom umení a architektúre. Vzťahy základných geometrických tvarov štvorca a kruhového výrezu určujú čistú plochu stola.

**Jednoduchosť, variabilitnosť, farebnosť, harmónia kombinácie materiálov.** Tieto prívlastky najvýstižnejšie charakterizujú dizajn jednotlivých prvkov stolovania. Pri tvorbe koncepcie riadu J. Kunovská a I. Markovičová vychádzali z pochopenia ľudovej tradície podávania typických jedál a tradičných nápojov. Tvar všetkých prvkov je čistý, jednoduchý, len v kombinácii kovu, skla a drôtu.

„Strašne som so sebou bojovala, či to urobiť práve takto. Obruč s dierou - a dávať to pod tanier. Nie je to hlúposť? Som rada, že som prekonala strach a spravila určitý posun a nie obyčajný podtanier.“ J. K. Dominantu plochy stola tvoria monumentálne kovové smaltované podtanieri v rôznych farebných variantoch. Obruč zostáva a menia sa len farebné



6.

vnútrajšky, ktoré sa môžu použiť i samostatne. Výrazná farebnosť sa najlepšie uplatnila vo vzťahu k skleneným doplnkom. Kolekciu skla navrhla absolventka VŠVU v Bratislave Ivica Markovičová. Výrazným posunom v tradícii je sklenená fľaša vložená do drôteného nosiča.

„Zaujal ma jednoduchý čistý tvar úžitkových sklenených predmetov používaných v minulosti na Slovensku. Jedinou ich ozdobou bol kovový uzáver, opletenie drôtom alebo nápis.“ I. M.

Nápojová časť vychádza z tvaru centrálneho kužela.

Dekoratívnym a súčasne aj funkčným prvkom je drôtený nosič kalíškov či fľaše, ktorý navrhla J. Kunovská. Pôvodná - len ochranná - funkcia drôtu sa zmenila. Konečnej podobe sklenených nádob predchádzalo množstvo návrhov a konzultácií v rôznych múzeách, archívoch s autorkou celkovej koncepcie i s majstrami v sklárňach. Komplikovanejšie časti sa nakoniec realizovali

7.

v Lednických Rovniach a jednoduchšie v Poltári v divízii Zlatno. Súčasťou stolovania je príbor: nožik a vidlička, ktoré navrhol a realizoval študent oddelenia šperku VŠVU v Bratislave Jakub Janiga.

3. Farebná škála podtanierov.

4. Sklenená fľaša s kalíškom vložená do drôtených nosičov. Dizajn skla: Ivica Markovičová. Dizajn drôtených nosičov: Júlia Kunovská.

5. Tanieri a podtanieri.

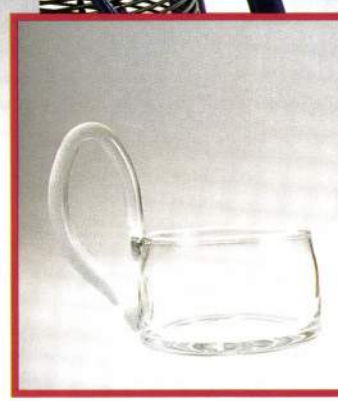
Dizajn skla: Ivica Markovičová.

6. Sklenený stôl s kovovou podnožou. Návrh: Ing. arch. Ferdinand Milučký.

Realizácia: Urban Šulík.

7. Šálka inšpirovaná ľudovým dreveným črpákom.

Návrh: Ivica Markovičová.



5.



# Stolovanie ako obrad



Frankofónne Belgicko: Ingrediencie. Konceptia: Jan Godyns.

Švédsko: Nobel.  
Porcelán: Karin Bjorquist,  
textil: Ingrid Dessau,  
sklo a striebro: Gunnar Cyrén.



Flámsko: Bez názvu.  
Konceptia: Jos Devriendt.



Komisár výstavy  
Alain Girel v expozícii.



**K** eď sa Európsky výbor WCC rozhodol usporiadať svoje valné zhromaždenie vo francúzskom Macone, celkom prirodzene sa ponúkla otázka, ako využiť kulinársku tradíciu Burgundska v spojení s prezentáciou súčasného umeleckého remesla. Ideálne spojenie oboch momentov vyjadrila myšlienka usporiadania výstavy, na ktorej sa súčasná škála a úroveň umeleckých remesiel v Európe predstaví prostredníctvom kultúry stola.



5. júna otvorili v maconskom Múzeu uršulínok výstavu príznačne nazvanú EURÓPA ZA STOLOM. 14 európskych členov WCC a Japonsko ako hosť ponúкло pestrý obraz tradícií a ich súčasného čítania v kultúre stolovania. Prestretý stôl je aj v čase, ktorého charakter určuje predovšetkým rýchlosť, stále symbolom stability, istoty domova a ľudskej komunity. Za prestretým stolom sa odohrávajú privátne rituály každodenného života, ale aj kráľovské obrady, uzatvárajú sa priateľstvá i politické pakty. Kultúra stolovania má svoju históriu, formy estetiky. Aj napriek tomu, že životný štýl Európana sa čoraz viac internacionalizuje, stolovanie je jednou z oblastí, kde sa uchováva kultúrna identita so svojimi špecifickými znakmi.

Každá z krajín, ktoré sa zúčastnili výstavy, sa môže pochváliť bohatou tradíciou remesiel. Zaujímavú konfrontáciu dvoch poňatie stolovania poskytli belgické stoly. Konceptia Jana Godynsa reprezentujúca frankofónne Belgicko bola založená na myšlienke viesť deti už od malička k oceneniu umeleckého remesla. Stôl, ktorý poskladal z predmetov s rôznym pô-

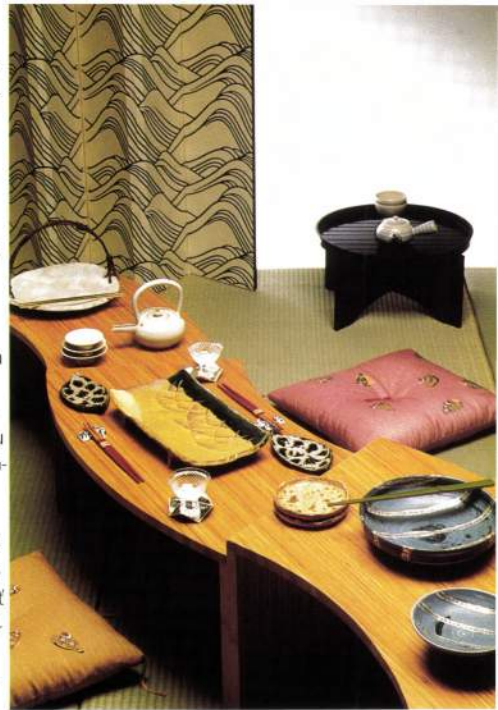
vodom, hýril pestrosťou farieb, materiálov a tvarov. Flámsky stôl naopak bol puristický vo formách i farbách, bez akejkoľvek snahy o dekoratívnosť. Striednosť a jednoduchosť ako vyjadrenie súčasného Flámska. Umelecko-re-

meslené tradície sa stali živou súčasťou dnešného štýlu života predovšetkým v Škandinávii. Fínsky stôl Raňajky v snehu sa príznačuje k barbarskej minulosti Vikingov so zmyslom pre zachovanie čo najprirodzenejšieho charakteru materiálov. Téma prapôvodnosti a drsnosti severskej prírody bola inšpiráciou aj dánskeho stola. Meditatívnu polohu zastupoval španielsky stôl Alba. Čistý a asketický v monochrómovej farebnosti bielej keramiky, textilu a mozaikovej dlažby, ktorá bola súčasťou inštalácie, symbolizoval obrad jedla ako Poslednú večeru. Švédsko reprezentoval priemyselne vyrábaný jedálenský servis Nobel, ktorý sa začal vyrábať podľa návrhov popredných švédskych dizajnérov roku 1991 pri príležitosti 90. výročia vzniku Nobelovej nadácie.

Téma súvislosti umenia gastronómie a umeleckého remesla rezonovala i v ďalších sprievodných výstavách, okrúhlych stoloch a spoločenských stretnutiach.

Samostatná výstava francúzskych umelcov nazvaná KAŽDÝ PRI SVOJOM STOLE bola prezentáciou individuálnych riešení, osobných zážitkov spojených so stolovaním. Gejzír nápadov, farieb a tvarov vytvorených s francúzskym šarmom a láskou k spoločnosti za stolom. Francúzsky zmysel pre kultúru stola dokumentovala aj výstava firmy Lalique - jemný porcelán, elegancia, luxus a bohatstvo veľkolepého stolovania.

S celkom opačným zámerom vznikla výstava fotografií Anny Testus, ktorú realizovala na objednávku Ministerstva poľnohospodárstva, rybolovu a výživy. Anna Testus pracovala na cykle tri roky a za ten čas navštívila mnohé časti Európy. Fotoaparátom zaznamenala jednotlivcov i rodiny tak, ako si sadajú za stôl, v reálnom živote a bez štylizácie a pretvárek. EURÓPA ZA STOLOM na jej fotografiách je bohatá v rôznorodosti kultúrnych tradícií zoči-voči novému spôsobu života. (ap)



Fínsko: Raňajky v snehu.  
Konceptia: Kaarin Bonde Jensen.

Švajčiarsko: Bez názvu.  
Konceptia: Ortrud Nicoloff.



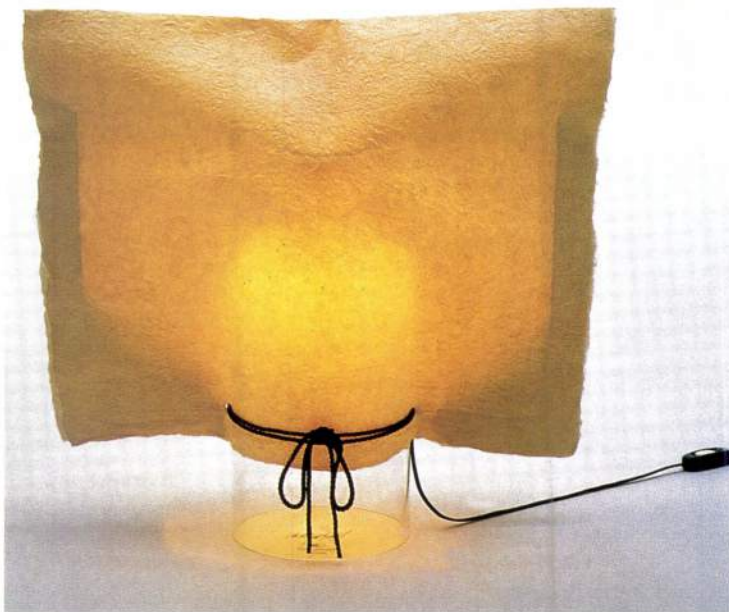


# JAPONSKÝ DIZAJN

1950-1995)



Takenobu Igaraši: Lampa AndOn-Zukin, 1994



**Jarmila Račková** ● Centre Georges Pompidou v Paríži venovalo svoje výstavné priestory Fóra od 14. februára do 29. apríla 1996 monumentálnej prehliadke najvýznamnejších dizajnerských kreácií, ktoré formovali podobu japonského spotrebného priemyslu v období predchádzajúcich štyridsiatich piatich rokov. Ambíciou výstavy pod názvom „Japonský dizajn, 1950-1995“ bolo upozorniť na tvorivú mnohostrannosť japonského dizajnu, načrtnúť jeho vývoj a poukázať na najprínosnejšie diela, ktoré nadobudli s odstupom rokov význam historických medzníkov. Kolekcia exponátov, naištalovaná na dvoch poschodiach Fóra, predstavila asi tristo objektov, ktoré sa dostali z hľadiska estetickej kvality a historického významu do najužšieho výberu v oblasti nábytkovej tvorby, priemyselného dizajnu, grafického dizajnu, obalového dizajnu, stolovania, textilnej tvorby a módných

kreácií. Táto historicky koncipovaná prehliadka bola zároveň voľným pokračovaním multidisciplinárnej výstavnej akcie „Podoby japonskej avantgardnej tvorby v období od roku 1910 do roku 1970“, ktorú usporiadalo Centre Georges Pompidou v roku 1987.

Dejiny japonského dizajnu sú úzko spojené so snahou tejto krajiny o poprednú pozíciu na svetových trhoch. Už v prvých dvoch desaťročiach po druhej svetovej vojne japonská vláda iniciovala celý rad opatrení zameraných na podporu dizajnu vo výrobe ako významného nástroja oživujúceho domáci aj zahraničný obchod. Japonský tovar (motocykle, elektronika) sa čoskoro stal synonymom kvalitných masovo vyrábaných a cenovo prístupných predmetov. Do roku 1960 získavali Japonci know-how a technológie z priemyselne vyspelých západných štátov. Tradičná japonská schopnosť asimilá-

cie rozmanitých vplyvov viedla k málo originálnej podobe výroby, ktorá nasledovala americký ideál materiálnej prosperity a hojnosti. Úlohou japonského dizajnu posledných troch desaťročí bolo preto oživiť tradičný vzťah formy k funkcii a rozšíriť masovú výrobu kvalitného, cenovo prístupného tovaru.

Heslom dnešného Japonska, ktoré sa usiluje stavať predovšetkým na vlastných tradíciách, je tvarová čistota, funkčná dokonalosť a jednoduchosť. Tieto hodnoty tvoria základ moderného estetického ideálu. Časť japonských tvorcov v oblasti dizajnu venovala po roku 1960 všetko svoje úsilie funkčnému a estetickému zveľaďovaniu sériovej výroby, kým ďalší ich kolegovia v profesii čerpali inšpiráciu zo starých tradícií japonskej kultúry bývania a vrátili sa k aplikáciám z bambusu, dreva, lakovaným výrobkom a starodáv-



Hanae Mori: Večerné šaty, 1986



ným technikám, ako je napríklad technika origami. Ambíciou parížskej výstavy bolo prezentovať nové postavenie Japonska na medzinárodnej scéne - pozíciu krajiny, ktorej sa darí tvorivo spájať národné kultúrne a estetické tradície s vyspelou modernou technológiou. Inštalácia rozložená na dvoch podlažiach zaujala svojou koncepciou, využívajúcou vrchné podlažie na akýsi vstupný signál a atraktívny prierez toho, čo sa divákovi ponúka v bohatšom výbere v dolnej časti. V tejto „exkluzívnej predizbe“ ponúkla návštevníkom kolekciu objektov, ktoré sa stali symbolom japonského prístupu k dizajnu v rôznych historických obdobiach. Hlavným cieľom na pohľad nesúrodej kolekcie objektov - nábytku, motocyklov, odevov a rozmanitých spotrebných predmetov, z ktorých podaktoré šokovali extravaganciou, iné naopak svojou všednosťou - bolo podnietiť divákovu zvedavosť a záujem. Jadro výstavy na dolnom podlaží predstavilo vývoj japonského

dizajnu v chronologickom slede v členení podľa funkčných oblastí, tém a výnimočných tvorivých osobností.

Povojnový vývoj japonského nábytku ovplyvnil škandinávsky štýl založený na prírodných materiáloch a jednoduchom funkčnom tvare, ktorý neskôr vystriedali inšpirácie živo farebným talianskym dizajnom šesťdesiatych rokov. Odlišný pohľad na dizajn nábytku priniesla firma Tendo Mokko, spolupracujúca s dizajnérom Isamu Kemmošim, ktorá oživila trh ponukou cenovo prístupného nábytku z preglejky, vyrábaného vo veľkých sériách. K najvýznamnejším osobnostiam odvetvia sa zaradil Širo Kuramata, ktorého návrhy si získali medzinárodný ohlas svojou originalitou založenou na rozbití vzťahov spájajúcich formu s funkciou. Tento popredný japonský dizajnér vďačí za svoj úspech nielen originalite

svojho myslenia, ale aj majstrovskejmu zvládnutiu materiálov - drôteného pletiva, vlnitého hliníkového plechu alebo skla v interakcii so svetlom. Jeho odľahčené poetické objekty sú veľmi vzdialené konvenčným predstavám a patria skôr do sveta znakov a symbolov ako do všedného interiéru. Kreslo „Miss Blanche“ s papierovými ružami v plexiskle naznačuje krehkosť lásky, rovnako v názve ďalšieho exponátu - pohovky „Aký vzdialený je mesiac“ je skryté autorovo poetické posolstvo vložené do nábytkového solitéru.

Priemyselný dizajn pre hromadnú výrobu sa stal v 50. rokoch, v období ekonomického rozmachu Japonska, modernou a vyhľadávanou profesiou. Výrobcovia zamestnávali dizajnérov, aby inováciou výrobkov zvýšili svoj obchodný obrat. Vývoj spotrebného tovaru smeroval k miniaturizácii a ľahkej ovládateľnosti. Prenosné

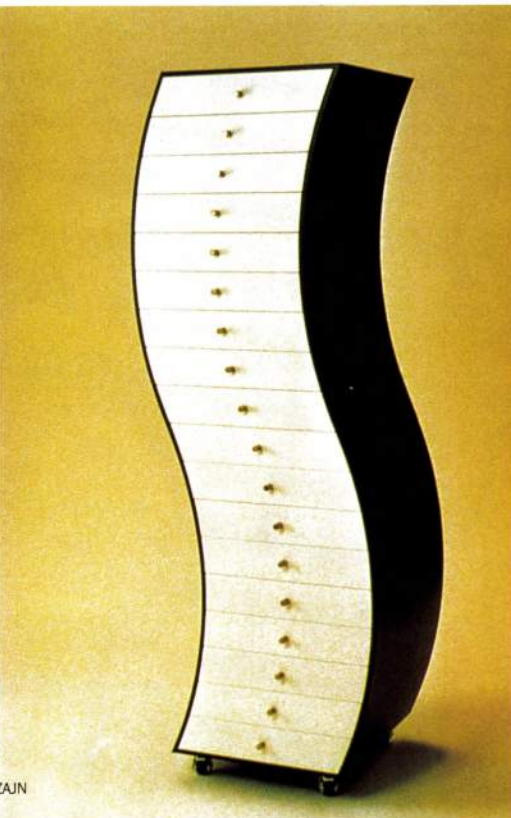


Fukumi Šimura: Kimono Patchwork, 1994



Jusaku Kamekura:  
Plagát k OH Tokyo 1964,  
1961.

Širo Kuramata: Skriňa Side II., 1970







Akiraka Takagi: Nádoba na saké, 1987



Sori Janagi: Taburetko Motýl, 1956



Sori Janagi: Gramofón s rádiom, 1952

televízory a miniatúrne rádiá firmy Sony sa stali hitom povojnových desaťročí rovnako ako výrobky firiem Canon a Sharp, ktoré patrili a dosiaľ patria k najpredávanejším. Trend posledných rokov priniesol návrat k mäkkým, organickým formám, „poľudšťujúcim“ chladné tvary produktov vyspelej techniky. K vrcholom tejto tematickej časti

výstavy patrili výrobky skupiny GK (Gruppe Koike), založenej v roku 1953 štyrmi študentmi Umeleckej univerzity v Tokiu, ktorá sa postupne vypracovala na jednu z najvlivnejších agentúr v oblasti dizajnu v Japonsku. K jej návrhom patrí séria motocyklov Yamaha rovnako ako mnohé väčšie projekty - napr. Expo '70 v Ósake.



Motocykel Morpho II., 1989-91. Výrobca: Yamaha Motor Co.





Širo Kuramata: Kreslo Ako vysoko je mesiac, 1986/87

**Hračky - roboty**, hrdinovia početných japonských kreslených seriálov, sú tradičnou súčasťou sveta imaginácie tunajších ľudí, ktorí prijali techniku za svojho partnera a spojenca. Prvý diaľkovo riadený robot Radicon firmy Masudaya Corporation sa stretol v Japonsku s nadšeným prijatím a mal mnohých populárnych nasledovníkov.

V oblasti **grafického dizajnu** dominoval v 50. a 60. rokoch vplyv USA, najmä protestne ladenej vlny popartu, ktorá využívala pre svoju výpoveď fotomontáž a ilustráciu. Posledné dve desaťročia sú naplnené snahou o vystihnutie japonskej národnej identity v oblasti grafického dizajnu, ktorá sa spája s umením náznaku, skratky, abstrakcie a technickým majstrovstvom vo vypracovaní detailu. Vedúcou osobnosťou, ktorá zastupovala toto odvetvie na výstave, bol Šigeo Fukuda, ktorý si získal medzinárodné uznanie ako popredný grafický dizajnér svojej generácie. Ako nadpriemerne talentované dieťa zvíťazil v súťaži plagátu už vo veku jedenásť rokov a jeho neskoršie návrhy mali monumentálnu tematickú šírku - od detských hračiek cez grafiku, origami, sochársku tvorbu a inštalácie. Fukuda sa pravidelne zúčastňoval aj na Bienále úžitkovej grafiky v Brne, kde jeho práce získavali od roku 1966 do roku 1980 najvyššie ocenenia.

V oblasti **módy a textilu** zaujali najmä exponáty posledných dvoch desaťročí, keď sa Japonsko presadilo na medzinárodnej scéne kreáciami založenými na pôsobivej súhre medzi odevom a tvarovaním postavy. Hanae Mori stavia účinok svojich efektných modelov na jemnosti ušľachtilých, zväčša hodvábnych materiálov a čerpá inšpiráciu z repertoáru japonskej kaligrafie a ľudového ornamentu. Kimono, ktoré sa ešte v 50. rokoch nosilo len pri slávnostných príležitostiach, slávi od 80. rokov svoj triumfálny návrat ako súčasť národného dedičstva, japonského štýlu a identity. Moderné poňatie ručne tkaného kimona od Fukumi Šimuru je aplikáciou tradičných japonských dekoratívnych prvkov kruhu a jednoduchého lineárneho dekoru.

**Papier** je tradičným materiálom nespočetných tvarov lúč, krabíc, krabičiek a dóz, súvisiacich s obradným prístupom k obalu, ktorý je v Japonsku hlboko zakorenený. Obdivuhodná tvarová vynaliezavosť japonského obalového dizajnu dokázala premeniť jednoduché krátkodobé predmety na dekoratívne diela.

Výstavu, ktorú zorganizovalo Philadelphia Museum of Art, sprevádzal obsiahly katalóg, ktorý bol prvým dokumentom o vývoji japonského dizajnu vo francúzskom jazyku. Výnimočnú príležitosť posúdiť postavenie a podoby japonského dizajnu v povojnovom období využila v letných mesiacoch Ósaka, kde mala výstava svoju reprízu.

Foto: archív CGP Paríž







# LAPONSKO umenie

Fínsku spoločnosť Lapponia Jewelry Oy, jednu z najvýznamnejších škandinávskych šperkárskych firiem, založil r. 1960 strieborník Pekka Anttila (1931-1985). R. 1965 získala na medzinárodnej prehliadke šperkárstva v Rio de Janeiro Grand Prix, r. 1979 jej udelili Cenu finskeho prezidenta za export. V rámci osláv štvrtstoročia svojho vzniku vypísala po prvý raz súťaž mladých dizajnérov, o päť rokov neskôr usporiadala výročnú výstavu v Múzeu úžitkového umenia v Helsinkách.

Pri príležitosti 35. výročia založenia vypísala firma druhú súťaž pre mladých šperkárov do 35 rokov s názvom Laponsko - umenie. Jej cieľom bolo podporiť netradičné návrhy a podchytiť nové impulzy do moderného dizajnu šperku. Po vyhodnotení súťaže uskutočnila v apríli 1996 v spolupráci s Design Forum v Helsinkách výstavu súťažných prác, na ktorej sa predstavilo 21 finalistov z pôvodných 117 prihlásených autorov. Podmienkou súťaže bolo navrhnutie série 3-5 kusov šperku. Takto zadaná úloha kladie náročnejšie požiadavky na dizajnéra, a možno aj preto sa do užšieho kola dostala iba šestina uchádzačov, z ktorých vybrala medzinárodná porota troch najlepších.

Prvú cenu získala japonská šperkárka Rie Taniguchi za sériu štyroch prsteňov a náramku zo striebra a drahých kameňov, inšpirovaných „nepeknosťou“ severských škriatkov, hmyzu a vtáctva. Porota ocenila netradičný a hravý spôsob ponímania

šperku. Rafinované kĺbové spojenia umožňujú meniť tvar prsteňov a v prípade náramku vytvárajú miniatúrne tajné schránky s gemami - brúsenými drahokamami.

Druhú cenu získal belgický šperkár Patrick Marchal za sériu štyroch šperkov zo striebra, ocele a železobetónu, vychádzajúcu z modernej architektúry a kontrastov veľkomesta. Jemná dávka agresivity, obsiahnutá v názvoch jednotlivých častí série (napr. Gilotína, Občan č. 345-49), je vyvážená technikou precíznosťou a súhrou s krivkami ľudského tela.

Tretiu cenu získala nemecká dizajnérka Martina Langová za náhrdelník s príveskom, náušnicu a prsteň zo striebra (vnútro) a medi (povrch). Práce tejto šperkárky boli ocenené najmä za profesionálne využitie galvanoplastických techník s prírodnými motívmi, ktoré dodávajú artefaktom ďalší, imaginárny rozmer.

(mr)

1. Prsteň Troll-chrobák, striebro a granáty. Náramok Tatko chrobák, striebro, granáty a oceľ. Dizajn: Rie Taniguchi, Japonsko. **Prvá cena.**

2. Prsteň Aquatroll, striebro, akvamarín a iolit. Prsteň Ametroll, striebro, ametyst a citrín. Prsteň Mesačný troll, striebro, mesačný kameň a hematit. Prsteň Troll-chrobák, striebro a granáty. Náramok Tatko chrobák, striebro, granáty a oceľová pružina. Dizajn: Rie Taniguchi.

3. Náhrdelník Gilotína I., železo a oceľ. Dizajn: Patrick Marchal, Belgicko.

**Druhá cena.**

4. Náhrdelník Občan č. 345-49, striebro, železobetón a oceľ. Prsteň Dvojnohý, železobetón a oceľ.

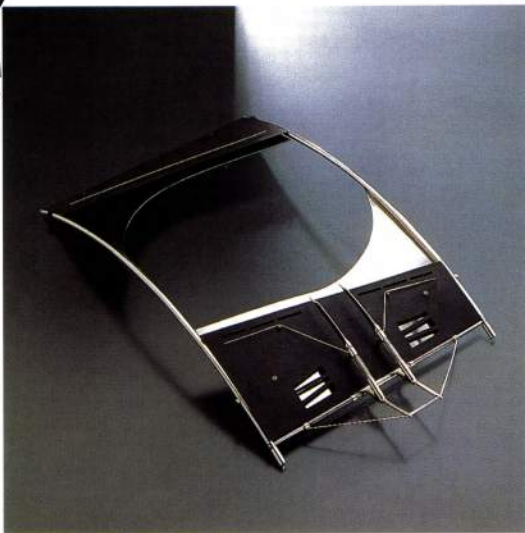
Dizajn: Patrick Marchal.

5. Náhrdelník, prívesok, náušnica a prsteň Senzory tela, obalu a schránky, striebro, meď a šnúrka. Vyrobené galvanoplastickou metódou. Dizajn: Martina Lang, Nemecko. **Tretia cena.**

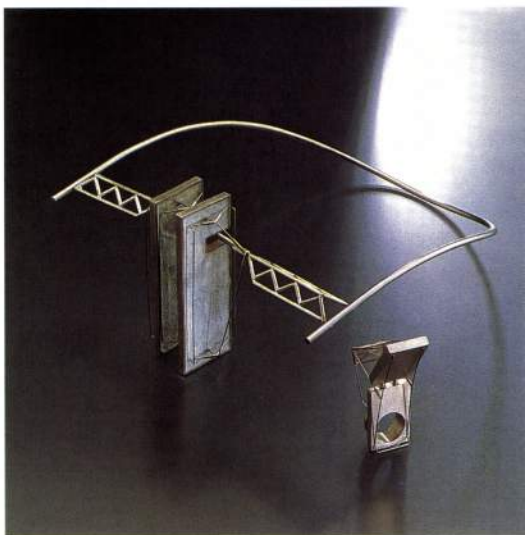
Foto: Lapponia Jewelry Oy



2



3



4



5



Stolička Woody, brezové drevo.  
Dizajn: **Sirkka a Timo Saarnio**, Fínsko.  
**Zlatá medaila.**  
Decentná stolička realizovaná  
s vysokou profesionalitou a úctou  
k materiálu. Perforované sedadlo  
dodáva drevu ľahkosť a zabraňuje kĺzaniu.



Kreslo Polpo, japonský dub.  
Dizajn: **Masazo Tano**, Takako Morija,  
Japonsko. Neocenené.

Stolička-luk, brezové drevo.  
Dizajn: **Kai Hilpert**, Nemecko.  
**Špeciálna cena predsedu poroty.**  
Porota diskutovala o zaradení tohto  
objektu založeného na jednoduchej  
konštrukcii z dreva a oceľového lanka.  
Okrem úžitkovej funkcie má aj charakter  
výtvarného artefaktu.



**Trienálna** medzinárodná prehliadka  
dizajnu dreveného nábytku (nepubliko-  
vané diela) spojená so súťažou na té-  
mu *Dizajn s láskou, život s drevom* sa  
konala po tretí raz v japonskom meste  
Asahikawa ležiacom na hornatom  
ostrove Hokkaido v dňoch  
4. - 7. júla 1996.

„Diverzifikácia spotrebiteľských nárokov  
na nábytok na nás kladie nové úlohy:  
nábytok nemá byť len funkčný a jedno-  
duchý, ale má mať aj vynikajúci dizajn.  
Dizajn, ktorý reflektuje kvalitu dneš-  
ného života a odráža mnohorakosť kul-  
túr“, povedal Minoru Nagahara, šéf or-  
ganizačného výboru podujatia  
v Asahikawe. Do tohtoročnej súťaže  
prišlo 1353 prihlášok zo 42 krajín sve-  
ta, čo predstavuje trojnásobok počtu  
prihlášok i krajín v porovnaní s pred-  
chádzajúcim ročníkom. Z tohto počtu  
porota vybrala 31 finalistov a ôsmim  
z nich udelila hlavné ceny.

Okrem medzinárodného veľtrhu dreve-  
ného nábytku a výstavy prezentujúcej  
finalistov súťaže organizátori pripravili  
ďalšie sprievodné akcie: expozíciu  
súčasného umeleckého remesla z re-  
giónu Asahikawa, dvojdnové sympózi-  
um Škola dizajnu nábytku Hokkaido  
'96 (zo zahraničných prednášateľov  
a súčasne členov odbornej poroty treba  
spomenúť fínskeho profesora Antti  
Nurmesniemiho a amerického konzul-  
tanta dizajnu Jeffreya J. Osborna)  
a výstavu dánskeho nábytkára Hansa  
J. Wegnera.

Výstava ocenených prác „novej vlny“  
dreveného nábytku zo súťaže  
v Asahikawe bude v októbri reprízovaná  
v Shinjuku Park Tower v Tokiu.

(mr)

# ASAHIKAWA '96

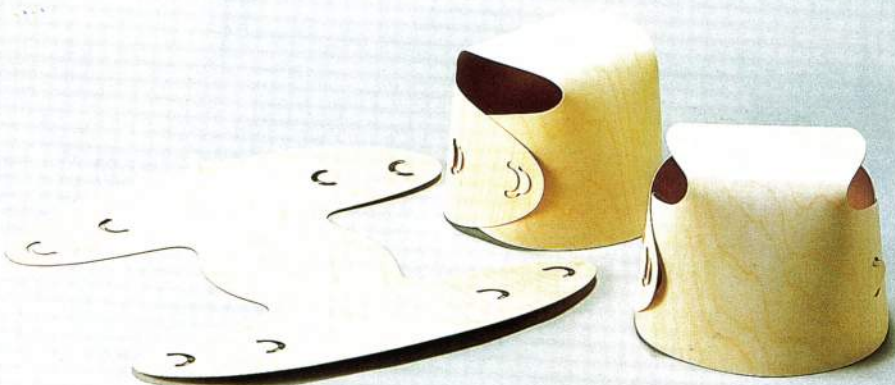


Stôl Paramesium, brezové drevo.  
Dizajn: **Henry Gutman**, USA. Neocenené.



Detská skladacia sedačka z dýhy.  
Dizajn: **Steen Duelholm Sehested**, Dánsko.  
**Grand Prix.**

Porota ocenila myšlienku skladania  
tenkého plátu preglejky na trojdimenzionálny  
objekt bez použitia lepidla či kovových spojov.  
Dieťa si ju môže bezpečne „vyrobiť“ samo.



Pohovka Takagu, japonský dub.  
Dizajn: **Cutomu Imazaki**, Japonsko.  
**Bronzová medaila.**

Pohovka vychádza z najlepších tradícií  
japonského nábytku a je vyrobená  
s vysokou profesionalitou.  
Je výrazným priestorovým prvkom  
s možnosťou oddelenia od okolia  
i ako miesto na dialóg.

Stolička Take, javorové drevo.  
Dizajn: **Norijuki Ebina**, Japonsko.  
**Strieborná medaila.**

Porota ocenila jednoduchosť konštrukcie  
založenej na monolitnom chápaní  
sedadla a operadla z ohýbaného dreva.  
Zabudované držadlo na zadnej strane  
operadla uľahčuje manipuláciu  
so stoličkou a je jej elegantnou „bodkou“.



## medzinárodná súťaž dizajnu nábytku



Stolička & lavica, japonský dub.  
Dizajn: **Tošihiko Suzuki**, Japonsko.  
Neocenené.

Foto: Šoiči Marujama





Minirýpadlo DBM, pásová  
a kolesová verzia.  
Dizajn: Boris Čiampor.  
Výrobca: ZTS Dimex,  
Dubnica n/Váhom.

# DYNAMIKA dynamika zmeny Z M E N Y

ANKETA O ÚLOHE DIZAJNU V PODNIKOVEJ STRATÉGIÍ

Akú úlohu pripisujú dizajnu slovenskí výrobcovia? Aká je cesta od návrhu k výrobku v podmienkach našich výrobných podnikov? Ako sa uplatňujú naši dizajnéri? Čo podnecuje výrobcu, aby sa rozhodol vyvíjať nový výrobok?

Aký je slovenský dizajn?

Na mnohé z týchto otázok sme už našli čiastkové odpovede v rozhovoroch s manažermi a podnikateľmi, ktorí majú nové ambície presadiť sa v zložitých podmienkach transformácie hospodárstva. (Pozri DE SIGN UM č. 3, 4/95, 1, 2/96.)

Ich situácia je rozdielna, bez základného predpokladu, akým je schopnosť reagovať na zmeny, by sa nezaobišiel ani jeden z nich. Zmena postavenia firmy, ktorá sa ocitá v nevyjasnených podmienkach trhového hospodárstva a s tým súvisiaca transformácia vzťahov ku konkurencii, zákazníkovi, dodávateľom, môže byť efektívnym podnetom

pre manažment, ale žiaľ, veľmi často býva aj nezvládnuteľným problémom a vedie ku kolapsu podniku.

Zdá sa, že aj naše domáce skúsenosti potvrdzujú skutočnosť známu z vyspelých ekonomík, že malé podniky sa ľahšie vyrovnávajú so zmenou, dokážu sa jej prispôbiť a uplatniť svoj potenciál.



Detail pásovej verzie minirýpadla so zdvihnutou kabinou.







Spoločnosť s ručením obmedzeným ZŤS DIMEX v Dubnici nad Váhom vznikla odčlenením sa od štátneho kolosu Závodov ťažkého strojárstva. Jej počiatoknou devízou bola skúsenosť odborníkov, ktorí našli odvahu založiť svoju firemnú stratégiu na pôvodne vyvinutom strojárenskom výrobku. Vo firemných dielnach vyvinuli a postavili nový typ malého pásového rýpadla DBM s hmotnosťou 3,1 tony a ponúkli ho na trh. Minirýpadlo získalo Uznatie za dizajn v súťaži Slovenského centra dizajnu v roku 1995. Prvú cenu za kvalitu na Medzinárodnom strojárskom veľtrhu v Nitre 1996 a potvrdilo úspešnosť podnikateľského zámeru. Jeho pokračovaním je ďalšia náročná úloha, ktorú si firma postavila - vyvinúť rýpadlo s hmotnosťou 8,6 tony.

V súčasnosti má firma 47 zamestnancov, dcérsku spoločnosť vývojového tímu tvorí 7 pracovníkov. O úskaliach podnikania a ceste ku kvalitnému výrobku hovoríme s konateľom firmy ZŤS DIMEX, s. r. o.,

**Ing. Milanom Kňažekom a dizajnérom Ing. Borisom Čiamporom.**

## POHĽAD NA HISTÓRIU VÝROBCU

**Ing. Milan Kňažek:** Naša spoločnosť začala podnikat 1. 4. 94 v prenajatých priestoroch areálu štátneho podniku ZŤS Dubnica. Vytvorili ju vlastne bývalí zamestnanci obchodného centra ZŤS, ktorí sa predtým zaoberali obchodnou činnosťou. Keďže š. p. za uplynulé obdobie 5-6 rokov zápasil s problémami, dochádzalo k zániku obchodného centra - stagnovala výroba a obchodné centrum už nemalo čo predávať a strácalo opodstatnenie. To bol dôvod, prečo sme využili možnosť podať podnikateľský zámer na vytvorenie súkromnej spoločnosti. Chceli sme pokračovať v tejto činnosti, ale na iných základoch. Nechceli sme však byť len obchodnou organizáciou, ale chceli sme sa podieľať aj na výrobe, tak sme sa dali dokopy s partiou nadšencov, bývalých zamestnancov WUSAM-u Zvolen. Ani ich celkom neuspokojovala situácia v štátnom podniku - kolose WUSAM. Naša motivácia bola viac-menej rovnaká, a tak sme začali novú spoluprácu na nových základoch.

### Čím ste teda začínali?

Tím konštruktérov a dizajnérov sa pustili do práce a zakrátko bola hotová projektová dokumentácia nového pásového minirýpadla. Jeho prototyp sa prezentoval v septembri 1994 na Strojárskom veľtrhu v Brne. Skúsenosti s vývojom rýpadiel, ktoré vyvíjali predtým pre štátny podnik vložili do úplne nového výrobku podľa vlastných predstáv.

### Akému zákazníkovi mal byť stroj určený, z akých marketingových podkladov ste vychádzali?

**Kňažek:** Vychádzali sme jednak z našich finančných možností - financovať vývoj takéhoto malého rýpadla je finančne menej náročné ako vývoj väčšieho stroja. Trh s rýpadlami tejto kategórie bol na území bývalého Československa prakticky neznámy, ale v západnej Európe sa tieto stroje používajú vo veľkej miere. To bol aj náš hlavný zámer - uplatniť naše stroje na západoeurópskych trhoch.

Prototyp vznikol s nadšením, bol postavený na kolene, montovali sme ho v garáži. Samozrejme, výrobok bolo treba dať odskúšať. Využili sme kontakty s jedným nemeckým partnerom, potenciálnym odberateľom, ktorému sme zapožičali rýpadlo na testovanie. Jeho pripomienky sme chápali ako odporúčania na zlepšenie. Upraviť stroj podľa jeho požiadaviek znamenalo prakticky robiť znova nový vývoj. Napr. hydraulický systém sa musel zmeniť o 90 %. Nastala teda etapa ďalšieho vývoja. V tejto fáze sme sa rozhodli, že vyskúšame verziu malého kolesového rýpadla. Súčasne robili teda chlapci na dvoch alternatívach: na novom prototypu pásovej verzie a súčasne na kolesovej verzii. Oba prototypy sme predstavili v apríli 1995 na výstave Bauma v Mníchove, najväčšom veľtrhu stavebných strojov na svete.

Obchod s nemeckým partnerom sa nakoniec neuskutočnil, hoci mal záujem na dodávkach rýpadiel, nedohodli sme sa na cene. Jeho predstavy boli hlboko pod našimi výrobnými nákladmi, a s tým sme nemohli súhlasiť.

### Akú časť ste investovali do vývoja nového minirýpadla?

**Kňažek:** Ťažko povedať, nepočítali sme to. Všetky voľné finančné prostriedky, ktoré sme zarobili na inej činnosti (náhradné diely, špeciály), sme venovali do vývoja.

### Ako ste rozbehli sériovú výrobu minirýpadla?

Sériová výroba pásovej verzie malého rýpadla DBM už beží, zatiaľ sme vyrobili asi 15 strojov. Naraz sme schopní nakúpiť materiál na 5-6 rýpadiel a skompletizovať ich. Problém je v tom, že sme limitovaní finančnými prostriedkami. Subdodávatelia chcú za materiál zaplatiť vopred, ale zákazníci, ktorí stroje kupujú, chcú platiť až po dodávke. Nemáme bohužiaľ taký kapitál, aby sme vopred mohli nakúpiť materiál a komponenty na väčšie množstvo rýpadiel. Vždy máme v tom vložených niekoľko miliónov korún, takže najskôr musíme predať hotové výrobky, aby sme mohli nakúpiť ďalší materiál. Takto sa to točí.

### Ako zabezpečujete plnenie výkonnostných a prevádzkových noriem, ako strážite kvalitu?

**Kňažek:** Samozrejme, to všetko podlieha schvaľovaniu. Minirýpadlo schválil Skúšobný ústav dopravnej a stavebnej techniky v Žiline, Štátna skúšobňa v Prahe, pred ukončením je certifikácia v TBG v Mníchove. Naším cieľom je dostať známu CE, hoci zatiaľ nie je povinná. Malo by to však napomôcť predaj do západných krajín. Kvalitu strážime tak, že sme v kontakte s firmou BWQI v Bratislave. Uchádzame sa o získanie certifikátu podľa normy ISO 9002, plánujeme certifikačnú previerku. Nie je to jednoduché, najmä pri subdodávkach. Máme skúsenosti, že aj keď komponenty majú osvedčenia, ich kvalita často nevyhovuje. To platí rovnako aj pre prvky z dovozu.

### Ako hodnotíte spoluprácu s dizajnérom a konštruktérmi?

**Kňažek:** Možno sme im nechali až príliš veľa voľnosti. Z hľadiska dizajnu a fantázie môže vyhovovať to, čo sa z hľadiska funkčnosti výrobku ukáže ako nevýhoda. Keď sme trebárs žiadali zmenu riešenia kapotáže, počuli sme najskôr, že sa to nedá. Konštruktéri aj dizajnér však musia pristúpiť na niektoré kompromisy.

Jednoducho prax a skúsenosti zákazníka sú často iné ako predstava dizajnéra a konštruktéra. Nejde len o názory na vzhľad, ale aj o pripomienky k funkčnosti.

Robili sme práve rekapituláciu pripomienok užívateľov a výsledkom toho je prepracovanie dokumentácie. Určili sme si hranicu - napr. od dvadsiateho kusu rýpadla bude mať stroj prakticky nový dizajn. Nejde o samoučel, ani zásadnú zmenu parametrov, sú to zlepšenia vychádzajúce z požiadaviek zákazníkov.

### Aké sú vaše ďalšie plány rozvoja výrobného programu?

Už počas prevádzkových skúšok minirýpadla sme si dali ďalšiu úlohu: pripraviť do výroby veľké rýpadlo.

V Dubnici sa predtým vyrábali rýpadlá s hmotnosťou 11 ton, a práve túto kategóriu sme chceli nahradiť. Výsledkom snaženia konštruktérov a dizajnérov bolo rýpadlo s hmotnosťou 8,6 tony. To sme chceli prezentovať na strojárskom veľtrhu minulý rok v septembri, ale zase sme stroskotali na subdodávkach z dovozu.

Počítačová vizualizácia nového dizajnu kapoty







Kresby: Boris Čiampor.

Kolesová verzia, zadný pohľad.

#### Poznáte trh, na ktorom chcete veľké rýpadlo ponúkať?

**Kňažek:** Odbyt na veľké rýpadlá má už za sebou certifikáciu v skúšobni v Žiline, potrebuje absolvovať skúšobňu v Prahe. Toto veľké rýpadlo DBM 0812 by sme už nechceli robiť formou skladačky, ale chceme vyrábať kovové časti: horný a dolný rám, radlicu, podpery, lopatu, pracovné zariadenie, eventuálne kabínu. To je otázka ekonomického prepočtu, čo je výhodnejšie. Na to nám však už nebudú stačiť naše súčasné priestory, hala nevyhovuje ani výškou. Potrebovali by sme nejakého finančne silného partnera, pretože rozbehnutie výroby si bude vyžadovať asi 50 miliónov korún. Hľadáme partnera, možno sa dáme dokopy aj s a. s. ZTS. Ich problém je zase to, že nemajú čo vyrábať. Ak by sme vytvorili spoločný podnik, chceme v prvých dvoch rokoch vyrobiť 50-100 strojov. Umiestniť ich na slovenskom a českom trhu za ceny, ktoré kalkulujeme, nebude problém.

#### Ako teda vidíte svoju perspektívu? Udržíte sa ako takýto malý podnik?

**Kňažek:** Veľké rýpadlo má už za sebou certifikáciu v skúšobni v Žiline, potrebuje absolvovať skúšobňu v Prahe. Toto veľké rýpadlo DBM 0812 by sme už nechceli robiť formou skladačky, ale chceme vyrábať kovové časti: horný a dolný rám, radlicu, podpery, lopatu, pracovné zariadenie, eventuálne kabínu. To je otázka ekonomického prepočtu, čo je výhodnejšie. Na to nám však už nebudú stačiť naše súčasné priestory, hala nevyhovuje ani výškou. Potrebovali by sme nejakého finančne silného partnera, pretože rozbehnutie výroby si bude vyžadovať asi 50 miliónov korún. Hľadáme partnera, možno sa dáme dokopy aj s a. s. ZTS. Ich problém je zase to, že nemajú čo vyrábať. Ak by sme vytvorili spoločný podnik, chceme v prvých dvoch rokoch vyrobiť 50-100 strojov. Umiestniť ich na slovenskom a českom trhu za ceny, ktoré kalkulujeme, nebude problém.

Aké vstupné potrebuje dizajnér a konštruktér - teda vaše pracovisko - na začiatok? Mali ste voľnú ruku, ako som počula, technické parametre boli určené. Čo všetko ste potrebovali k tomu, aby ste začali pracovať?

**Čiampor:** Nadviazali sme na spôsob práce, ktorý sa v tvorbe dizajnu zaužíval na WUSAM-e. Na začiatku si určí typ a veľkosť stroja, urobí sa prieskum konkurencie v danej triede a na základe toho stanoví projektant ako vedúci vývoja budúce parametre výrobku - hlavné rozmery, dosahy, výkon. Na základe týchto údajov dizajnér vypracuje prvotný návrh, s ktorým sa potom pracuje ďalej: zohľadňuje sa technologickosť, normy, do tvaru sa umiestňujú všetky komponenty a zisťuje sa, či sa tam vôbec zmestia. Týmto spôsobom sa „učese“ výsledný tvar. Na začiatku vývoja DBM 0511 bolo teda zadanie, že to bude minirýpadlo s hmotnosťou 3,1 tony.

#### Aká bola vaša myšlienka, chceli ste robiť zámerne niečo iné?

**Čiampor:** Projektant stroja Ing. Pancák je zástancom myšlienky, že dizajn by mal byť odlišný od konkurencie, čo je nakoniec bežná ambícia dizajnéra. V tejto úlohe sme mali voľné ruky a som rád, že sme to využili.

Pri návrhu minirýpadla sme kladli dôraz na pohodlný a bezpečný prístup k dôležitým uzlom pri montáži a údržbe, čo býva boľavým miestom podobných strojov. Výsledkom je odlišné rozmiestnenie základných prvkov, vďaka čomu vznikla možnosť netradičného tvarovania kapotáže.

#### S čím bol najväčší problém?

**Čiampor:** Najnáročnejším celkom z hľadiska dizajnu je určite kabína: či už exteriér, kde sa za každé „humanizujúce“ zaoblenie platí vysokou technologickou náročnosťou, alebo interiér - pracovisko obsluhy. Tu treba vo veľmi obmedzenom priestore umiestniť väčšie množstvo ovládacích prvkov ako napríklad v automobile, pričom treba vyhovieť požiadavkám ergonómie. Okrem toho pri sériovosti, akú zatiaľ dosahujeme, sa dizajnér väčšinou musí uspokojiť s výberom z veľkosériovo vyrábaných prvkov a ich kombináciou. Jednoznačne je tu na prvom mieste zákazník, ktorý určite uprednostní úžitkovú hodnotu a nižšiu cenu pred originalitou riešenia. V prvej fáze sme uvažovali s oblou kabínou, očarení japonskými „bucfatými“ tvarmi a voľnosťou, ktorá sa nám naskytla po odchode z WUSAM-u, ale neskôr predsa len prišiel triezvejší okamih. Takáto kabína by bola výrobné náročná, teda aj drahá, takže sme zvolili jednoduchšie riešenie, aj keď narušilo pôvodný dizajnerský zámer.

Po skúsenostiach s výrobou a pripomienkach od užívateľov sa nazbieralo množstvo nápadov, ako vyriešiť niektoré uzly lepšie, čo nakoniec viedlo k rozhodnutiu o vývoji úplne novej kabíny, ktorý už v súčasnosti prebieha. Po jeho skončení spolu s ostatnými inováciami bude DBM 0511 predstavovať oproti prvému prototypu celkom novú kvalitu dizajnu i techniky.

Prax ukázala, že málo z toho, čo sa nakreslí na prvý raz, úplne vyhovuje. Konfliktná situácia vznikla pri kapotáži - nechcel som povoliť niektoré požadované úpravy, pretože som ich nepovažoval za systémové a podľa mňa neriešili príčinu problému. Musím však sebakriticky uznať, že som dizajn týchto častí vtedy považoval za uzavretú záležitosť a potreboval som určitý čas, aby som sa takýmto zásahom zmieril. Riešenie sa nakoniec našlo, bola to premyslená a citlivá úprava s ohľadom na celkové riešenie dizajnu stroja. Pri vynútených úpravách dochádza často k tomu, že zmena detailu nakoniec ovplyvní základnú myšlienku, vyniknú úplne nové línie a nové vzťahy. Výhodu stálej prítomnosti dizajnéra pri vývoji vidím v tom, že práve tú fázu, keď sa „láme chlieb“, môže využiť na doladenie a zlepšenie pôvodného návrhu.

#### Spomínali ste nečakané reakcie zákazníkov. Aké boli?

Prvý prototyp bol na základe požiadavky obchodníkov vybavený klimatizáciou jednotkou a minichladničkou. Záujemcovia boli touto ponukou príjemne prekvapení.

Myšlienka s minichladničkou bola šťastná, podarilo sa nám ju umiestniť v kabíne, hoci miesta tam nie je nazvyš. Mali sme s ňou nakoniec úspech, ľudia to ocenili, ale bohužiaľ, stroskotali sme na tom, že český výrobca minichladničky skončil s výrobou. Adekvátnu a cenovo prijateľnú náhradu sme zatiaľ nenašli.

#### Ako sa z vášho hľadiska javila spolupráca s vedením firmy?

**Čiampor:** Ako dizajnér sa naozaj nemôžem ani v najmenšom sťažovať. Naopak, je to veľká škola. Veľkou výhodou našej spolupráce je prístup k informáciám a veľmi dobrá spätná väzba. Za svoje predchádzajúce pôsobenie v štátnom podniku sa nepamätám, že by bolo bežnou praxou priamy kontakt či už s technológiou u potenciálneho výrobcu alebo zadávateľa úlohy, a už vôbec nie s marketingom alebo obchodníkmi. Tu sa informácie z výroby alebo od záujemcov a užívateľov okamžite dostávajú k nám.

#### Sledujete, aký je prenos od prototypu k sériovej výrobe, ako je výroba schopná dodržať vernosť a kvalitu?

**Čiampor:** Pri každej návšteve montáže v Dubnici si všetko overujeme a kontrolujeme. Mnohé pripomienky zo strany výroby boli zohľadnené vo výrobných dokumentácii a naopak, niekde sa kvalita montáže alebo povrchovej úpravy musela zlepšiť. To sú však bežné sprievodné javy pri začatí výroby. Pre mňa osobne je veľkou výhodou, že výroba kabín sídli vo Zvolene a konzultácie alebo merania sú otázkou niekoľkých desiatok minút.

#### Na čom robíte v súčasnosti?

**Čiampor:** Momentálne je aktuálna nová kabína, dokončujeme interiér, potom určite príde na rad veľké rýpadlo, ktoré bude treba pripraviť do overovacej série. Zrejme nás čaká rozšírenie typového radu a komfortnejšia verzia interiéru.

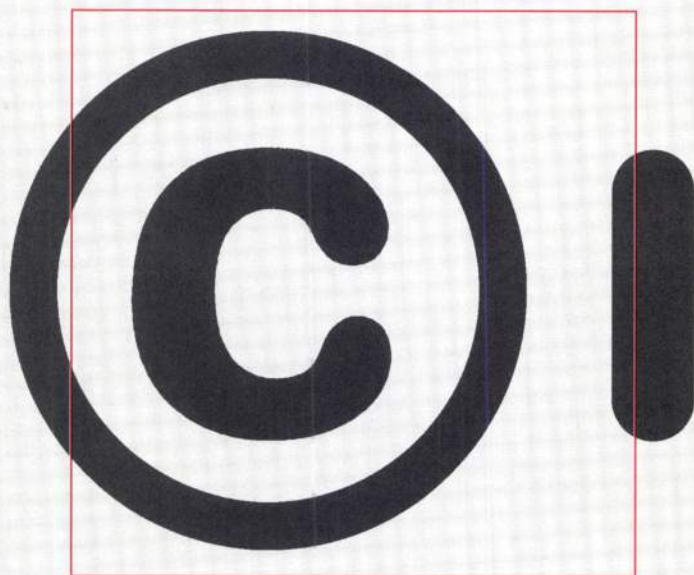
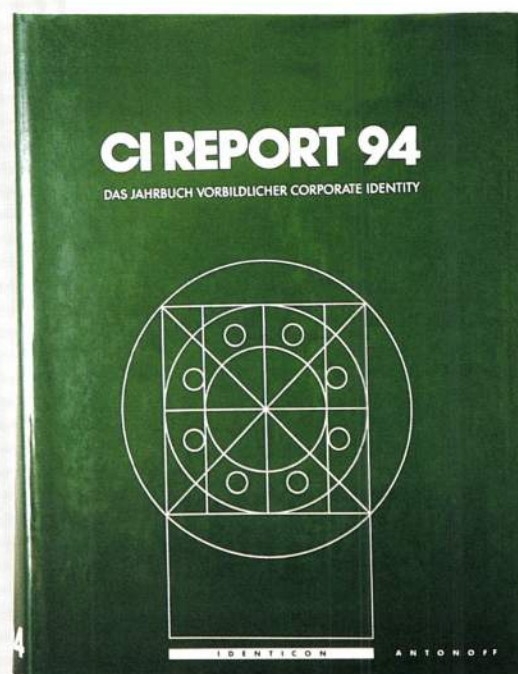
Jednou z trvalých činností je aj známa práca do šuflíka, kam sa odkladajú veci, ktoré nie sú momentálne realizovateľné. Treba ich však archivovať ako prípravu na rozsiahlejšiu inováciu, keď sa rozšíria naše technologické možnosti. Nadviazali sme aj kontakty s katedrou dizajnu na VŠVU, kde zadávame dve semestrálne práce. Od tejto spolupráce si slubujeme hlavne nezaťažený a uvoľnený pohľad na problematiku, ktorou sa zaoberáme.

Ďakujem za rozhovor.

Adriena Pekárová



CI Report prináša každoročne  
prehľad úspešných CI projektov.  
Vydáva ho známa postava v oblasti CI  
Roman Antonoff vo svojom  
vydavateľstve Identicon Verlag.

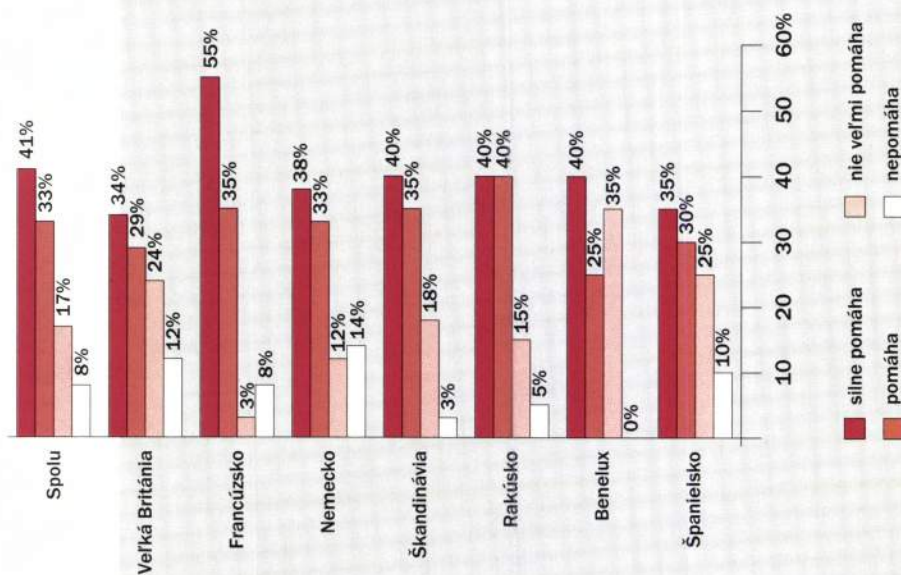


VLADIMÍR BURČÍK

# CORPORATE IDENTITY

viac ako komunikácia?

(NIEKOĽKO POZNÁMOK K OBSAHU  
A PRAKTICKÉMU POUŽÍVANIU POJMU  
CORPORATE IDENTITY)  
I. ČASŤ



## Aká je účinná silná Corporate Identity v situácii recesie?

Štúdia Londýnskeho inštitútu pre poradenstvo v podnikaní Henrion, Ludlow & Schmidt

**P**roblematika corporate identity (CI) sa v súvislosti so zmenami v ostatných rokoch u nás začína čoraz častejšie skloňovať v odborných i laických kruhoch. Objavujú sa rôzne názory o samotnom význame, ale aj o jej obsahovom naplnení. Zdá sa, že rozmanité výsledky odborných diskusií i skúseností z praxe problémy väčšími nastoľujú ako riešia. Vznikajú rôzne kontroverzie, ktoré by sme však chceli predovšetkým označiť za nedorozumenia. Z akého dôvodu?

Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že problémy, ktoré sa vyskytujú v riešení CI, súvisia najmä so zaostávaním Slovenska za európskym vývojom. Je na tom kus pravdy. V záujme objektivity by sme však mali povedať, že s obdobnými problémami, aj keď nie v takej forme a miere, sa stretávame aj vo vyspelých krajinách. Vyplýva to z našich skúseností zo spolupráce so zahraničnými odborníkmi, ale i z výskumov rôznych poradenských firiem. Jeden zo zdrojov nedorozumení je i samotná náplň a obsah pojmu CI a jej celkové ponímanie. Súvisí s celkovým historickým vývojom samotného pojmu i so zmenami v spoločensko-ekonomickej oblasti, ktorých sme svedkami v druhej polovici 20. storočia. O čo teda vlastne ide?

### Obsah pojmu corporate identity

„Pôvodne bol pojem Corporate Identity považovaný za synonymum loga, firemného štýlu a iných foriem symbolov používaných organizáciou,“ uvádza van Riel v jednej zo svojich monografií venovaných firemnej komunikácii.<sup>1</sup> S takýmto názorom sme sa mohli stretnúť najmä v minulosti pomerne často a v bežnej praxi takéto chápanie pretrváva aj dodnes. Pre určité ozrejmienie súvislostí je však užitočné vrátiť sa späť k európskemu vývoju. Už na začiatku nášho storočia Peter Behrens vo svojich prácach pre koncern AEG rozvíjal myšlienky cieľavedome formovaného dizajnu firmy. V tom období formuloval princípy, ktoré





stanovujú rámec CI na značne širšom základe, ako je obsiahnuté v tradičnom ponímaní tohto pojmu. Tvrdí, že „pre úspech v podnikaní je jednoznačne nutné vyjadriť svoju jedinečnosť, odlišnosť, kontrast voči konkurencii. Takéto znaky (črty) dosiahneme nielen vytvorením originálneho vizuálneho výrazu, ale tak isto charakteristickými prvkami firemnej kultúry a firemnej komunikácie. Inými slovami: štýl vedenia, firemná klíma, hodnotový systém, dizajn produktov, reklama, firemná architektúra a oblečenie spolupracovníkov by mali vytvárať jednotné, záväzné a pôvodné pravidlá hry.“<sup>2</sup>

Takto koncipované zásady umožňovali špecifikovať a rozvíjať rôzne spôsoby formovania firemnej identity. Napriek tomu však v praxi z rôznych dôvodov prevládali skoro až do 70. rokov prístupy, ktoré temer výlučne zdôrazňovali vizuálne prostriedky vyjadrenia firemnej identity. Formovanie jej obsahu však prechádzalo vývojovými obdobiami jednoznačne smerujúcimi k multidisciplinárnejmu ponímaniu tohto pojmu.

Význam pojmu corporate identity bol rozšírený aj pod vplyvom nemeckých autorov Birkigta a Stadlera. V ich koncepcii „stratégia firmy“ na jednej strane je priamo spojená s „komunikáciou v širokom zmysle“ na strane druhej. Hovoria o „plánovanej a funkčnej sebareprezentácii firmy, dovnútra i vonvonok, založenej na akceptácii filozofie firmy“.<sup>3</sup>

Za najcharakteristickejšie zložky firemnej identity považujú symboliku firmy, firemnú komunikáciu a firemné správanie.

Ich úloha v celkovom vyjadrení firemnej identity nie je vždy posudzovaná jednoznačne, objavujú sa i diferencie v samotnom definovaní ich obsahu. V súčasných definíciách CI sa temer bez výnimky vyskytujú spoločne s celkovým poslaním, resp. stratégiou firmy.

Vzájomným spolupôsobením sa vytvárajú špecifické črty firmy, ktoré ju odlišujú od iných firiem. Vytvárajú sa jasne definovateľné charakteristiky, ktoré môžu vnímať zákazníci firmy, ale aj jej zamestnanci. U zákazníkov sa vytvára viac či menej konzistentný obraz, imidž firmy.

Pôsobenie vo vnútri firmy je vnímané jej zamestnancami ako firemná kultúra.

V historickom vývoji, ktorý sa odzrkadľuje i v našej každodennej praxi, sa teda pojem CI pohybuje na kontinuu, ktoré predstavuje:

- zdôrazňovanie symbolických aspektov v úzkom ponímaní CI ako dizaj-

nu firmy vyjadreného logom, typografiou, farbou, prípadne ďalšími vizuálnymi aspektmi,

- chápanie CI ako synergického pôsobenia stratégie, symboliky, komunikácie a správania firmy.

Spektrum medzi obidvoma pólmi je značne široké a vykazuje postupne narastajúcu zložitost smerujúcu ku komplexnému riešeniu identity firmy ako celku. Príklon ku komplexnejšiemu ponímaniu možno identifikovať v odborných prácach, ale aj v praktických riešeniach už od konca 70. rokov. V čom treba hľadať príčiny?

Nepochybne tu badať vplyvy rozsiahlych výskumov a prípadových štúdií špecifikujúcich rozhodujúce činitele a postupy účinného pôsobenia firmy na trhu. Prispel k tomu aj rozvoj samotných vedných disciplín, zdokonaľovanie metód prinášajúcich detailnejšie poznanie komplexných spoločenských javov. Za jeden z výsledkov tohto druhu možno považovať i poznatky objasňujúce problematiku firemnej komunikácie



Použitie loga firmy Telenor, Nórsko.



Layout reklamného filmu Telenor.



Plagáty a billboardy firmy Telenor.



a komunikácie vôbec. Napr. Tanneberger uvádza: „Je temer nemožné komunikovať len v symboloch, pretože členovia cieľových skupín, či už vedome alebo nevedome, používajú všetky svoje zmysly na formovanie celkového obrazu a vytvárania si názoru na určitý objekt. Znamená to, že je extrémne riskantné koncentrovať všetku svoju pozornosť na vizuálne prostriedky komunikácie a ostatné ponechávať viac či menej na náhodu. Žiadna firma nemôže dosiahnuť individualitu a získať si dôveru len prostriedkami dizajnu.“<sup>4</sup>

Rozšírenie pojmu CI súvisí aj s celkovým vývojom spoločnosti, techniky, technológie a metód riadenia, ktoré používa. Vývoj v oblasti technológií ide od prísne kontrolovaných postupov, akými bola napr. pásová výroba, k flexibilným výrobným systémom. Vefa tu závisí práve od aktívnej kooperácie človeka a technológie. Pracovník tu nie je dirigovaný, ale vefa závisí od jeho vlastnej aktivity. Moderná spoločnosť, v ktorej človek hrá aktívnu úlohu ťažšie absorbuje striktnú vizuálnu identitu. Tú sa darí väčšinou zachovávať v prísne monoliticky alebo hierarchicky riadených systémoch.

Zdôrazňovanie symbolických aspektov CI, najmä loga, dosť často používa aj argument prvého dojmu. **Prvý dojem je to, čo už nikdy nemôžete zopakovať. Prvý dojem teda získava body, ale v serióznom obchode ešte nevyhráva. Pravdepodobne aj vďaka tomu, že veľké obchody zaručujúce úspech firmy sa málokedy rodia rýchlo.**

Jedným zo základných problémov, ktoré sa objavujú v novovzniknutých, ale aj starších firmách, je roztrieštenosť komunikácie. Zvlášť vypuklé to býva aj vo veľkých firmách. Nájst určitú jednotiacu líniu len po formálnej stránke, vytvorením určitých symbolov, nie je možné. Formálny znak totižto zostáva len na úrovni signálu a na úroveň symbolu sa nemusí prepracovať. Aký obsah dať symbolu, aby korešpondoval napr. s tým, čo chce organizácia byť? Symboly implementované zvonka, bez zodpovedajúcich väzieb zvyčajne len vytvárajú problémy, často vedúce až k averzii, sú ignorované a stávajú sa indiferentnými. Formovanie firemnej identity len na báze symbolického výrazu naráža na problém akceptácie symbolov a identifikácie sa s obsahom, ktorý majú

vyjadrovať. Implementácia symbolov nemôže prebiehať direktívne - pracovníci ich budú chcieť používať až vtedy, keď si ich osvoja. Pre priebeh tohto celého procesu je potrebné vytvoriť zodpovedajúce podmienky. Samotný dizajn manuálu tieto problémy nevyrieši.

Ďalší problém, s ktorým sa stretávame, je podceňovanie alebo absencia procesu implementácie. Podstata symbolov používaných organizáciou často nie je známa ani vrcholovému vedeniu. Napriek tomu, že organizácia vynaloží značné množstvo prostriedkov na tvorbu symboliky, bez pochopenia jej podstaty je len make-upom organizácie. Plní funkciu nákladnej ozdoby, ktorá je najmä u technickejšie orientovaných pracovníkov len trpená, alebo prijímaná so značnou nevôľou. Teoreticky možno CI rozdeliť na časť symbolickú, komunikačnú a behaviorálnu. V praktickom vyjadrení však medzi nimi nemožno urobiť striktnú deliacu čiaru. V praxi by mali byť tieto súčasti veľmi úzko previazané, navzájom sa podporovať a zároveň dodávať jedna druhej zmysel.

Uvedené argumenty, bez nároku na úplnosť, naznačujú problematické miesta ale i možnosti, ktorými sa ďalší vývoj uberá. Viacerí autori vo svojich prácach (Antonoff 1993, Armbrecht 1996, Daniel 1995, Steiner 1993) naznačujú, že tradične úzko chápaný pojem CI v súčasnosti zrejme nevyhovuje požiadavkám účinného riadenia firmy. Z toho vyplývajú snahy o tesnejšiu previazanosť vizuálnych výrazových zložiek s ďalšími aspektmi reprezentujúcimi činnosť a celkové závery firmy. To všetko smeruje k vyjadreniu toho, čo firma reálne je, jej individuality, jedinečnosti, jej osobnosti.

### Prečo má byť firma osobnosťou?

Súčasná podmienka trhu a celkový vývoj zmenili tradičný pohľad na firmu ako výrobcu či poskytovateľa služieb. „Doba konjunktúry odvetví pominula. Sotva jestvuje odvetvie, aspoň na medzinárodnej úrovni, ktoré vykazuje konjunktúru. Stretávame sa iba s konjunktúrou firiem. Konjunktúra firmy znamená, že za istých podmienok zaznamenáva určitá firma úspech, bez ohľadu na odvetvie,

v ktorom pôsobí.

Úspechy však môžu vystriedať problémy a firma viac menej zmizne z trhu.“<sup>5</sup>

Prekonávanie problémov je skúšobným kameňom celkového potenciálu firmy. Obzvlášť výrazne vystupuje v období recesie. O tom, akú úlohu zohráva firemná identita, hovoria aj výsledky Londýnskeho inštitútu pre poradenstvo v podnikaní Henrion, Ludlow & Schmidt: v nepriaznivom období sa vý-

razne prejavuje pozitívne pôsobenie corporate identity smerom dovnútra firmy i navonok a dáva perspektívne vyhladky do budúcnosti. Perspektívne pozitívne pôsobenie však predpokladá komplexné chápanie CI. Celkový prínos potom možno zhrnúť takto:

- mobilizácia a optimalizácia vnútorných zdrojov,
- kontinuita vývoja a cieľov,
- jasná komunikácia snaženia a výsledkov,
- efektívnosť komunikácie a činnosti,
- viditeľnosť a aktívna úloha na trhu.

### Poznámky

<sup>1</sup> van Riel, C. B. M.: Principles of Corporate Communication, Prentice Hall, London, 1995, str. 28.

<sup>2</sup> Antonoff, R.: Corporate Identity Report 1993, Identicon Verlag, Darmstadt, 1993.

<sup>3</sup> Birkigt, K., Stadler, M. M.: Corporate Identity. Grundlagen, Funktionen und Beispielen, Verlag Moderne Industrie, Landsberg an Lech, 1986.

<sup>4</sup> Tanneberger, A.: Corporate Identity. Studie zur theoretischen Fundierung und Präzisierung der Begriffe Unternehmenspersönlichkeit und Unternehmensidentität, Dissertation Universität Freiburg, 1987.

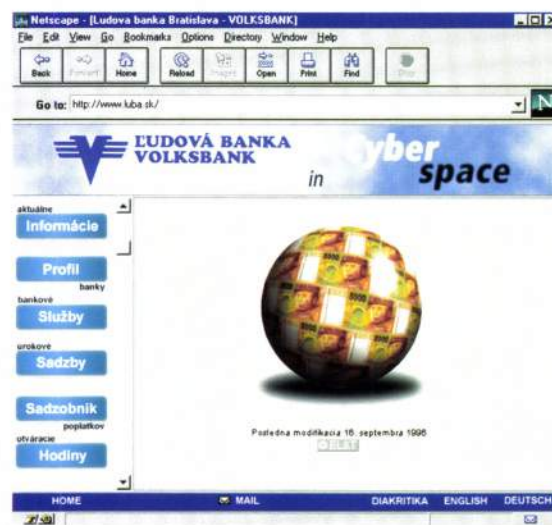
<sup>5</sup> Daniel, H.: Corporate Identity - ein Schlagwort oder der Schlüssel zum Erfolg? 1995, nepublikovaný článok.



IdNetity - budovanie firemnej identity na Internete. Stránky z manuálu Volksbank Austria.



Leibbild - základný materiál firmy, z ktorého sa odvíja všetko ostatné.







ARS  
ELECTRONICA  
CENTER



## MÚZEUM BUDÚCNOSTI

2. septembra bolo v rakúskom Linzi pre verejnosť otvorené múzeum nového typu, v ktorom budúcnosť dostáva hmatateľnú podobu. Múzeum Ars Electronica Center, ktoré stálo 180 miliónov rakúskych šilingov (100 mil. budova, 80 mil. vybavenie), stojí na dunajskom nábreží priamo oproti mestskej radnici. Päť poschodí tejto budovy vyplňajú technológie a idey 21. storočia.

Hannes Leopoldseder ■ **Digitálna premena súčasnosti**

Roku 1979 po prvýkrát usporiadali Brucknerhaus v Linzi a Krajské štúdio Rakúskeho rozhlasu v Hornom Rakúsku festival Ars Electronica. Po prvých rokoch získavania mena prešiel festival v rokoch 1986-87 procesom expanzie a ďalšej internacionalizácie v dôsledku priamejšieho tematického zamerania, nového filozofického a umeleckého zaradenia. Tento vývin vyvrcholil založením Prix Ars Electronica - súťaže pre počítačových umelcov.

O desať rokov neskôr (roku 1996) sa zavŕšil ďalší krok, ktorý sa začal už v roku 1991: otvorilo sa Ars Electronica Center. Teda Ars Electronica sa už nespája len s názvom festivalu alebo súťaže, ale aj so stálou inštitúciou - múzeom budúcnosti. Ars Electronica už nie je len udalosťou, ktorá raz ročne ponúka priestor pre vzájomné stretnutia, ale je prítomná každý deň. Centrum nielen pozýva návštevníkov do virtuálnej reality vo World Wide Web, ale existuje aj reálne ako jedno z prvých digitálnych mediálnych centier. Oslovuje široké publikum rovnako ako odborníkov v tejto oblasti, ktorí dostávajú príležitosť zoznámiť sa s digitálnymi médiami prostredníctvom unikátnych programov a spoznať možnosti a aplikácie nových technológií.

AEC je centrom digitálnych médií a miestom, kde sa stretáva umenie, technológie, obchod, veda a spoločnosť. Centrum, ktoré návštevníkovi poskytuje kontakt s najnovšími aplikáciami digitálnych médií, umožňuje využívať najnovšie formy a štruktúry vzdelávania, podnecuje interdisciplinárny prístup a spoluprácu medzi priemyslom, vedou a umením.



1





Ars Electronica Center stojí na rozhraní umenia, techniky a vedy. Centrum, ktoré sa považuje za „dom pokroku“, chce byť živým organizmom, teda chce nielen umožniť publiku nahliadnuť do virtuálnej reality, vizualizácie dát, sietí a aplikácie digitálnych médií vo vzdelávaní, vede a umení, ale predovšetkým aj aktívne podporovať interaktivitu.

Ars Electronica chce predovšetkým formovať povedomie a pripraviť ho na digitálnu revolúciu, na radikálnosť digitálneho prelomu v médiách, a tým na nový digitálny stupeň kultúry, ktorá sa začína pred nami rozvíjať.

Tak ako každé médium splodilo nové miesta: knihtač - knižnice, telefón - telefónnu búdku, film - kino, alebo ako televízia zmenila každú obývačku, aj digitálna kultúra médií vytvorí nové miesta a nové zariadenia. Ars Electronica Center bude prototypom takého miesta-prostredia nového digitálneho stupňa kultúry.

Aktivity Ars Electronica v Linzi predstavujú časový rámec takmer dvoch desaťročí, od roku 1979, keď nastal rozvoj osobných počítačov, do roku 1996, keď Internet zjednocuje všetky dosiaľ existujúce médiá a napomáha rozmach novej digitálnej éry.

S trojuholníkom festival Ars Electronica, Prix Ars Electronica a Ars Electronica Center získal Linz vedúce postavenie v kybernetickom priestore nielen v regionálnom rámci, ale aj medzinárodnom. Konečným cieľom tohto trojuholníka je umožniť spoluprácu a zladením spoločenského a ekonomického úsilia efektívne zvládnuť digitálnu transformáciu našej kultúry pri prechode ku kognitívnej spoločnosti, v ktorej sú vedomosti najdôležitejším zdrojom.

Pre Linz má Ars Electronica význam ako vedúci faktor a signál v procese tejto zmeny, ktorá prebiehala paralelne v vývojom tejto železiarskej a oceliarskej metropoly na moderné priemyselné centrum. Ars Electronica personifikuje budúcu orientáciu tohto mesta na prahu novej kultúrnej epochy budúceho tisícročia. Pre Rakúsko Ars Electronica predstavuje prostredníka, ktorý rozširuje tradičný obraz rakúskej kultúry v zahraničí.

Výsledkom 10-ročnej kontinuity súťaže a náročných umeleckých hodnotiacich kritérií a jej širokého dosahu na médiá (vrátane knižných publikácií, výstav a televíznych dokumentárnych filmov), sa Prix Ars Electronica stala senzorom umeleckého vývoja v oblasti digitálnych médií.

To je možné pripísať aj rôznym novým kategóriám médií, takým ako World Wide Web, ktoré stále pribúdajú.

Od roku 1979 získala Ars Electronica mnoho nových priateľov vo svete „elektronickej spoločnosti“. Pre mnohých Ars Electronica vytvorila nový „duch Linzu“, ako povedal Brian Reffin Smith, prvý držiteľ ocenenia Zlatá Nica za počítačovú grafiku. Je miestom stretávania najprominentnejších osobností z najrôznejších oblastí vedy, umenia, filozofie a obchodu.

S cenou Zlatá Nica súťaže Prix Ars Electronica dostali digitálni umelci od roku 1987 spolu viac ako 1 milión dolárov, príspevok, ktorý bol v podobnej kontinuite sotva niekde inde priamo venovaný novým médiám a ich tvorcom.

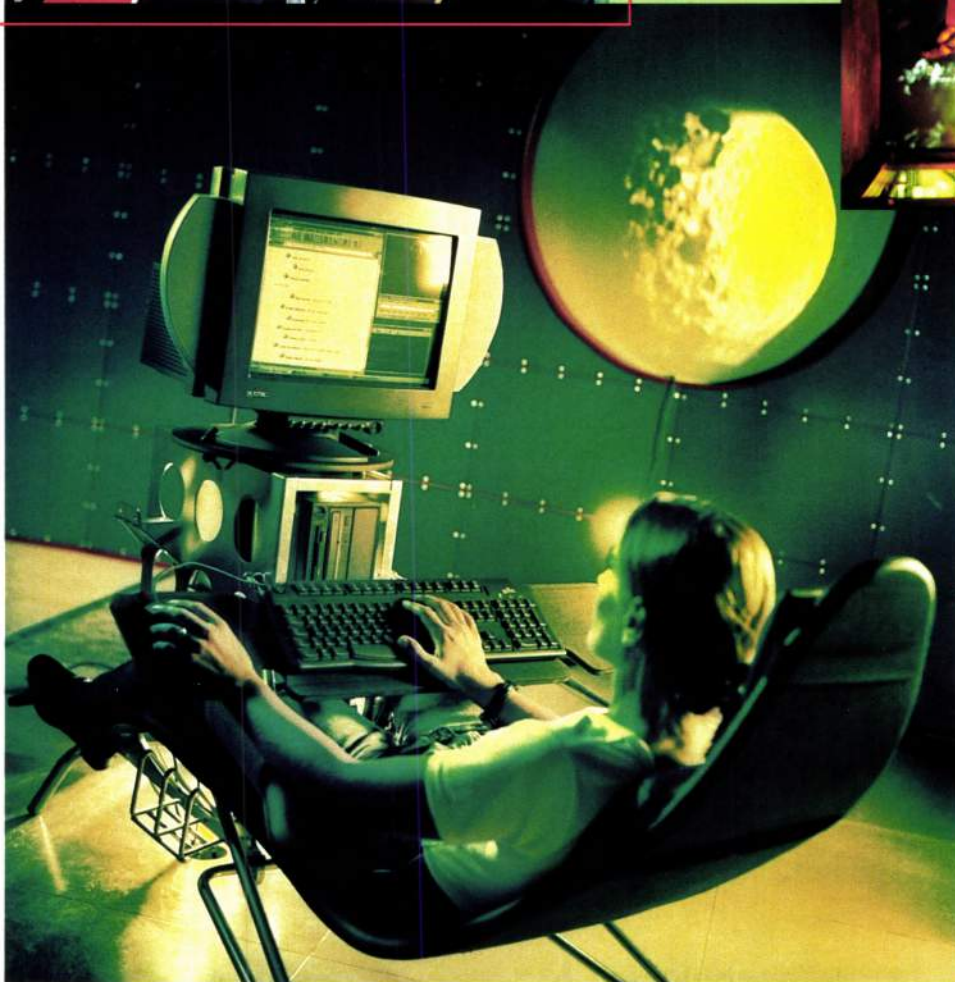
História komunikácie prešla niekoľkými sekulárnymi epochami - od tvorcov jaskynných nástenných maľieb, cez Gutenberga k telegrafu, telefónu, rádiu, televízii a nakoniec k univerzálnemu médiu, počítaču. Zdá sa, že toto expanzívne médium je nebezpečenstvom pre ostatné médiá a hrozí, že ich zhltnie ako vlkolak. Tak sa všetko začína znova. Nové formy pamäti a prenosu, nový



2



3



4



5





dizajn, nové formy a nová spoločnosť. To všetko si žiada nový spôsob a priestor pre ich predstavenie. Digitálna éra so svojim univerzálnym médium, so svojou online existenciou vytvára nové formy, nové pracoviská, nové domovy. Táto nová digitálna doba si žiada okrem stredísk elektronického priemyslu aj nové centrá spoločenskej reflexie tejto digitálnej premeny, ktoré sú uzlovým bodom v reálnom svete, ale súčasne sú rozhraním a miestom kontaktu v kybernetickom priestore. Linz prostredníctvom svojho Ars Electronica Center pozýva všetkých, ktorí sú optimisticky a s kritickým uvažovaním pripravení stretnúť sa s novou érou digitálnej kultúry.

Hannes Leopoldseder, riaditeľ Krajského štúdia ORF v Linzi, jeden zo zakladateľov festivalu Ars Electronica, je autorom myšlienky projektu AEC a jedným z tímu ľudí, ktorí zabezpečovali realizáciu tohto zámeru.

### Ars Electronica Center v detailnom pohľade

Návštevník sa orientuje na prízemí pomocou **digitálneho infomačného systému** Login Gateway, do ktorého vstupuje prostredníctvom čipovej karty a dostáva prístup k „skladu“ know-how - všetkým informáciám o možnostiach, ktoré ponúka AEC. Digitálny navigátor počíta s individuálnou úrovňou skúseností návštevníka.

Podzemné poschodie je venované **virtuálnej realite**. CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) je rozsiahla trojdimenzionálna inštalácia vyvinutá na Chicagskej univerzite a v Európe sa predstavuje po prvý raz. Ponúka unikátnu príležitosť vstupu do virtuálneho sveta - napr. prehliadku po neexistujúcich budovách alebo molekulárnych štruktúrach.

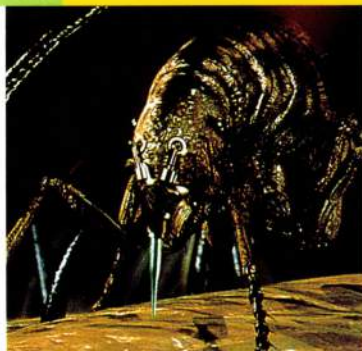
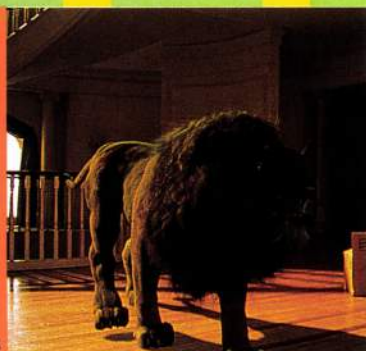
**Cyber City** na prvom poschodí dáva návštevníkovi prehľad o súčasných dostupných nástrojoch virtuálnej reality pre architektonickú tvorbu a urbanistické plánovanie. V tomto programe sú aktuálne dáta mesta Linz, ktoré môže návštevník modifikovať. Môže simulovať realizáciu rôznych scenárov, ako napr. dopravné koncepcie s ich spoločenskými a ekologickými dôsledkami. Poznatky získané takouto formou poskytujú dôležité informácie pre tých, ktorí rozhodujú o budúcnosti mesta.

Miestnosti a technológie na druhom poschodí sú vyhradené pre **Knowledge Net** - multimediálny projekt, ktorého cieľom je rozvoj nových foriem výučby a spolupráce. V uzavretom učebnom priestore na AEC možno pomocou videokonferenčného zariadenia nadviazať kontakt a vymieňať si informácie a myšlienky na iných školách a inštitúciách po celom svete.

Na treťom poschodí **Sky Media Loft** nájde návštevník media kaviareň s pohľadom na Linz. Vnútorňá scenéria mesta a najnovšie komunikačné technológie sa miešajú a dopĺňajú.

Priestory AEC budú slúžiť aj ako **vzdelávacie a konferenčné centrum**.

Múzeum je otvorené v stredu až nedeľu od 11.00 do 17.00 hod.  
<http://www.aec.at>



1. Inštalácia 3-dimenzionálnej virtuálnej reality CAVE.
2. Informačný terminál.
3. Apollo 13.

Program simulujúci štart rakety.

4. Net-Surfer.

5. Budova AEC Linz. Architekti:

Klaus Leitner a Walter Hans Michl.

6. Louis-Philippe Demers & Bill Vorn,

Kanada: The Scavengers.

*Uznanie v kategórii interaktívne umenie.*

7. John Lasseter (Pixar) USA: Toy Story.

*Zlatá Nica v kategórii počítačová animácia.*

8. Stephen L. Price, Ken Ralston (ILM)

USA: Jumanji.

*Uznanie v kategórii počítačová animácia.*

9. Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet

(BUF Company) Francúzsko:

The City of Lost Children.

*Uznanie v kategórii počítačová animácia.*

### PRIX ARS ELECTRONICA

Rýchla transformácia digitálnych médií podnietila Hornorakúske Krajské štúdio ORF, organizátora každoročných festivalov Ars Electronica, pred desiatimi rokmi založiť súťaž Prix Ars Electronica. Jej základným cieľom bolo vytvoriť fórum pre použitie počítača ako nástroja v rozličných druhoch umenia. Podľa toho sa vytvorili kategórie ako počítačová grafika, animácia a hudba. Štvrtou kategóriou sa stalo interaktívne umenie a neskôr sa počítačová grafika začlenila do kategórie WWW - World Wide Web (grafickej podoby Internetu).

Práve táto kategória sa stáva ťažiskovou - narastá význam virtuálnej reality v kontexte umenia a kultúry. Inovácie v oblasti digitálnych médií transformujú Internet Network na hypermédium umožňujúce interaktivitu bez geografických obmedzení a sprístupňujú rôzne kultúrne aktivity.

Roku 1986 sa súťaže Prix Ars Electronica zúčastnil rekordný počet 826 účastníkov z rôznych oblastí umenia, vedy, výskumu a zábavy z 38 krajín sveta. Podobne ako v predchádzajúcich rokoch boli najsilnejšie zastúpené USA, Nemecko a Francúzsko. Dominantné postavenie USA je odrazom úrovne rozvoja digitálnych médií v tejto krajine. Predsa však, z počtu účastníkov zo Starého sveta (468) možno usudzovať, že Európa sa v tomto zmysle konsoliduje.

Výsledky súťaže boli vyhlásené 4. septembra ako súčasť programu festivalu Ars Electronica.

Víťazom súťaže v kategórii počítačová animácia (prihlásených 214 filmov) a držiteľom ocenenia **Zlatá Nica** sa stal **John Lasseter** za fim **Toy Story** (Príbeh hračiek).

Porota uznala historický význam tohto filmu ako prvého celovečerného filmu vytvoreného na počítači (porovnateľný s Disneyho Snehulienkou - prvý celovečerný animovaný film pred tridsiatimi rokmi) a súčasne ocenila vynikajúci výkon animátorov, grafických umelcov, programátorov počítačového grafického štúdia Pixar. Vznikol celovečerný film v pravom zmysle slova - s príbehom, vývojom zápletky, kvalitnou prácou kamery, vtipom a humorom. Práca štúdia je charakteristická unikátnymi svetelnými efektmi, mimoriadne zložitou animáciou, dramatickým vyvrcholením.

**Uznanie** získal fim **City of Lost Children** (Mesto stratených detí), réžia **Marc Caro** a **Jean-Pierre Jeunet**. Hoci od čias filmu Jurský park sa digitálne efekty v hraných filmoch, najmä amerických, stali štandardným komponentom, v tomto filme tvorcovia z BUF Compagnie používajú tradičné techniky animácie s nezvyčajnou imagináciou a kreativitou na vytvorenie náлады.

V kategórii interaktívne umenie získal ocenenie **Zlatá Nica** **Masaki Fudžihata** za **Global Interior Project** (Globálny interiérový projekt). Konkrétne body inštalácie na rôznych miestach sú spojené sieťou a vytvárajú virtuálnu komunitu.

V kategórii WWW získali ocenenie **Zlatá Nica** umelecká skupina **etoy** so servermi vo Viedni, Manchestri, Zürichu a iných miestach za projekt **TANKSYSTEM**. (<http://www.etoy.com>) Etoy demonštruje digitálnu anarchiu, pirátstvo, rozvrat, kultúru komputového podvodníctva a umenia. Etoy používa konvenčné formy umenia - hudbu, grafiku, dizajn, animáciu, text, prenáša ich do siete ako sebestačné dielo, ktoré môže existovať len na Internete.



# príbuzenstvo **KERAMIKY**

Simon Wintermans

# A SKLA

Ľubomír Ferko, sochár, ktorý bol ešte pred pár rokmi zamestnaný realizáciou monumentálnych kamenných sôch, prekonal výraznú transformáciu. Dnes sa venuje prevažne voľnej sklenej plastike, ale aj úžitkovému sklu. Miesto ťažkopádnych monumentov sú to dnes napríklad aj ľahké, štíhle „new age“ poháre na šampanské.

Toto konštatovanie si však žiada niekoľko chronologických doplnkov. Ferko (1956) začal pracovať ako profesionálny výtvarník-sochár v roku 1981 po absolvovaní všetkých stupňov umeleckej školskej prípravy v rôznych častiach Európy (SŠUP Bratislava, Akadémia úžitkových umení Belehrad, Kunsthochschule Kolín), čo v tých časoch nebolo vôbec bežné. O sklo sa začal zaujímať v polovici osemdesiatych rokov. Vznikajú prvé „mixed media“ objekty s použitím skla ako jedného z materiálov. Definitívny zlom predstavuje jeho ročný pobyt v USA 1989-1990, ktorý naň zapôsobil inšpirujúco a stal sa prínosom pre jeho ďalší rast. Po návrate domov sa autor orientuje predovšetkým na sklo, pričom ostatné aktivity značne obmedzuje. Výrazovými prostriedkami jeho prác po formálnej stránke sú jednoduché geometrické tvary s bohatým vnútorným životom. Figuráciu nahrádza postupné využívanie kompozičných možností kocky, valca, trojbokého ihlanu a neskôr „hybridných“ tvarov obohatených o voľnejší sochársky prístup. Dominantnou sa stáva konfrontácia priamych leštených plôch s dynamicky poňatými štruktúrami. Kontrast lesku a matných pies-

kovaných plôch sa prelína so štruktúrami grafických rastrov a optických efektov. Rovnako dôležitou súčasťou jeho práce je i dizajnerská tvorba v oblasti úžitkového skla, ktorá nerozlučne spája jeho ateliérovú tvorbu so sklárskymi sympóziami doma i v zahraničí. V takejto exponovanej tvorivej atmosfére sú aj korene Ferkovho postupne sa vyvíjajúceho radu vínových pohárov, ktoré najnovšie prezentuje už tretia generácia. Autor ich nazval nie príliš invenčne, skôr popisne „Crazy“. Tu po prvý raz dostala krídla neviazaná inšpirácia a ironický nadhľad v úžitkovej tvorbe. Každému musí byť jasné, že to robí pre radosť. Serióznosť plastík nechal ležať bokom a s entuziazmom využíva prednosti miešania rôznych materiá-

Misa vytvorená na sympóziu vo Vianne, 1996. Keramika, sklo.

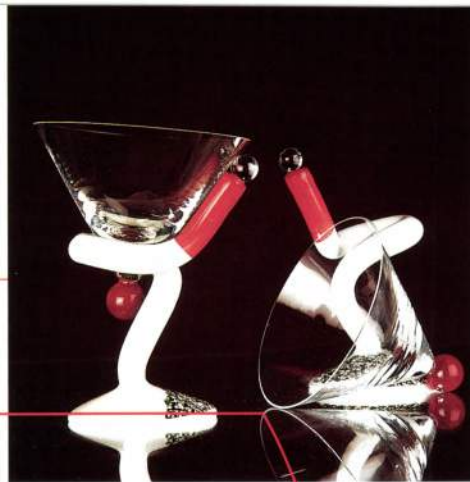


Váza, výška 90 cm.  
Výsledok spolupráce  
L. Ferka a A. Guillota  
na sympóziu vo Vianne, 1996.



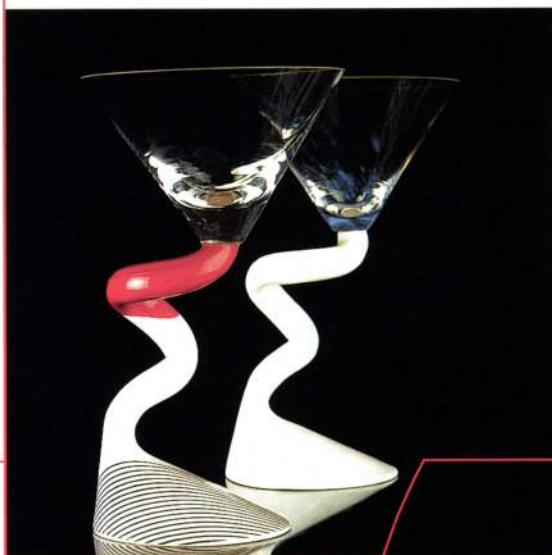


Poháre, v ktorých autor využíva príbuznosť transparentných farieb v skle a keramike (kobalt).

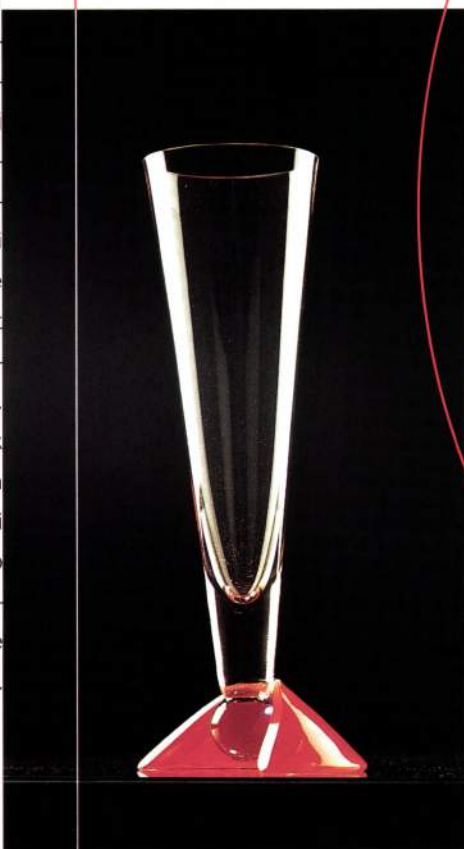


Dvojdielny pohár. Keramika (stopka), sklo (kalich).

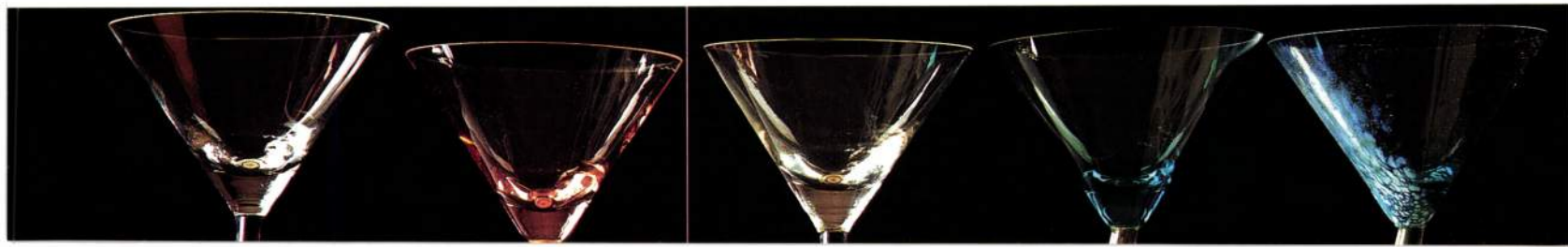
lov. Ignoruje vžitú schému, výsledkom čoho sú naozaj „crazy“ dizajnérske práce. Vezmete do ruky pohár a stopka zostane na stole. Také pocity môže mať návštevník neskoro po polnoci v niektorej z parížskych kaviarničiek. Jednoduchý ihlanovitý tvar pohárov priamo korešponduje s obdobným tvarom pravidelne sa zjavujúcim aj vo Ferkových plastikách. No v úžitkovom skle využíva aj vlastnosti kerami-



ky, ktorá mu umožňuje neviazanú slobodu kreácií častí pohárov a mís, čo by v skle jednoducho nebolo možné. Tu niekde možno badať prednosti autorovej dôkladnej školskej prípravy a praktické zvládnutie rôznych materiálov a techník. Na niektoré objekty používa dekorovanie rastrami, listovými farbami, prípadne aj zlatom. Tým docieľuje hravú pestrosť, alebo naopak využíva efekt jemného rozdielu medzi transparentným kobaltovým sklom a kobaltovou glazúrou. Výsledok je skôr intímny a nežný. Pritom však nezanedbáva funkčnosť a aj najnovšia séria mís, ktoré vytvoril vo francúzskej sklárni Vianne, prísne dbá na aspekt praktického využitia rovnako ako „flute“ poháre na šampanské, ktoré boli špeciálne vytvorené pre jesennú výstavu vo Francúzsku.



Prototyp pohára pre špecializovanú výstavu pohárov na šampanské v galérii Reflets v Isle-sur-La-Sourge.





# Úcta k drevu

Dizajn nábytku na Technickej univerzite vo Zvolene

„Drevo je materiál, ktorého vlastnosti v podstatnej miere ovplyvňuje vlhkosť - voda, vie ju prijímať i odovzdávať ako človek, ktorý dýcha. Vie teda s človekom „komunikovať“ nielen vizuálne vďaka štruktúre, textúre a farbe. Práve tieto akoby znovuobjavené vlastnosti materiálu treba dostať do prostredia a do tesnejšieho kontaktu s človekom. Je to vec životného štýlu.“

Doc. Ing. arch. Štefan Schneider, CSc.

Štúdium dizajnu nábytku na Drevárskej fakulte TU vo Zvolene je najmladším dizajnerským vzdelávaním na Slovensku, no jeho korene majú dlhoročnú tradíciu v technických disciplínach drevárskej fakulty. Odbor priemyselného dizajnu nábytku sa konštituoval na drevárskej fakulte roku 1988 ako jedno z oddelení katedry nábytku a drevárskych výrobkov. V júli 1985 však vznikla samostatná katedra s vlastným študijným a výskumným programom. Vytvorilo sa tak špecializované, i v rámci Európy ojedinelé vysokoškolské pracovisko s tesnými väzbami na výrobnú sféru. Vznik katedry však nie je definitívnym cieľom. Už dnes existuje koncepcia Inštitútu dizajnu nábytku a drevárskych výrobkov ako základ pre budovanie pracoviska na úrovni fakulty.

Slovenský nábytkársky priemysel má veľkú výhodu oproti iným odvetviam v domácej - dnes už strategickej - surovine dreve. Oživovanie výroby nábytku a snahy najmä menších nábytkárskych firiem o kontakt s európskymi trendmi vo výrobe nábytku vytvárajú veľký priestor pre uplatnenie odborníkov rôznych profesií: dizajnérov, konštruktérov, ale aj schopných manažérov a obchodníkov. V tejto perspektíve je vývin katedry dizajnu nábytku vo Zvolene logický a pochopiteľný a snahy o vytvorenie vzdelávacieho inštitútu sa nemôžu zdať neskromnými cieľmi.

O súčasnej podobe štúdia a jeho perspektívach hovoríme s doc. Ing. arch. Štefanom Schneiderom, CSc., vedúcim katedry dizajnu nábytku a drevárskych výrobkov.

**Ako je koncipované štúdium dizajnu nábytku na vašej škole a čo je jeho cieľom?**

Náš absolvent získava kvalifikáciu odborníka schopného riešiť teoretické i praktické problémy vo všetkých fázach dizajnerskej práce, ale aj realizačného procesu vrátane obchodnej sféry. Štúdium vyžaduje technické myslenie i výtvarnú kreativitu - ide teda o prepojenie poznania materiálov a technológií, princípov konštrukcie a dizajnu. Študent musí zvládnuť dizajnersku tvorbu (navrhovanie predmetu ako celku a konštrukčného detailu), ale aj technický výkres. Prechádza všetkými skupinami nábytku, teda úložným, stoličkovým, sedacím, stolovým, lôžkovým a čalúneným. Práca v ateliéri vychádza z voľnej



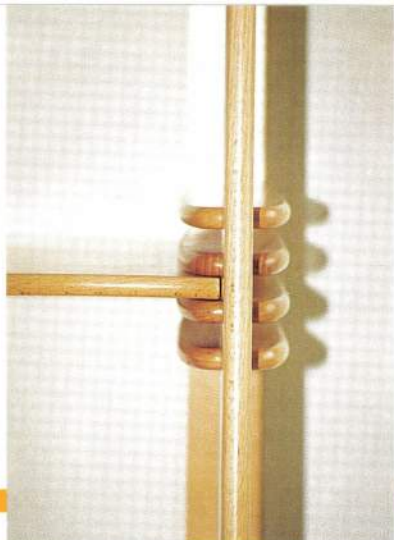
Výstava prác študentov katedry dizajnu a drevárskych výrobkov



Jana Mikšiková, 5. ročník: Stolička Comba, ohýbané drevo. Funkčný model, 1996.







Dana Hrešková, 5. ročník:  
Regál s policami, kresba.  
Detail modelu, 1996



tvorby a vedie k priemyselnému dizajnu nábytku s využitím nových postupov a technológií. Neoddeliteľnou súčasťou výučby je aj poznanie problematiky podnikového hospodárstva, marketingu a prognóz výroby nábytku.

#### Dostáva študent možnosť špecializovať sa na niektorú oblasť?

V súčasnosti si môžu poslucháči vybrať z dvoch študijných odborov: priemyselný dizajn nábytku a bakalárske štúdium interiérová tvorba a poradenstvo. Rozvojový program katedry počíta so špecializáciou v odboroch dizajn nábytku a stavebnostolárskych výrobkov, dizajn nábytku a manažment, dizajn nábytku a interiérová tvorba, manažér a prognostik, ako aj s možnosťou prehĺbenia štúdia po absolutoriu na VŠVU, Fakulte architektúry STU v Bratislave i v zahraničí. Nadviazali by sme tak na spoluprácu s Fakultou architektúry STU v Bratislave, ktorá má dnes už 6-ročnú tradíciu. Vo 6. štvrtom ročníku môžu študenti stráviť semester na fakulte, kde sa zameriavajú na interiér, stavebný dizajn a architektúru. Štúdium zabezpečuje katedra interiéru, výstavníctva a scénografie. Pobyt sú výmenné, teda študenti piateho ročníka FA STU so špecializáciou interiérová tvorba prichádzajú na 6-7 týždňov do Zvolena a venujú sa dizajnu, konštrukcii a technológii výroby nábytku. Výsledky pobytov bratislavských i zvolenských študentov sú výborné a obojstranne užitočné.

#### Aké je uplatnenie vašich doterajších absolventov?

Naša cesta začala pred ôsmimi rokmi, a tak máme absolventov z posledných štyroch rokov. Je to 59 odborníkov, ktorí našli uplatnenie v rôznych firmách a na rôznych postoch. Samozrejme, pracujú predovšetkým ako dizajnéri pre producentov nábytku. Ich podiel na úrovni slovenského nábytku už badať - napr. na poslednom medzinárodnom veľtrhu Nábytok a bývanie '96 v Nitre z troch hlavných cien za dizajn nábytku dve získal nábytok z dielne našich absolventov vo firmách Stavro Bratislava a Mobilier Piešťany - ocenenie Mramorovými ihlami za dizajn. Naš absolvent získal aj ocenenie za svoju stoličku v súťaži Dobrý design, ktorú organizuje Design centrum ČR. Naš absolvent je úspešným dizajnérom vo firme Škoda-Volkswagen v Mladej Boleslavi.



Michal Bartko, 5. ročník:  
Stoličky, Funkčné modely, 1996.

#### Dobrou prípravou pre prax je určite aj spolupráca s výrobcami. Čo vám prináša?

Spôčiatku sme kvôli nedostatku financií hľadali sponzorov. Po čase sa však situácia zmenila - začínajú za nami chodiť sami výrobcovia a žiadajú o radu, kontakt, spoluprácu. Už je to recipročný vzťah, nie sponzorský. Napr. kontakt s Bukózou Vranov: požiadali nás o návrh stoličky za 12 dolárov. Určili náklady a materiály a v rámci diplomových prác vznikla určitá ponuka návrhov, z ktorých si výrobca môže vybrať. Dostaneme od nich za to 3 kubíky materiálu. Dohody však uzatvárame aj s inými podnikmi. Tých spolupracujúcich podnikov je viac: Nový domov Spišská Nová Ves, Mobiko Banská Bystrica, Brick Kremnica, Bona, a. s., Bánovce nad Bebravou, Drevina Turany a ďalšie. Firma Beba z Bánoviec n. Bebravou realizovala stôl, ktorý vznikol ako diplomová práca. Návrhy našich študentov, ktoré podnik do dvoch rokov nezaradí do svojho výrobného programu, zostávajú majetkom našej katedry. Výrobcovia sami hovoria: kam máme ísť, keď nie k vám.

Seminár Nábytok '96, ktorý organizujeme v septembri, je tiež akousi výzvou na stretnutie výrobcov, tvorcov, škôl, tvorivých ateliérov a skupín. Nejde len o stretnutie, ale o výmenu názorov a pohľadov, vytvorenie adresára zainteresovaných subjektov, ktorý bude prílohou zborníka príspevkov. Tieto prepojenia na sféru výrobnú sú veľmi potrebné.

#### Aké sú ďalšie plány katedry? Pripravujete transformáciu katedry na Inštitút priemyselného dizajnu nábytku. Prečo?

Rozvojovým zámerom je podporovať odborný a kvalitatívny rast pracovísk univerzity - fakúlt a katedier. Jedným z rozvojových cieľov je aj vytvorenie Inštitútu dizajnu nábytku a drevárskych výrobkov (IDnaDV) Drevárskej fakulty TU Zvolen ako garanta pre umelecko-technické študijné odbory. Súčasný študijný odbor - priemyselný dizajn nábytku, interiérová tvorba a poradenstvo - garantuje katedra dizajnu nábytku a drevárskych výrobkov.

O štúdiu priemyselného dizajnu nábytku na našej škole sa hovorí ako o európskej špecifike. Rozvinúť túto myšlienku v podmienkach katedry ďalej nie je možné. Rámec katedry nestačí na plnenie potrieb výrobcov i trhu, ale ani z hľadiska výskumno-vývojových úloh





Svetlana Dobiášová,  
4. ročník;  
Čalúnená stolička, 1995

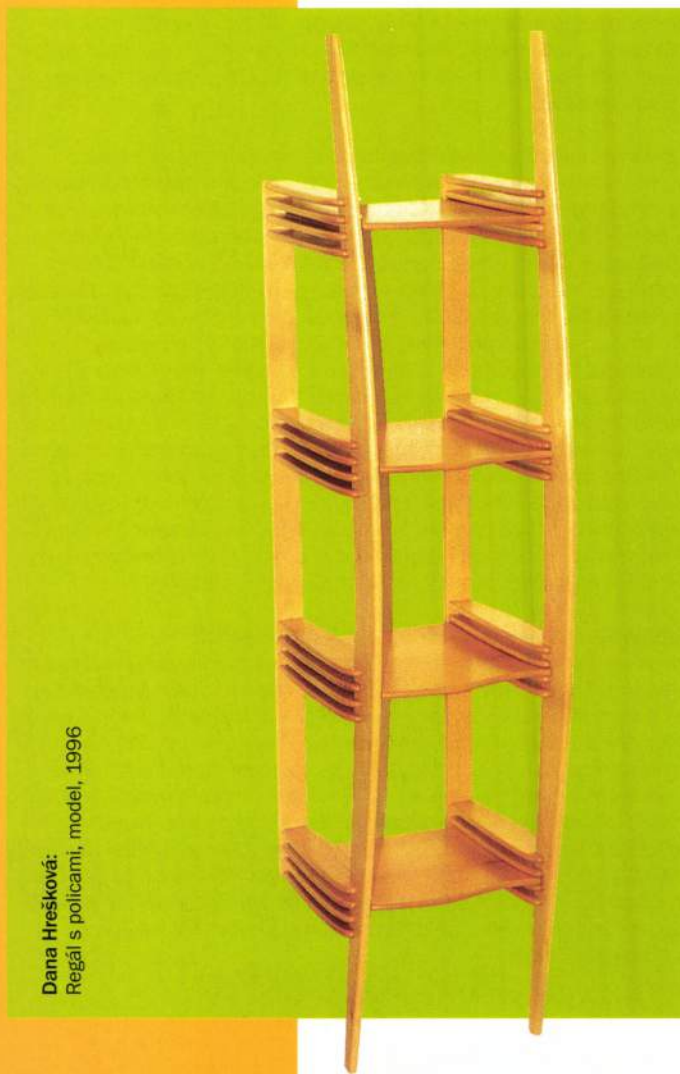


a problémov, ktoré v oblasti nábytkového dizajnu vznikajú. A nejde len o problematiku dizajnu, ale ide o spracovanie drevnej hmoty vôbec. Cieľom je nevyvážať surovinu, ale výrobky. Hovorí o tom projekt HOMO-LIGNUM, ktorého autorom je prof. Ľubomír Nemec (dnes už, žiaľ, nežijúci). Ide o projekt zhodnocovania dreva transformáciou na výrobky novej generácie s komplexným využitím jeho vlastností v celom komplexe životného prostredia. Toto je určitý cieľ, ktorý sme sledovali aj my pri koncipovaní transformácie katedry na Inštitút priemyselného dizajnu nábytku a drevárskych výrobkov. Bude to pracovisko nového typu s novou kvalitou, ktoré bude zabezpečovať prácu pedagogickú, vedeckovýskumnú, ale aj spoločensko-kultúrnu.

Bol by to prvý Inštitút dizajnu nábytku a drevárskych výrobkov na Slovensku, ale aj v rámci stredoeurópskeho regiónu. Okrem českých a maďarských študentov, ktorí tu dnes študujú, chceme pritiahnúť aj iných zahraničných študentov. Pochopiteľne, vyžaduje to od našich pedagógov prednášať v cudzích jazykoch (angličtina, nemčina). Samozrejme, usilujeme sa získať aj pedagógov z rakúskych, nemeckých a francúzskych škôl. Už niekoľko rokov na našej škole pôsobí Mgr. Wolfgang Haipl, skúsený rakúsky dizajnér a vysokoškolský učiteľ. Inštitút bude súčasťou Technickej univerzity vo Zvolene, ale bude mať nadnárodný charakter. V súčasnosti máme dva nosné odbory: dizajn nábytku a drevárskych výrobkov a bakalárske štúdium interiérová tvorba a poradenstvo, ktoré vzniklo v spolupráci s Rakúskom roku 1994. Chceme rozšíriť štúdium o dizajn celej škály výrobkov z dreva, či už ide o úžitkové predmety pre domácnosť, o drobnú architektúru a pod. Našou dominantou je však dizajn nábytku. V tom sme špecifickí a túto prioritu si v rámci Slovenska chceme udržať. Ide nám skôr o skvalitnenie procesu výučby v určitých oblastiach, pričom chceme využiť dobré tradície štúdia na drevárskej fakulte, ktoré sa vyvíjali za dlhé obdobie jej existencie. Jedným z našich cieľov je aj vytvorenie bázy unikátov nábytku v podobe depozitu a centra inštalácie týchto produktov. Mimochodom, dodnes nám chýba múzeum priemyselného dizajnu. Máme domácu obnoviteľnú surovinu - drevo, vážme si ju, stavajme na jej zúročení a vlastnostiach.

Ďakujem za rozhovor.

Adriena Pekárová



Dana Hrešková:  
Regál s policami, model, 1996



Miroslava Buršová, 5. ročník;  
Spoločenské kreslo. Funkčný model, 1996.





# ČO JE DIZAJN?

Wolfgang Haipf

## Dizajn je suma mnohých kvalít

Dobrý dizajn môže robiť len ten, kto je zároveň ideálnym človekom. Táto extrémne vysoká požiadavka je však len ťažko dosiahnuteľná. Ak by sa to niekedy niekomu aj na okamih podarilo, čoskoro narazí na realitu konzumnej spoločnosti. Ideál je asi len snom a musí nim aj navždy ostať. No cesta k nemu je pre dizajnéra jediným serióznym východiskom. Na rozdiel od mnohých iných profesií musí mať dizajnér cit pre potreby a pocity ľudí. To ho odsudzuje k večnému učeniu sa.

Za špekulácie a nepravdy bude dizajnér skôr či neskôr prisťne potrestaný odmietaním jeho práce. Pochopí poslanie dizajnéra je skutočne veľmi ťažké, vyžaduje to veľa pokory. Dizajn sa robí predovšetkým pre ľudí.

## Všetko je dizajn, alebo nie?

„Všetko je architektúra,“ povedal Leonardo da Vinci a myslel tým všetko to, čo je kvalitné, nadčasové, pritom však, na rozdiel od prírody, sústavne produkované človekom. V jednej televíznej diskusii povedal Joseph Beuys: „Každý človek je umelec!“ Horst Friedrich Mayer, moderátor tohto programu ÖRF, siahol okamžite za svoje kramy, vybral odtiaľ nevкусnú krajinku v zlatom ráme a provokatívne sa spýtal Beuysa, či aj toto dielo másiara možno nazvať umením. Tvár Josefa Beuysa okamžite po tejto nesprávnej interpretácii jeho chápania umenia scvrenala a svojou hlasnou odpoveďou uviedol zvukového majstra v štúdiu na pokraj jeho technických schopností:

„Povedal som, že každý človek je umelec, ale nie, že každý človek je maliar. Váš másiar vyrába možno najlepšie klobásky na svete, ale maľovať nevie!“ Je teda každý človek dizajnérom? Dizajn je predsa sumou mnohých kvalít! Áno, každý človek je tvorcom svojho okolia, ale nie každý človek je dizajnér, a už vôbec nie nábytkový dizajnér v zmysle povolania, teda služby ostatným.

Žiaľ, je stále viac ľudí, ktorí si o sebe myslia, že sú umelci (a čo je ešte nebezpečnejšie, dizajnéri), pretože je stále menej ľudí, ktorí ovládajú remes-

lo. Technické skúsenosti, ergonomické poznatky a veľká miera pokory sú neodmysliteľnými predpokladmi pre povolanie dizajnéra, ale aj pedagóga vyučujúceho dizajn, ako aj pre študentov dizajnu.

## Avantgarda alebo masový produkt, objektový alebo nábytkový dizajn

Avantgardný dizajn je len predvojom toho, čo bude nasledovať. Iba málo vysoko kvalifikovaných dizajnérov dokáže rozpoznať ducha doby a narušiť tradičné normy. Pomerne čerstvým príkladom toho môže byť Alchimia a Memphis. Ettore Sottsass, ústredná postava tohto hnutia, povedal: „Z dejín viem, že hnutia ako Memphis vydržia s ich pôvodnou intenzitou len niekoľko rokov... Bol by som zúfalý, keby som mal myslieť na to, že by Memphis v tej podobe, ako existuje teraz, pokračoval ďalších desať alebo čo len päť rokov. Idey hnutia Memphis sa zrejme nikdy nedočkajú väčšieho rozšírenia. Ale azda sa toho dožijú iné idey, ktoré mohli vzniknúť len preto, lebo bol Memphis.“ Ettore Sottsass mal pravdu. Sotva nejaké iné hnutie predtým tak natrvalo zmenilo priemyselnú výrobu nábytku ako Memphis. Ako keby práve na to široké masy čakali. Široké masy - to boli najprv výrobcovia s ich dizajnérmi, hneď potom aj celá moderná spoločnosť 80. rokov.

Ak niekto považuje tieto takzvané avantgardné impulzy za návod k tomu, aby vytvoril podobné zdanklivo „bláznivé“ návrhy, riskuje svoj dizajnérsky život. Pretože je veľa návrhárov, ktorí to robia, ale len málo takých, ktorí to vedia, etablovali sa pojem „objektový dizajn“. Kto však bude kupovať to množstvo nezriedka pochybných objektov?

## Čo je dobrý dizajn

Povedali sme, že je to suma mnohých kvalít. Uvediem niekoľko najdôležitejších kritérií, ktoré treba počas navrhovania stále a intenzívne preverovať:

1. **Cieľová skupina:** Akému okruhu osôb je produkt určený?
2. **Funkcia:** Akému účelu má produkt slúžiť?
3. **Prostredie:** V akom prostredí má byť produkt použitý?

4. **Ergonómia:** Manipulácia a používanie výrobku slúži výlučne človeku.
5. **Bezpečnosť:** Fyzické a psychologické záruky.
6. **Správny výber materiálu:** Pre každý produkt je len jeden správny materiál.
7. **Technológia:** Jednoduchá, bezpečná, ľahko udržiavateľná konštrukcia.
8. **Cena:** Používateľ musí porozumieť cene produktu.
9. **Ekológia:** Materiály, výrobné procesy a likvidácia nesmú spôsobovať problémy životnému prostrediu.
10. **Údržba:** Údržba produktu musí byť všeobecne zrozumiteľná.
11. **Výrobná doba a životnosť:** Tento vzťah musí zodpovedať bodom 1-10.

Vo všeobecnosti sa dizajn chápe ako vonkajšia forma produktu, a preto sa ešte stále často zamieňa za navrhovanie nových vonkajších prvkov. Možno vás už napadlo, že pojem „forma“ sa v 11 požiadavkách na hodnotný dizajn vôbec neobjavil. Ak sa tak stalo, môžete sa považovať za zreleho a dospelého konzumenta dizajnu.

## Priemyselný dizajn nábytku na Technickej univerzite vo Zvolene

V marci 1990 prišla malá skupina študentov a pedagógov zo Zvolene do Viedne, aby si prezreli nábytkársky veľtrh. Riaditeľ veľtrhu ma poprosil, aby som skupinu prijal a prípadne odpovedal na odborné otázky kolegov zo Slovenska. Aj keď to možno bude znieť gýčovo, bolo to pre mňa priateľstvo na prvý pohľad. Aj pre mňa bolo zaujímavé dozvedieť sa viac o Technickej univerzite vo Zvolene s katedrou priemyselného dizajnu nábytku. Poznám niekoľko škôl v Európe, ktoré sa zaoberajú touto problematikou, ale nie je medzi nimi žiadna vysoká škola, resp. univerzita, ktorá by cieľavedomo a výlučne vyučovala dizajn nábytku. Častejšie sa dizajn nábytku vyučuje ako čiastková disciplína dizajnérskeho vzdelávania. Tu však práve nábytok, resp. zariadenie, ktoré sú tradične spojené s úžitkovým umením. Technická zložka tu má často len podradné postavenie. Absolventi

Vo Zvolene pozerali zodpovední ďaleko dopredu, keď sa odvážili pribrať k fundovanej technickej náuke aj obsiahlu oblasť tvorby. Treba dúfať, že k tejto priekopníckej myšlienke budú aj naďalej prizývaní ako učitelia najlepších odborníkov zo Slovenska. Určite to bude vyžadovať okrem technického vzdelania aj prípadnú korektúru v oblasti umeleckej a trhovopoličkej orientácie. Bude nutné kultivovať vedomie rastúcich tradícií Slovenska.

## Objektový alebo priemyselný dizajn

„Dať materiálu duševnú podstatu, to je ako keď si niekto obuje najprv topánky a potom ponožky. Dať duši materiálnu podstatu, to je dizajn.“ Ktorá z oboch variantov sa trauje vo Zvolene? Z oboch čosi! A čo to má spoločné s objektovým alebo priemyselným dizajnom? Ak sa objektový dizajn chápe len ako voľná forma, teda unikátne formovaný nábytok bez zadania cieľovej skupiny, t. j. bez poznania neskorších používateľov, púšťa sa jeho tvorca na veľmi kľzký ľad slobodného umenia. Je takmer nepravdepodobné,

a) že by sa absolventi zo Zvolene na to hodili a b) že by od nich hospodárska sféra neočakávala niečo iné. Možno však predpokladať, že slovenská nábytkárska sféra s ťrne potrebuje odborníkov, ktorí budú schopní vytvárať klasický priemyselný dizajn. Na Slovensku je dopyt po vlastných kultivovaných produktoch z domácej produkcie. Mladý človek, ktorý sa rozhodne študovať odbor „priemyselný dizajn“, má o tom len veľmi nejasnú predstavu, má však vždy veľké ideály a očakávania. Možnosti prevažne umelecky orientovaného rozvoja sú vo Zvolene skôr obmedzené. Študent má byť prirodzene informovaný o oboch smeroch vzdelávania, ale súčasne musí vedieť, že vo Zvolene sa kladie dôraz na širšie hospodárske požiadavky.

## Technické základy

Mnohé formy dizajnérskeho vzdelávania vznikli na školách, ktoré sú tradične spojené s úžitkovým umením. Technická zložka tu má často len podradné postavenie. Absolventi

týchto škôl potrebujú dlhý čas na to, aby sa prispôbili praxi. Uznanie ich umeleckej kvality u výrobcov a zákazníkov sa často stráca práve kvôli nedostatkom v technickej oblasti. Bez technických základov sa taký dizajnér musí cítiť ako človek bitý životom. Vo Zvolene na to idú inak. Na základe poznatkov z lesníctva a spracovania dreva poskytujú štúdium na Technickej univerzite vo Zvolene ideálne základy pre nábytkový dizajn. Treba len veriť, že sa v budúcnosti nájde ešte dokonalejší pomer medzi touto základňou a zrozumiteľnou umelecko-pedagogickou stránkou.

## Estetické ciele

Estetika je prvoradá a najvýraznejší pocit z výrobku. Nezavisle od ostatných hodnôt podmienuje prijatie či odmietnutie predmetu. Masmédiá (televízia, časopisy, atď.) dnes takmer nepoznajú hranice, a tak vzniká veľké nebezpečenstvo skreslenia identity vlastnej estetiky. Ako je známe, čerešne zo susedovej záhrady sú vždy mimoriadne chutné. Ale vyhovuje toto cudzie ovocie našej vlastnej potrebe?

## Dizajnérsky výskum

Až poznanie existujúcej tvorby umožňuje rozvoj osobnej kreativity. Dizajnérsky výskum sa však v žiadnom prípade nesmie chápať ako návod na plagiatstvo. Naopak, diela zo súčasnosti alebo nedávnej minulosti, ktorých úspech alebo neúspech je nesporný, by mali byť podnetom k vlastnej činnosti a k jej rozvoju. Dizajn pozostáva z veľkej časti zo skúseností predchádzajúcich generácií. Každý práci na dizajnérskom projekte musí preto predchádzať špecifický výskum. Ktorý dizajnér, architekt, remeselník, atď. sa tým už predtým zaoberal? Čo bolo príčinou, aké boli následky? V akom spoločenskom prostredí, v akej dobe vznikol určitý nábytok? Aké boli technické možnosti? Atď. Len ten, kto sa intenzívne zaoberá týmito otázkami, môže potom ako veci znály nábytkový dizajnér poskytovať mimoriadne výkony. So skúsenosťami „otcov“ sa napokon „deti“ stávajú nositeľmi bezprostrednej budúcnosti.



## Moje zvolenské skúsenosti

Chcel by som na tomto mieste poďakovať všetkým študentom a kolegom na Katedre dizajnu vo Zvolene za ich veľkú náklonnosť. Po štúdiu vo Viedni som absolvoval svoje druhé štúdium počas prvých rokov učiteľskej činnosti, keď som pracoval ako asistent u prof. Alfréda Souleka, ktorý bol zase svojho času asistentom u Josefa Hoffmanna.

Činnosť hostujúceho pedagóga vo Zvolene považujem od samého začiatku za svoje tretie štúdium. Štúdium, pri ktorom som si musel svoje doterajšie skúsenosti systematicky usporiadať, aby som ich mohol cieľavedomo odovzdávať. Stále musím vychádzať z reality. Materiálne a ideové danosti zodpovedajú tejto dobe. Preto som si istý, že v očiach študentov nevyzerám ako ich nadradený, ale skôr ako staro vyzerajúci študent a kolega.

Vlastne by som si takéto myšlienkové pochody nemal pripustiť tam, kde odo mňa kolegovia očakávajú vzorové pôsobenie. Možno by spoločne prežité nebezpečnosti vyvolali u študentov netušenú energiu, ktorá by sa potom mohla preniesť aj na ich štúdium. Tento „drive“ je to, čo dizajnér potrebuje a čo je ešte u študentov vo Zvolene nedostatkovým tovarom. Na veľké nepochopenie narážam u študentov, keď sa im snažím vysvetliť, že svoje budúce pracovisko si musia hľadať doma, nie v zahraničí. Tu sú viac potrební ako kdekoľvek na svete. Tu si majú, ba musia, vytvoriť svoju vlastnú dizajnersku identitu. Nie je správne, keď sa za nulovú cenu exportuje najhodnotnejšia „surovina“ a hotové výrobky sa dovážajú za vysoké ceny. Dúfam, že moja práca vo Zvolene je dostatočne presvedčivá. Moje prednášky a workshopy vychádzajú síce vždy z konkrétnej témy (historický vývoj nábytkového dizajnu, výstavníctvo, vývoj stola, posteľe, čalúneného nábytku, detského nábytku, atď.), ale vždy sa snažím o praktické priblíženie realistického pozadia od návrhu až po predaj na trhu. Mnohé sa už podarilo, no oveľa viac ešte ostáva urobiť.

Dizajn je... viac ako tisíc slov.

Preklad: PhDr. Danica Dvořáková

Mag. Art. Dipl. Wolfgang Haipl (1937) absolvoval Vysokú školu užitočného umenia, odbor bytová architektúra vo Viedni a ďalšie 4 semestre študoval v Reinhardtovom seminári na Vysoké škole múzických a výtvarných umení.

Od r. 1965 pracoval vo vlastnej projekčnej kancelárii a r. 1982 založil s Gerhardom Haumerom súkromnú spoločnosť pre interiérovú architektúru. V spoluautorstve navrhol interiéry firemných priestorov (TV štúdio WIR vo Viedni, Henkel v Prahe a iné), reštaurácií, obytných domov, bytov, výstavných priestorov (rakúska expozícia na Svetovej výstave v Seville).

Od r. 1969 pôsobí ako pedagóg na Vysoké škole užitočného umenia vo Viedni, ako konzultant a učiteľ na škole pre poradcov interiérovej architektúry v Kuchli a na Vyššej technickej spolkovéj škole v Pöchlarni v Rakúsku. Od r. 1990 je externým učiteľom na Drevárskej fakulte TU vo Zvolene.

Andrea Gavorová, 5. ročník:  
Skrinky Kubus a Varia.  
Práce študentky FA STU  
v Bratislave počas pobytu na STU  
vo Zvolene, 1995.



Foto: archív TU Zvolen





Ludovít Petránsky

# Kontext a forma

(Možnosti a limity semiotiky pri interpretácii dizajnu)

Vývin dizajnu sprevádza v posledných desaťročiach množstvo nových pohľadov na všetky aspekty jeho praktickej, teoretickej i metodologickej sféry. Ich spoločným menovateľom je predovšetkým skutočnosť, že dizajnerské dielo posudzujeme na báze mnohotvárnosti jeho funkcií a považujeme ho za emancipovanú súčasť komunikatívnych štruktúr nášho prostredia. Iniciatíva netradičných, generujúcich úsilí sa prejavuje v širokom spektre tvorivých, ale aj interpretačných a hodnotiacich prístupov, ktoré sa navzájom prelínajú a dopĺňajú. Z tohto pohľadu dizajn nevytvára len materiálnu realitu, ale spája aj komunikatívne funkcie.

V oblasti klasickej metodológie dizajnu boli veľmi striktné - a často až dogmaticky - rozpracované najmä metódy zohľadňujúce fyzickú stránku dizajnerskej práce.

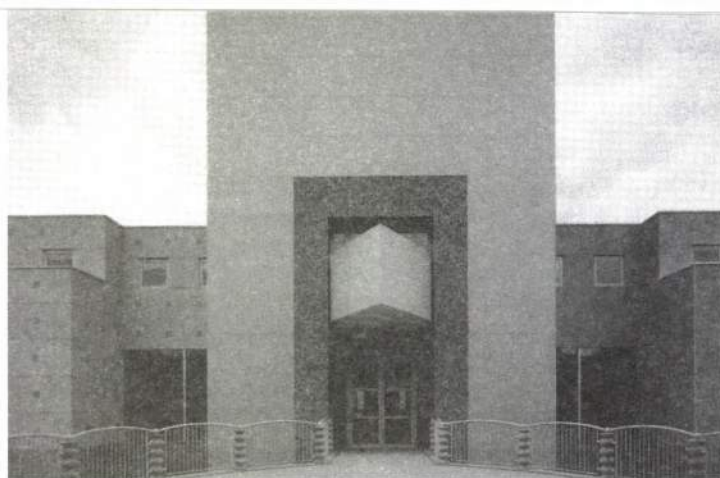
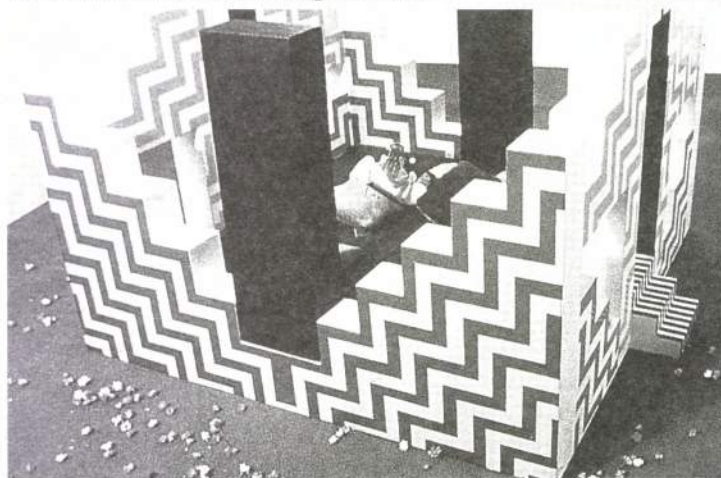
V centre tvorivého záujmu frekvencovali predovšetkým praktické funkcie (napr. technické predpoklady produktov, sociálne aspekty). Platili algoritmy pri riešení určitých úloh s presným vymedzením počtu operácií-krokov, z ktorých každý je presne definovaný. Úsilie týmto spôsobom interpretovať návrhový proces vlastne svojím chápaním nadväzovalo na karteziánske myslenie, t. j. filozofiu racionalizmu, ktorá sa úvahami o metóde stala ideálom-vzorom pre metodológiu dizajnu. Z tohto zorného uhla sa práca dizajnéra neraz hodnotila ako činnosť plánovača. Napriek určitému redukcionizmu treba priznať, že klasická metodológia dizajnu (systémový výskum prvej generácie), vznikajúca ešte v období modernizmu, prispela už v 60. rokoch k stabilizácii disciplíny, ktorá sa v ďalších desaťročiach prehĺbila najmä vďaka akcentovaniu významu duševnej práce dizajnéra. Táto podnetná situácia vyplýva zo seba-reflexie a otvorenosti dizajnerskeho vývoja vo všetkých jeho zložkách voči rozmanitým formám života, umeleckým tendenciám, metodikám a metódam iných disciplín atď.

Ako výstižný doklad konkrétnej argumentácie môžeme na tomto mieste uviesť aj pre túto disciplínu

významné a príťažlivé dielo filozofa Paula Karla Feyerabenda (1924-1994), radikálneho kritika redukcionizmu a normativizmu v metodológii. Tento reprezentant pragmatickej teórie vedy a epistemickeho anarchizmu sa dôrazne postavil proti prijatiu jedinej, všeobecne platnej metódy (napr. karteziánskej). Zdôraznil, že vývin vo vede i umení bol vždy spojený s porušovaním noriem a vynášaním rozmanitých postupov.

Feyerabendov východiskový princíp proliferácie vo svojej podstate hovorí, že „k všetkým, aj tým najpresvedčivejším a všeobecne uznávaným teóriám treba vytvárať alternatívne teórie.“ Podľa neho ani jedna teória nevysvetľuje, neviesť vysvetliť všetky fakty. A práve na nevysvetlených faktoch treba stavať alternatívy... K princípu proliferácie pripojil Feyerabend neskôr princíp tenacity (súdržnosť, tuhosť) - je možné a potrebné držať sa každej teórie a rozpracúvať ju bez ohľadu na ťažkosti, s ktorými sa stretáva. Vo vede pôsobia obidva princípy vo vzájomnej jednote. Z dvoch predchádzajúcich princípov potom vyplýva tretí, ktorý jediný má absolútnu platnosť. Týmto princípom je „anything goes“, všetko ide, všetko je zdôvodniteľné... Metodológia, ktorá spája princíp proliferácie, je pluralistickou metodológiou.<sup>1</sup> Feyerabendov pluralizmus a spochybňovanie ustálených kritérií v záujme slobody vedy, popieranie diktátov predsudkov i noriem, a najmä jeho „anything goes“ mali priamy, materiálový dokázateľný vplyv aj na formovanie netradičných ciest dizajnu, na „nový lesk vecí“ v 70. rokoch a neskôr. Mali vplyv napriek tomu, že Wolfgang Welsch vo svojej knihe Estetické myslenie<sup>2</sup> upozorňuje na povrchnosť a plytkosť podobných sloganov pre formovanie postmoderny, ktorá koncom 70. rokov nachádza synonymum svojho vyjadre-

Laminate Archizoom: Zo série Serigrafia, 1970.



Alessandro Mendini: Vstup do Múzea moderného umenia Groningene, Holandsko. Realizácia: 1994

nia v termíne pluralita. A Suzi Gabliková varuje, že „pozitívny efekt plurality totiž kráča ruka v ruke s negatívnym, ktorý má viditeľne dezintegrujúci charakter“<sup>3</sup>. Približne v rovnakom časovom horizonte, do ktorého datujeme práce Paula Karla Feyerabenda, evidujeme výrazné premeny i v samotnej metodológii dizajnu. Hovorí sa o zmene jej paradigmy. Nová situácia je charakterizovaná preferovaním plurality tvorivých, teoretických a metodologických postupov ako synonymom humanistického chápania problému. Predovšetkým Američan Christopher Alexander prácami A Pattern Language (1977) a The Timeless Way of Building (1979) poukázal na fenomenologický rozmer práce dizajnéra. Bol to jeden z rozhodujúcich krokov v tejto oblasti. Zmena dovtedajšej paradigmy spočíva v tom, že subsystemy, elementy (Patterns) sú predmetom obsahového popisu, čo z hľadiska vedeckoteoretického prezentuje prechod od metód praktického konania k metódam konania duchovného. Dôležité je pritom pochopenie, že všetky štruktúry, budovy i objekty okolo nás majú svoju vlastnú reč, ktorá by mala byť diferencovaná aj podľa analýzy určitého užívateľa produktu.

Vytváranie formy produktov neprebíha vo vzduchoprázdne.

„Spoločensko-kultúrny vývin, dejinné pozadie a produktovo-technické

podmienky hrajú pritom úlohu práve tak ako ergonomické, sociálne alebo ekologické požiadavky, hospodárske alebo politické záujmy alebo umelecké nároky. Preto zapodievať sa s dizajnom znamená vždy reflektovať podmienky, v ktorých dizajn vznikol“<sup>4</sup>.

Touto citáciou sa dostávame k problematike nového chápania vplyvu a štruktúry kontextu na vytváranie formy. Christopher Alexander sa už roku 1964 zaoberal problematikou formy a kontextu. Ak riešenie formy je dôležitým problémom pre prácu dizajnéra, potom musíme zdôrazniť, že kontext sa významne podieľa na jej vzniku.

Pokiaľ sa predtým pod kontextom rozumeli len ergonomické či sociálne podmienky, alebo možnosti realizácie, nebolo to dostačujúce.

Talianska architektka a dizajnerka Cini Boeri to charakterizuje takto: „Pred rokmi sa dizajn produktov nachádzal v relatívne ortodoxnom kontexte. Narábali sme s kusom nábytku alebo predmetu pre domácnosť. Procedúra dizajnu spočívala v identifikácii požadovanej funkcie, v jej skúmaní a obohatení, v určení najvhodnejšieho materiálu pre produkt a v návrhu cenovo najefektívnejších metód masovej produkcie. Logickým následkom potom boli štúdiá a projektovanie jasného imidžu produktu tak, aby jeho užívanie bolo bezprostredne zrejme pre konzumenta. Taká bola procedúra pred rokom 1972.“<sup>5</sup> Kontext je jav mnohovýrovňový, onticky bohatý štruktúrovaný. Priznávame mu pluralizmus významov a zmyslov a Lyotardom zdôrazňovanú svojbytnosť rozličných orientácií a kultúr. V tomto príspevku ho chápeme ako: a) vonkajší rámec v najširšom zmysle „ducha čias“; b) kontext formy, teda konkrétny dizajnerský rámec; c) kontext totožný so semiotickou situáciou (semiozis); d) kontext ako kód správy a posolstva; e) kontext ako protiklad objektu v zmysle protikladu dizajnu kontextu oproti dizajnu objektov. Terry Winograd a Fernando Flores potom výstižne



charakterizujú vytváranie formy ako proces ontologickej povahy. Ak sa dnes hovorí o perspektívnej potrebe tvorby dizajnu kontextov a rámca namiesto dizajnu objektov, potom východiskovú pozíciu vidíme predovšetkým v zdôrazňovaní hodnotiaceho hľadiska určitého predmetu z pozície subjektu člove-

nickým dôsledkom priemyselnej revolúcie so striktné diktovanými podmienkami funkčnosti formy i podriadenosti existujúcim technológiám a ďalším limitom sériovej výroby. Rešpektujeme základné východiská dizajnu syntetizujúce technické, výtvarné, ergonomické, ekonomické i ďalšie zložky. Ale už

neplatí, že rozhodujúca je funkčná stránka výrobku, z ktorej dobrá forma vznikne sama, prípadne ju autor dodatočne navrhne ako módný ornament. Pre úplnú pravdu však treba povedať, že ani jednostranné zdôrazňovanie výtvarnej stránky nemôže zakryť funkčné nedostatky.

Na základe akceptovania načrtnutých myšlienok vyplývajú pre dizajn dve úlohy: a) pri tvorbe formy bude autor zohľadňovať pluralistický kontext; b) popri dizajne objektov sa bude dizajnér stále vo

neho života, ktorá má pravdepodobne rozhodujúci podiel na vzniku samostatnej všeobecnej teórie znakových systémov. Okrem iných Rainer Funke roku 1988 veľmi presvedčivo interpretoval problém vzťahu formy a kontextu práve na báze semiotiky a potvrdil, že „podstatnou podmienkou semiotiky je kontextová situácia a predmety sa dajú interpretovať ako znaky vtedy, keď sa vnímajú v určitom prostredí, ktoré navodzuje určitú interpretáciu“<sup>8</sup>.

Z nášho hľadiska sa teraz budeme zaoberať predovšetkým významom, možnosťami i limitom využitia semiotiky pri analýze a interpretácii dizajnu posledných desaťročí. Sledovanie tohto zámeru sa opiera o práve uvedenú zmenu paradigmy vo všeobecnej i disciplinárnej metodológii, ako aj nového pohľadu na problematiku vzťahu pluralistického kontextu a formy. Semiotika bola príťažlivá pre dizajn už od prelomu 50. a 60. rokov. Predovšetkým na Hochschule für Gestaltung v Ulme (1953-1968), kde venovali okrem iného zvláštnu pozornosť aj otázkam metodológie, sa rozvíjal záujem o túto oblasť. Teoretik, pedagóg, dizajnér profesor Tomáš Maldonado uverejnil už počas svojho pôsobenia na HfG Ulm článok o vzťahu komunikácie a semiotike dizajnu (1959) a roku

1961 vydal Terminológiu semiotiky. Hans Gugelot o rok neskôršie v prednáške Dizajn ako znak poukázal na identitu znaku a dizajnu. „Produkt s pravým informatívnym obsahom je znak... Pre náš spôsob pozorovania sa predpokladá ako niečo prirodzené, že človek rozumie reči predmetov. Do určitej miery to môžeme predpokladať aj vnútri nejakého uzavretého kultúrneho okruhu.“ Gui Bonsiepe, absolvent a pedagóg HfG Ulm, dizajnér, teoretik a metodológ roku 1963 zdôraznil v príspevku Priemyselný dizajn a Charles Sanders Peirce na význam semiotiky pre dizajn: „Na jednej strane svet predmetov a svet znakov je konštruovaný identicky... a na druhej strane komunikačné aspekty spočívajúce na znakových procesoch predstavujú vo vzťahu užívateľa k spotrebnému predmetu azda najvýznamnejšiu časť teórie Industrial Design“<sup>9</sup>. Na HfG Ulm otázku semiotiky rozvíjali predovšetkým v jej syntaktickej zložke, teda v diskusii o elementárnych tvarovacích prostriedkoch, čo často chápali aj ako prácu na význame. Chýbala najmä jej druhá zložka sémantická. Je to pochopiteľné, pretože sa tu ešte vtedy používal kategoriálny aparát Gute Form. Význam semiotiky sa však postupne uplatňoval aj na iných školách.



Lisa Krohn: Zápästný komputer (kompas, telefón, sprievodca mestom), 1988.

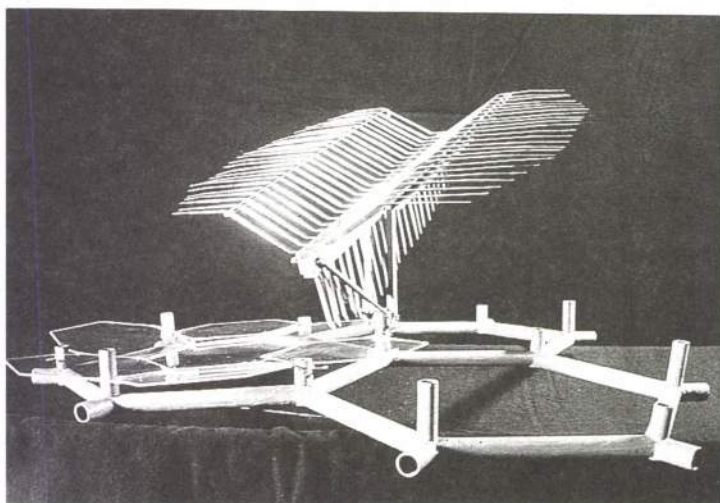
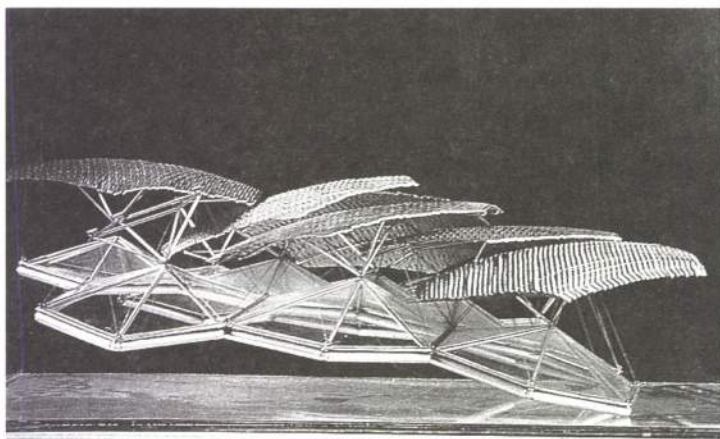
ka a jeho ontologickej situácie. A rámec, kontext podľa nášho presvedčenia zastupuje existenciálny rozmer i charakter miesta zrodu dizajnerskeho diela. Alessandro Mendini sa vyznáva: „Náš skutočný problém nesúvisí s konkrétnym navrhovaným projektom, ale s tým veľkým projektom, ktorým je život a jeho prežívanie. Je to otázka ceremónie, ktorú treba vyjadriť pomocou dizajnu. Základnými slovami dizajnéra, ktorými označuje objekty a priestory, sú: „univerzum“, „náboženstvo“, „večnosť“<sup>6</sup>. Architekt a dizajnér Michael Graves vidí zase jeden zo zmyslov takéhoto navrhovania objektov v ich možnostiach vyjadrenia mýtov a rituálov tej-ktorej spoločnosti. Ich charakter vidí v tom, čo nám dáva konečnú predstavu identity v rámci miesta, budovy alebo miestnosti. „Sú čiastočne výpoveďou, čiastočne pamäťou, čiastočne nostalgiou, čiastočne symbolom, skrátka sú osobnosťou miesta“<sup>7</sup>.

Ak sa teda pýtame na zmysel jednotlivých fenomenálnych podob dizajnu, nachádzame viacero odpovedí. Dnes už neprevláda názor, podľa ktorého dizajn je len mecha-

väčšej miere podieľať na tvorbe kontextov a rámcov so všetkými ontologickými dôsledkami, ktoré z toho vyplývajú. Tvarovanie udalosti a diania nie je identické s tvarovaním statických foriem. Je možné prirodzene realizovať navrhovací proces v duchu tradičného, a najmä zjednodušujúceho chápania formuly „form follows function“, ale tam by sme pri hodnotení nemali používať pojem dizajn, ktorý vyjadruje novú kvalitu predmetu.

V dôsledku zdôrazňovania podielu pluralistického kontextu na tvorbe formy sa v metodológii a teórii dizajnu väčšmi aplikujú filozofické disciplíny: fenomenológia, hermeneutika, semiotika. Napr. veda o znakových zaznamenaniach v tejto oblasti široký rozmach a mnohotvárnosť formy aplikácie, ktoré sú poznamenané viacerými premenami až po tzv. kritickú semiotiku. Dotýkajú sa jednak rozličného zdôrazňovania jej jednotlivých disciplín (syntax, sémantika, pragmatika), ako aj striedania jej použitia v tvorivej praxi, teórii alebo metodológii, ale najmä prechodu od lingvisticky orientovanej semiotiky k semiotike každodenn-

Oto Frei: Vízia kozmickej architektúry.







Frank Owen Gehry: Dedko Bobor, kreslo. Vlnitá lepenka, 1987.

Až do 70. rokov sa tento komunikačný model ponímal zjednodušene, t. j. dizajnér sa považoval za vysielateľa určitej správy (message ako produkčná funkcia). Tento model však treba chápať ako otvorený, lebo najmä v dizajne sú súčasťou semiotickej situácie rozmanité asociačné reťazce, alúzie, alegorické formy, ktoré sa vyvolávajú u recipienta (kupca, užívateľa) určitými formami a ovplyvňujú jeho motivácie správania i nákupu. Jan Mukařovský v tejto súvislosti hovoril o bezprostredných a znakových a Jean Baudrillard o primárnych a sekundárnych funkciách predmetu. Umberto Eco používa pojmy denotácie a konotácie<sup>10</sup>, ktoré sa navzájom podporujú. Pod denotáciou rozumie predmetný význam (reálnu, neprázdnu množinu predmetov, ktorú znak označuje). V prípade stoličky je jej primárnou funkciou označovanie spôsobu sedenia, konotáciou rozumie všetky druhotné významy, ktoré znak vyvoláva vo vedomí vnímateľa v rámci určitej kultúry napr. iné asociácie vyvoláva jednoduchá stolička, iné thonetka, iné stolička trón a iné stolička-elektrické kreslo. Automobil podľa neho nie je len prostriedok na dopravu, ale (chápaný ako konkrétny fyzický objekt) „označuje určité sociálne postavenie a nadobúda nepochybnú symbolickú hodnotu.“ K tomu nedochádza len vtedy, keď sa „automobil“ objaví ako abstraktná trieda označená ako obsah verbálnym alebo piktografickým označujúcim, ale práve vtedy, keď automobil vystupuje AKO PREDMET.

Inými slovami, predmet (automobil) sa stáva označujúcim viacerých denotátov či významov, ktorým nielen „automobil“ voči iným dopravným prostriedkom, ale môže byť napríklad aj „rýchlosť“, „dekor“, „bohatstvo“... prepych, sila. A ako taký sa predmet (automobil) stáva označujúcim rozmanitých funkcií (alebo použití). Medzi najpozoruhodnejšie semiotické analýzy v oblasti dizajnu ďalej patrí rozbor objektov bývania, áut i predmetov dennej spotreby (analýza všedného) od Jeana Baudrillarda, považovaného za zakladateľa semiotiky dizajnu. S ním popri Jacquovi Derridovi a Julii Kristevy začínajú aj motívy kritickej semiotiky. Baudrillardov pojem „semiotickej katastrofy súčasnosti“<sup>11</sup> súvisí s touto etapou jej rozvoja. Navyše podľa neho v „informačnej spoločnosti, v ktorej sa skutočnosť utvára prostredníctvom informácií, nie je len čoraz ťažšie rozlišovať medzi realitou a zdaním, ale je to čoraz menej možné a stáva sa to nezmyselným“<sup>12</sup>. A práve v tejto situácii sa ukazujú pozitívne perspektívy i etická zodpovednosť tvorby dizajnéra. Máme na mysli napríklad jeho kľúčový význam pri koncepciách virtuálnej reality, a to nielen v akciách virtuálnych hier, ale priamo vstupom sveta umelého do nášho skutočného sveta. Diagnóza súčasného stavu civilizácie je aj diagnózou dizajnu.

Aj Roland Barthes dokázal vlastným oblúkom semiotických štúdií (od lingvistickej po neverbálnu semiotiku a semiotiku každodenných vecí), že viacvrstvové pozorovanie

môžeme uplatniť na všetkých produktoch. V štúdiu Système de la Mode z roku 1967 ho analýza módy priviedla k zdôvodneniu jej dvojitosti: praktického použitia a rétorickej výpovede<sup>13</sup>. Autá sú pre neho nielen prostriedky pohybu, ale aj symbolické, kultové objekty. Napríklad vo svojich semiotických rozboroch sa venoval známemu Citroënu DS, v ktorom videl ekvivalent veľkých gotických katedrál.

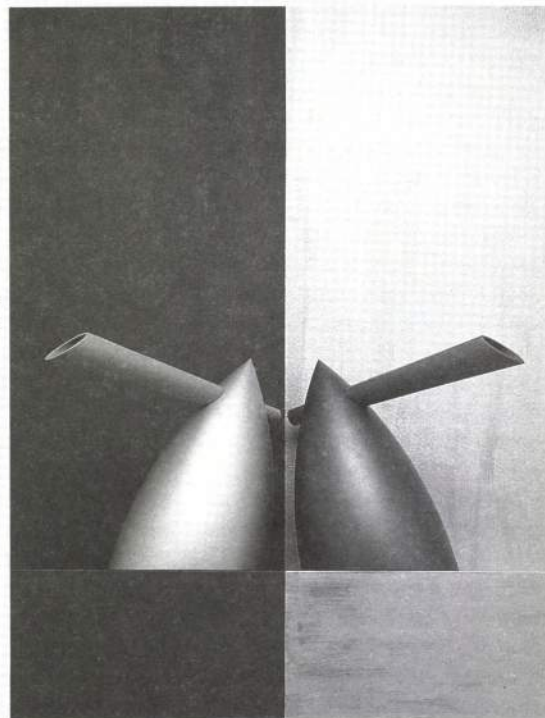
Výstižným dokumentom rozvíjania

semiotickej tradície je Taliansko. Prejavuje sa to v hravosti talianskeho dizajnu a jeho obrodzujúceho vplyvu na celý svetový vývoj v tejto tvorivej oblasti. Sem patria talianske Protismery (napr. Radical Design, Alchimia, Memphis, Superstudio), ktoré sú charakterizované spätosťou s vlastným kultúrnym kontextom, čo zároveň znamená, že sa tým umožňuje dešifrovanie spoločenských znakových systémov v ich zjavných i skrytých významoch. Poznanie vlastného kultúrneho kontextu však môže nadobudnúť aj kritický, neraz ironický charakter. Tak je to napríklad v prípade

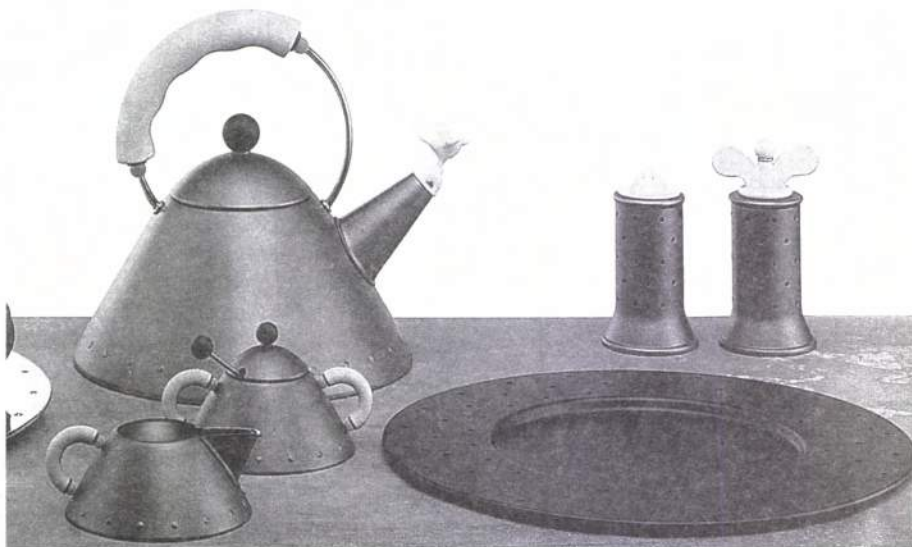
nemeckej skupiny Kunstflug, ktorá podrobila revíziu Gute Form. Východiskom ďalších možných úvah o nastolenej problematike je chápanie kultúry ako semiotického javu, ktorého súčasťou je aj nekonečná rozmanitosť predmetov premenených na znaky. V tomto smere sú pre nás použiteľné obidve Ecove hypotézy (radikálnejšia aj umiernennejšia), že „celá kultúra musí byť študo-

vaná ako semiotický jav“ alebo „všetky aspekty kultúry môžu byť študované ako obsahy semiotickej aktivity“, predstavujúce sústavu neverbálnej komunikácie. Celá kultúra by mala byť teda študovaná ako „jav komunikácie založený na systémoch označovania“. Človek komunikuje so svojím okolím prostredníctvom znakov a pokladáme za prirodzené, že rozumie nielen ľudskej reči, ale aj reči predmetov. Pritom sa predpokladá otvorenosť komunikačného procesu a interakcia medzi autorom a recipientom. V tomto prípade to znamená, že dizajnér nielen „uloží“ najrozličnejšie (nielen praktické) funkcie produktu do systému znakov tak, aby im potenciálny užívateľ a v jednej osobe aj interpret porozumel, ale že prijímateľ a užívateľ sa stávajú súčasťou dizajnerskeho diela, ktoré nie je len súčasťou vonkajšieho komunikačného reťazca, ale samo je neukončenou vnútornou komunikáciou. Preto je žiaduce, aby dizajnér mal jasno o znakovom repertoári príslušného užívateľa, to znamená, že by mal rozumieť kultúrnym predpokladom použitých znakov. Umberto Eco navrhol „definovať ako znak všetko, čo môže byť na základe predtým prijatej spoločenskej konvencie chápané ako NIEČO, ČO STOJÍ NAMIESTO NIEČOHO INÉHO“. (Často sa stáva, že dielo presahuje svojím pôsobením určité vymedzené kultúrne regióny a nachádza recipientov v iných kontextoch.) Tento aspekt je dôležitý najmä pri spracúvaní symbolických funkcií produktov, ktoré sa nevzťahujú na bezprostredné vizuálne skúsenosti.

Philippe Starck: Hot Bertaa, kanvica na varenie vody, 1991. Produkcia firmy Alessi.







Michael Graves: Stolovacia súprava, 1988-92. Produkcia firmy Alessi.

Reč produktu (Product Semantics) so systémom znakov a duchovným kontextom ich vzniku sa stáva špeciálnym predmetom pri formovaní interpretačných metód dizajnu. Dokonca existuje názor, že bez semantickosti produktov a ich viacvrstvového vnímania by nebolo možné ani správne zaobchádzanie s nimi. Semiotika dizajnu teda vychádza z predpokladu, že dizajnérske dielo slúži nielen praktickému účelu, ale i komunikácii. Nielen slúži, ale aj oznamuje, komunikuje, je nositeľom posolstva; ako nositeľ posolstva nefunguje zasa len ako nástroj na prenos správy, ale je ceremóniou či rituálom komunikačného diania. Dizajnérska forma teda nielen primárne oznamuje (denotuje) užitočvé určenie objektu, ale aj informuje o jeho priestorovej štruktúre, konotuje (metaforicky odkazuje) na rozličné mnohovrstvové komunikačné úrovne, v ktorých nadobúda objekt reprezentatívne, ceremoniálne i rituálne funkcie, axiologické aspekty. Z takýchto metodologických i axiologických hľadísk chápeme a hodnotíme výsledok dizajnérovho snaženia prostredníctvom reči produktu, ktorý sa na základe tohto prístupu interpretuje aj ako znakový systém v mnohotvárnosti funkcií, ktorý sprostredkúva spoločenské štruktúry, ducha čias a tradície. Dizajn sa tak stáva bezprostrednou súčasťou každodennej skúsenosti, vstúpil do sveta „príručných súcien“, je trvale „poruke“. A to nielen ako vec alebo znak veci, ale aj ako dielo, rámec činnosti a udalosť myslenia, kontext informačných sietí. Fenomenálnu mnohotvárnosť dizajnu znmnožuje aj to, že jeho ontická rôznorodosť sa manifestuje prostredníctvom štýlov, smerov, národných škôl, individuál-

ných programov. Táto bezprostredná oboznámenosť s dizajnom, to, že ho denne nosíme, že s ním vedome i nevedome narábame, však neznamená, že ho poznáme, že apriórne rozumieme jeho posolstvám. Po období jednoduchej klasifikácie, definičných pokusov či špecifikácií sa stále naliehavšie do popredia tlačia otázky fenomenológie každodennej skúsenosti s dizajnom, existenciálna analýza jeho bytia a hermeneutika jeho reči. Napriek tomu, že semiotika a výskum reči produktu významne prispieva k jeho poznaniu, často neprekračuje horizont čistej nástrojovosti. Na nástroj sa tak mení nielen každý výsledok dizajnérskej činnosti (a to aj napriek jeho primárnym a sekundárnym funkciám), ale aj sama reč, jazyk dizajnu. Prvými krokmi, ktoré na ceste k budúcej fenomenológii dizajnu treba urobiť, je identifikácia horizontu dizajnu, ktorého hranicou je na jednej strane „pandizajn“ a druhej strane „puristický dizajn“, vystupujúci najčastejšie vo formách priemyselného dizajnu v jeho nástrojových podobách so všetkými pozitívnymi i negatívnymi hodnotami, ktoré sa mu pripisujú. Dalšími krokmi, opierajúcimi sa o podrobné skúmanie, potom budú analýzy na poli rozmanitých foriem predmetnosti dizajnu a regionálnej ontológie dizajnu. Verím, že sa budeme mať možnosť k týmto otázkam ešte vrátiť. V 20. storočí sa na dizajn premieňa skutočne všetko, čo vyvoláva u niektorých teoretikov a metodológov značnú skepsu. Na druhej strane však zreteľne vystupuje fakt, že k nemu nemožno pristupovať ako k „súboru predmetov“, lebo sa stáva vrstvou skutočnosti s transverzálnymi súvislosťami,

rámcom ontologických udalostí. Táto vrstva je nesmierne aktuálna práve preto, že v nej človek nanovo pomenúva schizmu svojich počiatkov: sakrálnych a mýtických alebo profánnych a úzko utilitárnych. V tom je však zakotvené tajomstvo jeho príťažlivosti a nenahraditeľnosti.

Dnešné podoby používania semiotiky v dizajne sa historicky opierajú najmä o: a) semiológiu, ktorá vznikla z jazykovedy; b) semiotiku v dnešnom zmysle slova, ktorej korene vidíme v americkom pragmatizme, najmä v diele logika Američana Charlesa Sandersa Peircea (1839-1914), v ktorom sa zrodila semiotika ako samostatná disciplína.

<sup>9</sup> Citované podľa: Bürdek, Bernhard E.: Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, DuMont Buchverlag, Köln 1991, s. 136.

<sup>10</sup> Eco, Umberto: Trattato di semiotica generale, 1975. Rozprava o všeobecnej semiotike. In: Slovenské pohľady č. 1/1989.

<sup>11</sup> Na základe niektorých príkladov dizajnérskeho diela, v ktorých sa návrh vzdialil od svojich praktických i funkčných požiadaviek, konštatuje o nich Baudrillard ako o ľubovoľných. A tak „semiotická katastrofa odhaľuje zmyslovú krízu dizajnu. Veci našli cestu úteku pred monotónnou dialektikou zmyslu významov.“ V tejto súvislosti autor hovorí o „sebareferenčnosti“ znakov: už nepoukazujú na niečo iného, už im nemožno rozumieť ako znameniam alebo symbolom - poukazujú už len na seba.

<sup>12</sup> Welsch, Wolfgang.: Estetické myslenie. Archa, Bratislava 1993, s. 153.

<sup>13</sup> V uvádzanej štúdii z roku 1967 skúma vnútorné i transformačné pravidlá módy a odievania, ale módu vidí aj ako korelačný kód, čiže reálny kód odievania (šaty sú namiesto niečoho iného), a predovšetkým si vyberá za predmet štúdia vzťah medzi verbálnym jazykom, ktorý opisuje módu, a opísanou metódou odievania.

Foto: Archív autora a redakcie

#### POZNÁMKY

<sup>1</sup> Feyerabend, Paul K. In.: Za zrkadlom moderny. Archa, Bratislava 1991, s. 167-168.

<sup>2</sup> Welsch, Wolfgang.: Estetické myslenie. Archa, Bratislava 1993, s. 156-157.

<sup>3</sup> Gabliková, Suzi: Selhala moderna? Votobia, Olomouc 1995, s. 82.

<sup>4</sup> Bürdek, Bernhard E.: Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, DuMont Buchverlag, Köln 1991, s. 118.

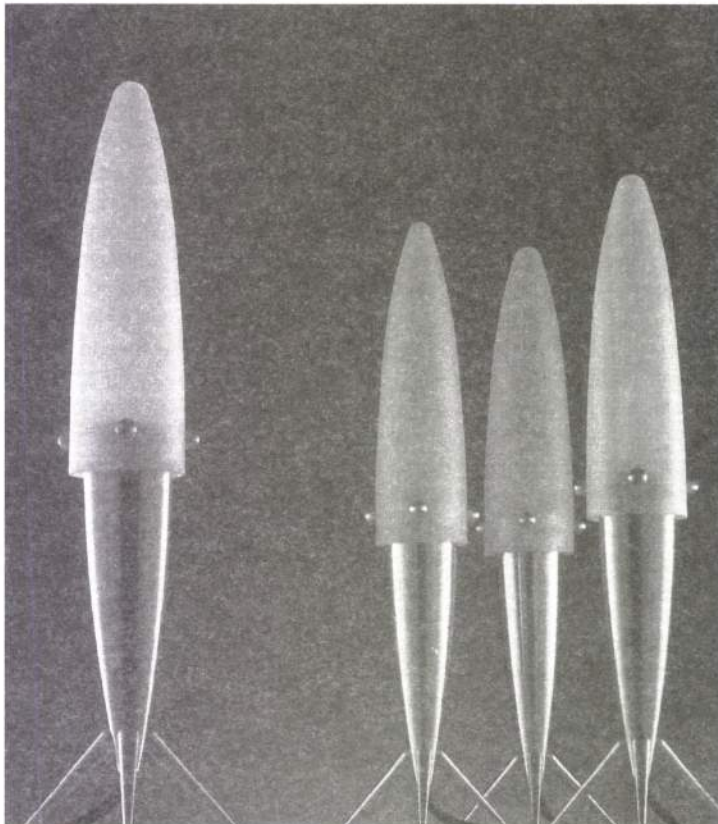
<sup>5</sup> Zo súkromnej korešpondencie.

<sup>6</sup> Zo súkromnej korešpondencie.

<sup>7</sup> Zo súkromnej korešpondencie.

<sup>8</sup> Funke, Reiner.: Handlungstheoretische Erklärung der Bildung von Gegenstandsbedeutungen. In: 11. Designtheoretisches Kolloquium, HfBurg Giebichenstein, Halle 1988.

Johan Lamaitre: Stolná lampa, 1995. Produkcia Cadim bvba, Belgicko.





## EUROPE AT A TABLE IN MACON

### Tribute to Tinkercraft

Binding tradition with presence, design with craft, free and applied art, designers with craftsmen, this is what „Tribute to Tinkercraft“ is all about. An impressing dining arrangement, composed of several elements, different materials, designed by several artists and made by many craftsmen, finally forms a harmonious whole. This was the strongest impression from the „Tribute to Tinkercraft“, when I saw it for the first time. I am certain that it must have made the same impression on the visitors and the jury, which awarded Júlia Kunovská a WCC Award 1996 for excellent conception of a dining arrangement at the exhibition „Europe at a Table“ in Macon (France).

Dining arrangement is an old and favourite topic of Júlia Kunovská. She has always preferred a well thought-out organisation of the table, rather than the creation of solitaires. In the case of the participation of Slovakia at the exhibition „Europe at a Table“ in Macon (France), in the strong competition of countries with rich gastronomic tradition and „royal“ culture of dining, it was not easy to create and find what exactly represents the tradition, grasps the specific national features and, at the same time, fulfils the high requirements on an artistic level, craftsmanship and modern design of the various elements.

„When I decided on the idea that the basis can only be one, simple dish, such as sheep-cheese dumplings, potato pancakes or filled pasta, the centrally built dining space, which would be a little more than a table, would be subordinated to this. It would be a symbol of companionship, communication, the moment of meeting. From this moment on, the whole conception started to evolve“. J.K.

The conception conforms to the noteworthy idea of joining several artists-designers and craftsmen

to work on the whole project. All who have already co-operated, and not only with craftsmen, know that the idea of such co-operation is one aspect, and another one is to persuade all concerned that exactly this material, form and method is suitable, in spite of its unusualness. The author of the conception assessed the implementation as a very thrilling and interesting process. The craftsmen themselves had to identify with the idea, since many of them financially supported the very demanding production. They were even prepared to experiment until they successfully complied with all the wishes.

The idea, form and principal material have roots in the tradition. Wire - why not. Júlia Kunovská works often with metal as well as wire. Logically, there is a link to tinkercraft, which originated in Slovakia and spread all over the world. The principal material is wire - metal and glass.

Thus an idea is crystallised, materialised in the wire object „Tribute to Tinkercraft“, connecting design with art.

„We, together with Silvia Fedorová, had already made wire objects - waves for a competition in Japan. Wire then became part of my jewels. My use of tinkercraft has been justified, you only have to find something artistic.“ J.K. Finding harmony between simplicity and decoration. The central moment of the artistic conception is a wire object, „Tribute to Tinkercraft“, the centrally organised dinning arrangement surrounds it. It is a totem, a light-bearer and the support of a wire or glass vessel, forming the heart of the symbol of tribute to tinkercraft. The whole construction is very simple, based on the beauty of the wire structure having a graphic effect. The top is finished as a single decorative element. It is the artistic object that provides the dining arrangement with the specific and uncommon character.

It upgrades it to a festive moment of contemplation on the past and future. The tinkercraft „specialities“ were made by the master tinker Ladislav Jurovatý, who founded a specialised manufacture at the Hlohovec Wire Factory. The central object was made by Urban Šulík. Nothing is created by chance. Many moments during the creation and implementation of this project were of fatal importance. Also it is probably not by chance that the spatial construction of the podium of the glass table, which is its dominant part, was designed by the architect F. Milučký. His starting point was the fundamental function of the table, the solution of its strength, stability and variability. The structure of the metal podium has its roots in architecture. It is constructed as a contrast to the fine structure of wire and, in spite of the strong colours, it is not competing with it. The basic geometric forms, circle and square, are mutually interrelated and form the surface of the glass table (made by Karol Meško).

Simple, variable, colourful and harmonious combination of materials. These adjectives are the most appropriate to characterise the design of the different elements of the dining arrangement itself. The author based it again on her understanding of the popular tradition of serving typical dishes and traditional drinks. The form of all elements is pure and simple. Only metal-glass and wire are combined.

The dominant part of the table surface are monumental enamelled metal underplates in different colour variants. The rim remains the same and only the coloured inside changes, which can also be used separately. Ladislav Kovács experimented creating their shape on a lathe as well as in a form.

Katarína Hubová

PAGES 28 - 32

## HAVING RESPECT FOR WOOD

### Furniture design at the Technical University in Zvolen

„Wood is a material which is greatly affected by humidity - water; it can absorb it and give it off, like a breathing human being. It can thus „communicate“, with man and not only visually due to its structure, texture and color. It is these, as if newly discovered, properties of the material which have to be brought into the environment and into a closer contact with man. It is a question of life style.“

Doc. Ing. arch. Štefan Schneider, CSc.

The study of furniture design at the Faculty of Wood Working at the Technical University (TU) in Zvolen is the newest field of study in designer education in Slovakia but its roots are a part of a long tradition in technical fields at this Faculty. Industrial furniture design as a field of study was established at the Faculty of Wood Working department in 1988 as one of the fields of study at the furniture and wood products department. In July 1985 a new separate department with its own study and research program was established. Thus a specialized university center was created, unique in Europe, with close associations with the production sphere. However, the creation of this department is not the final goal. Today, there is a conception of an Institute of Furniture and Wood Products Design which would

serve as a base for establishing a center at the level of a department.

Compared to other industries, the Slovak furniture industry is at an advantage because of the domestic, by now strategic raw material - wood. The revitalization of furniture manufacture and the efforts of chiefly smaller furniture companies to keep in step with European trends in furniture making have created great possibilities for specialists of various professions: designers, design engineers as well as able managers and businessmen. With regards to this perspective, the development of the furniture design department in Zvolen is logical and understandable and the effort to create an educational institute is not an immodest aim. We are speaking with doc. Ing. arch. Štefan Schneider, CSc., the head of the furniture and wood products design department about the current state of the studies and its future.

**What is the concept of furniture design study at your school and what are its aims?**

Our graduate earns the qualifications of a specialist able to solve theoretical and practical problems in all phases of designer work as well as of the implementation process including the business sphere. The studies require technical thinking and artistic creativity. Therefore, a student must combine knowledge of materials and technologies, principles of construction and design.

The student must be able to create a design (proposing object design as well as construction) and technical drawing as well. A student studies all the types of furniture, i.e., storage, chairs, arm chairs, sofas, tables, beds and upholstered pieces. Work in the studio is based on free creation and leads to industrial furniture design using new procedures and technologies. Learning the problems of enterprise economy, marketing and furniture manufacture prognosis is an inseparable part of the student's education.

**Can the student specialize in a certain area?**

At the present, students can choose from two study fields: industrial furniture design and a bachelor's degree in interior design and consulting. The developmental program of the department is planning, in the future, to include specialization in the fields of furniture design and wood construction, furniture design and management, furniture design and interior design, manager and prognosis specialist. It will also involve the possibility for graduates to continue to study at the Academy of Fine Arts and Design, Bratislava at the Faculty of Architecture at the Slovak Technical University in Bratislava and abroad. In this way, we would follow up on a 6 year long cooperation with the Faculty of Architecture.

In their fourth year of study, students can spend a semester at the Faculty of Architecture, Slovak



Technical University in Bratislava, where they concentrate on the study of interior design, construction design and architecture. The studies are at the department of interior design, exhibitions and scenography. These studies are a part of an exchange program, i.e., fifth year students at the FA STU majoring in interior design come and stay in Zvolen for 6-7 weeks to concentrate on design, construction and technology of furniture manufacture. We have excellent results with this exchange program with gains on both sides.

**Cooperation with manufacturers is most certainly a good preparation for future designers. What can you tell us about it?**

At first, on account of financial shortages we looked for sponsors. Later, however, the situation changed. The manufacturers themselves come to us to get advice, contact and cooperation. It is a reciprocal relationship, not a sponsor one. For instance, our contact with Bukóza Vranov: they asked us to design a chair for them for \$12. They determined the material and cost and as a part of their comprehensive exam our students made several designs from which the manufacturer could choose. For this we will get 3 cubic meters of material. We have other agreements with other companies, such as Nový Domov Spišská Nová Ves, Mobiko Banská Bystrica, Brick Kremnica, Bona, Inc. Bánovce nad Bebravou, Drevina Turany, etc. The company Beba from Bánovce nad Bebravou manufactured a table which was designed as a part of a student's comprehensive exam. If a company does not begin manufacturing the designs of our students in two years they

remain the property of our department. The manufacturers themselves say: „To whom are we supposed to go if not to you.“

**What are the department's future plans? You are preparing to transform the department into an Institute for Industrial Furniture Design. Why?**

The study of industrial furniture design at our school is considered to be unique in Europe. To develop and build up on this idea in the conditions of the department is not possible any longer. The framework of the department cannot meet the needs of the manufacturers and the market, nor can it fulfill research and development tasks and deal with problems constantly popping up in the area of furniture design. It does not concern only the problems in design but also in processing wood material itself. The aim is to export products and not raw materials. The HOMO-LIGNUM project deals precisely with that (its author prof. Lubomír Nemec is unfortunately deceased). This project involves evaluating wood by transforming it to new generation of products the properties of which can be used within the whole complex of the environment. This is a certain goal which we had in mind when we made the concept of the transformation of the department into the Institute for Industrial Furniture and Wood Product Design. It will be an institute of a new type with new quality which will offer pedagogical work, scientific research as well as socio-cultural aspects. It would be the first Institute for Industrial Furniture and Wood Product Design in Slovakia and in the area of central Europe. In addition to Czech and Hungarian students, who

are presently studying here, we would like to attract students of other nationalities. Of course, this would mean that our teachers would have to lecture in foreign languages (English and German). We are also trying to find pedagogues from different schools abroad (Austrian, German and French). Wolfgang Haipl, an experienced Austrian designer and university teacher has been teaching at our school for several years now. The institute will be a part of the Technical University in Zvolen but it will have an international character. Presently we have the following specialties: furniture wood products design and a bachelor's degree in interior design and consulting. The latter was created in cooperation with Austria in 1994. We plan to expand the studies to include design of a whole number of wood products, such as household products or small architectural ones. Our dominant concentration, however, is on furniture design. This is our specialty and we want to keep this priority in Slovakia. We are more concerned with improving the educational process in certain areas while utilizing the good tradition developed at the Faculty of Wood Working throughout the many years of its existence.

One of our goals is to create a base for unique furniture in the form of a collection and an installation center. By the way, we still do not have a museum of industrial design.

We have our domestic renewable raw material - wood. Respect it and build on reaping its properties.

Thank for the interview

Adriana Pekárová

PAGES 41 - 43

## BRATISLAVA - SAINT-ETIENNE

**The first joint programme of design departments of the Ecole Régionale des Beaux-Arts in Saint-Etienne and Academy of Fine Arts and Design in Bratislava**

The co-operation of ERBA in Saint-Etienne (France) and the Academy in Bratislava started after the fall of the communist regime in our country, on the initiative of Jacques Bonnaval. It began by the exchange of exhibitions, continued by the exchange of teachers, the lectures of whom are at present an essential part of the study programmes, and, finally, by the exchange from students of both schools. Cooperation evolved from the initial mutual „sensing“ of schools with different methods of teaching in design, profiting exactly from this difference, but having mutual compatibility of classification. The aim is the exchange of good students from all design specialisations, which will bring new impulses into an environment with different social and cultural backgrounds.

In the academic year of 1995/96, both schools agreed on a specific project aimed at wooden furniture. Four French and four Slovak students stayed for 5 months at the partner school, the result of which are model prototypes, matching the specific production and economic conditions of the country. The project was funded by the Rhône-Alpine Design Centre in Lyon. The Academy published an interesting catalogue, the first one from the prepared edition of joint projects, and in March organised, the exhibition „Project 1“ at a furniture fair in Nitra. The exhibition will be repeated in Lyon in September of this year. In the next academic year, thanks to the economic support of the Lyon Design Centre, „Project 2“ should be started, with the topic „Bicycle“.

We have talked about Project 1/1996 and abo-

ut the school of life at a distance of a thousand kilometres, with the design students of ERBA in Saint Etienne and the Academy of Fine Arts in Bratislava Céline Savoye, Marion Charrier, Nathanael Gourdin, Miro Mládenek, Peter Balko, Peter Košťál and Rastó Michalík.

Céline, Marion, Nathanael.

**With what feelings were you coming to the Academy in Bratislava and what was reality like?**

Céline: Our classmates those, who were here before us, persuaded us that this is a very good school, at a high professional level. Reality surpassed my expectations.

Marion: The premises of the school in Bratislava are larger than ours, perhaps the technical equipment is not as perfect.

Nathanael: I knew that I would be working on the design of furniture, more specifically of wooden furniture, because the co-operation programme of the Academy with the furniture-manufacturing company had been launched earlier. We had certain difficulties in the production of prototypes. Not all that we designed could be implemented according to our ideas, especially as far as material as well as technologies are concerned.

**What are, in your opinion, the differences between the academies in Saint-Etienne and Bratislava?**

Céline: The Regional Academy of Fine Arts in Saint-Etienne is more focused on free art. In design, for example, there is more individual author's work.

Marion: In Saint-Etienne, three specialisations are taught: design, communication and art. In Bratislava, the school rather prepares people more for industrial practice.

Nathanael: The Academy in Bratislava is in some aspects linked directly to industrial compa-

nies, for example in the case of Project 1 to Bukóza Vranov. Series production is supported here.

Miro, the two Peters, Rastó

**Before going to Saint-Etienne, you certainly had certain expectations concerning the academy.**

**What was reality like?**

Miro: According to the mutual agreement, both school worked this year on furniture. We could choose what was most suitable to us. In Saint-Etienne there is considerably less space in the workshops, but they have enough material and funds. They made it possible for us to make 1 : 1-scale realisations, i.e. no maquettes. This was a good solution.

Peter K: Since we arrived there during a current term, we had practically only three months for design and production of the prototype of a furniture element. They helped us very much, we could choose the material as well as the method of work.

Peter B: In Bratislava I am studying transport design, interior was something quite new to me. It was refreshing, I got a new view of design.

Rastó: I was the only one from graphic design. Since they do not have such specialisation there, they put me one class higher, into the specialisation of communication, the task of which was to create a CD-ROM, for the first time in the history of the school. Computer equipment was excellent. I selected the topic of AIDS. The communicator not only does the graphic arrangement, he has to collect all the information too. My classmates helped me with the translation, I consulted some problems with the AIDS Centre in Saint-Etienne.

Mária Riháková  
(abridged)



## ILLEGIBILITY. PART IV.

**An interview with a Dutch graphic designer Max Kisman. The interview was conducted via Internet in February 1995**

Max Kisman (Doetinchem 1953, the Netherlands) was educated in graphic design and illustration at the Academy for Art and Industry in Enschede and the Gerrit Rietveld Academy in Amsterdam (1972-1977). He designs exhibitions, books, magazines, calendars, animations, posters, post stamps and typefaces. He co-founded 1986 TYP/Typografisch Papier an alternative magazine on typography and art. In the mid-eighties he pioneered digital technology in graphic design for "Language Technology" magazine and posters for the "Paradiso" concert hall in Amsterdam. From 1989-1992, he worked and lived in Barcelona. He designed typefaces for FontShop International and Fuse. He now designs animations for program announcements of the Dutch progressive public television broadcasting station VPRO and is associated with the graphic design collective "Wild Plakken". Recently he became more involved in graphic design for digital and interactive media.

**OK, Let's start with one of your provocative statements. In Typ G, published in June 1991, you wrote: "The institution of the letter will be abolished. The power will be defeated. Since their digital manifestation, letters have been outlawed. The prevailing conceptions have lost their value. Graphic design is a fake and aesthetic-based page filler. Graphic design and typography will be banned." Did you quit designing fonts after this statement? How do you look at that statement now, almost four years later?**

I haven't really seriously designed any fonts after that period. Since 1992 I have concentrated on television graphics, animation and since last year new electronic media. There is not much time left to design typefaces, though I have made some for specific uses. Because my angle is shifted I am less interested in type. There is so much of that stuff and I wonder what I could add which hasn't been done before. Too much I see now is somehow related to what I did years ago. Of course I recognize some very good designs but to me the revolution is over and repetition began a while ago. There is no meaning in type design, all is decoration. Everyone can do what someone else is doing. Type design becomes an average taste to express a general life style. In contrast to that I appreciate graphic design which is challenging, which is brutal and takes risks, which is not commercial and expresses ideas or emotions, which is involved with society. Type is available anywhere at any time. Concepts of type are available anywhere at any time. Like the jersey you wear or the shoe you choose. Nothing more, nothing less. All this fuzz about type becomes a bit irrelevant, I think sometimes. Of course it's a big industry, a lot is involved, many typographical magazines appear, lots of students are waiting to bring in something new. This massive run on type is an escape from an essential question. Whether graphic design will survive or not. And if so, how? More important at this moment is to redefine graphic design

**Because type has become more abstract in the last 50 years, people have become more flexible in reading. Do you think this will continue?**

Type itself didn't become more abstract, but the ability of reading more complex forms increased. As we are able to absorb many quickly changing images such as in video clips we will be able to

understand certain scripts. Scripts which become a visual language. When we understand that language we will read them. It might continue until type is so abstract we don't need it any more.

**Some highly abstract ideas are too complex to be expressed differently than verbally. In spite of that, do you think that type might be redundant some day?**

Pwoah... To be honest I think type will always exist in some kind of form. It's so easy to read. Books will be special items in the future, but still use type. Libraries will conserve all kinds of knowledge about knowledge itself and how it's stored, namely through written language. There are enough other reasons why type should remain accessible and used.

**What do you think of those hundreds of fonts which are only based on computer errors or effects? (FontShop International just released Dirty type 2)**

Like I said before, this kind of type and typography will be an item for the masses and will have a purely decorative function. Type based on errors always has a short life. Remember the wood-block type or type machine letters? Get it while you can is characterizing type design more than quality does.

**Do you think today's Dutch graphic design is still recognizable in the world's scale? If yes, do you think the Dutch designers are able to keep their identity even in 21st century?**

The kind of Dutch Design you're talking about doesn't exist anymore. Dutch design politicians and salesmen have sold out Dutch Design. The best Dutch Design is made abroad, for instance in the USA or in France and Germany. But probably and hopefully the Netherlands will be able to educate a couple of very good graphic designers. These designers continue to work and to think in the best Dutch tradition and mentality which originated in the early seventies. Form to content related design from a progressive and critical point of view always gave, and will give, Dutch Design its identity in the future

**Technology is changing unbelievably fast. People working with new media are under constant pressure of receiving (and digesting) new information. Are you afraid of being overwhelmed by this information?**

We always have been overwhelmed by information. But human beings are very selective. They choose only the essential information which is useful to them. But, yes, information became much more and instantly available. The problem is much more in the choice and in the search. Electronic information distribution is still a complete chaos and not very user-friendly. The fact is that soon we will have systems with millions of databases available 24 hours a day instantly. We have to find ways to edit out the crap. We need individual support and intelligent agents to help us select appropriate information.

**What role does technology have in today's environment? How will the role of an artist change in a digital world?**

Looking at your previous question, the artist will be involved in giving structure to the visualization of electronic information. In whatever way, functional, straightforward or artistically and expressive. The artist will discover the new media and explore its possibilities and impossibilities within his or her talents. Graphic designers will continue to do what they've done before, visualizing content in a related context. With the extension of

time, movement and space to their work. The importance of visualization of content in the electronic media is underestimated, I think. Too many amateuristic players seriously think they can do it themselves. The same misunderstanding happened (and still goes on) with desktop publishing. Graphic design is a very specialized profession and will be of high value in the new media. Like all other kinds of artists, graphic designers must experiment and study all possibilities and impossibilities of new media, be it in communication or in expression.

**How do you see the future of copyright and intellectual property? In this digital era it is hard to say what is an original, and what is a copy. Do you believe that information should be free?**

I think this is also a misunderstanding. Information never was free. All information in the form it exists is somehow protected. Only when you filter the information and change its context is it possible to create a new stage. Information is as free or as protected as you want it to be. But I believe in intellectual property. And then copying means you borrow someone's identity for yourself. And that won't really work. I do not really care if people copy my fonts or copy my style, as long as they admit they're not clever enough to do it themselves.

**Designers have certain visual power. Are you suspicious of the manipulative quality of images? Some designers have certain visual power. All images have manipulative quality. That's what images are for.**

**Computers and designers are tied so closely together that they can not practically survive separately. Are you able to distinguish whether images are coming from your brain or your computer? Can you tell whether an image is based on imagination or came out of a certain technique?**

Technique only offers you a way to create the image, but not the thought. An image of which it is able to trace a thought and which isn't covered with thick layers of cheap effects can be honest and clear. Depending on the brain you just mentioned it might well be possible. Even crap comes out of a brain.

**Do you think it is necessary to create beautiful things? Do you think that by designing beautiful things we can create a better world?**

Beautiful things only exist next to horrible ugly things. Taking into account there is enough ugliness I assume I create beautiful things. A lot of ugliness comes from a bad world. With my work I can show that it is possible to make something nice and special, but I don't think it will help to create a better world. I only can contribute this minor positive atom in the universe, hoping its collision with another particle gives a good chemical reaction.

**Tell me something about your latest work?**

For the last three years I make animated loops as program announcements for the progressive Dutch TV station VPRO. I am involved in experiments in new media for the same corporation in their World Wide Web server and CD-ROMs. Also I designed a number of icons for the World Wide Web server of HotWired.

**What do you admire?**

Originality, character, experiment, integrity, boldness, clearness, emotion, personality.

**Who do you admire?**

Many.

**Would you like to add a final word?**

The End.

Peter Bilak



# 17th INTERNATIONAL BIENNIAL BRNO '96

## Brno - 96 days of graphic design

Since 1963, when the idea of regular international exhibits of applied graphics in Brno was born, every even year professionals and people interested in graphic design meet in the Moravian metropolis. Due to the wonderful work of the organizers headed by doc. Jan Rajlich, Brno is justifiably called „The capital of visual communication“. At the biennial, two main themes alternate regularly - posters, visual style and advertisement graphics (the next one is in 1998) and book and editorial graphics, illustrations, typography, letter design and work with letters using new technologies (1996, 2000).

360 authors and illustrators from 44 countries competed at this 17th international biennial of graphic design. The greatest number came from the organizing country (82 exhibits), then USA (37), Germany (32), Japan (24), Slovakia (24) and France (23). As the exhibition goes, the jury presented itself in a separate exhibit. This year it was Ivan Chermayeff (USA), Yelena Chervenevich (Russia), Dušan Junek (Slovakia), Joao Machado (Portugal), Elżbieta Murawska (Poland), István Orosz (Hungary), Hidemichi Yoshida (Japan), Květa Pacovská (Czech Republic) and Jan Solpera (Czech Republic). Along with 12 other exhibits set up in three Republic, House of Technology, House of Masters of Fanal and the Ambrosiana Gallery, Brno 96 presented an extensive report on the state of international graphic design in the middle of the 1990's.

Of the special exhibits, great attention was paid to the presentation of Ivan Chermayeff, the winner of Grand Prix Brno '92 and the chairman of this year's international jury. The renowned American graphic designer presented himself with a selection of posters from the years 1970 - 1995 divided into four formal units: „Cutting and Tearing“, „Collecting and Combining“, „Dotting and Perforating“ and „Writing and Repeating“. Chermayeff, as he says himself, is one of the few graphic designers who does not use a computer. He enjoys working with „trivial“ instruments such as paper, pens and scissors, which he uses in creating unique gently grandiose collages and paraphrases from pieces of real object.

Of the other separate expositions, the one by Slovak graphic designer Dušan Junek and his Grafiq studio - at the end of the biennial exhibit it was transferred to the Gallery in Bratislava, Palfy's Palace - and the one by the Austrian illustrator Willy Mitschka are noteworthy. Another interesting exhibit showed fax design titled „The World at Your Fingertips“, subtitled Distance Plays no Role, Borders are not a Hurdle in a Friendly Handshake. It was a collection of computer messages (pictures, words and symbols) of 93 graphic designers from 33 countries which only confirmed the fact that visual design is a global language of those who want to understand. But the real event at the Biennial Brno 96 was the exhibit of the London Work - Industry of Graphic Language and Geography which presented a cross section of the newest graphic production in the capital of Great Britain with a „concentration of about 50 thousand designers in one place“ (Michael

Horsham). Presently, the London studios with their experimental journal and audiovisual graphics are setting the direction in this field for a minimum of the next ten years.

Following the opening of the biennial, those who wanted more than to view the exhibited works could participate in a three-day symposium on theme Questions of Creative, Printing and Publication Activities in the Era of Information Technologies. This event only confirmed the hypothesis of the organizers, contained in this broadly conceptualized title, that it is not substantial to find an unequivocal solution to problems but that it is much better to pose multileveled questions which can incite the audience to many inspirational thoughts. It is not possible to name them all. One of the most interesting ones were the deliberations of Ivan Chermayeff concerning the meaning of the profession of a graphic designer. „Design must be perceived as an open phenomenon. It is a reflection of social reality and communication stereotypes. One of the most important abilities of a designer is his/her ability to read between the lines, to absorb the atmosphere of the times. Designer is a self-educating profession, relying on the use of doubts about oneself and the world and on maintaining a dialogue with one's own obsessions“. The Hungarian graphic designer and movie maker Istvan Orosz dealt with practice of „hidden meaning“ in totalitarian art, so well known to us. A member of the younger generation, Michael Horsham made an effort to define new graphic language (from London) which is created by „recycling“ the old styles in the psychosis of the end of the 20th century and by searching for one's own place in the new century. He pointed to the mass infiltration of graphic design of all types in city environment, to the tendency to interdisciplinarity on the part of ever smaller designer teams and the orientation of the majority of graphic design studios toward intelligent clients. Horsham worked himself up from a graphic designer at the Tomato studio to an interesting ideologue of new graphic design magazine (among others, blueprint) and a design theoretician. He is preparing to publish European Design of the 20th Century. Hidemichi Yoshida, the chief editor of a renowned Japanese revue the Idea, spoke about the „new beauty“ created by digital technologies. It is evident that even in the future the power of computer graphic expression will not do without the creativity of the designer. The question is, whether the so-called web-design, supported by Internet, does not produce rather satisfactory - i.e. neither excellent nor very poor - quality of design.

Mária Riháková

## Brno - a depository of graphic design

On July 19th, the 17th international biennial exhibition of graphic design was opened. This year it is bearing the title „Illustration, Typography and Type in Books, Magazines and Newspapers“, which is not quite clear to me. I have always thought that typography is the use of type (in books, magazines or newspapers), and I have learned now with astonishment that the organisers in Brno created two independent „typographic“ categories. As a result, there was no category left for the first one in the title - illustration.

At three sites in Brno 1693 exhibits are shown. A nice surprise for me was the numerous collection from the Czech Republic. It displays a balanced collection of works and many young people are presented. Slovakia introduced also a relatively extensive collection as well, but this one impressed me a little less.

The organisers were not quite clear about the classification and categorisation of works. The works were at one time classified according to countries, sometimes according to categories, but what was most remarkable was the distribution of prizes. In the category of books, only gold medals were awarded, in the category of magazines and newspapers only silver ones and bronze medals were divided among type designers. Could this possibly mean a new hierarchy in design? The organisers had the usual problems with installation. I have yet to accept the idea of exhibiting books and catalogues in glass cases.

I found that in contrast to this, the conceptually prepared exhibition of London graphic design as considerably more attractive. Without unnecessary categorisation, it presents the majority of the most influential graphic artists and graphic studios. London design is already a phenomenon well-known in the cultural world. There are more graphic artists and studios in London than in any other city in the world. In England, in contrast to continental Europe, post-modernism overcame long ago the international style (modernism). From the young opponents of modernism, I would like to point out especially the works of „Why Not Associate?“, Malcolm Garrett, Jon Barnbrooke and Phil Baines.

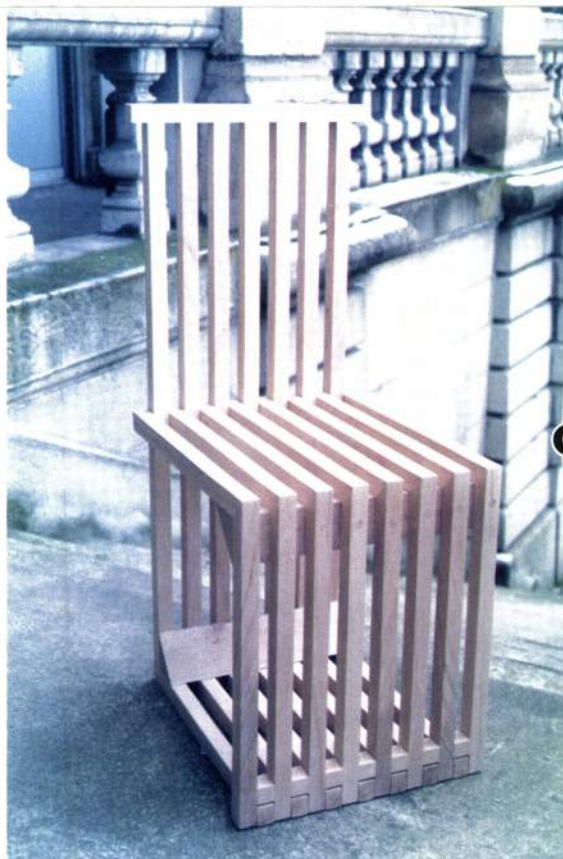
I was very glad that I came to the last floor of the Moravian Gallery and that I saw the exhibition of the Tomato Studio. Tomato is a group of seven ambitious graphic artists and musicians from London and one American movie maker. As far as graphic design is concerned, they say that they do not know what it is. The final product of their work is often less important than the creative process itself. Simon Taylor, one of the founders, says: „We are not interested in where we begin or where we end, the important thing is to keep moving all the time“. The work of the Tomato studio, with its emotive and expressive attitude, is definitely a contribution to the London design scene. I hope that they will not go astray on their long journey.

(pb)









I. Céline, Marion, Nathanael

**S AKÝMI POCITMI STE PRICHÁDZALI NA VŠVU DO BRATISLAVY A AKÁ BOLA REALITA?**

**CÉLINE:** Naši spolužiaci, tí, čo tu už boli pred nami, nás presviedčali o tom, že je to veľmi dobrá škola, na vysokej profesionálnej úrovni. Moje predstavy boli prekonané. Som doslova nadšená tým, čo všetko sa na VŠVU v oblasti dizajnu robí.

**MARION:** Priestory školy v Bratislave sú väčšie ako u nás, možno nie je taká dokonalá v technickom vybavení. Študenti nás prijali medzi seba úplne spontánne, ľudia sú u vás vo všeobecnosti veľmi milí.

**NATHANAEL:** Vedel som, že budem pracovať na dizajne nábytku, konkrétne dreveného nábytku, lebo program spolupráce s nábytkárskym podnikom už mala VŠVU rozbehnutý. Podrobnosti sme si dohodli až po príchode v spolupráci s pedagógmi. Aj mne sa páči atmosféra školy, práca v ateliéroch. Určité ťažkosti sme mali pri výrobe prototypov. Nie všetko, čo sme navrhli, sa dalo realizovať podľa našich predstáv, najmä čo sa týka materiálu, ale aj technológií.

**AKÉ SÚ PODLA VÁS ROZDIELY MEDZI AKADEMIU V SAINT-ETIENNE A V BRATISLAVE?**

**CÉLINE:** Regionálna akadémia krásnych umení v Saint-Etienne, ako všetky umelecké akadémie vo Francúzsku, je viac zameraná na voľné umenie. Napríklad v dizajne je viac individuálnej, autorskej tvorby.

**MARION:** V Saint-Etienne sa vyučujú tri odbory: dizajn, komunikácia a umenie. V Bratislave škola skôr pripravuje ľudí do praxe, dáva im do ruky profesiu, remeslo.

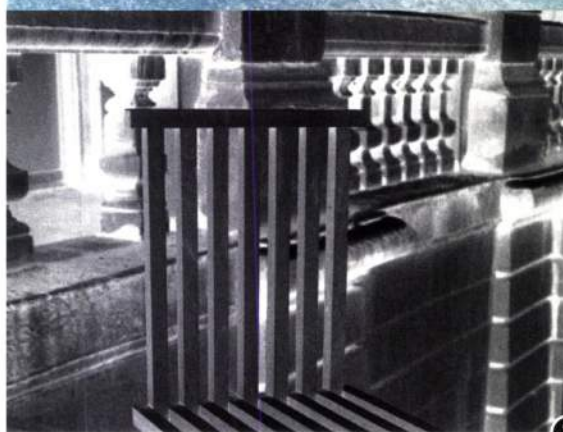
**NATHANAEL:** Bratislavská akadémia je v niektorých oblastiach napojená priamo na priemyselné podniky, napríklad v prípade Projektu 1 na Bukózu Vranov. Tu sa podporuje sériová výroba.

**AKÁ OBLASŤ DIZAJNU VÁS NAJVIAC ZAUJÍMA? MÁTE UŽ PREDSTAVU, ČO BUDETE ROBIŤ PO SKONČENÍ ŠKOLY?**

**CÉLINE:** Rozhodne nábytok. Projekt stoličky, ktorý som realizovala v Bratislave, by som chcela dotiahnuť aj v diplomovej práci na budúci rok. Vo Francúzsku nie je ľahké uchytiť sa, máme veľa dizajnérskejších škôl, existuje obrovská konkurencia. Uplatniť sa bude veľmi ťažké - aj na trhu.

**CÉLINE:** V priemysle sa u nás presadia iba veľké osobnosti. Možno zo začiatku treba vyskúšať sily v nejakej menšej firme vyrábajúcej malé série.

**NATHANAEL:** Páči sa mi voľný dizajn. V Saint-Etienne študujem dva odbory naraz, dizajn aj komunikáciu, ešte som sa nerozhodol, čomu sa budem venovať viac. Možno budem pokračovať v štúdiu na niektorej škole v Nemecku. Ale veľmi rád by som sa ešte vrátil do Bratislavy.



II. Miro, dvaja Petrovia, Rasťo

**ISTE STE PRED ODCHODOM DO SAINT-ETIENNE MALI PREDSTAVU, ČO VÁS ČAKÁ NA TAMOJŠEJ AKADEMII. AKÁ BOLA SKUTOČNOSŤ?**

**MIRO:** Podľa vzájomnej dohody obidve školy robili v tomto školskom roku nábytok.

Mohli sme si vybrať to, čo nám najviac vyhovovalo. V Saint-Etienne majú podstatne menší priestor v dielňach, ale majú materiál aj prostriedky. Umožnili nám robiť realizácie v mierke 1:1, teda žiadne makety. To bolo šťastné riešenie.

**PETER K.:** Keďže sme tam prišli do rozbehnutého trimestra, mali sme na návrh a výrobu prototypu nábytkového prvku prakticky len tri mesiace. Technicky sú lepšie vybavení ako my. Vyšli nám úplne v ústrety, mohli sme si vybrať materiál aj spôsob spracovania.

**PETER B.:** V Bratislave študujem transport dizajn, interiér bol pre mňa niečo celkom nové. Bolo to pre mňa osvieženie, získal som nový pohľad na dizajn.

**RASŤO:** Ja som tam bol jediný z grafického dizajnu. Keďže tam taký odbor nepoznajú, zaradili ma o rok vyššie do odboru komunikácia, ktorý mal za úlohu urobiť CD-ROM, vôbec po prvý raz v histórii školy. Počítačové vybavenie bolo vynikajúce. Vybral som si problematiku AIDS. Komunikátor nerobí len grafickú úpravu, musí si sám zohnať všetky informácie. S prekladom mi pomáhali spolužiaci, niektoré veci som konzultoval s Centrom pre pomoc postihnutým AIDS v Saint-Etienne.





3.104 / AIDS: epidemie  
d'immunodéficience acquise  
VIH / HIV, virus de  
l'immunodéficience humaine

Lymphocyte T4 /  
Cellule T auxiliaire,  
variété de lymphocytes T  
qui collaborent avec les  
lymphocytes B dans la  
production d'anticorps et  
avec d'autres lymphocytes T  
dans l'immunité à médiation  
cellulaire.

test

évolution du sida

espérance

caractéristiques

chronologie

contamination

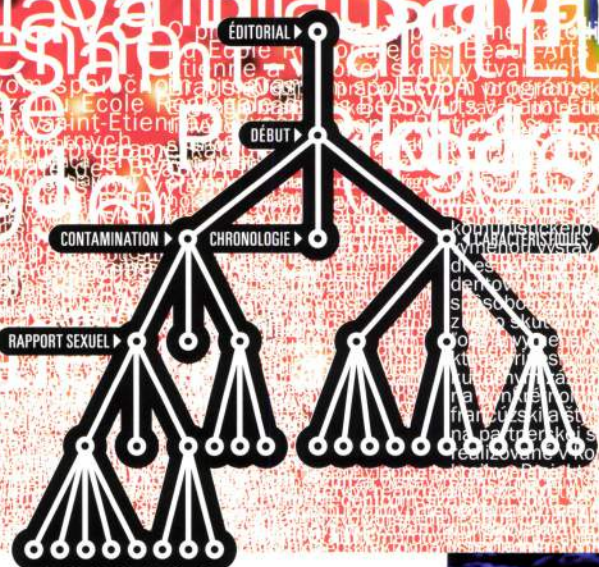
elle+lui

lui+lui

elle+elle

■ 5 des séronepositifs  
dans le monde ont été  
infectés par des  
rapports sexuels.

# Bratislava Saint-Etienne



V ČOM JE PODLA VÁS ROZDIEL  
MEDZI ŠKOLOU

V SAINT-ETIENNE A VŠVU?

**PETER B.:** Školský systém je viac-menej podobný, človek sa učí sám, aj keď mu pomáha prostredie v ateliéri. Francúzi však majú odlišný spôsob života, čo sa odráža v ich práci, tempe, myslení.

**PETER K.:** Pripadali sme im ako pracovití roboti. Na naše pomery nosili napríklad málo kresieb, málo nápadov. Sú skôr zvyknutí o každom projekte veľa diskutovať.

**MIRO:** Zdá sa mi, že majú menej problémov dohodnúť sa s výrobou, presadiť si svoje návrhy. Je tam dlhoročná tradícia výroby v menších firmách, ktoré robia malé série.

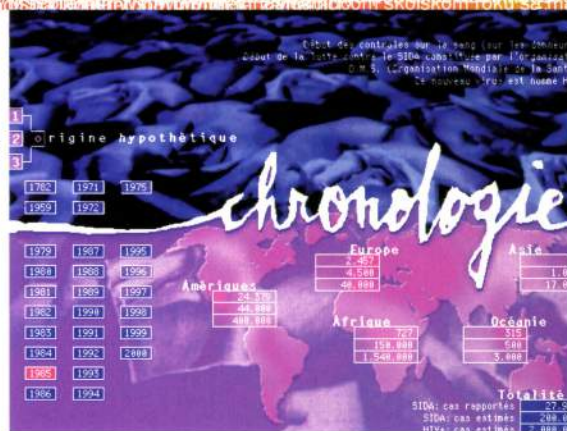
**RASŤO:** U nich sa na školu môže prihlásiť každý, ale k záverečným skúškam prístupia iba najlepších z nich. Študenti sa z roka na rok obávajú, či prejdú do ďalšieho ročníka.

ČO VÁS ČAKÁ PO NÁVRATE Z FRANCÚZSKA?

**PETER B.:** Mám pred sebou ešte rok štúdia na VŠVU, potom sa možno prihlásim na postgraduál v Saint-Etienne.

**PETER K.:** Projekt, ktorý som začal vo Francúzsku, chcem dokončiť vo dvojici diplomovej práci o dva roky. Aj naďalej by som sa rád venoval viac-účelovému nábytku.

**RASŤO:** Pobyt v Saint-Etienne bol po všetkých stránkach veľmi prínosný - reči, rozhľad v oblasti, ktorou sa zaoberám, ale aj spôsob života. V lete sa do Francúzska vrátim.



chronologie

1. ère phase
2. ère phase
3. ère phase
4. ère phase

évolution



C'est le stade où le plus grand nombre de personnes infectées découvrent leur séronepositivité. Maladie sans symptômes physiques. L'organisme a désormais fabriqué les anticorps. C'est le moment le plus favorable pour commencer une thérapie.

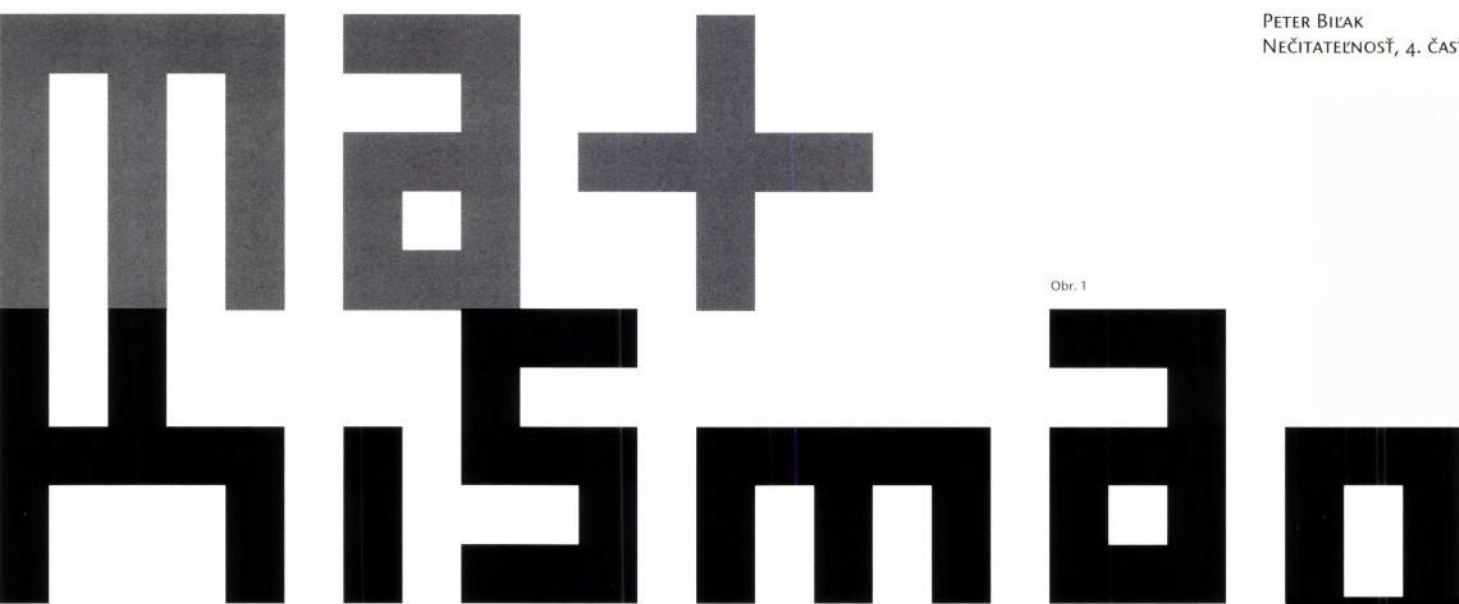
**OUI**

Le doute persiste sur le risque de transmission par fellation. Très peu de cas ont été publiés (une dizaine au total). Il existe donc un "risque théorique", notamment lorsqu'il y a une petite blessure sur le sexe ou dans la bouche. Néanmoins, il est difficile de démontrer que la "pipe" est, à elle seule, une pratique contaminante.

Pas de sperme dans la bouche. Pour plus de sécurité, utilisez des préservatifs non lubrifiés.

Ďakujem všetkým za rozhovor. Mária Riháková





Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3

# Interview s holandským grafickým dizajnerom

**MAX KISMAN (DOETINCHEM , HOLANDSKO)**, študoval grafický dizajn a ilustráciu na Akadémii umenia a priemyslu v Enschede a na Akadémii Gerrit Rietveld v Amsterdame (1972-1977). Pôsobil v oblasti výstavného dizajnu, dizajnu kníh, časopisov, kalendárov, plagátov, poštových známok, animácie a tvorby písma. Je spoluzakladateľom 1986 TYP/TYPOGRAFISCH PAPIER, alternatívneho typografického a kultúrneho časopisu. V polovici 80. rokov ako jeden z prvých grafikov začal používať digitálnu technológiu pre časopis 'LANGUAGE TECHNOLOGY' a pre plagáty koncertnej sály Paradiso v Amsterdame. V rokoch 1989–1992 žil a pracoval v Barcelone. Navrhol písma pre FontShop International a Fuse. V súčasnosti sa venuje animácii pre holandský progresívny televízny kanál VPRO. Je členom združenia 'WILD PLAKKEN'. Medzi jeho posledné projekty patrí grafický dizajn pre digitálne a interaktívne médiá.



Začnime jedným z vašich provokatívnych vyhlásení. V Typ G, publikovanom v júni 1991, ste napísali: „Inštitúcia písma bude zrušená a ich sila porazená. Odkedy bola typografia digitálne prezentovaná, písma boli postavené mimo zákona. Ich prevažujúca koncepcia stratila svoje hodnoty. Grafický dizajn je podvod, je to estetický vyplňovač strán. Grafický dizajn a typografia budú zakázané.“ Prestali ste po tomto vyhlásení navrhovať písma? Ako sa na toto vyhlásenie pozeráte teraz, s odstupom piatich rokov?

Naozaj som sa odvtedy vážnejšie nevenoval tvorbe písma. Od roku 1992 sa koncentrujem na televíznu grafiku, animáciu a od minulého roku aj na nové elektronické médiá. Nemám čas na návrhy písma, i keď som ich urobil zopár na špeciálne použitie. Pretože som zmenil svoj postoj, menej sa zaoberám typografiou. Je tu už toho toľko, že neviem, čo by som mohol urobiť také, čo ešte nebolo urobené. Veľa z toho, čo okolo seba vidím, je akosi podobné tomu, čo som robil pred viacerými rokmi. Samozrejme, že vidím aj veľmi dobrý grafický dizajn, ale pre mňa sa už revolúcia skončila, nedávno sa začalo opakovanie. V tvorbe písma už nie sú žiadne myšlienky, všetko je iba dekorácia. Hocikto môže urobiť to, čo robí niekto iný. Tvorba písma sa stáva priemerným výrazom, ako vyjadriť životný štýl. To, čo oceňujem ja, je vyzývajúci grafický dizajn, taký, ktorý je brutálny, má odvahu riskovať, nie je komerčný a vyjadruje nápady a emócie, taký, ktorý reaguje na spoločnosť. Písma sú už dostupné všade a hocikedy a koncept písma tak isto. Tak ako sveter, ktorý nosíte, alebo topánky, ktoré kupujete. Nič viac, nič menej. Niekedy si myslím, že všetko toto sústredenie okolo písma je irelevantné. Samozrejme je to veľký priemysel, veľa vecí je do toho zapojených, vydáva sa množstvo typografických časopisov, veľa študentov čaká na svoju príležitosť ukázať niečo nové. Ale tento masový pochod za typografiou je iba únik od základných otázok. Prežije grafický dizajn so svojimi hodnotami? Ak áno, tak ako?

Teraz je dôležité, aby sme grafický dizajn predefinovali. Pretože typografia sa za posledných 50 rokov stala viac abstraktnou, ľudia sa stali viac flexibilní v čítaní. Myslíte si, že toto môže pokračovať?

Typografia sa sama nestala abstraktnejšiou, ale vzrástla schopnosť čítania komplikovaných tvarov. Tak ako absorbujeme rýchlo sa meniace obrazy, napríklad videoklipy, tak sa stávame schopní porozumieť niektorým štruktúram. Tieto štruktúry sa stávajú vizuálnym jazykom. Ak porozumieme tomuto jazyku, tak ich budeme čítať. To by mohlo pokračovať, až pokiaľ písmo nebude také abstraktné, že ho už nebudeme viac potrebovať. Niektoré vysoko abstraktné myšlienky sú príliš zložité na to aby boli vyjadrené inak ako písaným slovom. Napriek tomu si myslíte, že písmo môže byť raz zbytočné?

Pwoah... Pravdu povediac myslím si že písmo bude vždy v nejakej forme existovať. Knihy budú v budúcnosti vzácnejšie, ale budú vždy používať písmo. Knižnice budú uchovávať vedomosti hlavne pomocou písaného slova. Máme dostatok iných dôvodov, prečo by písmo malo ostať dostupné a používané. Čo si myslíte o stovkách fontov, ktoré sú založené iba na počítačových chybách a efektoch (FontShop International práve vydal sadu písom Dirty Type2)?

Tak ako som povedal predtým, tento druh typografie je vec pre masu ľudí a bude mať iba dekoratívnu funkciu. Písma založené na efektoch majú väčšinou krátku trvácnosť. Pamätáte si ešte na rôzne písma pripomínajúce písací stroj? Ber, pokiaľ sú, to je charakteristika týchto písom, a nie kvalita. Myslíte si, že súčasný holandský grafický dizajn je ešte stále rozpoznateľný vo svetovom meradle? Ak áno, myslíte si, že holandskí grafici sú schopní udržať si svoju identitu aj v 21. storočí? Tento druh holandského dizajnu, o ktorom vy hovoríte, už neexistuje. Holandskí funkcionári dizajnu a obchodníci vypredali holandský dizajn. Najlepší holandský dizajn sa teraz vytvára v zahraničí, napríklad v USA, Francúzsku alebo



Nemecku. Ale pravdepodobne, a ja v to dúfam, Holandsko bude schopné vychovať zopár veľmi dobrých grafických dizajnérov. Títo dizajnéri budú pokračovať v duchu najlepších holandských tradícií, ktoré boli založené v skorých 70. rokoch. Súlad formy a obsahu z progresívneho a kritického pohľadu, to boli a budú aj v budúcnosti znaky holandského dizajnu.¶

**Technológia napreduje neuveriteľne rýchlo. Ľudia, ktorí pracujú s novými médiami, sú pod stálym tlakom prijímania nových informácií. Obávate sa, že by ste mohli podľahnúť tomuto tlaku?¶**

Vždy sme boli pod tlakom informácií. Ale ľudia sú schopní robiť výber. Vždy si vyberú iba veci nevyhnutné, ktoré sú pre nich užitočné. Áno, informácie sa stali oveľa väčšími a okamžite dostupné. Problém spočíva v hľadaní a výbere informácií. Elektronická informačná distribúcia je ešte stále dosť chaotická a pre užívateľov veľmi komplikovaná. Čoskoro budeme mať systémy s miliónmi dátá báz dostupných 24 hodín denne. Musíme nájsť spôsob, ako sa zbaviť nepotrebných informácií. Potrebujeme individuálnu podporu a inteligentných agentov, ktorí nám pomôžu vybrať tie správne informácie.¶

**Akú úlohu hrá technológia v súčasnom prostredí? Aká bude rola umelcov v digitálnom svete?¶**

Ako sa tak pozerám na vašu predchádzajúcu otázku, tak umelci budú zapojení do štrukturalizácie vizualizovania digitálnych informácií. A to ako funkčne, tak aj priamo, umelecky a expresívne. Umelci budú objavovať nové médiá, a to odhalí možnosti a limity ich talentu. Grafickí dizajnéri budú pokračovať v tom, čo robili doteraz, vo vizualizovaní obsahu v kontexte práce. Pri rozpätí času, pohybu a priestoru vo svojich prácach. Myslím, že dôležitosť vizualizovania obsahu v elektronických médiách ešte nie je docenená. Príliš veľa amatérov si naozaj myslí, že to môžu urobiť sami. Rovnaké nedorozumenie nastalo v desktop publishing. Grafický dizajn je veľmi špecializovaná profesia a tá bude vysoko cenená v dobe nových médií. Tak ako ostatní umelci, tak aj grafickí dizajnéri musia experimentovať, hľadať nové možnosti a limity nových médií v medziach komunikácie alebo výrazu.¶

**Ako sa pozeráte na budúcnosť autorských práv a na duševné vlastníctvo? Dnes je už ťažko**



Obr. 4



Obr. 5

1. Togen Tonen, písmo, 1988-90
2. Max Kisman (foto Peter Bifak)
3. Ikony pre elektronický časopis HotWired, 1995
4. Togen Tonen, koncertný plagát, Paradiso Amsterdam, 1991
5. Traveller Regular, písmo, 1991
6. Zwartvet, písmo, 1987-90
7. Togen Tonen, koncertný plagát, Paradiso Amsterdam, 1986

ĎAKUJEME MAXOVI KISMANOVI ZA POSKYTNUTIE OBRÁZOVÝCH MATERIÁLOV



povedať, čo je originál a čo kópia. Myslíte si, že informácie by mali byť poskytované zadarmo? Myslím, že to je ďalšie nedorozumenie. Informácie neboli nikdy zadarmo. Všetky informácie vo forme svojej existencie sú nejako chránené. Iba keď filtrujete informácie a zmeníte kontext, je možné vytvoriť ďalšie štádium. Informácie sú tak dostupné, alebo tak chránené, ako chceme. Napriek tomu verím v duševné vlastníctvo. Kopírovanie potom znamená požíčanie si niečej identity pre seba. A takto to nemôže fungovať. Je mi jedno, či ľudia kopírujú moje fonty alebo môj štýl, pokiaľ uznajú, že nie sú schopní urobiť to sami.

**Dizajnéri majú určitú vizuálnu moc. Čo si myslíte o manipulatívnej kvalite obrazov?** Niektorí dizajnéri majú vizuálnu moc. Všetky obrazy majú manipulatívne vlastnosti. Preto sa obrazy vytvárajú.

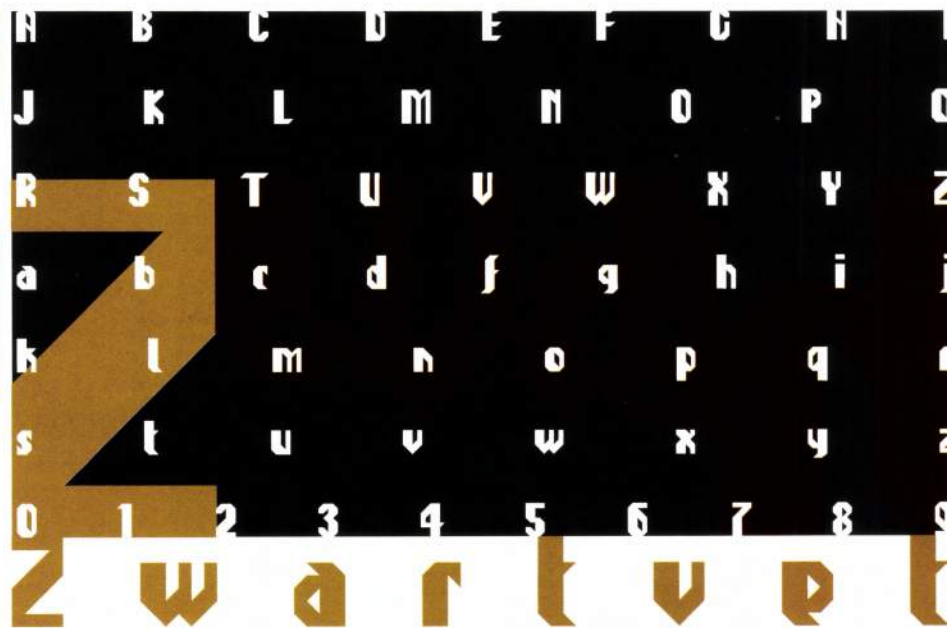
**Počítače a dizajnéri sú tak spolu zviazaní, že samostatne nemôžu prežiť. Ste schopný rozlíšiť, či to, čo vytvárate, vychádza z vášho mozgu, alebo z počítača, ktorý používate?**

Môžete povedať, či obrazy sú založené na imaginácii, alebo technike, ktorú používate? Spôsob realizácie ponúka iba cestu vytvorenia obrazu, nie myšlienky. Obrazy, na ktorých môžete vidieť cestu myšlienky a ktoré nie sú prikryté hrubými vrstvami efektov a lacných trikov, sú čestné a jasné. Vďaka mozgu, ktorý ste spomenuli, je to možné. Aj úplné nezmysly vychádzajú z mozgu.

**Myslíte si, že je nutné vytvárať krásne veci? Veríte, že tvorbou krásnych vecí možno napomôcť vzniku lepšieho sveta?**

Krásne existuje iba vedľa škaredého. Za predpokladu, že je tu už dosť škaredých vecí, sa domnievam, že vytváram krásne veci. Veľa škaredosti vychádza zo zlého sveta. Svojimi prácami môžem ukázať, že sa dá vytvoriť aj niečo pekné, zvláštne, ale nemyslím si, že prispem k vzniku lepšieho sveta. Ja môžem iba prispieť malým, pozitívne nabitým atómom v kozme a dúfať, že zrážka s iným atómom

spôsobí pozitívnu chemickú reakciu. Povedzte mi niečo o svojej terajšej práci. Ostatné tri roky sa venujem animácii programových ohlásení pre progresívnu holandskú televíznu stanicu VPRO. Experimentujem aj s novými médiami pre túto spoločnosť v ich World Wide Web serveri a použitím CD-ROM. Tiež som navrhol množstvo ikon pre World Wide Web server HotWired. **Čo obdivujete?** Originalitu, charakter, experiment, integritu, dôraz, čistotu, emóciu, osobnosť. **Koho obdivujete?** Mnohých. **Chcete na záver niečo dodať?** Koniec. **Ďakujem.**

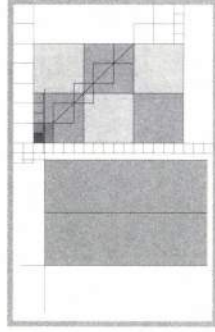


Obr. 6



Obr. 7





Obr. 8



Obr. 9



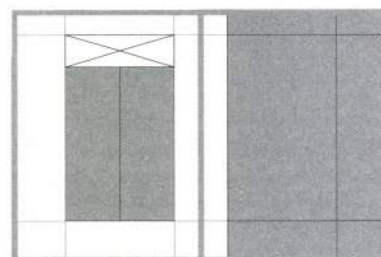
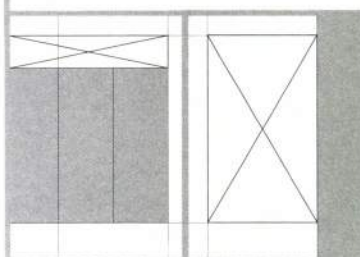
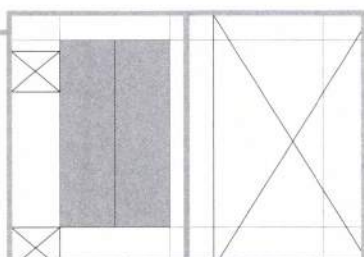
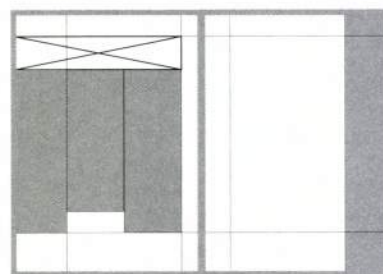
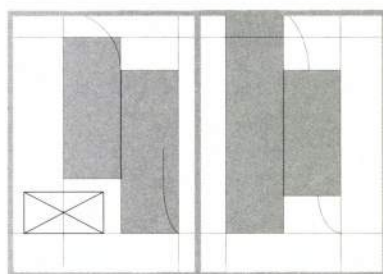
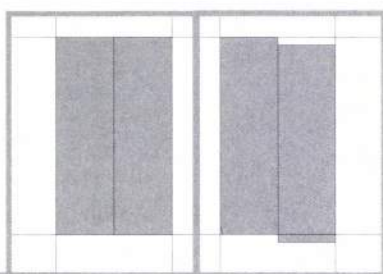
Obr. 10



Obr. 11







## GRAFICKÁ ÚPRAVA PROJEKTU "NEČITATEĽNOSŤ"

Pri skúmaní ľudskej komunikácie psychológmi bol spozorovaný zaujímavý fakt. Pri dialógu odovzdávame pomocou verbálneho prejavu iba 20 % komunikovaných informácií. Zvyšných 80 % pochádza z vnímania bezprostredných okolností, ako sú gestá človeka, melódia hlasu, prostredie rozhovoru atď. V grafickom dizajne 80 % nevyslovených informácií reprezentuje hlavne úprava strán, ktorej význam sa často podceňuje.

Grafické riešenie knihy "Nečitateľnosť" je reakciou na jej formát a rozdelenie strán. Na základe formátu bola stanovená "sieť" úpravy (obr. 8). Táto sieť sa stala prirodzenou výzvou pre grafickú úpravu. Každá strana je individuálne upravená. Úprava stránok sa postupne uvoľňuje, vymaňuje z vopred stanoveného sieťového princípu bez toho, aby ju úplne opustila. Zatiaľ čo som v knihe opisoval dramatické zmeny vo vizuálnej komunikácii, úprava stránok sa tak isto radikálne mení. Text knihy sa niekedy dostáva na úplný kraj alebo aj mimo priestoru strany ako výsledok experimentovania s formátom a sieťovým usporiadaním. Zaujímalo ma, čo sa odhráva mimo viditeľnej plochy, ako si čitateľ sám definuje dimenzie a rozmery knihy. Tak isto zaujímavý je prechod z počítačovej obrazovky na tlačnú stránku. Z dočasne abstraktného priestoru s neobmedzenými možnosťami sa stávajú veci hmatateľné a presne definované. Základnou inšpiráciou však ostáva hlavne formát a delenie strany.

## ADAPTÁCIA PRE DESIGN@UM

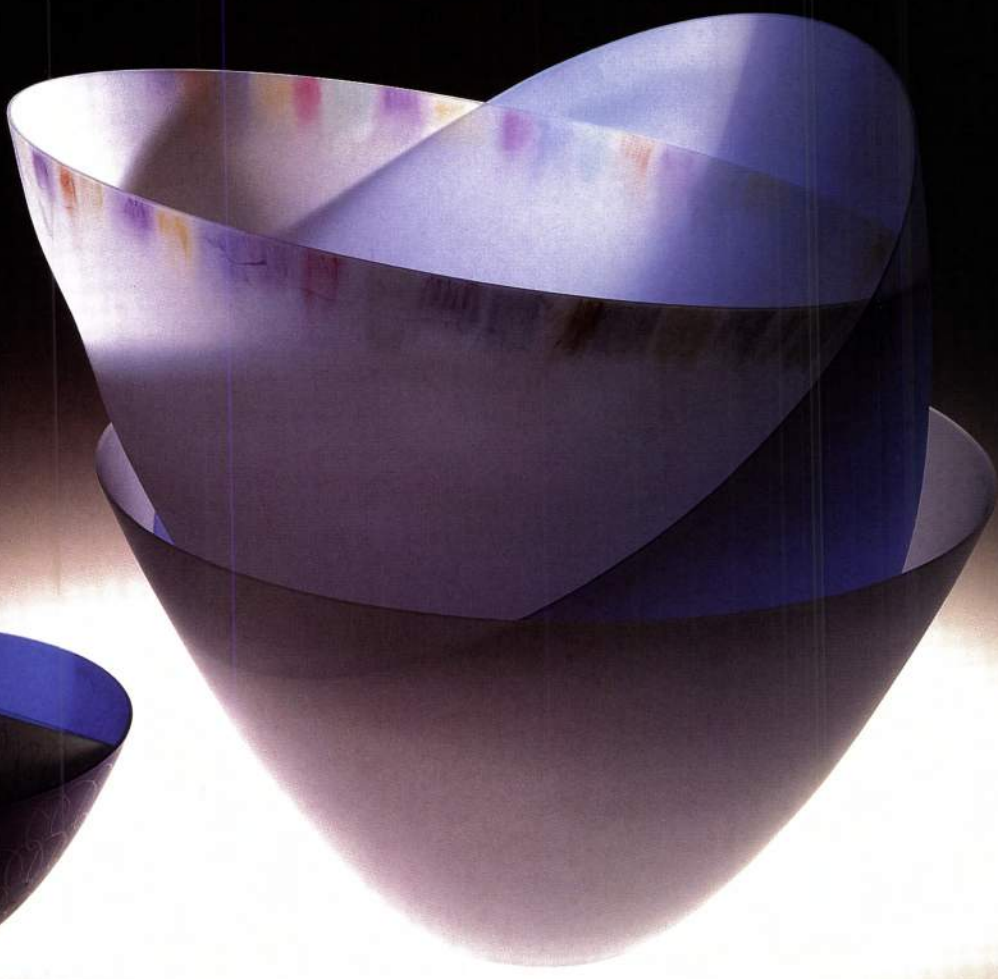
GRAFICKÁ ÚPRAVA ŠTYROCH ČASTÍ PROJEKTU "NEČITATEĽNOSŤ" BOLO PRE MŇA ZAUJÍMAVÉ AKO REAKCIA NA PROJEKT REALIZOVANÝ PRED ROKOM. ZATIAĽ ČO SOM SA SNAŽIL VYHNÚŤ ZMENÁM ORIGINÁLNEHO TEXTU A PONECHAL HO AKO "DOKUMENT DOBY", ZMENY GRAFIKY BOLI NEVYHNUTNÉ. PREDOVŠETKÝM KVÔLI ZMENE FORMÁTU A POTOM, SAMOZREJME, ZÍSKANÍM ODSTUPU POHĽADU. ĎALŠÍ FAKTOR, KTORÝ OVPLYVNIL ADAPTÁCIU PRE ČASOPIS, BOLA KOMPRESIA PŮVODNE 40-STRANOVEJ KNIHY NA 18 STRÁNOK ČASOPISU. NA ĽAVEJ STRANE SA NACHÁDZAJÚ VŠETKY STRANY KNIHY, NA PRAVEJ ICH ADAPTÁCIE PRE DESIGN@UM. VYPUSTENÉ BOLI STRÁNKY ZOBRAZENÉ NA ŠEDOM POZADÍ (OBR. 10). OSTATNÉ STRANY BOLI VIZUÁLNE PRELOŽENÉ TAK, AKO TO UKAZUJÚ ŠÍPKY.



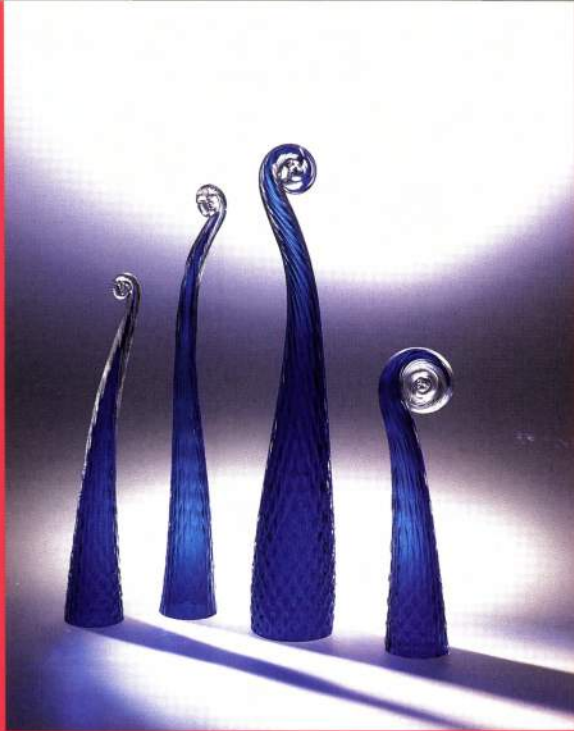
# LR

Umelecké konfrontácie výtvarníkov z rôznych krajín v sklárskej hute majú dnes v aktivitách Združenia slovenských sklárov svoju tradíciu a pravidelnú periodicitu. Organizátori týchto tvorivých stretnutí našli v predošlých rokoch dobrého partnera v LR Crystal, a. s., v Lednických Rovniach, ktorá svojou veľkorysou podporou sklárskeho umenia umožnila realizáciu už tretieho medzinárodného sympózia.

Tohoročná tvorivá akcia prebiehala od 18. do 22. júna 1996 za účasti trinástich umelcov z Austrálie, Japonska, Veľkej Británie, Nemecka, Holandska, Česka a Slovenska. Usporiadatelia sa snažili vytvoriť podmienky pre zaujímavú konfrontáciu a pozvali výtvarníkov rôzneho výtvarného zamerania, neraz s diametrálne odlišným prístupom k materiálu. Viacerí zahraniční hostia - M. Šinoharová z Japonska, M. Durran, E. Swinburnová z Veľkej Británie a W. Teschmacherová z Holandska sa museli vyrovnávať s kvalitou materiálu i technológiou, ktorá bola pre nich čímsi novým. Práve tieto odlišné podmienky práce a nutnosť experimentovať prispeli k originalite výsledkov, v ktorých viacerí autori objavili pre seba dosiaľ nespoznané možnosti tvarovania a dekorovania. Popri klasickom fúkaní do formy vznikali práce tvarované z voľnej ruky, hutnícky zdobené, matované, dekorované maľbou. Menej využívanú techniku pieskovania dokázala inšpiratívnym spôsobom využiť Ursula Merkerová z Nemecka. Paleta sklárskych diel siahala od nových riešení sklárskych čaší, misiek a džbánov (J. Taraba, J. Kolembus, F. Czandal) cez voľnú plastiku (P. Šipoš, J. Steinhübel, E. Vlasáková, E. Fišerová) až k inštaláciám, ktorými zaujali čestný hosť sympózia - slovenský umelec naturalizovaný v Austrálii S. Meliš a Angličanka E. Swinburnová. Výsledky Medzinárodného sklárskeho sympózia v Lednických Rovniach organizátori predstavia verejnosti koncom tohto roka v Bratislave a v roku 1997 vo Viedni a v Prahe.





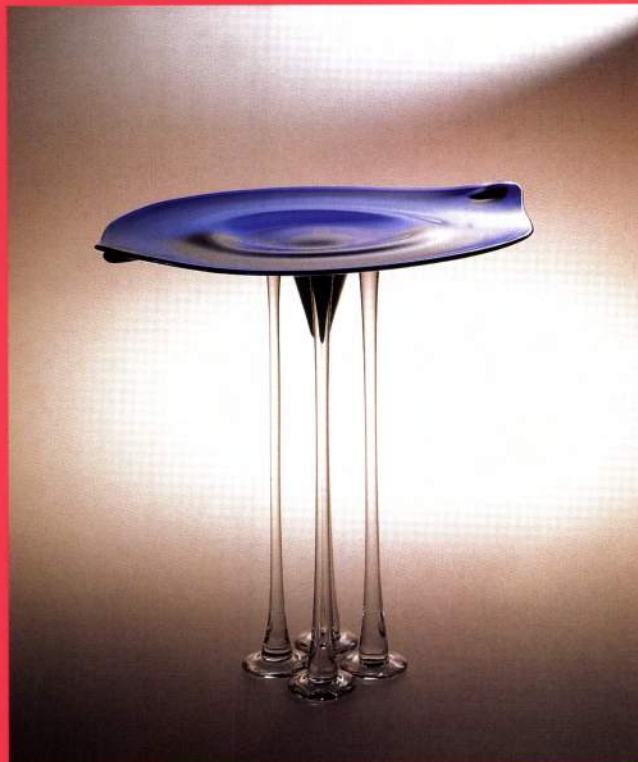


2.



3.

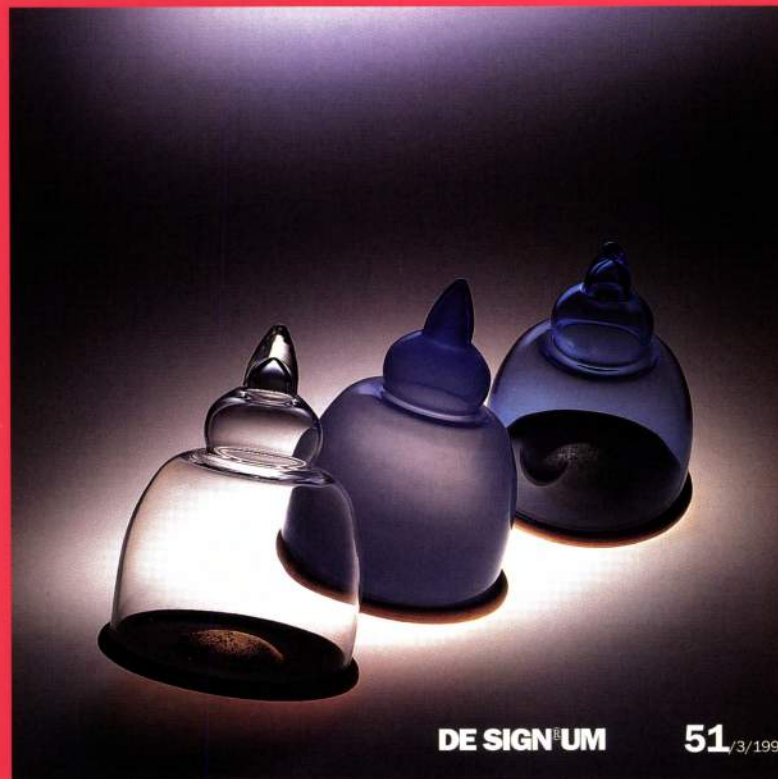
1. Majumi Šinoharová (Japonsko): Misky.
2. Matthew Durran (Veľká Británia): Klíčenie.
3. Ursula Merkerová (Nemecko): Objekt (súčasť inštalácie).
- 4., 5. Jaroslav Taraba (Slovensko): Misa.
6. Winnie Teschmacherová (Holandsko): Dózy.
7. František Czandal (Slovensko): Karafa.



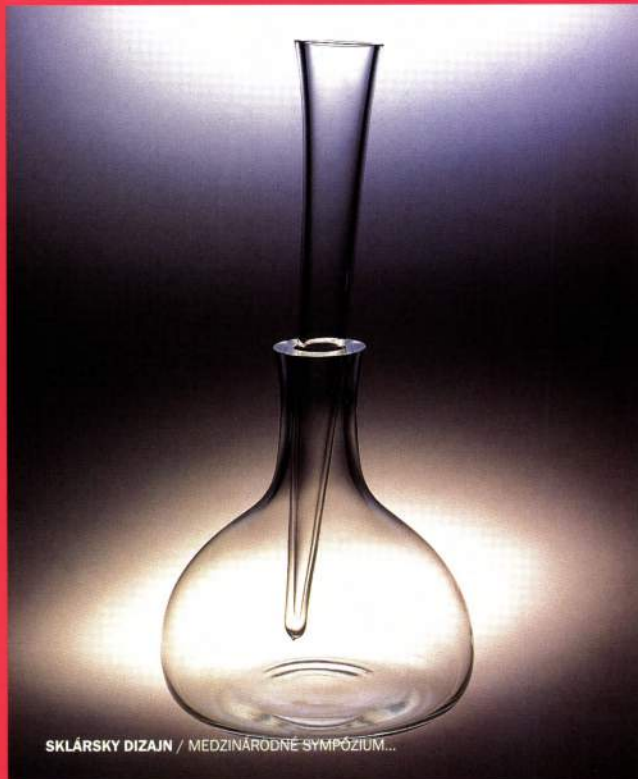
4.



5.



6.



5.



# MILANO

1996

Kontinuita veľtrhu nábytku v Miláne, ktorá trvá od roku 1961, je každoročne silným lákadlom pre stovky vystavovateľov i návštevníkov z celého sveta. Na tohtoročnom už 35. veľtrhu sa predstavilo 1400 vystavovateľov na ploche 1213 m<sup>2</sup>. Očakáva sa, že budúci rok sa už Salone del Mobile bude konať v novom výstavnom areáli Portello, čo môže aj výrazne ovplyvniť podobu veľtrhu.

Poloha výstavného areálu takmer v centre mesta akoby symbolizovala postavenie, ktoré má dizajn v tejto európskej metropole: desiatky výstavných a predajných siení najznámejších talianskych firiem, špičková vzdelávacia inštitúcia Domus Academy, redakcie najvýznamnejších dizajnerských časopisov, vedecké inštitúcie zaoberajúce sa dizajnom - to všetko sa nachádza priamo v meste, alebo blízok predmestiach a vytvára z Milána jedno z hlavných medzinárodných centier dizajnu.

Medzinárodný charakter veľtrhu však určuje aj jeho návštevnosť, ktorá vzrušuje predovšetkým talianskych výrobcov nábytku. Signalizuje záujem a potenciálnu klientelu nábytkárskeho priemyslu, ktorý sa dostal do situácie takmer strategického odvetvia talianskeho priemyslu. Stovky väčšinou malých a stredných podnikov, často rodinného typu, produkujú významnú ekonomickú hodnotu. 35 % celej produkcie talianskeho nábytku sa vyváža do zahraničia, najmä európskych krajín (napr. do Nemecka, Belgicka, Anglicka, Francúzska), ale prebúda sa záujem aj v ázijských krajinách a USA.

## Blahobyť a udržateľnosť vývoja

35. výročie Salone del Mobile, ale predovšetkým akútnosť globálnych ekologických a spoločenských problémov súčasnosti, podnietili organizátorov k príprave seminára Milánske rozhovory (Milan Talks), ktorý sa venoval analýze sociologických, kultúrnych a ekonomických perspektív súvisiacich s bývaním, výrobou a spotrebou nábytku. Zúčastnili sa ho špičkoví európski odborníci, ako napr. François Burkhardt, šéfredaktor Domusu, Augusto Morello, prezident ADI a šéfredaktor časopisu Stilleindustria, Brian Lymbery, riaditeľ londýnskej Chartered Society of Design a ďalší.

Súvislostiam životného prostredia, kultúry bývania, produkcie a spotreby nábytku bola venovaná aj výstava Habitats and Environment - Bývanie a prostredie, ktorú pripravila milánska Domus Academy. Úvahy majú podobu otázky ako naplniť túžbu človeka po blahobyte a komforte a súčasne znížiť spotrebu energií, materiálov a odpadov súvisiacich s nábytkárskou produkciou. Autor výstavy Ezio Manzini (spolu s Friedou Doveil z Domus Academy) hovorí: „Pohľad na našu každodennú existenciu vo svetle princípov udržateľnosti vývoja hovorí o zmene vo vzťahu k blahobytu a spotrebe zdrojov. Zatiaľ čo v minulosti nárast blahobytu zodpovedal nárastu spotreby zdrojov, v budúcnosti sa to zmení. V záujme udržateľnosti vývoja sa budeme učiť, ako žiť, a zdať sa aj lepšie, zatiaľ čo spotreba a odpad budú menšie, oveľa menšie než v minulosti. Veci, s ktorými žijeme, a priestory, do ktorých vstupujeme, sa musia zmeniť a budú meniť aj nás. V tomto procese musíme hľadať novú kvalitu a nové hodnoty, budeme sa musieť učiť umeniu žiť lepšie s menšou spotrebou.“ Manzini formuluje princípy nového dizajnu budúcnosti:

- **Znížiť spotrebu materiálov a energií.** Znamená to prijať filozofiu „robiť lepšie s menšími prostriedkami“, vyvíjať a uplatňovať technologické inovácie, podporovať nové myšlienky, ktoré ich presadzujú.
- **Dať hodnotu veciam.** Znovuobjaviť materiál - každý má svoju hodnotu, vlastný život a identitu. Musíme obnoviť úctu k materiálu, oceniť jeho hodnotu vo všetkých fázach existencie - keď je nový i keď sa znovuzrodí v procese recyklácie.
- **Oslobodiť priestor.** Fyzický priestor je čoraz vzácnejšou hodnotou. Neznamená to znižovať existenčné minimum, ale získať nový priestor jeho oslobodením od všetkého

Miss Trip. Dizajn: Philippe Starck. Výrobca: Kartell.







Maui. Dizajn: Vico Magistretti. Výrobca: Kartell.



Chambre Close. Dizajn: Roberto Lazzeroni. Výrobca: Ceccotti

ťažkopádneho a zaťažujúceho. A platí to nielen pre fyzický, ale aj pre mentálny priestor človeka, ktorý je preplnený znakmi, obrazmi, pseudoinformáciami. Treba uvoľniť priestor pre interakcie a interpretácie.

● **Opäť sa vrátiť k dotyku s časom.** Konzumný princíp plodí čoraz viac odpadu. Navyše vzniká svet bez kontinuity a hĺbky. Musíme umožniť veciam, aby trvali - vytvoriť svet prispôsobiteľných vecí, otvorených na reinterpretáciu a dlhotrvajúci dialóg.

#### Trendy roku 1996

Aj v oblasti výroby nábytkového dizajnu sa čiastočne prejavuje internacionalizácia spoločností: producenti sa snažia, aby ich nábytok bol zrozumiteľný v širokom geografickom priestore, čo umožňuje rozširovanie obchodných terórií, no na druhej strane je evidentná snaha o rozvíjanie vlastnej firemnej filozofie bývania. Špičkové firmy si uvedomujú, akého zákazníka svojím nábytkom chcú osloviť, vedia, čo potrebuje, a aké sú jeho očakávania. Napriek rozmanitosti štýlov, foriem, typov nábytku možno identifikovať znaky súčasných trendov. Nejde o prevratné zmeny, ich podstatné črty sú čitateľné už posledné dva-tri roky a zoznámili sa s nimi aj návštevníci Kolínskeho i Parížskeho veľtrhu na začiatku roka. Ústup od bizarnosti, výrazovej pestrosti a snahy o nekonformnosť za každú cenu má podobu minimalistického výrazu, striedmosti a účelovosti - podľa princípu zjednodušiť a odstrániť to, čo sa dá. Samozrejme je dôraz na perfekcionizmus detailu a snaha o kvalitu remeselného vzhľadu, hoci ide priemyselnú výrobu.

Drevo sa dostáva do centra pozornosti, hlavne jeho svetlé druhy - javor a breza, z tmavších druhov sa najviac používajú teplé tóny hruškového a čerešňového dreva. Jeho povrch nie je upravovaný lakovaním, ale zachováva si čo najprírodzenejší vzhľad. Syntetické materiály sa často používajú na stoličkách v kombinácii s kovem, prevládajúcimi farbami sú zelená, žltá, oranžová. Obľúbeným objektom dizajnerských schopností je stále stolička, ako o tom svedčia aj rôzne varianty ľahkých konštrukcií a čistých línii. Tendencia k variabilnosti nábytku je najzjavnejšia pri stoloch - okrem základných funkcií majú rozšírené možnosti použitia vďaka novému vybaveniu a doplnkom. Úložný

nábytok má podobu monoblokov alebo zostáv s precízne účelovo riešeným vnútorným usporiadaním políc, zásuviek, vešiakov a ovládacích mechanizmov. Pri čalúnenom nábytku je dôležitý materiál čalúnenia - uprednostňujú sa prírodné vlákna (bavlna, vlna), jednofarebné látky (modrá, prírodné tóny), príp. jednoduché základné vzory.

#### Očakávané zmeny

Milánsky Medzinárodný výskumný inštitút sociálnych zmien uskutočnil prvý prieskum európskeho trhu zameraný na nábytok a bývanie a zverejnil ho na salóne pod názvom Predvídanie zmien v Európe. Jeho cieľom bolo vysvetliť, aké sociálne zmeny ovplyvňujú požiadavky ľudí na nábytok a ako sa nové potreby premietajú do predstáv o bývaní. Výsledkom prieskumu je charakteristika ôsmich trendov budúceho vývinu, cenná najmä pre výrobcov a dizajnérov.

#### Partnerský nábytok

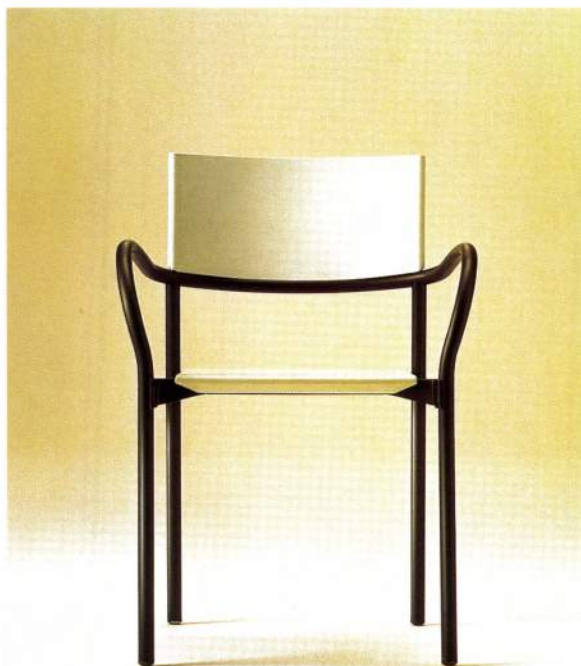
V partnerskom spolunažívaní sa stráca rozdelenie na mužské a ženské úlohy, pár si hľadá vlastnú identitu. Nábytok pre dvojicu ľudí v spoločnej domácnosti musí vyhovovať osobným potrebám oboch partentov, napr. manželská posteľ sa dá prispôsobiť na pohovku alebo ležadlo, kuchynská linka má police v rôznych výškach prirátané k výške osôb, ktoré ju používajú, a pod.

#### Stavebnicový nábytok

Nábytok by nemal slúžiť len krátky čas, ale musí byť viacúčelový a prispôsobiteľný meniacim sa situáciám a potrebám užívateľa. Skladobnosť zabezpečuje rozšírenie, resp. zmenu jeho funkcií. Dizajn a materiály budú pre „stavebnicový“ princíp nábytku čoraz dôležitejšie.

#### Adrenalinový nábytok

Životné tempo je čoraz rýchlejšie, človek je denne obklopaný tlakom informácií a šokujúcich zážitkov. Výstrednosť a kontrolované prekračovanie hraníc je súčasťou života. „Adrenalinový“ pocit sa stal potrebou každodenného života. V interiérovom zariadení tento trend predstavujú malé kusy nábytku, lampy, doplnky s jasnými, fluoreskujúcimi farbami, šokujúcimi kombináciami materiálov a experimentálnymi tvarmi. Významným stimulátorom zmyslov je osvetlenie.



Breeze. Dizajn: Carlo Bartoli. Výrobca: Segis.







Andromeda. Dizajn: Geert Koster. Výrobca: Lema.



Status. Výrobca: Flexform.

Taita. Dizajn: Franco Mireni.  
Výrobca: Arflex.



Gregorio. Dizajn a výroba: Moroso.



Gea a Geo. Dizajn: Anna a Carlo Bartolli.  
Výrobca: Rossi di Albizzate.

#### Nábytok pre online priestory (počítačové centrá)

Nové komunikačné technológie menia podobu pracovísk a pracovných operácií. Rozšírenie sietí ako Internet pripievajú k vzniku tendencie práce na diaľku: komputrové vybavenie sa stáva súčasťou domácností, ale nielen na výkon zamestnania, ale aj bežných každodenných činností, pre zábavu a pohodlie. Technická „tvrdá“ dimenzia zariadení sa bude pravdepodobne vyvažovať „jemnou“ dimenziou, ktorú zastupujú mäkké príjemné povrchové materiály ako výraz potreby zmyslovej kompenzácie. Požiadavky na domáce pracoviská bude rešpektovať aj dizajn, a tak dôjde zmene tradičných typov nábytku, ako sú stoly, osvetlenie či čalúnený nábytok.

#### Nábytok šiesteho zmyslu

Schopnosti zmysloveho vnímania sa prehĺbujú, sú ovplyvňované skúsenosťou virtuálnej reality a cestovaním po sieťach. K známym piatim zmyslom sa pridáva šiesty, ktorý by sa dal definovať ako cit, citlivosť k materiálom a formám. Človek sa bude „dorozumievať“ s predmetmi prostredníctvom ich funkčných alebo výrazových charakteristík, ako sú napr. haptické povrchy, čuchový a zmyslový obsah, transparentnosť, svetlosť.

#### Pedagogický nábytok

Súčasná komercializácia hodnôt sprostredkovaná televíziou a konzumný štýl života spôsobuje znižovanie kritických schopností ľudí a povrchný výber hodnôt. Dizajn vôbec a nábytok vo zvýšenej miere môže pôsobiť ako vzdelávací stimul - napr. orientovať pozornosť na väzby s prírodou a ekológiu, pripomínať minulosť. Materiál môže hovoriť o svojom pôvode či výrobnom procese. Pedagogicky správny produkt je v súlade s prírodným i kultúrnym prostredím.

#### Politicky korektný nábytok

V súčasnej spoločnosti existuje mnoho skupín ľudí so špecifickými charakteristikami, ktoré určujú ich zvláštne potreby, či už vyplývajú z veku, pohlavia, zdravotného postihnutia alebo rozdielneho kultúrneho či etnického pôvodu. Trend politicky korektného nábytku rešpektuje tieto odlišnosti, aby umožnil koexistenciu všetkých. Nábytok by teda mal zohľadniť špeciálne potreby starších a zdravotne postihnutých osôb, vzťahy medzi mužmi a ženami, rodičmi a deťmi i ľuďmi rôznych rás a národností, ktorí žijú spolu.

#### Ochranný nábytok

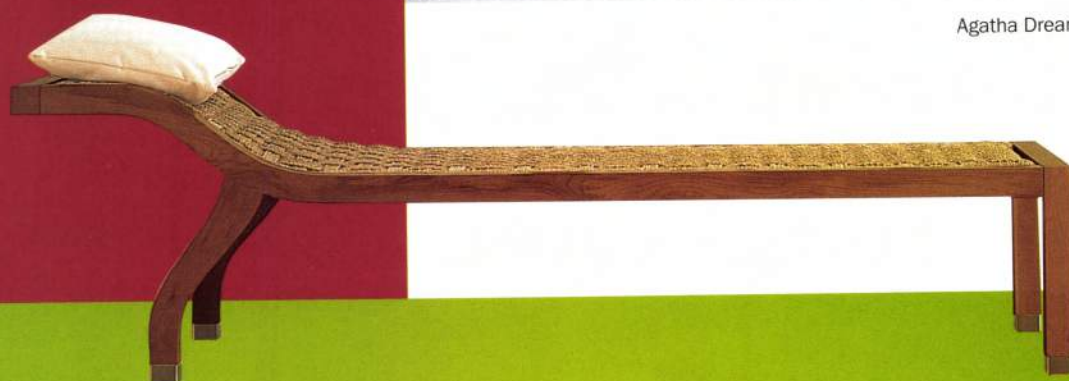
Tento trend zahŕňa praktické aj psychologické aspekty života. Choroby, nezamestnanosť, kriminalita a oslabovanie morálnych hodnôt vyvolávajú potrebu ochrany, ale aj návratu k istotám tradičných hodnôt. Jednou z nich je aj súkromie domova, úkryt, kukla. Domáci priestor musí zaručiť ochranu, bezpečnosť, spoľahlivosť. Zariadenie bytu musí byť z materiálov a technológií, ktoré majú skutočný alebo symbolický ochranný obsah, nábytok musí byť odolný voči vplyvom času, ohňa, poveternostným vplyvom a musí byť bezpečný pre deti a starších ľudí.

(en)





Agatha Dreams. Dizajn: **Christophe Pillet**. Výrobca: Ceccotti.



Sigmund. Dizajn: **Antonio Citterio**.  
Výrobca: Flexform.

Tappeto Volante. Dizajn: **Enzo Mari**.  
Výrobca: Interflex.







Seldi. Dizajn: **Carlo Ferrando**.  
Výrobca: Arflex.



Skrinka z kolekcie Oz. Dizajn: **Paolo Piva**.  
Výrobca: Poliform.



Minimal Wood. Dizajn: **Roberto Lazzeroni**.  
Výrobca: Ceccotti.



Jim. Dizajn: **Enrico Franzolini**.  
Výrobca: Moroso.



Palace. Dizajn: **Studio DDL**.  
Výrobca: Zerodisegno.

Foto: Archiv redakcie



štúdia s iniciálami P.G.M.O.  
**Renault INITIALE**







Renault Zoom, 1992

vený odpovedať na všetky otázky. Vzhľadom na novú éru automobilového dizajnu ich nebolo málo.

**Kam podľa vás smeruje automobilový dizajn dneška ?**

Myslím si, že dnes sa nachádzame na akejsi križovatke a že nové autá sa budú musieť výrazne navzájom líšiť, najmä čo sa týka ich vzhľadu. Renault je v tomto smere dosť vpred. Na autosalóne v Ženeve roku 1994 sme predstavili štúdiu Argos, ktorá je prelomom v dizajne našej značky. Ak sa pôjdete pozrieť napríklad k Volkswagenu či

Audi, nájdete tam prototypy automobilov budúcnosti, na ktorých badať veľmi silný vplyv práve tohto vozidla, ktoré svojho času vzbudilo veľký rozruch a zdvihlo vlnu protichodných názorov. Podobne štúdia automobilu luxusnej triedy, ktorému som dal meno Initiale, prilákala mnoho dizajnérov iných značiek a zhodli sa na tom, že toto je nový smer v dizajne auto-

mobílov najbližšej budúcnosti. Argos to začal a Initiale ide presne v jeho šľapajach. Filozofiou tvaru sú si veľmi podobné. Je to nápadný kontrast ostrých a jemných zaoblených tvarov a harmónia použitých materiálov. V čom je Initiale iný ?

Projekt Initiale by nemal byť návratom do 70. rokov, akoby sa na prvý pohľad mohlo zdať. Má ostré hrany, je tvarovo jednoduchý a súčasne plný rafinovaných nápadov. Farby vôbec nezodpovedajú farbám, ktoré sa používali v auto-

mobílovom priemysle 70. rokov. Sú to prírodné odtiene, použili sme prírodné materiály, tak ako pred rokom na štúdiu Argos. Ten istý prístup, presne tie isté farby a materiály napokon nájdete aj na koncepte Noah (DE SIGN UM 2/96) ktorý automobilka Volkswagen predstavila o rok neskôr spolu s našim Renaultom Initiale. V čom je iný ? Hlavný rozdiel je v tom, že Argos bol viac manifestačný, inými slovami vyjadroval našu vieru v schopnosť zmeniť sa, byť iní, nekonvenční. Argos bol teda akousi demonštráciou našich možností a ničím neviazanou fantáziou. Initiale je už na prvý pohľad iný. Je to veľmi elegantné auto. Pri tvorbe Argosu sme nepostupovali s takýmto konkrétnym cieľom. Argos bol len brutálnou výpoveďou, výplodom a súčasne milníkom. Initiale je prvým pokusom o prerod novej filozofie tvaru, ktorú predstavuje Argos, na - veríme tomu - nádherný automobil.

**Nezapadol by Argos svojím vzhľadom do čias Julia Verna? Má na mysli konkrétne diela ako Robur Dobytateľ a Robur Pán sveta alebo 20 000 míľ pod morom a stroje, ktoré v týchto nezabudnuteľných fantastických románoch vystupovali?**

Dalo by sa to tak povedať. Mali sme a máme veľa odoziev a prirovnaní. Napríklad v oblasti architektúry hľadajú spojitost medzi nami nastúpeným dizajnom a tvorbou takých slávnych umelcov ako Le Corbusier. My dizajnéri sme takí. Ohliadame sa dozadu, aby sme videli vpred, v minulosti hľadáme budúcnosť. Používame osvedčené a stále staré tvary a upravujeme ich pre dnešok. Nechceme však robiť tzv. retrodizajn. To určite nie.

**Pre koho ste Renault Initiale navrhovali, komu je určený ?**

Toto auto je jednoznačne určené zákaznikom v luxusnej triede. Je to pokus Renaulta trochu rozviriť hladinu vôd, v ktorých si zatiaľ pokojne pláva napríklad Mercedes s triedou S alebo BMW s modelovým radom 7. Chceli sme v tejto komfortnej triede ponúknuť niečo nové, ba možno mierime ešte vyššie...

**Ako je to s názvami štúdií Renaulta a ich neskorším využitím? Meno Mégane niesol automobil zatriedením veľmi podobný tejto štúdii Initiale. Po čase však dostal meno Mégane automobil úplne inej kategórie, ktorý patrí do nižšej strednej triedy, a keď už sme spomenuli Volkswagen, tak do tzv. Golf-triedy. Aké sériové auto dostane meno Initiale ?**

Toto nie je typický príklad. Dnešný Renault Mégane je v úplne inom segmente trhu, aký kedysi predstavoval predchodca s tým istým menom. Podobne to bolo so štúdiou roadsteru Laguna, ktorú sme predstavili v roku 1990 a z ktorej vznikol dnešný Renault Spider. Obyčajne štúdia dáva neskôr meno sériovému automobilu podobného určenia. Ako príklad môže poslúžiť Renault Scenic, ktorý sme predstavili na minulom frankfurtskom autosalóne pred dvoma rokmi. Bola to štúdia jednopriestorovej limuzíny nižšej triedy a presne takou je jej sériová podoba Renaultu Mégane s prívlastkom Scenic. Renault s touto karosériou typu monospace začal sériovo už v prípade malého Twinga, ak nerátame klasickú jednopriestorovú rodinnú limuzínu

Espace. A štúdia Initiale? V každom prípade bude mať veľmi silný vplyv na vývoj sériového automobilu luxusnej triedy a možno odovzdá meno už budúcej vlajkovej lodi značky Renault.

**Čo znamená „luxus“ v podaní Renault Initiale ?**

V prvom rade veľkorysosť, nadpriemerné pohodlie a pocit výnimočnosti. Initiale má panoramatické presklenie karosérie a na zvýraznenie komfortu sme použili ušľachtilé materiály. Špičková technika sa stará o maximálne pohodlie cestovania. Pohonnou jednotkou je desaťvalcový motor V10 RS6, odvodený z motorov, ktoré Renault používa vo Formule 1. Štúdia Initiale je symbiózou najmodernejších technologických postupov a inovatívneho, v tejto triede netradičného, ale pre Renault typického dizajnu. Charakteristickým štýlistickým prvkom je samotná základná línia, ktorú diktuje už typ karosérie so splyvajúcou zadnou časťou. Aj keď je to originálne riešenie vozidla vyššej triedy značky Renault, má nezvyčajné stupňovito-zbiehavé zakončenie. Predné sklo do neho prechádza cez presklenú strechu plynule a bez rušivých zlomov. Otváranie batožinového priestoru je rovnako netradičné a jeho mechanizmus sme vyvinuli špeciálne pre Initiale. Po vyklonení zadného čela ponad strechu zadné okno ostáva v pôvodnej polohe. Odstránili sme tak nevýhodu všetkých automobilov s piatimi dverami: vnútorný priestor pre posádku ostáva aj po otvorení batožinového priestoru uzavretý a nie je vystavený vplyvu prípadného nepriaznivého počasia. Pre príručné drobné predmety je určená zásuvka priamo nad batožinovým priestorom hneď pod zadným oknom. Interiér sme navrhovali ako luxurný a bohato presvetlený obytný priestor, v ktorom musí byť dostatok miesta pre každého. Preto sú v automobile iba štyri samostatne nastaviteľné sedadlá. Vyvinul ich dodávateľ Bertrand Faure. Predné sa dajú otočiť o 20° smerom k dverám, aby uľahčili nastupovanie a vystupovanie. Cestujúci na zadných sedadlách majú nefalšované pohodlie luxusných salónov. Na stredovej konzole pod presklenou panoramatickou strechou môžu sledovať videoprogram prehrávaný z laserových diskov. Popri tom pohár šampanského z integrovaného minibaru je len prirodzenou pozornosťou Renault Initiale. Prístrojová doska je hladká, oblá a jednoduchá. Základným materiálom je drevo. Po zasunutí kľúčika do zapalovania sa automaticky odsunie jej drevený kryt a odkryje prístroje, ako keď odklopíte veko zakrývajúce klaviatúru klavíra. Sú klasické, analógové a prekryté matným sklom. V strede prístrojovej dosky je klávesnica na ovládanie Hi-Fi aparatury, klimatizácie, navigačného systému, palubného telefónu a ďalších vymožeností. Útulnosť prostredia umocňuje harmónia farieb a materiálov: sivohnedá prvotriedna koža a čalúnenie, ušľachtilé svetlé drevo, sklo a tmavomodrá horná časť výplne dverí a prístrojovej dosky. Symbolom prislovečnej francúzskej elegancie je spolupráca štýlistov firmy Renault so značkovým dodávateľom koženého tvaru Loismom Vuittonom.

Tomáš Hladný, Média B. O. A. T.  
Foto: autor, okrem č. 1., 2., 3.

Renault Scenic, 1991







# Renault INITIALE

1996



Otváranie zadných dverí



P. le Quément



Predný pohľad



Zadný pohľad



Prístrojová doska zakrytá dreveným krytom



Trojdielna cestovná súprava navrhnutá špeciálne pre Renault Initiale



## 17. medzinárodné Bienále Brno '96 (19. 6. - 22. 9.)



1.



2.



3.



4.



5.

### 96 dní grafického dizajnu

Od roku 1963, kedy sa zrodila myšlienka pravidelného usporiadavania medzinárodných prehliadok užitočnej grafiky v Brne, sa každý párny rok stretávajú profesionáli i záujemcovia o grafický dizajn v moravskej metropole, ktorá si vďaka obdivuhodnej práci organizátorov na čele s doc. Janom Rajlichom vyslúžila atribút „hlavné mesto vizuálnych komunikácií“. Na bienále sa pravidelne striedajú dve hlavné témy - plagáty, vizuálny štýl a reklamná grafika (najbližšie r. 1998) a knižná a redakčná grafika, ilustrácie, typografia, tvorba písma a práca s písmom v nových technológiách (r. 1996, 2000).

Na tohtoročnom už 17. medzinárodnom bienále grafického dizajnu sa v súťažnej sekcii prezentovalo 360 autorov a ilustrátorov zo 44 krajín. Najpočetnejšie bola zastúpená usporiadateľská krajina (82 exponátov), ale aj USA (37), Nemecko (32), Japonsko (24), Slovensko (24) a Francúzsko (23). Tradične sa v samostatnej expozícii predstavili členovia medzinárodnej poroty, v tomto roku Ivan Chermayeff (USA), Jelena Černevič (Rusko), Dušan Junek (SR), Joao Machado (Portugalsko), Elżbieta Murawska (Poľsko), István Orosz (Maďarsko), Hidemiči Jošida (Japonsko), Květa Pacovská (ČR) a Jan Solpera (ČR). Spolu s ďalšími dvanástimi výstavami inštalovanými v troch objektoch Moravskej galérie, Design centre Českej republiky, Dome techniky, Dome pánov z Fanalu a Galérii Ambrosiana Bienále Brno '96 podalo obsiahlu správu o stave medzinárodného grafického dizajnu v polovici 90. rokov.

Zo sprievodných výstav sa veľkej pozornosti tešila autorská prezentácia Ivana Chermayeffa, laureáta Grand Prix Brno '92 a predsedu tohtoročnej medzinárodnej poroty, na ktorej sa renomovaný americký grafik predstavil výberom plagátov z rokov 1970-1995, ktoré boli rozdelené do štyroch formálnych celkov: „Strihanie a trhanie“, „Zbieranie a zostavovanie“, „Bodkovanie a perforovanie“ a „Písanie a opakovanie“. Chermayeff, ako sám hovorí, je jedným z mála grafikov nepoužívajúcich počítač. Teší ho práca s „triviálnymi“ nástrojmi, ako sú papier, ceruzky a nožnice, pomocou ktorých vytvára nezameniteľné, jemne zveličujúce koláže a parafrázy z útržkov reálnych predmetov.

1. Vernisáž Bienále Brno '96. Predseda medzinárodnej poroty Ivan Chermayeff odovzdáva Grand Prix '96 Alešovi Najbrtovi.
2. Otvorenie výstavy plagátov Ivana Chermayeffa. Zľava Jane Clark Chermayeff, Ivan Chermayeff, Philippe Gentill, bývalý prezident ICOGRADA, Jan Rajlich ml., predseda Združenia Bienále Brno, Karel Kobosil, riaditeľ Design centra ČR.
3. Vernisáž výstavy Willyho Mitschu (vpravo) v Galérii Ambrosiana.
4. Z výstavy faxdizajnu Svet na dosah na Výstaviske v Brne. V popredí slovenský grafik Dušan Junek.
5. Otvorenie výstavy Londýnske práce v Moravskej galérii. Vľavo Michael Horsham, uprostred Aleš Najbrt.



Z ďalších samostatných expozícií treba spomenúť výstavu slovenského grafika *Dušana Juneka* a jeho štúdia *Grafik*, ktorá bola po skončení bienále prenesená do Galérie mesta Bratislavy - Pálffyho paláca, a rakúskeho ilustrátora *Willyho Mitschku*. Zaujímavým počínom bola aj expozícia faxdizajnu s názvom *Svet na dosah* s podtitulom *Vzdialenosť nehrá úlohu*, hranice nie sú prekážkou priateľského stisku rúk, na ktorej sa zozbierali komputrové posolstvá (obrazy, slová, symboly) 93 grafikov z 33 krajín potvrdzujúce fakt, že vizuálny dizajn je globálnym jazykom tých, ktorí mu chcú rozumieť. Skutočnou udalosťou Bienále Brno '96 však bola výstava *Londýnske práce - priemysel grafického jazyka a geografia*, ktorá podala prierez najnovšej grafickej produkcie z územia hlavného mesta Veľkej Británie s „koncentráciou asi 50 tisíc dizajnérov na jednom mieste“ (Michael Horsham). Experimentálna časopisecká a audiovizuálna grafika vytvorená londýnskymi štúdiami v súčasnosti určuje smerovanie v tomto odbore minimálne na desať rokov dopredu. Po otvorení bienále sa tí, ktorým nestačila prehliadka vystavených diel, mohli zúčastniť trojdňového sympózia na tému **Otázky tvorivej, publikačnej a vydavateľskej činnosti v ére informačných technológií**. Podujatie len potvrdilo hypotézu usporiadateľov obsiahnutú v široko koncipovanom názve, že nie je podstatné nájsť jednoznačné riešenia problémov, ale oveľa prínosnejšie je klásť mnohohrstvéné otázky, z ktorých si publikum vyberie veľa inšpiratívnych myšlienok.

Nie je možné vymenovať všetky. Medzi najzaujímavejšie patrili úvahy Ivana Chermayeffa o zmysle profesie grafického dizajnéra.

The Ninth Van Cliburn International Piano Competition: A Life in Music  
A two-hour television special Wednesday, December 15, 9pm ET\*  
Made possible by grants from Mobil Corporation and Tandy Corporation



With additional funding from The Meadows Foundation. Presented on PBS by WETA, Washington, D.C.  
Check your listings

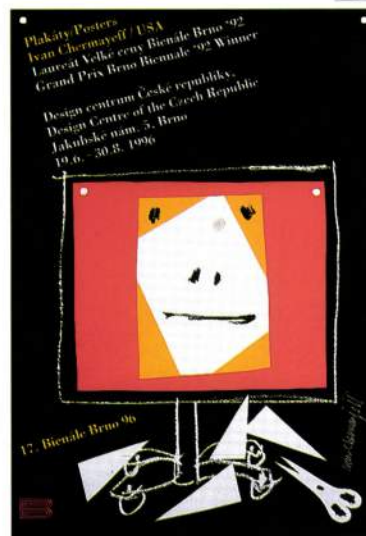
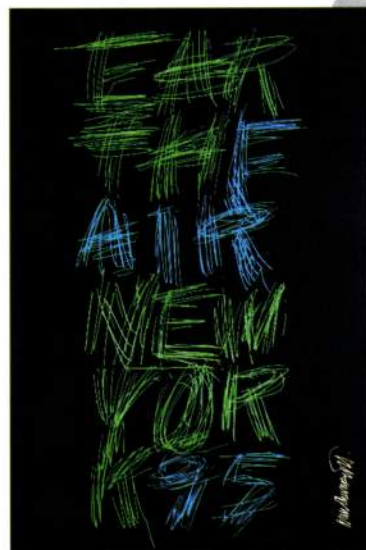


„Dizajn treba vnímať ako otvorený fenomén. Je odrazom spoločenskej reality a komunikačných stereotypov. Jednou z najdôležitejších schopností dizajnéra je schopnosť čítať medzi riadkami, vnímať atmosféru doby. Dizajnér je samovzdelávacia profesia viazaná na zužitkovanie pochybností o sebe a o svete, na udržiavanie dialógu s vlastnými obsesiami.“ Maďarský grafik a filmár István Orosz sa zaoberal etickými problémami reklamného dizajnu s odkazmi na nám dôverne známu prax „inotajov“ v totalitnom umení. Z mladšej generácie sa Michael Worsham pokúsil o definíciu nového grafického jazyka (z Londýna), ktorý vzniká „recyklovaním“ starých štýlov v psychóze konca 20. storočia a hľadania si svojho miesta v novom storočí. Upozornil na masové prenikanie grafického dizajnu všetkých druhov do mestského prostredia, tendenciu k interdisciplinárne v čoraz menších dizajnerských tímoch a orientáciu väčšiny grafických štúdií na inteligentných klientov. Worsham sa prepracoval z grafika štúdia Tomato na pozoruhodného ideológa nových grafických časopisov (o. i. blueprint) a teoretika dizajnu; pripravuje vydanie publikácie *Európsky dizajn 20. storočia*. Šéfredaktor renomovanej japonskej revue *Idea* Hidemiči Jošida hovoril o „novom krásne“ vytvorenom digitálnymi technológiami. Je evidentné, že sila grafického prejavu počítača sa ani v budúcnosti nezaobíde bez kreativity dizajnéra. Otázkou je, či Internetom podporovaný tzv. web-design neprodukuje skôr uspokojivú, teda ani vynikajúcu, ani veľmi zlú kvalitu dizajnu.

Mária Riháková



6.  
7. 8.



9.

6. István Orosz: Leone a Lena. Divadelný plagát, 1991.
7. Ivan Chermayeff: Minstrel Man. Divadelný plagát, 1986.
8. Ivan Chermayeff: Earth Air New York '95. Plagát k Dňu Zeme, 1995.
9. Ivan Chermayeff: Plagát k autorskej výstave na Bienále Brno '96, 1996.
10. Ivan Chermayeff, Van Cliburn International Piano Competition: A Life and Music. Plagát, 1994.
11. Dušan Junek: Kontrabas. Divadelný plagát, 1989.



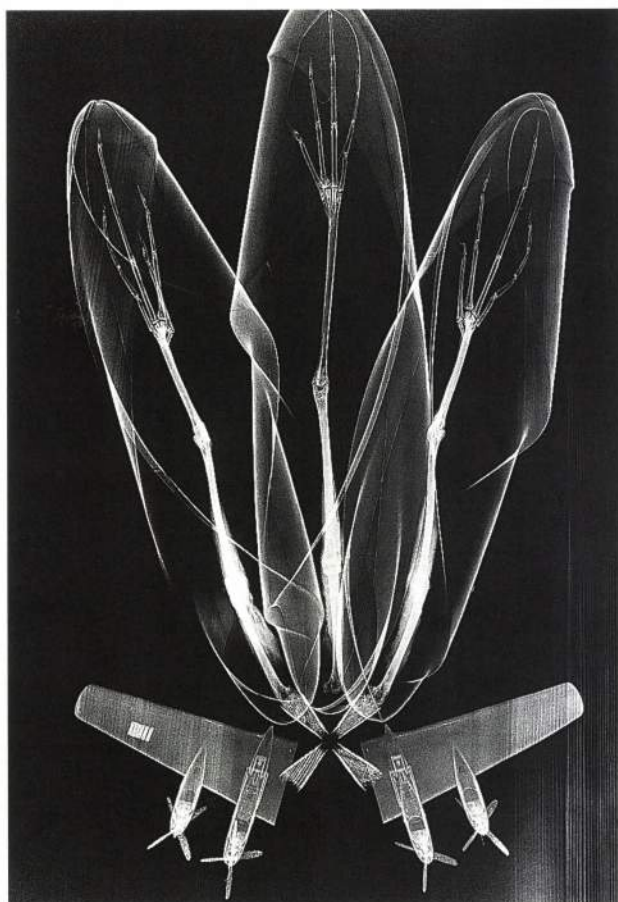
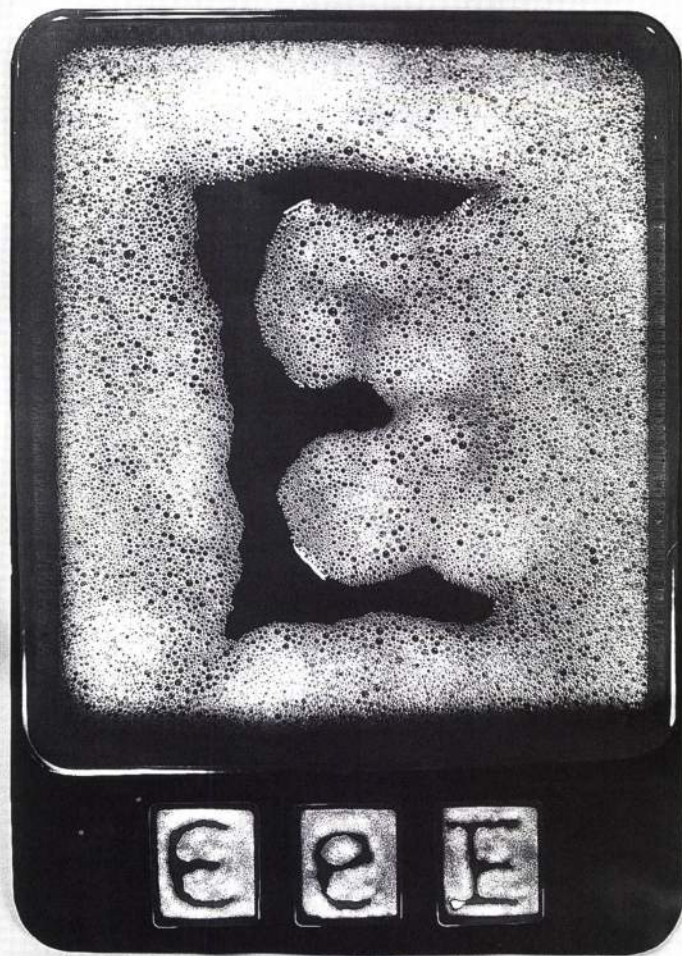


The Matrix Series: (Van der Linde) Graphic Design: Art & Process  
Exhibition: October 2nd to October 20th 1995  
Lecture: Thursday, October 5th, 7 PM, Museum Hours:  
Monday - Thursday 9 AM - 8 PM, Friday 9 AM - 5 PM  
Visual Arts Museum at the School of Visual Arts  
209 East 23rd Street, New York, New York 10011



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 TUVWXYZÆŒ 1234567890  
 & abcdefghijklmnopqrstuv  
 wxyzæœßfißl.:;.!/?¿¡...ŒŒ\*†‡™  
 ©“Øø\$¢£¥@◊fµðΣΠπ∫ΔΩ”®  
 <<{[(\◊ªº√∞%~%₀+--=±÷/)]}>>

# Hamburgefonts



r u g b y

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 012345678  
 90? ! & \$ % ' ( ) { } ~



12. The Master Series: Ivan Chermayeff, Visual Arts Museum, School of Visual Arts. Výstavný plagát, 1995.  
 13. Andrej Krátky, SR: Bradlo Slab Regular, písmo, 1995. **Bronzová medaila.**  
 14. Seidžu Toda, Japonsko: The Art of X-Ray Photography, koncepcia knihy, 1995. **Zlatá medaila.**  
 15. Radana Lencová, ČR: Bublínové písmo, 1995. **Cena primátora mesta Brno.**  
 16. Babeta Jurecová, SR: Rugby, písmo, 1993. **Bronzová medaila.**  
 17. Maja Franič, Chorvátsko: Franz Kafka, koncept knižnej edície, 1995. **Cena Ministerstva kultúry ČR.**

17. Biennale Brno '96







## Brno - sklad grafického dizajnu

19. júna bol v Brne otvorený sedemnásty ročník medzinárodného bienále grafického dizajnu s podtitulom „Ilustrácia, typografia a písmo v knihách, časopisoch a novinách“, ktorý mi nie je celkom jasný. Vždy som si myslel, že typografia je použitie písma (v knihách, časopisoch alebo novinách), a s prekvapením som zistil, že brnianski organizátori vytvorili tri samostatné „typografické“ kategórie. Žiadna kategória potom nezvyšila na prvú z titulu - ilustráciu.

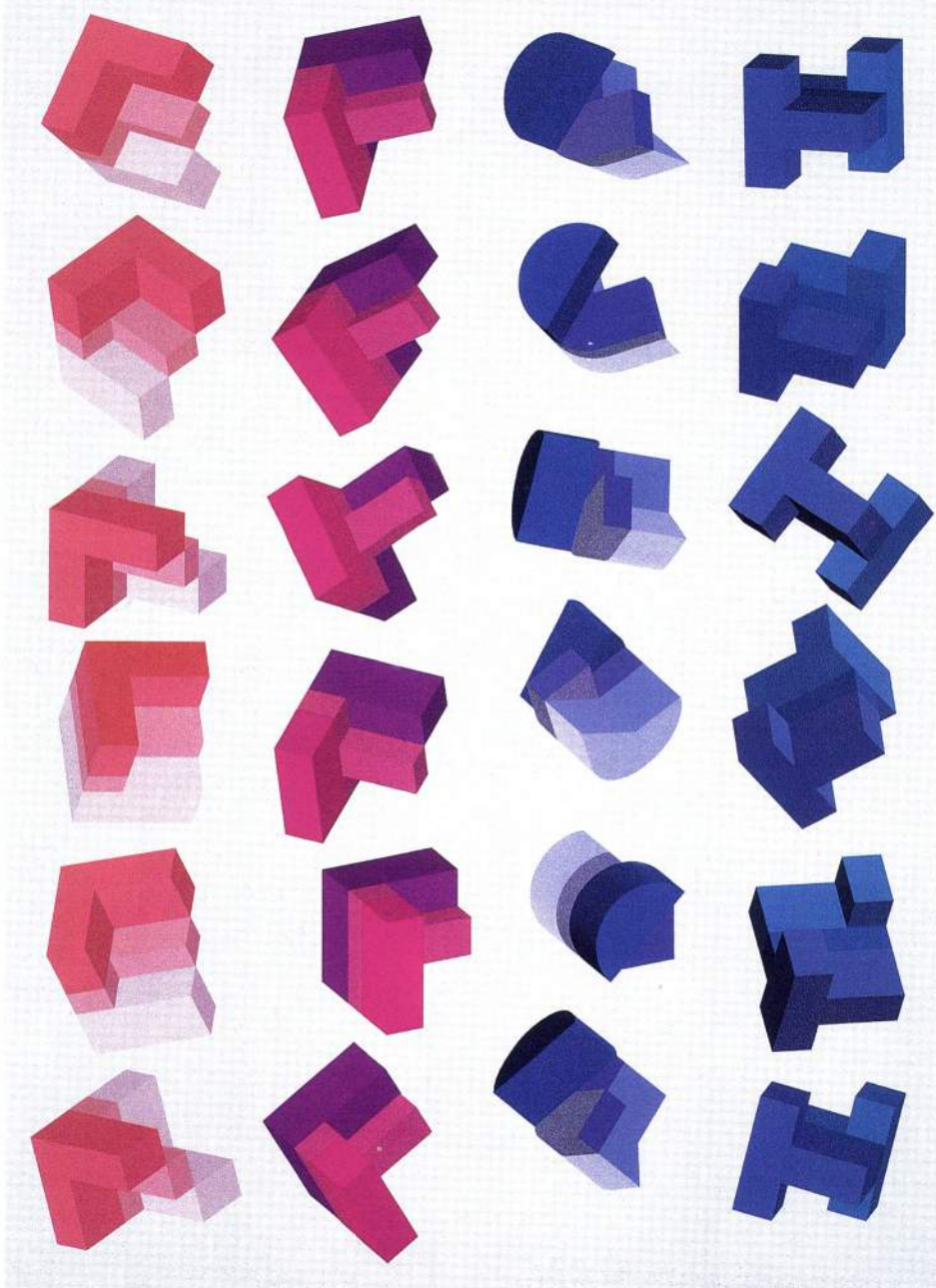
Na troch miestach v centre Brna je vystavených 1693 exponátov. Početnou kolekciou ma veľmi príjemne prekvapila Česká republika. Vystavuje vyrovnanú kolekciu prác a prezentuje mnoho mladých ľudí. Slovensko sa tiež predstavilo pomerne rozsiahlou kolekciou, no tá ma presvedčila o trochu menej. Usporiadatelia nemali jasno v otázke delby a kategorizácie prác. Práce boli raz delené podľa krajín, niekedy podľa kategórie, ale najpodivuhodnejšie bolo delenie cien. V knižnej kategórii sa udeľovali iba zlaté medaily, v kategórii časopisy a noviny iba strieborné, bronzové zas boli rozdelené medzi tvorcov písma. Že by to bol návrh novej hierarchie v dizajne? Tradičné problémy mali organizátori s inštaláciou. Doteraz som sa nezmieril s myšlienkou vystavovať knižky a katalógy v sklenených vitrínach.

O to viac ma upútala koncepcne pripravená výstava londýnskeho grafického dizajnu. Bez zbytočného kategorizovania je tam predstavená väčšina najvplyvnejších grafikov a grafických štúdií. Londýnsky dizajn je už známym fenoménom kultúrneho sveta. V Londýne pôsobí viac grafikov a štúdií ako v ktoromkoľvek inom meste na svete.

V Anglicku na rozdiel od kontinentálnej Európy už dávno zvíťazil postmodernizmus nad internacionálnym štýlom (modernizmom). Z mladých bojovníkov proti modernizmu by som chcel upozorniť hlavne na tvorbu Why Not Associate? Malcolm Garretta, Jona Barnbrooka a Phila Bainesa.

Bol som rád, že som vyšiel až na posledné poschodie Moravskej galérie a videl som výstavu štúdia Tomato. Tomato je skupina siedmich ambiciózných londýnskych grafikov a hudobníkov a jedného amerického filmára. O grafickom dizajne hovoria, že nevedia, čo to je... Finálny produkt v ich práci je často menej dôležitý ako samotný proces tvorby. Simon Taylor, jeden zo zakladateľov štúdia, hovorí: „Nezaujíma nás, kde začneme alebo kde skončíme, dôležité je, že sme stále v pohybe.“ Práca štúdia Tomato so svojím emotívnym a expresívnym prístupom je rozhodne prínosom aj pre londýnsku dizajnerskú scénu. Dúfam, že na svojej dlhej ceste nezablúdia.

(pb)



25.  
26.  
27.



25. Mimmo Castellano, Taliansko: Alphabet 3D, písmo, 1995.  
26., 27. Z výstavy Práce z Londýna  
- expozícia grafického štúdia Tomato.

Foto: archív Ivana Chermayeffa (7-10, 12),  
archív Istvána Orosza, (6),  
Irena Armutidisová (1-5, 13-27).

18., 21. HDR Design, Baseline,  
art-director Hans-Dieter Reichert, Veľká Británia.  
Obálka a vnútro časopisu Baseline, 1994-1995.

19. Klára Kvízová, ČR: Obálka časopisu Živel, 1995.

**Strieborná medaila.**

20. Wang Xu, Čína:

Obálka časopisu design Exchange, 1995.

**Cena ICOGRADA.**

22. Uwe Loesch, Nemecko:

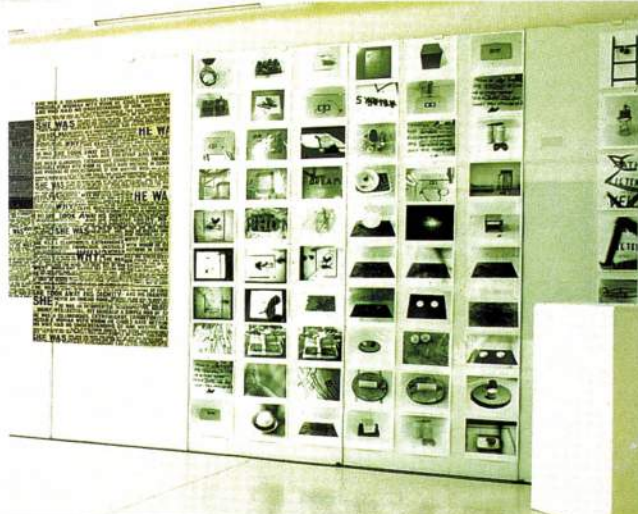
Faire le beau, výstavný katalóg, 1993. **Zlatá medaila.**

23. Gary Koepke, Benneton Group, Taliansko:

Obálka časopisu Colors, 1992. **Strieborná medaila.**

24. Aleš Najbrt, ČR: Obálka časopisu Raut, 1995.

**Veľká cena Bienále Brno 1996.**







## Papierový nábytok

Švajčiarska firma Torno Form Eunethbadenu ponúkla na trh v roku 1995 nábytok z recyklovaného papiera, ktorého výroba si nevyžaduje náročné technológie. Nábytok Torno sa vyrába v dvoch farebných a rozmerových verziách - v čierno-bielej a prírodnej farbe, s priemerom 46,5 cm alebo 61,5 cm. Tento typ nábytku bol ocenený aj Švajčiarskou cenou za dizajn 1995.

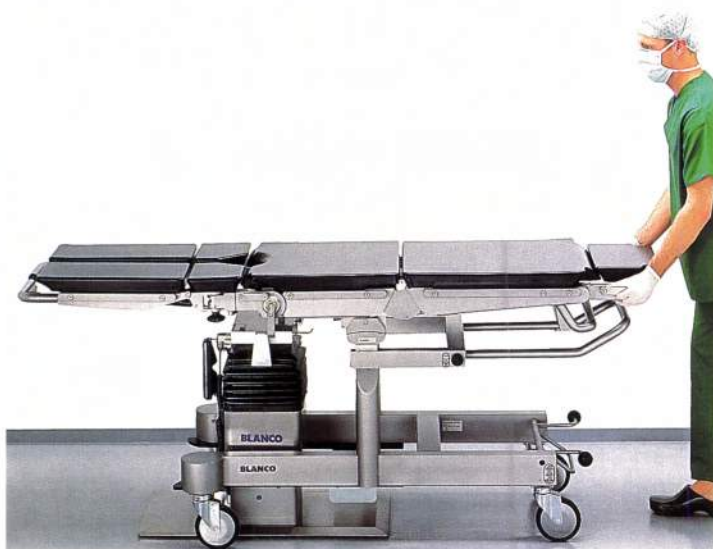
## Súťaž víťazov súťaží

Pri otvorení Jesenného veľtrhu vo Frankfurtu koncom augusta t. r. boli vyhlásené najlepšie nemecké priemyselné produkty za posledné dva roky, ktoré získali Federálnu cenu za dizajn výrobku (do roku 1992 sa súťaž nazývala Federálna cena za dobrú formu). Súťaž organizovaná bienálne Nemeckou radou dizajnu v spolupráci s Federálnym ministerstvom hospodárstva je významnou dizajnerskou udalosťou roka v Nemecku predovšetkým preto, že nominované môžu byť iba tie priemyselné výrobky, ktoré už získali ocenenie v niektorej domácej alebo zahraničnej dizajnerskej súťaži.

Federálna cena za dizajn výrobku predstavuje kvintesenciu tých oblastí výroby, ktoré úspešne inovujú svoje produkty v spolupráci s dizajnermi. Širší výber kandidátov zabezpečujú ministerstvá hospodárstva jednotlivých spolkových krajín. Zo 120 tohtoročných nominácií získali ocenenie automobily Audi A4 Avant a Porsche 911 Carrera 4, operačné stoly Saturn, Merkur a Calypso, zariadenie interiérov colnice Zoll D Modular System, výtahový systém Schindler 200™ Lift Programme a sada bicích nástrojov Drum Designer Series.



1.



2.



1. Výtahové zariadenie Schindler 200™ Lift Programme.  
Dizajn: Industrielle Produkte Hans-Joachim Krietsch. Výrobca: Aufzügefabrik GmbH, Berlin.  
Federálna cena za dizajn výrobku '96.
2. Operačné stoly Saturn, Merkur, Calypso.  
Dizajn: Günther Hirsch, Dieter von Amende,  
IDEA-Produktentwicklung. Výrobca: Blanco Med GmbH, Saalfeld.  
Federálna cena za dizajn výrobku '96.

Foto: Rat für Formgebung, Frankfurt/M.



## Nová kolekcia Driade

Známa talianska firma Driade nevyužila možnosť účasti na Salóne nábytku v Miláne, ale dala prednosť vlastnej výstavnej a predajnej sieni v centre mesta. Predstavila tu tohtoročnú novinku vo svojej produkcii - kolekciu individuálnych kusov nábytku Atlantide, ktorá mala premiéru na januárovom veľtrhu nábytku v Kolíne. Dôležitosť kolínského veľtrhu pre firmu zdôrazňuje úspech nábytku so značkou Driade na nemeckom trhu. Kolekcia Atlantide je určená užívateľom, ktorí chcú svoje ekologicky orientované zmýšľanie vyjadriť aj životným štýlom, a tak uprednostňujú jednoduchý nábytok, ktorý minimalizuje spotrebu materiálu a foriem, je variabilný a mobilný. Jednotlivé kusy nábytku navrhli dizajnéri ako napr. Miki Astori, Konstantin Grcic pochádzajúci z Mníchova, Josep Llusca a ďalší.

Driade venuje veľkú pozornosť komunikácii so svojimi potenciálnymi zákazníkmi a odbornou verejnosťou. V roku 1996 začala vydávať štvrťročník D.E (Driade Edizioni), v ktorom predstavuje svoje koncepcie bývania a ich tvorcov. Ďalším edičným činom je aj vydanie knihy Driadebook, ktorá mapuje 25-ročnú históriu firmy, jej podiel na vývoji talianskeho dizajnu a predstavuje dizajnérov, s ktorými spolupracovala.



1.



2.



3.



4.



5.

1. Viacúčelové stolíky Refolo E, Refolo F. Dizajn: Konstantin Grcic.
2. Stolíky Tacito. Dizajn: Miki Astori.
3. Postel' Paladino. Dizajn: Josep Llusca.
4. Závesná polica Dedalo. Dizajn: Bertocco and Locatelli.
5. Závesné police Basica. Dizajn: Konstantin Grcic.





1. **Lampy Eros.** Dizajn: Christian Gyiard, študent Essenskej univerzity, 1995.  
2. **Otvorené svetlo.** Dizajn: Kaori Šimanaka, študent Vysokej školy prefektúry Nagasaki, 1991.



## Koizumi - študentská súťaž dizajnu svetidiel

Japonská firma Koizumi Sangyo Corp. predstavila na veľtrhu svetidiel Euroluce v Miláne, ktorý prebiehal súčasne so Salónom nábytku, výber najúspešnejších prác z deviatich ročníkov medzinárodnej študentskej súťaže dizajnu svetidiel. Spoločnosť Koizumi vyrába osvetľovacie telesá pre interiéry aj exteriéry a je hlavným dodávateľom týchto produktov na ázijskom trhu (obrat roku 1994 tvoril 54,5 mil. jenov). Súťaž, ktorú firma vypisuje každoročne už od roku 1987 v kategóriách stojanové svetidlá, stolné, nástenné a závesné lampy, má za cieľ podnietiť nové pohľady na dizajn osvetľovacieho vybavenia interiéru s dôrazom na ekologické aspekty. Súťaže sa od jej vzniku zúčastnilo takmer 13 000 mladých dizajnérov z 27 krajín sveta.

1. **Sprchovací kút Cinema.**  
Ocenené cenou IF a DesignPlus 1994.  
2. **Vaňa Larisa,**  
1400x1400 mm.



## Akryláty v sanitárnom vybavení

Nemecká firma HOESCH získala pred dvoma rokmi, keď po prvý raz prezentovala svoje výrobky z ultracrylu, hneď niekoľko uznaní. Okrem odporúčania dizajnérskeho centier v Stuttgarte, Essene a hannoverského priemyselného fóra iF dostala kolekcia sanitárneho zariadenia predikát. Výrobok roka v súťaži Odborného zväzu plastových spotrebných predmetov (Fachverband Kunststoff Konsumwaren) v Nemecku, čo jej pomohlo k nemalému obchodnému úspechu.

Vane, sprchovacie kúty a rodinné bazény, navrhované známymi dizajnérmí ako sú Philippe Starck a Dieter Sieger, sú vyrábané z ultracrylu, ktorý využíva integrálne akrylové peny vystužené na rubovej strane špeciálnou výstužou s označením TCX. Využitie tohto typu výstuže zabezpečuje, že vaňa má vzhľad kože, je príjemná na dotyk, pričom mechanické vlastnosti sú porovnateľné s laminátmi vystuženými sklenenými vláknami. Akrylové vane, ktoré sú na rubovej strane vystužené sklenenými vláknami, nie je možné recyklovať. Veľkou výhodou nového konštrukčného systému je naproti tomu skutočnosť,

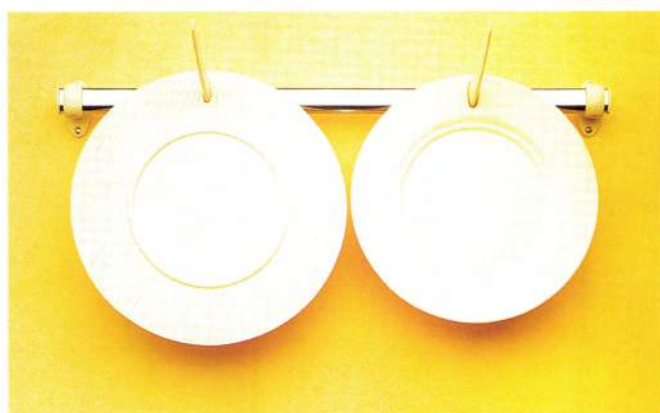
že akrylový polymér a výstuž je možné technologicky pomerne ľahko a úplne vzájomne oddeliť a recyklovať, čiže opätovne využiť na výrobu obdobných výrobkov. Táto vlastnosť zabezpečuje kompatibilitu systému s legislatívou v oblasti životného prostredia aj pre budúcnosť. Sanitárny tovar vyrobený na báze ultracrylu je popri vyššie spomínaných výhodách hygienický, ľahko udržiavateľný, s lesklým, hladkým, neporéznym povrchom, dlhodobo farebne stály, nehorľavý. Firma Hoesch poskytuje na svoje výrobky 10 ročnú záruku. Súčasťou vybavenia je sada špeciálnych čistiacich prostriedkov. V septembri Hoesch vypísal medzinárodnú súťaž pre študentov posledných ročníkov akadémii dizajnu a architektúry, ako aj začínajúcich profesionálov-absolventov uvedených škôl (s praxou max. 4 roky) s názvom **Kúpeľňa budúcnosti**. Uzávierka súťaže je **31. 12. 1996**. Ceny v celkovej hodnote 20 000 DM budú vyhlásené v marci budúceho roku.

Ivan Hudec





Faitoo. Dizajn: Philippe Starck. Výrobca: Alessi.



## Zlatá medaila pre Karola Krčmára

Kolekcia hračiek Carlo dizajnéra Karola Krčmára zaujala porotu 12. ročníka medzinárodnej výstavy INPEX v Pittsburghu, Pensylvánia (USA), ktorá ju ocenila zlatou medailou v kategórii novinek. Výstava sústreďuje každoročne vynálezy a nové výrobky z celého sveta, ktoré sú preukázateľne chránené patentmi (vynálezy) v krajine pôvodu. Hračky Karola Krčmára sú z tvrdého bukového dreva v prírodnej farebnosti bez použitia chemických povrchových úprav, čo zaručuje ich bezpečnosť a nezávadnosť, ako aj dlhodobé používanie. Hračky sú určené deťom do troch rokov. Jednoduchý prícip pohybu motivuje deti k manipulácii a vytvára z hračky aj vhodnú terapeutickú pomôcku na rozvoj motoriky. V tomto roku zaradila výrobu hračiek Carlo do svojho výrobného programu s. r. o. Bukóza Vranov.



## Faitoo

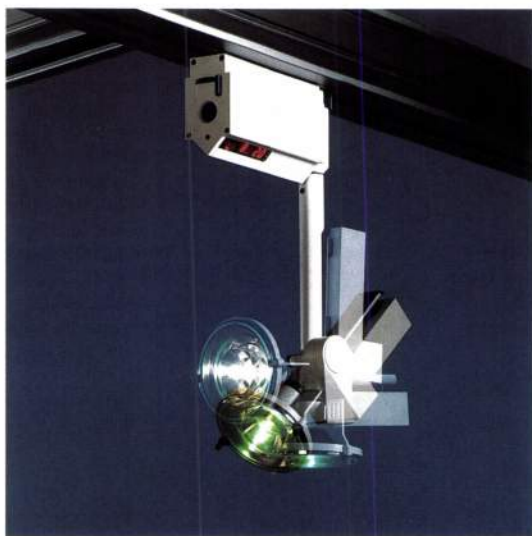
Súčasťou rozsiahleho radu stolovacieho riadu, servírovacích pomôcok, príborov a kuchynského vybavenia Faitoo, ktorý navrhol Philippe Starck pre firmu Alessi, je aj sada naberačiek, krájačov a tvarovačov, ale napr. aj váza na jeden kvet. Všetko je zavesené na háčikoch (vyskúšal si to aj P. Starck) a rampách nad pracovnou doskou, ľahko dostupné a uchopiteľné, s priateľským výrazom a ako Starck hovorí o svojich veciach „rozširujúce schopnosti ľudského tela“. „Faitoo nič nesľubuje, len slúži účelu pitia a jedenia. Samozrejme, nie je to veľa, ale skúša to robiť so ctou.“ Skladba použitých materiálov je veľmi pestrá: slonovinovo biely porcelán tanierov, zelený mramor a drevo dosiek na krájanie, zelený termoplast a sklo, antikoro.



**Trubicové vákuové solárne kolektory TubuSol** firmy Viessmann Werke GmbH & Co, Allendorf, Nemecko. Dizajn: designpraxis. *Cena za ekologický dizajn '96.* Otočné solárne zariadenie Heliotrop má inštalovaných 30 kolektorov TubuSol ako obloženie fasády, resp. na rovnej streche. Zabezpečuje lokálnu produkciu teplej vody a kúrenia po celý rok a jeho výkon je o 25% vyšší ako u bežných plošných kolektorov.



**Kíbový reflektor TeleDancer** na vodiacej lište firmy Staff GmbH & Co. KG Lemgo, Nemecko. Dizajn: design studio hartmut s. engel. *Cena iF za dizajn priemyselného výrobku '96.* Reflektor s diaľkovým ovládaním a naprogramovaním všetkých funkcií (zapínanie, vypínanie, blikanie, otáčanie o 360°, švenkovanie). Systém umožňuje súčasné použitie 31 reflektorov s individuálnym programom. Používa sa predovšetkým vo výstavných priestoroch a vo výkladných skrinách.



**Flexibilný konferenčný mobiliár Confair** firmy Wilkhahn Bad Münde, Nemecko. Dizajn: Wiege-Wilkhahn Entwicklungs-Gesellschaft. *Cena iF za dizajn priemyselného výrobku '96.* Kolekcia konferenčného nábytku na kolieskach vyrobená z hliníkových profilov. Pozostáva zo stohovateľných stoličiek s opierkami, mobilných stolíkov, veľkého rozkladacieho stola, odkladacích stojanov, pultu pre prednášajúceho a tabule.



**Biochemické počítačové laboratórium** firmy Hewlett Packard GmbH Waldbronn, Nemecko. Dizajn: Raoul Dinter. *Cena iF za dizajn priemyselného výrobku '96.* Prístrojová zostava na chemickú analýzu vzoriek z oblasti humánnej biochémie, biofarmácie, životného prostredia a potravinárstva. Počítačová „veža“ je koncipovaná ako stavebnica jednotlivých tvarov a funkčne nadväzujúcich laboratórnych častí.



**Celointegrovaný videosystém BeoVision Avant** firmy Bang & Olufsen Technology A/S Struer, Dánsko. Dizajn: David Lewis. *Cena iF za dizajn priemyselného výrobku '96.* Videosystém na diaľkové ovládanie sa skladá z televízora, videorekordéra a dvoch reproduktorov v elegantnom kompaktnom celku. Výrobok má zakomponované automatické programovanie, dekodér, satelitný príjem, modul PIP (Picture-in-Picture) a audioprocessor Dolby Surround.

Foto: iF Hannover

## Cena iF za dizajn priemyselného výrobku '96

V Hannoveri sa každoročne v apríli koná v rámci najväčšieho priemyselného veľtrhu na svete medzinárodná výstava iF Industrie Forum Design, ktorá predstavuje priemyselný dizajn ako významný faktor hospodárskej konkurencie. S ňou je spojená súťaž dizajnu výrobkov iF Product Design Award, na ktorej sú oceňované sériovo vyrábané produkty nie staršie ako 3 roky z oblasti kancelárskeho vybavenia, domácnosti, bývania, osvetlenia, stavebnej techniky, priemyslu, dopravy, zdravotníckeho vybavenia a výrobkov pre voľný čas a zábavu. Porota určí desať výrobkov, ktorým je udelená Pečať iF za najlepši priemyselný dizajn. Hodnotí sa úroveň dizajnu, kvalita vyhotovenia a materiálu, stupeň inovácie, funkčnosť, ergonómia, bezpečnosť, ekologická únosnosť a životnosť výrobkov. Samostatne sú v Hannoveri vyhlasované aj ceny Ecology Design Award a Interface Design Award; prvá za produkt najlepšie vyhovujúci čoraz náročnejším kritériám životného prostredia, druhá za výrobok harmonizujúci potreby používateľa s možnosťami techniky.



# Čitateľom časopisu DE SIGNUM

## ROČNÍK 1995

Štvrťročník DE SIGNUM priniesol na 264 stranách mnoho zaujímavých materiálov a informácií o domacom i zahraničnom dizajne a dizajnéroch. Aby sme vám uľahčili orientáciu v doteraz publikovaných témach, pripomínáme minuloročné čísla:



**1/95**

### z obsahu:

Dnešné vizie budúcich kancelárií (L. Fábri)  
Portrét Jána Čalovku (A. Žáčková)  
Múzeum umenia v Groningene (A. Macdonald)  
Blok materiálov na tému ekológia, dizajn a automobilizmus (H. Leschke, T. Hladný, M. Huba)



**2/95**

### z obsahu:

Služba dizajnu (ukončenie ankety o grafickom dizajne v časopise)  
Grafický ateliér L. Longauera na VŠVU v Bratislave  
Návrh manuálu pre STV (I. Stadtdrucker, I. Vaško)  
Eurotunel (S. Moody)



**3/95**

### z obsahu:

Pohyblivé hranice - kongres ICOGRADA '95 v Lisabone (Z. Burianová)  
Transport design na VŠVU v Bratislave  
Dizajn a rýchla výroba prototypov  
O novej funkcii, novom médiu a novej non-reality (D. Grossman)



**4/95**

### z obsahu:

Dizajn v meniacom sa svete - kongres ICSID v Taipei (Z. Burianová)  
Malé a špeciálne - študentský projekt (A. Grant)  
Dizajn a komunikácia (S. Gregoriotti)  
Nečitateľnosť I. (P. Biľák)  
Cena jedného čísla je 60,- Sk. Objednať si ich môžete na adrese redakcie - využite objednávkový lístok!

## ROČNÍK 1996

Využite možnosť predplatného na celý ročník! Ušetríte minimálne 20,- Sk na každom čísle, ak si ho predplatíte!

DE SIGNUM 1996 vychádza v novej grafickej úprave s rozšíreným počtom strán na 72 za rovnakú cenu!

Cena jedného čísla je 60,- Sk, celoročné predplatné 240,- Sk.

Pripomíname, že každý predplatiteľ dostáva zdarma dvojmesačník Bulletin SCD - najaktuálnejšie informácie o výstavách, veľtrhoch, súťažiach, kongresoch a sympóziách, publikáciách a pod.



**1/96**

### z obsahu:

Cena za dizajn v SR,  
2. ročník súťaže  
HiMedia - začiatok novej éry  
K fenoménu dizajnerskej kresby  
Fórum experimentálnej typografie v Beríne FUSE '95  
Dizajn a environmentálna zodpovednosť



**2/96**

### z obsahu:

Najkrajšie knihy Slovenska '95  
Od knihy k multimédiám  
Athelas - cesta k identite  
Architektúra ako médium  
Návrat k starým tvarom  
Mesto na prelome tisícročí  
Kolín '96

## Objednávka časopisu DE SIGNUM

Meno a priezvisko alebo názov firmy

Adresa

## Objednávam si záväzne DE SIGNUM

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 Ročník 1996

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 Ročník 1995

Časopis zasielajte poštou:

☐ obyčajne (240,- Sk)

☐ doporučené (268,- Sk)

Predplatné uhradím:

☐ zloženkou

☐ z účtu

☐ žiadam vystaviť faktúru

dátum a podpis



- Písomné a telefonické objednávky:
- SCD, V. Brhlvičová, M. Michlíková
- Jakubovo nám. 12, P. O. Box 131
- 814 99 Bratislava
- tel. 07/ 5334 630, 5331 371
- fax: 07/ 5331 389

Katalóg dizajnérov

# KATALÓG DIZAJNÉROV

# KA TA LÓG

DESIGN<sup>®</sup>UM

- Publikácia predstavuje osobnosti slovenského priemyselného dizajnu. Slúži podnikateľom vo výrobnnej sfére lepšie sa orientovať pri výbere partnera na spoluprácu. Publikácia je teda ponukovým katalógom, ktorý by mal zlepšiť komunikáciu medzi výrobcami a dizajnérmi a súčasne prezentovať úroveň slovenského dizajnu.

- Formát 300 x 180 mm
- Rozsah 116 farebných strán
- Text v slovenčine a angličtine
- Vydalo: Slovenské centrum dizajnu
- v náklade 500 kusov
- Cena 100 SK



KATALÓG DIZAJNÉROV



Slovenské  
centrum  
dizajnu

Slovenské centrum dizajnu  
redakcia **DESIGN<sup>®</sup>UM**  
P. O. Box 131  
814 99 Bratislava



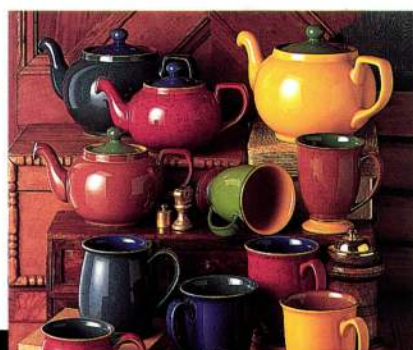
# Takto sa to začína ...



## Tu pokračuje DeskArtes...

*„DeskArtes používame nielen na vývoj našej produkcie, ale aj pri návrhu výrobných nástrojov a prípravkov. Dizajn a DeskArtes sa stali dôležitou časťou výrobného procesu.“*

Richard Eaton



Na fotografii sú výrobky Denby Potteries (Anglicko) navrhnuté vrátane technológie na systéme DeskArtes.



Všetky obrázky predstavujú výrobky modelované a vizualizované systémom DeskArtes.  
Ďakujeme autorom z VŠVU a Wedgwood za ich poskytnutie.

### Systém pre priemyselného dizajnéra

DeskArtes je počítačový systém podpory priemyselného dizajnu (CAID), vďaka ktorému rýchlo a jednoducho navrhnete výrobky zložitých tvarov. DeskArtes bol vyvinutý špeciálne podľa požiadaviek a za metodického vedenia popredných priemyselných dizajnérov pre potreby návrhu, stylingu a vizualizácie.

### Tvorivosť

Nemusíte byť expertom na CAD, aby ste vytvorili zložité modely so systémom DeskArtes. Môžete začať pracovať veľmi jednoducho od počítačových náčrtov až k výslednému tvaru bez presných geometrických alebo mechanických obmedzení. Viac sa venujete tvorivým fázam dizajnu, pripravíte viac alternatív, budete produktívnejší.



### Intuitivnosť

Metodológia modelovania zodpovedá tradičným metódam práce dizajnéra. Povrchy definujete pomocou 2D projekcií a premenlivých prierezočných kriviek. Môžete ich následne upravovať a vytvárať zložité modely rezaním, spájaním a zhladzovaním. Rýchlo a efektívne navrhnete jednoduché šálky, interiéry vybavené nábytkom, i konštrukčne náročné automobily.



### Integrácia údajov

Presnú geometriu dielcov vytvoríte v systéme DeskArtes, alebo ju načítate z iných systémov. Po dokončení ju môžete odoslať naspäť do CAD alebo CAD/CAM systémov na ďalšie analýzy alebo vygenerovanie NC programov. CAD/CAM systémy, ktoré teraz používate, takto budú naplno využité. Celý proces vývoja sa zrýchli.

### Fotorealizmus

Fotorealistické zobrazenia zo systému DeskArtes môžu byť použité na prezentačné a marketingové účely - ešte pred výrobou prototypu ukážu, ako bude výsledný produkt vyzerať. Zbavíte sa nepochopenia, ktoré v komunikácii medzi účastníkmi vývoja, pracujúcimi doterajšími spôsobmi, ešte stále pretrvávajú.

### Je čas ísť do toho

Fujitsu, Honda, Mercedes-Benz, SAAB, Wedgwood, Royal Doulton, Electrolux, FRIC a OTF, takisto ako vedúce dizajnérske a návrhárské firmy, architektonické ateliéry a významné univerzity sú uživatelia programových riešení pre návrh a modelovanie, vizualizáciu, prenos dát, či nástrojov pre rapid prototyping spoločnosti DeskArtes. DeskArtes na grafických pracovných staniciach ponúka priemyselným dizajnérom vynikajúce parametre cena/výkon. Najlepšie sa prejaví keď ste pod tlakom nákladov a času. Z dobrých myšlienok robí úspešný výrobok.

Chcel by som sa viac dozvedieť o systéme DeskArtes.

Prosím:

- ☐ Pošlite mi materiály o systéme DeskArtes
- ☐ Pošlite mi informáciu o pracovných staniciach
- ☐ Pošlite mi informáciu o ďalšom vybavení dizajnérskeho pracoviska

Meno .....  
Spoločnosť .....  
Adresa .....  
Mesto .....  
PSČ .....  
Tel.: ..... Fax: .....

Tento kupón odošlite alebo odfaxujte na adresu:



Systémy počítačovej grafiky  
Nevádzová 5, 821 01 Bratislava  
tel.: +42 7 291 860, 293 584,  
fax: +42 7 293 584  
e-mail: da@entro.sk  
Autorizovaný distribútor systémov

**DESKARTES**  
Industrial Design Systems



# DESKARTES

NAJRÝCHLEJŠIA CESTA  
OD MYŠLIENKY K VÝROBKU.



Vladimír Čajka, Rusko. Obálka časopisu Geatis, 1994. Cena Alfonsa Muchy.

Geatis 4 2.1994

GO

