



	3	Editoriál Mária Rišková
Aktuálne	4	V 21. storočí nemáme na Slovensku digitálnu verziu školského písma Rozhovor s Martinou Figusch Rozinajovou Mária Rojko
	14	Fascínuje ma, keď kolidujú dva diametrálne odlišné svety Rozhovor so XZOUIX Lenore Jurkyová
	24	Nový softvér H.U.R.B.A.N. selector rozširuje možnosti tvorby dizajnu Lucia Dubačová
	32	Od exkluzivity po devalváciu – materiál ako dôležitá súčasť tvorby dizajnu Maroš Schmidt
	40	Chcem, aby sa látkam vrátila ich hodnota Rozhovor s Maarit Salolainen Zuzana Zmateková, spolupráca Róbert Repka
Retrospektívne	50	Výstava o výstavách. Dizajn v pražskom Umeleckopriemyselnom múzeu v rokoch 1918 – 1990 Terezie Nekvindová
	62	Rozum verzus cit Zlínsky priemyselný dizajn 1918 – 1958 Vít Jakubíček
Teoreticky	72	Human-centered design – stále aktuálny rámec v dizajne Elena Farkašová
	80	Summary Katarína Kasalová
	84	Písma čísla Samuel Čarnoký

**Predplatte si Designum
na rok 2020!**

Viac na www.scd.sk





Slovenský dizajn nie je v karanténe

Text Mária Rišková
riaditeľka Slovenského centra dizajnu

Týmto odkazom sme v apríli zhrnuli situáciu po mesiaci karantény pre pandémiu ochorenia COVID-19. Bol myslený aj ako pripomienka prehliadanej charakteristiky dizajnu – dizajn je všade, aj ako prejav vďaka tým kolegyňam a kolegom, ktorí v náročnom období pomáhali situáciu zvládnuť nielen zodpovedným zotrvaním v domácej izolácii. No predovšetkým bol tento odkaz myslený ako povzbudenie. Dizajn a ostatné príbuzné odbory kreatívneho sektora sú vitálnou súčasťou spoločnosti, hoci nás čaká ešte dlhá cesta, kým bude naša práca docenená na úrovni, akú si zaslúži. Situácia zasiahla oveľa väčší počet ľudí, ako si uvedomujú laici, ktorí nepracujú v našej oblasti. Aj z dotazníka so 114 respondentmi, ktorý sme realizovali s platformou DESIGN IS NOW! na prelome apríla a mája, vyplýva, že na prácu profesionálov v oblasti dizajnu je naviazaných množstvo ďalších prevádzok. Sú medzi nimi priemyselné podniky, kamenné predajne a e-shopy, remeselnícke dielne, tlačiarne, vydavateľstvá a kníhkupectvá, dodávatelia materiálov a súčiastok, vývozcovia tovaru a mnohé ďalšie. Spomínaná nedocenená všadeprítomnosť a navyše rozmanitosť druhov dizajnu spôsobuje, že je často prehliadaný

ako komplexná odborná disciplína. A tak často jeho tvorcovia prepadajú cez sito podporných schém či štátnych a verejných stratégií rozvoja.

V súvislosti s pandémiou sa v poslednom čase venujeme návrhom, ako pomôcť kreatívnemu sektoru, osobitne dizajnu. Je zrejmé, že aj tvorcovia dizajnu (a celá súvisiaca štruktúra produkcie, distribúcie a propagácie) podporu potrebujú. Pandémia a súvisiace problémy v ekonomike a celej spoločnosti nás však privádzajú k poznaniu, že je nevyhnutné, aby nás bolo viac počuť. Z doterajšej analýzy a diskusií nám vyplynul jednoduchý, možno banálne znejúci záver, ktorý nebude také jednoduché realizovať. Na skutočnú pomoc dizajnu a kreatívnemu sektoru sa musíme spojiť. Presnejšie, spojiť sa pevnejšie a efektívnejšie, ako to bolo doteraz. Vzťahy a spolupráca medzi SCD a inými verejnými inštitúciami, organizáciami, festivalmi, iniciatívami i samotnými dizajnérmi a firmami sú a vždy boli. Teraz bude záležať na tom, ako sa nám podarí to, čo sme počas karantény spoločne prežili a pochopili, previesť do konkrétnych činov. Vydrží nám na to potreba súdržnosti dostatočne dlho?

V 21. STOROČÍ NEMÁME NA SLOVENSKU DIGITÁLNU VERZIU ŠKOLSKÉHO PÍSMĚ

Rozhovor s Martinou
Figusch Rozinajovou

Text Mária Rojko

Foto archív Martiny Figusch Rozinajovej

Osobnému kontaktu sme sa pre pandémiu COVID-19 museli vyhnúť. Rozprávali sme sa spolu formou čítania cez sociálnu sieť, ktorá nám poskytla v časech korónového vírusu priestor na udržanie spoločenských kontaktov a vzájomného „zdieľania“ toho, o čom premýšľame, čím sa zaoberáme... vítajte v našom rozhovore. Zdieľame...



Martina Figusch Rozinajová (1984) je dizajnérka, ktorej meno je uvedené vo vyše 60 tirážach prevažne kníh pre deti. V zápase o vyššiu vizuálnu úroveň školských učebníc bojuje na strane funkčnej estetiky o zlepšenie sústredenia žiakov pri písaní a čítaní. V spolupráci s Jánom Filípkom sa pustila do prehodnotenia stereotypov v písmach v slovenskom školskom systéme. Pozitívny výsledok im priniesol výskum a vývoj písaného tzv. spojeného písma pre prvé ročníky základných škôl. Za svoju prácu získala tri ocenia v súťaži Národná cena za dizajn v kategórii študentský komunikačný dizajn: v roku 2009 za kolektívny študentský projekt Dizajn na kolesách, 2011 za katalóg k fotografickej výstave Archive a 2013 za projekt Nové učebnice, zaň získala aj Cenu novinárov na tomto bienálnom ročníku národnej súťaže. Knihy, pre ktoré vytvorila dizajn, sa pravidelne objavujú medzi víťazmi súťaže Najkrajšie knihy Slovenska.

Maja, ja som už pri počítači keby niečo.

Martinka, tak už aj ja som tu. Si ready?

Som. Poďme na to.

...oki.
Začnime témou „profesionálny život“. A pekne od tvojich začiatkov. Už na strednej škole si bola úspešná študentka, zdá sa... 😊

To si nemyslím. Moja cesta k dizajnu nebola vôbec priamočiara a jednoduchá. Vyštudovala som dve stredné školy a až druhá bola umeleckého zamerania.

Bola teda prvá stredná škola pre teba nejako určujúca? Ukázala ti cestu, kadiaľ máš ísť, alebo si v tom čase už vedela, že chceš byť grafickou dizajnérkou? Ako sa stalo, že si sa rozhodla byť dizajnérkou?

Vždy ma výtvarná výchova lákala... už na základnej škole. Ale výchovná poradkyňa mi vtedy povedala, že nemám na to, aby som sa dostala na Šupku (Škola umeleckého priemyslu Josefa Vydru). Tak som išla na polygrafickú školu. Nebola to moja vysnívaná škola, ale spätne oceňujem technologické znalosti, ktoré som tam nadobudla. Neskôr som sa rozhodla absolvovať druhú strednú školu – Súkromnú strednú umeleckú školu v Bratislave, kde som získala nevyhnutný výtvarný a umelecký základ pre štúdium na Vysokej škole výtvarných umení. Potom som skúsila ísť na prijímacie pohovory na Katedru grafického dizajnu VŠVU. Zobrali ma. 😊 Bola to dlhá cesta.

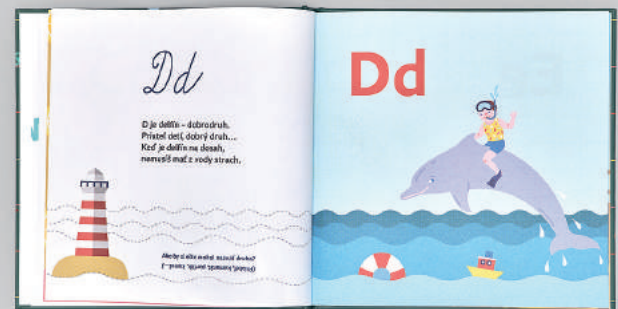
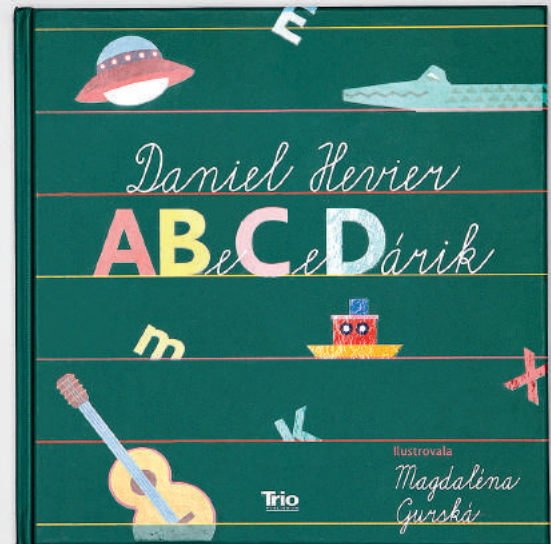
Na druhej strednej škole ste sa pekne so spolužiakmi rozbehli. Váš projekt Dizajn na kolesách napokon v roku 2009 získal ocenenie v súťaži Národná cena za dizajn. Aj neskôr na VŠVU v roku 2011 si opäť získala cenu za študentský projekt Archive...

Boli sme trieda vekovo starších študentov, ktorí už mali niečo za sebou. Veľa sme spolu komunikovali a konzultovali. Tým, že sme boli z rôznych oblastí a na vysnívanej umeleckej škole, tak sme chceli potenciál školy naplno využiť. Samotný projekt Dizajn na kolesách sme však vytvorili až na VŠVU s Tomášom Klepochom, s ktorým som chodila na strednú umeleckú školu.

Dizajn na kolesách je skvelý dizajnerský koncept. Ako to vlastne vzniklo?

Impulz na vznik projektu nám dal náš učiteľ Miloš Kopták v poslednom ročníku na strednej umeleckej škole. Vtedy sme už s Tomášom boli prijatí na VŠVU. Nápad vznikol na jednom letnom workshope mimo školy.

Hlavným cieľom projektu bolo priniesť kvalitný a moderný dizajn na miesta, kam by sa za normálnych okolností dostal veľmi ťažko. Väčšinou išlo o neziskové organizácie, samosprávy a menšie združenia, ktoré nemajú financie na služby grafického dizajnéra, aby im mohol pomôcť zviditeľniť



Daniel Hevier: Abecedárik.
Ilustrovala Magdaléna Gurská.
Trio Publishing, 2017.



ich činnosť. Napadlo nám cestovať priamo za „klientmi“, ktorí vlastne ani nevedia, že dizajnéra potrebujú. Bolo veľmi zaujímavé a obohacujúce pracovať mimo školy a domova na mieste, kde bude výsledok aj priamo aplikovaný.

...s kým si vlastne Dizajn na kolesách rozbehla? Kto boli tvoji spolužiaci, s ktorými si na tomto projekte participovala?

Lubica Segečová, Alica Horváthová, Tomáš Klepoch, Matúš Lelovský a Juraj Blaško. Všetci sme sa stretli ako spolužiaci na VŠVU. Teší ma, že projekt ďalej pokračoval aj v nasledujúcich rokoch s inými študentmi na škole.

♥ Skočím rovno na koniec štúdií... vo svojej magisterskej práci si sa venovala učebniciam, resp. učebnici *Výtvarná výchova* pre žiakov prvého ročníka základných škôl. Ako si sa k tejto téme dostala?

Počas semestrov som robila veľa knižných projektov a učebnica mi prišla ako komplexný, náročnejší a vhodný projekt na diplomovku. Posun od kníh pre deti k učebniciam bol pre mňa veľmi prirodzený.

Priniesla som na konzultáciu rôzne učebnice a spolu s Palom Bálikom sme vybrali jednu z najšikarejších, vhodnú na redizajn.

... no fajn, ale v nejakom momente musel prísť nápad, že práve „učebnice“ si zaslúžia redizajn, a to je to, čo ma zaujíma. Videla si niektorú, ktorá ťa v tom čase totálne rozčarovala, až si si povedala, že z tohto sa naozaj decká učiť nemôžu? Zdieľam s tebou ten pocit, že učebnice majú veľmi nízku estetickú úroveň... a bolo príjemné vidieť na magisterských obhajobách na VŠVU, ako má niekto snahu zmeniť to.

Najskôr som začala „pokukovať“ po téme šlabikár, ale počas mojej teoretickej práce sa to zvrhlo k učebniciam všeobecne.

Dostala som sa do knižnice Štátneho pedagogického ústavu a s hrôzou som zistila, čo sa produkuje za posledné roky. Úplne mi „padla sánka“ a skoro som oslepla z tej ošklivosti, neprehľadnosti a vizuálneho chaosu.

Príchodom deväťdesiatych rokov a rôznych počítačových programov učebnice stratili prehľadnosť.

Vieš, čo je zaujímavé? Že ja si ten môj šlabikár z osemdesiatych rokov pamätám. Najmä ilustrácie Ferdinanda Hložníka. Vážne! 🤔👍

Ale keď som videla *Šlabikár* súčasných detí, bola som zhrozená. Nedalo sa v ňom vizuálne orientovať. Zdá sa, že termín hierarchia čitateľnosti bol pre dizajnéra novodobého šlabikára neznámy... Pamätáš si ten „svoj“ šlabikár?

Ja si ten svoj pamätám tiež. Bol prehľadný a vzdušný. Pamätám si aj pracovný zošit matematiky.

Začala som sa pýtať aj rodičov, ako sa im pracuje s učebnicami a s deťmi doma. Väčšina ma utvrdila v tom, že učebnice stratili prehľadnosť a majú príšernú estetiku.



Michal Hvorecký: Bratislava – čarovná metropola.
Ilustrovala Simona Čechová.
Monokel, 2018.

V učebnici *Matematiky* pri domácich úlohách občas ani samotní rodičia nevedeli určiť, kde sa príklad začína a kde končí. Párkrát spočítali dva príklady dokopy. 😊

To je pekná ukážka toho, na čo je nám dobrý „dobrý“ grafický dizajn. 😊
Ako vnímaš a hodnotíš estetickú úroveň učebníc pre školákov prvého a druhého stupňa základných škôl na Slovensku?

Estetická úroveň učebníc je vo všeobecnosti zlá.

Učebnice pôsobia veľmi lacno, akoby ich chceli vydavatelia čo najrýchlejšie vychrliť, len aby bolo niečo na trhu.

Používané materiály sú nekvalitné, takže sa učebnice používaním rýchlejšie rozpadávajú.

Tá lacnota je, žiaľ, nastavená celým systémom, v akej rýchlosti sa učebnice produkujú a za akú cenu.

Tvoja magisterská práca – učebnica *Výtvarná výchova* sa zaoberala polygrafiou od výberu vhodného typu papiera až po tlač, dokonca aj obsahom... bola to táto téma, resp. projekt, čo odštartoval tvoj nápad venovať sa učebniciam a školskému písmu? Vyvinula si s Jánom Filípkom písmo pre prváčikov, ktoré si školy môžu stiahnuť ZADARMO na www.skolskepismo.sk. Zaujímavý a odvážny projekt. Ako to ovplyvnilo tvoj ďalší profesijný život?

Projekt Školské písmo je ďalšia kapitola, ktorá vznikla pri tvorbe knihy *Abecedárik* od Daniela Heviera.

Pri tvorbe knihy som zistila, že v 21. storočí nemáme na Slovensku digitálnu verziu školského písma.



A práve v tomto období (2017) na ministerstve školstva plánovali uzákoniť používanie „iba“ jedného druhu spojitého písaného písma pre školy.

Školy, ktoré používali novodobé špeciálne vyvinuté spojité písané písmo Comenia script, by ho tak nemohli používať. Nakoniec to neuzákonnili. Našťastie!

Ako odporúčanie vhodného školského písma rozposlali z ministerstva školstva rozbitmapované abecedy, čiže sa mali začať používať nejaké rozkockované písmenká, ktoré by si každý prekreslil podľa seba. A tak to vlastne funguje dodnes... každé vydavateľstvo má „svoju“ prekreslenú abecedu.

Takže si sa snažila s Jánom Filípkom vniesť trochu poriadku do písania v školskom systéme?

Presne tak. Rozmýšľali sme aj o tom, že by sme abecedu, ktorú ministerstvo rozoslalo ako odporúčanie, iba prekreslili a ponúkli ju ako digitalizovaný a najmä funkčný font.

Pri výskume sme prišli na to, že budeme musieť urobiť razantnejší redizajn písma a nadviazať na originálne tvary z roku 1932, ktoré boli jednoduchšie ako súčasné.



Alexandra Cvečková: *Je veľryba veľká ryba?*
Ilustrovala Martina Rozinajová.
Triglyf, 2018.



Najviditeľnejšou zmenou „našej novej“ abecedy je tvar malého t a zmodernizovanie veľkých písmen.

Výhodou je, že digitalizovaný font môžu využívať samotné učiteľky vo Word a vytvoriť si vlastné materiály na precvičovanie písania. Dúfame, že uľahčíme prácu vo vydavateľstvách pri zalamovaní šlabikárov a písaniek.

Ako funguje vyučovanie písania v školách? Asi ste si tým s Jánom pri skúmaní problematiky prešli. Viem, že ste sa snažili riešiť večný problém ľavákov...

Kedysi v školách ľavákov preučovali na pravákov. Ale to bolo aj z praktických dôvodov, pretože sa deťom pri písaní ľavou rukou rozmazával tuš. Dnes sa už žiaci nepreučujú. 😊

Taký malý prváčik ani rodič si neuvedomuje, aké je učenie písať „písaným (spojitým) písmom“ komplikované a náročné, a že to niekto musel vymyslieť...

Pri práci sme prišli na to, že v pôvodnom písanom písme bolo veľa chýb a historických zádrhov.

Percento ľavákov stúplo. Oni tu boli vždy, iba písali pravou rukou...

Z historického hľadiska mal vplyv na písanie aj materiál, na ktorý píšeme, tiež to, čím a ako rýchlo píšeme. Nárok na rýchlosť písania sa stále zvyšuje. Doba sa zrýchlila a diktovanie poznámok v škole sa zrýchlilo tiež. Dnes už existujú aj perá, ktorých stopa okamžite pri písaní zaschne.

Nakoniec ste teda vyvinuli úplne nové spojité písmo, keď ste sa do problematiky hlbšie ponorili... Prečo ste sa rozhodli dať toto Školské písmo zadarmo?

Zistili sme, že v oblasti školstva nie sú financie. Učiteľia platia pomôcky zo svojich vlastných finančných zdrojov, rodičia dotujú školy a svoje deti, vydavateľstvá sa snažia zraziť cenu práce na minimum, prípadne sa snažia všetko získať zadarmo.

Nechceli sme zbytočne našim učiteľom hádzať ďalšie poľená pod nohy. Chceli sme, aby sa písmo do tejto komunity čo najrýchlejšie rozšírilo a aby ho mohli čo najskôr žiaci začať používať.

Na výskum a vytvorenie fontu sme dostali štipendium z Fondu na podporu umenia, takže väčšinu svojho času sme si hradili z tohto finančného zdroja. Mohli sme tak pokojne vyvíjať písmo a plnohodnotne sa venovať projektu vo svojom pracovnom čase... a nie iba po večeroch a v čase voľna.

Okrem písma sa venuješ aj dizajnu časopisov a kníh pre deti... Estetika písania a textu, na ktorom sa deti učia čítať, má veľký vplyv na porozumenie obsahu čítaného textu aj v dospelosti. Zdeněk Rossmann sa v tridsiatych rokoch 20. stor. zaoberal psychológiou čítania, pozeral sa na čítanie z funkčného hľadiska. Napr. rozdelením veľkých textových plôch na stĺpce skrátil dĺžku riadku, a tým sa text usporiadil schopnosti oka držať sa riadku. Touto funkčnosťou, resp. psychológiou



Monika Kompaniková: Hlbokomorské rozprávky.
Ilustrovala Veronika Klímová.
Artforum, 2013.

čítania textu sa grafickí dizajnéri zaoberajú takmer 100 rokov.
Pre každé čítané médium je voľba typografie a sadzba dôležitá.

Ako sa na to pozeráš ty? Čo ti viac
vyhovuje? Časopis alebo kniha?

Asi radšej pracujem na knihách. Mám väčší pocit naplnenia,
keď nejakú knihu dokončím, pošlem do tlače a potom mi príde
ešte voňavá z tlačiarne. Kniha je komplexnejšie dielo. A keď
jednu dokončím, tak môžem začať pracovať na inej novej výzve.

Časopis je beh na dlhšiu trať a treba si ustrážiť
momenty, aby sa čitateľ po niekoľkých číslach nenudil
a aby sa dizajn neopakoval stále dokola...

...úplne ti rozumiem. Ale zase pri časopise máš
možnosť pri zafixovanom formáte a papieri posúvať
vizuál ďalej, rozvíjať ho, napraviť chyby, prípadne
doplniť dodatočné nápady, aby to nebola nuda.

Áno, ale to tiež kvôli kontinuite nemôžeš robiť
príliš často. Čitateľ si zvykne na určitý vizuálny
systém a logo, vizuálnu identitu.

Iste, časopis tiež potrebuje udržať vizuálnu konzistentnosť... 😊

V časopise je náročnejšie udržať balans medzi
viacerými zložkami. Preto mám asi radšej knihy
a uzavreté projekty, ku ktorým sa nemusím vracieť.

Rozumiem. A aký je tvoj pracovno-tvorivý proces?
Kde začneš, keď dostaneš od vydavateľa rukopis,
podľa čoho si vyberáš tituly a vyberáš si vôbec?

V prvom rade riešim otázku, s kým budem spolupracovať
a kto bude knihu ilustrovať. Zistila som, že zohraný
tím je veľmi dôležitý. Ide o to, aby sme si tvorivo sadli
a aby som sa vedela napojiť na ilustračný štýl.

Pokiaľ ide o text, tak viem, o čom príbeh je, ale určite sa
nepovažujem za tú osobu, ktorá ho môže ovplyvniť. Ja sa vidím
skôr v pozícii vizuálneho režiséra. Verím ilustrátorovi, on si sám
vyberá vhodné dejové pasáže z textu na ilustrovanie. Ja dávam
knihy vizuálnu rytmiku a snažím sa to udržať celé pokope.

A keď sa stretne dobrý tím, tak vieme všetci
navzájom rozmýšľať, ako má kniha pôsobiť.

Viem, že to nie je vždy jednoduché. Ja to nazývam,
že som skôr vizuálnou moderátorkou... 😊

... je to celé aj o dôvere. Všetci chceme predsa pre knihu
to najlepšie. Vydavateľ mi musí veriť, že vyberiem vhodné
písmo, a ilustrátor mi musí veriť, že vyberiem vhodný papier
na ilustrácie a celé to do seba zapadne. Je to celá alchymia.

Aj keď sa to na prvý pohľad nezdá, ale dizajnér je neviditeľne
viditeľnou súčasťou knihy... To, aké „ingrediencie“
použiješ, spôsobí, ako potom kniha „chutí a vonia“.



Monika Kompaníková: Hlbokomorské rozprávky.
Ilustrovala Veronika Klímová.
Artforum, 2013.



Keď sa k tebe rukopis z vydavateľstva dostane, zalomíš celú knihu, alebo iba pripraviš zrkadlo pre vydavateľstvo a potom knihu supervizuješ?

Spoločne s ilustrátorom navrhne, ku ktorým častiam textu by sa hodili ilustrácie. Ja mu na základe jeho ilustračných preferencií pripravím zrkadlo s voľným miestom. Väčšinou skúšobne upravíme pár strán a keď sme spokojní, tak výsledok našej spolupráce pošleme vydavateľovi. Ten nás buď stopne, alebo nechá pracovať ďalej na projekte. Je to taký ping-pong.

Väčšinou robíš knihy a časopisy pre deti. Knihy, ako *Bratislava* alebo *O Kazovi, ktorý si hľadal domček*, sú edukatívne, krásne ilustrované a typograficky dynamické. Kniha *Hlbokomorské rozprávky*, na ktorej si spolupracovala, dostala v roku 2013 cenu Najkrajšia kniha Slovenska. A myslím si, že to bol práve dizajn, ktorý túto knihu nesmierne posunul... Krásne na nej vidieť ten ping-pong, ktorý spomínaš. 😊

Pri *Hlbokomorských rozprávkach* to bol zdĺhavý ping-pong na viac kôl. Dlhá štvorhra. 😊

Mne osobne na tejto knihe veľmi imponuje citlivý výber písma, ktorý korešponduje s ilustráciami. Je to pekná súhra... naozaj pekná symfónia. 😊 Nakoľko je pre teba dôležitý správny výber fonu? Ako ho vyberáš, robíš si printové skúšky? Napríklad na tlačiarňu, aby si vedela odhadnúť veľkosť písma?

Robím si printové skúšky a niekedy naozaj véééééla skúšok, kým nájdem vhodnú veľkosť a svetelnosť písma a riadkov. Niekedy sa mi stáva, že mám k ilustráciám v hlave vidinu ideálneho fonu a neviem taký nájsť. Občas mi trvá aj tri týždne, kým vyberiem to správne písmo. Mám aj obľúbené fonty, ktoré sa hodia skoro ku všetkému. Nájsť vhodný detský font nie je také jednoduché. Musím prihliadať na vek čitateľov a dyslektikov.

Téma dyslexie vs. dizajn je veľmi zaujímavá...

To je kapitola na rozsiahlu prácu alebo niekoľkostranový článok. 😊

Inak to je naozaj až vedecká práca, aký správny font použiť pre dieťa s dyslexiou.

Odporúčam teoretickú diplomovú prácu Martina Pyšného. Požičiam ti ju. 😊

Ktorú knihu alebo projekt z profesijného, ale aj súkromného hľadiska si najviac ceníš?

Oblíbených kníh mám viac. Určite *Hlbokomorské rozprávky*, *Abecedárik* a momentálne spoluprácu na knihách pre vydavateľstvo Monokel, ktoré nám spolu s Michalom Hvoreckým a Simonou Čechovou dalo priestor na tvorivosť. To bola hviezdna spolupráca na dvoch knihách: *Bratislava – čarovná metropola* a *Maliar a chlapec*. Vydavateľ mi spolu s ilustrátkou dovolil experimentovať s reflexnými Pantone



Zoya Ledecká: *O Kazovi, ktorý si hľadal domček*.
Ilustroval Juraj Balog.
ZOYA PRESS, 2013.

farbami i napriek tomu, že sme išli do rizika a nevedeli sme, aký bude výsledný efekt. A dopadlo to nad naše očakávania!

Veľmi veľa nových profesionálnych skúseností mi dal projekt Školské písmo. Vedela som, že to bude dlhodobý projekt, ale až teraz mi je jasné, že bude omnoho dlhodobejší. Ešte treba dorobiť ďalšie rezy a treba domyslieť verziu s pomocnými šípkami, ktoré určia smer ľahu písma.

S knihami veľmi úzko súvisí aj súťaž Najkrajšia kniha Slovenska, ktorú každoročne vyhlasuje BIBIANA. Nedávno si sa na nej sama zúčastnila ako členka poroty. Aké si si odniesla skúsenosti/zážitky?

Mám z tej súťaže zmiešaný pocit.

Prečo?

Je to dobrá súťaž, ale akoby zaspala dobu a nestihla sa prispôbiť dnešnému svetu. Myslím si, že by bolo potrebné rozšíriť kategórie, v ktorých by mohli knihy súťažiť. Trendy v knihách sa menia a vznikajú úplne nové typy kníh.

Napríklad book magazine, picture booksy či komiksy.

...čo by si teda zmenila? Zachovala by si tradíciu súťaže, len s upravenými pravidlami s novými kategóriami, podobne ako to urobili v susednej Českej republike, alebo by si radšej naštartovala novú súťaž s odborné nastavenými pravidlami? A čo systém hodnotenia?

Určite je potrebné prekopáť kategórie a aj systém hodnotenia. V porote je príliš veľa ľudí a aj tí sú len zo Slovenska. Pre nastavenie objektívnosti je potrebné, aby sa v porote objavilo viacero zahraničných odborníkov, ktorí prinesú iný pohľad.

Nebránim sa ani myšlienke dvoch nezávislých súťaží. Aj literárnych súťaží je na Slovensku viacero.

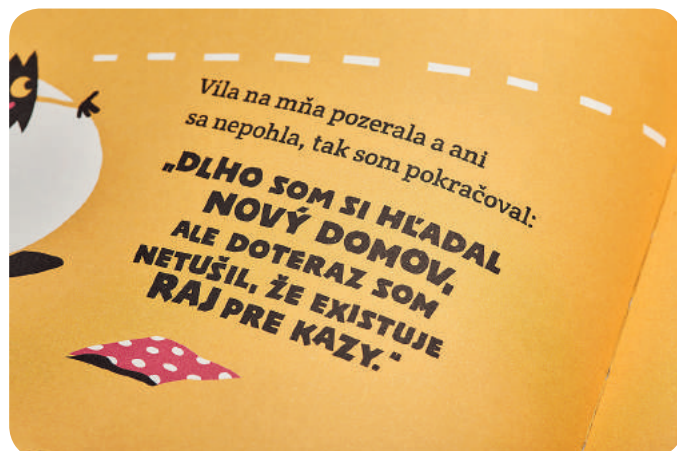
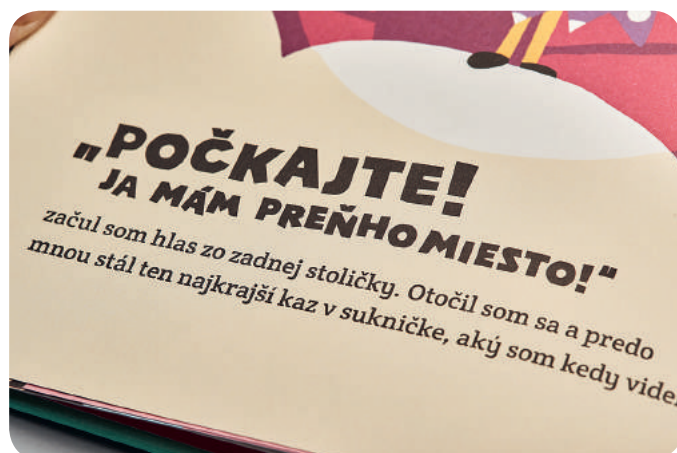
Niektoré kategórie v súťaži Najkrajšie knihy Slovenska by sa mali zrušiť. Napríklad kategória za najkrajšiu učebnicu. Vizuálna úroveň učebníc je neporovnateľne nižšia oproti ostatným knihám.

Aj cena za grafický dizajn by mohla byť rozdelená na minimálne dve kategórie: kniha pre deti a kniha pre dospelých, prípadne ešte experimentálna typografia.

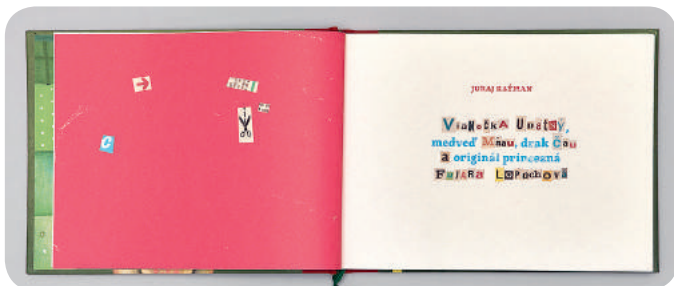
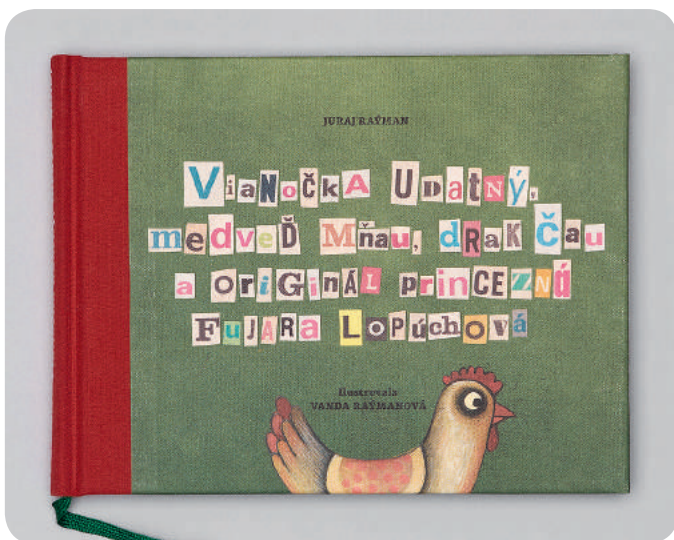
Kniha pre deti si vyžaduje úplne iný formát, papier a aj výber typografie. Naproti tomu v dospeláckej knihe môže ísť napr. o odbornejší text, a ten si vyžaduje náročnejšiu a premyslenejšiu sadzbu. Z môjho pohľadu sú to dve samostatné disciplíny.

Z pohľadu dizajnérky sa kategória Učebnice vidí veľmi neprofesionálna... resp. estetická úroveň učebníc je veľmi nízka.

A ešte sú vydavatelia za tú neprofesionálnosť aj finančne ohodnotení a pochválení. 😞



Zoya Ledecská: O Kazovi, ktorý si hľadal domček.
Ilustroval Juraj Balog.
ZOYA PRESS, 2013.



Juraj Raýman: Vianočka udatný, medveď mňau, drak čau a originál princezná Fujara Lopúchová.
Ilustrovala Vanda Raýmanová.
Filmotras, 2014.

To nie je dobrý prístup, týmto sa úroveň učebníc nezlepší.

Je pravda, že to je jediná pravidelná každoročne sa opakujúca súťaž o dizajne kníh na Slovensku...

Áno, je. A rokmi dokonca úroveň detských kníh stúpa, preto by ich mohlo byť ocenených pokojne viac.

Úplne s tebou súhlasím, že kvalita slovenskej detskej knižnej tvorby je naozaj výrazne lepšia...

...a dizajnér alebo teda vydavateľ nemá inú možnosť, iba prihlásiť knihy do tejto súťaže.

Prihlasuješ do tejto súťaže svoje práce sama alebo to nechávaš na vydavateľa?

Cien za knihy alebo dizajn celkovo je na Slovensku málo. Prihlasovanie do súťaže Najkrajšia kniha nechávam na vydavateľovi. Ja sa skôr z profesijného hľadiska prihlasujem do Národnej ceny za dizajn.

Práve v tomto čase sa otvorila výzva na prihlasovanie prác do spomínanej Národnej ceny za dizajn 2020 – Komunikačný dizajn. Chystáš sa prihlásiť nejaké svoje projekty?

Prihlásime s Jánom Filípkom náš spoločný projekt Školské písmo.

Snažím sa vždy prihlásiť projekt, za ktorým si najviac stojím... aj keď kníh mám viac. 😊

Okrem iného si viacnásobnou držiteľkou ocenenia Národná cena za dizajn. V roku 2009 za už spomenutý projekt Dizajn na kolesách, v roku 2011 za katalóg Archive k fotografickej výstave a v roku 2013 za projekt Nové učebnice...

... a dlho, dlho nič 😊

Pomohli ti tieto ocenenia nejako lepšie sa presadiť na profesijnom trhu?

Posunuli ťa? Predsa len je Národná cena za dizajn naša najvýznamnejšia profesijná súťaž...

Národnú cenu za dizajn vnímam skôr ako internú súťaž pre nás – dizajnérov a umelcov. Vie o nej iba istý okruh ľudí a dokonca o nej médiá informujú pod hlavičkou „umenie“. Ja si zo svojho profesionálneho hľadiska Národnú cenu za dizajn veľmi vážim, ale ešte sa mi nestalo, aby ma na základe tejto ceny vyhľadali nový potenciálny klient.

Napríklad Tatra banka alebo CE.ZA.AR pôsobia svojou propagáciou určite významnejšie. Tým, že ich je vidieť aj v uliciach, v televízií, tak sa o ňu zaujímajú aj iní ľudia ako iba z daných odborných kruhov. Národná cena za dizajn je veľmi profesionálna súťaž s odborným hodnotením, ale možno jej chýba správna propagácia.

... s aktuálnou tvorbou či prácou v kultúrnej oblasti súvisia aj opatrenia týkajúce sa každého z nás a každý prežívame situáciu pandémie inak... Ako veľmi ťa ovplyvnila pandémia COVID-19? Čo sa zmenilo v tvojej tvorbe a práci za posledné tri mesiace?

Našťastie sa ma pracovná situácia okolo pandémie nedotkla. Ako dizajnérka mám určite výhodu, môžem pracovať z domu alebo z akéhokoľvek iného miesta. Stačí mi počítač, internet a vzorkovníky.

Poznám však dizajnérov, ktorí sa orientujú na festivaly, divadlá, filmy... a tí stratili prácu na projektoch zo dňa na deň. Dizajnéri orientovaní na komerčnejšie projekty, naopak, získali práce viac, pretože museli prerábať a prispôbovať tlačové materiály na COVID tému.

A práca na knižných projektoch?

Trh s knihami momentálne váha. Niektoré vydavateľstvá presunuli projekty kvôli grantom, pretože nevedia vykázať činnosť, ku ktorej sa zaviazali. Napríklad výstavy, čítačky, krstý kníh... Nemajú inú možnosť, než počkať, ako sa situácia vyvinie.

S koronou mám aj úsmevný zážitok. V období, keď infekčná vlna vrcholila, mi z vydavateľstva poslali korektúry ku knihe. Boli zapracované v tlačenej podobe na papieri, takže som ich musela vydezinfikovať. Ako? V elektrickej rúre! Sedela som pri rúre 30 minút a dúfala, že mi korektúry neprihoria. Potom som ich nechala tri dni odležať na bezpečnom mieste. 😊

S prácou grafickej dizajnérky je úzko prepojený aj súkromný život... jedno od druhého sa nedá oddeliť. Tak ukončíme tento dizajnérsky kruh témou „súkromný život“ a uzavrieme tak obraz kolobehu života grafickej dizajnérky. Na Slovensku si etablovaná grafická a knižná dizajnérka a v dizajnérskych a vydavateľských kruhoch ťa poznáme ako Martinu Rozinajovú. 😊 Možno sa to nezdá, ale pre ženy – dizajnérky je veľkou otázkou zmena priezviska. Nie je jednoduché nájsť na to okamžitú odpoveď a urobiť správne rozhodnutie... ako vnímaš túto veľmi čerstvú zmenu vo svojom profesijnom živote? Je to problém, keď si dizajnérka či ilustrátorka zmení priezvisko?

Moje meno a priezvisko je uvedené možno v 60 tirážach. Vnímam ho už ako značku, podľa ktorej ma klienti vyhľadávajú. Mám naň naviazanú webovú stránku, e-mail, živnosť, je uvedené v katalógoch... To je ako keby sa zmenil názov produktu, na ktorý si kupujúci zvykli a potom ho v obchode nebudú vedieť nájsť, pretože sa produkt inak volá.

Rozhodla som sa, že moje meno a priezvisko budem aj naďalej používať tak ako doteraz, ale v súkromí budem mať dve priezviská – manželovo a svoje.

Martinka, veľmi pekne ti ďakujem za čet, za náš špeciálny korona-rozhovor. Maj sa krásne! 😊



Martina Rozinajová: Diplomová práca – nové učebnice; Výtvarná výchova. VŠVU, 2012.

Mária Rojko je grafická dizajnérka, autorka knižných obálok, bookletov, firemných vizuálov a časopisov. Podieľala sa na založení ASIL Gallery (2010) a Únie grafických dizajnérov Slovenska (2016). Spolu Idou Želinskou a Milošom Koptákom vedú od roku 2014 galériu zameranú na knižnú ilustráciu TOTO! je galéria.

FASCINUJE MA, KEĎ KOLIDUJÚ DVA DIAMETRÁLNE ODLIŠNÉ SVETY

Rozhovor so XZOUIX

Text Lenore Jurkyová

Foto archív XZOUIX





Lena Rypáková (1986) je dizajnérka dlhodobo tvoriaca pod pseudonymom XZOUIX [zoui]. V roku 2014 absolvovala Ateliér odevného dizajnu Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave diplomovou kolekciovou *Catharsis*. Odvtedy pôsobí na voľnej nohe, svoju prácu prezentovala napríklad na pražskom Designbloku, v rámci Aspen AIDS Benefit Fashion Show v Colorade či na International Arts of Fashion Symposium v San Franciscu. Ťažisko jej tvorby spočíva v odevnom dizajne, zaoberá sa fotografiou, voľným umením či tetovaním. Pre jej tvorbu je charakteristický predovšetkým minimalizmus, dôraz na materiály, prepracované konštrukčné riešenie odevu, rešpekt k telu a v neposlednom rade k prírode.

Ako by si sama definovala značku XZOUIX?

↓

XZOUIX vlastne nie je značka, ale pseudonym. Na začiatku som si myslela, že mať značku je to, čo chcem. Avšak spolu s vytriezvením nad stavom životného prostredia a ľudskou stopou prítomnou nielen v najobývanejších, ale práve aj v tých najodľahlejších kútoch krajiny som si uvedomila, že nielenže nechcem mať značku, ale ani byť značkou. Naopak, moja práca má byť manifestom slobodnej tvorby, nezávislej od pokrivených štruktúr a ideí a nastavenia spoločnosti. Ako som už raz napísala: „XZOUIX is a contemporary fuck fashion designer... It's a human and it's a thing, and it's a mood.“¹

Za módnou dizajnérku sa teda nepovažuješ?

↓

Bežné modely nazerania na „módu“, retušované kampane a prepracované analýzy trhu predstavujú zaujímavý referenčný bod, avšak moja tvorba z nich nijako nevychádza. V tej sa manifestuje skôr samotná potreba tvoriť. Stretáva sa vo mne dizajnér, remeselník a milovník umenia. Z tohto spojenia vznikajú objekty, ktorých význam má viacero vrstiev. Stav svetovej ekonomiky ma síce veľmi zaujíma, avšak nemám potrebu kŕmiť svet predmetmi za účelom hromadenia financií. Väčšina mojej tvorby preto úzko súvisí s víziou dlhodobých investícií a potreby prinášať produkty, ktoré dokážu nahradiť tie vytvorené v továrni. Prekonať ich výberom vhodného materiálu, kvalitou remeselného spracovania a dizajnom.

Svoju tvorbu charakterizuješ vetou: „Forma nasleduje funkciu a nálada nasleduje obsah.“ Je pre teba dôležité, aby klient porozumel myšlienkovému základu produktu, ktorý vytváraš?

↓

Myšlienkový základ tu má viacero úrovní, keďže produkt netvorím iba so zámerom vytvoriť estetický objekt s určitou funkciou. To, že je etický, je dôležité v prvom rade pre mňa, pretože etický prístup k tvorbe pramení z mojej osobnej filozofie. Každý, kto nakupuje módu, tak robí so zámerom

Urban Desert, 2019.
Foto: XZOUIX

nakupovať krásu. Som realistka a neočakávam, že každému klientovi bude záležať na tom, či je daný produkt etický. Namiesto toho už prichádzam s takým, ktorý etický je. Koniec koncov, taký by mal byť každý produkt.

Ktorí autori sú ti, pokiaľ ide o prístup k tvorbe, blízki?

↓

Priznám sa, že dianie na našej scéne sledujem málo. Mám pocit, akoby naši tvorcovia a podnikatelia ešte stále neboli stotožnení s výmenou informácií a významom *open source* prístupov. Pred nejakou dobou, keď som hľadala informácie o obnovovaní lesa a výsadbe stromov, som začala nachádzať aktivity a iniciatívy týkajúce sa ekológie na Slovensku. Je to rozhodne iné ako medzi výtvarníkmi. Je to miesto, kde sa individualita síce cení, avšak prístup k riešeniam je otvorenejší a každý, kto chce priložiť ruku k dielu alebo prispieť svojimi znalosťami, je vítaný s nadšením. Podarilo sa mi teda nadviazať aj pár kontaktov, tieto iniciatívy prinášajú *zero waste* riešenia, ich vývoj a tiež začlenenie cirkulárneho modelu a obehovej ekonomiky do výroby vo všetkých odvetviach. Takéto zmýšľanie je obdivuhodné, bola som príjemne prekvapená, že za mnohými z týchto iniciatív stoja mladí ľudia. Verím v komunikáciu a tiež verím, že podobné spoločné aktivity podporujú dialóg a diskusiu, a že takýto *brainstorming* otvára cesty k novým nápadom a riešeniam. Každý z nás má nejaký potenciál a fúzie našich potenciálov môžu zmeniť myslenie jednotlivca, ako aj smerovanie celej generácie.

Čo ťa pri tvorbe najviac ovplyvňuje? Aký obsah do odevu vkladáš?

↓

Z vizuálnej stránky je pre mňa dôležitá dynamika a „plynutie“ odevu. Táto dynamika vyplýva z kontrastov materiálov a vizuálnych impulzov. Fascinuje ma, keď kolidujú dva diametrálne odlišné svety.

Akú rolu by podľa teba mal odev ideálne zastávať v našich životoch?

↓

Mal by spĺňať svoj účel a povznášať naše zmysly.

Súčasťou tvojej webovej stránky je aj blog, v rámci ktorého problematiku udržateľnej módy objasňuješ, dokonca ľuďom zdarma ponúkaš konzultácie ohľadne výberu ich oblečenia. Do akej miery je pre teba komunikácia so zákazníkom dôležitá?

↓

Komunikácia ponúka priestor na dialóg. Zaujíma ma, čo človek od svojho odevu očakáva a z čoho jeho očakávania pramenia. Prostredníctvom blogu sa chcem zároveň podeliť o svoje vedomosti o materiáloch a starostlivosti o odev. Moja webová stránka je mladá, má len pár mesiacov, no postupne bude pribúdať aj mini séria o materiáloch, ktoré využívam pri tvorbe odevu. Každý materiál má špecifický charakter a vlastnosti, vďaka ktorým odev nadobúda potenciál byť plne funkčný a príjemný.

Hneď po štúdiu si odišla z Bratislavy a namiesto práce pre odevnú značku si pracovala skôr na zákazku pre jednotlivých klientov a svoje odevy predávala cez rôzne online platformy. Aktuálne si spustila web XZOUIX. Je táto „decentralizácia“ zámerná?

↓

Vo všetkom, čo robím, nachádzam slobodu. XZOUIX vznikala už roky dozadu, ale svoj súčasný charakter nadobudla okolo roku 2013, ešte počas môjho štúdia na VŠVU, keď som začala pracovať s recyklovanou kožou. Priviedlo ma to k tomu, že som začala klásť väčší dôraz na samotný materiál, s ktorým pracujem. Tento bezprostredný kontakt s kožou bol pre mňa zásadný, pretože sa vylučoval s mojim vegánstvom a s ním súvisiacim negatívnym postojom k vykorisťovaniu planéty. Paradoxne to bol dôvod, prečo som sa nakoniec rozhodla pri koži zotrvať a jej recykláciu povýšiť na primárny význam tvorby XZOUIX.

Predpokladám, že nie všetci vegáni ti teraz tleskajú...

↓

Nájdu sa takí, čo ma budú chcieť kritizovať, a nebudú to iba ultra-vegáni. Prosím, šetrite svoj dych a kritiku, viem, že koža ako produkt znamená vraždu. Rada by som však vysvetlila, prečo je jej recyklácia dôležitá. V období, keď som začala



moodboard, Rust / Y2020K, 2020. Foto: XZOUIX



recyklovať kožu, natrafila som na citát, ktorý Sean Penn vyslovil prostredníctvom jedného z hercov v jeho filme: „Nezávislý od času a priestoru, posol sa stáva svojím odkazom.“ Ten citát mám odvtedy na mysli.

Je teda podľa teba recyklovaná koža lepšia než žiadna koža?

↓

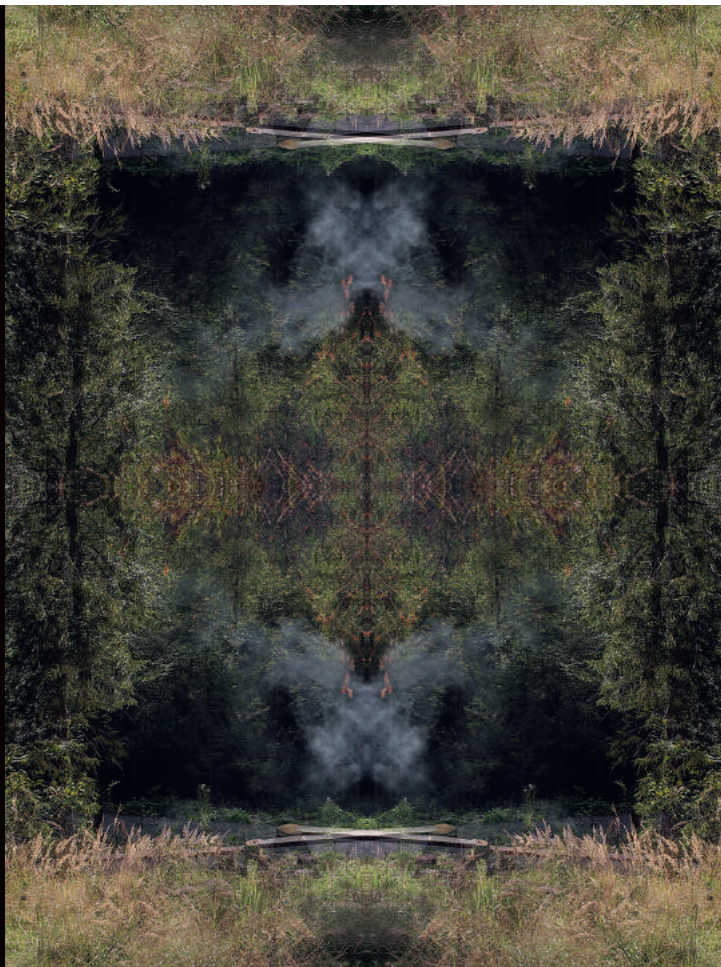
Koža má nádherne tmnú auru a je hlboko elegantná. Zároveň je pevná, pružná, priedušná a má termoregulačné vlastnosti. V roku 2013, keď som po prvýkrát skúsila dať koži druhý, alebo lepšie povedané tretí život a účel, rýchlo som pochopila, že dopyt po koži v tejto spoločnosti nikdy neskončí. Aby som teda aspoň z časti znížila jej produkciu, vystúpila som zo svojej komfortnej vegánskej zóny a začlenila recyklovanú kožu do mojich kolekcií. Verím, že kedykoľvek, keď zachránim aspoň pár zvierat znížením dopytu po produkcii nového materiálu, pomáham vytvárať o niečo lepšie a živšie prostredie, v ktorom žijeme. Som posol a toto je správa, ktorú nesiem so sebou. To je stopa, ktorú chcem zanechať.

Akým spôsobom teda s kožou pracuješ?

↓

Recyklovaná koža má vyššiu pružnosť a je jemnejšia. Každému, kto s kožou pracuje, odporúčam, aby si vyskúšal manuálnu recykláciu. Tento materiál je príliš cenný na to, aby sme ním mohli mrhať. Navyše koža sa dá prať a tiež sušiť v sušičke, oboje na šetrných režimoch. Nielenže takto vystúpi možné defekty materiálu a predíde sa tomu, aby sa neskôr odrazili na produkte počas jeho používania. Ak sa tieto postupy urobia správne, koža vyzerá na nerozoznanie od tej čerstvo vyprodukovanej. Mali by sme si uvedomiť, že koža pôvodne patrila živej bytosti, a to je v mojich očiach príliš vysoká cena za „látku“, nehovoriac o spôsobe, akým produkcia nového materiálu prebieha. Mám tým na mysli zaobchádzanie so zvieratom v produkcii alebo farbenie chrómom a následný vplyv jeho a mnohých ďalších látok na životné prostredie. Nie každý výrobca totiž farbí prírodnými farbami a pracovníci, ktorí tieto materiály





Urban Desert, 2019.
Foto: XZOUIX

spracovávajú, sú tak bezprostredne vystavovaní nebezpečným látkam.

Kožu používaš najčastejšie ako detail na odev a doplnkoch či na etiketách. Aj tak sa o jej výrobu a údržbu detailne zaujímaš. Platí to pre všetok materiál, s ktorým pracuješ?

↓

Každý dizajnér a remeselník by mal svoje materiály poznať, aby dokázal ich parametre a potenciál využiť čo najefektívnejšie. K takému poznaniu treba viesť aj to, ako sa vyrábajú a aké procesy sa využívajú na spracovanie vstupných materiálov, nielen to, aké vlastnosti má napríklad výsledná metráž.

Odkiaľ najčastejšie pochádzajú tvoji zákazníci?

↓

Najčastejšie z USA a Kanady. Som si však vedomá dôsledku, ktorý môže mať doprava na životné prostredie. Prostredníctvom platformy, na ktorej predávam, mám zabezpečenú stopercentnú uhlíkovú

neutralitu aj vďaka kompenzácií emisií z dopravy. Táto zelená výhoda mojich zákazníkov nestojí nič.

Okrem formálneho minimalizmu a dôrazu na materiál sú tvoje odevy charakteristické aj variabilitou. Niektoré je možné obliecť si aj tromi rôznymi spôsobmi. Sú „multiodevy“ jedna z ciest, akými sa snažíš zredukovať objem oblečenia svojich zákazníkov, ktoré si za sezónu nakúpia?

↓

Áno. Nepotrebujeme mať mnoho, aby sme mali dosť. Je to oslobodzujúci pocit a priala by som si, aby sme si ho vedeli vychutnať a oceniť všetci. Takto konštruované odevy zároveň dávajú priestor na kreativitu a experiment. Tí, ktorí si o sebe myslia, že nie sú kreatívni, budú prekvapení.

Materiál, ktorý pri tvorbe svojich modelov používaš, vo veľkej miere recykluješ. Pri tvorbe aktuálnej kolekcie dokonca jednotlivé modely vznikajú aj podľa toho, aké

materiály máš momentálne doma. Nové či obalové materiály zháňaš taktiež z etických a ekologicky prijateľných zdrojov. Premieta sa nejako udržateľný spôsob produkcie tvojich modelov do ich formálnej stránky?

↓

Áno, rôznymi spôsobmi. Často napríklad používam *vintage* materiály a tie majú svoj špecifický charakter a vzhľad, evokujúci obdobie, z ktorého pochádzajú. Dizajn sa týka textilného priemyslu rovnako ako iných odvetví. Estetika šesťdesiatych, sedemdesiatych, osemdesiatych rokov sa jednoducho nedá poprieť a materiály práve z týchto období sa ku mne dostávajú pomerne často. Kolekcia, na ktorej momentálne pracujem, zasa nadobúda úplne inú formu. Recyklujem tu aj materiály z niektorých predošlých kolekcií v snahe uzavrieť kruh a napomôcť vzniku cirkularity, ktorá predstavuje efektívnu cestu k zníženiu výroby nových materiálov a k eliminácii odpadu vznikajúceho pri výrobe odevu. Dokonca aj



k eliminácii odpadu z výroby mimo módného priemyslu. Momentálne experimentujem s farbením textilu hrdzou z náhodne nájdených kovových predmetov. Všade okolo sú alternatívne možnosti získavania materiálov a bola by škoda nevyužiť to.

Tvoja zatiaľ posledná kolekcia *Urban Desert*, ktorú si predstavila výlučne online, stála na protikladoch: jemné a veľmi ženské siluety doplnené bombermi, ľahké materiály v kombinácii s potlačou evokujúcou metalové logotypy. Archetypom je mestský ninja a lesný duch v jednej osobe. Zaujíma ma kolekcia, na ktorej pracuješ teraz. Má taktiež autobiografické črty?

↓

Nová kolekcia má pracovný názov *Rust / Y2020K* a je inšpirovaná plynutím času a stopou, ktorú čas a udalosti zanechávajú v našom prostredí a v našich myšliach. Najosobnejším prvkom sú nájdené kovové predmety, ako napríklad mamina mačeta, hrdzavé kince a zvyšky roxorových tyčí zo stavby



Urban Desert, 2019.
Foto: XZOUIX

nášho domu, ktoré zozbieral môj otec. Asi najosobnejší element je stará reťaz po našom psovi, ktorý na nej vždy trpel, zakaždým zhruba pätnásť minút, kým som si to všimla a potajomky ho odpútala. Všetky tieto predmety sú nenápadné artefakty symbolicky odkazujúce na život našej rodiny. Zaujíma ma aj estetika predošlých období, najmä v architektúre a monumentálnej soche. Betón a kov. Fascinuje ma zváranie. Bunkre z obdobia druhej svetovej vojny a pomníky, ktoré boli vztýčené ako pamiatka na bojiskách. Roztrúsené po východnej, strednej Európe, ale aj na Slovensku toho máme zachovaného veľa. Konkrétne v Oščadnici je zachovaných niekoľko tobrukov a protitankových zábran. Sú ich desiatky. Oščadnica sa nachádza na hranici Slovenska, Poľska a tiež blízko českých hraníc, takže pod vrstvami času tu má každé miesto nejaký príbeh. Kolektívna história je pre mňa rovnako zaujímavá ako história osobná. Cítim sa byť súčasťou oboch.

Zhovárame sa v dobe, keď celosvetová situácia okolo vírusu

COVID-19 skomplikovala existenciu nielen malým dizajnérom, ale celému módnemu biznisu. Ako ovplyvnila teba? Ako sa so súčasným stavom vyrovnávaš?

↓
Momentálne bývam na Kysuciach, kde čas a myšlienky plynú inak. Pomalšie, občas až skreslene. Odkedy som sama svojím šéfom, som aj pánom svojho času. To je vec, ktorej by som sa už nevzdala, je to cesta k osobnej slobode. Samozrejme, z ekonomickej stránky mi súčasná situácia niečo vzala, ale aj dala. Moju novú webovú stránku som spustila len pár mesiacov pred tým, ako vypukla pandémia. Niektorí by povedali, že to bolo extrémne zlé načasovanie, ktoré som nemohla predpovedať. No každý, kto zakladal svoj vlastný biznis, vie, že počiatočné obdobie je vždy to najzložitejšie a prináša veľa lekcí a skúšok, a toto je tá moja. Trochu extrém, ale OK.

Módny priemysel už pred vypuknutím pandémie prikrčil k určitým zmenám. Niektoré značky zrušili

samostatné prehliadky pánskych a dámskych kolekcií, zaviazali sa nepoužívať prírodné kožušiny či úplne zrušili produkciu medzi-sezónnych kolekcií. V reakcii na následky súčasnej pandémie sa dokonca hovorí o prenasťavení načasovania uvádzania sezónnych kolekcií v priebehu roku. Je podľa teba reálne, že ekonomické dôsledky súčasnej situácie naozaj zmenia doterajší chod módného priemyslu?

↓
Nie, pokiaľ bude konzument dobrovoľne odovzdávať svoje peniaze korporáciám v snahe ušetriť pár eur a niekedy doslova iba pár centov. To sa rozhodne nedá považovať ani za konštruktívne, ani za uvedomelé umiestňovanie vlastných finančných zdrojov. Obzvlášť to platí pre Česko a Slovensko, ktoré siahajúc za slobodou definovanou Západom, zanechalo za sebou nielen to zlé, ale aj to dobré, čo sme mali. Nesmieme čakať na zázračný zvrát udalostí alebo na to, že vírus vylieči náš patologický materializmus. Každý z nás sa musí vyliečiť sám.

Catharsis, 2014.
Foto: XZOUIX





Catharsis, 2014.
Foto: Jakub Gulyás



Aký je tvoj liečebný postup?

↓

Pred pár mesiacmi som po rokoch navštívila les za našim domom, lepšie povedané to, čo z neho zostalo. To bol asi zlomový bod môjho balansovania na hrane cynizmu a ekodepresie. Ten les som si pamätala v úplne inom stave, niekedy tam boli stromy. Moje pohŕdanie ľuďmi, ktorí hádžu odpadky na zem, vytvárajú čierne skládky a kradnú z lesov stromy či rovno aj celé lesy, sa zmenilo na potrebu konať. Nieкто nosí v taške rúž na pery a ja tam momentálne nosím vrecia na odpadky. Dnes už sa totiž do lesa nechodí na hríby, chodí sa tam na smeti. Sú to však problémy, ktoré majú síce dočasné, ale jednoduché riešenie. Dočasné, kým sa chyba nezopakuje, a jednoduché, pretože na napravenie škody stačí málo. Je to neskutočne fajn pocit vojsť do lesa a nájsť tam len to, čo tam patrí. Stromy a zenový pokoj. ■

Lenore Jurkyová je študentkou Katedry teórie a dejín umenia UMPRUM, kde rok pôsobila aj ako teoretička v Ateliéri módnej tvorby Pavla Ivančica. V minulosti pôsobila v Moravskej galérii v Brne, viedla Galériu 209 a Galériu NIKA. V rámci svojej kurátorskej a kritickej praxe sa zameriava predovšetkým na stredoeurópske súčasné umenie, dizajn a módnú tvorbu.

1 <https://xzouix.com/analog-of-xzouix>

NOVÝ SOFTVÉR H.U.R.B.A.N. SELECTOR

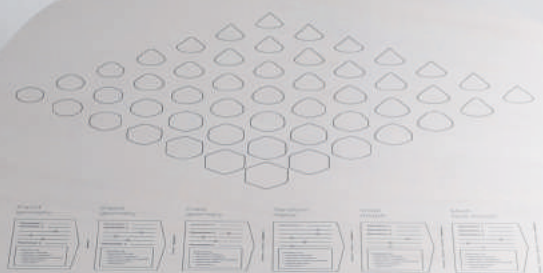


H.U.R.B.A.N. selector – inštalácia na
výstave Human by Design v Galérii
dizajnu Satelit v Bratislave.

ROZŠIRUJE MOŽNOSTI TVORBY DIZAJNU

Text Lucia Dubačová

Foto archív VVO



Nové Výskumno-vývojové oddelenie Slovenského centra dizajnu (SCD), ktoré prezentuje svoje aktivity pod značkou Inolab, začalo realizovať v rámci cezhraničného projektu Dizajn a inovácie viaceré zaujímavé projekty. Jedným z nich je softvér H.U.R.B.A.N. selector (HUMAN Revolution Born in Algorithmic connection), ktorý rozširuje možnosti tvorby dizajnéra v digitálnom navrhovaní, bádaní a experimentovaní s novými 3D tvarmi. Vznikol v spolupráci s tímom Inolabu a štúdiom Subdigital.



Subdigital: Projekt Interaktívny stôl.

Výskumné a vývojové oddelenie, pri ktorého vzniku stála riaditeľka SCD Mária Rišková a aktuálne ho vedie Maroš Schmidt, má ambíciu stať sa autoritou v oblasti kreatívneho výskumu prepojeného na školy, výskumné strediská a dizajnové štúdiá. Jeho cieľom je budovať samostatnú, neakademickú platformu, hub spájajúci start-upy, fakulty a rôzne sektory.

Inolab by mal slúžiť ako kontaktný bod Slovenského centra dizajnu s verejnosťou, jeho úlohou je aktivovať a stimulovať kreatívne komunity na nové druhy spoluprác, prepájanie expertíz a vzájomnú výmenu vedomostí. Hnacou silou, zdrojom inšpirácie, ideí a identifikácie potrieb sú práve rôznorodé pracovné skupiny dizajnérov, kultúrnych manažérov, technologov, vedcov a výskumníkov, ako aj kurátori Slovenského múzea dizajnu. Predmet záujmu interdisciplinárnych pracovných skupín predstavuje výskum a vývoj experimentálnych nástrojov a metód určených dizajnérom a ďalším tvorcom. Ďalším zo zámerov je aj postupné formovanie týchto pracovných skupín do

think tanku, ktorý by sa venoval témam zameraným na progresívny dizajn.

Pôvodná idea sa zrodila u vedúceho Slovenského múzea dizajnu SCD a dizajnéra Maroša Schmidta. Už od štúdií v Ateliéri transport dizajnu na VŠVU túžil po nástroji, ktorý by mu poskytol bezhraničné možnosti výtvarnej tvorivosti a oslobodil dizajnéra od neefektívneho vytvárania nekonečných alternatív štandardných 3D foriem v navrhovacích softvéroch. Chcel zmeniť „flow“ kreatívneho procesu tvorcu tvaru. Na to, aby dosiahol želané výsledky výberom vhodného finálneho tvaru z interpolácie 3D modelov, potreboval úplne nový typ nástroja, ktorý aktuálne neponúka žiadny dostupný 3D modelovací softvér. „Ľudia potrebujú nástroje, ktoré pracujú s ich predstavivosťou a zároveň im umožnia vytvoriť úplne nový produkt s vlastným potenciálom pre život. Pred dvoma rokmi, keď som ľuďom opisoval projekt, pýtali sa, prečo vytvárať ďalší 3D modelovací softvér, veď ich už existuje mnoho. Ale tu ide o niečo úplne iné. Pri tvorbe nových 3D tvarov v programoch,



Ikona softvéru
H.U.R.B.A.N. selector

Tím SCD, štúdio Subdigital
a Múzea užitočného umenia (MAK)
pri príležitosti otvorenia výstavy
Human by Design v Bratislave.



H.U.R.B.A.N. selector – inštalácia na
výstave Human by Design v Múzeu
úžitkového umenia (MAK) vo Viedni.

ako Rhinoceros, Alias či Autodesk 3ds Max, som nikdy nebol s výsledkom úplne spokojný. Nebola to tvorba, ale geometrická drina. Potreboval som niečo, čo by stimulovalo moju predstavivosť, aby som mohol vyberať dosiaľ nepoznané a pracovať so špecifikami nového tvaru,” hovorí Maroš Schmidt. Hlavnou funkciou nástroja je práca s existujúcimi, vstupnými 3D modelmi, na ktorých základe automaticky generujeme nové priestorové tvary. Generovanie vieme ovplyvniť nastavením parametrov, a tým dosiahnuť vysokú výtvarnú kvalitu želaných výstupov vo formáte .obj. Proces výberu výsledného tvaru a jeho opätovnú hybridizáciu s iným objektom môžeme opakovať donekonečna. Pri nových digitálnych nástrojoch sa často stretávame s obavou, že budú nahrádzať tvorivú prácu človeka-dizajnéra. V našom prípade je strach zo straty kontroly nad generovaním nových tvarov neopodstatnený. H.U.R.B.A.N. selector je navrhovaný ako nástroj, ktorý pomáha rozšíriť tvarovú predstavivosť dizajnéra. Bez aktívnej spolupráce človeka a softvéru by algoritmus sám osebe nevedel

dosiahnuť relevantné výsledky. Ako ďalej uvažuje Maroš Schmidt: „Každý z nás si dokáže vybrať peknú stoličku, obľúbenú šálku alebo krásne auto. Vyberáte si tvar – inak povedané, ste tvarový selector. Digitálne technológie prenikajú za hranice našich tvarových predstáv. Ak chceme vytvoriť nový tvar, musíme ich tam pustiť. Som presvedčený, že v súčasnosti sme svedkami vzniku nového odvetvia, ktoré nazývam *digitálne remeslo*.”

Softvér je dizajnérskou platformou na testovanie geometrických algoritmov. Umožňuje dynamicky meniť parametre operácií, ktoré parametricky ovplyvňujú zrod, resp. hybridizáciu nového priestorového objektu. Funguje na princípe tvarového prelínania digitálnych 3D objektov a výberu nových tvarových kompozícií. Zároveň pomáha dizajnérovi tvoriť za hranicami jeho predstavivosti. Hlavným hýbateľom a rozhodovateľom východzieh nastavení a procesov je samotný dizajnére. Softvér je napísaný od úplných základov v modernom jazyku Rust. Inštaluje sa ako samostatná aplikácia a na svoje

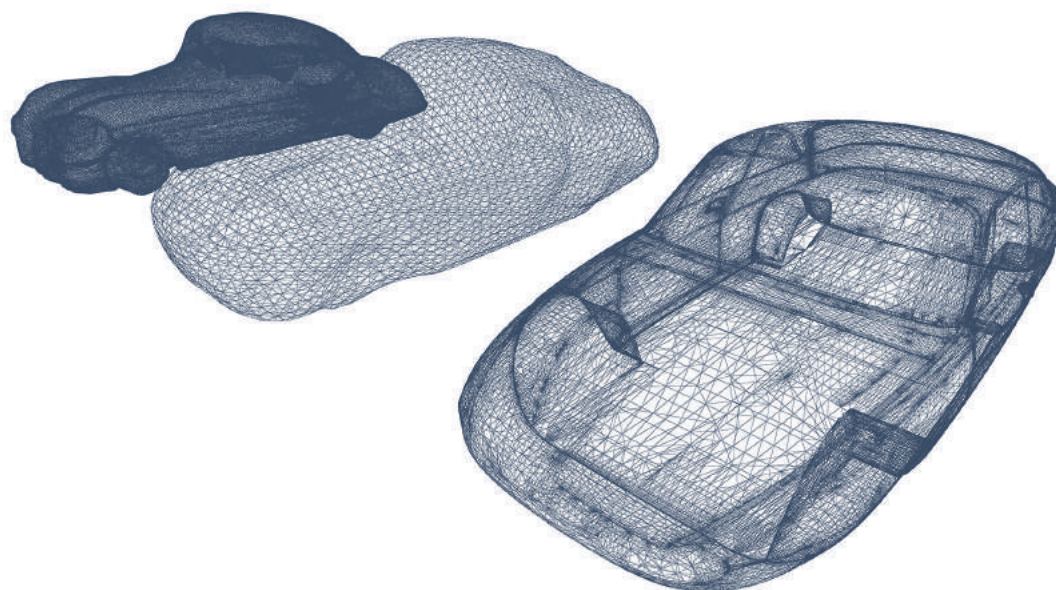
fungovanie nepotrebuje žiadne ďalšie doplnky ani pripojenie na internet.

Na proces vývoja softvéru sme sa spýtali Jána Perneckého zo štúdia Subdigital, ktoré sa stalo víťazom vo verejnej súťaži na vývoj softvéru, vypísanej Slovenským centrom dizajnu.

Keď sme otvorili váš návrh, boli sme radi, že do súťaže sa zapojilo štúdio, ktoré aj mimo tejto výzvy spája dizajn a výpočtovú techniku. Vo verejnom vnímaní ste v prvom rade architektonické štúdio, ako je možné, že sa venujete softvérovému vývoju?

↓

V Subdigital sa venujeme výpočtovému navrhovaniu – pri našej dizajnérskej práci vytvárame parametrické modely, teda malé jednocelové softvéry, ktoré generujú architektonickú alebo dizajnovú formu. Napriek tomu, že väčšina z nás má architektonické vzdelanie, sme vďaka tomu trochu aj programátormi. Už v minulosti nám nestačili existujúce softvérové nástroje na autorské navrhovanie, preto sme si vytvorili niekoľko vlastných. Okrem



Drôtené modely pri hybridizovaní 3D objektu Tatra 603X Coupé.

toho učíme študentov architektúry takéto nástroje používať a rozmýšľať spôsobom, ktorý je parametrickému navrhovaniu vlastný.

Našimi produktmi sú často interaktívne prezentačné objekty – sú to veľké fyzické dizajnové objekty, ktoré si firmy umiestňujú vo svojich reprezentačných priestoroch. Ľudia s nimi môžu interaktívne pracovať prostredníctvom tabletov, dotykov alebo pohybov, a tým meniť informáciu, ktorú zobrazujú.

Fyzický model Tatra 603X Coupé v Slovenskom múzeu dizajnu.

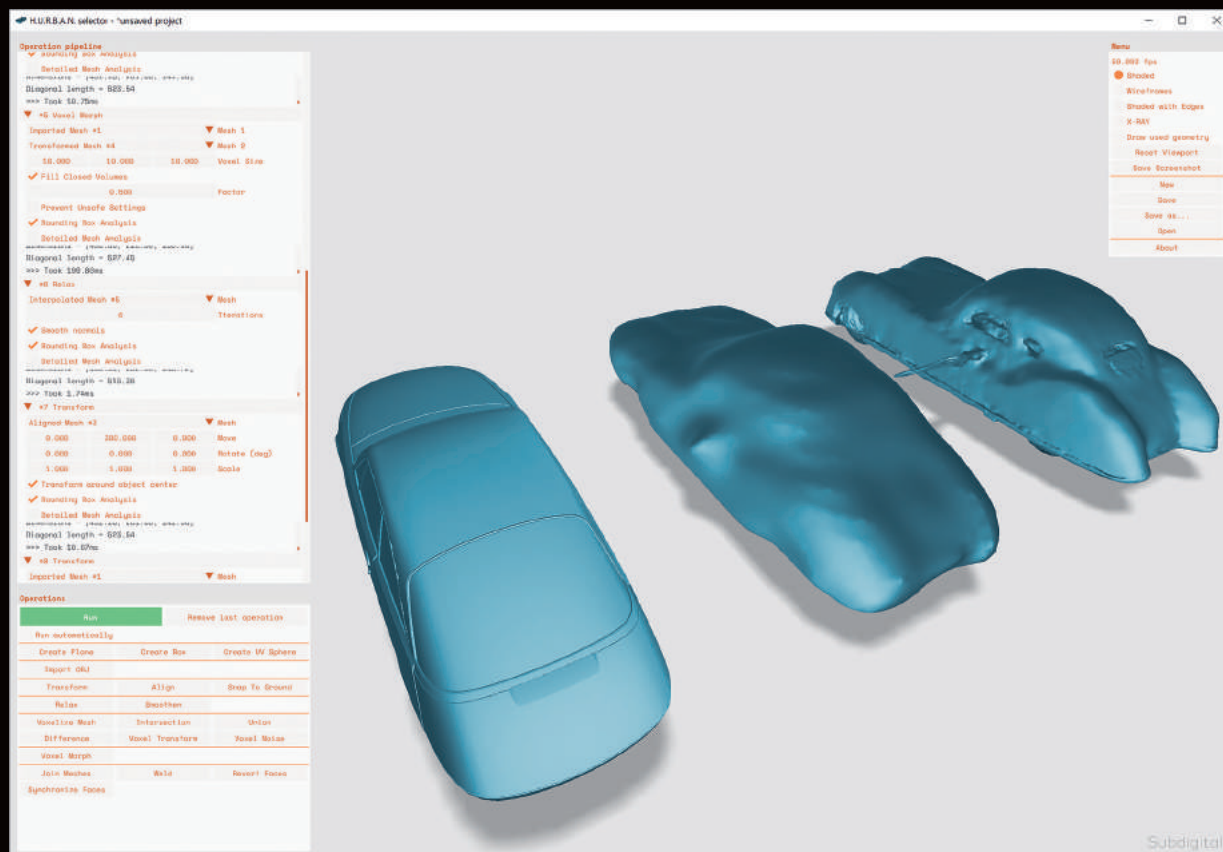


Niekedy je to obraz, text alebo animácia na obrazovke, inokedy animované nasvietenie, ale aj projekcia, ktorá reaguje na pozorovateľa. Na všetky naše produkty sme vyvíjali vlastné softvéry a viaceré z nich boli pomerne komplexné. Dnes sme vďaka tomu rovnako softvérovým, ako aj dizajnerským štúdiom.

Takéto zadanie zrejme nie je bežné a softvéroví vývojári sa stretávajú často s experimentálnymi projektmi. Čím vás zaujala výzva Slovenského centra dizajnu?

↓

Už dlho sme uvažovali o tom, ako by mal vyzeráť náš ideálny plnohodnotný parametrický 3D softvér, urobili sme niekoľko prototypov, no žiaden sme nedokončili. Až výzva SCD nám dala skutočný dôvod takýto softvér zrealizovať. SCD malo jasnú predstavu o funkcionalite a my sme si toto zadanie ešte rozšírili – pokúsili sme sa navrhnuť úplne novú architektúru 3D softvéru. Iniciatíva a zadanie prišli od Maroša Schmidta, ktorý už roky túžil po možnosti navrhovať v autorskej symbióze s počítačom. Pre mňa bolo zvláštnym



Prostredie softvéru H.U.R.B.A.N. selector.

prekvapením, ako presne vo svojom zadaní popísal princípy a výhody parametrického navrhovania a pritom on sám žiaden z existujúcich parametrických softvérov nepoužíva. A nie je sám. To nám dalo jasný impulz, aby sme navrhli parametrický nástroj, ktorý je možné používať rovnako ako štandardný 3D modelovací softvér.

V čom sa odlišuje H.U.R.B.A.N. selector od iných 3D navrhovacích programov?

↓
Pokúsili sme sa z H.U.R.B.A.N. selectora urobiť vstupnú bránu do parametrických návrhových softvérov. Zjednodušene sa dá povedať, že pri použití bežných 3D softvérov autor dielo priamo modeluje a pri použití parametrických nástrojov autor návrh „programuje“. To je síce zložitejšie, ale umožňuje výslednú formu dynamicky prispôbovať rôznym požiadavkám, ale aj generovať komplikované nové estetické formy. Naš softvér je navrhnutý tak, aby práca užívateľa vyzerala ako modelovanie v bežnom 3D softvéri, ale aby pri tom zároveň generoval

parametrický model. Vďaka tomu má možnosť vrátiť sa k akémukoľvek predchádzajúcemu kroku a zmeniť mu parametre. Takto sa napríklad nemôže stať, že by užívateľ urobil nezvratnú chybu. Užívateľ si vlastne prirodzeným spôsobom navrhne pracovný proces a potom mu môže meniť nastavenia a hľadať najvhodnejší výsledok – v tomto prípade najzaujímavejšiu 3D formu. Vyberá teda z mnohých možností – preto slovo „selector“ v názve.

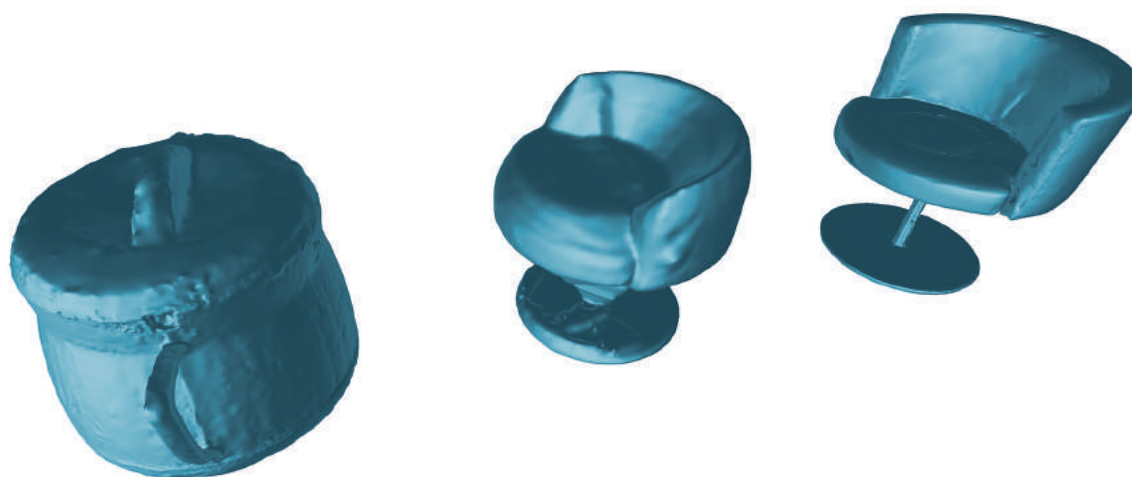
H.U.R.B.A.N. selector je prvým softvérom z vašej dielne. Ako sa na takýto projekt zostavuje tím?

↓
Programovali sme traja a všetci sme už spolupracovali na viacerých softvérových projektoch zameraných na grafiku. Ján Tóth je súčasťou Subdigital a špecializuje sa na navrhovanie architektúry softvérov a dokonca vlastných programovacích jazykov. Ondrej Slinták je skúsený a metodický vývojár. Obaja sú excelentní programátori, ktorí trávili čas aj tým, že mňa učili dôslednosti a správnym programátorským postupom. V tomto

projekte som bol zodpovedný za samotnú geometrickú funkcionálnu. Bola to však iba jedna z mnohých úloh.

Keď si spomeniem na začiatky našej spolupráce, už len správne definovanie zadania bolo výzvou. Museli sme nájsť prieniky a často aj správny jazyk, ktorý by vystihoval dizajnérske, resp. používateľské, ale aj technologické očakávania. Čo boli najväčšie úskalia projektu pri vývoji a ako ste ich riešili?

↓
Bolo ich veľa. Chceli sme navrhnuť exemplárny parametrický softvér – taký, aký sme si sami želali mať. Okrem toho sme sa rozhodli použiť programovací jazyk Rust, ktorý je relatívne nový, a preto preň ešte neexistujú mnohé knižnice alebo nie sú vhodné na takto špecifický účel. Preto sme naprogramovali takmer všetko od začiatku. Pre mňa osobne to znamenalo naučiť sa nový prísny programovací jazyk a pochopiť veci, na ktoré ma moje dvadsaťročné štúdium architektúry nepripravilo. Z pohľadu počítačovej vedy je určite najzaujímavejšia architektúra



Hybridizácia: čajník a kreslo.

softvéru. Užívateľ v skutočnosti vytvára jednoduchý program, ktorý generuje 3D geometriu. Tento program je už v čase vytvárania staticky kontrolovaný, a teda nie je možné, aby obsahoval fundamentálnu chybu. Súbor, ktoré H.U.R.B.A.N. selector ukladá, navyše neobsahujú žiadnu geometriu, iba inštrukcie, ako ju vyrobiť. Tie inštrukcie sa skladajú z operácií, ale aj celá sekvencia operácií sa dá považovať za takúto operáciu. Užívateľ teda vytvára nielen zaujímavú geometriu, ale aj nástroj, ako sa k nej dopracovať, a ten je potom možné použiť na iné vstupné dáta. Konkrétne náš softvér generuje hybridné formy z viacerých existujúcich foriem, takže ak si užívateľ pripraví napríklad 20-krokovú sekvenciu operácií pri použití jednej sady vstupných modelov, bude ju možné použiť aj na inú sadu vstupných modelov. Prekvapilo nás ale, aké bolo zložité takejto funkcionalite navrhnuť vhodné užívateľské prostredie. Na užívateľský komfort sa budeme musieť zamerať v najbližšej fáze vývoja H.U.R.B.A.N. selectora, pretože aktuálne prostredie v sebe skrýva množstvo bariér.

Z perspektívy dizajnéra, ktorý vytvára vlastné nástroje vrátane ich programovania, v čom vidíš najväčší potenciál vyvinutého softvéru v súvislosti s dizajnerskou praxou? Prečo viacero dizajnérov nevyvíja vlastné nástroje?

↓

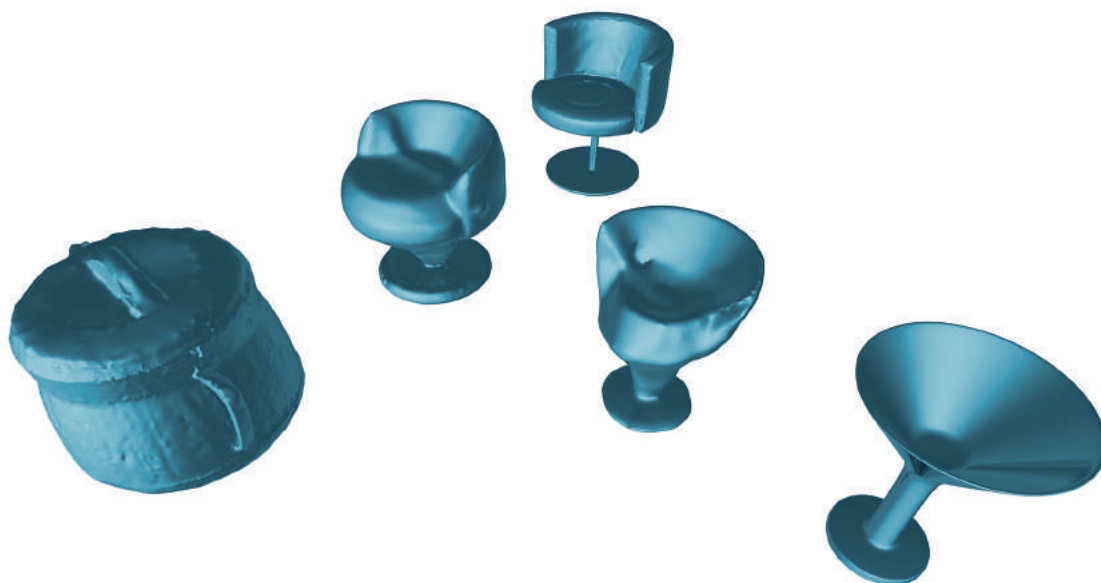
Napriek tomu, že disciplína výpočtového navrhovania má už minimálne štyridsať rokov, stále je akási nová a často sa spája s experimentom. Jedným z dôvodov môže byť aj fakt, že programovať a zároveň navrhovať dizajn spočiatku nie je jednoduché. Učenie parametrických softvérov vyžaduje čas, ktorý sa mnohí dizajnéri (úplne pochopiteľne) radšej rozhodnú venovať rozvoju svojej autorskej tvorby. Dúfam, že vďaka H.U.R.B.A.N. selectoru bude výpočtové navrhovanie zase o trochu prístupnejšie a dizajnéri tak dostanú ďalšiu motiváciu venovať sa parametrickým návrhovým softvérom a autorským metodickým princípom, ktorými sa riadi výpočtové navrhovanie. Verím, že s H.U.R.B.A.N. selectorom sme postavili robustnú platformu a dnes

vidím množstvo ciest, ktorými by sa mohla ďalej vyvíjať. Už to nemusí byť iba softvér na hľadanie hybridných tvarov. Mám predstavu, aká ďalšia funkcionalita by bola užitočná pre našu dizajnersku prax, ale oveľa radšej by som počúval o potrebách väčšej komunity dizajnérov.

Tvorba nových 3D tvarov, nekonečných sérií tvarov či ich hybridizácie je aj témou umeleckou a technickou. Aký má podľa teba softvér potenciál ísť za hranice oblasti dizajnu?

↓

Je to jeden z prvých 3D geometrických softvérov napísaných v jazyku Rust. Vďaka tomu sme napísali torzá viacerých užitočných knižníc. Zdrojový kód H.U.R.B.A.N. selectora je *open source*, teda voľne dostupný a zdokumentovaný. Môže ho teda ďalej vyvíjať celosvetová komunita programátorov, ale môže z neho vybrať užitočné časti a zapracovať ich do iných projektov alebo *open source* knižníc. Všetky tieto aplikácie musia byť tiež voľne dostupné. Okrem toho som presvedčený, že



Hybridizácia: čajník, kreslo a pohár.

práve vďaka tomu, akú architektúru navrhol Ján Tóth, ide o výnimočný projekt aj z pohľadu počítačovej vedy. Ak by sa stalo iba to, že princípy jeho fungovania sa dostanú do širšieho povedomia vývojárskej komunity, považoval by som to za úspech.

V najbližších mesiacoch nás čakajú testovania, práca s dizajnérmi a študentmi, ktorí budú zisťovať ďalší potenciál využitia a smerovania projektu. SCD má za cieľ, aby ho dostalo do rúk čo najväčšie množstvo dizajnérov a rozvíjať ním ďalšie aktivity v prepojení na nové médiá. Kde vidíš H.U.R.B.A.N. selector o päť rokov?

↓

Viem si predstaviť množstvo smerov, ktorými sa môže ďalej vyvíjať. Môže z neho zostať špecializovaný softvér na hybridizáciu tvarov, ale môže sa zmeniť aj na plnohodnotný softvér na navrhovanie 3D geometrie. Môže sa zmeniť na platformu pre programátorov, na ktorej budú vyvíjať a testovať nové geometrické operácie. Nech už to bude čokoľvek, dúfam, že na jeho ďalšiu podporu budú vhodné podmienky.

Cenné budú najmä reakcie odbornej verejnosti – tie rozhodnú, ako sa celý projekt posunie ďalej. Uvedomujeme si nedostatky v užívateľskom rozhraní, preto plánujeme projekt prezentovať na univerzitách formou workshopov. Spolieham sa ale na to, že ak budúci užívateľom H.U.R.B.A.N. selector správne predstavíme a vysvetlíme, budú schopní oceniť a využiť jeho skutočný potenciál. Už teraz ide o plnohodnotný softvér s rozsiahlou funkcionalitou. Ak k nemu navrhne aj správne užívateľské prostredie, som presvedčený, že sa môže stať súčasťou pracovného procesu mnohých dizajnérov alebo dokonca základom omnoho väčšieho a univerzálnejšieho softvéru.

Softvér je v súčasnosti prístupný na webstránke SCD (postupne bude informovať o plánovaných workshopoch a testovacích aktivitách), ako aj na počítačoch v Inolabe na 2. poschodí Hurbanových kasární v Bratislave. Jeho budúcnosť a miesta využitia závisia od výsledkov testovania, spätnej väzby od prvých používateľov, ale aj od zdrojov na jeho ďalší vývoj. ■

Lucia Dubačová je medzinárodná kultúrna manažérka a kurátorka so zameraním na digitálne a multimediálne umenie a dizajn. Vyštudovala podnikanie v kreatívnom priemysle na londýnskej univerzite Goldsmiths. V roku 2016 založila v Bratislave festival digitálneho umenia a kultúry Sensorium, v ktorom dodnes pôsobí ako jeho riaditeľka. V súčasnosti pracuje vo Výskumno-vývojovom oddelení SCD ako pracovníčka Inolabu.

Softvér H.U.R.B.A.N. selector vznikol v rámci cyklu aktivít projektu Dizajn a inovácie, Cezhraničná spolupráca inštitúcií dizajnu v digitálnej dobe podporeného programom spolupráce INTERREG V-A Slovenská republika – Rakúsko 2014 – 2020.

Zadávatel' projektu: SCD
(Maroš Schmidt, Mária Rišková)

Vývoj softvéru: Subdigital
(Ján Tóth, Ján Pernecký, Ondrej Slinták)

Produkcia projektu: SCD
(Lucia Dubačová, Zdenka Pepelová)



Vitrina s ukázkami nemeckých umelých hmôt, 1941, SMD.
Foto: Maroš Schmidt

OD EXKLUZIVITY PO DEVALUÁCIU

MATERIÁL AKO DÔLEŽITÁ SÚČASŤ TVORBY DIZAJNU

Text Maroš Schmidt
Foto archív VVO Inolab SCD

Slovenské centrum dizajnu (SCD) pracuje v rámci
Výskumno-vývojového oddelenia (VVO) Inolab
na budovaní knižnice materiálov LOMA.

„Nezáleží na materiáli!
Každý materiál lze
zúžitkovať, každému
materiálu lze dať hodnotnú
pôsobnosť. Ovšem je nutné
ho umelecky prehodnotiť,
rešpektovať jeho štruktúru
a od nej v prehodnocovaní
vychádzať. Moderný
človek vedel nájsť
krásu v materiáloch
menej hodnotných a nimi
sa krásne vyjadrovať.“¹

Horlivý propagátor moderného umeleckého priemyslu Antonín Hořejš sa v roku 1930 vyjadril celkom jasne. Materiál nemá ovládať dizajnéra, ale dizajner materiál. Výtvarné riešenie výroby vždy tvorili štyri základné princípy: funkcia, tvar, farba a materiál. Práve materiál môže určovať výsledný tvar z hľadiska kvality, vizuality, haptiky, možnosti opracovania, ekologického aspektu alebo udržateľnosti. Výberom vhodného materiálu a dokonalým poznaním jeho vlastností bude dizajner schopný hneď na začiatku procesu tvorby vedieť správne nastaviť všetky tvarové parametre úspešného projektu. Práve vďaka možnosti porovnávať vlastnosti väčšieho množstva klasických, nových a experimentálnych materiálov dokáže projekt knižnice materiálov fungovať ako katalyzátor nových nápadov v oblasti produktového dizajnu, úžitkového umenia a architektúry.



Priestory knižnice
materiálov so špeciálnym
policovým systémom
na umiestnenie
tabuliek a vzoriek.
Foto: Maroš Schmidt

História knižníc materiálov u nás

Dôležitosť zbierať a vyhodnocovať výrobky na základe materiálových a funkčných kvalít zaznamenávame v Československu už v roku 1921, keď Zväz československého diela zakladá prvú vzorkovňu kvalitných a moderných československých výrobkov. Jej poslanie po takmer desaťročí fungovania definoval riaditeľ Umelecko-priemyselného múzea v Prahe a člen predsedníctva Zväzu československého diela Karel Herain: „Vzorkovňa Svazu koná veľmi úspešné poslanie propagácie, ponévadž uvádí na trh veškeré kvalitní novinky z čs. výroby umělecko-průmyslové a poskytuje dnes značně rozsáhlý přehled o výrobě. Zvláště si cení její činnost výrobci mimopražští, které z velké části v Praze zastupuje. Její vliv odráží se dnes ve většině pražských i jiných závodů s kvalitními výrobky, kam zasahuje zdůrazňování nových směrů ve výrobě a jednoduché účelovosti a kvality výrobků.“²

Prvé knižnice materiálov v strednej a východnej Európe vznikli v Prahe (apríl 2011) a v Bratislave (máj 2011) ako nové prírastky v rámci európskej siete nezávislých informačných centier v oblasti inovatívnych materiálov a technológií matériO, v ktorej už úspešne fungovali podobné knižnice v Paríži, Barcelone a Antverpách. Vznik knižníc matériO Bratislava a Praha bol podporený grantom Európskej únie v rámci programu Leonardo da Vinci – Prenos inovácií – „Transfer knižnice materiálov“ ako podpora celoživotného vzdelávania. Bratislavské matériO spravovalo Centrum súčasnej architektúry a dizajnu Archa³, ktoré malo v databáze vyše 6 000 indexovaných materiálov, pričom vystavených bolo viac ako tisíc vzoriek. Know-how, vzorky a databázu získali od najstaršej matériO knižnice v Paríži a postupne ju rozširovali o vlastné akvizície. Knižnica matériO Bratislava bola kontaktným miestom medzi kreatívnou sférou a sférou výrobcov a dodávateľov materiálov. Knižnicu navštevovali

architekti, dizajnéri, umelci, ako aj ľudia z reklamného priemyslu. Archa ponúkala služby zamerané na rozširovanie poznania a vzdelávania v oblasti materiálov vo forme seminárov, workshopov a konzultácií záujemcom zo všetkých kreatívnych odvetví, od architektúry a interiérového dizajnu cez produktový, módný a obalový dizajn až po priemyselný dizajn, ako aj záujemcom o moderné materiály z rôznych priemyselných odvetví. Bratislavská materialotéka však po čase úspešného fungovania, zaujímavých prednášok a výstavných projektov zanikla.

Prehľad knižníc materiálov a súvisiacich vedeckých pracovísk vo svete

Medzi najväčšie siete knižníc materiálov patrí Material ConneXion v New Yorku s pobočkami a projektmi po celom svete. Vo svojej domovskej knižnici spravuje cez 7 500 vzoriek materiálov a výrobkov adjustovaných na tabuľkách zhodných rozmerov, ktoré sú rozdelené do 8 kategórií: karbón, betón, keramika, sklo, kov, prírodné materiály, polyméry a materiálové výsledky procesov. V digitálnej platforme sú dáta v online databáze uvedené s rozšíreným popisom špecifikácie materiálu, možného použitia a charakteristiky. Vyhľadávanie je umožnené podľa rôznych filtrov. Práve tento model usporiadania nás pri tvorbe našej knižnice najviac oslovil. Najväčším a zároveň najstarším materiálovým projektom v Európe je matériO Paríž s vysunutými pracoviskami v Prahe, Šanghaji a Soule.

Knižnicu matériO Prague prevádzkuje spoločnosť Happy Materials⁴, za ktorou stoja Lucie Havlová a Tomáš Hendrych. Zo zázemia knižnice vzišiel v roku 2013 aj online magazín *Material Times*, ktorý s knižnicou spájajú spoločné témy nových materiálov a technológií, prenesené do širších súvislostí: materialtimes.com. Zaujímavý je aj projekt Šumná bibliothéka s viac ako 800 publikáciami

o materiáloch, architektúre a dizajne, ktorý za podpory o. z. Šumná města otvorili v roku 2014.

Zbierky materiálov a možnosti aktívnej práce s nimi ponúkajú aj knižnice materiálov TOGETHER Material Library – About Center v Kodani, Material District v Amsterdame, Material Archiv v Zürichu, Mater v Bukurešti alebo Colour and Material Library v rámci Vitra Design Museum či MAK Design Lab, ktorého súčasťou sú aj inovatívne materiálové riešenia. Z materiálových knižníc pri univerzitách stojí za zmienku Institute of Making – University College London, Healthy Materials Lab v rámci Parsons School of Design, alebo platforma materiom.org, ktorá zbiera „recepty“ na vytvorenie vlastných udržateľných materiálov. Vynikajúcim zdrojom pre materiály v strojárstve je pre nás GRANTA EduPack, ktorý v roku 2020 nahradil predchádzajúci The Cambridge Engineering Selector CES EduPack. Je to komplexný PC toolkit na hodnotenie informácií celého spektra materiálov (keramika, sklo, kovy, polyméry, hybridné, kompozitné, prírodné materiály a peny) pre inžinierske smery a dizajn.

Štruktúra a ciele knižnice materiálov LOMA

Vznik a fungovanie Výskumno-vývojového oddelenia SCD Inolab je jedným zo základných krokov na naplnenie stratégie zmysluplného rozvoja kreatívneho priemyslu na Slovensku a kľúčovou platformou na profesionalizáciu výstupov aplikovaného výskumu v oblasti dizajnu.

Budovanie knižnice materiálov je nosným projektom Inolabu. Výskum materiálov prebieha na úrovni interných pracovníkov SCD, expertov zo SAV, profesionálov z prostredia vývoja experimentálnych polymérov a študentov vysokých technických a výtvarných škôl. Práve vďaka vysokým školám prichádzame do kontaktu s netradičnými ideami a inovatívnymi

materiálmi. Chceme byť pre školy partnerom, ktorý dokáže za účasti ostatných spolupracovníkov z vedy, výskumu a praxe korigovať študentské výstupy, prípadne hľadať vhodných výrobcov na zavedenie experimentálnych materiálov do sériovej produkcie.

Spoluprácu na rôznych úrovniach neustále rozširujeme a skvalitňujeme. Inštitucionálne prepojenie s profesionálnym prostredím nám dáva široké možnosti výskumu, ako aj obstaranie a detailné popísanie zaujímavých vzoriek. Zástupcom akademického prostredia v projekte LOMA je Martin Balog z Ústavu materiálov a mechaniky strojov SAV a Centra pre využitie pokročilých materiálov SAV, vedúci laboratória Ľahkých materiálov a kompozitov pripravených práškovou metalurgiou. Inicioval výskumné spolupráce a aktívne sa zúčastňoval na výskume a vývoji rôznych výrobkov z nekonvenčných kompozitných materiálov s kovovou maticou na aplikácie v jadrovom a automobilovom priemysle, dentálne implantáty, ultraľahké supravodiče atď. V knižnici materiálov je zodpovedný za kovové materiály. V úvodnej fáze spracoval konvenčné kovy a zliatiny, ako sú železo (oceľ), hliník, meď, horčík, olovo, titán, volfrám, mosadz, bronz, nikel, zinok a nerez). Do knižnice postupne zaraďoval aj nekonvenčné, pokročilé materiály, ako sú penový hliník, supravodivý drôt borid horečnatý (MgB₂) + HITEMAL®, grafit, kovové sklo BMG Vitreloy a uhlík-uhlík kompozit. Spolupracovníci z profesionálneho prostredia vývoja Vlasta Kubušová a Miroslav Král z crafting plastics! studio sa primárne zameriavajú na cirkulárny materiálový dizajn a výskum a aplikovanie inovatívnych udržateľných materiálov do praxe. V rámci experimentálnej časti materiálovej knižnice majú za úlohu získať a spracovať materiálové vzorky zo špecializovaných laboratórií, od dizajnérov či dizajnerských štúdií, ktoré reagujú na ekologickú, ekonomickú alebo spoločenskú hodnotu materiálov. Mnoho z nich reflektuje neefektívny

a neekologický súčasný stav používaných materiálov novými, prekvapujúcimi riešeniami. Naším zámerom je získať napríklad materiály, ktoré absorbujú CO₂, ako svoj základ využívajú morské riasy alebo huby, náhrady kože využívajúce bakteriálnu celulózu, odpadové streamy poľnohospodárstva alebo materiály, ktoré pomáhajú navrátiť biodiverzitu vďaka pestovaniu zabudnutých odrôd kukurice a pod.

LOMA prehľadne dokumentuje vzorky materiálov, ich výskyt, výrobu, vlastnosti, využitie a príklady výrobkov. Cieľom knižnice je v prvej fáze zozbierať a zdokumentovať 100 vzoriek klasických a experimentálnych materiálov a k nim prislúchajúcich výrobkov alebo ukážok využitia daného materiálu, pokiaľ také existujú. Na tento cieľ máme vybudované vlastné, originálne systémy uloženia a prezentovania vzoriek a výrobkov. V ďalšej fáze sa chceme priblížiť k číslu 1 000 vzoriek, čo si bude vyžadovať väčšie priestorové nároky, ako aj dobudovanie prezentačných policových a zásuvkových systémov.

Jednotlivé vzorky materiálov sú adjustované na tabuľkách – sendvičových doskách, ktoré sa vyznačujú veľmi nízkou hmotnosťou a veľkou pevnosťou v ohybe. Biela tabuľka je zložená z dvoch krycích vrstiev z hliníka s hrúbkou 0.3 mm a jadra z polyetylénu. Na každej tabuľke je vytlačený základný popis materiálovej vzorky v slovenčine a angličtine a QR kód s odkazom na rozšírenú charakteristiku v digitálnej databáze, kde sa nachádza aj bohatá fotografická dokumentácia výrobkov z daného materiálu. Ak je to možné, každá materiálová vzorka má rozmer 7 × 7 × 2 cm. Vďaka zhodnému objemu vzoriek môžeme priamo na mieste porovnať napríklad ich váhu. K jednotlivým vzorkám priradujeme príklady ich použitia, ktoré reprezentujú konkrétne fyzicky prítomné výrobky prepojené s materiálovou vzorkou alfanumerickým kódom. Vzorky delíme podobne ako v iných knižniciach do 8 skupín, ktoré sú opísané



N1

K4



vyššie, vyčleňujeme však základnú nadskupinu – experimentálne materiály, ktorá sa delí rovnako ako bežné materiály na 8 skupín. Momentálne spracúvame kovy, polyméry a materiálové výsledky procesov v rámci bežných aj experimentálnych materiálov.

Prepojenie knižnice materiálov LOMA s ďalšími oddeleniami SCD

Štruktúra SCD poskytuje vďaka svojim oddeleniam všetky potrebné kapacity na fungovanie knižnice materiálov. V spolupráci s Oddelením dokumentácie a informačných služieb realizujeme online databázu jednotlivých vzoriek a výrobkov a prepájame ju s vlastným informačným systémom IS Dizajn. Slovenské múzeum dizajnu (SMD) je s knižnicou materiálov prepojené viac, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Delenie zbierok v SMD sme totiž hneď pri jeho vzniku⁵ nastavili na základe štandardov etablovaných umeleckopriemyselných múzeí v Európe, vychádzajúcich z prvej materiálovej koncepcie delenia podľa Gottfrieda Sempera.⁶ Výhody delenia zbierkových fondov a ich zaradenie do jednotlivých depozitárov podľa typov materiálov využívame aj v rámci výskumu materiálov v Inolabe, kde k jednotlivým materiálom z knižnice priradujeme aj adekvátne exponáty múzea. Mnohé z exponátov múzea sme nechali 3D skenovať a využívame ich aj ako virtuálne priestorové objekty v rámci knižnice tvarov na ďalšie projekty Inolabu.⁷ Naším cieľom je prostredníctvom knižnice materiálov osloviť aj širokú verejnosť. V spolupráci s Oddelením produkcie a programov pre verejnosť sme pripravili zaujímavé programy pre deti, žiakov základných škôl, ale určite zaujmú aj starších návštevníkov. ■

Maroš Schmidt je dizajnér, kurátor, teoretik dizajnu. Pôsobí v Slovenskom centre dizajnu ako vedúci Slovenského múzea dizajnu a Výskumno-vývojového oddelenia INOLAB. Prednáša, kurátoruje výstavy a buduje zbierky slovenského dizajnu a dlhodobú expozíciu v Slovenskom múzeu dizajnu.

Knižnica materiálov je sprístupnená v priestoroch VVO Inolab na 2. poschodí Hurbanových kasární v Bratislave. Zbierkové fondy knižnice sa priebežne dopĺňajú. Knižnica materiálov vznikla v rámci cyklu aktivít projektu Dizajn a inovácie, Cezhraničná spolupráca inštitúcií dizajnu v digitálnej dobe podporeného programom spolupráce INTERREG V-A Slovenská republika – Rakúsko 2014 – 2020.

Vedúci VVO Inolab SCD:

Maroš Schmidt

Odborní spolupracovníci:

Vlastna Kubešová,

Miroslav Král, Martin Balog

Zadávatel projektu:

SCD (Maroš Schmidt, Mária Rišková)

Spolupracujúce organizácie:

SAV, VŠVU, FASTU

Produkcia projektu: SCD

(Lucia Dubačová, Zdenka Pepelová)

- 1 Hořejš, Antonín: Člověk a moderná výroba. In: *Československý umelecký priemysel* (výst. kat.). Sváz československého díla, odbor v Bratislave (vyd.). Štátné východoslovenské múzeum Košice, 1930. (citát v presnom publikovanom znení) Za poskytnutie informácie ďakujem Kláre Prešnajderovej.
- 2 Herain, Karel: Činnost Svazu čs. díla v roce 1929 – 1930. *Výtvarné snahy*, roč. XI, č. 8, 1930, príloha *Zprávy Svazu československého díla*, s. 31.
- 3 Centrum súčasnej architektúry a dizajnu Archa v Bratislave založila v roku 2010 Ľubica Fábri. Základným cieľom centra bolo dokumentovať, prezentovať a podporovať dobrú architektúru a jej tvorcov na Slovensku. Centrum Archa realizovalo dokumentáciu súčasnej architektúry na Slovensku, usporadúvalo prierezové i komorné výstavy architektúry, vzdelávacie podujatia a prezentačné aktivity, organizovalo festival architektúry Archdays Bratislava, vydávalo magazín *A+D* a neperiodické odborné publikácie.
- 4 Spoločnosť Happy Materials vznikla v roku 2004 s víziou prinášať na trh nové, progresívne materiály, ktoré bude predstavovať odbornej verejnosti prostredníctvom výstav, seminárov, periodík či zaujímavých projektov s dôrazom na ich využitie v architektúre, dizajne a ďalších výtvarných disciplínach.
- 5 Slovenské centrum dizajnu v Bratislave zriadilo ako svoju súčasť Slovenské múzeum dizajnu 31. 12. 2013. Od 18. augusta 2014 je Slovenské múzeum dizajnu zapísané v Registri múzeí a galérií SR.
- 6 Ako píše Ľada Hubatová, podľa Sempera výroba v 19. storočí nenachádzala pre nové materiály vhodný štýl a namiesto toho používala imitácie historických štýlov a iných materiálov. Viac ku koncepcii Gottfrieda Sempera a zbierkam prvých umeleckopriemyselných múzeí pozri Hubatová-Vacková, Ľada: *Krásna věc, průmysl a moderní společnost (1870 – 1918)*. In: Hubatová-Vacková, Ľada – Pachmannová, Martina – Pečínková, Pavla (eds.): *Věci a slova. Umělecký průmysl, užité umění a design v české teorii a kritice 1870 – 1970*. Praha, 2014, s. 27 – 63.
- 7 Knižnica tvarov obsahuje 1 000 virtuálnych objektov, ktoré využíva naša softvérová platforma H.U.R.B.A.N. selector a projekt virtuálneho kokpitu tréneru Tatry 603 X Coupé.

CHCEM, ABY SA LÁTKAM VRÁTILA ICH HODNOTA

Rozhovor s Maarit Salolainen

Text Zuzana Zmateková, spolupráca Róbert Repka

Foto archív Maarit Salolainen

Celoživotné skúsenosti získavala fínska textilná dizajnérka Maarit Salolainen vo všetkých oblastiach textilnej tvorby. Začínala ako úspešná textilná umelkyňa, neskôr pôsobila ako *freelance* dizajnérka a postupne začala pracovať pre textilný priemysel ako kreatívna riaditeľka v jednom z najväčších a najluxusnejších textilných závodov na svete, Vanelli v Turecku. Pedagogicky pôsobí v magisterskom programe Móda, odievanie a textilný dizajn (Master's Programme in Fashion, Clothing and Textile Design), od roku 2013 je profesorkou 3D povrchového dizajnu textilných materiálov (3D Surface Design, Especially Textile Materials) a od roku 2014 vedie študijný projekt PatternLab na Aalto University v Helsinkách. V roku 2013 získala cenu Dizajnér roka, ktorú udeľuje Fínska asociácia dizajnérov.

Rozhovor pripravila Zuzana Zmateková (v spolupráci s Róbertom Repkom), ktorá v súčasnosti pokračuje v štúdiu na Aalto University v Helsinkách pod pedagogickým vedením Maarit Salolainen.

Maarit Salolainen pri konzultácii.
Foto: Eeva Suorlahti





Maarit Salolainen
vo Vanelli.
Foto: Eeva Suorlahti

Kedy sa zrodil váš vzťah k textilu a látkam, čo vás k nim priviedlo?

↓

Je to klasický príbeh. Už ako malú ma priťahovali látky a textil, nadchýnali ma rôzne vzory, štruktúry, farebné kombinácie. Vždy som skúmala, ako sú urobené. Pamätám si, že keď som mala asi šesť alebo sedem rokov, ležala som u rodičov na posteli a pozorovala deku, ktorá bola na nej prehodená. Bol to štandardný žakár, no celkom komplikovane navrhnutý. Skúmala som ho, vyťahovala jednotlivé vlákna a krútila hlavou nad tým, ako je utkaný, ako je možné, že má také vzory. To je moja prvá spomienka na textil.

O niekoľko rokov na to si spomínam na modré kvietkované závesy v mojej detskej izbe. Žili sme vtedy v Londýne a moja mama vyzdobila byt v anglickom štýle značky Sander-son. Vzory tých modrých kvetov mám úplne zaryté do pamäti. Vždy keď som sa na ne pozerala, predstavovala som si rôzne obludy a príšery. Asi to muselo byť pre mňa veľmi dôležité, lebo si pamätám, že sme ich mali aj

v čase, keď sme sa presťahovali do Fínska, a ja som si vymýšľala rôzne príbehy, ktoré som v tých vzoroch videla. Bola to pravdepodobne moja imaginácia, ktorá ma tak predurčila na prácu so vzormi a látkami.

Možno deväť alebo desaťročná som začala s remeselnou ručnou tvorbou. To som milovala. Moja stará mama bola veľmi zručnou krajčírkou a vyrábala rôzne odevy. Fascinovalo ma, ako vie nakresliť strih odevu len tak z hlavy, bez predlohy. Tak som začala šiť odevy aj ja, no a ako každé dieťa, tak najprv pre svoje bábiky. V tom čase ma vôbec nebavilo chodiť do hračkárstiev, obľubovala som ale taký malý textilný obchod kúsok od miesta, kde sme bývali. Okrem normálnych látok tam mali aj prebytky a staré vzorky látok, ktoré predávali na váhu. Do nich som sa vždy zahrabala, vybrala, čo sa mi páčilo, a postupne tak zhromažďovala vlastné veľké kolekcie rôznofarebných látok. Navštevovanie tohto obchodíka sa pre mňa stalo dôležitejšie ako samotné šitie šiat pre bábiky. Na svoju zbierku látok si veľmi dobre pamätám. Až neskôr

som si uvedomila, že tieto vzorky boli vlastne rôzne farebné variácie, ktoré ten obchod musel získavať z nejakého textilného závodu. Každý vzor mal asi ďalších dvadsať farebných variácií. Každú jednu z nich som skúmala a pozorovala, ako dokáže zmena farebného od tieňa meniť jednotlivé vzory na látkach.

Okrem šitia a zbierania látok ste v detstve nemali iné záľuby?

↓

Neskôr, mohla som mať tak trinásť rokov, bola som členkou krúžku tkania, avšak navštevovanie textilného obchodíka bolo pre mňa stále najdôležitejšou vecou na svete. Oblečenie som si už šila hlavne pre seba, no tentoraz som látky začala kombinovať. Vtedy som tiež hrala na klavíri a musela som sa preto postupne rozhodnúť, čo by som chcela v živote robiť. Pracovne som sa chcela venovať látkam a textilu, preto mi klavír ostal ako koníček. Nevedela som však, či sa chcem viac zaoberať textilným alebo odevným dizajnom. Postupne som si uvedomila, že sú to látky, a nie oblečenie, ktoré sú pre mňa také veľmi dôležité.



Látky z kolekcie Vanelli.
Foto: Maarit Salolainen

Tiež ma veľmi zaujímali prírodné vedy, biológia a najmä matematika, ktorá je taká obľúbená medzi textilnými dizajnérkami, lebo súvisí s tvorbou väzieb. Preto som tiež zvažovala matematiku, no nakoniec som rada, že som sa rozhodla pre textil, lebo v ňom môžem všetko spolu kombinovať. Spočiatku mi to nebolo zrejmé, ale neskôr som si uvedomila, aký je textil multidisciplinárny, a to najmä v súčasnosti s presahmi do biológie a chémie. V textile sa preto nemusím vzdať ani jedného zo svojich záujmov a môžem ich kombinovať cez rôzne medziodborové spolupráce, ktorých som na univerzite súčasťou. V textile sa dá spolupracovať možno s akýmkoľvek odvetvím – históriou, archeológiou, prírodnými vedami, chémiou, biológiou a, samozrejme, matematikou.

Na cestu k priemyselnému dizajnu ste boli nasmerovaná od detstva, ale profesionálnu kariéru ste začínali ako textilná umelkyňa. Kedy nastal ten obrat?

↓

Keď som sa v osemnástich dostala na univerzitu, chcela som byť priemyselná dizajnérka a vidieť, ako moje vlastné látky vychádzajú z nejakého zariadenia. Zapisala som si však príliš veľa umeleckých predmetov, čo ma z priemyselného zamerania vychýlilo viac smerom k umeniu a medziodborovej spolupráci. Z dlhodobého hľadiska to však nevnímam negatívne. Ako nezávislá umelkyňa som sa po škole veľmi veľa naučila. Mala som šťastie vystavovať v rôznych galériách či múzeách, pohybovať sa v prostredí umeleckého sveta bolo však pre mňa veľmi náročné. V týchto kruhoch, ktoré sa mi zdali príliš elitné, som sa necítila komfortne. Nedokázala som robiť diela, ktoré si mohlo dovoliť len pár ľudí, a pripravovať výstavy, ktoré si taktiež nemohol dovoliť úplne každý.

Umeniu som sa venovala asi päť rokov po skončení školy. Mala som však tkáčsky stroj a počas tohto obdobia som pravidelne niečo tkala alebo robila textilné printy. Umenie mi síce ostalo ako zdroj inšpirácie, ja som sa však ako *freelance* dizajnérka rozhodla presadiť v textilnom priemysle, no nebolo by mi napadlo, že by som mohla učiť.

A ako k tomu došlo?

↓

Žila a pracovala som v Nemecku a Rakúsku, kde som tiež mala ateliér. Keď som sa presťahovala do Fínska, oslovila ma vtedajšia dekan-ka Aalto University a profesorka textilu s ponukou vyučovať v rámci študijného projektu PatternLab.

Takto som začala učiť a zároveň som pracovala pre priemysel. Svoj tkáčsky stroj som darovala univerzite. Ostala som teda pracovať len s látkami, čo bolo od začiatku mojím snom. Pre textil mám totiž skutočnú vášeň. Niekedy asi až príliš veľkú, až takú, že ma pohltí a okolie si myslí, že textil je jediná vec, na ktorej mi záleží. Do istej miery je to pravda (smiech). Textil je láska, no zaujímam sa, samozrejme,

aj o iné veci. Veľa momentálne študujem antropológiu a mikrobiológiu, ale vždy ich prepájam s textilom.

Taktiež ste spolupracovali s MIT – Massachusetts Institute of Technology. Môžete priblížiť detaily tejto spolupráce?

↓

Tak to bolo ako z rozprávky. Vtedy som bola vo štvrtom ročníku na univerzite a mala som už jedno dieťa. Trocha odbočím, ale čiastočne to súvisí so spoluprácou s MIT – o rok na to sa mi narodilo druhé dieťa. Presne v deň, keď som dopísala magisterskú prácu. Dobre načasované. Každopádne, vo štvrtom ročníku sme dostali na kurze tkania zadanie vytvoriť kombináciu rôznych materiálov netypickú tkaninu a skúmať variácie rôznych štruktúr. Ja som pracovala s medeným drôtom, ktorý som kombinovala s rybárskou sieťou. V tom istom čase prebiehala na univerzite súťaž na osadenie umeleckého diela do jej interiéru. Do súťaže som sa zapojila s dielom, ktoré bolo pokračovaním práce pre spomínaný kurz. S objektom som rôzne experimentovala, ohýbala ho, až som nakoniec vytvorila akési sochárske dielo. A túto súťaž som vyhrala.

V experimentoch som neprestala, ďalej som skúmala rôzne možnosti a kombinácie materiálov a štruktúr, až som postupne vytvorila asi tridsať alebo štyridsať diel. Boli z rovnakých materiálov, líšili sa však väzbami a spôsobmi tkania. Na univerzitu vtedy prišiel s prednáškou hudobný skladateľ a vizuálny umelec Paul Earls z MIT. Univerzita mala totiž záujem rozbehnúť spoluprácu s oddelením pre pokročilé vizuálne štúdie (Center for Advanced Visual Studies) na MIT, ktorého bol Paul členom. Počas návštevy sa náhodou ocitol v tkáčskom štúdiu, kde boli zhromaždené všetky moje diela a sochy. Moja práca ho uchvátila. Paul vtedy pracoval na zákazke, mal vytvoriť ústrednú umeleckú inštaláciu pre átrium Liberty Science Center v New Jersey. Povedal mi, že moje práce sú presne to, čo pre svoje dielo potrebuje. Paul navrhoval interaktívne laserové projekcie, ktoré sa v priestore odrážali od povrchov a štruktúr rôznymi smermi a reagovali na pohyb návštevníkov a návštevníkov.

Prizval ma teda na spoluprácu, pričom mojou úlohou bolo takpovediac utkať interaktívne reflexné displeje. Tieto obrovské siete boli veľké asi trikrát tri metre, no nebola som na ne sama, mala som pomoc. Átrium bolo otvorené v roku 1993, odvtedy sa moja práca stala známejšou a postupne som dostávala viac zákaziek na podobné projekty. Nasledovnú sériu diel som nazvala *Light* a v zásade je to niekoľko utkaných 3D štruktúr, ktoré odrážajú svetlo. Rozhodla som sa túto tému tiež spracovať vo svojej magisterskej práci, ktorá mala úspech a na škole sa o nej veľa hovorilo.

Látky z kolekcie Vanelli.
Foto: Maarit Salolainen



V čom je podľa vás textilný dizajn špecifický v porovnaní s inými dizajnerskými disciplínami?

↓

Aby človek prežil v textilnom priemysle na takej pozícii, ako som ja, nestačí len ovládať dizajnerské a umelecké zručnosti, ale aj technické. Následne by ste ich mali vedieť všetky tri prepojiť. Naozaj, do nejakej miery musíte byť inžinierkou. Ja som ňou vo svojej praxi tak zo šesťdesiatich percent, pričom zvyšok je osobná kreativita. Nechcem však umenie podceňovať. Je dôležitý a nevyhnutný komponent súčasných technických riešení. Práve spájanie

umenia a technológie môže vyústiť do funkčného dizajnu alebo konceptu. Na mojej práci obdivujem práve to, ako kreatívne môžem pristupovať k technológiám. Najobľúbenejším aspektom dizajnu je pre mňa preto práca s rôznymi textilnými technikami a s možnosťami ich kreatívneho prepojenia, ktoré vo výsledku môžu vyústiť do nádhornej látky. Asi aj preto som sa stala kreatívnou riaditeľkou v textilom priemysle. Môžem čerpať inšpiráciu z viacerých oblastí a následne ako dizajnérka vo fabrike viem, aké kreatívne možnosti mám, akú látku som schopná vytvoriť. V konečnom dôsledku základom tejto práce je stále len kombinovanie materiálov a štruktúr. Podľa môjho názoru je textil o tom, ako ísť hlbšie, než len tlačiť printy na látky.

Okrem množstva skúseností a technických zručností vyžaduje textil najmä pochopenie toho, čo sú tkaniny a látky. Napríklad ja na svojej pozícii musím rozumieť technikom a textilným inžinierkam, ktoré majú na starosti fungovanie závodu. Som na ich úrovni, aby som porozumela možným dôvodom, ak niečo nie je technicky realizovateľné, ale aj aby som vedela argumentovať a pýtať sa prečo. Naše klientky a klienti chcú od takej špecializovanej spoločnosti, akou je Vanelli, neustály progres a inovácie. Chcú vidieť nový spôsob prístupu k textilu, nielen nový kvet na

látke. A to sa nám darí. Ja som si nikdy nemyslela, že v textile existuje nejaká hranica toho, čo je možné. Myslím si, že žijem svoj sen práve preto, akou dizajnérkou sa mi podarilo stať.

Aká dôležitá je pre vás otázka udržateľnosti?

↓

To je momentálne asi najzásadnejší aspekt celej textilnej produkcie. Všetko teraz vychádza z princípu udržateľnosti a je po nej veľmi veľký dopyt. Ak však porovnávať módnym priemyslom s textilom, tak napríklad interiérový textil je vo svojej podstate udržateľnejší, keďže nepodlieha sezónnym zmenám. Jeho cieľom je, aby látky vydržali čo najdlhšie. Napríklad čalúnenie musí predsa vydržať desať, dvadsať či tridsať rokov, počas ktorých sa tiež musí dať prať. Nikto nechce, aby čalúnenie vydržalo jednu sezónu. Presne v takýchto momentoch sa ukazuje, aké dôležité sú technológie. Látky by mali prinášať do priemyslu inovácie a zmeny, preto im tiež musíte rozumieť a mali by ste o nich vedieť rozprávať. Takmer na každom veľtrhu, kde náš textil prezentujem, sa už pomaly cítim ako konzultantka pre udržateľný textil. Každý klient sa zaujíma o udržateľnosť a ja musím vedieť vysvetliť jednotlivé procesy výroby. Klientky už totiž nezaujímajú osobné dôvody a príbehy, ktoré stoja za vizuálnou formou kolekcie.

Ako reaguje textilný priemysel na takéto požiadavky na udržateľnú produkciu?

↓

Ja som veľmi šťastná, že tento dopyt konečne prišiel. Doteraz bol totiž veľký problém, že zákazníci a zákaznice nemali nijaký záujem o udržateľnú produkciu, ale teraz nechcú počuť o ničom inom. Viackrát sa mi stalo, že niektoré moje nápady zlyhali práve preto, lebo som musela urobiť kompromis v prospech marketingu. Teraz však vo Vanelli pracujeme na veciach, ktoré sledujú systémové zmeny v priemysle. Tým mám na mysli, že to nie sú len zmeny v samotných látkach, ale snažíme sa o všeobecné udržateľné riešenia v textile. Príkladom môže byť zmäkčovač, ktorý je založený na ovčom tuku. Ďalej je to množstvo riešení spojených s recyklovaním, ktoré ak nie

Maarit Salolainen: Interwoven.
Exploring Materials and Structures,
obálka knihy, Aalto University, 2020.





je cirkulárne, nie je dlhodobu udržateľné. Postupne však nadobúdam pocit, že sa dokola opakujem, že začínam byť viac učiteľka ako dizajnérka.

Počas tejto pandémie COVID-19 sme vo Vanelli rozbehli vzdelávací program pre zamestnankyne z oddelenia predaja. Vzdelávame ich o udržateľnosti, procesoch produkcie, o tkaninách a iných technických záležitostiach. Cieľom je, aby aj ony vedeli o týchto veciach rozprávať a vysvetliť ich tak našim klientom. Žiaľ, pokiaľ nemáte konkrétne technické znalosti týkajúce sa udržateľnosti, nie ste schopná uchopiť tento problém systematicky. Je to komplexný problém a ten si vyžaduje poznanie, ktoré sa začína pri úplne základnej veci, napríklad čo je to celulózové vlákno. Prekvapuje ma, koľko málo ľudí z textilného priemyslu, naši klienti, ale aj dizajnérky o týchto veciach vie.

Na jednom kurze sme sa venovali separovaniu vlákien počas recyklácie konkrétnej tkaniny. Prekvapilo ma, aké komplikované je ich od seba oddeliť, a uvedomila som si, že je dôležité vedieť to už na začiatku samého procesu dizajnovania.

↓

Áno, presne preto ma prekvapujú niektoré vyhlásenia typu – „samozrejme, že sa to dá recyklovať“. No,

pravdu povediac, nedá. Nedá tak jednoducho. Momentálne neexistuje chemický proces recyklácie, ktorý by fungoval na celoplošnej úrovni. Dá sa to robiť zatiaľ mechanicky, ale je to veľmi náročné. Každý však chce, aby to šlo jednoducho, aby nová látka bola lepšia alebo aspoň rovnako kvalitná ako predošlá a aby sa dala prať.

Magisterský program v textilnom dizajne, móde a odievaní (Master's Programme in Fashion, Clothing and Textile Design) už dlhodobo patrí medzi top desiatku najlepších magisterských programov na svete. Čo podľa vás stojí za týmto úspechom? Kladiete vo vyučovaní dôraz viac na teóriu, prax alebo umelecké vyjadrenie?

↓

Myslím, že za týmto úspechom je práca mnohých predchádzajúcich profesorov a profesoriek, ktoré tento program posúvali dopredu. Ja som sa síce najviac snažila o kvalitné technické vybavenie, ale zásluhu na súčasnej kvalite odboru má predošlá generácia, ktorá to tu, takpovediac, celé vybudovala. Kvalite tiež dopomohol súčasný ošial okolo tkania. Možno aj práve preto máme takú kvalitnú tkáčsku dielňu. Totiž, keď som prišla na Aalto, tkanie nikoho nezaujímalo. Tkali sa tu uteráky, a to veľmi starodávnym spôsobom. To však už málokoho

zaujíma, momentálne ide všetko experimentálnym smerom. Aby som však odpovedala na vašu otázku – čo je špecifikom nášho výučbového procesu, tak je to práve dôraz na experimentovanie. Nezameriavame sa výhradne na teóriu, prax alebo umelecký prejav. V experimentálnom prístupe ide o kombináciu týchto troch prístupov, no nikdy nie jedného na úkor ďalšieho.

Pre tie a tých, čo textil nikdy neštudovali, máme úvodné kurzy zamerané na to, čo je textil. Po absolvovaní týchto predmetov vedia naši študenti a študentky rozmýšľať o veciach skrz textil a skrz pochopenie látok, materiálov a vlákien. Asi nikde na svete sa počas bakalárskeho štúdia módy tak nezameriavajú na vedomosti o tkaní a textile ako tu. Práve to je ten najdôležitejší bod celého textilného vzdelania – pochopiť techniky tkania, kombinovanie materiálov a štruktúr a porozumieť tomu, ako jednotlivé vlákna spolu držia a ako sa dajú spracovávať. Až keď pochopíte jednotlivé základy väzieb a úpletov, bude pre vás oveľa ľahšie s nimi experimentovať. Vzdelávanie musí byť otvorené experimentovaniu.

Ja sa vždy snažím byť taká otvorená, ako je to len možné. Nechcem dopadnúť ako vyslúžilá profesorka, ktorá robí už len to, čo robila vždy. Snažím sa vždy rozmýšľať nad tým,



Maarit Salolainen pri výučbe.
Foto: Eeva Suorlahti

čo je aktuálne, to najrelevantnejšie, aby dizajnérky a dizajnéri vedeli, čo má naozaj zmysel robiť a učiť sa. V neustále sa meniacom svete chcem byť otvorená všetkým možnostiam, ktoré textilný dizajn ponúka. Napríklad, možno je čas uvažovať nad zmenou samotného magisterského odboru. Chcela by som, aby šiel viacero cestou experimentálneho dizajnu.

Aká je podľa vás budúcnosť textilu? Aké nové technológie vás v poslednom čase zaujali alebo v nich vidíte potenciál?

↓

Na to, aby sme vedeli hovoriť o budúcnosti textilu, musíme najprv poznať jeho minulosť. Momentálne sa veľa hovorí o jeho multidisciplinárnosti, no treba si uvedomiť, že už počiatok textilu je multidisciplinárny. Zoberte si napríklad prvú chatrč, bola to architektúra alebo tkanie? Asi oboje. Samotné využitie textilného dizajnu je tiež veľmi multidisciplinárne, ako príklad uvediem rybársku sieť. Je teda zrejmé, že textil ostane multidisciplinárny aj v budúcnosti. Kde však vidím priestor na

zmeny a inovácie, je v kapacite textilu kombinovať rôzne materiály a štruktúry. Najviac to je teraz vidno v tkáčskych a výskumných centrách. Tie sa zameriavajú napríklad na výskum senzorických látok, solárnych jednotiek, senzorov a receptorov, ktoré budú súčasťou samotného vlákna. Zmena teda spočíva v tom, že solárny senzor už nebude vtkaný do látky, ale bude súčasťou vlákna, z ktorej bude látka utkaná. Okrem toho je budúcnosť tiež v udržateľných riešeniach, no najmä dúfam, že konečne v cirkulárnej recyklácii textilu.

Čo je však pre mňa dôležitejšie ako budúci technologický pokrok, je náš prístup k textilu, akú má pre nás hodnotu a ako veľmi si ho vážime. Práve hodnota textilu je podľa mňa momentálne najväčší problém. Pred sto rokmi si ľudia šili vlastné odevy, tkali vlastné látky, obliečky či obrusy. Ľudia si textil vážili práve preto, že vedeli, aká veľmi náročná je jeho výroba a ako dlho trvá utkať ho. Pred pol storočím mal textil nielen finančnú, ale aj sociálnu, symbolickú a kultúrnu hodnotu. Globalizácia nás však tejto skúsenosti zbavila.

Kvôli tomu, že sa látky produkujú na druhom konci sveta, stratili sme s nimi kontakt a látky tak v našich očiach stratili svoju cenu. Preto chcem, aby sa v budúcnosti vrátila hodnota textilu, aby sme ho opätovne uznali a aby sme si ho vážili tak ako v minulosti.

Estetika a štýl fínskeho dizajnu sú vo svete veľmi známe. Čím to podľa vás je a čo je zdrojom takého špecifického štýlu?

↓
Pravdu povediac, ak si predstavím niečo ako „fínsky štýl“, tak sa nemôžem považovať za fínsku dizajnérku. Skôr sa identifikujem s určitým medzinárodným dizajnerským prostredím, a preto sa mi tiež ťažko hodnotí fínska vizuálna identita. Navyše, pre mňa je dizajn oveľa viac ako vizuálna forma. Aj preto je podľa mňa veľmi nešťastné, že sa tak veľa dizajnerských škôl zameriava hlavne na vizuálny aspekt dizajnu. Každopádne, popularita fínskeho dizajnu vychádza asi z jeho remeselných kvalít a z jeho jednoduchosť, ktorú kombinuje s prírodnou inšpiráciou a so vzťahom k nej.

Niečo ako fínsky dizajn vie byť však veľmi limitujúce. Fínske dizajnérky a dizajnéri sa často uspokojia s dobrým pocitom, že robia dobrý fínsky dizajn, no nič viac. Je veľa katedier, ktoré ostanú zaseknuté v takomto uvažovaní. Napríklad oddelenie interiérového dizajnu alebo architektúra, ktorá nevie vystúpiť z tieňa Alvara Aalta. Pre mnohých je následne veľmi ťažké vymaniť sa z takýchto obmedzujúcich kategorizácií. A preto pre tých, čo sa o to snažia, môže byť označenie „fínsky dizajn“ dokonca urážkou. Na druhej strane, označenie fínsky dizajn funguje veľmi dobre ako marketing.

Okrem toho existuje celkom veľká scéna niečoho, čo sa nazýva fínske textilné umenie a má veľmi dlhú a silnú tradíciu. Ja sa však voči tejto scéne dosť viditeľne vymedzujem a niekedy to nie je úplne najlepšie, keďže v nej mám veľa priateľiek a priateľov. Tým, že som tak dlho žila a pôsobila v zahraničí, napríklad vo Viedni, v Británii či v Indii, neviem rozmýšľať izolovane v hraniciach jednej krajiny a obzvlášť nie v takom globalizovanom

svete. Kde na sebe pozorujem isté fínske špecifikum, tak je to tradícia jeho univerzitného vzdelávania, ktoré čerpá veľa inšpirácie z Bauhausu. Vychádza z neho celé fínske umelecké a dizajnerské vzdelávanie a stále to je cítiť aj v aktuálnom myslení, v skratke, že „forma nasleduje funkciu“. Mnohí fínski ikonickí dizajnéri a dizajnérky si vo vzdelávaní prešli nielen kvalitným remeslom, ale aj Bauhausom. Mňa osobne Bauhaus veľmi ovplyvnil a považujem ho za dôležitú tradíciu nielen pre moje vzdelanie, ale aj pre textil celkovo. Je to dobrá tradícia, ale ako každá iná, aj táto sa musí zmeniť.

Pandémia COVID-19 má výrazne negatívne ekonomické dôsledky na umenie a kultúru. Na Slovensku napríklad prebieha debata, ako tieto sektory podporiť. Ako v tomto ohľade reagoval fínsky štát?

↓
Neviem o žiadnej konkrétnej podpore (rozhovor vznikol v máji 2020, pozn. red.), ku ktorej by momentálne fínska vláda pristúpila. Hovorí sa, že je to otázka politického rozhodnutia, ale žiadne doteraz nebolo prijaté. Viem, že existujú nejaké súkromné fondy, ktoré by možno radi pomohli, no, žiaľ, nám – dizajnérkam, nezávislým umelkyniam a *freelancerom* pomôcť nedokážu. Štátne organizácie, zoskupenia či orchestre – tie všetky poslali svojich zamestnancov a zamestnankyne na dovolenku, samozrejme, bez akejkoľvek náhrady mzdy. Áno, síce dostávajú od štátu nejakú finančnú podporu v nezamestnanosti, ale aj napriek tomu je to veľmi náročné.

Najhoršie sú na tom ľudia z múzických umení. Moja dcéra je baletka vo fínskom národnom baletе a zároveň študuje matematiku. Nemajú však žiadnych divákov, čo je hrozné a desivé, a vôbec neviem, ako sa s touto situáciou vyrovnáť. Je veľmi nepríjemné vidieť mladých hudobníkov, ako prišli na niekoľko mesiacov o všetky svoje zákazky. Môj syn hrá na violončelo v orchestri a teraz nemôže vôbec vystupovať. Veľa mladých prežíva veľmi kritické obdobie. Snažím sa síce pozerať online vystúpenia, ale čo sa týka vlády, tak tá pre nich urobila veľmi málo.

Ako pandémia ovplyvnila vaše každodenné fungovanie?

↓
Pokiaľ ide o mňa, nemôžem teraz pracovať v Turecku vo Vanelli. Musím robiť na diaľku, nemôžem sa dotýkať látok. No mám veľa priateľiek a priateľov, ktorí sú relatívne úspešní ľudia a vravia mi, že majú ešte väčšie problémy ako ja. Sú to známe dizajnérky a dizajnéri, ktorým zrazu zrušili všetky projekty, pričom si neviem predstaviť, ako by ich naša vláda dostala z tejto situácie. Všimam si tiež nedostatok lokálnej produkcie a limity globalizovaného sveta. My v textile totiž závisíme od produkcie aj v iných štátoch, no tá zrazu nie je možná a lokálna produkcia úplne chýba. V okolí existuje veľmi málo tkáčskych firiem a ak aj nejaké sú, tak vôbec nič nevyprodukovali. Ostali sme závislí od čínskych firiem, napríklad už len v prípade dodávky ochranných rúšok.

Preto dúfam, že táto pandémia nás prinúti uvedomiť si, ako je málo lokálnej produkcie. Ak teraz malé firmy trpia, tak dúfam, že po pandémii budú prosperovať, lebo ľudia začnú podporovať lokálnu produkciu. Dokonca sa mi vidí udržateľnejšie produkovať textil v Turecku, ako byť závislý od čínskej výroby. Textilných závodov v Európe je ale veľmi málo a to je katastrofa. Pár existuje v Taliansku alebo Belgicku, no momentálne bojujú o prežitie. Niekde som čítala, že pre pandémiu nastal pokles predaja vo všetkých odvetviach v priemere o 26%, ale v móde to bolo 56%. Preto je dôležité začať uvažovať nad novými modelmi práce a produkcie, ktoré nie sú len inovatívne, ale ponúkajú dlhodobu udržateľnú riešenia. ■

Zuzana Zmateková je textilná dizajnérka, absolventka Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave. Dlhodobu sa zaujíma o inovatívne technológie a nové médiá. V súčasnosti študuje v magisterskom programe Móda, odev a textilný dizajn na Aalto University School of Art, Design and Architecture v Helsinkách.

Róbert Repka je kultúrny antropológ a venuje sa radikálnym víziám usporiadania sveta. V súčasnosti pôsobí ako dramaturg KC Diera do sveta v Liptovskom Mikuláši.



Pohľad do výstavy
Odvaha a risk.
Umeleckopriemyselné
múzeum v Prahe, 2019.

VÝSTAVA O VÝSTAVÁCH

Dizajn v pražském
Umeleckopriemyselnom múzeu
v rokoch 1918 – 1990

Text Terezie Nekvindová

Foto archív UPM



Odvaha a risk, 2019,
obálka katalógu.

Odvaha a risk. Století designu v UPM,
Uměleckoprůmyslové museum v Praze,
28. 5. – 21. 10. 2019, kurátorka Iva Knobloch

Knobloch, Iva (ed.): *Odvaha a risk. Století designu v UPM*, katalóg výstavy, Uměleckoprůmyslové museum v Praze, Praha 2019

Presne pred rokom sa v pražskom Umeleckopriemyselnom múzeu (UPM) konala výstava *Odvaha a risk. Století designu v UPM* kurátorky Ivy Knobloch, ktorá so spoluautormi Jiřím Fronekom, Milanom Hlavešom, Evou Uchalovou, Radimom Vondráčkom, Filipom Wittlichom pripravila katalóg, poňatý ako odbornú publikáciu.

Jej ťažisko predstavoval výber dvadsiatich výstav, ktoré sa konali v UPM v rokoch 1918 – 1990. Projekt významne obohatil doterajšie vedomosti o zvolenej problematike a stal sa aj podstatným príspevkom k aktuálnemu záujmu o dejiny výstav, ktorý sa rýchlo rozširuje v múzejnej a galerijnej praxi, ale aj k metodológii dejín umenia prostredníctvom tzv. *exhibition histories*.

Niet pochyb, že formát výstavy sa v modernej dobe stal základným komunikačným médiom, prostredníctvom ktorého dnes poznávame umenie. Dôležitosť tohto faktu si posledných tridsať rokov uvedomujú aj kurátori a kurátorky či historici a historičky umenia.





Bilancia 58. I. členská výstava skupiny priemyselných výtvarníkov pri Umeleckej besede. Kurátor Karel Hetteš, architekti Otto Rothmayer, Ivan Sova, Umeleckopriemyselné múzeum v Prahe, 1958.

Jednu z prvých prác na túto tému predstavuje kniha Mary Anne Staniszewski *The Power of Display. A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*. Prvýkrát sa zamerala na dejiny inštitúcie (konkrétne newyorskej MoMA) cez jednotlivé výstavy, ktoré sa v nej uskutočnili. Svoju metódu založila aj na starostlivom prieskume zachovaných, ale doteraz málo reflektovaných fotografií, a uprela tak pohľad aj na formálne aspekty tvorby výstav. V konečnom dôsledku rehabilitovala výstavu ako médium.¹ V nedávnom období bola v tomto smere podstatná masívna vlna „re-“, ktorá približne pred desiatimi rokmi zasiahla oblasť súčasného umenia. Kulminovala v roku 2013 výstavou *When Attitudes Become Form: Bern 1969 / Venice 2013*, ktorá sa konala v jednom z historických palácov pri benátskom Canale Grande išlo v nej o spektakulárnu rekonštrukciu jednej z ustanovujúcich kurátorských výstav Haralda Szeemanna vytvorenej v roku 1969.² Stala sa inšpiračným zdrojom pre viacero celosvetových projektov, ktoré sa snažili oživiť historické výstavy ich fyzickou pripomienkou. V českom prostredí túto stratégiu práve v roku 2013 použila Hana Rousová na výstave *Život Galérie hlavného mesta Prahy 50*, sústredila sa v nej na dejiny tejto inštitúcie od roku 1963 prostredníctvom 25 uplynulých expozícií.³ Počet autorov a autoriek, ktorí cez prizmu média výstavy nazierajú na umenie 19., 20. a 21. storočia, sa naďalej rozširuje. Táto umelecko-historická metóda sa v Česku prekypivo doteraz najviac rozšírila v oblasti skúmania dizajnu, hoci dizajn ako druh kultúrnej a priemyselnej



Výstava Bilancia 58.
Umeleckopriemyselné
múzeum v Prahe, 1958.



produkcie nie je z hľadiska šírenia povedomia o svojej existencii priamo závislý od média výstavy tak ako voľné umenie. Aj tak by sme tu počet výstupov stále napočítali iba na prstoch jednej ruky: ide o text *Selektívne dejiny vystavovania dizajnu a Olgoj Chorchoj* Lady Hubatovej-Vackovej a Jana Wollnera, ktorý prvýkrát zameral pozornosť na líniu výstav dizajnu v druhej polovici 20. storočia (zahŕňa aj niekoľko výstav z UPM), ale z povahy katalógového textu ich nemohol preskúmať do hĺbky.⁴ Martina Pachmanová spolu so svojimi študentmi

z pražskej UMPRUM pripravila zborník o múzejných expozíciách, príspevky v ňom skúmajú vystavovanie dizajnu spolu s prezentáciou umenia a architektúry.⁵ Z časového hľadiska je projekt Ivy Knobloch zatiaľ posledný v tomto rade. Témou sa prvýkrát zaoberá v podrobných interpretačných textoch, založených na bohatej heuristike. *Odvaha a risk* v sebe zahŕňa oba vyššie uvedené aspekty, teda písanie dejín inštitúcie cez dejiny jej výstav, ako aj čiastočne rekonštrukčný model, ktorý sa snaží minulé výstavy sprítomniť. Pri samotnej expozícii sa



s rekonštrukčnými stratégiami zaobchádzalo homeopaticky, a bolo to určite pre dobro vecí, pretože po spomínanej benátskej „lekcii“ sa snahy o rekonštrukciu zdajú byť príliš doslovné. Avšak práve vďaka nej sa odvtedy kurátori snažia na formálnu podobu výstav nezabúdať. Drobné pripomenutia niekdajších inštalacioných prvkov navodili v UPM atmosféru jednotlivých výstav, či už to bolo prostredníctvom niekoľkých umelohmotných prepraviek na zeleninu, ktoré tvorili základný stavebný „kameň“ výstavy *Design multi. Všetní*

den designu (1980) kurátorky Mileny Lamarovej a architekta výstavy Michala Brixu, alebo nízkym stolíkom, citátom fundusu výstavy *Bilance 58* (1958) kurátora Karla Hetteša a architektov výstavy Otta Rothmayera a Ivana Sovu. Samotné riešenie výstavy *Odvaha a risk* architektov Josefa Tomšeja a Jakuba Berdycha by sme mohli čítať ako čiastočný odkaz na inštaláciu výstavy *Bilance 58*, ktorá na svoju dobu odvážne pracovala s konštrukciou z lešenárskych rúrok. Tomšej a Berdych sa uchýlili k podobne surovému modulu z drevených latiek, ktorý tiež

navodzoval technicistický dojem. Pociť, že sme v sklade alebo galerijnom depozitári, zdôraznili oranžovými upínacími pásmi s račňami, ktoré konštrukciu spájali. Popisky a ďalšie vizuálne prvky boli vytvorené ručnou tlačovou pištoľou EBS 260 HandJet, ktorá slúži na hromadné označovanie produktov práve vo svete logistických centier (grafického riešenia výstavy a katalógu sa ujali Matúš Buranovský a Jozef Ondřík / Deep Throat Studio). Výstavný fundus⁶ vytvoril systém, ktorý sa koncentroval v strede miestnosti a snažil sa tak vyhnúť konfrontácii



Pohľad do výstavy *Odvaha a risk*. Vpredu kreslo Júlie Kunovskej z autorského dizajnu nábytku Zet Program, 1979, ktorý bol ocenený hlavnou cenou na Medzinárodnom trienále nábytku v Poznani v roku 1980.

s problematickým priestorom historickej sály. Napokon s ním sa musela vyrovnávať väčšina skúmaných výstav, často práve jeho popretím. Expozícia bola založená na konkrétnych dielach, ktoré mohli diváci vidieť na pôvodných výstavách, dopĺňali ich dobové sprievodné materiály, ako plagáty, skice alebo v UPM dochovaný unikátny architektonický model československej expozície na XI. trienále v Miláne (1957) architekta Františka Trösterera (a kurátora Emanuela Pocheho). Pred svojou premiérou v Taliansku bola expozícia neverejne predstavená tiež

v Prahe, aj keď nie priamo v UPM, a preto má v katalógu svoje miesto. Do *Odvahy a risku* boli totiž výnimočne zaradené aj výstavy, ktoré inštitúcia pripravila, ale nekonali sa v jej budove. Väčšina predstavených prehliadok však bola koncipovaná priamo pre historickú sálu, v ktorej sa uskutočnila aj *Odvaha a risk*, a o to bol dojem z tejto „site-specific výstavy“ silnejší. V osobe autorky projektu Ivy Knobloch sa spojili dve šťastné okolnosti. Je nielen dlhoročnou pracovníčkou skúmanej inštitúcie, ktorej prítomnosť aj históriu mala možnosť spoznať zblízka, ale



Prehliadka českého a svetového dizajnu, druhá polovica 80. rokov. Výstavná sieň Generálneho riaditeľstva Výstavby hlavného mesta Prahy. Vpredu kreslo Júlie Kunovskej z autorského dizajnu nábytku Zet Program, 1979.



patrí tiež medzi rešpektované odborníčky na oblasť výstavníctva, najmä na jeho medzivojnové obdobie (prípo-meňme jej skúmanie odkazu Ladislava Sutnara). Na obe tieto polohy, teda na históriu dizajnu a na históriu vystavovania sa rovnocenne zamerlal aj recenzovaný projekt. Hoci nesie podtitul *Století designu v UPM*, samotný výber sa bez bližšieho vysvetlenia obmedzil na výstavy v rokoch 1918 – 1990. Čiastočne tak odkázal na nedávno pripomínané medzníky – 100 rokov od vzniku Československa a 30 rokov od Nežnej revolúcie.

Obdobie po roku 1989 nie je ešte dostatočne historicky ustálené a keby sa ním projekt zaoberal, zrejme by sa tak dostal na menej bezpečnú pôdu, a to aj z toho dôvodu, že by (ne)zahrnul prácu kolegov ešte stále pôsobiacich v UPM. Napriek tomu by stálo za zamyslenie, akým spôsobom nadviazala na vybrané výstavy zastupujúce obdobie prvorepublikové, vojnové, povojnové a štátneho socializmu porevolučná éra (hoci jedného zástupcu v projekte nájdeme – *Cesty k postmoderne*, 1990, sú síce zhrnutím umenia osemdesiatych rokov, ale výstava do

seba vstreba aj revolučné nadšenie a prísľub slobody). Mierne patetický názov *Odvaha a risk* Iva Knobloch objasňuje v predslove katalógu. Skutočne autori vybraných výstav museli preukázať veľkú mieru odvahy, aby riskovali vybočením z radu z formálnej stránky, ako aj z hľadiska konceptu a jeho presadenia v dobovom politicko-spoločenskom rámci. Autorka presvedčivo argumentuje, že výstavy v UPM ukazujú, že aj keď v čase studenej vojny Československo politicky patrilo k východnému bloku, kultúrne patrilo k západnému okruhu.⁷



Cesty k postmoderne.
Prieskum osemdesiatych
rokov. Kurátor Josef Kroutvor,
architekt Petr Hornek,
Umeleckopriemyselné
múzeum v Prahe, 1990.

Nesúhlasila by som ale s tvrdením prevzatým od talianskeho kurátora Germana Celanta, že dobové fotografie „vypovedajú o charaktere výstavy presvedčivejšie než teoretický text v katalógu, ponúkajú konkrétnejší, detailnejší vnem“ a že „zjavujú to podstatné k histórii výstav“.⁸ Domnievam sa, že je potrebné byť voči konštruovaným fotografickým záberom obozretnejší a pristupovať k nim s kritickým odstupom, aj keď v prípade skúmania výstav je to jeden z mála zdrojov, z ktorých si môžeme o uplynulej udalosti urobiť predstavu.⁹ Za



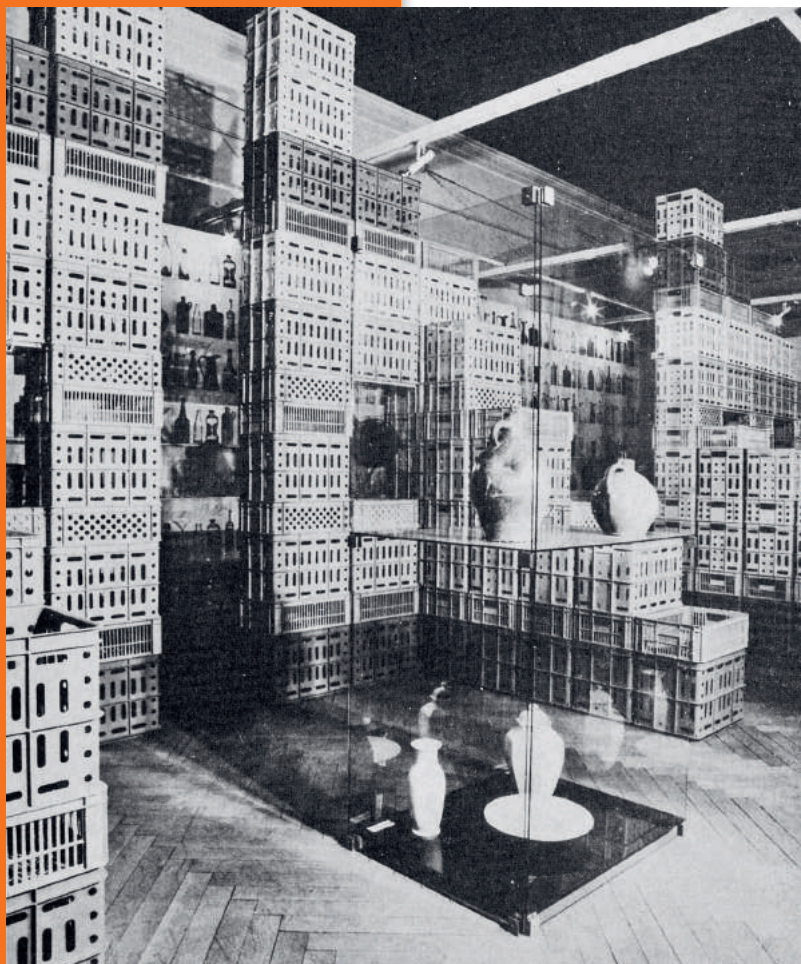
zaslužné považujem, že sa výber výstav zamerlal nielen na dizajn, ale aj na oblasť úžitkového umenia a módy. Do katalógu prispeli podľa svojej špecializácie tiež ďalší odborní pracovníci UPM Jiří Fronek, Milan Hlaveš, Eva Uchalová, Radim Vondráček a Filip Wittlich. Postupne sa teda čitateľ môže dozvedieť o puristickej expozícii spolku Artěl, jednej z počiatkových moderných expozícií (1918), o výstave Zväzu československého diela programovo budujúcu novú národnú identitu (1923), o Pešánkových výstavách s uhrančivými svetelnými neónmi



(1936 a 1943), o expozícii *Za novú architektúru*, ktorá na začiatku protektorátu ukázala vyspelosť niekdajšieho demokratického Československa a ako hlavný exponát vytvorila úpravu múzejnej záhrady (1940), slúžiacu dodnes. Povojnové obdobie zastupujú *Stroj a náradí jako dílo výtvarné* (1953), český pendant Johnsonovej výstavy *Machine Art* v MoMA, dva ročníky trienále v Miláne (1957 a 1960) a výstavu *Bilance 58* (1958), reprezentujúcu preslávenú československú výstavnícku školu. Z knihy aj prostredníctvom výstav *Design a plastické hmoty*

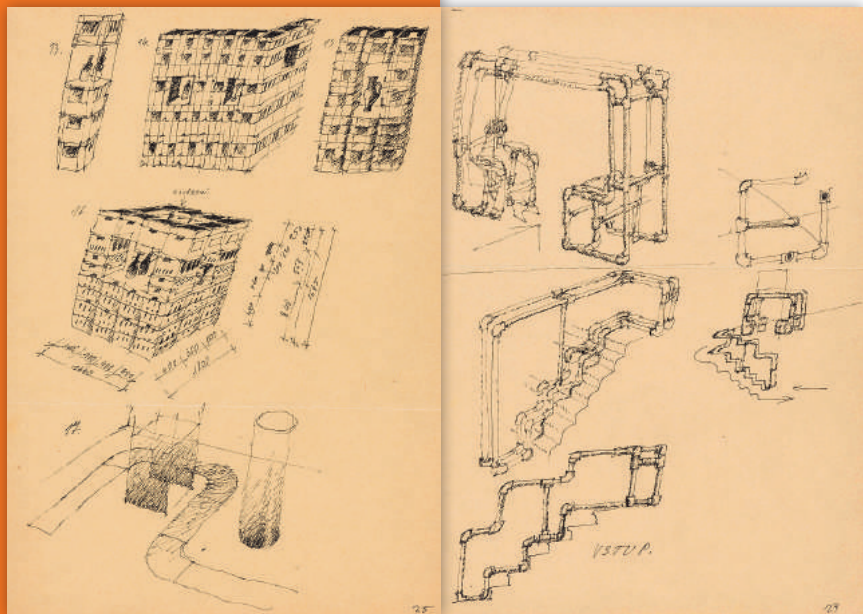
(1972), *Design multi. Všední den designu* (1980) a *Století designu* (1985) výrazne vystupuje výnimočná osobnosť kurátorky Mileny Lamarovej, ktorá v českom prostredí prvýkrát dôsledne používala označenie „design“ a chápala ho ako širšiu kategóriu, ktorá nezahŕňa iba praktickú rovinu. Od konca šesťdesiatych rokov počas celého obdobia normalizácie navyše udržiavala živý kontakt s aktuálnym západným diskurzom, ktorý prenášala do českého prostredia. Vo všetkých troch výstavách, ktoré sú tu od nej zastúpené, spolupracovala s výraznými

architektmi (Václav Cigler, Michal Brix, Karel Prager). Obzvlášť prvé dve sú použitím *blow-up* inštalácie z bieleho PVC a obyčajných prepraviek na zeleninu prevratné aj z inštaláčného hľadiska. Výber dopĺňa *Žena doby secese* (1976), ktorá historický materiál interpretovala z pohľadu ženskej emancipácie a *Cesty k postmoderne* (1990), skvele načasovaný výbuch farieb a tvarov v čase doznievajúceho revolučného nadšenia. Texty pôsobia súdržne, hoci sa líšia, aj z dôvodu rozdielného autorstva. Niektoré sú uchopené úsporne a nezohľadňujú



Design multi. Všetdný deň dizajnu.
Kurátorka Milena Lamarová,
architekt Michal Brix,
Umeleckopriemyselné
múzeum v Prahe, 1980.

Michal Brix: skicár, list č. 25, návrhy
vitrín z prepraviek na výstavu
Design multi. Všetdný deň dizajnu,
kresba fixom na papieri, 1979.



Michal Brix: skicár, list č. 27, kresby
vstupného schodiska s kanalizačným
potrubím na výstavu Design multi. Všetdný
deň dizajnu, kresba fixom na papieri, 1980.

príliš sekundárnu literatúru, iné sú, naopak, veľmi podrobné, prípadne tému uvádzajú širšie historicky. Rovnako rozdielnym spôsobom autori zohľadňujú spoločensko-politické okolnosti, na ktoré autorka projektu kladie vo svojom predslove dôraz, pretože „výstavy dizajnu a úžitkového umenia majú v celkovej výstavnej prevádzke špecifické miesto, lebo intenzívnejšie reflektujú vízie ekonomické a často sledujú osvetové ciele“.¹⁰ V niektorých z textov mi chýba detailnejší popis samotnej výstavy a inštalácie, aby si čitateľ mohol urobiť bližšiu predstavu, a zároveň súpis vystavujúcich, ktoré by pomohli vyvážiť pozornosť sústredenú na celok výstavy aj na jednotlivé exponáty, aj keď v prípade výstav umeleckých remesiel a dizajnu ide o veľmi prácnu a niekedy takmer až nemožnú úlohu. Dalo by sa tiež polemizovať s niektorými konkrétnymi tvrdeniami, ktoré sa však iste spresnia, keď na túto priekopnícku prácu nadviažu ďalšie projekty. Úplne rešpektujem, že výber konkrétnych príkladov, na ktorých autorka zvolenú tému prezentuje a na ich základe ju interpretuje, je v jej kompetencii a že vplyv majú aj ďalšie okolnosti, ako dostupnosť materiálov alebo subjektívne dôvody. Polemizovať, ktorá výstava by ešte v projekte mohla byť a ktorá v ňom byť nemala, považujem v recenzii za nepodstatnú snahu (čiastočne iný výber ponúkajú napríklad Lada Hubatová-Vacková a Jan Wollner vo svojich *Selektivních dějinách vystavování designu*¹¹). Ak sa pozrieme na predložený výber, je zřejmé, že ide o *crème de la crème* výstav UPM, ktoré boli vo svojej dobe obsahovo aj formálne vizionárske, ďaleko prekračovali dobový priemer a v určitom ohľade tiež korešpondujú s dnešnými kritériami vystavovania. Napríklad komplikované obdobie päťdesiatich rokov je tak vo výbere zastúpené výstavou *Stroj a nářadí jako dílo výtvarné*, ktorú pripravil Jindřich Chalupěcký s architektmi Josefom Grusom a Karlom Koželkom, a ktorá síce tematizovala dobovo akcentovaný motív práce, ale svojím poňatím české prostredie presahovala. Ako by obraz histórie výstav v UPM vyzeral, ak by sa publikácia zaoberala napríklad aj expozíciami *Mládež v boji za mír, demokracii*

Pohľad do výstavy
Odvaha a risk, 2019.



a *socialismus* (1949) alebo *Sovetský svaz v mírovém budování* (1951), ktoré danú dobu charakterizujú oveľa výstižnejšie? Alebo úplne všeobecne, aké boli v daných obdobiach výstavné konvencie, aby bolo zrejmé, ako veľmi sa vybrané výstavy líšili? To by však predpokladalo bádateľsky rozsiahlejší projekt, ktorý by kompenzoval doteraz chýbajúce dejiny UPM a ukázal vystavovanie v tejto inštitúcii vo väčšej šírke, podobne ako to podnikla Staniszewski v prípade newyorskej MoMA (aj keď i jej výber sleduje tie príklady, ktoré boli na svoju dobu výnimočné). Aj napriek uvedenej poznámke projekt považujem nielen za odborne vysoko prínosný, ale aj nevyhnutný a funkčný pre sebareflexiu inštitúcie, ktorú treba neustále podstupovať, aby aj súčasné UPM svojimi aktuálnymi výstavami malo čím prispieť do takejto možnej budúcej publikácie. ■

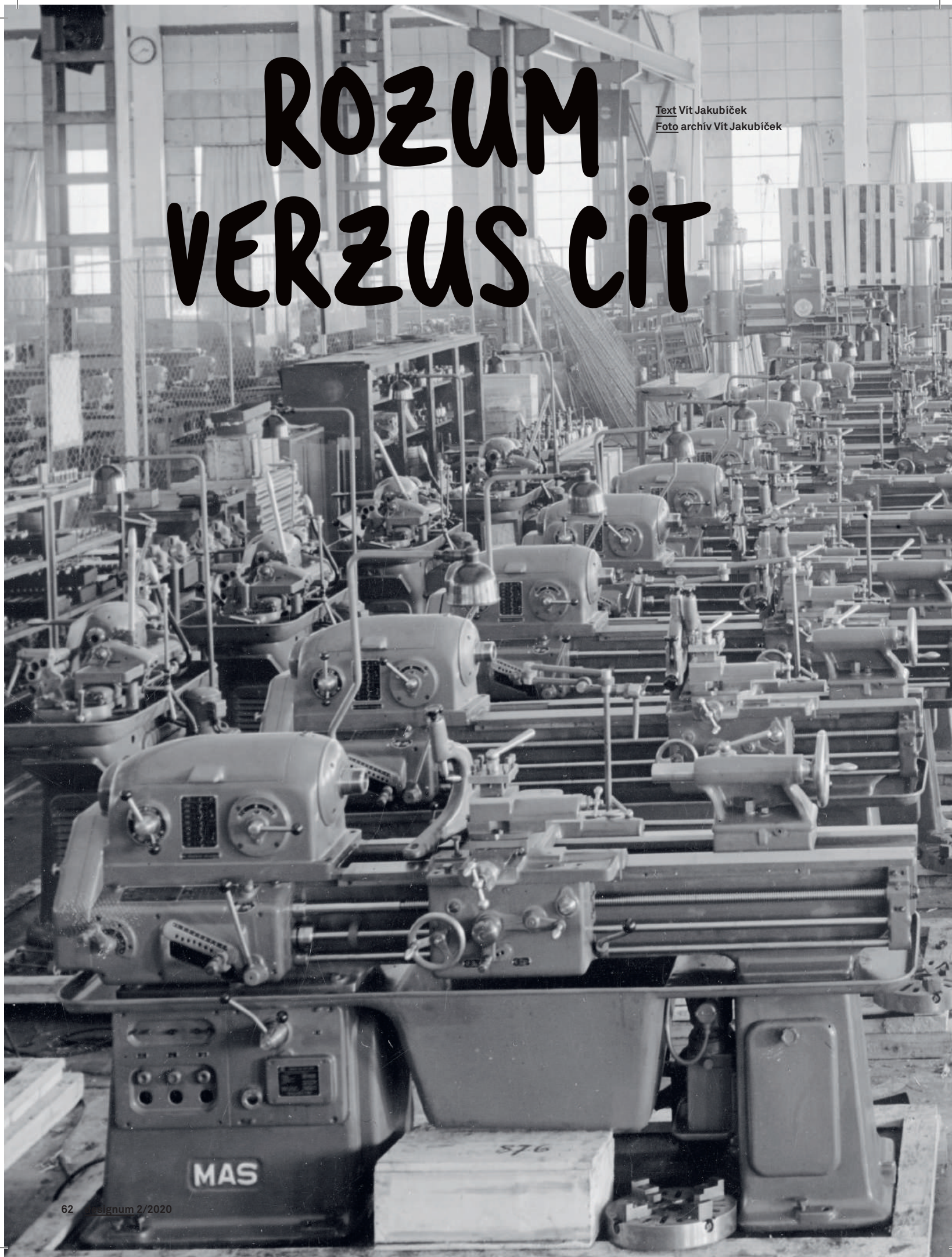
Terezie Nekvindová je historička umenia, pôsobí na Vedecko-výskumnom pracovisku Akadémie výtvarných umení v Prahe. Zaoberá sa históriou výstav, kurátorstvom a výstavníctvom, v súčasnosti ako spoluautorka publikácie *Výstava jako médium. České umění 1957 – 1999*, ktorá vyjde v roku 2020.

- 1 Staniszewski, Mary Anne: *The Power of Display. A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*. Cambridge – Massachusetts : The MIT Press, 1998.
- 2 *When Attitudes Become Form: Bern 1969/Venice 2013*, Benátky, Ca' Corner della Regina, 1. 6. – 3. 11. 2013, kurátor Germano Celant. Porovnaj Buskirk, Martha – Jones, Amelia – Jones, Caroline A.: *The Year in „Re-“, Artforum*, December 2013, <https://www.artforum.com/print/201310/the-year-in-re-44068>. *Život Galerie hlavního města Prahy 50*. Praha : Galerie hlavního města Prahy, 25. 9. 2013 – 6. 4. 2014.
- 3 Tamže.
- 4 Hubatová-Vacková, Lada – Wollner, Jan: *Selektivní dějiny vystavování designu a Olgoj Chorchoj*. In: Hubatová-Vacková, Lada – Koryčánek, Rostislav (eds.): *Olgoj Chorchoj. Logika Emoce*. Praha – Brno : Vysoká škola uměleckoprůmyslová Moravská galerie, 2016, s. 74 – 89.
- 5 Pachmanová, Martina (ed.), *Ex-pozice. O vystavování muzejních sbírek umění, designu a architektury*. Praha : Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2018.
- 6 Vizualizáciu výstavy pozri katalóg s. 172 – 173.
- 7 Pozri Knobloch, Iva (ed.): *Odvaha a risk. Století designu v UPM*. Praha : Uměleckoprůmyslové museum v Praze, 2019, s. 6 – 7.
- 8 Tamže, s. 6.
- 9 Porovnaj Kennedy, Madelaine: *Documenting the Marvelous. The Risks and Rewards of Relying on Installation Photographs in the Writing of Exhibition History*. In: Boersma, Linda – Rossem, Patrick van (eds.): *Rewriting or Reaffirming the Canon? Critical Readings of Exhibition History*. *Stedelijk Studies*, 2015, č. 2, <https://stedelijkstudies.com/issue-2-exhibition-histories/>.
- 10 Knobloch, Iva (pozn. 7), s. 6.
- 11 Hubatová-Vacková, Lada – Wollner, Jan (pozn. 4).

ROZUM VERZUS CÍL

Text Vít Jakubiček

Foto archiv Vít Jakubiček



ZLÍNSKÝ PRIEMYSELNÝ DIZAJN 1918 – 1958

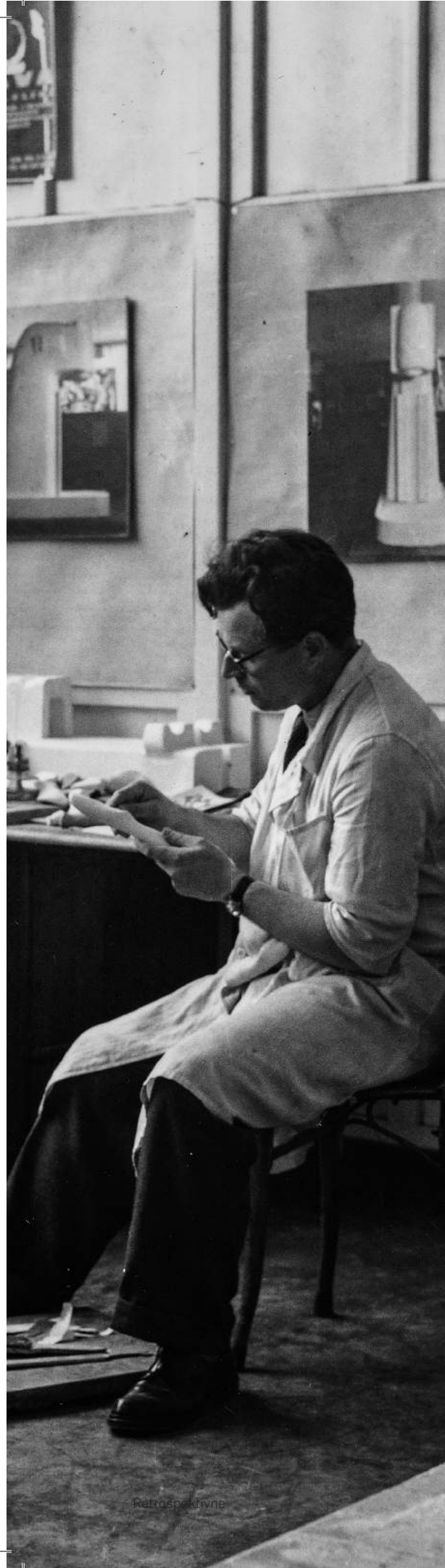
Pohľad do strojárni MAS,
prvá polovica 40. rokov 20. storočia.
Moravský zemský archív v Brne,
Štátny okresný archív, Zlín.

Retrospektívne

63

Zdeněk Kovář vo svojom ateliéri v roku 1949.
Fotografie ukazujú prelínajúcu sa sochársku
a návrhársku tvorbu. Súkromná zbierka.



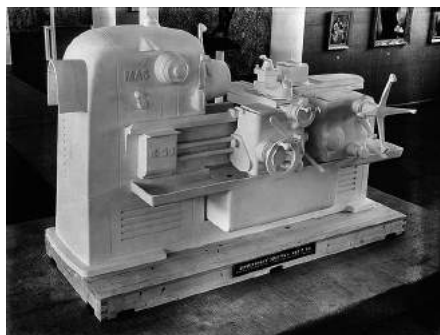


Výstava *Rozum verus cit*, ktorá sa konala v Krajskej galérii výtvarného umenia v Zlíne a Galérii G18 na Fakulte multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáša Baťa¹, bola súčasťou spoločného rozsiahleho projektu pracovníkov tejto univerzity a Národného technického múzea v Prahe a mapovala československý dizajn v technických disciplínach v rokoch 1918 – 1992. Prvá z dvoch „zlínskych“ prezentácií² sa zameriavala na históriu dizajnu v Zlíne v rokoch 1918 až 1958. Výstava v krajskej galérii a sprievodný katalóg³ (ako výsledky aplikovaného výskumu) reflektovali prenikanie firmy Baťa do oblasti strojárstva v medzivojnovom období, pôsobenie Školy umenia v Zlíne v priebehu štyridsiatich rokov, osobnosť Vincenca Makovského a jeho žiaka Zdeňka Kovára, ktorý položil základy výchovy priemyselných dizajnérov v Zlíne. Pozornosť však venovali aj neskorším významným spoluprácam zlínskych dizajnérov s automobilkou Tatra v Kopřivnici, ktorá sa začala rozvíjať už pred polovicou päťdesiatych rokov. Výstava v Galérii G18 sa, naopak, viac zamerala na históriu Školy umenia (1939 – 1949) a rozvoj zlínskych progresívnych vzdelávacích inštitúcií v medzivojnovom období (Masarykova pokusná diferencovaná meštianska škola, Baťova škola práce, Študijný ústav), ktoré vytvorili dôležité predpoklady na jej založenie.⁴

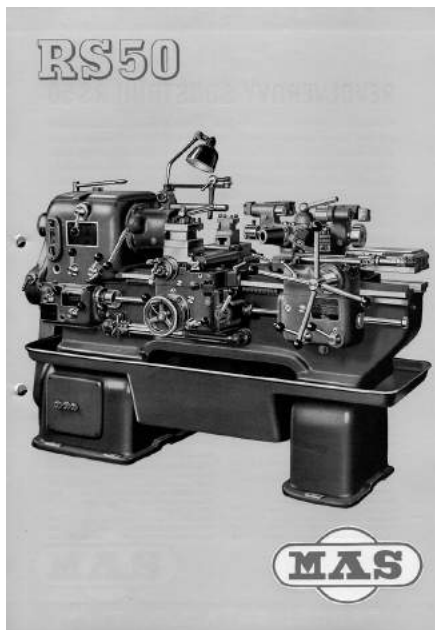
Už počas prípravnej fázy výstavy *Rozum verus cit* bol akcentovaný dôraz na súdobé edukatívne prostriedky, aby umožnili návštevníkom všetkých vekových kategórií hlbšie preniknúť do veľmi komplexnej problematiky priemyselného dizajnu. Zároveň s interpretáciou historickej témy, obohatenej o nové poznatky získané počas výskumu, bolo cieľom poskytnúť návštevníkom možnosť spoznať niektoré z všeobecnejších tém (princíp odlievania, ergonomické princípy tvarovania, aerodynamika automobilu a pod.), napríklad prostredníctvom interaktívnych prvkov, rozšírenej reality (AR) alebo 3D tlačí.⁵ Preto sa realizácia tohto projektu uskutočnila v spolupráci s kreatívnou agentúrou Little Greta, ktorá čerpala z bohatých skúseností z oblasti inovatívnych technológií.

Osobitná pozornosť v rámci výskumu počiatkov zlínskeho dizajnu bola venovaná najmä okolnostiam vzniku „ikony“ zlínskeho priemyselného dizajnu – revolverovému sústruhu R50 Moravských akciových strojární (MAS). „Nerobíme vlastne nič nové. Vykopávky ukázali jasne, že napríklad v Egypte alebo v starom Grécku vedeli už v staroveku spracovávať predmety dennej potreby s dokonalým umeleckým vkusom. A ak je dnes jednou zo životných potrieb stroj – prečo by sa mu malo umenie vyhýbať?“⁶ Týmito slovami lakonicky zhrnul prácu na návrhu revolverového sústruhu R50 v roku 1940 jeho autor – sochár Vincenc Makovský. Dnes už vieme, že vtedy (aj napriek autorovej skromnosti) nastal dôležitý dejinný moment histórie zlínskeho aj československého dizajnu, ktorý stál na pomyselnom začiatku snáh o spoluprácu výtvarníka (dizajnéra), konštruktéra a lekára študujúcich choroby z povolania. Práca na sústruhu tiež vytvorila podhubie vzniku organizovanej výučby priemyselného dizajnu v Zlíne – odbor tvarovania strojov a nástrojov založeného v roku 1947 Makovského žiakom Zdeňkom Kovárom. Návrhu revolverového sústruhu už bol venovaný rad príspevkov nazerajúcich na kontext jeho vzniku z rôznych perspektív.⁷ Vzhľadom na jeho význam pre dejiny československého priemyselného dizajnu sa však javilo úplne esenciálne zaradiť jeho zrod do širších súvislostí rozvoja strojárskej výroby vo firme Baťa v medzivojnovom období. Vďaka tomu sa otvoril úplne nový uhol pohľadu na jeho ďalšiu interpretáciu.

Počiatky vlastnej výroby strojov vo firme Baťa sa datujú už do roku 1903, keď bol podľa prevzatej dokumentácie vyrobený prvý cvikací stroj. Dovtedy, a tiež dlho potom, sa používali zariadenia cudzej výroby (najmä nemecké, anglické a americké) a baťovskí strojáři sa zameriavali hlavne na ich údržbu a prípadné opravy.⁸ Na konci prvej dekády 20. storočia bola v Zlíne postavená prvá strojárň umožňujúca produkciu ďalších typov zariadení potrebných na výrobu obuvi. Počas rozmachu firmy za prvej svetovej vojny bolo zakúpených viacero nových obrábacích strojov umožňujúcich väčšie



Návrh revolverového sústruhu MAS R 50 sochára Vincenca Makovského vystavený na V. zlínskom salóne v roku 1940. Krajská galéria výtvarného umenia v Zlíne.



Porovnanie so sériovo vyrábaným revolverovým sústruhom MAS RS50, prvá polovica 40. rokov, MZA SOKA Zlín.

zapojenie mechanizácie. Po prekonaní krízy v priemysle na začiatku dvadsiatych rokov sa začali strojárne opäť rozrastať, zvyšoval sa počet ich zamestnancov a bol rozšírený sortiment produkcie. Zdokonaľovali sa tiež samotné stroje. Vďaka navýšeniu počtu konštruktérov sa po roku 1928 začali vyrábať aj stroje vlastnej konštrukcie Baťa a o nedlho na to vzniklo výskumné oddelenie, ktorého úlohou bola produkcia nových typov strojov.

Dôležitú úlohu v ďalšom rozvoji strojárneho odvetvia zohrala po polovici dvadsiatych rokov výchova dorastu v trojročnej Baťovej škole práce, kde vybraní uční po praxi v obuvníckych dielnach pokračovali vo zvyšovaní odbornej kvalifikácie v strojárstve. Ďalším z krokov v úspešnom rozvoji bolo zriadenie Priemyselnej školy v Zlíne v roku 1937, zameriavajúcej sa na hlavné odbory baťovskej produkcie – obuvnícky, strojársky a chemický. Popri produkcii strojov na výrobu obuvi sa firma Baťa od tridsiatych rokov venovala vývoju, ktorý v širšom ohľade slúžil potrebám rozvíjajúceho sa podniku. Od roku 1933 napríklad začala produkcia osobných motorových vozňov slúžiacich na dopravu zamestnancov. Neskôr sa dostali do výroby bicykle či dopravné člny na

dovoz uhlia po plavebnom kanáli z Rohatca do Otrokovíc.⁹ Nové úlohy súviseli tiež s expanziou firmy do ďalších priemyselných odvetví, napríklad gumárenského prostredníctvom firmy Fatra v Napajedlach alebo do letectva vďaka závodu v Otrokoviciach.

Významným rozhodnutím, ktoré ovplyvnilo nasledujúci rozvoj strojárnej výroby vo firme Baťa, bolo vymenovanie Bohuslava Ševčíka za vedúceho strojárni v roku 1932.¹⁰ Ševčík sa stal určujúcou osobnosťou pri rozmachu zlínskeho strojárstva počas tridsiatych rokov, a keď sa v roku 1939 stal riaditeľom technických skupín Baťa, a. s., mal priamy a kľúčový vplyv na prvé zapojenie výtvarníka/dizajnéra do navrhovania nových strojov.¹¹

Počas Ševčíkovho pôsobenia na čele strojárni začali v roku 1934 prípravy výroby obrábacích strojov a o dva roky neskôr aj sériová produkcia prvých obrábacích strojov firmy Baťa. Rozširujúca sa výroba a zámer vyrábať tiež na export si vyžiadali po polovici tridsiatych rokov vznik spoločnosti MAS – Moravské a slovenské strojárne.¹² Po rozdelení Československa na jar 1939 skratka označovala Moravské akciové strojárne, ktorých ťažisko v oblasti výroby radiálnych vŕtačiek a sústruhov





Práce prvých žiakov odboru
tvarovanie strojov a nástrojov.
Foto: Julius Filip, Little Greta



Článek z časopisu *Technický řádek*,
ktorý vydávali Technické skupiny
Baťa, 1939, MZA SOKA Zlín.

sa prenieslo do novovybudovaného satelitného mesta v Sezimovom Ústí. Od vzniku MAS slúžili strojárne Baťa, a. s., na výrobu obuvníckych strojov, zatiaľ čo MAS, a. s., sa zameriavali na oblasť obrábacích strojov.¹³ Po obsadení Československa bola strojárská produkcia nútená zamerať svoj výrobný program najmä na potreby nemeckého Wehrmachtu, avšak v obmedzenej miere pokračovala aj výroba a vývoj obrábacích strojov. Dôkazom sú práce na novom revolverovom sústruhu MAS R50 na prelome rokov 1939/1940.

Vzniku sústruhu MAS R50 predchádzala dôležitá téma, ktorá výskum nanovo otvorila. Bola to otázka prepracovanej baťovskej rešeršnej činnosti v priebehu tridsiatych rokov. Toto obdobie možno charakterizovať predovšetkým ako dobu hľadania nových progresívnejších konštrukcií strojov aj snahy o rozširovanie sortimentu výroby o nové a efektívnejšie zariadenia, prípadne inovácie existujúcich prežitých riešení. Firma získavala informácie najmä vďaka komplexne poňatej prieskumnej činnosti, zameriavajúcej sa zvlášť na vtedajšie renomované zahraničné značky. Rešerš zahŕňala návštevy špecializovaných veľtrhov, ale aj exkurzie do samotných závodov, najmä v USA. Poznatky zhromažďované v cestovných správach poskytovali

Zlínsky priemyselný dizajn v 50. rokoch
a spolupráca s automobilkou Tatra.
Foto: Julius Filip, Little Greta





Využitie VR pre 360-stupňové video z ateliéru
tvarovania strojov a nástrojov Zdeňka Kovára.
Foto: Dalibor Novotný, KGVUZ

firme prehľad o aktuálnych trendoch a novinkách na svetovom strojárskom trhu a poslúžili aj ako inšpirácia na rozšírenie výrobného sortimentu.¹⁴

Tieto aktivity baťovských pracovníkov vysielaných do zahraničia stelesňovali jeden z dôležitých základných kameňov práce dizajnéra. Samotnému procesu navrhovania predchádzal obsiahly prieskum relevantných existujúcich technických a tvarových riešení, ktorý firma realizovala už niekoľko rokov pred založením Školy umenia v roku 1939 a vznikom návrhu revolverového sústruhu MAS R50.

„V strojárskej výrobe (...) vládla neúprosná konkurencia, ktorá postupne prinútila výrobcov, aby svoje produkty zlepšovali nielen z konštrukčnej, ale i vzhľadovej stránky. Bolo čoraz viac jasné, že na trhu majú väčšiu šancu na uplatnenie stroje upravené a pre oko vzhľadnejšie, vyhovujúce pritom samozrejme rovnako dobre aj svojej funkcii.“¹⁵ Katalógy, fotografie a podrobný opis zahraničných produktov a tiež celková atmosféra priemyslu Spojených štátov, zjavne naklonená spolupráci výtvarníka na priemyselnom návrhu – to všetko dávalo vtedajšiemu riaditeľovi strojárni Bohuslavovi Ševčíkovi viac ako pádný dôvod, aby na spoluprácu na tvarovom riešení

nového stroja oslovil okrem konštruktérov tiež sochára. Sám bol navyše priaznivcom noviniek z najvyspelejších krajín a aktívne podporoval inšpiráciu z dobrých príkladov.¹⁶ „Patrilo k Ševčíkovej osobnosti, že prinášal podnety od vyspelej konkurencie, najmä americkej. Napríklad v septembri 1933 uverejnil vo firemných novinách článok „Z americkej cesty našich strojníkov: Ford Motor Company“, o rok neskôr, v novembri 1934, využil na rozšírenie obzorov svojich ľudí iný spôsob – noviny vtedy informovali, že „minulú sobotu pozval vedúci strojárni Baťových závodov p. B. Ševčík na konferenciu mechanikov a konštruktérov riaditeľa zlínskych škôl p. S. Vránu, aby tu referoval o technickej výchove v Amerike“ – uvádza napríklad Zdeněk Pokluda v knihe *Baťovi muži*.¹⁷

Výsledok experimentálnej spolupráce umelca so strojárňami bol hrdo prezentovaný na *V. zlínskom salóne* v roku 1940 a potom aj na záverečnej výstave prvého ročníka Školy umenia, kde vzbudil veľký záujem. Recenzenti hodnotili kladne prepojenie umeleckej praxe s priemyslom a predpokladali ďalšiu kladnú spoluprácu týchto zdanlivo antagonistických odvetví.¹⁸ Sadrovému sústruhu patrilo výrazné miesto v strednej časti výstavy v osi ďalších plastík a dokonca niektorí



Absolventská výstava Školy umenia, vpredu návrh vertikálneho frézovacieho stroja MAS FV2 od Zdeňka Kováča, 1943. MZA SOKA Zlín.

ho považovali za „výraz prispôbivosti umenia“.¹⁹ Bol navyše prvou položkou na zozname úspešných realizácií, vzniknutých v školských dielnach a ateliéroch, ktorú zaslal riaditeľ Školy umenia František Kadlec Janovi Antonínovi Baťovi, ten sa v tom čase už rok zdržiaval v exile v USA.

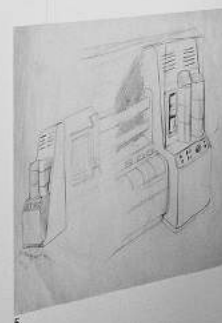
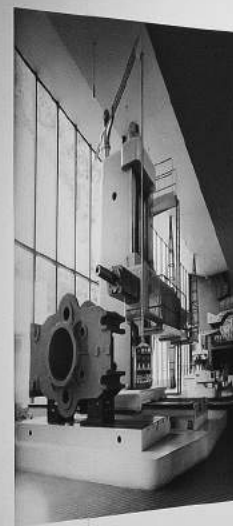
Avšak proces vedúci od inšpirácie inými vzormi k vlastnému vývojovému riešeniu bol zložitý, ako dokladá ďalšia história sústruhu MAS R50. Pre nedostatočné porozumenie zlínskych inžinierov subtilným estetickým východiskám sochárskej práce sa nakoniec sústruh nerealizoval v podobe, akú mu Makovský vtlačil. Nasledujúce roky sa tiež niesli skôr v znamení veľmi náročného hľadania kompromisov a vzájomného pochopenia než dôsledného uplatňovania radikálne nového poňatia dizajnu.²⁰ Na druhej strane je potrebné poukázať na fakt, že súčasný rozsiahly výskum v oblasti strojárskych výroby firmy Baťa priviedol na svetlo nové skutočnosti, o ktorých sa predtým nehovorilo.

Revolverový sústruh R50 sa nakoniec nerealizoval v podobe, akú mu vtlačil Makovský.²¹ Archívne fotografie zachytávajúce práce v strojárňach MAS v prvej polovici štyridsiatych rokov²² však jasne ukazujú, že sa konštruktéri snažili jeho tvarové riešenie preniesť do vývoja ďalších strojov, najmä nových revolverových sústruhov MAS R8 a R4.²³ Na ich prototypoch sa dokonca objavujú ergonomicky tvarované páky a ďalšie originálne prvky vytvorené Vincencom Makovským. Tie však boli zrejme z úsporných dôvodov postupne nahradzané klasickými tyčovými pákami s jednoduchým guľovým zakončením.

Sľubný vývoj, ktorý nezastavila ani druhá svetová vojna, tak nakoniec skončil až v súvislosti so situáciou v povojnovom období, poznamenanom predovšetkým rozsiahlymi personálnymi zmenami vo vedení podniku, rovnako ako vyhlásením národnej správy v roku 1945. Napriek snahe rýchlo obnoviť výrobu došlo vo výrobnom programe skoro k viacerým negatívnym zmenám. V roku 1947 boli dekrétom ministerstva priemyslu strojárne MAS Zlín zrušené a produkcia predtým veľmi úspešných frézok MAS F2 bola na konci štyridsiatych rokov presunutá do národného podniku TOS Olomouc. Ďalšie obrábacie stroje potom boli na základe rozhodnutia Československých závodov kovových a strojárnských, n. p., odovzdané iným podnikom v Československu.

Napriek tomu bolestné počiatky Makovského vizionárskej práce zo začiatku štyridsiatych rokov vytvorili dôležité podhubie pre budúci rozvoj praxe priemyselného dizajnu v Zlíne (po roku 1949 Gottwaldove), o ktorý sa postaral najmä Makovského žiak a jeden z prvých absolventov Školy umenia v Zlíne Zdeněk Kovář. Jeho tvorivej aj pedagogickej práci až do konca päťdesiatych rokov bola venovaná záverečná časť výskumu, ktorá reflektovala úskalia pionierskej práce snažiacej sa o hlbšiu kooperáciu medzi výtvarníkmi a priemyselným sektorom, ale aj úspechy v oblasti ergonómie. Završujúcou témou sa stala účasť na svetovej výstave EXPO 58 v Bruseli, ktorá predstavovala dôležitý výraz uznania výsledkov doterajšej histórie zlínskeho dizajnu, ktorého počiatkové obdobie mnohokrát poznamenali nenaplnené očakávania a strety smelých vízií so zložitou realitou. ■

Vít Jakubíček je kurátorom sochárstva a dizajnu Krajskej galérie výtvarného umenia v Zlíne a akademickým pracovníkom na Fakulte multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáša Baťu v Zlíne. Venuje sa dejinám architektúry a dizajnu 20. storočia. Zameriava sa hlavne na problematiku zlínskej Školy umenia (1939 – 1949) a jej významné osobnosti.



Záverečná časť výstavy prezentujúca úspech zlínskych dizajnérov na EXPO 58 v Bruseli. Foto: Datibor Novotný, KGVUZ

„Výsledky československého odvětví
průmyslové estetiky – tvarování
strojů, jež jsou vysoce oceňovány
i v zahraničí, jsou z hlediska celé
výstavy o to zajímavější, že přinášejí
konkrétní uplatnění plastické kultury
na strojích s nejpokročilejšími
systémy mechanisace.“

Miroslav Klívař, 1959

Průmyslové estetiky – tvarování
Kultivace estetiky – Tvarování

- 1 Výstava trvala od 10. 12. 2019 do 1. 3. 2020 v KGVUZ a od 12. 12. 2019 do 30. 1. 2020 v galérii G18. Vznikla za finanční podpory Ministerstva kultury ČR v rámci projektu NAKI II Designéri v českých zemích a československý strojírenský průmysl (DG18P02OVV059).
- 2 Druhá výstava bude realizovaná na konci roka 2021 opět v KGVUZ.
- 3 K výstavě byl vydán katalóg: Jakubiček, Vít – Kolesár, Zdeno (ed.): *Rozum versus cit: Zlínský průmyslový design 1918 – 1958*. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2019, 112 s.
- 4 Baťovskému školstvu a jeho vplyvu na počiatky pedagogiky priemyselného dizajnu sa venuje hlavne Lada Hubatová-Vacková v príspevku *Praktická umělecko-průmyslová práce. Zlín a Škola umění v letech 1939 – 1945*. In: Hubatová-Vacková, Lada – Pachmanová, Martina – Ressorová, Jitka (eds.): *Zlínská umprunka (1959 – 2011). Od průmyslového výtvarnictví po design*. Praha, 2013, s. 20–36.
- 5 Na približenie motivácie Zdeňka Kováři venovať svoju pozornosť návrhom ergonomicky riešeného ručného náradia pre priemyselnú prevádzku bolo zrealizované tiež 360-stupňové imerzívne video premietané cez VR headset, prostredníctvom ktorého mohli návštevníci virtuálne navštíviť jeho ateliér.
- 6 H. Č.: Soustruh jako umělecké dílo, *České slovo*, 5. 8. 1940.
- 7 Hulák, Jiří: Škola umění ve Zlíně a počátky výtvarného návrhu pro strojírenství. In: Hořejš, Miloš – Lorencová, Ivana (eds.): *Věda a technika v českých zemích v období 2. světové války*. Praha, 2009, s. 255–258; Jakubiček, Vít: Stroj a nástroj jako dílo výtvarné. In: Hubatová-Vacková, Lada – Pachmanová, Martina – Ressorová, Jitka (eds.): *Zlínská umprunka (1959 – 2011). Od průmyslového výtvarnictví po design*. Praha, 2013, s. 37–48.
- 8 Hrdlička, Jan – Papoušková, Šárka et. al.: *110 let strojírenství ve Zlíně: 1903 – 2013*. Zlín 2013, s. 6.
- 9 Hořejš, Miloš: Firma Baťa a její počiny na poli strojírenství (1903 – 1945). In: Tomašík, Marek (ed.): *Tomáš Baťa – doba a společnost: sborník příspěvků ze stejnojmenné zlínské konference, pořádáné ve dnech 30. listopadu – 1. prosince 2006*. Brno, 2007, s. 175.
- 10 Hrdlička, Jan – Papoušková, Šárka et. al.: (pozn. 8), s. 17.
- 11 Pokluda, Zdeněk: *Baťovi muži*. Zlín, 2012, s. 102–105.
- 12 Název pôvodne odkazoval na expanziu firmy Baťa do slovenských Baťovian, ktoré „byli dítetom expandujúciho koncomového strojního programu, těžičiho z předválečné konjunktury zbrojního průmyslu“. Jemelka, Martin: Baťovo impérium. In: Hájková, Dagmar – Horák, Pavel (ed.): *Republika československá: 1918 – 1939*. Praha, 2018, s. 641.
- 13 Hlavným impulzom tohto rozhodnutia boli vzrastajúce ceny obrábacích strojov na tuzemských a zahraničných trhoch. Viac Hořejš, Miloš (pozn. 9), s. 171.
- 14 Příkladom môže byť konvolút archiválií nazvaný *Cestovné správy USA 1939* uložený v Moravskom zemskom archíve v Brne, Štátnom okresnom archíve Zlín vo fonde Baťa I / 4, 890. Táto veľmi obsiahla správa baťovských zamestnancov sa zameriavala na široký sortiment produktov strojov a strojných zariadení, od cestných strojov, textilných, gumárenských a obuvníckych, až po obrábacie stroje.
- 15 Hořejš, Miloš (pozn. 9), s. 185.
- 16 V prípade revolverového sústruhu MAS R50 bola zrejme úzka inšpirácia postupom práce výtvarníka či návrhára v strojárnej firme Monarch, ktorá bola dokladovaná sériou fotografií, ako uviedol už pred časom Jiří Hulák. Viac Hulák, Jiří: Škola umění ve Zlíně a počátky výtvarného návrhu pro strojírenství. In: Hořejš, Miloš – Lorencová, Ivana (eds.): *Věda a technika v českých zemích v období 2. světové války*. Praha, 2009, s. 255.
- 17 Pokluda, Zdeněk (pozn. 11), s. 103.
- 18 Denk, Petr: Procházka pátým Zlínským salonem. *Zlín – Velké vydání*, 22. 5. 1940, č. 22.
- 19 V. Ch.: Ukončení pátého Zlínského salonu. *Zlín – Velké vydání*, 21. 8. 1940, č. 34, s. 9.
- 20 Napríklad ďalšia spolupráca Makovského so strojárňami MAS na tvarovom riešení radiálnej vrtáčky VR8 priniesla svoje ovocie v podobe následnej sériovej výroby, avšak iba v redukovannej podobe bez využitia pôvodne ergonomicky tvarovaných ovládacích prvkov.
- 21 Sadrový model bol podľa spomienok Zdeňka Kováři neskôr pri sťahovaní strojárni do Sezimova Ústí veľmi poškodený a zlikvidovaný. Dodnes sa z neho zachovali iba fragmenty ovládacích pák.
- 22 Viac MZA SOKA Zlín, fond Baťa XVI, inv. č. 51.
- 23 Zväčšená fotografia modelu sústruhu MAS R50 bola navyše zavesená na stene, dominovala priestoru strojárnej konštrukcie.

HUMAN- -CENTERED DESIGN

– STÁLE AKTUÁLNÝ RÁMEC V DIZAJNE

Text Elena Farkašová

Foto archív Katedry dizajnu nábytku a interiéru, TU vo Zvolene
a archív Sophie de Oliveira Baraty

„Nemôžeme pracovať pre firmu, ktorá nás platí; musíme pracovať pre spoločnosť a vytvárať pre ňu dôležité hodnoty. V dvadsiatom prvom storočí už nemôžeme ďalej využívať ľudstvo na službu technológiám – musíme využívať technológie na službu ľudstvu.“

MARCEL WANDERS

Termín *human-centered* sa začal používať v osemdesiatych rokoch dvadsiateho storočia v súvislosti s vývojom interaktívnych systémov. Dnes *human-centered design* (HCD) už predstavuje tradičný prístup, ktorý sa uplatňuje v rôznych oblastiach, ako sú napríklad manažment, dizajn či pri riešení sociálnych problémov. Jeho špecifikum spočíva v tom, že dôsledne vnáša ľudskú perspektívu do všetkých krokov v celom procese riešenia problému.

Renesanciu ľudskosti možno spájať s ambíciou smerovať spoločenský vývoj k vízii udržateľnej, eticky a kultúrne vyspelej demokratickej spoločnosti, založenej na ľudsko-právnom modeli fungovania a na myšlienkach sociálnej inklúzie. V praxi to okrem iného predstavuje nevyhnutnosť zabezpečiť rovnosť príležitostí minoritných skupín obyvateľstva vo vzťahu k majoritným, akceptovať rôznorodosť a individualitu ľudí, posilňovať práva a aktívnu participáciu všetkých členov spoločnosti na ekonomickom, sociálnom, politickom a kultúrnom živote. V súlade s uplatnením ľudskoprávných princípov by mal mať každý človek možnosť uplatniť svoj ľudský potenciál bez ohľadu na vek, pohlavie alebo trvalé či dočasné funkčné obmedzenia.¹ Na podporu týchto princípov boli od prelomu milénia prijaté viaceré medzinárodné, európske a aj národné dokumenty, ktoré nielen deklarujú práva a slobody, ale aj garantujú príležitosti a dohliadajú na práva ľudí s rôznymi limitmi. Ich implementácia do právnych predpisov, noriem a medzinárodných štandardov dnes už o čosi naliehavejšie modifikuje

Sophie de Oliveira Barata, Dani Clode, Jason Taylor: Materialise, protetická horná končatina s vymeniteľnými elementmi pre Kelly Knox, 2017. Foto: Simon Clemenger



existujúce rámce, ktoré determinujú dizajnersku tvorbu. Pri vytváraní prostredia, produktov, služieb, informačných a komunikačných systémov sú používané metódy a prístupy, ktoré zohľadňujú diverzitu užívateľov, akceptujú heterogenosť ľudských potrieb, nárokov a schopností.

V uvedenom kontexte predstavuje humánnocentrická tvorba rámec (nielen) dizajnerskeho prístupu k vývoju produktov, služieb, prostredia či systémov, ktorého cieľom je urobiť ich univerzálne prístupnými, použiteľnými a užitočnými s ohľadom na požiadavky a potreby všetkých používateľov. Stredobodom záujmu je človek, rešpektovanie jeho individuálnej hodnoty a jeho osobných ľudských hodnôt. K dosiahnutiu tohto cieľa má prispieť prehĺbenie a aplikácia znalostí o ľudských faktoroch – zohľadnenie ergonomie, informácií o používateľoch, o ich obmedzeniach, ale aj možnostiach, znalostiach, používateľských technikách atď. Základom všetkých krokov na ceste k riešeniu je dôsledné uplatnenie ľudskej perspektívy. Prínosom je zlepšenie účinnosti a efektívnosti riešení, zvýšenie spokojnosti používateľov, blahobytu, prístupnosti a udržateľnosti, ako aj predchádzanie ich možným nepriaznivým dôsledkom na jednotlivca a na celú spoločnosť – ľudské zdravie, bezpečnosť, výkon, sociálnu nesúdržnosť či exklúziu.²

Humánnocentrická tvorba je často oceňovaná práve pre jej schopnosť aktívne riešiť problémy sociálnej inklúzie. V súčasnosti pojem human-centered design zastrešuje celý rad dizajnerských metód, prispievajúcich

k vytváraniu inkluzívneho / univerzálneho prostredia a produktov. V tejto súvislosti sú skloňované najmä pojmy:

- univerzálny dizajn (Universal Design),
- dizajn pre všetkých (Design for All),
- inkluzívny dizajn (Inclusive Design),
- dizajn pre všetky vekové kategórie (Life-span Design, Transgeneration Design),
- bezbariérový dizajn (Barrier-free Design, Accessible Design),
- používateľsky prívetivý dizajn (People-Friendly Design, User Friendly Design).

Rozdielna terminológia a obsahové nuansy súvisia s kultúrno-geografickým a historickým pozadím ich vzniku v rôznych krajinách³, pričom začiatok evolúcie smerom k inkluzívnemu dizajnu možno hľadať už v päťdesiatych rokoch 20. storočia⁴. V dnešnom ponímaní načrtnutej problematiky majú všetky uvedené stratégie spoločného menovateľa. Akceptujú ľudskú rozmanitosť a inakosť vnímajú ako súčasť ľudskej prirodzenosti. Vytvárajú pre ľudí prostredníctvom dizajnu príležitosti rovnocenného, rovnoprávného, slobodného a autonómneho fungovania, čím v širšom spoločenskom kontexte akcentujú a akceptujú ľudskú dôstojnosť – priznávajú hodnotu ľudskej bytosti a pomáhajú naplniť ľudský rozmer.

Prístupnosť⁵ dosiahnutá aplikáciou týchto dizajnerských princípov môže maximalizovať škálu potenciálnych používateľov, prostredí, výrobkov, tovarov a služieb. Má aj

obrovskú sociálnu hodnotu, pretože zvyšuje podiel obyvateľstva, ktoré je schopné plnohodnotne a nezávisle sa zúčastňovať na živote spoločnosti, čo súvisí tiež s cieľmi sociálnej udržateľnosti ako neoddeliteľnej súčasti trvalo udržateľného rozvoja.

V týchto súvislostiach sa zintenzívňuje význam uplatnenia dizajnéra nielen v tradičných dizajnerských procesoch, ale aj v tímových interdisciplinárnych dialógoch a participatívnom navrhovaní, ktoré môžu viesť k významnejšej spoločenskej transformácii.

Na druhej strane treba podotknúť, že ak sú širším rámcom humánnocentrickej tvorby myšlienky sociálnej inklúzie a sociálnej udržateľnosti, tak treba mať na zreteli aj to, že v určitých prípadoch umelo vyvolané spájanie heterogénnych spoločenských foriem už nemusí predstavovať rozvoj, ale môže viesť k nežiaducemu spriemerovaniu, strate originality a osobitosti.

A to platí aj v dizajne. Aj samotná dizajnerska prax zahŕňa omnoho viac ako len aspekt univerzálnej použiteľnosti či prístupnosti. Dizajnér musí do svojich procesov tvorby zahrnúť aj ďalšie dôležité aspekty, čo si vyžaduje hlboké porozumenie dizajnerskej činnosti. V každom prípade by pri uplatnení akejkoľvek metódy nemalo dôjsť k redukovanému pohľadu na dizajn. Kľúčovým faktorom použitia metódy je miera kreativity, s akou sa aplikuje. Napokon tie najkreatívnejšie riešenia v histórii dizajnu často vzišli práve z porušovania pravidiel a ignorovania všeobecne akceptovaných postupov či zvyklostí.



Sophie de Oliveira Barata,
Dani Clode, Jason Taylor:
Materialise, protetická horná
končatina s vymeniteľnými
elementmi pre Kelly Knox, 2017.
Foto: Simon Clemenger

Týka sa to nás všetkých

Životný príbeh každého z nás predstavuje proces, ktorý je charakteristický dynamickými zmenami. Prináša epizódy, keď na vlastnej koži pociťujeme krehkú hranicu medzi životom a smrťou, zdravím a chorobou, mladosťou a starobou a v mnohých prípadoch aj medzi hojnosťou a chudobou.

Podľa štatistík má údajne každý šiesty človek v Európskej únii – približne 80 miliónov ľudí – určitý druh zdravotného postihnutia, od mierneho až po závažné. Viac než jedna tretina ľudí nad 75 rokov má zdravotné ťažkosti, ktoré ich do istej miery obmedzujú. Môžeme očakávať, že sa tieto počty budú zvyšovať zároveň s postupným starnutím obyvateľstva Európskej únie. Väčšina z týchto osôb má často málo možností zúčastňovať sa naplno na spoločenskom a hospodárskom živote. Dôvodom nie sú len rôzne typy bariér, ale aj rozmanité formy diskriminácie.⁶

Ak chceme dosiahnuť, aby čo najväčšia skupina ľudí mala prístup k širokej škále výrobkov, služieb či environmentálneho prostredia a jeho prvkov, a tým možnosť využívať ich, ako aj zlepšiť možnosti na začlenenie ľudí do sociálneho kontextu, vyžaduje si to vykonať dôsledné systémové, štrukturálne a organizačné opatrenia, pričom treba rešpektovať rôznorodosť individuálnych ľudských potrieb.

Žiaľ, uvedenie týchto myšlienok do reality je limitované množstvom prekážok, keďže v dnešnom svete, pragmaticky zameranom na komerciu a zisk, stojí najčastejšie na prvom mieste rebríčka záujmov finančná návratnosť investovaných prostriedkov. Aj keď sa aktuálne javí, že dizajn sa obracia k človeku viac ako inokedy, často ide najmä o predstavu človeka ako dobre fungujúceho spotrebiteľa. Motivácia, prečo tvoriť dizajn, je prevažne spotrebiteľská a vychádza zo zjavného zamerania súčasnej spoločnosti na konzum, na rozvoj spotreby a v týchto súvislostiach na rozvoj človeka – spotrebiteľa, jeho spotrebiteľských aktivít a správania.

Z tohto pohľadu humánne orientovaný prístup k tvorbe dizajnu zahŕňa aj etickú zodpovednosť za to, aby sa nepohyboval len v spotrebiteľskej rovine, kde vzniká nebezpečenstvo podriadenia výsostne ľudských potrieb potrebám konzumu a kedy je ľudský rozmer človeka redukovaný na rozmer konzumenta.

Otvára sa tu veľký priestor dizajnu, ktorý môže vytvoriť príležitosti a prostredníctvom dizajnérskeho nástrojov pretvárať hodnotové systémy, provokovať zmeny a prispieť k spoločenskej transformácii. Kým v 20. storočí boli funkcie dizajnu, a tým aj úloha dizajnéra vnímané najmä ako „formalistické a marketingovo-podporné, v rámci ktorých bola kreativita pestovaná samoučelne“⁷, dnes narastá na význame transformatívna funkcia dizajnu. Od primárneho zacielenia dizajnu „podporiť zisk“ sa pozornosť obracia na maximalizáciu zmyslu.



DINA /INSIDER/GLASS-BUMPER



ELDAR /MEGA-SWITCH/POPUHANDLE
/COUCH-LIFT/CURTAIN-GRIPPER



PAVEL /EASY-HANDLE/SNAP-CUP
/FRIENDLY-ZIPPER



MOSCHE /CANE-BY-ME INBAL /STUFF-READER



MALA /FINGER-BRUSH KALLAX /SPOT-ON-SHELF

← Pozrite si videá
k projektu ThisAbles

Dizajn s ľudským príbehom

01/ IKEA Izrael Projekt ThisAbles, 2019

↓
Súčasťou dlhoročného strategického úsilia spoločnosti IKEA je angažovanosť v oblasti trvalej udržateľnosti, ale aj okamžitá podpora komunit v miestach, kde pôsobí. Globálnou víziou spoločnosti je zlepšovať kvalitu každodenného života čo najväčšieho počtu ľudí. Vzťahuje sa to aj na osoby s rôznymi druhmi funkčného postihnutia alebo limitu, ktoré predstavujú až 10 % svetovej populácie. V rámci tejto vízie sa izraelská IKEA spojila s domácimi neziskovými organizáciami, ktoré sa orientujú na vytváranie riešení pre obyvateľstvo so špeciálnymi potrebami alebo postihnutím. Projekt ThisAbles bol zameraný na to, aby sa aj títo ľudia mohli tešiť zo sortimentu výrobkov IKEA a prostredníctvom nich zlepšiť kvalitu svojho života. Zo spolupráce vzišla vízia novej línie produktov, ktoré dokážu preklenúť priepasť medzi existujúcimi výrobkami a osobitými potrebami menšinových skupín populácie. V rámci *co-designu* zapojili do vývoja aj predstaviteľov cieľovej skupiny – ľudí s konkrétnou formou zdravotného obmedzenia. „Prístupnosť“ bola maximalizovaná po všetkých stránkach v každej etape projektu – od určenia prístupného miesta realizácie projektu, vybudovaného a prispôbobeňého potrebám zdravotne postihnutých, ktorí sa na realizácii projektu zúčastnili, až po samotné produkty, sprístupnené širokej verejnosti formou zdieľaných podkladov k 3D tlači vrátane inštruktážnych pokynov a videí na výrobu, montáž a použitie. Webová stránka projektu sa

stala zároveň *crowdsourcingovou* platformou pre danú problematiku. Verejnosť môže podať podnet na riešenie akéhokoľvek špeciálneho problému, ale aj podeliť sa o vlastné nápady, integrovateľné do výrobkov IKEA a sprístupniť ich tak všetkým, ktorí to najviac potrebujú.

Jednotlivé produkty, navrhnuté primárne na pomoc minoritným skupinám, v konečnom dôsledku univerzálne rozširujú rozsah použiteľnosti a mieru prístupnosti pre nás všetkých – pre deti, starších ľudí či pre dočasne funkčne indisponovaných „zdravých“ ľudí. Napríklad zrkadlové konektory integrovateľné do úložného nábytku, ktoré zviditeľňujú obsah vo vysoko umiestnených policiach, poslúžia rovnako dobre ľuďom na vozíku ako deťom či osobám nízkeho veku.

02/ Sophie de Oliveira Barata Projekt Alternatívna končatina (The Alternative Limb)

↓
Autorka projektu využíva jedinečné médium protetiky na vytvorenie nositeľných umeleckých diel. Jej tvorba spája najnovšie technológie s tradičnými remeslami. Skúma témy vzhľadu ľudského tela, možností jeho modifikácie, evolúcie a transhumanizmu. Súbežne je tento projekt podpornou platformou na pozitívne vnímanie zdravotného postihnutia. Oslavuje rozmanitosť ľudského tela, rúca nielen fyzické, ale aj psychické, sociálne a kultúrne bariéry. Vo svojich originálnych dielach, vznikajúcich na mieru, implementuje súčasné materiálové a technologické inovácie. Pri tvorbe každého produktu participuje s odborníkmi z oblasti 3D modelovania, elektroniky a ďalších špičkových technológií.



Jedným z riešení, ktoré vzniklo v rámci projektu Alternatívna končatina, je protetická horná končatina *Materialise* pre Kelly Knox. Má dve časti. Spodná strana je realistickým stvárnením ruky, ktorá predstavuje Kellyino fyzické telo a je vytvorená zo silikónovej pokožky nerozoznateľnej od ľudskej. Horná polovica je navrhnutá s vymeniteľnými časťami, z ktorých každá predstavuje rôzne prvky odrážajúce jej emocionálne a duchovné ja. Končatina bola vytvorená kombináciou 3D tlač, CNC frézovania, ručného rezbárstva a sochárstva s použitím ocele, horniny, zeminy, dreva, machu, oleja, korku, vlny, bronzu, ródia a zlata. Dve polovice jedného predlaktia tvoria silné vizuálne spojenie medzi fyzickým a metafyzickým.

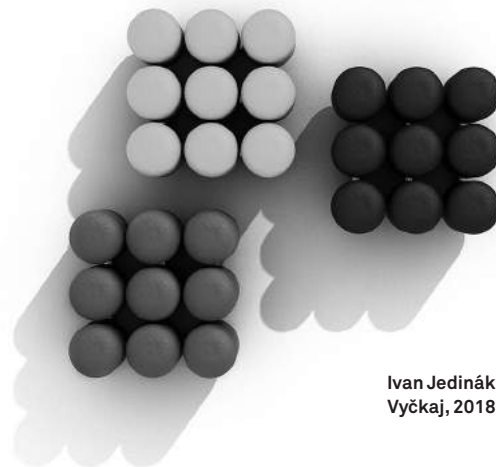
03/ Inovácie od Matella – krok smerom k rovnosti

↓

Výrobca ikonickej bábiky priniesol v posledných rokoch multidimenzionálny pohľad na krásu a módu a po svojom reflektoval aktuálnu spoločenskú problematiku sociálnej inklúzie. Prostredníctvom netypických hračiek obrátil pozornosť na prijatie rôznych podôb ľudskej „inakosti“ a implementoval tak otázky spoločenskej diverzity aj do výchovy najmladšej generácie. Kolekcia z roku 2016 najprv zmenila dlhé roky prezentovaný ideál štylizovanej bielej krásy Barbie – predstavené boli jej nové plnoštíhle, pehavé a rasové mutácie. V roku 2019 zašla firma ešte ďalej, keď zareagovala na žiadosti zákazníkov priblížiť hračky viac skutočnému životu. Uviedla na trh rad rodovo neutrálnych bábik a objavili sa aj ďalšie netypické, s estetickými chybami či zdravotným postihnutím.



Ondrej Bukovec:
Stolička Artro, 2018.



Ivan Jedinák:
Vyčkaj, 2018.



04/ Ondrej Bukovec
Stolička Artro, 2018,
Technická univerzita vo Zvolene

↓
Dizajnerská kreativita aplikovaná v okrajových užívateľských skupinách. Stolička je typologicky určená do interiérov, v ktorých sa predpokladá pobyt väčšieho množstva osôb s obmedzením funkcie dolných končatín. Riešenie znižuje fyzickú námahu – pomáha pri vstávaní a podporuje sebestačnosť. Sedenie v zmysle *senior friendly design* integruje požiadavky smerujúce k zachovaniu nezávislosti a mobility. Pre riešenie je príznačné uvedomenia si hodnoty humanitného posolstva. Detail s náznakom jemnej nostalgie či retro spomienky môže byť rovnako dobrou oporou pre dušu používateľa ako fyzická barla pre jeho telo.



05/ Ondrej Bukovec
Transgeneračný nábytok, 2014,
Technická univerzita vo Zvolene

↓
Nábytkový systém podporujúci rozvoj interpersonálnych vzťahov od narodenia po dospelosť. Detská postieľka sa jednoduchou úpravou stane dynamickým alebo statickým sedením a následne aplikáciou dielu, ktorý zvýši nohy nábytku, sa môže využívať aj ako stolík. Dizajn akceptuje životné zmeny, ktorými prechádza jednotlivec v živote, ako aj jednotlivé vývojové etapy života rodiny.



Ondrej Bukovec:
Transgeneračný nábytok, 2014.

06/ Ivan Jedinák
Vyčkaj, 2018,
Technická univerzita vo Zvolene

↓
Koncept stojana pre Dom seniorov v Sliachi rieši problém odkladania ortopedických bariel.

07/ Karolína Štefániková
Interiér knižnice L. Štúra vo Zvolene – oddelenie pre deti a mládež, 2019, Technická univerzita vo Zvolene

↓
Projekt rešpektuje podstatu detského sveta, pričom jednotlivé funkčné zóny detského oddelenia knižnice sú citlivo koncipované s ohľadom na osobitosti rastových období mládeže.

08/ Marián Ihring
Wing – štúdiá pracoviska pre telesne postihnutých, 2008,
Technická univerzita vo Zvolene

↓
Nábytok *Wing* vznikol síce pred viac ako desaťročím, ale v slovenskom prostredí predstavuje jeden z príkladov vývoja produktu v nadväznosti na výsledky aplikovaného výskumu v oblasti nábytku pre imobilných. Výskum robili na Katedre dizajnu nábytku a interiéru Technickej univerzity vo Zvolene. Cieľom bolo podporiť sebarealizáciu telesne postihnutých, ktorá je nesmierne dôležitým faktorom hodnotenia kvality ich života. Počas výskumu zvažovali množstvo koncepcií, ako im pomôcť v každodennom živote a špeciálne pri návrate do pracovného procesu. Táto skupina ľudí nachádza uplatnenie najmä v sedavom zamestnaní v kanceláriách rozmanitého zamerania. Najdôležitejšou úlohou sa stala adaptabilita



Marián Ihring: stól Wing.
Pohľady na zmenu výšky rotáciou,
max. a min. pracovná výška.



Marián Ihring: stól Wing.
zostava úložných priestorov.



Aplikácia v interiéri
laboratória – kancelárske
pracoviská

Použitá literatúra

- Bukovec, Ondrej: *Dizajnerská kreativita aplikovaná v okrajových užívateľských skupinách*. Dizertačná práca, 2018, Technická univerzita vo Zvolene.
- Badura, René, Baďurová, Barbora: *Dizajn a etika*. 1. vydanie. Vydavateľstvo TU vo Zvolene, 2016.
- Fairs, Marcus: *Design 21. stoloť*. Slovart 2007.
- Gardner, Howard: *Dimenze myslenia. Teorie rozmanitých inteligencií*. Praha : Portál, 1999.
<https://thisables.com/en/about/>
- <http://www.thealternativelimbproject.com/project/materialise/>
- <https://www.itv.com/news/2020-01-28/barbie-dolls-to-feature-no-hair-and-vitiligo/>
- <https://thisables.com/en/>



budúceho nábytku, a to stola, aby ho mohli použiť rôzne osoby s osobitými ergonomickými požiadavkami. Vo všeobecnosti sú na funkčnosť pracovného stola pre telesne postihnutých kladené dve základné požiadavky – zmena výšky pracovnej plochy a optimálna veľkosť pracovnej plochy v závislosti od obmedzeného dosahu fixne sediacej osoby.

Výskum dospel v etape vývoja produktov k dvom novým typom pracovných stolov a ich verziám podľa charakteru vykonávanej pracovnej činnosti. Prototypy následne overovali v podmienkach prevádzky Národného rehabilitačného centra v Kováčovej.

Štúdia pracoviska Wing zúročila celú túto predchádzajúcu evolúciu poznatkov a skúseností, pričom jej hlavným prínosom bol posun dizajnerskeho výrazu predchádzajúcich riešení, ktorý s odstupom času možno vnímať ako príliš korešpondujúci s dizajnom zdravotných pomôcok. Podpísala sa na tom najmä snaha načúvať potrebám cieľovej skupiny a vyhovieť im. Nový uhol pohľadu znamenal určité uvoľnenie od požiadaviek súvisiacich so špeciálnymi potrebami a nasmerovanie na obvyklé ľudské túžby, emócie a estetické predstavy o nábytku tak, ako je to zvykom pri tvorbe pre bežných používateľov. Ústredným motívom vzniku série Wing teda bolo potešiť užívateľa, pričom ale výsledok akceptoval poučenie z celého predchádzajúceho výskumného procesu a komprimoval ho v riešení. Pri tvorbe novej série nábytku už teda nešlo o snahu pomáhať najmä „fyzicky“, ale dôsledne sa venovať nefyzickým atribútom – odkazom dizajnerskej

výpovede je zadefinovanie telesne postihnutých používateľov ako rovnocenných divákov a kultúrnych hodnotiteľov. Nábytok sa snaží byť dynamickým prvkom, ktorý odzrkadľuje dobu, kedy vznikol. Riešenie nepotrebuje žiadne elektrické polotovary na zabezpečenie zmeny výšky pracovnej plochy. Jednoduchý systém rotujúceho krídla po skrútkovici, centrálne umiestnenej na mobilnom kontajneri, ktorého vrch tvorí nezávislá rotujúca plocha. Táto sa aretáciou zafixuje do požadovanej polohy. Krídlo – pracovnú plochu na jednej strane stabilizuje masívny kontajner. Kvôli bezpečnosti je na náprotivnej strane stola umiestnená jednoduchá stabilizačná nôžka. Nenáročným pootáčaním sa pracovná plocha podľa potreby dotiahne a stabilizuje stôl na pracovnú činnosť, prípadne zábavu.

Stôl má výhodu v tom, že nie je potrebný ľavý alebo pravý variant nábytku na umiestnenie v interiéri, pretože potočením, buď pracovnej dosky, alebo celého stola sa prispôbiť podľa potreby a zvyklostí pravákov alebo ľavákov.

Pri tomto riešení vznikol aj dizajn úložných priestorov – séria uzatvorených kontajnerov v kombinácii s otvoreným policovým systémom, ktorý možno navzájom alternovať vo funkčných zostavách. Tie je možné vrstviť v podobe veže, ktorá sa môže poskladať na maximálne tri poschodia. Vyššia by už používateľom, pripútaným k invalidnému vozíku, nevyhovovala.

Text pochádza z pripravovanej publikácie *Teória a metodológia dizajnu* autorov Ľudovít Petránsky a Elena Farkašová. ■

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

- 1 Dostupné na: <https://www.eu2020.gov.sk/lisabonska-strategia/>, <https://thisables.com/en/>.
- 2 ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction, Part 210: Human-centred design for interactive systems.
- 3 Čerešňová, Zuzana – Rollová, Lea: *Tvorba inkluzívneho vysokoškolského prostredia*. Bratislava : Nakladateľstvo STU, 2015, s. 46.
- 4 Dostupné na: <https://www.humancentereddesign.org/inclusive-design/history>.
- 5 Zatiaľ čo *prístupný dizajn* predstavuje proces navrhovania, v ktorom sa osobitne zohľadňujú najmä potreby ľudí so zdravotným postihnutím a špeciálnymi potrebami, *univerzálny dizajn* je širším konceptom. Usiluje o dizajn takých výrobkov a prostredí, ktoré môžu v maximálnej možnej miere využívať všetci ľudia bez potreby adaptácie alebo špecializovaného dizajnu. Napríklad chodníky s prispôbenými obrubníkmi sú príkladom univerzálného dizajnu. Pomáhajú nielen ľuďom so zdravotným postihnutím alebo špeciálnymi požiadavkami, ale aj rodičom s deťskými kočíkmi, pri transporte batožiny a podobne. Ľudské charakteristiky, ktoré sú brané do úvahy v univerzálnom dizajne, môžu zahŕňať vek, pohlavie, postavu, rasu či etnicitu, kultúru, rodný jazyk ale napríklad aj preferencie učenia sa. Napríklad dominancia určitého komponentu inteligencie (napr. hudobná, priestorová, logicko-matematická) má u konkrétneho jednotlivca vzťah ku kognitívnemu štýlu, teda k spôsobu a stratégiám, ktoré preferuje pri poznávaní sveta, zapamätávaní si informácií, myslení či hodnotení a teda aj pri učení sa. Rozdielne kognitívne štýly môžu ovplyvniť rozdielne vnímanie tých istých situácií či informácií. Tie isté podnety u rôznych ľudí evokujú odlišné významy, vytvárajú inú hierarchiu a štruktúru poznania a vedú k jedinečnej interpretácii. Prístupnosť, dosiahnuteľnosť na základe uplatnenia metódy univerzálného navrhovania vzhľadom na širší záber lepšie vystihuje termín univerzálna prístupnosť. Z uvedeného vyplýva, že či už hovoríme o prístupnom alebo univerzálnom dizajne, obidva sa zaoberajú riešením potrieb používateľov nad rámec tých potrieb, ktoré sú považované za „priemerné“ alebo „typické“.
- 6 Dostupné na: <https://www.minedu.sk/data/att/7770.pdf>.
- 7 Miklašová, Monika: Príspevok Sandry Hirschovej do aktuálnej debaty o dizajne. In: *Designum*, roč. XX, č. 4, 2014, s. 72 – 74.



In the 21st-century Slovakia, a Digitised Version of School Typeface Is Missing

Interview with Martina Figusch Rozinajová

Written by Mária Rojko

Martina Figusch Rozinajová (1984) is a designer whose name appears in over 60 imprints of mostly children's books. In the effort for a higher visual level of textbooks, she is a proponent of functional aesthetics to improve pupils' concentration in both writing and reading. In cooperation with Ján Filípek, she began the re-evaluation of typeface stereotypes in the Slovak schooling system. Their research and development of the so-called *scriptural typeface* for the first years of primary schools, has brought positive results. Rozinajová is a laureate of three awards in the Slovak Design Award in the **Student Design** category in 2009 for the collective student project *Dizajn na kolesách*, in 2011 for a photography catalogue of the exhibition *Archive*, and in 2013 for the project *Nové učebnice*. With *Nové učebnice*, she also won the **Journalists' Prize** in this biennial year of the national competition.

The books she designed "regularly" appear among the winners of the competition **The Most Beautiful Books in Slovakia**.

Due to the COVID-19 pandemic, we had to avoid personal contact. We used a social network for chatting, which offered us the space to maintain social connections and mutual sharing of our thoughts and activities in the times of the coronavirus. Welcome to our talk. We are sharing ...

Your Master thesis — the textbook of *Výtvarná výchova* — covered printing, starting with the selec-

tion of a suitable paper for printing, and even with the content ... was it this topic, or project, which started up your idea to pursue textbooks and school typeface? Together with Ján Filípek, you developed a typeface for first-grade pupils, which schools can download for FREE at www.skolskepismo.sk. An interesting and venturesome project, what influence has it had on your further professional life?

↓
The project *Školské písmo* is the next chapter which came to be during the making of the book *Abecedárik* by Daniel Hevier.

In the making of the book, I realised that in the 21st century, we do not have a digitised version of school typeface in Slovakia.

Unbelievable.

↓
And in this period (2017) exactly, at the Ministry of Education, they were planning to enact the use of "only" one scriptural typeface for schools.

The schools using the modern specially developed scriptural typeface, Comenia Script, would not be allowed to use it then. Finally, they did not legislate it. Fortunately!

As a recommendation of a suitable school typeface, the Ministry of Education sent out a bitmapped alphabet — some broken letters, for everyone to implement in the way they like. And that is how it actually works until today ... every publishing house has "its" own redrawn alphabet.

So together with Ján Filípek, you tried to introduce some system in school writing?

↓
Right. We considered just redrawing the alphabet the Ministry had been sending as recommended and offering it as digitised, and more importantly, functional typeface.

During the research, we came into the conclusion that we would have to make a more vigorous typeface redesign and follow on the original shapes from 1932, which were simpler than the present ones. The most visible change in "our new" alphabet is the shape of the lowercase *t* and the modernisation of uppercase letters.

The advantage is that the digitised typeface can be used by teachers themselves in Word to create their own materials for practising writing. We hope it will make the *Šlabikár* and copybooks layout work in publishing houses easier.

How does writing instruction work in schools? You have probably gone through this with Ján while researching the issue. I know of your effort in trying to solve the "eternal" problem of left-handers ...

↓
They used to retrain left-handers to right-handers in schools. But it also occurred for practical reasons: When writing with a left hand, children would smear the ink. Today, children are no longer retrained.

It Fascinates Me When Two Diametrically Different Worlds Collide

Interview with XZOUIX

Written by Lenore Jurkyová

Lena Rypáková (1986) is a designer, long-term active under the pseudonym **XZOUIX** [zoui]. In 2014, she graduated from the Studio of Fashion Design of the Academy of Fine Arts in Bratislava with a Master's collection *Catharsis*. Since then, she has been working as a freelancer, presenting her work at the Prague Designblok, as a part of Aspen AIDS Benefit Fashion Show in Colorado, and at the International Arts of Fashion Symposium in San Francisco. The focus of her work lies in clothing design; she pursues photography, art, tattooing. Her work is primarily characterised by minimalism, emphasis on materials, elaborate clothing design, respect for the body, and last but not least — nature.

How would you define the brand XZOUIX?

↓
The brand **XZOUIX** is not really a brand but a pseudonym. In the beginning, I thought that having a brand was all I wanted. However,



together with sobering over the situation with environment and human footprint manifesting not only in the most inhabited but also the most remote regions of the country, I realised that I not only do not want to have a brand, but I also do not want to be one. On the contrary, my work is supposed to be a manifesto of free creation, independent of distorted structures and ideas and social setting. As I have already mentioned before, “XZOUIX is a contemporary fuck fashion designer... It's a human, and it's a thing, and it's a mood”.

So you do not consider yourself a fashion designer?

↓
Conventional models of looking at “fashion”, retouched campaigns, and elaborate market analyses are an interesting reference point; however, my work is not based on them in any way. What rather manifests in it is the need to create itself. I am a combination of a designer, craftswoman, and art lover. This connection gives rise to the objects with a multi-layered meaning. Although I am very interested in the status of the world economy, I do not have a need to feed the world with product in the pursuit of accumulating finances. Therefore, the majority of my work is tightly related to the vision of long-term investments and the need to bring products which could supplement a factory-made product. They outmatch it with the selection of suitable material, the quality of craftsmanship and design made especially for the given product.

You characterise your work with the phrase, “Form follows function and mood follows content.” Is it important for you that the client understands the idea base of the product you make?

↓
Here, the base of the idea has several levels, since I do not create a product just to create an aesthetic object with a certain function. The fact that the product is ethical is important to me in the first place because the ethical principle in work stems from my personal philosophy. Everyone who buys fashion does that to buy beauty. I am a realist, and I do not expect every client to care about whether the product is ethical. Instead, I present an ethical product. After all, every product should be like that

What do you think should be the ideal role of clothing in our lives?

↓
It should fulfil its purpose and uplift our senses.

Your website also includes a blog with which you explain the issue of sustainable fashion, you even offer people free consultations on choosing their clothing. To what extent is communication with the customer important to you?

↓
Communication provides space for dialogue. I am interested in what a person expects from clothing and what is the source of these expectations. With the blog, I also want to share my knowledge of materials and care for garments. My website is young, it is only a few months old, but gradually there will be a mini-series about the materials I use to design clothes. Every material is special in its character and properties which contribute to making it fully functional and comfortable.

New H.U.R.B.A.N. Selector Software Extends Limits in Designing

Written by Lucia Dubačová

The new research and development department of the Slovak Design Center, which presents its activities under the Inolab brand, started implementing several interesting projects within the cross-border project Design and Innovation. One of them is the software H.U.R.B.A.N. selector (HUMAN Revolution Born in Algorithmic connection) which extends designers' limits in digital designing, research and experimentation with new 3D shapes. It was created in collaboration with the Inolab team and the Subdigital studio.

The Research and Development Department, established by the director of SDC Mária Rišková with Maroš Schmidt currently at the head, has the ambition to become an authority in the field of creative research con-

nected to schools, research centers and design studios. Its target is to build an independent, non-academic platform — a hub connecting startups, faculties, and various fields.

Inolab is supposed to serve as the contact point of the Slovak Design Center with the public; its goal is to activate and stimulate creative communities towards new types of cooperation, the interconnection of expertise, and mutual exchange of knowledge. The driving force, source of inspiration, ideas and identification of needs are just the diverse collaboration groups of designers, managers in culture, technologists, scientists, and researchers, as well as the curators of the Slovak Design Museum. The subject of interest of interdisciplinary collaboration groups is the research and development of experimental tools and methods designed for designers and other creators. Another intention is also the gradual formation of these working groups into a think-tank dealing with topics focused on progressive design.

The original idea came about to the Head of the Slovak Design Museum SDC Maroš Schmidt. Even since he studied at the Studio of Transport Design at AFAD, he longed for a tool that would provide him with boundless possibilities of artistic creativity and liberate a designer from inefficient creation of endless alternatives of typical 3D form in design software. He wanted to change the creative flow of designing. To achieve desired results by selecting a suitable final shape from the interpolation of 3D models, he needed a brand new type of tool unavailable in any 3D modelling software on the market. “People need tools which work with their imagination and also allow them to create a brand new product with its inherent potential for life. Two years ago, when I was describing the project to people, they were asking why to create another 3D modelling software since there are already many of them. But this is something completely different. When creating new 3D shapes in software such as Rhinoceros, Alias, and Autodesk 3ds Max, I was never completely satisfied with the result. It was not about creating but toiling with geometry. I needed something that would stimulate my imagination, so I could choose yet unknown and work with the specifics

of a new shape”, says Maroš Schmidt. The main function of the tool is working with existing, available 3D models, on which we automatically generate new spatial shapes. We can influence the generation by setting parameters and thus achieving a high artistic quality of desired outputs in the OBJ format. The selection process of the resulting shape and re-hybridising it with another object can be repeated indefinitely.

With new digital tools, we often encounter a concern that they will replace the creative work of a human designer. In our case, the fear of losing control of new shapes generation is groundless. H.U.R.B.A.N. Selector is designed as a tool which helps extend designers' imagination. Without the active cooperation of human and software, the algorithm alone would not be able to achieve relevant results. As Maroš Schmidt further reflects, “We can all choose a nice chair, a favourite cup, or a beautiful car. You choose shape — in other words, you are a shape selector. Digital technologies penetrate beyond the borders imagination in shapes. If we want to create a new shape, we must let them there. I am convinced that we are currently witnessing the emergence of a new industry which I call *digital craft*.”

From Exclusivity to Deviation — Material as an Important Part of Designing

Written by Maroš Schmidt

The Slovak Design Center (SDC) cooperates on building the Library of Materials (LOMA) within the Research and Development Department (RDD).

The establishment and operation of the RDD of SDC, Inolab, is one of the fundamental steps in accomplishing the strategy of meaningful development of creative industry in Slovakia, and a key platform for the professionalisation of applied research outputs in the field of design.



Building the LOMA is Inolab's central project. Research into materials is carried on at the level of SDC's internal employees, experts from the Slovak Academy of Sciences (SAS), professionals from the field of development of experimental polymers, and students of universities and art schools. Just thanks to universities, we encounter non-traditional ideas and innovative solutions. We aim to be a partner for schools which could, in the participation of other partners from science, research, and practice; correct students' outputs or look for suitable producers for introducing experimental materials into serial production.

We are constantly expanding and improving our cooperation at various levels. The institutional connection with the professional environment provides us with a wider range of research opportunities as well as the acquisition and detailed description of interesting samples. The representative of the academic environment is Martin Balog from the Institute of Materials and Machine Mechanics, SAS; and the Centre for Advanced Material Application, SAS; Head of Laboratory of Light Materials and Composites Made by Powder Metallurgy. He initiated research collaborations and actively participated in research and development of various products made of unconventional composite materials with a metal matrix for the application in nuclear and automobile industry, dental implants, ultra-light superconductors, etc. In LOMA, he is responsible for metallic materials. In the initial phase, Balog processed conventional metals and alloys such as iron (steel), aluminium, copper, magnesium, lead, titanium, tungsten, brass, bronze, nickel, zinc and stainless steel. He gradually included unconventional, advanced materials to the library, such as aluminium foam, superconductive wire of magnesium boride (MgB₂) + HITEMAL®, graphite, BMG Vitreloy metal glass, and carbon-carbon composite. The collaborators from the professional development environment, Vlasta Kubušová and Miroslav Král from crafting plastics! studio, primarily focus on circular material design and research and the application of innovative sustainable materials in practice. Within the experimental part of LOMA, their task

is to obtain and process material samples from specialised laboratories, designers or design studios which reflect on the environmental, economic, and social value of materials. Many of them reflect the inefficient and non-ecological current state of materials used with new, surprising solutions. Our intention is to obtain, for example, the materials which absorb CO₂, use seaweeds or fungi as their base, leather replacements using bacterial cellulose, agricultural waste streams or substances that help restore biodiversity through the cultivation of forgotten varieties of maize and the like.

LOMA explicitly documents samples of materials, their occurrence, production, properties, and samples of products. The aim of the library, in its first phase, is to collect and document 100 typical and experimental materials and corresponding products or demonstrations of the use of the respective material if such exist. For this purpose, we have built our own storage and presentation systems of samples and products. In the next phase, we would like to reach the number of 1000 samples, which would require greater space requirements as well as the completion of presentational shelf and drawer systems.

The individual material samples are arranged in tables — sandwich boards characteristic with lightweight and high flexural strength. The whiteboard consists of two 0.3 mm thick aluminium cover layers and a polyethylene core. Each board includes a basic description of the material sample in Slovak and English, and QR code with a link to a more detailed description in a digital database also with extensive photographic material of products made using the material. If possible, each material sample measures 7 × 7 × 2 cm. Thanks to the identical volume of samples, we can directly compare their weight, for instance. We assign examples of use to individual shapes which represent specific physically present products interconnected with a material sample by an alphanumeric code. As in other libraries, we divide the samples into 8 groups listed above; however, we separate a basic supergroup: experimental materials which are classified in the same way

as common materials into 8 groups. We are currently processing metals, polymers, and material results of processes within both common and experimental materials.

I Want Fabrics to Regain Their Value

Interview with Maarit Salolainen

Written by Zuzana Zmateková, in cooperation with Róbert Repka

Finnish textile designer Maarit Salolainen has gained lifelong experience in all fields of textile creation. She began as a successful textile artist, later worked as a freelance designer, and gradually began working for the textile industry as a creative director in one of the largest and most luxurious textile factories in the world — Vanelli, Turkey.

Salolainen teaches in the Master's Programme in Fashion, Clothing and Textile Design; since 2013 she has been a professor of 3D Surface Design, Especially Textile Materials; and since 2014, she has been leading the study project PatternLab at Aalto University in Helsinki. In 2013, she received the Designer of the Year awarded by the Finnish Association of Designers.

Zuzana Zmateková, who is currently continuing in her studies at Aalto University in Helsinki under the tutelage of Maarit Salolainen, conducted the interview (in cooperation with Róbert Repka).

What do you think are the specifics of textile design in comparison with other design disciplines?

↓
To survive in the textile industry in such a position as mine, it is not enough to master design and art skills but also technical skills. Next, it is necessary to be able to interconnect all three. It is really crucial to be an engineer at some level. In my work, I am about sixty per cent of it, while the rest is personal creativity. However, I do not aim to underestimate art. It is an essential and necessary component of current technical solutions. It is the combination of art and technol-

gy which can lead to functional design or concept. In my work, I admire just how creatively I can approach technology. Therefore, the most favourite aspect of design for me is the work with various textile techniques and the possibilities of their creative interconnection, which can result in a beautiful fabric. That is probably why I became a creative director in the textile industry. I can draw inspiration from various fields, and subsequently, as a designer in a factory, I know what my creative possibilities are, what fabric I can create. Ultimately, this work is still based only on combining materials and structures. In my opinion, the textile is about how to go deeper rather than just about printing prints on fabrics.

Besides plenty of experience and technical skills, textile, in particular, requires the understanding of what fabrics and textiles are. In my position, for instance, I must understand technicians and textile engineers who are in charge of the plant's operation. I am on their level to understand possible reasons in case something is not technically feasible, but also to be able to debate and ask why. Our clients want constant progress and innovation from such a specialised company as Vanelli. They want to see a new approach to textile rather than just a new flower on a fabric. And we are doing well in that. I never thought there was some limit to what is possible in textile. I think I live my dream precisely because of what a designer I achieved to become.

How important is the issue of sustainability for you?

↓
That is currently the most fundamental aspect of the whole textile production. Everything is now based on the principle of sustainability; there is a very high demand for it. However, if I compare the fashion industry with textile, the interior textile is inherently more sustainable since it is not a subject to seasonal shifts. Its goal is to make the fabrics last as long as possible. For instance, upholstery must last ten, twenty, or thirty years during which it must also be washable. No one wants upholstery to last one season. It is precisely at these moments when the importance of technology manifests itself. Fabrics



are supposed to bring innovation and changes to the industry, that is why we also need to be able to understand and talk about them. At almost every trade fair where I present our textiles, I practically feel like a consultant for sustainable textiles. Every client is interested in sustainability, and I need to be able to explain the individual production processes. Clients are no longer interested in the personal reasons and stories behind the visual form of a collection.

Exhibition about Exhibitions: Design in the Prague Museum of Decorative Arts Between 1918 and 1990

Written by Terezie Nekvindová

Precisely a year ago, the exhibition *Odvaha a risk. Století designu v UPM* was held at the Prague Museum of Decorative Arts by the curator Iva Knobloch who prepared its catalogue, conceived as a professional publication, together with the co-authors Jiří Fronek, Milan Hlaveš, Eva Uchalová, Radim Vondráček, Filip Wittlich.

Its focus was on a selection of twelve exhibitions held at UPM between 1918 and 1990. The project was a significant contribution to the existing knowledge on the selected topic and became a notable contribution to the current concentration on the history of exhibitions which is rapidly spreading in the museum and gallery practice, as well as in the methodology of art history through so-called exhibition histories.

There is no doubt that the format of the exhibition has become the primary communication medium through which we learn about art in modern times. The importance of this fact has also been clear to curators or art historians in the past thirty years.

One of the works on this topic is Mary Anne Staniszewski's book *The Power of Display. A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*. For the first time, she focused on the history of the institution (specifically the New York MoMa) through the individual exhibitions held there. She based her method on a careful survey of preserved but so far little reflected photographs, and thus focused the attention on the formal aspects of creating exhibitions. Eventually, she rehabilitated an exhibition as a medium. Recently, there has been a significantly massive wave of "re-" in this area which, about twenty years ago, hit the field of contemporary art. It culminated in 2013 in the exhibition *When Attitudes Become Form: Bern 1969 / Venice 2013*, held in one of the historic palaces at Venice Canale Grande, which represented a spectacular reconstruction of one of the founding curatorial exhibitions by Harald Szeemann created in 1969. It became a source of inspiration for several worldwide projects that sought to revive historical displays with their physical reminder. In the Czech environment, Hana Rousová applied this strategy precisely in 2013 in the exhibition *Život Galérie hlavního města Prahy 50*; she focused on the history of this institution since 1963 through 25 past exhibitions.

The number of authors, who see the 19th-, 20th-, and 21st-century-art through the prism of exhibition medium, continues to grow. Surprisingly, this art-historical method has so far become most widespread in the field of design research in the Czech Republic. However, in terms of spreading awareness of its existence, design as a form of cultural and industrial production is not as directly dependent on the medium of the exhibition as art is. Even so, we would yet count the number of outputs on the fingers of one hand: the text by Lady Hubatová-Vacková and Jan Wollner titled *Selektivně dejiny vystavovania dizajnu a Olgoj Chorchoj*, which, for the first time, focused on the line of design exhibitions in the second half of the 20th century (includes some exhibitions from UPM). Still, due to the nature of the catalogue text, it could not provide an in-depth analysis. Martina Pachmanová, together with her students at Prague

UMPRUM, prepared proceedings on museum expositions; its papers cover exhibiting design along with the presentation of art and architecture. Time-wise, Iva Knobloch's project is the last in this series. She deals with the topic for the first time in detailed interpretive texts based on extensive heuristics. *Odvaha a risk* includes both the aspects mentioned above, such as compiling the history of an institution through its history of exhibitions, as well as a partially reconstructive model seeking to visualise part exhibitions. During the exhibition itself, the reconstruction strategies were treated homoeopathically, but it was certainly for the good because in the mentioned Venetian lesson, the efforts to reconstruct seem too literal. However, precisely thanks to it, curators have been trying to avoid forgetting the formal scheme of exhibitions ever since.

Sense versus Sensibility: Zlín Industrial Design 1918–1958

Written by Vít Jakubiček

The exhibition *Rozum verus cit* was held in the Regional Gallery of Fine Arts in Zlín and the Gallery G18 of the Faculty of Multimedia Communications of Tomas Bata University in Zlín where it was a part of collaborative projects of the staff of this university and the National Technical Museum in Prague and surveyed Czechoslovak design in technical disciplines between 1918 and 1992. The first of the two Zlín presentations focused on the history of design in Zlín between 1918 and 1958. The exhibition in the Regional Gallery and the accompanying catalogue (as the results of applied research) reflected the penetration of the company Baťa in the field of mechanical engineering in the interwar period, the activity of the School of Arts in Zlín during the forties, the personality of Vincenc Makovský and his pupil Zdeněk Kovář who laid the foundations for the education of industrial designers in Zlín. However, they also concentrated on later

significant collaborations between Zlín designers and the automotive Tatra in Kopřivnice, which began to develop before the mid-1950s. On the contrary, the exhibition in G18 focused more on the history of the School of Arts (1939-1949) and the development of Zlín's progressive educational institutions in the interwar period (Masaryk's Experimental Differentiated Municipal School, Baťa School of Work, Study Institute), which created important preconditions for its establishment.

Even during the preparatory phase of the exhibition *Rozum verus cit*, an emphasis was placed on the contemporary educational tools to enable visitors of all ages to penetrate deeper into the very complex question of industrial design. Along with the interpretation of the historical topic, enriched with new findings gained during research, the target was to offer visitors the opportunity to learn about some of the more general areas (casting principle, ergonomic principles of shaping, automobile aerodynamics, and such), for instance, through interactive features, augmented reality, and 3D printing. Therefore, they implemented this project in cooperation with the creative agency Little Greta which drew inspiration from extensive experience in the field of innovative technologies.

In research into the beginnings of Zlín design, they gave special attention to the circumstances of the "icon" of Zlín industrial design: the R50 capstan lathe by Moravské akciové strojárny (MAS). "We actually aren't doing anything new. Excavations clearly manifest that, for instance, in Egypt or ancient Greece, they were able to process everyday objects with a perfect artistic taste. And if one of the necessities of life is a machine, why should art avoid it?" In these words, its author — the sculptor Vincenc Makovský — laconically summarised his work on the design of the R50 capstan lathe in 1940. Today we already know that at the time (despite the author's modesty), an important historical moment in the history of Zlín and Czechoslovak design took place which stood at the notional beginning of efforts into the cooperation of artist (designer), constructor, and doctors studying occupational diseases.



Human-centered design – still a current framework in design

Written by Elena Farkašová

The term *human-centered* entered dictionaries in the 1980s in connection with the development of interactive systems. Today, the *human-centered design* already represents a traditional approach applied in various fields such as management, design, and solving social issues. Its particularity lies in the fact that it consistently brings a human perspective to all the stages in the entire process of problem-solving.

The renaissance of humanity may be linked to the ambition to navigate social development towards a vision of a sustainable, ethically and culturally advanced democratic society with a human rights-based model of the functioning and the ideas of social inclusion. Among other things, in practice, it means the need to ensure equal opportunities for minority groups of population in relation to the majority, to accept diversity and individuality of people, to strengthen legitimate and active participation in the lives of all the members of society in economic, social, political, and cultural life. Following the application of human rights principles, everyone should be able to utilise their human potential, regardless of age, gender, and permanent or temporary functional limitations. In support of these principles, several international, European, as well as national documents have been adopted since the turn of the millennium, which not only declare the rights and liberties but also guarantee opportunities and oversee the rights of people with various disabilities. Their implementation into legal regulations, norms, and international standards today somewhat more urgently modifies the existing frameworks determining design work. In creating an environment, products, services, information and communication sys-

tems, the methods and approaches used consider the diversity of users, accept heterogeneity of human needs, demands, and abilities.

In this context, human-centric works represent a framework (not only) of a design approach to the development of products, services, environment, or systems with the target to make them universally accessible, usable, and useful concerning the requirements and needs of all users. Human is at the centre of interest — respect to individual value and personal human values. The deepening and application of knowledge in human factors: considering ergonomics, information about users, their limitations, but also possibilities, knowledge, user techniques, and such — should contribute to achieving this goal. The basis in all steps towards the solution is a consistent application of human perspective. These bring forward the improvement of efficiency and effectiveness of solutions, increased user satisfaction, well-being, accessibility and sustainability, as well as prevent their possible adverse effects on the individual and society as a whole: human health, security, performance, social incoherence, and exclusion.

Human-centric creation is often appreciated precisely for its ability to actively solve problems of social inclusion. Nowadays, the term *human-centred design* covers a range of design methods contributing to creating an inclusive/universal environment and products. These are the most mentioned related terms:

- Universal Design,
- Design for All,
- Inclusive Design,
- Life-span Design,
- Transgeneration Design,
- Barrier-free design,
- Accessible Design.
- People-Friendly Design,
- User-Friendly Design.

The varying terminology and nuances are related to the cultural-geographical and historical background of their origin in different countries, whereas the beginning of evolution towards inclusive design can be traced back yet in the fifties of the 20th century.

Písma čísla

Na východe predsa niečo...

Text Samuel Čarnoký

Rubrika Písma čísla sa dosiaľ venovala najmä písmam od etablovaných tvorcov alebo písmaryskej tvorbe z prostredia Katedry vizuálnej komunikácie na Vysokej škole výtvarných umení v Bratislave. V tomto čísle prezentujeme písma z odlišného prostredia, ktoré vznikajú aj v iných súvislostiach. Ide o výber písiem z Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach, kde sa problematike dizajnu písma čiastočne venujú zadania na Katedre dizajnu v ateliéri Vizuálna komunikácia (vedúci Andrej Haščák) a výučba v rámci predmetov Písmo / Písmo a typografia (pedagóg Samuel Čarnoký). Samotný dizajn digitálnych fontov však nie je prioritou výučby a tieto snahy sú skôr solitérnymi riešeniami. V tomto zmysle sa vo výbere nachádzajú písmaryské práce od troch autorov, ktorých tvorba priniesla kvalitatívne výsledky v tejto oblasti.

Konceptuálne a expresívne písmo ZUlice od Zuzany Wohlfahrt Sentelikovej (študentka na Katedre architektúry) je vôbec prvým digitálnym fontom, ktorý vznikol na pôde Fakulty umení a pravdepodobne aj v Košiciach. Písmo bolo vytvorené ako súťažný projekt, ktorý sa v tom čase realizoval v škole. Pokusy so softvérom Fontographer a zhotovenie tohto písma boli prvým impulzom, ktorý podnietil k tvorbe písma aj mňa osobne.

Martin Fek (absolvent ateliéru Vizuálna komunikácia) sa už počas štúdia intenzívnejšie venoval dizajnu digitálnych písiem, ktoré boli zvyčajne spracované ako súčasť rozsiahlejších školských zadaní. Vo výbere sa ocitá nadpisové písmo OakyType, navrhnuté v rámci bakalárskej práce. Z ďalších študentských realizácií možno spomenúť aj bezserifový MekFartin a pixelový font Pixelpeltier. Záujem Martina Feka o dizajn písma pokračuje aj po skončení štúdia, potvrdzuje to aj konštruované nadpisové písmo Kubbo, prezentované v tomto výbere.

Eva Jenčuráková (doktorandka na Katedre dizajnu v ateliéri Vizuálna komunikácia) spracovala digitálne písmo, ktoré tvorilo súčasť diplomovej práce. Výsledkom je rukopisný font s príznačným názvom Fixa vytvorený ako digitalizácia autorkinho rukopisu na špecifické použitie v autorskej knihe na sadzbu vlastnej poézie.

Zuzana Wohlfahrt Senteliková



Písmo ZUlice je súťažným návrhom pre projekt Grafficity – Graffisity, ktorý realizovala Fakulta umení Technickej univerzity v Košiciach v roku 2006. Vzniklo digitalizáciou autentických fragmentov z Komenského ulice v Košiciach a je inšpirované expresívnou a premenlivou vizuálnou poetikou mesta. Písmo nie je určené na širšie použitie, ale ako konceptuálna realizácia podmienená špecifikom súťažno-výstavného projektu. Súčasťou jeho prezentácie bolo zalomenie básne Charlesa Bukowského Báseň je mesto. Digitálna podoba fonu sa medzičasom stratila, za jej reinkarnáciu v roku 2019 patrí vďaka Samovi Čarnokému. Písmo sa tak nakoniec dostalo aj do použitia v praxi, a to pre básnickú zbierku *Vysypané z topánok* od košického autora Štefana Lazorišáka.

Eva Jenčuráková

FIXA REGULAR

Koncept akcidenčného fonu vznikol na základe vlastného rukopisu autorky. Názov fonu a forma jednotlivých znakov sú odvodené od média (fixky), ktoré autorka najčastejšie používa pri písaní. Font obsahuje len veľké písmená abecedy, čo zodpovedá jej písomnému prejavu. Znaký sú doplnené o diakritiku. Obsiahnuté sú v ňom aj číslice, interpunkcia či symboly meny.

Martin Fek

OAKYTYPE

Verzálkové nadpisové monolineárne písmo vzniklo ako súčasť bakalárskej práce, ktoré bolo navrhnuté v jednom reze (black) pre fiktívny reštauračný pivovar.

Martin Fek

KUBBO LIGHT REGULAR BOLD BLACK

Kubbo je modulárne monolineárne nadpisové duospaced písmo s variabilnou hrúbkou ťahu. Písmo je kombináciou verzálok a minusiek. Stredná výška minusiek je zhodná s hornou dotlačnicou verzálok, tak majú všetky písmená v riadku rovnakú výšku. Charakter ťahov je mierne inšpirovaný písмотvorbou Martina Benku, avšak Kubbo je výrazne geometrický a bez náznaku ornamentu. Ornamentálne ale môže pôsobiť vysádzaný odsek, a to vďaka modulom a dvojitej šírke znakov. Dvojité šírky znakov (duospaced) najlepšie vynikne pri dvoj- a viacriadkovom texte, pričom v texte by sa malo nachádzať písmeno M, W, zavináč alebo ampersand. (pozn. Ak sa v nadpise nachádza bodka alebo čiarka, tak sa spomínané znaky a medzery prispôsobujú tak, aby bol dodržaný charakter monospaced / duospaced písma. Žiaľ, zatiaľ táto opentype funkcia – kontextové alternatívy nepracuje spoľahlivo.)

Deväť rád, ako zachovať pri investovaní chladnú hlavu a zarobiť

Na finančných trhoch sa z času na čas vyskytne obdobie zvýšených turbulencií ústiacich do recesií. Zapríčinené bývajú buď vnútornými ekonomickými nerovnováhami, alebo exogénnymi šokmi, akými sú prírodné katastrofy či pandémie, čo je aj súčasný prípad.

Výkyvy cien aktív výrazne podkopávajú dôveru bežných investorov a mnohí z nich následne iracionálne panikária a zbavujú sa investícií za diskontné ceny v tom najmenej vhodnom momente. Na následnom odraze ich cien tak už nezarobia. Prinášame vám 9 rád a pohľadov na to, ako si počas zvýšenej volatility zachovať chladnú hlavu.

1. Výkyvy cien aktív sú prirodzenou vlastnosťou dlhodobého investovania

Investori by mali byť pripravení na to, že sa z času na čas objaví obdobie zvýšených výkyvov cien aktív, a mali by sa naň pozerieť z nadhľadu. O to menej budú prekvapení, ak vskutku nastane, a budú tak skôr reagovať racionálne – teda aktíva nepredávať, práve naopak, dokupovať ich za diskontné ceny pri tvrdošijnom dodržaní investičného horizontu. Platí, že čím dlhší je investičný horizont, tým väčšia je pravdepodobnosť, že peniaze vložené do akcií alebo do podnikových dlhopisov prinesú kladný výnos aj napriek obdobiam kríz či neistôt. To rozhodne nemožno povedať o hotovosti, a teda sporení, v systéme, kde si centrálné banky pod stabilnou cenovou hladinou predstavujú zväčša permanentnú dvojpercentnú infláciu.

2.

Z dlhodobého hľadiska sa investície do rizikovejších, a teda volatilnejších aktív vyplácajú

Investori, ktorí sú ochotní podstupovať vyššie riziko kúpou akcií, sú zaň z dlhodobého hľadiska odmenení vyšším výnosom v porovnaní s tými, ktorí len sporia takmer bez rizika na termínovaných vkladoch, prípadne investujú do nízkorizikových štátnych dlhopisov. Ceny aktív sa pravidelne odchyľujú od ich vnútorných férových hodnôt, keď trhy raz prestreľujú pri zvýšenej ochote podstupovať riziko a chamtivosti investorov a inokedy panikária. Takáto volatilita vytvára príležitosti, najmä keď zoberieme do úvahy, že z dlhodobého hľadiska sú ceny akcií ovplyvňované predovšetkým hospodárskymi výsledkami a tie rastom produktivity a dobre predikovateľným demografickým vývojom. Inak povedané, dlhodobí investori sa výkyvov cien nemusia obávať. Predstavujú skoro bezvýznamnú korekčnú periódu rastového trendu a sú prirodzenou vlastnosťou spätou s investovaním.

3.

Korekcie trhov vytvárajú atraktívne príležitosti

Korekcia je normálna vlastnosť finančných trhov. Je bežné vidieť niekoľko korekcií počas býčieho akciového trhu. Korekcia je zaujímavým momentom, kedy investovať alebo navýšiť už existujúcu investíciu, keď sa valuácie stávajú nižšími, čo vytvára potenciál dosiahnutia nadpriemerných výnosov po odraze trhov.

4.

Snaha o vyhnutie sa korekciám často ústi do zmeškania odrazu

Snaha o vyhnutie sa stratám stojí veľakrát viac peňazí, ako keby počas poklesu trhu ostali investori plne zainvestovaní. Viac-menej ide o časovanie trhov, ktoré sa spravidla málokedy vyplatí. Je totiž potrebné pamätať, že trhy predbiehajú reálny vývoj ekonomiky a odrazia sa skôr, ako začnú prichádzať prvé pozitívne správy, na ktoré reagujú bežní investori. V čase odrazu trhy najviac rastú a zmeškanie týchto pár dní, ktoré pri lokálnom dne vytvárajú tie najatraktívnejšie investičné príležitosti, môže mať zásadný výsledok na celkový výnos z investície.

5.

Zložené benefity pravidelného investovania

Bez ohľadu na investičný horizont má zmysel investovať na pravidelnej – či už mesačnej, alebo kvartálnej báze. Hlavnou výhodou takéhoto prístupu je priemerovanie cien, ktoré z dlhodobého hľadiska rastú v dôsledku technologického pokroku či demografického vývoja. Kto v pravidelných intervaloch investuje rovnakú sumu, kupuje vo fázach rastu menej jednotiek daného aktíva, keďže je zvyčajne drahšie, a logicky v obdobiach krízy viac, lebo je lacnejšie. Hospodársky cyklus a vývoj na akciových trhoch sa totiž viac-menej kopírujú. Cyklus sa pritom opakuje, len je nejasné, kedy nastane dno, expanzia, rozmach, kontrakcia, pokles a recesia. Inak povedané, pravidelné investovanie je bezpečnejšie, investor má totiž akoby viac výstrelov a nie jediný ako v prípade jednorazovej investície, keď existuje riziko, že nakúpi práve na vrchole trhu a z dlhodobého hľadiska nezooptimalizuje zhodnotenie. A hoci investovanie v čase recesií a ekonomických ťažkostí je kontraintuitívne, práve toto je čas, keď možno nakúpiť investície, ktoré v budúcnosti prinesú to najvyššie zhodnotenie.

6.

Diverzifikácia investície vyhladí výnosy

Je komplikované dosiahnuť perfektnú alokáciu aktív, keď každý rok sa mení poradie tých najvýnosnejších tried, na čo vplýva najmä ekonomický cyklus, ktorý je samo osebe náročné presne predikovať. Špeciálne v čase turbulencií sa rýchlo strieda líderstvo v raste cien od jedného sektora či regiónu k inému, s čím je spätá zvýšená volatilita. Investori môžu diverzifikáciou rozptýliť riziko späť so špecifickým trhom či sektorom. Tá následne vyhladzuje aj výkyvy vo výnosoch takéhoto portfólia. Alternatívou tohto prístupu môže byť investovať do aktívne riadených multiaset fondov, ktoré poskytujú v jednom balíku hotovú a pravidelne upravovanú diverzifikáciu portfólia do jednotlivých tried aktív, sektorov a geografických oblastí. Multiasset fondy sú štandardne konštruované na báze dlhodobého výnosu tried aktív, kde sa jednotlivé váhy takticky upravujú v závislosti od aktuálnych podmienok na trhoch.

7.

Investovanie do kvalitných, dividendových titulov pre pravidelný príjem

Udržateľné dividendy platené firmami so silnými bilanciami, ktoré dokážu generovať hotovosť, sú zvlášť atraktívne v časoch kríz. Pravidelná dividenda je totiž prvkom stability počas turbulentných období. Navyše mnohé dividendu vyplácajúce silné globálne značky dokážu čeliť protivetrom v čase kríz lepšie vďaka ich pevnému postaveniu na trhoch, cenovej sile a odolným zdrojom generovania príjmov. Väčšinou tieto spoločnosti operujú vo viacerých regiónoch a kontinentoch, čo má za následok schopnosť vyhladzovať rôzne efekty výpadkov príjmov na niektorých problémových trhoch. Preto môžu byť užitočnou časťou každého portfólia.

8.

Reinvestujte a zvýšite celkový výnos

Reinvestovanie výnosov napríklad z kupónov dlhopisov či akciových dividend pomáha zlepšiť celkovú výnosnosť portfólia. Dostaví sa totiž efekt zloženého úročenia. Nie nadarmo ho Albert Einstein údajne nazval ôsmym divom sveta. Čím dlhšie trvá takéto reinvestovanie, tým väčší tento efekt je.

9.

Aktívne investovanie má svoje prednosti

Počas období zvýšenej volatility môže byť flexibilita aktívneho riadenia fondov výhodná v porovnaní s pasívnym investovaním a jeho rigidnými alokáciami. Špeciálne počas dislokácií trhu sa vytvárajú príležitosti pre výber akcií systémom zdola nahor. Navyše, aj tie akcie, ktoré fond nemá nakúpené, sú dôležité. Manažér fondu sa im možno cielene vyhol, pretože v nich vidí problémy zlého riadenia alebo nestabilnej tvorby hotovosti.

designum

časopis o dizajne / design magazine
vychádza 4-krát ročne / a quarterly
číslo / number 02
rok / year 2020
ročník / volume XXVI
cena / price 3,40 €



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

dátum vydania / date of publishing
Júl 2020

vedúca redaktorka / editor in chief
Jana Oravcová, jana.oravcova@scd.sk

**zodpovedná redaktorka /
executive and contributing editor**
Ľubica Pavlovičová
lubica.pavlovicova@scd.sk

jazyková redakcia / proof reader
Marta Bábiková

jazykový preklad / translation
Katarína Kasalová

marketing
marketing@scd.sk

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

layout
Matúš Lelovský, Juraj Blaško

**grafická úprava, zalomenie /
graphic design and layout**
Matúš Lelovský

písmo / typeface
Akkurat, Comenia Serif,
Zin Serif & Zin Display, Sunday, X-less

obálka / cover
XZOUX: Catharsis, 2014.
Foto: Jakub Gulyás

papier / paper
Claro Bulk 135g
obálka / cover:
Keaykolour Embosing Dragoon
Snow White 300 g/m²

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

voľný predaj
v stánkoch distribučnej
spoločnosti Mediaprint Kapa
**v kníkupectvách a galériách
v Bratislave**
Satelit SCD, Artforum, Slovenská
národná galéria, Martinus,
Slávica, vPRIESTORE
**v kníkupectvách a galériách
mimo Bratislavu**
Artforum v Žiline a Košiciach,
Galerie J. Fragnera v Prahe

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

Redakcia nezodpovedá
za obsah inzerátov.

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

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

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

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

tlač / printing
Ultra Print, s.r.o.