



	3	Editoriál Ľubica Pavlovičová
Aktuálne	4	Závislé a nezávislé – zmeny v hernom priemysle a dizajne spojené so vzostupom indie hier Maroš Brojo
	10	Anketa k článku Závislé a nezávislé... Maroš Brojo, Mária Rišková
	12	Maria Blaisse – na začiatku bola duša Zuzana Šidlíková
	18	Váza – dizajn, objekt, experiment Adriena Pekárová
	26	Medzinárodné sklárske sympóziu RONA 2014 Helena Veličová
	31	LOGO Banská Bystrica už po štvrtý raz Martin Úradníček
	36	Bienále Brno – očami grafických dizajnérov Robert Szabó
	42	Prechádzka Krajinou Koncernovaného dizajnu v Jurkovičovej vile Martina Lehmannová
	48	RE-BOOK #2 Jana Ondíková
Múzejne	50	Zo zbierok Mária Rišková, Maroš Schmidt, Adriena Pekárová
	54	Was wollen Sie eigentlich von uns? Maroš Schmidt
	58	Vojtech Vilhan – Sen o komplexnom a výnimočnom architektonickom diele Lívia Pemčáková
	66	Škola umeleckých remesiel v týždenníku <i>Pestrý týden</i> Klára Prešnajderová
Teoreticky a prakticky	73	Antológia o zlínskej umprumke Jana Oravcová
	76	Dve knihy o mestských kmeňoch Zoja Droppová
	80	Písmo, pivo, rock'n'roll Pavel Noga
	83	Summary Rastislav Majorský

Oslávte spolu s nami
**zápis Slovenského
múzea dizajnu
do Registra múzeí
a galérií SR**

8. októbra 2014

na vernisáži výstavy
Škola základ života?

S L O V E N S K É
M Ú Z E U M
D I Z A J N U
S C D

Editoriál

Text Lubica Pavlovičová

Milí priatelia,

ako každú jeseň, aj tento rok očakávame rôzne dizajnérske podujatia. Za nami je festival SELF 2014 zameraný na príbehy časopisov, ktoré dokázali ovplyvňovať myslenie svojich čitateľov. Očakávame Bratislava Design Week a ďalšie týždne dizajnu v okolitých metropolách: Budapešti, Viedni a Prahe, ktoré budú sprevádzané rôznymi akciami: prednáškami, workshopmi, módnymi prehliadkami, v neposlednom rade stretnutiami dizajnérov, diskusiami teoretikov, publicistov a samozrejme aj diskusiami laickej verejnosti.

Čo všetko je dizajn? Dá sa povedať, že na túto otázku vhodným spôsobom odpovedá podnázov vlaňajšieho londýnskeho Design Festivalu, ktorý mal svoj hlavný stan v priestoroch múzea V&A: *Design here, there & everywhere*. Dokážete ho aj vy nájsť všade okolo seba? Na stránkach nášho časopisu nájdete príspevky obsahovo veľmi rôznorodé: o problematike tvorby počítačových hier, rozhovory so zahraničným hosťom Dní dizajnu a architektúry v Bratislave Mariou Blaisseovou a grafickými dizajnérmii o tohtoročnom brnianskom bienále. Aj jeden z najstarších úžitkových predmetov, ktorým je váza, musí mať svoj dizajn, rôzne logotypy alebo knižné publikácie dotvárajú vizuálny obraz súčasnosti a hovoria o jeho úrovni a hodnotách.

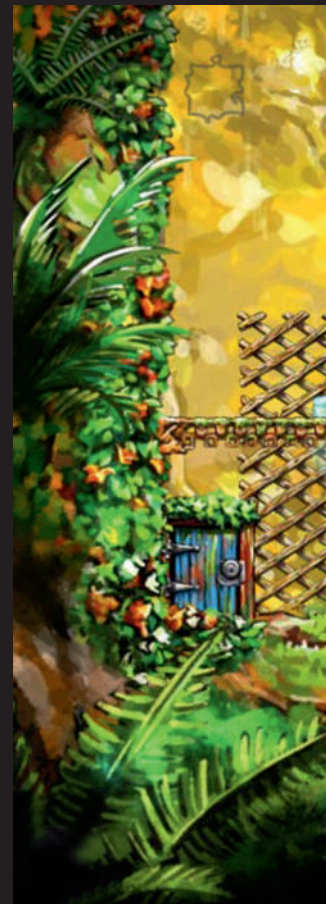
Pozornosť, ktorú venujeme histórii, propagácii a prezentácii najkvalitnejších príkladov slovenského dizajnu, má svoje opodstatnenie. Dokazujeme tým, že súčasnosť nachádza podnety a inšpirácie v minulosti. Napríklad aj vo vysokej profesionalite tvorcov ako bol Vojtech Vilhan, Pavel Blažo a Viktor Holeščák-Holubár, alebo v prostredí Zlínskej *umprumky*, ktorá bola pevnou súčasťou československých dejín dizajnu.

Dizajn je skutočne všade okolo nás, nasledujúci mesiac nás o tom presvedčí so silnou intenzitou. Dizajnéri sa opäť hlasno prihlásia o svoje miesto v súčasnej kultúre. Veríme, že náš časopis vám napomôže zorientovať sa, získať podnety a chuť zúčastniť sa na týchto alebo podobných podujatiach, oceniť výsledky práce všetkých, ktorí majú snahu a dokážu vytvoriť dizajn tam, kde je jeho miesto: tu, tam a vlastne všade...

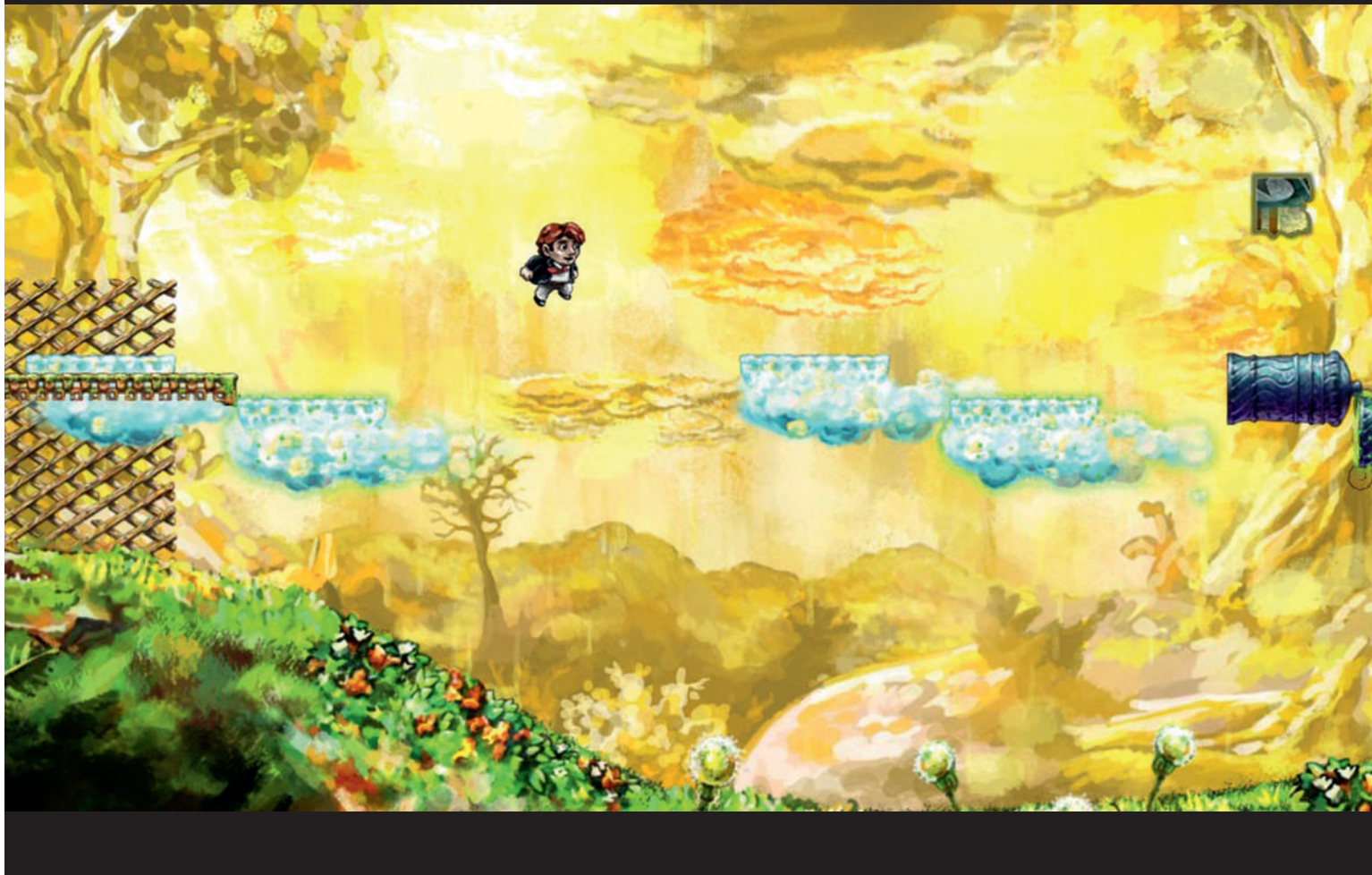
Závislé a nezávislé

– zmeny v hernom
priemysle a dizajne
spojené so vzostupom
indie hier

Text Maroš Brojo
Foto archív autor



Na medzinárodnom festivale Fest Anča v Žiline (18. – 22.6.2014) mala slovenská verejnosť a umelecká komunita zhromaždená okolo animovaného filmu možnosť stretnúť sa s domácimi a zahraničnými vývojármi hier. Game Days ponúkli dva dni programu – filmové projekcie, hrateľné ukážky a dvanásť prednášok. Podujatie dostalo hneď v prvom ročníku veľký priestor, bolo odčlenené od centrálného miesta konania festivalu a venovaná mu bola celá žilinská Nová synagóga. Po prvom ročníku Game Days má teda už aj Slovensko svoju malú konferenciu herných vývojárov, o ktorú prejavili záujem stovky návštevníkov festivalu. Organizátori tak úspešne začali šíriť povedomie o hrách aj mimo ich domácej pôdy. Zároveň sa pokúsili inšpirovať a podporiť aj domácu vývojársku komunitu.¹



Jonathan Blow: Braid, 2008.

Pôvodná koncepcia Game Days sa výrazne inšpirovala podobnými, veľmi dobre známymi podujatiami, ako napríklad Independent Games Festival, Indiecade, Game Developer Conference, či Rezzed. Cieľom bolo vytvoriť prostredie, v ktorom budú prezentácie domácich a zahraničných hier zároveň aj oslavou kreativity a invencie, presne v duchu festivalu animovaných filmov a najlepších súčasných indie hier. Bolo zaujímavé sledovať, akým smerom sa za posledné roky vývoj hier na Slovensku uberá. Domáci tvorcovia sú vo svojej oblasti vo väčšine prípadov profesionálni na svetovej úrovni, no na druhej strane niektorým z nich ešte stále tak trochu chýba kontakt so zvyškom sveta a schopnosť inšpirovať sa aj inými prístupmi. Samozrejme nie je na mieste vynucovať si na Game Days od slovenských vývojárov konkrétne smerovanie. Priestor v našich podmienkach dostal každý, kto do malej hernéj komunity prispieva a prejavil záujem.

Rozmach indie a s ním spojené zmeny v posledných rokoch by mohli pre našu domácu scénu predstavovať jeden z niekoľkých výrazných inšpiračných zdrojov. Rovnako aj výraznejšia reflexia a adaptácia na súčasné podmienky a zmeny na hernom trhu. O tom, čo sú indie hry, sa môže aj laik veľmi rýchlo dozvedieť napríklad z dokumentárneho filmu *Indie hra: Film* (Indie Game: The Movie) mapujúceho začiatky a rozkvet súčasných nezávislých vývojárov hier. Sú v ňom portretovaní tvorcovia hier Super Meat Boy, Fez a Braid. Edmund McMillen, Tommy Refenes, Phil Fish a Jonathan Blow v istom zmysle predstavujú archetypy súčasných indie vývojárov. Nezávislí tvorcovia a hry síce pôsobia na scéne už vyše dve desaťročia, väčšiu publicitu a uznanie však dostávajú až po roku 2005. Predchádzajúca história nezávislého vývoja hier by už bola ďalšou témou.

V súčasnosti (cca 2008 – 2014) je zároveň stále ťažšie poskytnúť presnú definíciu indie hier, či už z produkčného hľadiska, prístupu k hernému dizajnu alebo k výtvarnému spracovaniu. Jednoduchej a jednoznačnej definícii sa vymykajú nielen preto, že toto označenie nikdy nevzišlo priamo z potreby komunity. Skôr verejnosť a novinárska obec potrebovali nejakým spôsobom výrazne odčleniť tento typ hier. I samotní tvorcovia často svojimi praktikami toto zaradenie popierajú. Ďalší zmätok pridávajú aj veľkí vydavatelia a štúdiá experimentujúce s estetikou a tendenciami charakteristickými pre indie hry.



↗ inXile Entertainment: Wasteland, 2014.

→ Phil Fish: Fez, 2012.

Indie pochádza zo slova „independent“, teda nezávislý. Rovnako však, zhodou okolností, nemá toto slovo ďaleko od „individual“, jednotliviec. Pokiaľ ide o produkčné zázemie, oba prívlastky často celkom dobre zodpovedajú veľkosti tímov a ich finančnému zabezpečeniu. Indie tvorcovia pracujú buď samostatne alebo v malých tímoch, zložených často ani nie z desiatky ľudí. Finančné zdroje si zabezpečujú sami – pôžičkami, *crowdfundingom* alebo jednoducho z vlastných našetrených peňazí. Vývoj hry trvá mesiace až roky a zarobí často iba zlomok z toho, čo veľké AAA tituly². Vzhľadom na množstvo zangažovaných vývojárov sa však zisk rozloží medzi menší počet ľudí, a tí sú preto schopní v prípade úspechu fungovať aj ďalej. Nie je však úplne pravdou, že nezávislé sú iba malé tímy. I u nás je to napríklad najväčšie herné štúdio Pixel Federation s vyše stovkou zamestnancov, ktoré si svoju nezávislosť stále zachováva a nestojí

nad ním žiadny vydavateľ. Ale označenie indie neprislúcha každému tímu oslobodenému spod jarma veľkých vydavateľov alebo siete štúdií a do značnej miery je otázkou subjektívnej dohody. Indie hry sú totiž v prvom rade charakteristické svojou špecifickou estetikou a odlišným prístupom k hernému dizajnu. Už len preto ide o značne sprofanovaný pojem. Z distribútorskej a ekonomickej stránky je v skutočnosti nezávislé veľké množstvo rôznych štúdií, ktoré dokonca môžu svojou tvorbou indie hry pripomínať. Alebo naopak, nezávislé byť ani nemusia. Estetiku indie hier úspešne imituje Ubisoft a jeho hra *Rayman Origins*, Starbreeze Studios a ich *Brothers: Tale of Two Sons* a mnoho ďalších. Indie hry sú spájané s určitou filozofiou tvorivého a finančného asketizmu, často aj s tvorbou nekompromisnosťou a podmienkami, v ktorých hry vznikajú. Tento pojem ako smerodajný označovateľ už dávno nie je úplne relevantný a presný.



Prečo vlastne tento typ hier v súčasnosti existuje a dokonca prekvitá v plnej sile? Výrazný nástup indie hier umožnilo v prvom rade odpútanie sa od nesmierne rigidného trhového modelu neoficiálne ustanoveného zameraním na konzolové hranie. Bez vydavateľa a finančného zázemia by nedokázali menšie a nezávislé produkty na trh s konzolovými hrami nikdy preniknúť. S postupom času sa však zmenili distribučné technológie. V prvom rade je to online platforma na PC s názvom Steam od spoločnosti Valve, odstraňujúca potrebu nevyhnutne vypúšťať hry do sveta cez vydavateľa. Steam rovnako predznačil pokles záujmu o fyzické kópie hier z kamenných obchodov a ustanovil svojou úspešnosťou digitálnu distribúciu ako paralelný štandard. Neskôr sa k nemu pridali konzolové online distribučné platformy Xbox Live Arcade (XBLA) a Playstation network (PSN) na konzolách Xbox 360 a Playstation 3. Bez nevyhnutnej potreby uzavretia zmluvy s vydavateľom

(nazvime ho nepotrebným prostredníkom, ktorý nerád a nechotne riskuje) bola eliminovaná i vysoká marža zo ziskov z predaja a menšie spoločnosti či jednotlivci mohli začať publikovať svoju tvorbu na vlastnú päsť. I keď opísaná situácia je tu podaná iba veľmi zjednodušene, mnohí považujú práve oslobodenie sa od starých modelov distribúcie za hlavného činiteľa zodpovedného za vzostup nezávislých vývojárov.

Čo teda toto „oslobodenie“ v praxi pre herný svet prinieslo? Indie hry sú charakteristické niekoľkými výraznými tendenciami, ktoré aj v súčasnosti neprestávajú meniť, ovplyvňovať a inšpirovať herný priemysel. V prevažnej väčšine prípadov nesmerujú tieto typy hier svojim formálnym spracovaním k fotorealizmu, ktorým sú veľké tituly „posadnuté“. Z výtvarnej stránky je veľmi výrazný „návrat ku koreňom“. Mnohé tituly čerpajú z estetiky 8- a 16-bitových hier. V posledných rokoch už nejde o krátko

trvajúci trend, ale takmer o štandard. Okrem toho, že estetika „8 bitov“ je nesmierne atraktívna, odkazuje sa ňou aj na určitý typ hier, ktoré boli a neprestávajú byť jednou z najvýraznejších inšpirácií. Mnohí vývojári vyrastali práve v období arkád a konzol starších generácií, ako napríklad Super Nintendo, s ktorým sa spája ich detstvo, prvé kontakty s hrami a silná nostalgia. S touto tendenciou je spojené aj výrazné zastúpenie herných žánrov, ako *side-scrolling platformery* (*Fez*), *side-scrolling action-adventure hry* (*Showel Knights*) alebo *adventúry* (*Gemini Rue*)³. Zjavnými inšpiráciami sú tu napríklad hry s *Mariom*, *Metroid* alebo staršie hry Tima Schafera a LucasArts.

Na druhej strane však nezaostávajú ani 3D puzzle hry (*Antichamber*), či RPG⁴ s kamerou z vtáčej perspektívy (*Bastion*) raziace trochu inú cestu. V prípade hier odkláňajúcich sa od 8-bitovej estetiky je zasa trendom práca s tradične kreslenými výtvarnými podkladmi,



výrazná a široká farebná škála a premyslený dôraz na prácu s kombináciami farieb alebo ich monochromatickým škálovaním. Psychológia farieb hrá stále dôležitejšiu úlohu a mnohí tvorcovia svoje poznatky v tomto smere aj premyslene zužitkovávajú. Celkovo sa výtvarnosti vymykajú honbe za čo najlepším a najohorúcejším grafickým spracovaním, nastolenej stredným prúdom. Do popredia vstupuje dôraz na chápanie grafikov nie ako remeselníkov, ale ako umelcov.

Odhliadnuc od výtvarnej stránky (už tá sa odkláňa od hlavného prúdu) je inovatívny aj samotný herný dizajn⁵ indie hier. Vzhľadom na to, že nie je podriadený požiadavke zasiahnuť čo najväčšiu cieľovú skupinu, môžu si hry tohto typu dovoliť omnoho viac experimentovať a hľadať si tak vlastnú, špecificky zameranú cieľovú skupinu. Znova sa objavujú tituly s vysokými nárokmi na hráčsky intelekt a schopnosti, návrat k starším dobre známym

RPG titulom hlásajú napríklad *Wasteland 2*, *Torment: Tides of Numenera*, *Project Eternity*, *Shadowrun Returns* a ďalšie. Mnoho tvorcov nadväzuje na tradíciu príbehovo orientovaných RPG hier s otvoreným svetom. Celkovo možno tvrdiť, že indie poskytujú priestor na vzniknutie alebo renesanciu žánrov, ktoré veľké spoločnosti vytlačili na okraj, pre snahu zasiahnuť čo najväčšiu hráčsku základňu.

Neznamená to však, že by hry zostávali zaseknuté v minulosti, práve naopak. Veľa sa inovuje, dokonca i v žánroch, ktoré sa javia byť na prvý pohľad už dávno vyčerpané. Tim Schaffer, slávny tvorca klasických adventúrových titulov sa opäť vrátil k tomu, čo mu vždy šlo najlepšie a vytvoril titul štartujúci *kickstarterový* boom v oblasti hier:

Broken Age – adventúra, ktorá pôsobí sviežo aj na dnešné pomery. Podobne aj v oblasti *side-scrolling platformerov*, azda najvyužívanejšieho a najobľúbenejšieho žánru, nastáva po mnohých

rokoch obrodenie. Jedným z prvých významných titulov posledných rokov je *Fez*, hra o hrách, ktorá plynulo strieda 2D a 3D perspektívu a prináša tak do dobre známeho prostredia plošinoviek dych berúci inovatívny herný mechanizmus. *Super Meat Boy* zasa zužitkováva bohaté skúsenosti svojich tvorcov v tomto žánri. Vytvára nesmierne náročnú, no majstrovsky gradovanú tortúru plnú zdanlivo neprekonateľných prekážok. Logická plošinovka *Braid* pohrávajúca sa s plynutím času a zabúdaním zasa stála priamo pri zrode rozmachu indie. No a v neposlednom rade temné monochromaticky ladené *Limbo* trestá každé zlyhanie nepríjemnou smrťou malého hrdinu, no pritom si zachováva nesmierne vážny tón a obrovskú invenciu v oblasti hádaniek.

Aby to však nebolo iba o nekompromisnosti a invencii, nástup indie hier je nevyhnutne spojený aj so sociálnymi sieťami a mobilnými platformami. V posledných pár rokoch sa



radikálne zmenili požiadavky trhu a nielen nezávislé hry sa výraznejšie začali deliť na tri rozdielne orientované skupiny. Tie svojmu zameraniu podriaďujú aj postupy použité vo svojom game dizajne. Ide o tzv. *casual* hry pre občasného a nenáročného hráča, najčastejšie hrané na mobiloch, tabletoch a sociálnych sieťach, *mid-core* hry populárne najmä na mobilných platformách – zlatá stredná cesta s prvkami náročnejších hier ako svojou esenciálnou súčasťou, a nakoniec *hardcore* hry, ako *Frozen Synapse*, *Divinity: Original Sin* alebo *Legend of Grimrock* predpokladajúce hráča s vyššími nárokmi, ale aj inteligenciou.

Slováci sa prejavujú najvýraznejšie v oblasti *casual* hier, ktorá síce prináša množstvo zábavy a ziskov, no iba málo podnetov na zamyslenie alebo pamätných momentov a hier. Pixel Federation vyvíja hry pre sociálne siete, Cauldron donedávna pracoval na sérii hier *shooting gallery*, *Cabella's Dangerous*

Hunts a jeho dcérska spoločnosť Top3Line tvorí pre mobilné platformy. Na podobných hrách pracujú napríklad aj Sketch Games, či Inlogic Software, pričom zvyšné spoločnosti zatiaľ veľa kvalitatívnych úspechov s iným typom hier nezaznamenali. Zostáva teda dúfať, že sa časom podarí vrátiť k zašlej sláve hier ako *Spellcross* alebo *Chaser* štúdia Cauldron alebo prípadne prekročiť ich tieň, nastoliť nový smer a ambície tvoriť viac „autorsky“ a preraziť do sveta veľkých-malých hier. ■

↖ Ubisoft Montpellier: *Rayman Origins*, 2011.

← inXile Entertainment: *Wasteland*, 2014.

- 1 I keď v Bratislave už dlhodobo pôsobí iniciatíva *Game Spot*, určená je najmä pre komunitu vývojárov. Jej cieľom nie je primárne prezentovať a osvetľovať pozadie vývoja hier širokej verejnosti, ale (začínajúcim) profesionálom. Pozri [facebook.com/GameSpotSK](https://www.facebook.com/GameSpotSK)
- 2 Označením AAA tituly sa pomenúvajú hry najväčších vývojárskych štúdií a vydavateľov s miliónovými produkčnými nákladmi, a tiež počtom predaných kópií. Na porovnanie je najjednoduchšie prirovnať ich veľmi zjednodušene k hollywoodskym blokasterom.
- 3 Pojem *side-scrolling* odkazuje na pohyb hernej postavy z jednej strany monitora na druhú, *platformer* alebo *platform game* zase na druh hier, v ktorých herná postava zdoláva prekážky, posúva sa medzi plošinami s rôznymi úrovňami (typické skákanie), *adventúra* je zaužívaný názov pre hry založené na príbehu, riešení záhad a pod.
- 4 RPG – (*role-playing game*) rolová hra.
- 5 Herný dizajn (*game design*) ako súbor všetkých prvkov tvoriacich hru a jej herné mechanizmy pasívne a aktívne vplyva na zážitok z hry a na samotné hranie. Ide o všeobecné označenie spôsobu, akým je hra navrhnutá a vytvorená.

Anketa k článku

Závislé a nezávislé

– zmeny v hernom priemysle a dizajne spojené so vzostupom indie hier

Text Maroš Brojo, Mária Rišková

Na otázky odpovedajú

Martin Bačo (www.fishcowstudio.com)

Marián Ferko (www.cauldron.sk)

Peter Nagy (www.games-farm.com)

Šimon Šicko (www.pixelfederation.com)

Ján Šicko (www.devkid.com)

Ako vnímate situáciu v oblasti vývoja hier na Slovensku? Sú casual hry silná stránka slovenských vývojárov? Bojíte sa riskovať a experimentovať s inými typmi hier?

↓

Martin Bačo (Fishcow Studio):

Ak to zoberiem z pohľadu počtu vývojových štúdií a počtu vydaných hier na Slovensku, situácia je podľa mňa zlá. V poslednom čase síce vidieť, že vzrastá počet nezávislých vývojárov, no väčšina sa zameriava skôr na vývoj mobilných a casual hier, keďže tam je potrebný kratší čas na vývoj. Takže áno, myslím si, že vzhľadom na počet vyvinutých casual hier a desktopových hier sú na slovenskej scéne na prvom mieste casual hry. Príkladom môžu byť firmy ako Pixel Federation a Inlogic. Hlavný problém vidím v nedostatku financií, resp. investorov, ktorí by investovali do takéhoto typu podnikania a podporovali by vývoj náročnejších titulov.

Marián Ferko (Cauldron): Keďže na Slovensku je omnoho menej vývojárov hier ako v zahraničí, tvorí sa tu menej domácky vyrobených hier. Tieto typy hier sa síce objavujú pomenej, ale niekedy sa naozaj hra celosvetovo presadí. Spomeňme si napríklad na mimoriadne úspešný titul *AirAttack* (2010) od Art In Games z Partizánskeho. Menší tím dokáže ľahšie zariskovať a vytvoriť titul, ktorý má v sebe menej používané herné prvky. Ako príklad uvediem úspešnú hru *Little Galaxy* či experimentálny titul *Espionage: Berlin Files*. Myslím, že na počet vývojárov sa tu experimentuje vcelku dosť.

Peter Nagy (Games Farm): Pravdepodobne v súčasnosti sú casual hry najpopulárnejším typom hier, s vysokým potenciálom na finančný úspech. Ale vôbec nevnímam, že by išlo o špecifikum slovenského vývojového prostredia, ide skôr o globálny trend. Dopyt v súčasnej spoločnosti definuje ponuku, takže pokiaľ je po takýchto

hrách dopyt, budú sa aj vyvíjať. Avšak aj na Slovensku sa vyvíjajú nielen casual tituly. Napríklad z našej tvorby (spoločnosť Games Farm) sa žiadna hra neradí medzi casual hry. Takže z môjho pohľadu nevnímam casual hry ako nejakú extrémne silnú stránku nášho regiónu – skôr primeranú. Tiež si nemyslím, žeby sme sa báli experimentovať s inými typmi hier – stačí sa pozrieť na *Space Engineers*, alebo aj náš *Shadows: Heretic Kingdoms*. Ale na druhej strane určite je jednoduchšie získať investorov na víziu sociálnych sietí, trhového potenciálu a nižších vstupných investičných nákladov pri casual hrách, než pri hardcore tituloch.

Šimon Šicko (Pixel Federation):

Situácia na Slovensku v oblasti hier sa mení. Veľa vecí sa zmenilo po roku 2013. Dlhoročný stabilný hráč, firma Cauldron, ukončila svoju činnosť. Vývojárske prostredie sa atomizovalo a momentálne vnímam viac tímov, ktoré sa snažia presadiť na rôznych

herných platformách. Nevie, čo sa presne myslí pod slovíčkom *casual* vo všeobecnosti, ale v našej kategórii herného priemyslu – na sociálnych sieťach a mobilných platformách (*social online / mobile games*), sa považujeme za firmu, ktorá robí práve *casual* hry a darí sa nám.

Ján Šicko (Devkid): Na začiatok treba povedať, že hry sú produkt a ako taký sa vytvárajú na predaj a zisk. Bolo to tak od vzniku herného priemyslu a je dodnes, aj keď... *casual* hry sa snažia zacieliť čo najširšiu cieľovú skupinu, aby návratnosť investícií a prípadný zisk boli čo najvyššie. Je to prirodzené. Vývojári budú preto pri tvorbe používať overené postupy, aby sa riziko neúspechu minimalizovalo, alebo optimalizovať výdavky spojené s nákladmi na samotnú tvorbu. Priniesť niečo nové a neochota riskovať tvoria dva póly, medzi ktorými sa vývojári pohybujú. Práve schopnosť, alebo lepšie povedané, možnosť akejkolvek nezávislosti – *byť indie*, so sebou prinášajú slobodu posúvať overené postupy ďalej. Indie vývojári sú avantgardou so všetkým, čo s tým súvisí, z produktu sa zrazu stáva médium na potvrdenie svojho talentu, nejde pritom o zručnosť, ale o umenie, o prekonanie hraníc zaužívaného. S tým však súvisí nepochopenie, alebo nenávratnosť vložených investícií. Som rád, že existujúce štúdiá na Slovensku prosperujú, tvoria žánrovo úspešné hry. Situácia s indie vývojármi je však iná.

Sú hry na sociálnych sieťach, mobilných platformách a free-to-play model bublinou, ktorá splasne alebo pohltí svet hier?

↓

MF: Herný trh sa za posledné roky dramaticky zmenil. Mobilné hry z našej spoločnosti nezmiznú tak rýchlo. Určite tu budú najbližších 10 – 15 rokov. A potom príde ďalšia technológia, ktorá zas pomieša karty nanovo. Jedno je isté, hier tu budeme mať stále viac a bude problém si vybrať, čo si zahrať.

PN: Nemyslím si to. Tieto segmenty (mobilné zariadenia, sociálne siete) v súčasnosti pokrývajú suverénne najviac ľudí s viacerými overenými spôsobmi, ako generovať príjmy

a adresovať cielene potenciálnych hráčov práve vášho titulu. Ostatné platformy zďaleka nedosahujú takéto parametre. Podľa môjho názoru sa bude rozdiel medzi klasickými platformami a sociálnymi sieťami/mobilnými platformami skôr prehĺbovať ako zmenšovať. Časom sa ľudia môžu presunúť na nejakú novú formu sociálnych interakcií a sietí, ale pôjde len o presun z jednej platformy na druhú, s novými technologickými možnosťami. Navyše – sociálne siete a hry sú jednoducho symbiotické – navzájom sa podporujú, takže si myslím, že ide skôr o prirodzenú evolúciu než o krátkodobý trend...

ŠŠ: Ani jedno ani druhé. Je to len prirodzený vývoj. Vývojári hľadali najvhodnejšie platformy, ktoré poskytovali najjednoduchšie a najlacnejšie spoločné akvizičné možnosti. To bol aj náš prípad. Facebook bol nová platforma, na ktorej sa nám podarilo prežiť. Na iných platformách by to nebolo možné (skúšali sme DSi, aj klasický model vývojár – vydavateľ). *Free-to-play* hry sa momentálne zo sietí presúvajú na mobily a tablety. Tento stav sa bude korigovať po príchode ďalšej novej platformy a iných modelov. Hovorí sa, že ďalšími v rade budú *messengers* a *oculus*. Zároveň si treba uvedomiť, že *free-to-play* model tu už bol. Bol to klasický „coin“ systém v hracích automatoch.

JŠ: Z môjho pohľadu je skutočným problémom skôr presýtenosť trhu. Odvrátená stránka indie vývojárov je spojená s tvorbou extrémneho množstva hier, prevažne však nekvalitných. V tejto záplave sa dá len veľmi ťažko orientovať a rozlíšiť kvalitu. Rovnako cenová deformácia aplikácií, a teda aj hier, s príchodom App Store urobili svoje, robia starosti nielen etablovaným vývojárom, ale aj samotnému Apple. Problém je, že ľudia nie sú ochotní zaplatiť za hru viac ako za obedové menu. Som zástancom modelu *premium*, keď si kúpim hru ako celok, a nie v mikroplatbách neustále dokupujem chýbajúce komodity vo *free-to-play* modeli. Myslím si, že *premium* a *free-to-play* si vzájomne neprekážajú, *premium* predstavuje hru ako produkt, kým *free-to-play* model robí z hry službu (*seamless games*), keď sa hra neustále vyvíja a dopĺňa o nový obsah.

Máte ambíciu tvoriť rôzne typy hier? Sú vám blízke indie hry?

↓

MB: Samozrejme, ak sa nám páči nejaký koncept a vidíme v ňom potenciál, pustíme sa do jeho vývoja. Mal by som asi povedať, že sú nám blízke indie hry, keďže sme aj my sami indie vývojári.

MF: Za posledných 20 rokov tvorby hier sme vo firme prešli snáď každým herným žánrom. Stále nás však baví objavovať nové cesty, ktoré dokážu hráčovi priniesť zábavu, ponaučenie a oddych. Ak vidíme zaujímavý indie projekt, určite ho podporíme.

PN: Určite áno – spektrum žánrov, ktoré sme vytvorili, je celkom určite jedným z najširších záberov v regióne vôbec – od hier pre deti, cez arkádové letecké simulátory, RPG hry, či lovecké tituly, dokonca aj preteky rýchlych člnov. Čo sa týka indie hier – v súčasnosti je ich definícia značne široká. Ale z toho najužšieho chápania (ako to teda chápem ja) som vždy obdivoval ľudí, ktorí dokážu vytvoriť hru naozaj doma na kolene – od nápadu až po výslednú hru... Ale priznám sa – nezvyknem ich veľmi hrať, aj keď im fandím.

ŠŠ: Samozrejme, že máme ambíciu tvoriť rôzne typy hier. Stratégiou v našej firme je však, že tieto hry musia byť multiplatformové (*seamless*) prehliadač vs. mobil. Neskôr by sme chceli pridať aj ďalšie platformy, ako je *steam*. Nevie, presne, čo sa myslí pod pojmom indie – mne sa to podobá výrazu „nezávislá muzika“. Ja kategorizujem hry iba na dobré a zlé (mám na to, ako ich posudzujem, svoje KPIs) a prirodzene sú mi blízke tie dobré. Indie hry vnímam skôr ako hry, ktoré vznikajú v rozpočtovej núdzi, a preto majú limitované niektoré možnosti, čo niekedy prináša úžasné výsledky.

JŠ: Vo svojej tvorbe sa rád pohybujem po hraniciach žánrov alebo techník. Vytváram prieniky, som zvedavý, čo z rôznych spojení vznikne. Programujem, ale som výtvarník. Preto mi je svet indie hier prirodzene blízky a teším sa z každého počínu, ktorý prinesie do tohto odvetvia niečo nové, a ak to bude zo Slovenska, budem len rád. ■



Kruhy – pokrývka hlavy, 1989. Foto: Anna Beeke.

Maria Blaisse

– na začiatku
bola duša

Text Zuzana Šidlíková

Foto archív Maria Blaisse, Anna Beeke.

Tohtoročný bratislavský projekt Dni architektúry a dizajnu privítal medzi inými zahraničnými hosťami Mariu Blaisse (1944). Mariu Blaisse nie je jednoduché zaradiť do nejakej „škatuľky“, pretože práca tejto absolventky Gerrit Rietveld Academy v Amsterdame osciluje medzi voľným umením, architektúrou a dizajnom. Jej objekty môžu byť inšpiračným zdrojom pre architektúru, vzdávajú poctu pohybu pri tanečných performanciách, dajú sa využiť v módnom priemysle, nápady uplatňuje i v interiérovom dizajne či tvorbe šperkov. Jej portfólio obsahuje široké spektrum materiálov – sklo, porcelán, striebro, z textilných materiálov najmä kožu, plšť a penové syntetické hmoty, ale i rôzne odpadové materiály – ktorým vdýchne život v nových súvislostiach. Vo svojich prácach je fascinovaná prekvapivými premenami foriem. Dlhodobým dôležitým inšpiračným zdrojom sa pre ňu stali staré automobilové duše. Ich fragmentácia, nastrihávanie, pretáčanie, sprostredkujú divákovi hravý moment, intuitívne narábanie s materiálom dáva skulpturálnym objektom nové uplatnenie. Blaisse zostáva otvorená evolúcii formy – vizuálne lákavé sú najmä jej spolupráce s odevnými dizajnérmami a značkami (Issey Miyake, Camper) a jej experimentálne objekty sú ideálne aj pre tanečné divadlo.



Na otvorení DAAD predstavila Blaisse prostredníctvom svojej prednášky niekoľko objektov a videí, škoda však, že sa nevyužila dynamika priestoru na živé tanečné predstavenie, prehliadku či performanciu. Jej tvorba je známa aj vďaka publikácii *The Emergence of Form*, ktorá vyšla v roku 2013. Keďže však u nás svojou prezentáciou zaujala odborné aj laické publikum, rozhodli sme sa jej položiť niekoľko ďalších otázok. Ukázalo sa, že Marie Blaisse uprednostňuje reč vizuálneho umenia pred slovami... Ale asi to v prípade autorky jej formátu je aj namieste.

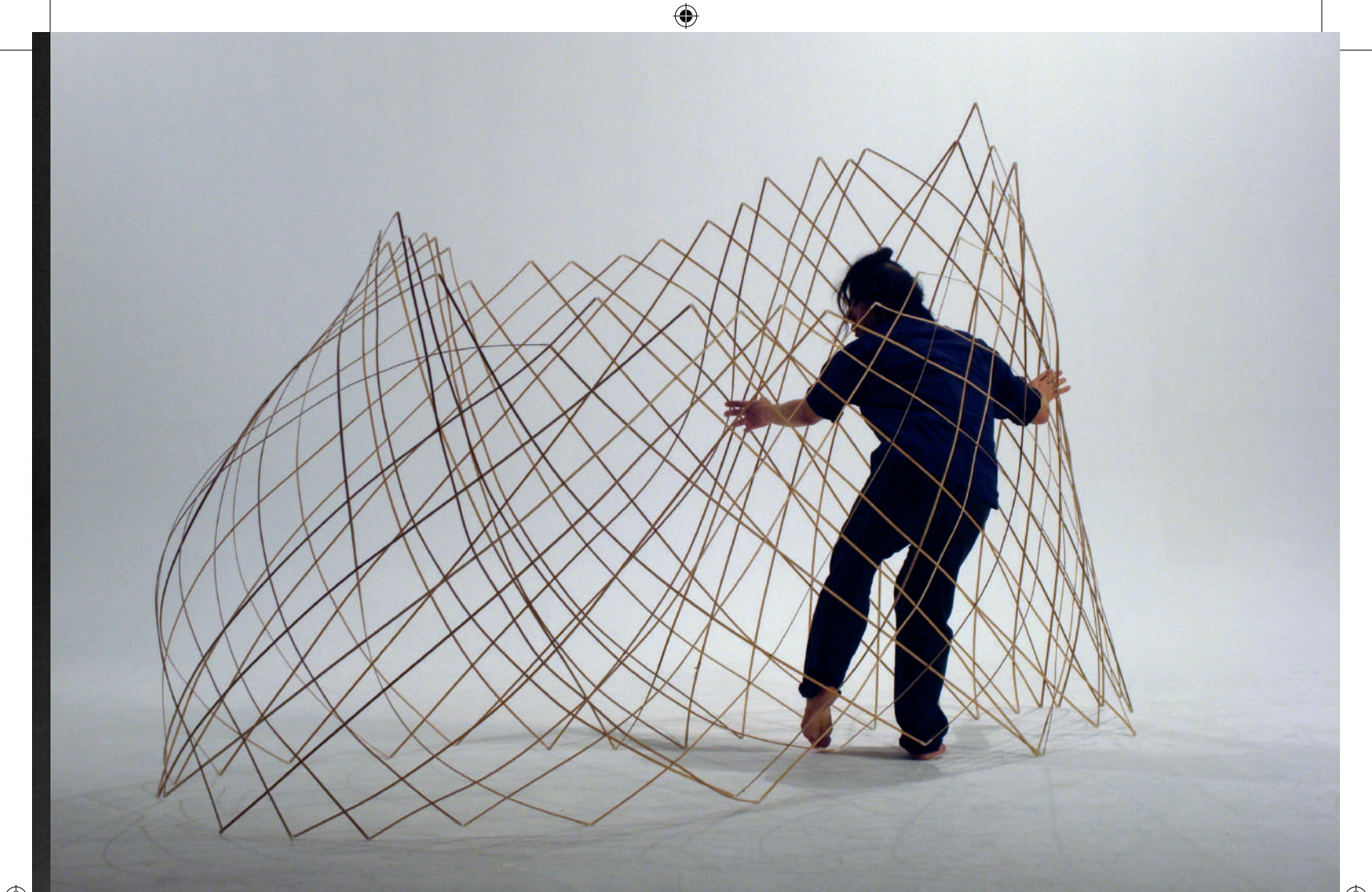
Svojou prácou meníte predstavy o hraniciach klasických disciplín. Napriek tejto vašej všestrannosti, čím sa aktuálne cítite – výtvarníčkou, módnou či produktovou dizajnérkou, alebo pedagogičkou? Užívate si niektorú z týchto činností viac ako iné, alebo naopak, baví vás striedať rôzne oblasti a disciplíny?

↓

V práci s jednou formou, a to gumovou automobilovou dušou, s ktorou pracujem už 30 rokov, som objavila územie a dimenzie, čo mi nedovoľujú obmedziť sa iba na jednu disciplínu. Z textov mojej knihy *The Emergence of Form* veľmi jasne vyplýva, že je to práve forma, ktorá u mňa spája architektúru, tanec a vedu.



VAN PUTTEN, Claire: *The Emergence of Form*. Marie Blaisse. Nai 010 Uitgevers: Rotterdam, 2013.



↖ Interaktívna bambusová štruktúra, 2008.

← Kostým pre tanečné predstavenie, 1996. Foto: Anna Beeke.

Áno, vaše myšlienky o forme hovoria, že ju nevnímate nijako uzavretou: „Forma formuje formy, ukrytá v materiáli, forma sa napokon sama ukáže.“ Ako ste začali pracovať s objektom kolesa, bola to náhoda?

↓

Bola to náhoda. Keď boli moje dve dcéry malé (bolo to začiatkom roka 1985), potrebovali hasičské klobúky na nejakú detskú oslavu. Vtedy som po prvý raz skúsila rezať tento „materiál“ a s prekvapením som v ňom objavila možnosti jeho magickej transformácie z vnútornej aj vonkajšej strany a tento proces u mňa stále pokračuje.

Je vám blízky postoj a práca Oskara Schlemmera, ktorý sa zaoberal triadickým baletom na Bauhause už v dvadsiatych rokoch 20. storočia?

↓

Áno, myslím si, že vo svojej tvorbe používal tie isté princípy ako ja, a určite by rád pracoval s rovnakým materiálom, ako pracujem ja.

Ako ste sa dostali k spolupráci s Isseyom Miyakem a aký bol výsledok?

↓

Pri otvorení nejakej výstavy v New Yorku som mala na sebe jeden z mojich klobúkov a tam som sa stretla so zástupcom firmy Miyake. Už o šesť týždňov neskôr som sa ocitla v Tokiu a začala som navrhovať pre Isseyu Miyakeho klobúky pre jeho kolekciu roku 1988. Výsledok bol ohromujúci. V súčasnosti (máj 2014) mám výstavu v Rijksmuseum Twenthe v Enschede, kde je možné vidieť prierez celou mojou prácou vrátane filmov.



← Kruhy – kostýmy pre tanečníkov,
1989. Foto: Anna Beeke.

→ C-topánky pre Camper, 2008.
Nominované na Dutch Design Awards 2009.



V sedemdesiatych rokoch ste strávili čas v Južnej Amerike, kde ste sa venovali štúdiu tradičných textilných techník a prírodnému farbeniu vlákien. Zohráva vo vašej tvorbe tradícia dôležitú rolu?

↓

Najdôležitejším zdrojom, prameňom, mojej tvorby je príroda – a to kdekoľvek sa nachádzam.

Známe sú vaše práce pre Paulu Abdul, realizovali ste aj kostýmy pre tanečnú operu predstavenú v Alexandrii, Miláne, New Yorku, Los Angeles a ďalšie projekty spojené s pohybovou kultúrou. Vychádzate z konkrétneho zadania klienta, alebo máte pri tvorbe úplne voľný priestor a tanečníci už skúšajú sami využiť interakciu s vaším objektom?

↓

Pohyb chápem ako absolútnu a autonómnu interakciu medzi formou a tanečníkom. Najdôležitejšia je pre mňa improvizácia. V práci s Paulou Abdul som urobila výnimku, pre jej svetové turné boli časti, ktoré sa niesli v znamení improvizácie, začlenené do konkrétnej choreografie.

Boli ste už niekedy v Bratislave? Mali ste možnosť navštíviť mesto, jeho architektúru alebo ďalšie podujatia v rámci DAAD?

↓

Bratislava sa mi páčila, videla som inšpiratívne podujatia – ako Urban Market v Starej tržnici, hoci moja návšteva bola krátka, stretla som sa s veľmi srdečným prijatím.

Na čom aktuálne pracujete a aké máte plány na najbližšie mesiace?

↓

V súčasnosti pracujem s korkom, skúmam jeho úžasné vlastnosti a hľadám nápady na nové produkty.

Ďakujeme. ■

Váza

– dizajn, objekt,
experiment

Text Adriena Pekárová
Foto Mira Podmanická



Známa bratislavská Galéria X v máji príjemne prekvapila pôsobivou inštaláciou výstavy Váza (15. 5. – 21. 6. 2014). Takmer štyridsať váz z keramiky a porcelánu – prevažne bielych objektov v bielom priestore – premyslene osvetlených, vytvorilo zvláštnu scénu „krajiny“; jej prvky harmonicky ladili, ale bližší pohľad poskytol oku potešenie z rozmanitosti foriem a tvarov.



Výstava prác ôsmich slovenských a jedenástich českých tvorcov poskytla osviežujúci pohľad na stvárnenie zdanlivo všednej témy ako je váza. Keramika, porcelán a možnosti ich technologického a remeselného spracovania (dekorovania, glazovania), ako aj škála vlastností vstupného materiálu a spôsoby pálenia sú však výzvou na uplatnenie osobitosti autorových prístupov a experimentu, a to potvrdila aj výstava v Galérii X. Váza, ako ju predstavila táto výstava, nie je len funkčným predmetom na uloženie kytice, ale môže fungovať aj ako svojbytný objekt s vlastným obsahom a estetickou hodnotou. Všetky exponáty sú autorské realizácie vyrobené v limitovaných sériách. To je dobrá správa pre zorientovaného zákazníka, ktorý u nás nemá veľa príležitostí nájsť kvalitné úžitkové umenie.

Výstavná kolekcia prezentovala rozmanitosť formálnych a obsahových zdrojov. Zaujímavým odkazom na historizujúce podoby vázy bola jej súčasná verzia od Marty Žilovej; vázy Pavly Vachunovej či Marty Hudečkovej dokladajú, že príroda a krajina sú stále inšpirujúcou silou. Rozšírenie funkčnej využiteľnosti vázy o nové možnosti predstavili Šárka Schmelzerová (skombinovanie porcelánového hrdla vázy so skleneným pohárom) a Jakub Verner (zavesenie na stenu); prvky naratívneho prístupu sú charakteristické pre prácu Simony Janišovej a Lindy Vikovej. Geometrické formy s priznaním štruktúry modelového materiálu prezentovali Milan Hanko a Bára Šimková. Presnosť budovania geometrického objemu určuje vázu Miloša Nemca, ktorý sa najviac priblížil ku kategórii objektu.

Výborným výsledkom experimentu s použitím CNC frézy pri tvorbe modelu sú vázy Moniky Brzej a Ondřeja Batouška. Lucia Kováčiková rozpracováva symboliku ľudskej emocionalita a demonštruje ju veľkoryso postavenou formou s dúhovým dekórom, ktorý dosahuje špecifickým technologickým postupom. Záujem o plastické stvárnenie povrchu nájdeme u Marty Klbečkovej a Martina Hůzu. Práce spomenutých autorov z najmladšej generácie dopĺňali charakteristické práce pedagógov Pavla Jarkovského (UJEP, malé vázy z diturvitu z roku 1983) a *Filigrán* Daniela Piršča (VŠVU) z roku 2002, vybraný do kolekcie *Česká stovka – 100 ikon českého designu*.

Napokon treba spomenúť úlohu dvojice Markéta Nováková a Mira Podmanická. Ich spoločnej kurátorskej práci predchádzala práca na realizácii projektu Bio-vázy 0-5, ktorá ich vlastne dala dokopy. Spája ich aj to, že sú obe asistentkami na Vysokej škole výtvarných umení, Markéta na Katedre úžitkového umenia (Ateliér keramiky), Mira na Katedre socha, objekt, inštalácia (Ateliér „Aj plochá socha“ S. O. S.). Kolekcia Bio-vázy 0-5 – moderná interpretácia historického žánru *natura morte* v porceláne – získala v roku 2013 cenu SVÚ na podujatí Bienále Forma 2013 v Bratislave a vybrala ju aj medzinárodná porota na prestížnu výstavu Talenty 2014 v Mníchove v máji t. r. Týmto projektom sme začali aj náš rozhovor.

Čo bolo podnetom pre vašu spoluprácu?

↓

Mira: Bola to viac-menej náhoda, išlo o vytvorenie keramickej, porcelánovej trofeje. Pýtala som sa Markéty, či by sa jej chcelo niečo také zrealizovať. A keďže na prácu bolo veľmi málo času, ponúkla som sa ako „pomocník“ v procese keramickej prípravy. Aj preto, že ma to už dlhšie lákalo, ale nebola príležitosť ani čas. Po spoločných debatách sme prišli s nápadom reliéfného dekóru sušených kvetov, ktoré sme odlievali priamo do sadrovej formy.

Markéta: Po úspešnej spolupráci sme si uvedomili, že by sa tento princíp dal ďalej rozvinúť do samostatného projektu. Tak sme vymysleli koncepciu šiestich váz so sochársky poňatým reliéfnym dekórom, inšpirovanú herbárom. Mali to byť funkčné vázy na kvety, ale naším cieľom aj bolo, aby fungovali ako samostatné objekty. Kvet síce patrí do vázy, ale v tomto prípade by bol už aj na váze. Urobili sme si jeden základný tvar vázy, model, a naň sme postupne pridávali plastický dekór. Najskôr to bol jeden kvet, potom pribúdali ďalšie a reliéf sa rozvíjal po celom obvode vázy. V rámci kolekcie, ktorú sme nazvali Bio-vázy 0-5, vzniklo šesť foriem – od hladkej až po bohato dekorovanú. Názov odkazuje na život, rastliny a hmyz, ktorý sme na vázách zakonzervovali. Pracovali sme klasickou technikou liatia porcelánu do sadrovej formy. Jednotlivé kusy – odliatky sme ďalej retušovali a upravovali do finálnej podoby s osobitne spracovanými detailmi, ktoré z každej vázy robia originál. Na niektorých vázach sme pracovali aj s farbou, buď formou podglazúrovej dekorácie – kobaltu alebo modrou či čiernou potlačou. Z každého zrealizovaného nápadu ešte vyplývajú ďalšie varianty a možnosti.

Čo bolo na tejto práci nové pre keramičku a čo pre sochárku? Plánujete spolupracovať aj naďalej?

↓

Mira: Pre mňa bolo nové skoro všetko – materiál, technológia a hlavne presne predurčený postup, kde sa nič nedalo neurobiť alebo obísť. S Markétou máme rozpracovaných niekoľko projektov, keďže sa nám spolupracuje dobre, a je to obojstranne prínosné. Vymieňame si poznatky a skúsenosti s rôznymi materiálmi a technológiami. Okrem keramických projektov, ktoré zahŕňajú herbár vo forme vázy, misy alebo poháre, máme vymyslené aj nejaké čisto sochárske projekty. Avšak realizácia ktoréhokoľvek z týchto nápadov je časovo veľmi náročná.

Markéta: Aj samotná práca s porcelánom je náročná. Každý nový tvar je vždy hľadáním správnej cesty. Materiál je citlivý na deformáciu, praskliny, je krehký a vyžaduje si špeciálne zaobchádzanie. Chyby, ktorých sa v procese dopustíme, sa väčšinou prejavajú až na záver. Vyžaduje to skúsenosti, vytrvalosť a mnoho úsilia. A čo sa týka našej spolupráce, ako už Mira povedala, máme mnoho plánov do budúcnosti a v spolupráci budeme určite pokračovať.





↑ Lucia Kováčiková, Slovensko:
Zamilovanie, 2013.

Francúzsky porcelán liaty do sadrových foriem, dekor pálený pod glazúrou na tzv. vysoký výpal (1 240 – 1 250°C).

← Martina Hudečková, Česká republika:
Japonismus, 2013.

Tvrдый živcový porcelán a kamenina vložená do sadrovej formy pred naliatím porcelánovej hmoty. Pálené v plynovej peci v Dubí (ateliér Design keramiky FUD UJEP).

Čo vás viedlo k usporiadaniu výstavy, teda ku kurátorskej práci?

↓

Markéta: Na škole sme motivovaní k tomu, aby sme prezentovali svoju tvorbu, ako aj študentské práce. Kurátorov, ktorí sa venujú užitočnému umeniu, nie je na Slovensku veľa. A bola to aj zhoda okolností, že nám výtvarníčka a galeristka Silvia Fedorová ponúkla možnosť urobiť výstavu vo vlastnej koncepcii.

Mira: Výber témy úzko súvisí s naším spoločným projektom Bio-vázy 0-5, ktorý sme už vystavovali v Bratislave a v Mníchove. Chceli sme ho predstaviť v širších súvislostiach, v kontexte slovenských aj českých autorov a ich projektov. Keďže Markéta sa veľmi dobre orientuje v oblasti keramiky, mali sme na výber zo širokého spektra autorov a vybrali sme to, čo sa nám najviac do koncepcie výstavy *Váza* hodilo.

Výstava mala 19 účastníkov a prezentovala 18 projektov, bol to rozsiahly projekt. Prečo ste sa sústredili práve na porcelán?

↓

Markéta: Porcelán je môj obľúbený materiál a venujem sa mu už od štúdia v Ústí nad Labem. Je to oblasť keramickej tvorby, ktorú poznám a sledujem. A to ma priviedlo k formulácii idey výstavy – predstaviť predovšetkým dizajnerskú líniu – realizácie z porcelánu vytvorené technológiou liatia do sadrových foriem. A aj keď sa to môže zdať ako veľmi vymedzený okruh, stále je tu mnoho možností, ktoré táto technológia ponúka, nielen v oblasti tvaru, ale aj inšpirácie a spracovania. Najprv sme si teda vybrali konkrétne diela a oslovili ich autorov. Tí svoju účasť potvrdili a navyše informáciu o možnosti vystavovania posunuli ďalej. Veľká vďaka v tomto zmysle patrí Pavlovi Jarkovskému z FUD UJEP v Ústí nad Labem, ktorý sa pre náš projekt nadchol, sám sa ho zúčastnil



- ← Monika Brzá, Slovensko: Váza, 2009.
Francúzsky porcelán liaty do sadrových foriém, model vytvorený pomocou CNC frézy. Vnútorňý povrch bez glazúry (biskvit).
- Šárka Schmelzerová, ČR: Porcelán/Sklo, 2007.
Tvrđý žívcový porcelán, liatie do sadrovej formy, pálenie v plynovej peci. Kombinácia s existujúcim skleným pohárom.



a pozvanie preposlal svojim absolventom aj študentom. Projekt sa napokon rozšíril viac než sme pôvodne plánovali, na výstave ste mohli vidieť približne štyridsať váz. Napriek téme na prvý pohľad jednoduchej, výstava priniesla veľkú rozmanitosť, rozmerovú, tvarovú aj technologickú. Ďalšou úrovňou tohto projektu je aj personálna prepojenosť a súvislosti, ktoré možno na prvý pohľad návštevník nevidí, avšak vie sa k nim dopátrať na základe uvedených životopisov. Prelína sa tu profesionálna scéna s akademickou pôdou. Vystavujú tu výtvarníci, pedagógovia aj ich študenti. Niektorí absolventi sa sami stali pedagógmi a vystavujú tu už so svojimi študentmi. Je tu zastúpená ústecká FUD UJEP, pražská VŠUP, bratislavská VŠVU, ale i zlínska UTB. Som rada, že sa nám v rámci nášho projektu podarilo toto viacúrovňové prepojenie Česka a Slovenska, výtvarníkov a škôl, pedagógov a ich študentov, a štyri rôzne školy so zameraním na dizajn alebo keramiku. Možno aj preto, lebo sama som absolventka školy v Ústí nad Labem, aj v Bratislave, kde momentálne pôsobím ako pedagogička.

Čo vás prekvapilo pri realizácii tohto projektu?

↓

Mira: Mňa osobne prekvapila rôznorodosť projektov. Viem, že váza je pre keramikov obľúbenou témou, pretože na rozdiel od ostatných úžitkových produktov neobmedzuje takmer žiadnymi parametrami. Možno aj preto tá pestrosť jej riešení zo stránky technológií, od klasických po experimentálne, aj s využitím súčasných dizajnerských či sochárskych technológií. Myslím si, že nielen pre odbornú, ale aj pre širokú verejnosť, je zaujímavé vidieť výsledky práce s datovaním od roku 1983 až po súčasnosť.

Keďže ja sa v rámci svojho odboru venujem objektom a inštaláciám, dlho som uvažovala o možnej forme inštalácie jednotlivých prác, ktoré mali napriek svojej rozdielnosti tvoriť celok. Potom, už pri samotnom inštalovaní, sme v oboch miestnostiach pracovali dômyselne so svetlom, ktoré dotváralo atmosféru a zjednocovalo projekt, ale zároveň upozorňovalo na špecifiká jednotlivých diel. V rámci toho perfektne zapadla do konceptu váza od Daniela Piršča, kde svetlo presvecovalo detail prerezávaného filigránskeho ornamentu na strop galérie. A ešte by som spomenula moju obľúbenú farebnú

porcelánovú vázu *Zamilovanie* od Lucie Kováčikovej, ktorá pre mňa bola dominantnou súčasťou druhej miestnosti.

Markéta: Na doplnenie, Lucia je čerstvou absolventkou VŠVU. Na svojej váze využíva technológiu podglazúrovej dekorácie, čo nie je úplne obvyklý prístup v rámci dizajnu porcelánu. Prezentovaný kus je súčasťou kolekcie monumentálnych váz, kde autorka kombinuje plastický i farebný podglazúrový aj nadglazúrový dekór. Veľmi príjemne ma prekvapila nástenná váza od Jakuba Vernera, študenta ateliéru Průmyslového designu u Pavla Škarku v Zlíne. Aj keď Jakub nemá keramické školenie, jeho váza je výtvarne i technicky precízne spracovaná. Subtílny, ale vypracovaný tvar kvapky vyúsťuje do hrdla závesnej vázy. Je sviežim doplnkom do interiéru aj bez kvetu.

Medzi moje obľúbené exponáty patria aj vázy *Bleskovky* od Ondřeja Batouška, ktorých model vznikol za pomoci CNC frézy. Ide o dvojicu váz, ktoré vo svojich amorfných, čiastočne rotačných tvaroch znázorňujú naakumulovanú energiu vznikajúcu pri búrke. Línia blesku sa objavuje v priestore medzi nimi pri akomkoľvek natočení. Podporili sme to osvetlením a zväčšením na stenu. Martina Hudečková použila



Markéta Nováková, Česká republika
a Mira Podmanická, Slovensko:
Bio-vázy, 2013/14.
Francúzsky porcelán liaty
do sadrových foriem.

osobitý spôsob kombinácie materiálov na svojej váze *Japonizmus*: vkladala iný keramický materiál, kameninu, do formy a až následne do nej liala porcelán. Kamenina v odliatku vytvorila štruktúru, ktorá pripomína japonskú krajinu. Váza má veľkorysý tvar a vznikla na základe zadania v ústeckom ateliéri Design keramiky u Pavla Jarkovského.

Akú skúsenosť vám táto kurátorská práca priniesla? Ako ju ďalej využijete? Bude nejaké pokračovanie keramických výstav?

↓

Mira: Nie je to pre mňa prvá skúsenosť s organizovaním výstav, ale určite prvá v rámci keramiky a dizajnu. Vždy je zaujímavé spolupracovať s ľuďmi a inštalovať výstavu, kde je veľa účastníkov aj rôznorodých vecí. Je to výzva. Taktiež bola pre mňa dobrým signálom pozitívna reakcia oslovených autorov. Cez ich projekty som sa oboznámila s technológiami a trochu aj so slovenskou a českou keramickou scénou. A odteraz už pre mňa váza nie je len funkčný objekt, ale vidím, že môže mať veľa podôb a zaujímavých výtvarných polôh.

Markéta: Výstavu chceme reinštalovať v iných priestoroch a rozšíriť ju o ďalších autorov. A keďže ide o slovensko-český projekt, nasledujúcim krokom by bola prezentácia v Čechách. Nevieme ešte, či bude aj druhý ročník výstavy Váza. Debatovali sme o tom, ale možno by nás skôr lákalo zorganizovať výstavu viazanú na inú technológiu, prípadne tému. Naším zámerom je propagovať kvalitný dizajn a keramickú tvorbu, hlavne od slovenských a českých autorov.

Ako výtvarníčky ste sa chopili kurátorstva, akoby ste nemali koho osloviť na spoluprácu. Na VŠVU, kde obe pôsobíte ako odborné asistentky, sú aj doktorandi-teoretici. Neuvažovali ste, že by ste ich prizvali k spolupráci?

↓

Mira: Projekt sme si vymysleli samé, a preto sme nerozmýšľali nad hľadáním kurátora. Okrem toho málokto z nich sa venuje priamo keramike a keramickému dizajnu. Samozrejme, sú tu podľa mňa aj ďalšie úskalia: keď si vymyslíte tému výstavy, neponúka to teoretikom priestor na

vlastný vklad a určite majú veľa svojich ešte nezrealizovaných zaujímavých projektov, ktoré by uprednostnili. A samozrejme svoju rolu hrá aj otázka finančného ohodnotenia.

Markéta: Samozrejme, všetky spolupráce medzi výtvarníkmi a teoretikmi podporujeme, hlavne čo sa týka školského prostredia aj s doktorandmi-teoretikmi. Je to určite pre obe strany podnetné a obohacujúce. Už dlhšie spolupracujeme s jednou študentkou, onedlho absolventkou teoretického doktorandského štúdia, ale aj s teoretikmi z českého prostredia. Avšak, myslím si, že môžem hovoriť za obe, dokonca aj za ateliér keramiky na VŠVU, sme otvorení akýmkoľvek nápadom a výzvam. A tešíme sa na spoluprácu. ■

des-
ignblok

14



šestnáctý

7. – 12. 10. 14

Designblok

Prague Design and Fashion Week
www.designblok.cz

Designblok podporují tyto instituce: UMPRUM, Velvyslanectví Nizozemského království, Francouzský institut v Praze, Velvyslanectví Švédska, Instituto Cervantes, Česká centra, EUNIC, Rakouské velvyslanectví, Rakouské kulturní forum, Goethe - Institut, Polský institut v Praze, Bulharský kulturní institut **Oficiální dodavatelé:** Parfumerie Douglas, Giorgio Armani Cosmetics, Veuve Clicquot, Heineken, SONBERK, TONI&GUY, fusion hotel prague, Ambiente restaurace, SAMSUNG, NESPRESSO, TONI&GUY HAIRMEETWARDROBE, Spyron **Mediální partneři:** H.O.M.I.E., Art+Antique, Architekt, Dolce Vita, Design & Home, ERA21, ELLE Decoration, Flash Art, Marianne Bydlení, Travel Fever, Radio 1, DesignMagazin.cz, Czechdesign.cz, elle.cz, fashionbook.cz, iconiq.cz, ihned.cz, MAUDhomme, protisedi.cz, Dotyk **Zahraníční mediální partneři:** H.O.M.E., H.O.M.I.E., Atrium, Designum, Flash Art

Partneři:

Deloitte
Pražská správa nemovitostí
Galerie hlavního města Prahy
Meet Czech Design
CzechTourism

Hlavní mediální partneři:



Hlavní partner:



Generální partner:



Medzinárodné sklárske sympóziium RONA 2014

Text Helena Veličová

Foto Vlado Bača, archív RONA

Posledný týždeň pred letnými prázdninami sa v sklárňach RONA v Lednických Rovniach stretli výtvarníci a teoretici z rôznych kútov sveta. Od 23. do 28. júna sa tu totiž konalo Medzinárodné sklárske sympóziium RONA 2014, ktoré bienálne už od roku 1992 organizuje spoločnosť oslavujúca svoje 122. narodeniny.





Sklárne, ktoré dostali meno podľa dobového názvu dediny Lednis Rone, založila v roku 1892 sklárska rodina Schreiberovcov z Viedne. Jozef Schreiber vybudoval svoju prvú sklárňu najskôr v Uhrovci, s dvoma pecami vykurovanými plynom zo splynovania dreva. Odtiaľ sa presídlil do Lednických Rovní. Svoje progresívne myslenie a cit pre inovácie v práci so sklom si však zachoval a v tomto duchu zaúfal do práce i svojho synovca (rovnako Jozefa), ktorý sa stal neskôr novým majiteľom firmy Schreiber&Neffen. V RONE zaviedli do výroby najmodernejšie výrobné procesy (sklárne ako prvé v Európe napríklad dekorovali sklo anglickým pantografom), čo spolu s veľkou zručnosťou majstrov a výbornou kvalitou výrobkov viedlo k tomu, že sa lednické sklo, i napriek oveľa početnejšej konkurencii ako je dnes, dostalo do povedomia celého sveta. Aj keď 19. storočie veľa (nielen) sklárskych fabriek neprežilo, spoločnosť RONA sa dodnes drží vo svetovom meradle na popredných priečkach technologického vývoja v sklárskom priemysle.

Dnes má RONA okolo 1 270 zamestnancov a produkuje takmer 65 miliónov výrobkov ročne. Sklárski majstri ručne vyrobia jeden a pol milióna produktov ročne a fakt, že tu ručná výroba dodnes vôbec prežila, môžeme v našich podmienkach považovať takmer za zázrak. V roku 2001 sklárňu ako prvá na svete zaviedla do sériovej výroby automatickú výrobu kalíškov s ťahanou nohou dvojitým fúkaním, čím sa práca strojov opäť viac priblížila práci človeka. Sedem automatických liniek, ktorými sklárňu disponuje, vyprodukuje viac ako štyridsaťnásobok produktov ručnej výroby, viac ako 97 % výroby putuje na zahraničné trhy, z čoho sa však iba 20 % predáva pod značkou RONA.

Vedenie firmy našťastie považuje i túto vo všetkých smeroch zložitejšiu produkciu za dôležitú súčasť sklárni, vďaka čomu sa tu každé dva roky stretávajú umelci a dizajnéri, aby spolu so sklárskymi majstrami vytvárali v rámci sympózií nové diela. Práve veľké spektrum možností pri práci so sklom a zruční a šikovní sklári boli

najviac vyslovované pozitíva z úst umelcov, ktorí sa tento rok zúčastnili na sympóziu. Spolu ich bolo pätnásť z ôsmich krajín sveta a mnohí z nich si prácu v takejto fabrike vyskúšali vôbec po prvý raz. A to i napriek tomu, že sa na sklárskych festivaloch, sympóziách a workshopoch zúčastňujú pravidelne. Vo väčšine prípadov sa pracuje v ateliéroch, i keď výborne vybavených, no málo podobných takému rozsiahlemu organizmu, akým je RONA. Slovensko už tradične zastupovali hlavný dizajnér Rony Patrik Illo a výtvarník Palo Macho, pričom táto dvojica zároveň sympóziu i kurátorsky viedla. Domáce trio dopĺňala Marika Račeková, ktorá začínala svoju profesionálnu dráhu ako dizajnérka rovnako v RONE. Z dizajnérov spoločnosti sa ďalej prezentovala Polka Aleksandra Stencel, v súčasnosti žijúca na Slovensku a Miloš Janků z Čiech, ktorý tu pracuje už od roku 1996. Z Čiech sa na podujatí zúčastnil aj umelecký šéf sklárni Moser Lukáš Jabůrek a dizajnér a zakladateľ štúdia Qubus Jakub Berdych. Zaujímavé je, že zo



vzdialenejších kútov sveta pricestovali naopak samé ženy – Jessamy Kelly a Emma Woffenden z Veľkej Británie, Maria Bang Espersen z Dánska, Valeria Florescano z Mexika, bieloruské trio Elena Atraškevič, Daria Cikaja a Hanna Aliakseičyk či Indre Stulgaite, ktorá túto jeseň pripravuje nultý ročník podobného podujatia v domácej Litve.

Súčasťou sympózia boli rôzne sprievodné aktivity. V utorok popoludní sa konal cyklus prednášok *Glass Art*, kde sa návštevníci formou autorských prezentácií oboznámili s tvorbou výtvarníkov a ich pôsobením v rôznych sklárňach či štúdiách. Vďaka týmto ukážkam bolo možné následne jednoduchšie a komplexnejšie čítať sympoziálne práce jednotlivých umelcov. So svojimi projektmi sa predstavili aj zúčastnení teoretici umenia. Zo Slovenska to bola Vladimíra Búngerová zo Slovenskej národnej galérie, ktorá hovorila o výstave *Na zdravie, na dizajn*, konajúcej sa pri príležitosti 120. výročia sklárni RONA. Výstava mapovala a zhodnocovala úžitkové sklo a dizajn, ktoré táto spoločnosť vyprodukovala počas celej svojej histórie. Diváci tak mohli na nej vidieť okrem mnohých iných i práce takých osobností, akými boli Karol Hološko či Jaroslav Taraba, ktorí patrili k prvým dizajnérom sklárskeho priemyslu na Slovensku. Vladimír Beskid priblížil návštevníkom projekt *Košice – Európske hlavné mesto kultúry 2013*, ktorého bol umeleckým riaditeľom a z jeho prezentácie si mohli odniesť inšpiráciu najmä zúčastnení poľskí teoretici, pripravujúci program pre Vroclav – Európske hlavné mesto kultúry 2016. Jeden z projektov, ktorý by mal vzniknúť z poľsko-česko-slovenskej spolupráce odprezentoval Krzysztof Kucharczyk z Galérie skla a keramiky vo Vroclave. Z Vroclavu prišla i Anita Bialic z Galérie BB Krakov, ktorá hovorila o Európskom festivale skla a nezabudla spomenúť, že pre nedostatok záujmu sklárskych umelcov zo Slovenska majú na tomto podujatí problém so zastúpením našej krajiny. Sylva Petrová, česká odborníčka na moderné sklo a profesorka na Univerzite v Sunderlande vo Veľkej Británii, priblížila návštevníkom tému českého a slovenského skla v exile, vďaka čomu sa i zahraniční návštevníci oboznámili s menami ako Václav Cigler či Vladimír Zbyňovský.



↑ Alexandra Stencel, Poľsko/Slovensko.

↖ Miloš Janků, Česká republika.

← Palo Macho, Slovensko.

↙ Marika Račeková, Slovensko.

V piatok večer prebehla v priestoroch Slovenského sklárskeho múzea v areáli sklárni vernisáž výstavy *Hladiny*. Kurátorka Viera Kleinová zo Slovenskej národnej galérie tu predstavila výber tvorby slovenských sklárskych umelcov naprieč viacerými generáciami. Od Zory Palovej, Štěpána Pala, Miloša Balgavého, Juraja Opršala, cez Patrika Illa, Olivera Lešša, Pala Macha, Lukáša Mjartana, až po práce Ašota Haasa, Ivana Illovskeho, Martina Múranicu a Tomáša Ondrouška. A i keď výstava bola usporiadaná ako sprievodné podujatie sympózia, návštevníci si ju mohli pozrieť ešte dlho po jeho skončení, a to do konca augusta.

Vyvrcholením celého týždňa bola sobota, keď boli sklárne sprístupnené verejnosti v rámci Dňa otvorených dverí. Návštevníci si mohli pozrieť prácu v dielňach, niektorí sa do nej dokonca zapojiť a za asistencie majstrov si vyskúšať krehkosť a rýchlosť tohto remesla. V priestoroch fabriky boli vystavené exponáty z produkcie sklárni,

medzi inými aj produkty, ktoré získali tento rok ocenenia na veľtrhu spotrebiteľného tovaru a dizajnu Ambiente vo Frankfurte nad Mohanom. Druhým miestom dejiska programu bol kaštieľ, v ktorom má RONA svoje administratívno-obchodné centrum i vzorkovňu produktov. Práve v jeho priestoroch sa nachádza Slovenské sklárske múzeum, kde sa okrem stálej expozície slovenského skla konala už spomínaná výstava *Hladiny*. Bolo tu možné taktiež nakúpiť domáce sklo za výhodnejšie ceny ako obvykle, no najmä prejsť sa areálom kaštieľa a pozrieť si výsledky celotýždňovej práce umelcov, ktoré boli nainštalované v rámci celej záhrady, na tráve, kríkoch i vo fontáne. A pohľad to bol naozaj netypický. Inštaláciu originálnych úžitkových kúskov v podobe pohárov, karáf, váz či mís dopĺňali diela v podobe kráčajúcich figúr, štylizovaného roja včiel, vesiel, hláv, vešiakov a mnoho ďalších viac či menej experimentálnych prác. Takúto rozmanitosť možno prisúdiť i tomu, že na rozdiel od predchádzajúcich



ročníkov nemali umelci zadanú spoločnú tému. Posledné sympóziium v roku 2012 sa napríklad nieslo v duchu osláv 120. výročia spoločnosti, a tak umelci spracúvali tému *Slávnosť*. Tentoraz bola jedinou spoločnou úlohou zúčastnených participácia na tzv. *Strome sklárov*, ktorý bol tohtoročnou novinkou. Okrem voľnej tvorby každý výtvarník totiž vytvoril i jeden objekt, špeciálne navrhnutý tak, aby sa dal osadiť na kovovú konštrukciu postavenú v areáli kaštiela. Jeho vzniku predchádzala myšlienka, aby i po skončení sympózia zostal v sklárňach prítomný artefakt, ktorý by sa stal akýmsi pamätníkom jednotlivých ročníkov. Treba preto pevne veriť, že s pribúdajúcimi rokmi bude pri kaštieli vyrastať celý sad sklárskych stromov.

Tomu, že by to tak malo byť, nasvedčuje nielen rastúca popularita podujatia medzi výtvarníkmi a teoretikmi, ale najmä záujem širokej verejnosti. Tento ročník sa dočkal najväčšej návštevnosti vôbec, už po prvých dvoch hodinách prešlo bránou viac ako 1 700 ľudí, celková návštevnosť Dňa otvorených dverí bola teda približne dvojnásobná a kaštieľ zostal kvôli veľkému záujmu sprístupnený o dve hodiny dlhšie ako bolo plánované. A práve túto popularizáciu nielen samotnej spoločnosti, ale vôbec sklárskeho remesla, označuje šéf organizačného tímu sympózia Vladimír Letko ako vyššiu pridanú hodnotu toho, čo RONA robí a v čom sa bude snažiť pokračovať. ■



↑ Indre Stulgaitė, Litva.

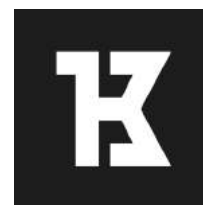
← Jessamy Kelly, Veľká Británia.

LOGO

Banská Bystrica

– už po štvrtý raz

Text Martin Úradníček
Foto Agentúra Enterprise



Peter Javorík, Slovensko:
Logotyp K13 – Košické kultúrne centrá.
1. miesto v hlavnej kategórii.

Bienálna prehliadka LOGO, ktorá sa pravidelne koná v Banskej Bystrici, má za sebou úspešný štvrtý ročník. Vo výstavných priestoroch Stredoslovenskej galérie v Bethlenovom dome prezentovalo v uplynulých týždňoch svoje diela 56 autorov z piatich krajín Európy.

Organizátormi súťažnej prehliadky Bienále LOGO Banská Bystrica 2014 boli agentúra ENTERPRISE a Slovenské centrum dizajnu. Bienále sa uskutočnilo s finančnou podporou Ministerstva kultúry Slovenskej republiky.

Podme sa stručne pozrieť, ako sa bienále za osem rokov existencie vyprofilovalo a aký posun priniesol jeho posledný ročník. LOGO má dve súťažné kategórie: hlavná je určená profesionálnym grafikom, grafickým štúdiám a reklamným agentúram, študentská je zameraná predovšetkým na študentov a poslucháčov stredných a vysokých škôl so zameraním na grafiku a dizajn. Bienále si upevňuje medzinárodný charakter s dôrazom na stredo európsky región. Je milou tradíciou, že najpočetnejšie zastúpenie majú logotypy z Čiech a Slovenska. Štatút súťaže prikazuje, aby prihlásené diela vznikli v období posledných dvoch rokov, vďaka tomu je možné porovnávať a objavovať nové trendy v grafickom dizajne.

Štvrtý ročník bol v znamení upravenej adjustáže vystavených logotypov. Nové súťažné postery poskytli dostatočnú plochu na vyznenie logotypu a jeho aplikácií na rôznych tlačovinách, predmetoch dennej potreby, ale aj na displejoch tabletov či smartfónov. Veľkým prínosom v študentskej kategórii boli noví partneri zo zahraničia – Fakulta multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáša Baťa v Zlíne a Fakulta priemyselného dizajnu Akadémie výtvarných umení v poľskom Krakove, ktoré oboslali výstavu kvalitnými logotypmi. Zástupcovia oboch univerzít zároveň prijali pozvanie za členov medzinárodnej poroty.

Päťčlenná porota, ktorej predsedal grafický dizajnér a pedagóg Pavol Rozložník, mala neľahkú úlohu vybrať spomedzi 82 prác len sedem najkvalitnejších grafických stvárnení. Tu sú názory členov poroty:

The logo for KLAN, featuring the word 'KLAN' in a bold, black, sans-serif font. The letters are stylized with a 3D effect, appearing as if they are made of folded paper or have depth.

KLAN, s.r.o., Česká republika:
Logotyp KLAN.
2. miesto v hlavnej kategórii.



PEANUTS, Slovensko:
Mestské zásahy Nitra.
3. miesto v hlavnej kategórii.

The logo for NATIONAL STONE CENTRE. The word 'NATIONAL' is in a bold, sans-serif font. Below it, 'STONE' is written in a larger, bold, sans-serif font with a stylized 'S' that has a diagonal line through it. Below 'STONE', the word 'CENTRE' is written in a smaller, bold, sans-serif font.

Radka Bartošová, Česká republika:
National Stone Center.
Zvláštna cena Slovenského centra dizajnu.

Pavol Rozložník, grafický dizajner a pedagóg na Katedre dizajnu Fakulty umení Technickej univerzity v Košiciach, predseda poroty

↓
Logo predstavuje šperk vizuálnej komunikácie, klenot korporátnej identity, malé výtvarné dielo s obrovským dosahom. Je náročné v obmedzenom priestore vyjadriť logo inštitúcie pomocou určitého grafického nápadu či vtipu a splniť požadované estetické i technické kritériá. Rovnako náročné je tieto dizajnérske diela hodnotiť. Každá komisia je zložená z konkrétnych ľudí a jej závery sú výsledkom subjektívnych názorov. V hlavnej kategórii sme sa jednoznačne zhodli na troch logách, ktoré si zaslúžia ocenenie, avšak o ich poradí sme museli rozhodnúť tajným hlasovaním. Veľmi nám pomohlo, že súčasťou prezentácií boli okrem samotných log aj ich aplikácie. V študentskej kategórii nás zaujali mnohé práce a naše posudzovanie bolo o to ťažšie. Je škoda, že pre študentov stredných škôl nie je vyhradená zvláštna cena, pretože mnoho dobrých nápadov nemohlo konkurovať väčšej skúsenosti vysokoškolákov. Vizuálna komunikácia je veľmi dynamický odbor a neustále vzniká mnoho nových vizuálnych štýlov, a teda aj log. Myslím si, že veľa dizajnérov sa výstav a súťaží nezúčastňuje, stačí im, že je ich práca realizovaná a stáva sa všeobecne

známou a prijatou. Nakoniec – to je naozajstné poslanie vizuálnej komunikácie. Avšak logá nainštalované v krásnych historických priestoroch Stredoslovenskej galérie v Banskej Bystrici získavajú ďalšiu pridanú hodnotu aj vo vzájomnej konfrontácii. Takéto podujatie signalizuje verejnosti, že do galérií nepatria iba obrazy a sochy.

Rostislav Illík, grafický dizajner, pedagóg Ateliéru grafického dizajnu Fakulty multimediálnych komunikácií Univerzity Tomáša Baťu v Zlíne

↓
Štvrtý ročník Bienále LOGO sa dá považovať za už tradičnú a zmysluplnú akciu s rozvojovým potenciálom do budúcnosti. Súťaže a výstavy tohto typu nie sú v rámci Slovenska a Českej republiky napodiv také časté a veľa paralel nemajú ani v Európe. Existujú síce lokálne a odborné súťaže a výbery NAJ značiek, logotypov, ale tieto podujatia sa odohrávajú predovšetkým v elektronickom prostredí. Za veľmi záslužné považujem to, že usporiadatelia tejto akcie sú schopní túto aktivitu povýšiť na úroveň výstavného projektu, ktorý nekončí len výstavou v Banskej Bystrici, ale bude cestovať aj do Poľska a Českej republiky (v budúcnosti možno aj po Európe). Autori, tvorcovia značiek, symbolov, logotypov, sú väčšinou pre verejnosť

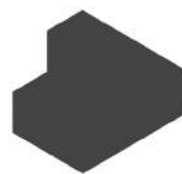
anonymní, pričom vysoká estetická hodnota týchto často miniatúrnych výtvarných diel ovplyvňuje náš súčasný multimediálny svet nevídanou mierou. Prečo sa teda nepredstaviť, nepodpísať sa pod svoju prácu aspoň na výstave, ako to je úplne bežné a normálne pri výstavách obrazov, sôch, fotografií a iných umeleckých diel. Okrem výberu najlepšieho loga v danej kategórii odbornou komisiou vidím v tomto zásadný prínos tohto projektu. Tiež si myslím, že podujatie má veľký význam aj z hľadiska kultúrno-spoločenského nielen pre samotné mesto Banská Bystrica, Slovensko, ale i v zmysle ambície stať sa významnou akciou aj v rámci strednej Európy. Brno má svoje bienále, Trnava trienále a Banská Bystrica má svoje Bienále LOGO. Miestnym patriotom, najmä ľuďom z agentúry Enterprise, išlo nielen o vysokú odbornú úroveň podujatia, ale aj o niečo navyše: popularizáciu doposiaľ väčšinou anonymnej tvorby autorov, teda grafických dizajnérov, smerom k verejnosti. Keď si uvedomíme, koľko diel týchto ľudí je dnes súčasťou nášho vizuálneho vnímania, tak si to títo tvorcovia naozaj zaslúžia. A to je pre mňa profesijne aj ľudsky veľmi cenné.

Komisia tohtoročného bienále bola podľa môjho názoru vo výbere víťazov objektívna, hodnotenie bolo veľmi náročné a snáď sme vybrali to najlepšie.

Fo1FOTON
FOTOKLUB ŠTUDENTOV



**SHOES
MUSEUM
ZLÍN**



Centrum Spotkania Kultur
w Lublinie

Lenka Matinová, Slovensko:
Logotyp FOTON.
1. miesto v študentskej kategórii.

Eva Ginko, Poľsko:
Logotyp Obuvnícke múzeum Zlín.
2. miesto v študentskej kategórii.

Agata Szczęsna-Wrzeńniewska, Poľsko:
Logotyp Centrum stretnutia kultúr v Lublinie.
3. miesto v študentskej kategórii.

Nedá sa jednoznačne povedať, že by sa úroveň prác radikálne zmenila oproti minulým rokom. Chýbali odvážnejšie, futuristické koncepty s prihliadnutím na vývoj v budúcnosti, najmä na používanie loga v elektronickom prostredí. Myslím si, že v ďalších rokoch sa budú čím ďalej viac objavovať generované (motion) značky (často iluzórne v 3D podobe), ktoré sa divákovi (zákazníkovi) objavujú v rámci krátkočasového obdobia – podobne ako napríklad značky filmových spoločností v úvode filmového predstavenia. To súvisí s masívnym presúvaním ich používania do nových médií, ako sú smartfóny, tablety, obrazovky, ktoré to umožňujú. To je budúcnosť v oblasti tvorby značiek a vizuálneho štýlu. Veľmi pozitívna na tohtoročnom bienále bola účasť študentov stredných výtvarných škôl, kde bolo často vidieť vysokú úroveň prác, čo je dobrá správa do budúcnosti.

Patrik Ševčík, venuje sa voľnej tvorbe a grafickému dizajnu



Myšlienku medzinárodného súťažného bienále LOGO Banská Bystrica, považujem za veľmi dobrý počin. Cieľom prehliadky je reflektovať aktuálnu tvorbu v tejto oblasti. Posledné dva ročníky bienále priniesli novinky v prezentácii súťažných prác: vystavujú a hodnotia sa aj

aplikácie logotypov. Diváci a porota tak majú možnosť vidieť, ako sa uvedené logo používa v praxi.

Čo sa týka úrovne prihlásených prác, môžem konštatovať, že kvalitatívne sú jednotlivé ročníky vyrovnané. Porota prihliada na pravidlá, ktoré musí dobrý logotyp spĺňať: originalita nápadu, koncept, reprezentácia oblasti, pre ktorú je vytvorený, estetická kvalita, kvalita vypracovania, kompaktnosť, použitie typografie a zároveň aktuálnosť, inovatívnosť a jeho fungovanie v aplikáciách. Zaujímavé je sledovať kvalitu študentskej kategórie. Odhliadnuc od drobných chýb, ktoré sa v tejto kategórii akceptujú, môžem konštatovať vysokú kvalitu niektorých prác. Dovolím si tvrdiť, že dokonca v niektorých prípadoch dokážu konkurovať hlavnej kategórii.

Ako člen poroty som sa zúčastnil na bienále už po tretí raz. Vždy to bola dobrá, avšak veľmi zodpovedná skúsenosť – stáť na druhej strane, teda nie v úlohe tvorcu, ale hodnotiaceho. Ostatný ročník bol zaujímavý najmä v generačnom zastúpení. Takéto zloženie komisie umožnilo hlbšie analýzy a diskusie nad prácami.

Bienále ponúka prehľad súčasnej tvorby a zároveň je inšpiráciou pre tvorcov. Okrem porovnania

jednotlivých prác je však dôležitý ešte jeden fakt, a tým je prezentácia bienále v priestoroch galérie. Tá približuje časť grafického dizajnu verejnosti. Osobne si myslím, že bienále má veľký prínos aj pre študentov, ktorí majú možnosť predstaviť a konfrontovať svoju tvorbu. Získavajú tak aj spätnú väzbu k svojej tvorbe mimo priestorov školy.

Katarína Czikorová, grafická dizajnérka a pedagogička na Katedre grafiky Fakulty výtvarných umení Akadémie umení v Banskej Bystrici



Bienále logo 2014 prinieslo ďalšiu zaujímavú kolekciu log od grafických štúdií, cez profesionálnych grafických dizajnérov až po študentov vysokých či stredných škôl. Koncept ponúka akýsi prehľad dizajnérskej práce, na jednej strane v rámci profesionálneho prostredia, na strane druhej prostredia škôl. Paradoxom je, že kvalitnejšiu prácu odvieďli práve študenti, ktorých projekty prezentujú možno nie úplne dotiahnuté, ale naopak o to odvážnejšie a invenčnejšie riešenia. Je škoda, že sa nezapojilo viac profesionálnych grafických dizajnérov, pretože práve takáto prehliadka ponúka možnosť konfrontácie práce samotného dizajnéra s prácou iných dizajnérov nielen zo Slovenska. ■



BADW

BRATISLAVA DESIGN WEEK



22. - 28. 9. 2014
LAURINSKÁ 14

BADW.SK

Curro Claret – "la pieza"
photo: Juan Lemus



+ medzinárodná konferencia



in the midl design forum



www.inthemiidforum.sk

generálny partner

SLOVENSKÁ
sporiteľňa

hlavný mediálny partner

.týždeň

oficiálne auto BADW



národná pontis

Bratislava Design Week sa koná pod záštitou Tatiány Rosovej, starostky mestskej časti Bratislava – Staré Mesto.

partneri



mediálni partneri



In the Midl Design Forum na Bratislava Design Week 2014

Rozhovor Františka Malíka s Vlastou Kubušovou

V rámci festivalu BDW koordinujete aj In the Midl DESIGN Forum. Mohli by ste nám predstaviť jeho základnú koncepciu?

↓

In the Midl DESIGN Forum vzniklo minulý rok ako nová platforma na prepájanie ľudí v oblasti dizajnu. Základom je jednoduché fórum / konferencia, v rámci ktorej prezentujú úspešní zahraniční a domáci dizajnéri svoje myslenie v oblasti dizajnu a spoločnosti. Väčšina z nich vedie nasledujúci deň workshop na zvolenú tému pre prihlásených účastníkov. Tento rok je téma celého Bratislava Design Week práca, presnejšie téma *Work is all around*, a na ňu budú nadväzovať prednášky aj workshopy v rôznych modifikáciách. Workshopy nie sú dlhé, budú trvať od troch hodín, maximálne jeden deň. Cieľom je nielen niečo vytvoriť, ale dostať napríklad spätnú väzbu na vlastné portfólio, a tiež vytvárať si vzťahy v rámci skupiny, čo je pre mladých dizajnérov cennou skúsenosťou. Za podobnými workshopmi by museli vycestovať do zahraničia a stálo by ich to nemalé finančné prostriedky. My im prinášame tieto možnosti na Slovensko, a tým chceme spájať nielen kreatívnych dizajnérov medzi sebou, ale aj s kvalitnými lektormi.

Treťou, pre nás nemenej dôležitou súčasťou In the Midl DESIGN Forum, bude už druhý ročník A(u)kcie. Ide o prezentáciu a predaj produktov v prvom rade od mladých perspektívnych dizajnérov. Tento rok však chceme pridať aj niekoľko produktov od už etablovaných dizajnérov, našich zahraničných hostí, a chceli by sme tiež pridať skutočné rarity dizajnu zo šesťdesiatych až osemdesiatych rokov

20. storočia od slovenských dizajnérov. Dúfame, že prijmú naše pozvanie a budeme ich môcť privítať aj osobne.

Kto sa môže prihlásiť? Je In the Midl DESIGN orientované pre laickú alebo odbornú verejnosť?

↓

Prihlásiť sa môže každý. Cieľovou skupinou sú primárne ľudia pracujúci v oblasti tvorby a dizajnu, takí, ktorí môžu zužitkovať nové informácie a odlišné prístupy a nechajú sa nimi inšpirovať. In the Midl DESIGN Forum je však najmä o dizajnérom myslení a vnímaní, riešení otázok súčasného sveta, ktoré môžu využívať a aj využívajú rôzne profesie, nielen dizajnéri. A(u)kcia je vyslovene otvorením slovenského dizajnu širokej verejnosti a workshopy sú na druhej strane určené najmä mladým dizajnérom, študentom, či absolventom.

Kto bude viesť In the Midl DESIGN Forum a prečo?

↓

Tento ročník bude viesť Benjamin Hubert, hviezda britskej dizajnérskej scény, ktorý má už za sebou množstvo ocenení, ako napríklad Dizajnér roka British Design Awards 2010, Best Product 100% Design, či nomináciu Design Museum v Londýne na Best product 2014 (za svoj stôl Ripple). Spolupracoval s Nike, Samsung, Moroso, Cappellini, Bitossi Ceramiche, ClassiCon, Ligne Roset, a ďalšími. Jeho práca je výskumom aj experimentovaním s rôznym typom materiálu a každý z jeho produktov je novátorským (dielom) počínom. V rámci svojej prednášky na IMdF bude prezentovať svoju tvorbu a prístup k práci.

Ďalším z hostí je berlínske štúdio Llot Llov, ktorých diela sú naopak hravé, originálne prepojenia funkcionality a emocionality. Prednášať budú aj – španielsky dizajnér Curro Claret zaoberajúci sa sociálnym dizajnom, akčné grafické dizajnérky z Belgicka Cox & Grusenmeyer, rakúskeho taliaYstudia, Švajčiar Florian Hauswirth, či česká kreatívna kurátorská skupina OKOLO.

Minulý rok sa objavila v programe aj A(u)kcia súčasného dizajnu. Zmení sa niečo oproti minulému ročníku? Je tento typ podujatia atraktívny pre slovenskú verejnosť?

↓

Ako som už spomínala, novinkou budú produkty – stratené dizajny spred desiatok rokov, na ktoré sa už trochu pozabudlo a niektoré sa dajú vidieť už len v múzeách. Pozvaním ich autorov by sme im chceli vyjadriť poctu a tiež rozšíriť ponuku predmetov v aukcii o zaujímavé spektrum slovenského dizajnu.

Minulý rok sa uskutočnil prvý ročník a naozaj sme nevedeli, ako verejnosť bude reagovať. Boli sme však milo prekvapení, aký záujem bol práve z radu ľudí mimo dizajnérskej sféry. Tento rok bude aukcia súčasťou otvorenia celého Bratislava Design Weeku. Každého autora budeme tiež postupne predstavovať v rámci našej kampane, preto dúfame v ešte väčšiu účasť ako minulý rok.

Okrem iného je taká aukcia veľmi zábavný a naozaj akčný formát. Veď možno ani neviete, aký máte doma dizajnérsky produkt... ■



Bienále Brno

– očami grafických dizajnérov

Text Robert Szabó

Foto archív Moravská galéria Brno a Lubica Segečová

Lubica Segečová

grafická dizajnérka, v rokoch 2012 – 2014 pôsobila ako asistentka v ateliéri grafického dizajnu Text Forma Funkce (TFF) na Fakulte umení Ostravskej univerzity (vedúca ateliéru Linda Dostálková)
<http://cargocollective.com/textformafunkce>

Aký je odkaz bienále?

↓

Mala som pocit, že úlohou bienále bolo mapovať, čím žijú aktuálne školy grafického dizajnu, ale v skutočnosti ukázalo, čím žijú prestížne školy grafického dizajnu. Bolo na ňom silne cítiť „holandskú scénu“. Myslím tým väzby na jednotlivé školy. Je to však prirodzené, keďže kurátori z tohto prostredia sami vychádzajú. Chýbala mi tam väčšia pestrosť prístupov. Pre mňa bolo bienále poučné v jednom: všetky tie mená a školy, ktoré poznáme, sledujeme cez internet a niektoré máme tendenciu možno až nekriticky obdivovať, všetko toto som mala možnosť vidieť na živo. Celkom som si preformulovala pohľad na prestížne školy grafického dizajnu a ich výstupy.

Vieš mi ako pedagogička opísať úroveň študentov v Ostrave?

↓

Ak to porovnam so študentmi na VŠVU, boli akísi hlbavejší. Hovorila som tomu: „do morku kosti“. Boli slobodnejší vo formálnom prejave, pretože si v ňom možno menej verili, ale o to viac možností sa im otváralo. Zrejme to má súvislosť so stimulom, ktorý máš v menšom meste. Ostrava na nich kladie úplne iné nároky ako Bratislava. Cítila som sa tam veľmi dobre, vždy sme riešili spolu najmä obsah. Ateliér TFF bol tak zámerne koncipovaný. Zamerali sme sa na obsah, jeho vytváranie a modelovanie. A s nimi to fungovalo.



Chýbajú na výstavách typu bienále disciplíny ako korporátna identita?

↓

Počas sympózia padla z publika otázka: „Prečo sa školy (alebo ateliéry) delia na tie, ktoré sa venujú „komercii“ a tie, ktoré sa venujú tzv. „autorskému“ dizajnu?“ Je to vidieť aj v praxi. Je veľmi málo dizajnérov, ktorí dokážu tieto dve veci skĺbiť. Robiť pre klienta, ktorý má konkrétne potreby a pritom neklesnúť pod svoje hodnoty, názory a priniesť tým výsledkom niečo zaujímavé, niečo, čo posúva hranice. To je dobrá komercia.

Grafický dizajn neviem definovať jednou vetou, pre mňa znamená niečo iné ako pre teba. A tak je to ok. Nemyslím si, že dizajnér musí byť všestranný. Naopak. Je dôležité, že jednotliví dizajnéri reagujú rôzne na zadania. Ideálne by tak mali byť smerované aj zadania. Klienti by si mali vedieť na základe pestrosti vyberať toho, kto je na konkrétne zadanie vhodný, využiť jeho „vlastnosti“. Ale u nás to nefunguje. Je u nás veľa dizajnérov a veľa práce, ale výber zo strany klienta býva často naslepo. Potom dizajnér často naráža na to, že má vyššie ambície ako má v danej veci sám klient.

Súhlasíš s tým, že aktuálny trend vo voľnom grafickom dizajne je neuchopiteľný, ťažko hodnotiteľný?

↓

Nemám s tým problém. Je to super. Dôležité je, vedieť to adekvátne použiť. Na škole by si mal človek osvojiť aj schopnosť reagovať na reálne zadania, ale nie som si istá, či je dobré tieto zadania simulovať.

Čo si myslíš, že je budúcnosť vzdelávania?

↓

Ideálny ateliér je pre mňa ateliér bez pedagóga. Pedagóg by mal byť akýmsi moderátorom diania. Nemyslím si, že je riešením absolvovať školu pod vedením jednej autority. O to sme sa v Ostrave snažili. Zásadnými boli tzv. *visiting lectures*. Snažili sme sa priniesť spektrum prístupov, názorov a disciplín nadviazaných vždy na riešenú tému. Neboli to len grafickí dizajnéri, bolo pre nás dôležité vidieť, ako nad danou témou rozmýšľajú teoretici, architekti, umelci a i. Toto všetko bolo možné aj vďaka dôvere, ktorú sme od vedenia školy dostávali. Počas štúdia na VŠVU som zanevrela na grafický dizajn. Vďaka dvom rokom pôsobenia s Lindou v Ostrave som si svoj prístup znovu preformulovala. Stali sa pre mňa dôležitejšími ako šesť rokov vlastného štúdia. Interdisciplinarita je pre mňa kľúčová.

Máme na VŠVU tradíciu dizajnu?

↓

Všade je tradícia v dizajne. Otázkou je, aká je tá tradícia. Pamätám si niekoľko tradícií VŠVU. Jedna je z čias, keď som ešte nebola jej študentkou, ale vnímala som už vtedy pre nás „legendy“, ktoré tam študovali: Drličiak, Shooty, Čejka ... Zdali sa mi progresívni, odvážni, namyslení a drzí. Potom prišlo obdobie tradície konferencií KUPÉ, ktoré sľubovalo budovanie scény a odbornej platformy. A to vystriedala tradícia nenápadných, ľahkostráviteľných a funkčných výstupov, z ktorých si dnes neviem spomenúť ani na jeden. A to trvá dodnes. Mám s tou všadeprítomnou „funkčnosťou“ problém. Že „dobry dizajn“ má riešiť problémy a pomáhať. Nemusí. Lezie mi na nervy trend, že všetko treba čo najviac zjednodušať a vysvetľovať, aby ľudia používali mozgy ešte menej ako doteraz. A ešte by to malo byť aj „hravé“. Grafický dizajn by nás mal nútiť rozmýšľať vždy, keď si to len trochu môže dovoliť.

Čo je grafický dizajn?

↓

Robiť informačný systém nemocnice je diametrálne odlišná disciplína ako robiť monografiu súčasnému sochárovi alebo obal LP platne. Grafický dizajn je jedno aj druhé aj tretie. Ale keď urobíš s prístupom obalu platne infosystém nemocnice, ľudia sa zabijú už pri vchode. Keď spravíš monografiu sochárovi ako infosystém nemocnice, tak to nikoho nebude zaujímať.



Pohľad do medzinárodnej prehliadky študentských prác.

Braňo Matis

grafický dizajnér, pedagóg na
Fakulte masmédií Paneurópskej
vysokej školy v Bratislave

Čo si myslíš o Bienále Brno 2014?

↓
Išiel som s očakávaním a s určitým „prednastavením“ – vedel som, že tento rok tu nie je žiadna slovenská práca a už predtým sa v našom prostredí rozpútala diskusia so skôr negatívnymi postojmi k celej akcii.

V snahe – neviem nakoľko úspešnej – zachovať istú objektivitu, som sa potom snažil potláčať negatívne očakávania a vnímať bienále bezprostredne. Všetko som si dôkladne prezrel v priebehu jedného dňa, a snažil sa pracovne vygenerovať pozitívnu aj kritickú interpretáciu videného. Veci sa nehodnotili ľahko, spoločnou vlastnosťou vystavených prác bolo akoby vytesnenie tradičných kritérií disciplíny, predovšetkým širšej zrozumiteľnosti a účelnosti, ale aj „mainstreamovej“ formálnej estetiky. Samozrejme, išlo o študentské práce, preto som tieto kvality vnímal ako relatívne, mnohé práce boli predovšetkým experimentom alebo autorským dielom nepodliehajúcim externým zadaniam.

Pri výbere chcela porota, zdá sa, zachytiť „prach motýlich krídel“, ktorý sa stráca počas pragmaticky orientovaného štúdia, „esenciu nehotovosti“ – „zastavené políčko“ procesu, čiže vylúčiť akékoľvek definitívne výsledky.

Mojou pozitívnu interpretáciu tohto výberu je zjavná existencia generácie tvorcov, ktorá potrebuje znova nájsť nulový bod v estetike a vizuálnosti. Dalo by sa to, ako hovorí kolega Juraj Blaško, nazvať antidizajnom, niečím analogickým k dadaistickým tendenciám, Grapusu, a podobne a potom, keď som si „starecky zahrešil“, že táto generácia na to nemá právo, nie je predsa vojna ani revolúcia, hneď som si uvedomil, že nemám pravdu, a že v istom slova zmysle vojna je. Nie reálne fyzické konflikty, ale informačná vojna vo virtuálnom svete. Neprišpievajú do nej len pro/protivládne médiá a rôzne motivovaní aktivisti, ale aj bežná reklamná komunikácia

a marketing. Mnohí z vystavujúcich autorov sa možno chcú vymaniť z ovplyvnenia rôznymi agendami, nájsť niečo ako „čistú esenciu“ vizuálnej práce – určitý zenový dizajn zbavený všetkého vonkajšieho. Ďalší z mnohých pokusov, ktoré už do veľkej miery poznáme.

Ale je to stále grafický dizajn? Iný pohľad dostaneme, ak sa pokúsime tradičný grafický dizajn prirovnať k žánrovým filmom (komédia baví, horor straší...), a voľné vizuálne umenie k artfilmom bez akýchkoľvek hraníc a záchytných bodov. Sú ťažko hodnotiteľné – čokoľvek v nich by vám mohlo prekážať, je autorov zámer a váš malicherný divácky problém. Aj keď hranica medzi voľnou tvorbou a žánrom (dizajnom) je príležitostne nejasná, stále je zadefinovaná predovšetkým účelnosťou, len čo príliš uhneme z daných pravidiel, sme „automaticky“ v inej kategórii (diváci-konzumeristi odchádzajú znechutene zo sály v polovici premietania a rozhadzujú pukance). Vracajúc sa k Bienále Brno 2014, väčšina výstupov spadá do tejto kategórie a ja si trúfam tvrdiť, že z technického hľadiska nejde o grafický dizajn, ale o rôzne autorské projekty – v zásade umelecké výstupy.

Ale ak už hovoríme o umeleckom diele, toto vnímame, ak nejde o dielo jasne konceptuálne – skôr pocitovo a esteticky, nesnažíme sa ho „len“ racionálne prečítať a opustiť, ako „radové“ produkty vizuálnej komunikácie. V prípade niektorých prác v Brne je však cítiť aj rezignáciu na samotnú formu, akoby sa chceli cielene prepadnúť do „medzipriestoru“ medzi akceptovateľným dizajnom a estetickým, obchodovateľným umením. Totálna askéza – znova „nulová hodnota“, z pohľadu diváka. Porote sa podľa tohto hypotetického kľúča podarilo zhromaždiť úctyhodné množstvo výstupov, ktoré majú silný potenciál odpudzovať (predovšetkým komunikačne, nie tak esteticky) divákov, namiesto toho, aby ich vťahovali a angažovali. Paradoxom sa potom zdá byť, keď na jednej strane porotcovia deklarujú (*Noviny BB*) kritický angažovaný postoj spojený so snahou o sociálne vplyvy a na druhej strane preferujú výrazne uzavreté, elitárske výstupy s minimálnym komunikačným potenciálom vylučujúcim väčšinu divákov.

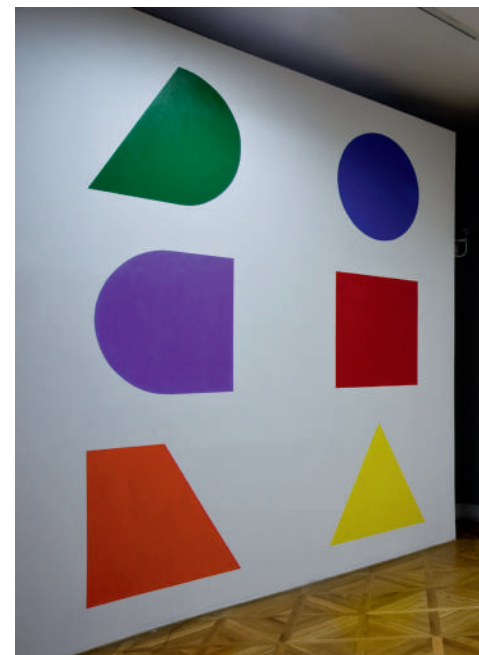
Práce, ktoré sú vystavené v rámci disciplíny, sú zjavne zámerne okrajové. Keď si predstavím človeka, čo nie je informovaný a prichádza na túto výstavu, aby sa zoznámil s grafickým dizajnom, získa pravdepodobne veľmi jednostranný a posunutý obraz...

Ako vnímaš tradíciu edukácie grafického dizajnu na Slovensku?

↓
No, tradícia nie je rozhodne taká bohatá ako v okolitých krajinách, ale je jediná, ktorú máme a mali by sme ju vo vlastnom záujme rešpektovať. Čo samozrejme neznamená, že by sme ju nemali pravidelne vystavovať nemilosrdnej kritike...

Dalo ti niečo bienále ako pedagógovi dizajnu?

↓
Áno, bola to predovšetkým skvelá výstava zadaní (*Vzít si linku na prochádzku. Výstava o zadaniach ve výuce designu*), najlepšia časť Bienále Brno. Aj oveľa spontánnejší prístup k dizajnu, menej formálnosti a konvencií, zase o niečo viac slobody. Na druhej strane väčšiu nutnosť uvedomiť si určité parametre, až trápne tradičný remeselný základ (ktorý je napriek všetkému stále najmenej spochybiteľnou zložkou našej práce) a vnútornú, aj keď veľmi dynamickú hodnotu vizuálneho jazyka, ktorý používame.



Martin Jenča

grafický dizajné, štúdio Milk

Ako hodnotíš bienále?

↓
Bienále ma zaujímal predovšetkým v súvislosti s konferenciou, samotná výstava pre mňa nehrala až takú rolu. Chcel som vidieť najmä zahraničných vystupujúcich, aby som sa niečo naučil. Zaujímal ma presah vzdelávania na komerčný svet, pretože akademická pôda je z môjho pohľadu izolovaná. Ako človeku z komerčného sektora sa mi prednášky zdali byť nezábavné. Podľa mňa je dôležité, aby študenti boli konfrontovaní aj s komerčným prostredím a praxou. Pomôže im to zorientovať sa, kam patria a kde chcú byť. Klient ťa veľa naučí. Pracovať so sebou, s tímom, s negatívnou spätnou väzbou, so svojim egom. Pre mňa je grafický dizajn služba, servis a riešenie, ktoré v mnohých ohľadoch pomáha.

Aký dojem na tebe zanechala študentská sekcia?

↓
Pravdupovediac, v rámci zahraničnej účasti som čakal viac. Vystavené práce na bienále boli skutočne „študentské“, väčšina z nich bola „disciplinárnymi zábavkami“. Chýbalo mi smerovanie, pointa. Za najsilnejšiu a najpodnetnejšiu považujem inštaláciu a výstavu *Vzít si linku na prochádzku. Výstava o zadáních ve výuce designu* – tá ma naozaj bavila.

Vanek sa ti páčil?

↓
Vanek bol príjemný. Oslovil ma hlavne príbeh človeka, ktorého by sme mali rešpektovať. Bolo to celé také „starosvetské“. Jeho práce boli na svoj čas veľmi dobré a mali výraznú perspektívu. Vnímal som to ako veľmi pekné spستienie. Určite si zaslúžil byť tam.

Na čom by si postavil kurz dizajnu ty?

↓
Na spolupráci, na ľuďoch, ktorí medzi sebou nemajú na prvý pohľad nič spoločné. Na prekonávaní zóny vlastného pohodlia. Na reálnom zadaní s reálnym výsledkom.

Nemáš pocit, že dnes je každý dizajner?

↓
Skôr umelec... Nie, nemám ten pocit. Často je to len otázka toho, v akej bubline sa pohybujeme. V konečnom dôsledku však nie je zaujímavé, v akej bubline žijeme. Dôležité je dostať sa z nej von a komunikovať seba a svoju aktivitu niekde mimo.

Kde je budúca méta štúdia Milk?

↓
Nie sme čisto dizajnové štúdio, významnú úlohu u nás zohráva aj obsah. Sústreďujeme sa na jeho tvorbu a tvorbu marketingových stratégií. Veľmi to pomáha nám, klientom a pracuje sa nám ľahšie. Chceme v tom pokračovať.



Z výstavy *Vzít si linku na prochádzku*.
Výstava o zadáních ve výuce designu.

Fiona Eftychia Oikonomidou

vystavujúca na Bienále Brno 2014

Fiona sa narodila v Aténach (1981), po absolvovaní dizajnérskych štúdií v Grécku sa v roku 2008 presunula do Belgicka – kde najskôr študovala v Antverpách a štúdium v roku 2014 ukončila na Sint-Lucas Beeldende Kunst v Gente. Fionu som stretol počas piatkovej noci na káve, kde sme nadviazali kontakt. Jej knižný projekt bol súčasťou študentskej výstavy, a tak som ju požiadal o jej názor na bienále.

Ako sa ti páčilo Bienále Brno?

Pre mňa to bolo prvý raz, čo som navštívila Brno a Českú republiku vôbec. Nikdy predtým som o tomto bienále nepočula, takže ho neviem porovnať s minulými ročníkmi. Dostala som sa sem tak, že môj profesor mi navrhol, aby som prihlásila svoju knihu do študentskej sekcie. Bienále sa mi páčilo, bolo veľmi dobre zorganizované, aj keď možno s prílišným sústredením na holandský dizajn a dizajnérov.

Ako hodnotíš výber poroty?

Je pravda, že väčšina prác, ktoré som videla, sú z Holandska alebo ovplyvnené holandskou školou, ako napríklad Gerrit Rietveld Academie, ktorá má dlhú históriu v dizajne, čo mi dáva zmysel. Mne sa tento štýl dizajnu veľmi páči. Počas môjho štúdia na Sint-Lucas Beeldende Kunst v Gente sme pracovali na dizajne, ktorý má blízko k tomu, čo môžeme vidieť v súťažnej časti bienále. Štúdium grafického dizajnu je dnes v západných krajinách viac zamerané experimentálne, s intenzívnejším napojením na voľné umenie. Samozrejme, že sme v škole pracovali aj na logotypoch alebo tvorbe písma, ale viedli nás cestou experimentu. Dostávali sme veľkú slobodu – pre mňa to bolo na začiatku štúdií dosť zložité, pretože v Grécku je dizajn veľmi konkrétny, prioritne slúži ako nástroj na predaj alebo niečo, čo zaujme pohľad.

Tomáš Klepoch

výtvarný umelec, pedagóg
(ilustrácia a kresba) na Fakulte
masmédií Paneurópskej vysokej
školy v Bratislave, absolvent
odboru grafický dizajn na VŠVU

Aký je tvoj názor na Bienále Brno 2014?

Bienále grafického dizajnu v Brne s podtémou „Vzdelávanie“ som navštívil s veľkými očakávaniami. V prvom rade som sám začínajúcim pedagógom, i keď nie v hlavnej línii grafického dizajnu, ale ako výtvarný *pomocník* v odbore. Po druhé, zmeny na poli organizačnej štruktúry ma naplňali zvedavosťou.

Žiaľ, napriek tomu, že tohtoročné Bienále Brno vnímam opäť ako odvážne, musím skonštatovať, že mám z neho zmiešané dojmy. Prvou dobrou správou bol pre mňa katalóg, ktorý je výpravny a konečne má iskru, až na drobný prešlap dizajnéra alebo editora. Porotcovia, prepáčte, ale mňa vôbec nezaujímajú fotografie, ako *porotujete*. To patrí skôr do ročenky z bývalého režimu. Tie dve dvojstrany by mohli pomôcť katalógu napríklad lepšie predeliť sekcie. Čo už, niekoho to nemusí rušiť, no mne prekáža grafický dizajnér, resp. editor, ktorému takáto trápnosť neprekáža.

Výber študentských prác bol pre mňa na jednej strane veľmi lahodiaci – koľký to záujem o jeden žáner grafického dizajnu, akým je autorská kniha, časopis, zin! Z vizuálneho hľadiska však pre mňa ktosi naservíroval iba čokoládovú zmrzlinu a na ostatné príchute akosi pozabudol. Alebo nechal vyznieť len tu svoju obľúbenú – hnedú? Nieže by som mal niečo proti autorským a avantgardnejším polohám, naopak, no takto niekto z toho spravil až gýč.

Ďalšia otázka, ktorá sa mi vynára je, či sa študenti naozaj tak horlivo venujú len sami sebe. Sociálny rozmer v dizajne už ako téma asi naozaj nie je zaujímavý. Nemienim sa ďalej rozpisovať o žánrovej disproporcionalite. Nakoniec pre mňa bolo zvláštnym paradoxom velebenie osobností z domácej scény a zo zahraničia venujúcich sa klasickým „športom“ grafického dizajnu (kultúrno-inštitucionálny a korporátny dizajn), pričom tieto disciplíny sa ocitli na okraji záujmu kurátorov bienále. Apropos – páčili sa mi tie stoly vytiahnuté z depozitu.

Z prednášok som veľa nevidel, no a ani neľutujem, keďže už z programu bolo zjavné, že téma vzdelávania v grafickom dizajne bude iba okrajová. Treba spomenúť, že v tomto vytýčenom poli sa celkom dobre podarila časť výstavy o vzdelávacích metódach mojich kolegov zo zahraničia, ale aj z domácej scény. Tie z domáceho prostredia pekne pripravili študenti dizajnu Ostravskej univerzity, čím aspoň čiastočne zasuplovali prácu kurátorov.

Napriek negatívam, ktoré tu prevažne rozpisujem, stále považujem brnianske bienále za živé podujatie, hodné diskusie aj kritiky. Zaráža ma fakt, že slovenských účastníkov nevidno. Nehlásia sa? Nie sú dostatočne svetoví, alebo aspoň českí? Nestojí úroveň slovenského grafického dizajnu naozaj za nič? Našťastie zopár našich *šikuliakov* študujúcich v Prahe túto nemilú bilanciu trošku vyrovnalo. Ale čo s tou neúprosnou štatistikou, ktorú tak pekne spracovali Sulki and Min, spätne dokazujúcou veľmi slabý záujem?



Juraj Blaško

grafický dizajnér a pedagóg na VŠVU

Ako sa ti páčilo Bienále Brno 2014?

↓
Mne sa páčila časť výstavy, ktorá bola venovaná pedagogike a hlavne výstava *Vzít si linku na procházku. Výstava o zadanih ve výuce designu* (konceptcia: Nina Paim, spolupracovali Emilia Bergmark, Corinne Gisel), kde boli vystavené zadania pre študentov. Škoda, že táto výstava nedostala väčší priestor v katalógu bienále, respektíve by som si prial samostatný katalóg z tejto výstavy, pre pedagógov grafického dizajnu by bolo určite zaujímavé mať tieto zadania vo forme katalógu, s ktorým by sa dalo ďalej pracovať.

Dalo ti bienále niečo nové ako pedagógovi dizajnu?

↓
Kurátorsky výber prác v študentskej časti je urobený na jeden typ grafického dizajnu, môže sa to nazvať „antidizajnom“. Zrejme je to zámer kurátorov, ale nevidel som tam ani jednu vizuálnu identitu, nevidel som tam ani jedno poriadne písmo, myslím tým nie titulkové, ale textové písmo v niekoľkých rezoch, nevidel som, že by sa niekto zaoberal orientačným systémom, nevidel som dobrú knihu s obsahom. Zdalo sa mi, že v mnohých knihách, až na niektoré výnimky, absentoval obsah, ktorý bol nahradený formálnou vatou.

Čo si myslíš o aktuálnom „trende“ v grafickom dizajne?

↓
No už iba to slovo „trend“ napovedá, že to bude záležitosť iba niekoľkých rokov. Je prirodzené, že krásny vyleštený dizajn strieda estetika „antidizajnu“. Myslím si, že tento druh dizajnu má svoju špecifickú cieľovú skupinu: urbánnych ľudí vo veku 18 – 35 rokov a takýchto klientov je zatiaľ málo.

Myslíš to lokálne alebo globálne? Pretože vonku klienti tento typ dizajnu platia.

↓
Áno, ale sú to tí klienti, ktorí majú práve túto cieľovú skupinu a v zahraničí je táto skupina o mnoho väčšia. Je to trend v grafickom dizajne, ktorý sa uplatňuje napríklad v móde, v lifestylových produktoch a v nezávislej kultúre, ale záber grafického dizajnu ako takého je omnoho širší.

Ako ty ako pedagóg reaguješ na túto vlnu dizajnu v prípade tvojich študentov?

↓
Nemôžem sa tváriť, že tento trend tu neexistuje. Keď sa pozriem na práce našich študentov, tieto trendy sú viditeľné, ale neprevládajú tak drvivo, ako boli prezentované na Bienále v Brne.

Ako hodnotíš výsledky mapovania účasti z projektu *Off-White Paper*?

↓
Ak narážaš na nízky počet, resp. skornulový počet vybraných prác našich študentov na bienále, myslím si, že v tom môže byť aj nezaujem študentov posilať veci, ale môže to byť aj tým, že kurátorsky tím je zameraný na istý typ dizajnu, ktorý sa na našej katedre robí v menšej miere.

Aká je vízia výučby grafického dizajnu na VŠVU v Bratislave?

↓
Na katedre sa rýchlo rozvíja tvorba písma a multimédií, a predovšetkým tam dochádza ku generačnej výmene pedagógov, nastupuje generácia tridsiatnikov, ktorí samozrejme prinášajú svoje vízie, ale nadväzujú aj na skúsenosti pedagógov staršej generácie, ako sú Pavel Choma a Stanislav Stankoci, doteraz na katedre veľkou mierou pedagogicky aktívni. Všetci pedagógovia katedry sú aj absolventmi tejto katedry, čo určitým spôsobom zaručuje pokračovanie tradície, ale myslím si, že na udržanie kvalitnej výučby bude nevyhnutné pravidelné pozývanie pedagógov zo zahraničných škôl, tzv. *visiting lectures*.

Záverečné hodnotenie?

↓
Škoda, že kurátori „orezali“ študentský dizajn len na „antidizajn“ trend, a bienále tým pádom nepredstavuje širší obraz výučby grafického dizajnu vo svete. Navyše tento veľmi selektívny kurátorsky prístup môže vytvárať v návštevníkovi, ktorý sa v grafickom dizajne neorientuje, pocit, že grafickému dizajnu nerozumie, je preňho nepríťažlivý, a tým aj nepotrebný.

Ako by si reagoval, ak by ťa za túto odpoveď označili za konzervatívneho?

↓
Ja si len myslím, že keď niekto robí bienále s témou venovanou výučbe grafického dizajnu, nemal by predstavovať len jeden trend, ale naopak by mal predstaviť široké spektrum prístupov študentov ku grafickému dizajnu, a to predsa nie je konzervativizmus. ■



Ivana Dudková a Vojtěch Pochop: Doposud nebylo dokonalých škol, Ateliér Text Forma Funkce FU Ostravské univerzity. Off Program Bienále Brno 2014.

Prechádzka Krajinou Koncernovaného dizajnu v Jurkovičovej vile

Text Martina Lehmannová

Foto Archív Moravská galéria Brno a Studio Koncern



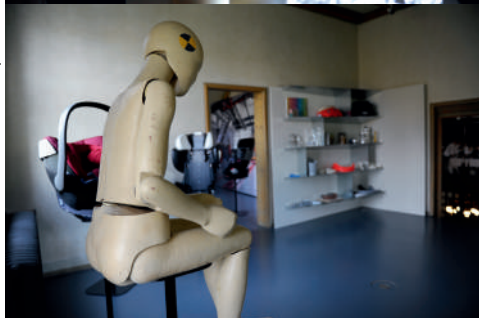
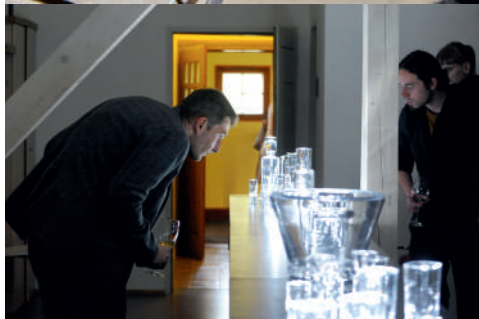
Moravská galéria v Brne predstavila tento rok tretí výstavný projekt v priestoroch vlastnej vily Dušana Jurkoviča v Brne. Je venovaný súčasnému dizajnu, konkrétne tvorbe Studia Koncern, ktoré je najmä vďaka svojim návrhom detských autosedačiek pre firmu Cybex známe po celom svete (Designum, 6/2013). Výstava vilu významne premenila a neobyčajným spôsobom si rozumie s viac ako sto rokov starým odkazom Dušana Jurkoviča.



Fake It Easy, 2009.

Moravská galéria v Brne

Vlastná vila Dušana Jurkoviča
Krajinou Koncernovaného designu
24. 4. 2014 – 29. 3. 2015



- ↑ Sklo Domáce násilie.
Alkovňa v Jurkovičovej vile.
- Sklo Engineering.
Bádateľňa v Jurkovičovej vile.
- Chef Office.
Pracovňa v Jurkovičovej vile.

Myšlienkové laboratórium

Dušan Jurkovič bol pozoruhodný tvorca. Napriek všetkej pozornosti, ktorá mu bola v minulosti venovaná, stále sa darí objavovať nové a nové stránky jeho tvorby. Jurkovič neprestáva fascinovať. Už dávno sme sa rozlúčili s ideou architekta, ktorému učarovali ľudové výšivky a vyrezávané holubičky. Vieme, že jeho záber bol nesmierne široký, nájdeme u neho ohlasy tvorby Adolfa Loosa, Josefa Hoffmanna, Jozefa Máriu Olbricha, Eera Saarinen a ďalších. Nové otázky pri hľadaní odpovedí na Jurkovičovú tvorbu nám môže priniesť aj jeho porovnanie so súčasnými prácami. Predovšetkým sa tak dozvieme veľa o myšlienkovvej podstate tvorby Dušana Jurkoviča a Studia Koncern. Výstava upozorňuje na základný princíp práce architektov začiatkom 20. storočia, ktorí nenavrhovali iba jednotlivosti, ale snažili sa utvárať svet okolo nás v harmonickom duchu ako *Gesamtkunstwerk*. Komplexný prístup k práci je dôležitý aj pre tvorcov Studia Koncern. Hľadajú súvislosti medzi dizajnom, umením a architektúrou.

Studio Koncern

Studio Koncern založili Martin Imrich a Jiří Příbyl v roku 2000 ešte ako študenti brnianskej FaVU VUT. Dnes patria medzi najúspešnejších českých dizajnérov, o čom svedčí okrem iného aj vlastníctvo červených bodiek – Red Dot Design Award, čo je analógia filmového Oscara pre dizajnérov. Ich tvorba osciluje medzi konceptuálnym umením a dizajnom v najrýdzejšom zmysle slova. Do českého priestoru priniesli vďaka viacerým projektom pozoruhodné inšpiratívne myšlienky. Kladú si otázky: Čo je to dizajn a čo je to umenie? Môže existovať dizajn alebo umenie spoločne, je možné umenie multiplikovať? A čo je dočasnejšie, umenie alebo dizajn? Ako sa premieňa dizajn do našich životov a život do dizajnu? Tieto tendencie u nich nachádzame od raných realizácií.

Konceptuálne projekty

Hneď v jednom z prvých projektov z roku 2003 si tvorcovia položili otázku, či je možné vykonať funkčný odtlačok krajiny v interiéri. Sedacia súprava *Vrstevnica* a luster *Oblak* sa stali zhmotnením predstavy obľúbenej krajiny. Komukoľvek bolo možné urobiť jeho vlastnú krajinu. V štylizovanej podobe prenáša výrez verejného priestoru do intímnej časti našich životov. Skrýva sa v nich aj trocha sentimentu, túžby po príjemnom pociť z minulých miest. Reakciou na veci minulé je aj akvárium *Merkur* z roku 2001. Stará forma je prenesená do odlišného materiálu a funkcie. Neochvejná istota stáleho programu vysielania rybičiek je alúziou na monotónne vysielanie socialistickej televízie z čias Merkura, ktorý vyrábala národný podnik Tesla v rokoch 1985 – 1988.

Snahu o pochopenie fungovania sveta možno vyčítať aj z archeologického projektu *Future Crystal* z roku 2007. Sklo, ktoré odoláva zubu času, použili dizajnéri ako médium na prenos informácie možným budúcim generáciám obyvateľov planéty Zem o dávno neexistujúcej kultúre z počiatku 21. storočia. Na vázach a misách sa očitli vzorce molekúl antikoncepcných piluliek, alebo odkazy na weby predávajúce zbrane. Predvídanú sebalikvidáciu súčasnej civilizácie zároveň autori negujú dodaním záručného listu výrobku s trvaním 1 000 rokov. *Future Crystal* je aj projektom, v ktorom zaväzujú sami seba, teda Studio Koncern, prinajmenšom k tisícročnej existencii. Nemusi to byť až také zložité, na svete existujú podniky s dátumom založenia starším než 1 000 rokov. Úplne najstarším je japonský hotel v Nišijama Onsen Keiunkan založený v roku 705, ktorý má viac ako 1 300-ročnú tradíciu. Najstarším európskym podnikom sú kláštorné pivnice sv. Petra v Salzburgu, prvýkrát pripomínané v roku 803. Na Slovensku je najstaršou kontinuálne existujúcou firmou mincovňa v Kremnici, ktorá získala privilégium na prevádzku roku 1328. V Česku je najstaršou firmou o dvadsať rokov mladší pivovar v Broumове. Najznámejším projektom Studia Koncern je *Fake It Easy!* Zaoberá sa otázkou zmysluplnosti autorských práv a možnosťami



Fake It Easy, 2009.



Domáce násilie, 2008.



Sala Engineering, súprava Basic Quotation, 2006.



Brand sklo pro Becherovku, 2010.

kopírovania. Keď v 19. storočí vznikali umeleckopriemyselné múzea, ich hlavným poslaním bolo zhromažďovať najlepšie príklady tvorby, aby slúžili ako vzory pre nové výtvarné i technické riešenia. Dlhodobé patenty neexistovali. O svoje objavy sa museli tvorcovia podeliť so spoločnosťou, aby bol zaistený jej rýchly rozvoj. Koniec koncov aj Jurkovičova vila vznikla ako nasledoviahodný príklad, ktorý Dušan Jurkovič ešte zdôraznil tým, že v dome pred vlastným nasťahovaním usporiadal výstavu. Ale v priebehu 20. storočia sa zmenila paradigma. Dnes je plagiátorstvo jedným z najhorších zločinov. V opozícii k tejto situácii Studio Koncern navrhlo kolekciu určenú na kopírovanie, koncept pre 21. storočie. Sama je tvorená z kópií iných predmetov. Poháre a misky majú úchytky v tvare riadidiel, joystickov, spätných zrkadiel strácajúcich svoj pôvodný zmysel a význam. Zdanlivý dekór je prepisom slov *Fake of Koncern* do čínskych znakov. Prípadný kopista môže dostať aj osvedčenie o kvalite vyhotovenej kópie. Inšpiráciou k projektu sa stalo stretnutie s kópiou autosedačiek, namiesto žaloby vznikla kolekcia *Fake It Easy!*

Večnou témou vzťahu dvoch partnerov sa zaoberá projekt *Domáce násilie*. Poháre na víno, karafa a misky sú navrhnuté vo formách akoby preťatých ostrým sekáčom na ľad. Miesta deštrukcie zvyrazňuje zlatenie. Napodiv všetky predmety sú aj naďalej funkčné. Vynára sa teda otázka: Môže mať deštrukcia aj pozitívny výsledok? Domáce násilie je fenomén, ktorý sa dlho držal pod pokrievkou, jeho utajovanie išlo ruka v ruku s bezvýchodiskovosťou. Vo chvíli, keď sa o ňom začalo hovoriť verejne, nachádzali obeť odvahu problém riešiť. Jazvy na duši zostali, ale život sa vrátil k svojej funkcii a mohol získať aj nové kvality. Deštrukcia sa stala východiskom pre dizajn, impulzom pre novú kvalitu. Dizajnéri reagovali na medializáciu problému svojím vlastným jazykom, nechcú domáce násilie ani odsudzovať, ani schvalovať, balansujú na ostrej hrane súčasného umenia. Na inštaláciu skla *Domáce násilie* poslúžila alkovňa priliehajúca k schodiskovej hale. Ide o drobný priestor, ktorý bolo možné oddeliť ťažkým závesom. Slúžil panej domu, ktorá sa tu mala zatvárať so

svojimi priateľkami, aby rozprávaním nerušili ostatných obyvateľov domu. Nie je to architektonický prvok, ktorý by si vymyslel Jurkovič. Išlo o typickú súčasť domov na začiatku 20. storočia. Ženy sa vtedy museli pred mužmi ukrývať za ťažkými závesmi.

Priemyselný dizajn

Konceptuálne projekty umožňujú tvorcom zo Studia Koncern nachádzať odpovede na otázky, s ktorými sa stretávajú pri práci na priemyselných výrobkoch. Práve táto oblasť ich živí. Najviac pozornosti v súčasnosti venujú detským autosedačkám. V roku 2000 bolo v Českej republike a roku 2003 v Európskej únii uzákonené používanie detských autosedačiek. Odrazu narástol dopyt. Medzi výrobcami sa výrazne presadila nemecká firma Cybex, ktorá sa usiluje o najvyššiu technickú i výtvarnú kvalitu. Od roku 2005 spolupracuje s dizajnéromi Studia Koncern. Detské autosedačky Solution X-fix (2009), Sirona (2012), Aton 3 (2013) a v tomto roku aj Aton Q a Solution Q-fix získali prestížne ocenenie Red Dot Design Award: Product design, Solution X (2008) a Pallas (2010) získali Red Dot Design Award: Honourable mention. Precízny výrobok je výsledkom mnohých štúdií, prototypov, bezpečnostných testov, mimoriadne prísnych pri tomto type výrobkov. Napriek tomu môže mať veľmi kultivovaný vzhľad. Počas spolupráce sa predali milióny kusov po celom svete.

Celý svet pozná aj české sklo. Brúsené, pozlátené, neraz až hrôzostrašné. Nad tuposťou výbrusov českého skla sa rozčuľoval už Adolf Loos. Dokonca na protest proti nevkusnosti českého skla na chvíľu zabudol na to, že architekt nikdy nemá navrhovať umelecké predmety a sám navrhol elegantnú nápojovú súpravu pre firmu Lobmeyr. Podobne sa rozčúlili aj dizajnéri Studia Koncern a navrhli kolekciu *Engineering*. Spojili v nej dve české tradície – sklo a strojárstvo. Dali českému krištáľovému sklu novú formu, ktorá napriek tomu vyjadruje tradíciu. Národ, ktorý sa hlási k svojej strojárskej histórii by preto mal oceniť presné sklo označené kótami, tvarované podľa závitov, prevodoviek a iných strojových súčiastok. Kolekciu navrhnutú roku

2006 pre sklárňu Rückl Crystal dnes vyrába sklárň Bohemia Machine, s. r. o., pod značkou *Bomm*. Inej ikony sa dotkli v návrhoch kolekcie brand skla pre Becherovku z lisovaného skla, ktorá začala vznikať v roku 2008. Popri obvyklých typoch skla sa podarilo oživiť tému likérky, ktorá ponúka elegantnejší spôsob pitia alkoholu.

Odpoveď na otázku, v akom prostredí môžu vznikať dizajnérske projekty, predstavuje súbor kancelárskeho nábytku. Projekt, ktorým sa Studio Koncern zaoberá už niekoľko rokov, nadobudol definitívne formy práve v Jurkovičovej vile. V jednej z Jurkovičových pracovni umiestnených na prvom poschodí je predstavená ideálna kancelária pre technika – architekta, strojára, dizajnéra. Konštrukcia je tvorená z kovového plechu perforovaného tak, aby sa dal ohýbať ako papier. Dosku stola z kvalitného dreva pokrýva intarzia detailov technických prvkov, ktoré sa stávajú šperkom, odznakom svojho majiteľa. V oboch prípadoch sa pracuje s kontrastom pevnosti a jemnosti, plochy a detailu. Nevyhnutnou súčasťou pracovne sú prototypy vytvorené na 3D tlačiarňach, vymodelované z plastickej hmoty, či testovacia figúra dieťaťa tzv. *crash test dummy*. Mohla by takto vyzeráť kancelária Dušana Jurkoviča, keby žil v súčasnosti? ■

RE-BOOK #2

Text Jana Ondíková
Foto Gabo Sebő

Aký zmysel má nanovo navrhnuť dizajn knihy, ktorá už je vydaná? Ktorá je aktuálne na pulloch, promovaná aj ako jeden z desiatich prozaických titulov nominovaných na cenu Anasoft litera? Na akademickej pôde to za istých okolností zmysel môže mať, vlastne, ono sa to prihodilo už po druhý raz.

Projekt RE-BOOK bol jedným z voliteľných zadaní letného semestra v Ateliéri 305 Katedry vizuálnej komunikácie VŠVU pod vedením Evy Pěč Brezinovej a Juraja Blaška. Študenti si jednu z finálových kníh vyžrebovali, potom prečítali (prvá výrazná odlišnosť od bežného postupu v knižnom priemysle), vymysleli koncept, konzultovali ho s pedagógmi, prešli si celým procesom až po vyprevidovanie bibliofilie do tlačiarne. Pred samotných vydavateľov a spisovateľov predstavili, až keď boli prototypy kníh čerstvo vytlačené a ručne zošité. Prvého apríla 2014 v bratislavskom Artfore mali všetci zainteresovaní hostia šancu vysvetliť si, prečo knihy vyzerajú práve takto. Kým niekomu sa navrhnuté redizajny môžu zdať vo vydavateľskej praxi nepoužiteľné (pričom určite netreba plošne spochybňovať relevantnosť pripomienok vydavateľa), pre ďalších je to ukážka toho, aké zaujímavé by slovenské knihy mohli byť, keby sa k ich dizajnu nepristupovalo ako k pásovej výrobe podľa zaručených vzorcov nekompatibilných s obsahom.



1



2

Zaujímavý efekt malo vystavenie kníh na Bratislavskom knižnom festivale (BRaK), kde sa v stánku Anasoft litery predávali knihy finalistov, no absolútna väčšina návštevníkov sa sústredila na nepredajné výstavné exempláre študentov VŠVU. Viacerí boli rozčarovaní, že si nemôžu kúpiť tieto redizajnované verzie a to rozhodlo aj o nekúpení daného titulu vôbec. Príťažlivosť týchto návrhov by sa zjavne dala hľadať v ich neprvoplánovej provokácii, ktorá má viac do činenia s intelektom, ale tiež v hravosti a suverénnej, vlastnej vizuálnej interpretácii danej knihy.

Bodkou za tohoročným RE-BOOKom, ktorá spochybňuje jeho utopickosť, je správa, že vypredaná víťazná kniha z roku 2013 *Kale topanky* práve vychádza v druhom vydaní v redizajne, ako ho navrhla Veronika Kružliaková. ■



6

- 1 Jana Papierniková: Jana Beňová, Preč! Preč!
- 2 Tereza Šufliarska: Lucia Piussi, Život je krátky.
- 3 Alica Raticová: Veronika Šikulová, Miesta v sieti.
- 4 Andrej Barčák: Ondrej Štefánik, Bezprsté mesto.
- 5 Miriam Eliaš: Zuzana Cigánová, Špaky v trní.
- 6 Zuzana Liptáková: Pavel Taussig, Hana.
- 7 Gabo Sebő: Vlado Balla, Oko.
- 8 Veronika Kružliaková: Víťo Staviarsky Kale topanky.
- 9 David Kalata: Milan Zelinka, Pristaš.
- 10 Magda Scheryová: Peter Krištúfek, Dom hluchého.
- 11 Jarmila Karnoková: Maroš Krajňak, Entropia.



3



4



5



7



8



9



RE-BOOK



10



11

Zo zbierok



Viktor Holešťák-Holubár:
Stolička, pravdepodobne
autorský originál, 1961, lakované
drevo, 600 × 355 × 595 mm.

Remeslo a obradnosť

Text Adriena Pekárová
Foto Jana Hojstričová

Stolička z dreveného masívu s jednoduchou konštrukciou pripomína obdobie, keď architekt Viktor Holešťák-Holubár (1926 – 1989) pôsobil ako hlavný výtvarník ÚLUV-u (1948 – 1954) a kontakt s ľudovým umením ho ovplyvnil v jeho umelecko-remeselnej tvorbe. Okrem navrhovania nábytku a bytových interiérov bol tvorcom riešenia mnohých výstav a má dôležitý podiel na profilovaní výstav úžitkového umenia od päťdesiatych až po začiatok sedemdesiatych rokov. Stoličke dominuje rozšírený sedák s operadlom v tvare T s ozdobným prvkom – detailom čapového stolárskeho spoja. Vo svojej masívnosti a predimenzovaním sedáka pôsobí dôstojným obradným dojmom. Pravdepodobne vznikla v období, keď sa už autor orientoval na funkčný sektorový nábytok s jednoduchými líniami. Je darom autorovej dcéry z jeho pozostalosti.



Miroslav Klíma: Prenosný písací stroj
Consul 231.2, 1963 – 1973, výrobca:
Zbrojovka Brno, n. p., formovaná
liatina, plast, 310 × 95 × 337 mm.

Text Maroš Schmidt
Foto Ostblok

Otcov oblek, biele manžety...

Písacie stroje zo Zbrojovky Brno boli známe svojou spoľahlivosťou už od roku 1932, keď fabrika získala licenciu na výrobu strojov Remington. V roku 1949 vyrobil podnik prvý vlastný písací stroj Zeta 1501 a v roku 1952 zaviedol značku Consul, ktorého obľúbený kufríkový typ 231.2 bol exportovaný do zahraničia aj pod menom Brigitte. Typ Consul 231.2 dostal od svojho otca k 15. narodeninám slovenský dramaturg a spisovateľ Boris Filan, ktorý na ňom písal, kým neprešiel k práci na počítači. Mnohé zo slávnych textov skupín Prúdy a Elán vznikli práve na tomto stroji, ktorý Filan daroval do zbierok múzea.

collegium musicum



© 2014 SLOVAKONCERT. Všetchny pravy vyhrazeny. Vsechny pravy vyhrazeny. All rights reserved. Reproduction in whole or in part is prohibited.

LEN NA PLATNIACH
OPUS



Pavel Blažo – milovník experimentu

Text Mária Rišková
Foto Lubomír Longauer
a Jana Hojstričová

Pavel Blažo (1943) je jednou z najuniverzálnejších osobností slovenského grafického dizajnu. Jeho vášeň pre experimentovanie s novými technológiami ho preniesla od detských fotografických pokusov cez vedenie oddelenia grafiky v Československej televízii (fotografika) a intenzívne roky dizajnu kníh a práce výtvarno-technického redaktora (viac ako 800 knižných titulov) po jeho aktivitu na sociálnych sieťach. Hovorí o sebe, že je „najlepším fotografom medzi grafikmi a najlepším grafikom medzi fotografmi“.

↑ Pavel Blažo, Jan Meisner: Miloš Macourek, Arabela Rumburak, grafický návrh knihy, tlačová predloha, 1987, vydavateľ: Pravda, kombinovaná technika (koláž), papier, 240 × 270 mm.

← Pavel Blažo: Collegium Musicum, hudobný plagát, 1971, klient: Slovkoncert, ofset, 590 × 830 mm.

Grafický návrh knihy *Arabela Rumburak* vznikol v intenzívnej spolupráci s výtvarníkom Janom Meisnerom, ktorý na mieru vytváral ilustrácie. Tlačová predloha knihy s lepenými kolážami textu, originálnych ilustrácií a fotografií je vynikajúcou ukážkou historického spôsobu prípravy publikácie do tlače z obdobia pred nástupom digitálnej techniky.

Plagát kapely Collegium Musicum zase ukazuje Blažovu virtuozitu s narábaním s tlačou farby. Využíva prekrývanie základných tlačových farieb na dosiahnutie živého farebného výrazu, ktorý má v súlade s obdobím vzniku plagátu psychedelický charakter.

Was wollen Sie eigentlich von uns?

– správa z pracovnej cesty v Nemecku

Text a foto Maroš Schmidt

O Slovensku sa vraj v zahraničí hovorí ako o automobilovej veľmoci a tigrovi zo strednej Európy. Reči o čiernej diere už pominuli, pachuť však ostala. Doma počúvame o tom, ako sme sa konečne presadili v oblasti športu, vedy, umenia... Ako si nás prestali mýliť so Slovinskom a vďaka Stanley Cupu rezonujeme aj v zámorí. Čo viac si môžeme priať. A čo dizajn? Vedia o nás vo svete, že sme robili a stále robíme dizajn? Čo sa stane, keď prídeme do Nemecka a povieme, že máme vlastné dejiny dizajnu, ktoré súvisia aj s ich krajinou? Skúsili sme to.

S Nemeckom je Slovensko previazané kultúrne i hospodársky. Osemsto rokov prítomnosti nemeckej menšiny na našom území je jasným dôkazom o silných dejinných väzbách. Slovensko je v súčasnosti pre nemeckých investorov najatraktívnejšou investičnou lokalitou spomedzi všetkých stredo- a východoeurópskych štátov. Montujeme prestížne nemecké vozidlá, nakupujeme v nemeckých reťazcoch, poisťujeme sa v nemeckých poisťovniach a využívame nemecké telekomunikačné a IT služby. Bola to práve nemecká automobilka, ktorá sa začiatkom deväťdesiatych rokov stala prvým zahraničným partnerom ateliéru Transport dizajnu VŠVU v Bratislave. Poskytla profesionálne prostredie a neskôr aj prácu študentom, ktorí mali záujem navrhovať autá. Dnes je na VŠVU automobiliek oveľa viac.

Zaujímavé sú však aj medzivojnové dejiny. V Slovenskom múzeu dizajnu SCD sme založili Kabinet Školy umeleckých remesiel (ŠUR). Táto večerná škola mala priame kontakty s pedagógmi na Bauhause. A nielen to. V Bauhaus Dessau študovala fotografiu napríklad Irena Blühová a architektúru Ladislav Foltýn. S Lubomírom Longauerom a Klárou Prešnajderovou, ktorá je v súčasnosti doktorandkou na katedre germanistiky FiFUK a venuje sa výskumu vzťahov ŠUR s Nemeckom a Rakúskom, sme skoncipovali obrazovo-slovný materiál pod názvom *Auf der Suche nach eigener Identität* (Hľadanie vlastnej identity). Prednáška v rozsahu dvoch hodín dokumentuje rozličné vzťahy Nemecka a Slovenska v oblasti grafického a priemyselného dizajnu počas medzivojnového, vojnového, povojnového obdobia a súčasnosti.



Televízor HF1 od Herberta Hircheho (Braun, 1958)
a polyfunkčné zariadenie Kométa (1957-1962),
Museum der Dinge, Berlín.

Po vykomunikovaní jednotlivých stretnutí s vybranými inštitúciami sme sa nabalení knihami, skenerom a prednáškou vybrali s Klárou Prešnajderovou do Nemecka. Téma slovensko-nemeckých vzťahov v dizajne je zaujímavá. Vedeli sme však, že nám nejde o navodenie pocitu falošnej spolupatričnosti, ani o prázdnu natrčenú ruku. Do Berlína, Dessau a Essenu sme išli zvestovať vznik múzea dizajnu a ponúknuť spoluprácu pri výstavných a prednáškových projektoch, ktoré by oznámili vyspelej Európe, že na Slovensku sa tvorí kvalitný dizajn. Dohodli sme si návštevy v Museum der Dinge – Werkbundarchiv Berlin, DDR Museum Berlin, Bröhan Museum Berlin, Internationales Design Zentrum Berlin, Red Dot Design Award – Design Zentrum Nordrhein Westfalen Essen, Bauhaus Museum Berlin, Bauhaus Museum Dessau a prednášku na Universität der Künste Berlin. Veľkú podporu pre naše úsilie, ako aj pomoc pri kontaktovaní inštitúcií a organizovaní prednášky sme mali vo Veľvyslanectve SR v Nemecku a v Slovenskom inštitúte v Berlíne, kde sme v rámci DMY International Design Festival 2014 dostali možnosť vystúpiť s krátkou prednáškou o Slovenskom múzeu dizajnu a jeho aktivitách.

Veľvyslanec Slovenskej republiky v Nemecku Igor Slobodník nám sprostredkoval stretnutie s Vitom Oražem, výkonným riaditeľom Design Zentrum Nordrhein Westfalen Essen. Na stretnutí sme pána veľvyslancu sprevádzali a aktívne sme sa zúčastnili na prezentácii slovenského dizajnu a rozhovoroch o spolupráci Slovenského múzea dizajnu SCD v rámci Red Dot Design Award. Záujem o slovenský dizajn je, avšak vedomosť o jeho aktuálnej existencii nie je skoro žiadna. Napriek tomu, že máme zaujímavý počet výrobkov, ktoré prestížne ocenenie Red Dot získali, strácajú sa v okolitej konkurencii. Žiadne z nich totiž nemá zastúpenie v ich výstavnom objekte. Pochopili sme, že na ťahu sme my. Ak sa nedokážeme pohnúť z miesta a odprezentovať, nemôžeme očakávať, že nás budú poznať.

Ďalšie stretnutia v berlínskych múzeách, ktoré sa venujú zbieraniu a prezentácii dizajnu, sa týkali fungovania zbierok dizajnu v Nemecku. Prvá otázka, čo sme počuli od všetkých riaditeľov zbierkotvorných inštitúcií, ktorá nasledovala po našej krátkej prezentácii bola: „Was wollen Sie eigentlich von uns?“ (Čo od nás vlastne chcete?) Verím, že nebola myslená negatívne, ale pôsobila rozpačito. Pravdepodobne odzrkadľuje údiv nad stavom, v ktorom sa dizajn na Slovensku nachádza. Na jednej strane navonok nevýrazná produkcia a na strane druhej budovanie zbierok dizajnu v štátnej inštitúcii, ktoré prebieha v objekte bývalých kasární v centre mesta. Berlín totiž žiadne štátne múzeum dizajnu nemá. Zbierky i aktivity sú roztrúsené medzi niekoľko súkromných múzeí, z ktorých turisticky najúspešnejšie je DDR Museum nachádzajúce sa priamo v centre Berlína, s naozaj lákavou expozíciou založenou na zážitku. Vizualnom i haptickom. S riaditeľom Robertom Rückelom sme dohodli výstavu zo zbierok nášho Múzea s komentovanou prehliadkou, ktorá sa v DDR Museum uskutoční na jar roku 2015. Museum der Dinge v Berlíne spravuje Werkbundarchiv a je prevádzkované občianskym združením. Vystavuje otvorené depozitáre, kde sú veci zoradené podľa kategórií ich vlastného výskumu. Popri Buchstabenmuseum, ktoré uchováva



Bauhaus Museum Dessau.

a dokumentuje písmeňá vo verejnom priestore a dnes neprístupnej Sammlung Industrielle Gestaltung, ktorá zbiera dizajn každodennej kultúry DDR, bolo pre nás veľmi potešujúce stretnutie v Bröhan Museum. Hoci sa špecializujú na secesiu, art deco a funkcionalizmus, riaditeľa Tobiasa Hoffmanna zaujal projekt Múzea dizajnu na Slovensku a okamžite ponúkol konkrétnu spoluprácu. Nešlo však iba o medzivojnové obdobie. Bröhan Museum totiž plánuje rozšíriť svoje zbierky aj o povojnové artefakty. V pláne je niekoľko veľkých výstav a projektov. Partnerstvo SCD s Internationales Design Zentrum Berlin nám bolo známe. S riaditeľkou Corneliou Horschovou sme dohodli podporu medzinárodných výskumných projektov, ktoré plánujeme v nasledujúcich rokoch realizovať.

Na Universität der Künste Berlin, na ktorú sme sa dostali s podporou Slovenského inštitútu v Berlíne, sme prezentovali dlho pripravovanú prednášku o hľadaní vlastnej identity. Po prednáške sa za nami zastavil profesor David Skopec. Veľmi dobre sa orientoval najmä v slovenskom grafickom dizajne. Práve vďaka Davidovi Skopecovi sme mali možnosť oboznámiť študentov berlínskej univerzity o dejinách slovenského dizajnu vo vzťahu s dizajnom nemeckým, ako aj povedať viac o čerstvom múzeu dizajnu.

V Bauhaus Museum Berlin sme narazili na prvé sklamanie. Neochota a nekomunikácia zo strany múzea nebola vyvážená objavmi v Bauhaus archíve. Tri čierne zakladače nám nesprostredkovali informácie, na ktoré sme čakali. Okrem skromných a ešte k tomu aj chybných informácií o Zdeňkovi Rossmannovi sme sa nič nové nedozvedeli. Sklamanie prišlo aj pri prehliadke expozície. Mali sme informáciu, že mali vystavovať aj fotografiu Ireny Blühovej. Z výstavy ju však nedávno stiahli.

Naša posledná cesta viedla do Bauhaus Museum Dessau. Vedeli sme, že majú bezvládie. Nový riaditeľ mal byť volený až o niekoľko mesiacov. Napriek tomu sme chceli zažiť komentovanú prehliadku, ktorá prebieha v celej budove. Budúci rok oslavuje Bauhaus Dessau 90. výročie svojho vzniku. Bude to veľká udalosť, pri ktorej by sa nemalo zabudnúť ani na študentov zo Slovenska. Po komentovanej prehliadke sme po rozhovore so šéfkurátorkou zistili, že o Blühovej a Foltýnovi nehovorí preto, lebo o nich nič nevie. Rozhodli sme sa to zmeniť.

To, čo sme „vlastne chceli“, sme dosiahli. Vďaka podpore slovenského veľvyslanectva v Nemecku, Slovenského inštitútu v Berlíne a Slovenského centra dizajnu sa úspešne realizovala možnosť nadviazať kontakty s inštitúciami v Nemecku. Na nemeckej pôde sme sa chválili prácou slovenských výtvarníkov, konštruktérov a dizajnérov a dokázali sme, že máme spoločné priesečníky v oblasti tvorby dizajnu. Boli darované a prijímané knihy a katalógy do knižnice Slovenského múzea dizajnu. Boli predkomunikované nové projekty, dohodnuté výstavy a prednášky. Všetko by však bolo márne, ak si nedokážeme stáť za slovami, ktoré sme dali. Ak však kôpku vizitiek na stole budeme vnímať ako šancu na prezentáciu Slovenska a dokážeme sa spojiť pre spoločný cieľ, potom nás namiesto otázky: „Was wollen Sie eigentlich von uns?“ privítajú pravým nemeckým: „Willkommen!“. Skúsme to. ■



SATELIT

SLOVENSKÉ
CENTRUM
DIZAJNU
LOGO
©

SLOVENSKÉ
MÚZEUM
DIZAJNU
SCD



Slovenské centrum dizajnu

pozýva na výstavu

Škola základ života?

Trvanie: **9.10.–9.11.2014**

Vernisáž: **8.10. (streda) o 18,00 hod.**

Výstavný a informačný bod SCD Satelit

Hurbanove kasárne, Kollárovo nám. 10, Bratislava

Otvorené denne okrem pondelka

od 13,00 do 18,00 hod. Vstup voľný

www.sdc.sk

Mediálni partneri:

designum

kam do mesta



Rádio **FM**

DESIGNBY
SLOVAK DESIGN PORTAL



Obchodnautica.sk
cesty, gúta, obchod

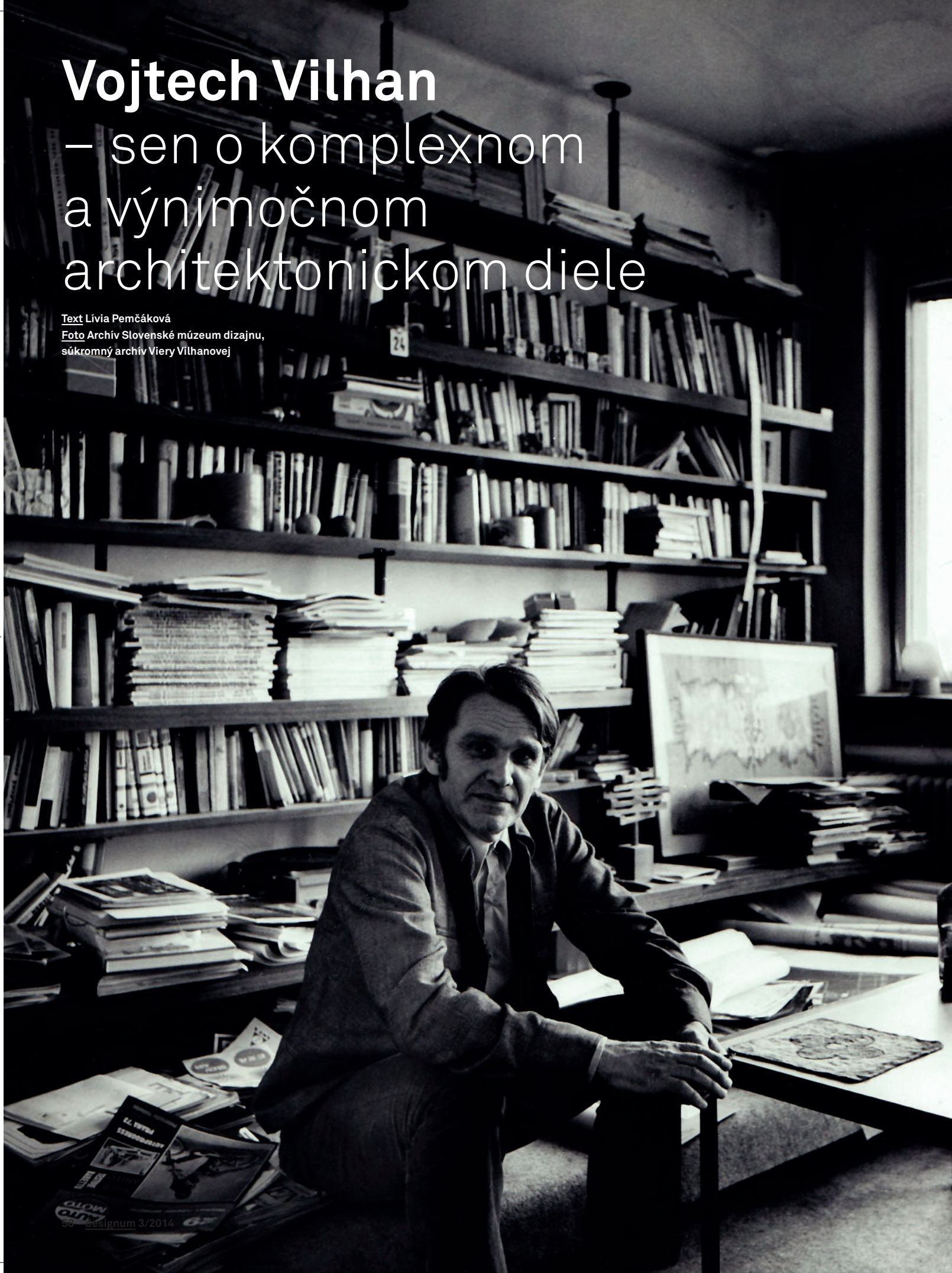
BRATISLAVAGUIDE.COM

Vojtech Vilhan

– sen o komplexnom
a výnimočnom
architektonickom diele

Text Lívia Pemčáková

Foto Archív Slovenské múzeum dizajnu,
súkromný archív Viery Vilhanovej



Väčšina architektonických projektov Vojtecha Vilhana sa do dnešných dní nezachovala. Buď boli necitlivo a bez akýchkoľvek odborných konzultácií zničené a nenávratne zlikvidované, alebo sa zachovali iba fragmentárne. Podobný osud hrozí aj Vlädnému salóniku na bratislavskom letisku, ktorý autor vytvoril spolu s architektom Jánom Bahnom ešte v roku 1973.

Slovenský architekt Vojtech Vilhan, kľúčová postava slovenskej interiérovej a výstavníckej tvorby, nie je čitateľom časopisu *Designum* neznámy. Už v predošlých číslach bolo uverejnených niekoľko článkov, ktoré sa vybranými realizáciami tohto autora zaoberali.¹ Svetové dejiny architektúry sú plné hodnotných príkladov riešení vnútorných stavebných priestorov – teda interiérov. Z hľadiska technického, konštrukčného i výtvarného spracovania sa Vojtech Vilhan (1926 – 1988) zapísal do tých slovenských nielen ako jeden z priekopníkov modernej interiérovej tvorby, ako jej vysokoškolský pedagóg, ďalej bohatými teoretickými aktivitami, ale aj unikátnym prístupom k vnútorným rekonštrukciám stavieb a tvorbe výstavných expozícií.

Prvý článok z pripravovanej série pojednávajúcej o architektovej tvorbe v rámci jemu vlastných špecifických tém, je zameraný na oblasť priestorových adaptácií a rekonštrukcií, a autorské návrhy zariadení interiérov. Výstavnícke projekty doma a v zahraničí, medzinárodné prehliadky

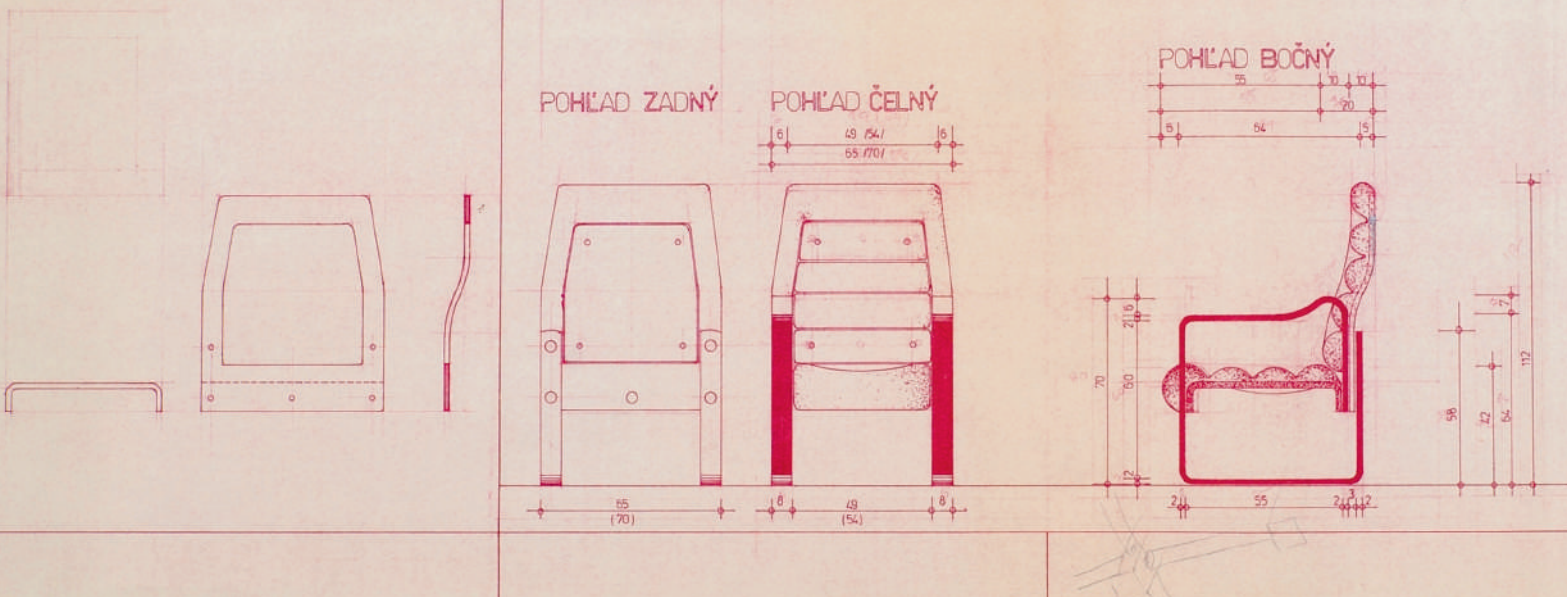
EXPO a charakteristika koncepcií, základných princípov a spôsobov prístupu budovania výstav, bude bližšie špecifikovaná v nasledujúcom príspevku. Obrazový materiál pochádza z pozostalosti, ktorú v prvej polovici tohto roka venovala manželka Viera Vilhanová do zbierok Slovenského múzea dizajnu, pričom autorom použitých fotografií je samotný autor.

Vojtech Vilhan sa narodil 14. 7. 1926 vo Vrútkach Júliusovi Vilhanovi a jeho manželke Etele (rodenej Kotálovej). Rodinné prostredie, úzko previazané s tradíciami ochotníckeho divadla, ovplyvnilo mladého Vojtecha natoľko, že sa mu sám v mladom veku venoval. Vo Vrútkach navštevoval základnú ľudovú školu, v Žiline reálne gymnázium. Ďalšie kroky smerovali do Prešova, kde na Vyššej škole stavitel'skej (pri Vyššej priemyselnej škole) viedla jeho štúdium výrazná osobnosť slovenskej scénografie Martin Brezina. Práve Brezina odporučil Vilhanovi vysokoškolské štúdium na Oddelení architektúry a pozemného staviteľstva Slovenskej vysokej školy technickej

← Vojtech Vilhan vo svojom ateliéri na Dullovom námestí v Bratislave.

JEDNOTLIVÉ PRVKY

sedák operadlo



↑ Kreslo zasadacej siene SNR v Bratislave, 1964.

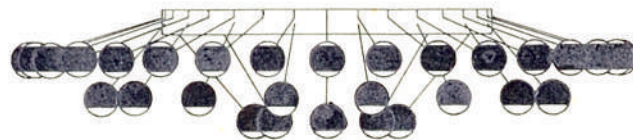
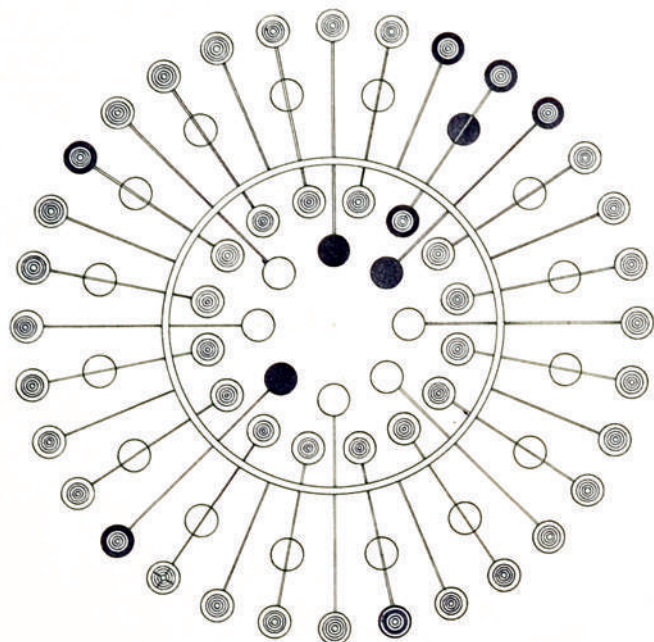
↗ Kreslo zasadacej siene, Slovenská národná rada (SNR) v Bratislave, ozalitová kópia, 1978. Foto: Vladimír Fecko.

v Bratislave (1946 – 1950). Počas štúdia začal ako demonstrátor pracovať na školskom Ústave vnútorného staveľstva. Osobná asistencia u významného pedagóga Jana Emila Koulu na seba nenechala dlho čakať.² Odborná práca a štúdium ľudovej architektúry severovýchodných a južných oblastí Slovenska, vedené spomínaným profesorom, mali za dôsledok neskoršiu autorovu fascináciu slovenským ľudovým staveľstvom. Utilitárnosť, funkčnosť, opodstatnenosť, i vecnú poetiku každého prvku vnútorného vybavenia ľudového domu začal koncom päťdesiatych rokov postupne uplatňovať aj vo svojich projektoch pre Stavoprojekt a v práci pre Ústav stavby miest a obcí SVŠT v Bratislave. Na týchto projektoch začal svoju spoluprácu s mladými architektmi Ferdinandom Milučkým, Stanislavom Talašom a Dušanom Kuzmom, čerstvo ukončenými štúdiom, s ktorými sa stretol aj pri ďalších projektoch nasledujúcich rokov. Títo architekti presadzovali v atypických a menej tradičných postupoch aktuálne princípy svetovej architektúry, pričom reagovali aj na vzostup priemyselnej výroby a staveľstva u nás.

Napriek tomu, že na domácej scéne nemala oblasť interiérovej tvorby nikdy celkom pevné postavenie, začal jej význam najmä po druhej svetovej

vojne ešte viac klesať. Interiérová tvorba ustúpila do úzadia veľkolepému územnému plánovaniu a stavebným realizáciám. Nielen laická, ale aj odborná verejnosť nevedela oceniť kvalitu hodnotných interiérov. Práve spomínaní mladí architekti sa však tento stav rozhodli zmeniť. Na diskusiách stretnutiach, ktoré často sami zvolávali, tvorbu interiérov obhajovali a presadzovali ako rovnocennú, nevyhnutnú a integrálnu súčasť každej komplexne riešenej stavebnej realizácie. Hodnota stavby sa mala začať konečne posudzovať nielen z hľadiska vonkajších, ale aj vnútorných obsahov.

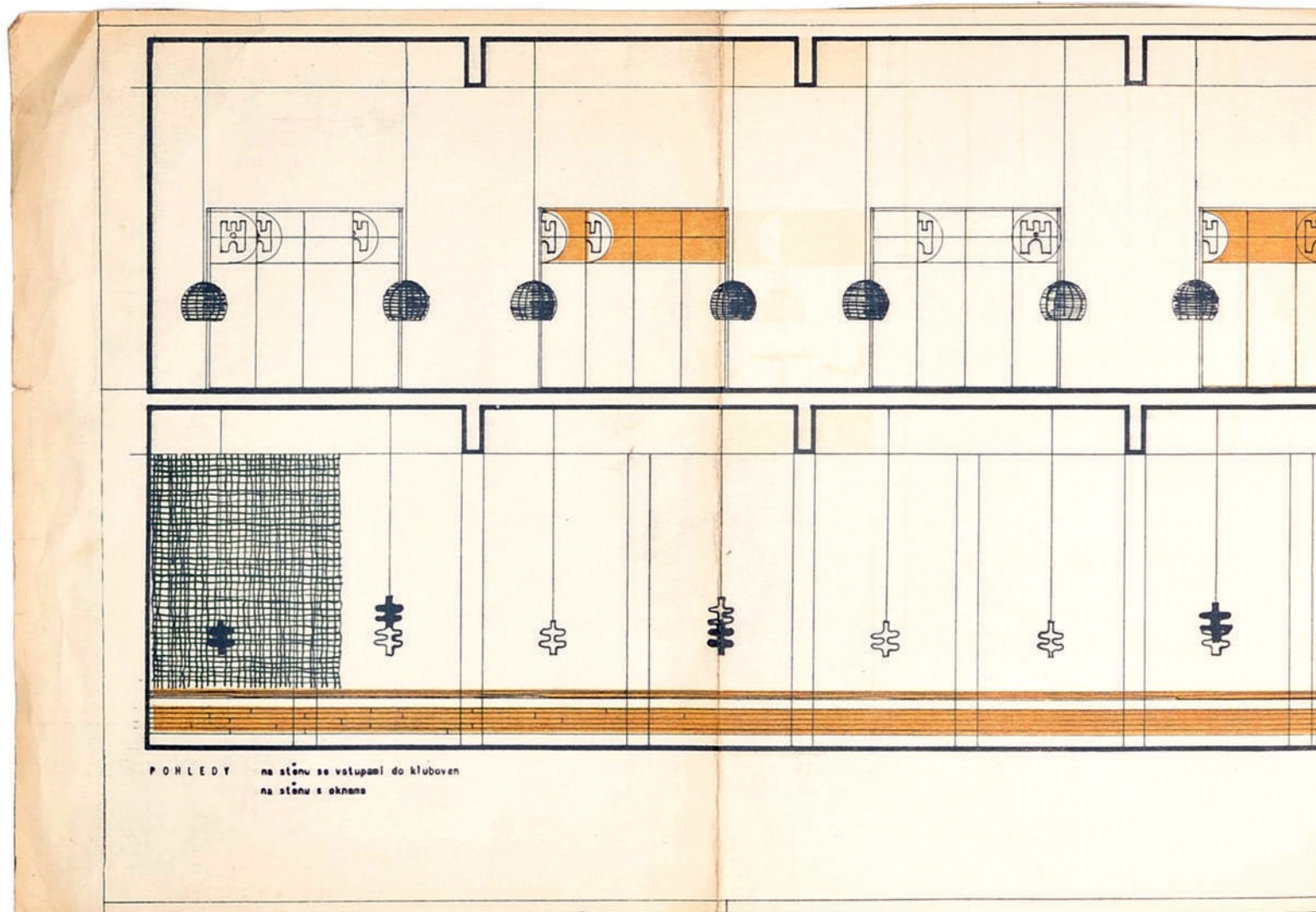
Ak sa tento stav a nepochopenie verejnosti spojili s neuspokojivou ponukou priemyselne vyrábaných interiérových prvkov z produkcie československých výrobných podnikov a družstiev, architekti stáli pred neľahkým riešením naozaj rozsiahleho architektonického problému. Veď ako by sa dali netradičné, obsahovo špecifické projekty a plány ctižiadostivých architektov uspokojiť štandardizovanou a typizovanou ponukou, či dokonca sektorovým nábytkom? Pre potreby rozmanitých realizácií sa Vilhan rozhodol nábytkové zostavy – stoličky, sedacie súpravy, regály a skriňové zostavy, ako aj drobné elementy (popolníky, koše či svietidlá) – navrhovať sám. Vysokú



↖ Detail stropného osvetlenia zasadacej siene SNR v Bratislave, technický výkres, 1964. Foto: Vladimír Fecko.

↓ Pohľad do zasadacej siene SNR v Bratislave, 1964.





Čelná stena vstupnej siene Závodného klubu Československej plavby Labsko-Oderskej, n.p., Děčín, technický výkres, koniec päťdesiatych rokov 20. storočia. Foto: Vladimír Fecko.

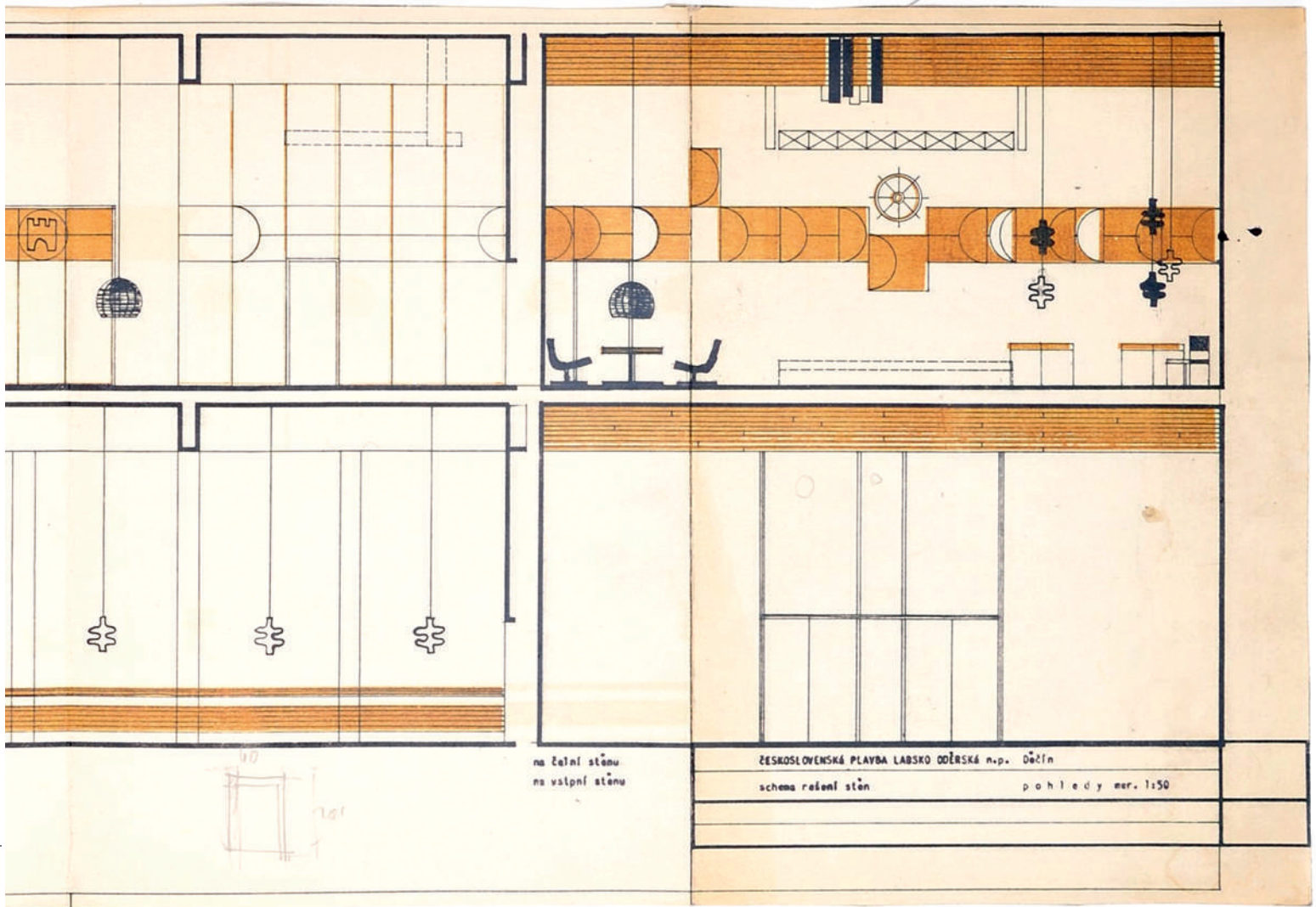
kvalitu ich vypracovania zabezpečovali najmä remeselne zruční zamestnanci Umeleckých remesiel, n. p., Bratislava.

V dielňach nachádzajúcich sa na „ceste na letisko“, bol vyrobený napríklad aj mobiliár dnes často diskutovaného Vládneho salónika bratislavského letiska M. R. Štefánika. Je dôležité spomenúť paradox, že charakter priemyselne vyrábaných prvkov vznikol pod rukami majstrov podniku Umeleckých remesiel práve remeselnými postupmi, a nie novodobými modernými technológiami.

Vilhan sa venoval architektúre celý život. Za štyridsať rokov vytvoril viac než dvadsať komplexných interiérových realizácií. Túžba po jednote, kontinuite a harmonickom prepojení interiéru s exteriérom a všetkými ďalšími priestorovými elementmi a prvkami do jedného kompaktného

celku bola v autorovej tvorbe zosobnená vždy. Toto vytrvalé úsilie sa naplno prejavilo aj v autorskej koncepcii tvorby tzv. totálnych interiérov, v praxi tlmočené: za priestorovým rozvrhom, funkčným naplnením jeho jednotlivých častí, výberom technológií, materiálov a stavebnými prácami, ale i dizajnom interiérových zariadení – nábytku a pod., mal stáť jeden autor, prípadne autorský tím, ktorý sám viedol. Práca vo väčších pracovných skupinách a tímoch sa osvedčila najmä vo Vilhanovej výstavnickej tvorbe.

Od totálnych interiérov to už nebolo ďaleko k *interiérom vloženým*. Podobne išlo o autorskú koncepciu princípu, v rámci ktorého nemusel realizovaný interiérom exteriérovú schránku stavby vôbec zohľadňovať – interiérom sa stal samostatne riešenou jednotkou s jemu vlastnou špecifickou atmosférou, životom a priestorovými vzťahmi. Takýto



prístup bol uplatnený aj pri realizácii Slovenskej národnej knižnice Matice slovenskej v Martine (1962 – 1964). Za ďalší príklad technicky i konštrukčne vysoko zvládnutého projektu, v ktorom sa zrkadlí symbióza materiálov, zvolených línií a tvarov, a v neposlednom rade i výtvarných diel, je aj Vládny salónik, ktorý Vilhan vytvoril v budove Letky ministerstva vnútra na Letisku Bratislava-Ivánka (dnešné Letisko M. R. Štefánika) v spolupráci s architektom Jánom Bahnom (1972 – 1973).

Čistota severskej estetiky, postupy a technológie rešpektujúce prírodné formy škandinávskych architektov a dizajnérov, sa prejavili aj vo Vilhanovej tvorbe a návrhoch interiérových prvkov koncom päťdesiatych rokov. Vtedy bola realizovaná napríklad aj rekonštrukcia priestorov Závodného klubu Československej plavby Labsko-Oderskej, n. p., v Děčíne. Týmto spôsobom Vilhan

pristupoval v roku 1963 aj k riešeniu dvoch podnikových predajní UP – Umeleckého priemyslu Slovenského fondu výtvarných umení v Bratislave, ako i rekonštruovaných priestorov Beniczkeho domu v Banskej Bystrici.

Dômyselný výber materiálov, vysoká kvalita vypracovania, striedmosť a minimalizmus sa prejavili v detailoch i celkovej priestorovej úprave Slovenskej národnej knižnice Matice slovenskej v Martine, ktorá vznikla v spolupráci s architektkou Gabrielou Cimmermannovou medzi rokmi 1962 – 1964. V metodickom centre siete slovenských knižníc bola riešená hlavná ústredná prijímacia sála, bočné átriá, niekoľko študovní, archívy knižných fondov, a spolu so zasadacou a prednáškovou sieňou aj vlastný výstavny priestor. Prvotný zámer tradičnejšie pôsobiaceho interiéru s atmosférou evokujúcou históriu nášho národa

(každá časť objektu mala mať pôvodne charakter konkrétnej geografickej časti Slovenska) autori pozmenili. Použitím dobových materiálov a moderných povrchových úprav a postupov (hliníkové a laminované lišty, matný a lesklý kov) sa im v kombinácii so sviežou modro-oranžovou farebnosťou podarilo vytvoriť dobový, azda až futuristicky pôsobiaci, no komorný interiér. Do priestorov boli zakomponované aj umelecké diela – do priebežnej osi hlavnej haly prízemnia bola na nerezo- vom valci vytvorená sklená kocka od Václava Ciglera, do prvého poschodia bol spolu s nízkym reliéfom Zuzany Bellušovej-Ruskovej začlenený v tzv. Galérii dejateľov súbor búst významných národovcov od Fraňa Štefunka.

V roku 1964 začala v spolupráci s architektom Vojtechom Gažom prvá etapa rekonštrukcie projektu novej zasadacej siene a príbuzných



priestorov Slovenskej národnej rady v budove na Októbrovom námestí 10 (dnes Župné námestie) v Bratislave. Vysoko hodnotená bola najmä pôsobivá atmosféra a tvarovo síce jednoduché, no vysoko funkčné zariadenie interiéru. Priestorovo zaujímavé bolo aj stropné osvetlenie zasadacej siene, pripomínajúce schému žiariaceho slnka. Elementy lúčov, kruhu a jeho variácie sa prirodzene uplatnili aj v dizajne sedacích súprav, pohyblivých prísuvných kresiel, pracovných stolov, konferenčných a servírovacích stolíkov či stojanových popolníkov a odpadkových košov z obdobia druhej (1976) a tretej etapy (1978) rekonštrukcie.

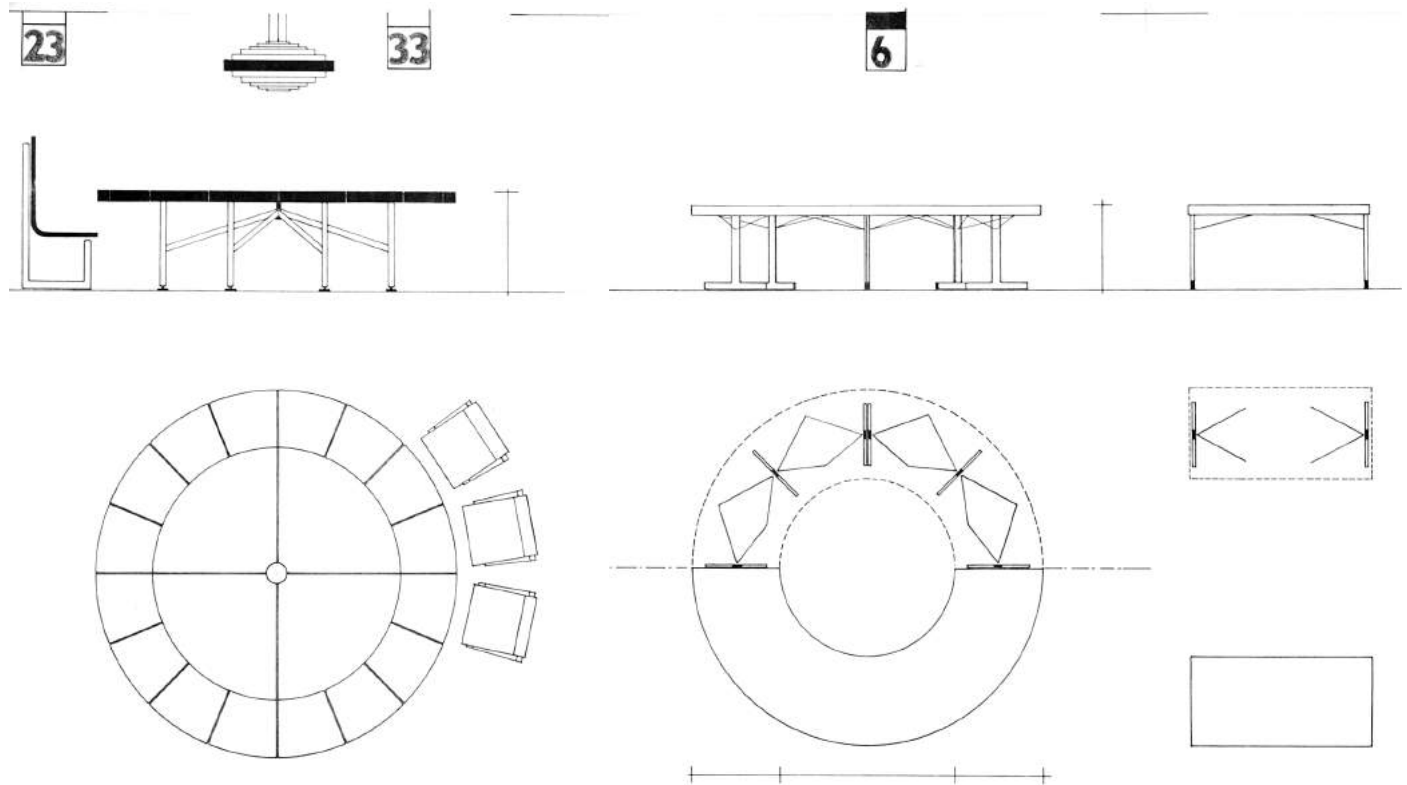
Postupné smerovanie k trendu high-tech priemyslu a moderným technológiám sa po prvýkrát výraznejšie prejavilo vo Vládnom salóniku a odstavovacej hale bratislavského letiska. Dvojica Vilhan – Bahna ďalej svoje autorské princípy rozvíjala aj v projektoch, ako Obradná sieň cintorína Bratislava-Ružinov (1972 – 1974), rokovacia sieň zahraničnej obchodnej spoločnosti Kerametal (1974), či

Štátna banka československá v Žiline (1973 – 1979). Vysoká kultivovanosť geometrických, prúdnicových, oblých, ale aj hrotitých tvarov architektonických detailov odkazovala sofistikovane aj na významné postavenie zrkadlových a nerezových plôch, komfortné a luxusne pôsobiace kožené kreslá, či farebnú hru keramickej mozaiky čelnej steny hlavnej dvorany spomínanej žilinskej banky. Vstupný pilón so štátnym znakom a označením budovy od Antona Cepku dopĺňal exteriérový žulový kameň a hliníkový raster okien i vchodových dverí. Spolu s architektom Rastislavom Janákom Vilhan spomenuté princípy rozvinul aj v pomerne malom, no „pulzujúcom“ priestore bratislavskej predajne gramofónových platní Supraphon (1980).

Popri realizáciách sa Vilhan venoval aj pedagogickej činnosti. Tú začal na Strednej škole umeleckého priemyslu v Bratislave, kde v školskom roku 1955/56 vyučoval na Oddelení pre výstavy a aranžérstvo. Do roku 1959 pôsobil ako odborný asistent, neskôr ako externista aj na Fakulte

architektúry a pozemného stavitelstva v Bratislave. Rok 1959 bol pre Vilhana prelomový, presnejšie konkurz na personálne obsadenie miesta docenta oddelenia Umeleckej architektúry na Katedre sochárstva Vysokej školy výtvarných umení v Bratislave. Práve tu sa spolu s architektom Dušanom Kuzmom uchádzal o miesto vedúceho, ktoré napokon obsadili obaja kandidáti. Kuzma sa stal vedúcim oblasti tzv. veľkej, Vilhan tzv. malej architektúry. Vilhanove aktivity sa naplno prejavili až v roku 1962, keď bolo oddelenie premenované na Školu architektúry I. a Školu architektúry II. Práve Škola architektúry II. sa zamerala na interiérovú a úžitkovú architektúru. V roku 1967 mu bol v odbore interiérovej a úžitkovej architektúry udelený titul docent. Vymenovanie prezidentom ČSSR za profesora pre odbor interiérovej architektúry na VŠVU v Bratislave prišlo až v roku 1983.

Pod Vilhanovým vedením ju do roku 1988 absolvovalo viac ako 40 architektov. Prvým z nich bol v roku 1966 Ľubomír Brezina ml. (ďalej ho



↑ Zostava rokovací stôl a stolička prijímacej siene SNR v Bratislave, technický výkres, 1976.

← Výstava umeleckých remesiel, Slovenská národná galéria Bratislava, 1961.

nasledovali napríklad v roku 1970 Ján Bahna, v roku 1971 Juraj Žilincár, 1982 Dušan Voštenák, 1988 Karol Weisslechner a mnohí ďalší).

Vilhan sa intenzívne angažoval aj v spolkovom a kultúrnom živote ako účastník rôznych hodnotiacich odborných komisií domácich a zahraničných výstavných, výskumných projektov, participoval na mnohých významných československých sympóziách. O súčasnej interiérovej tvorbe v zahraničí prednášal v Bojniciach (1972), na sympóziu Slovenská výstavnícka tvorba v Brne (1975), kde o dva roky neskôr stál za koncepciou výstavy Výstava roka. V roku 1976 sa zúčastnil na sympóziu Súčasný spoločenský interiér v Sofii, v roku 1979 viedol diskusiu na tému Farebnosť v architektúre vo Vysokých Tatrách. Bol dlhoročným členom Zväzu slovenských architektov, členom predsedníctva a predsedom komisie pre interiérovú tvorbu. Vlastnými článkami, úvahami i priamou účasťou na diskusných fórach prispieval k formovaniu kultúrneho povedomia a dobového vývoja domácej

architektúry v oblasti bývania, verejných stavieb, ako aj ochrany pamiatok. Významným prínosom odbornej teórie je aj jeho bohatá publikačná činnosť. Mnohé z článkov publikovaných v časopisoch *Československý architekt*, *Výtvarný život*, *Kultúrny život*, *Architektúra ČSR*, alebo *Projekt*, boli prínosné aj pre teóriu a kritiku architektúry. V zásade išlo o príspevky zaoberajúce sa architektúrou a každodenným životom a ľudskými potrebami, ako i príspevky k aktuálnym odborným témam a problémom. V rokoch 1964 a 1967 mu bola udelená cena Dušana Jurkoviča, v roku 2006 pri príležitosti osemdesiateho výročia narodenia mu Spolok architektov Slovenska udelil za celoživotné dielo Cenu Emila Belluša in memoriam. Svojou aktívnou činnosťou a vytrvalou prácou sformoval Vojtech Vilhan tvár slovenskej interiérovej tvorby, dizajnu a výstavníctva, čím sa zaslúžil o výrazný rozvoj našej architektúry a dôstojné postavenie týchto oblastí v našej spoločnosti. ■

1 Lubica Hustá: Prvý kontakt. In: *Designum*, 4/2004, s. 23-26; Eliška Mazalanová: Správy o múzeu č. 11/ Kreslá Vojtecha Vilhana. In: *Designum*, 3/2013, s. 68-70.

2 Jan Emil Koula (1896 – 1975) viedol svojich študentov k tvorbe interiérov a vnútorných priestorov, ktoré prepájal so štúdiom slovenskej ľudovej architektúry, problematikou umeleckých remesiel, rôznorodými oblasťami výtvarného umenia a ich spojitostami s architektúrou.



Škola umeleckých remesiel v týždenníku Pestrý týden

Text Klára Prešnajderová

Foto Archiv autorka

Škola umeleckých remesiel počas svojej existencie spolupracovala s mnohými periodikami. Neobmedzovala sa pritom iba na odborné časopisy, ako napríklad *Výtvarná výchova* alebo *Výkladní skříň*, ale snažila sa svoju pedagogickú koncepciu predstaviť aj širšiemu publiku cez príspevky v časopisoch zameraných na kultúrne a spoločenské dianie v republike a vo svete. Týmto spôsobom oslovovala jednak potenciálnych uchádzačov o štúdium na škole, zároveň tak zvyšovala prestíž svojich žiakov v očiach budúcich zamestnávateľov, ktorí do svojich výtvarných a propagačných oddelení hľadali absolventov pripravených na prax.

← M. Oravec: Kužel. Oddelenie Jaromíra Funkeho. In: *Pestrý týden*, 1932.



↑ M. Kakódyová: Návrh večernej toalety. In: *Pestrý týden*, 1933.

↗ M. Kakódyová: Návrh vychádzkových šiat z dvoch druhov látky. In: *Pestrý týden*, 1933.



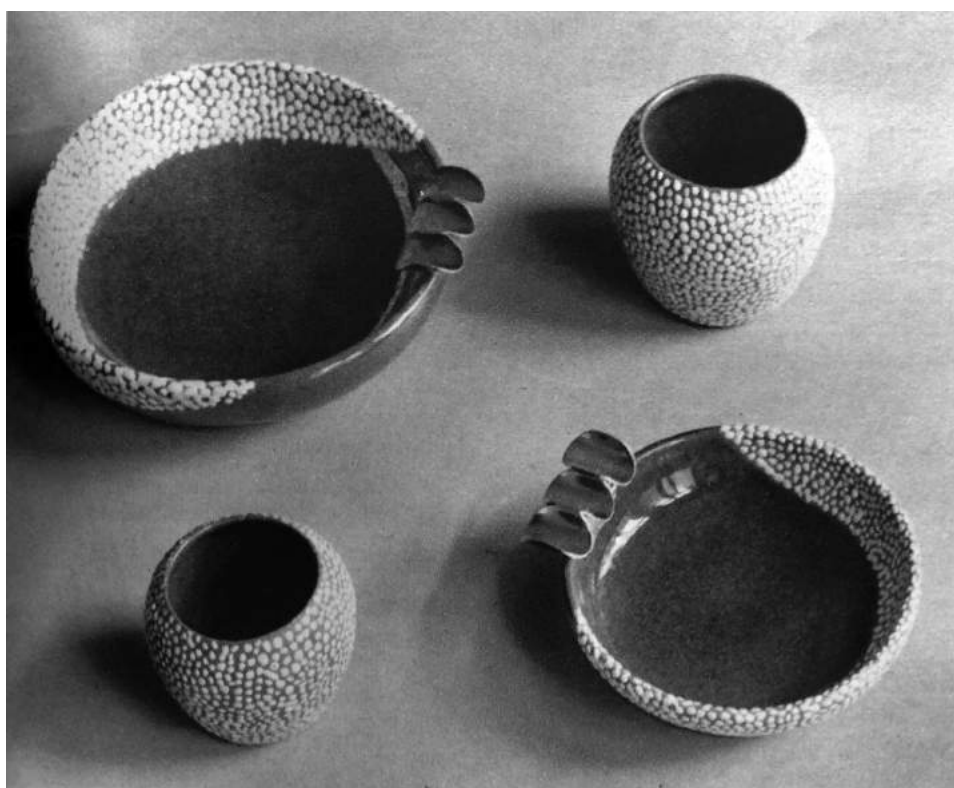
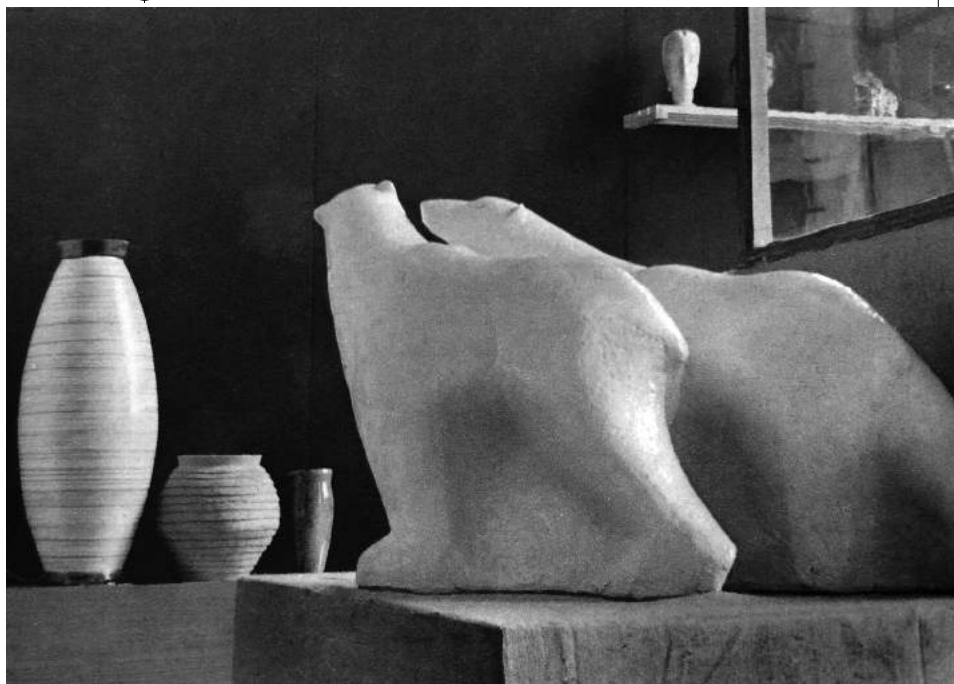
Týždenník *Pestrý týden*, časopis *Lada: list pro zájmy českých žen a dívek* alebo ilustrovaná spoločenská revue *Měsíc*, to sú len niektoré z kultúrno-spoločenských periodík, v ktorých Škola umeleckých remesiel prezentovala práce svojich študentov. Keďže sa textová časť príspevkov väčšinou obmedzovala iba na základné informácie o škole, javí sa z dnešného pohľadu, keď chýba možnosť nahliadnuť do archívu ŠUR, najmä ilustračný obrazový materiál ako hodnotný zdroj pre ďalší výskum. Fotografie v periodikách nám ozrejmuju nielen tvorbu jednotlivých oddelení, ale aj mená najlepších žiakov, ktorých prácu pedagógovia natoľko oceňovali, že ju uznali za vhodnú na prezentáciu školy. Po bližšom preskúmaní sa ukazuje ako veľmi zaujímavá spolupráca ŠUR s časopisom *Pestrý týden*, ktorá sa neobmedzovala iba na propagáciu školy a jej žiakov, ale zahŕňala aj iné oblasti.

Pestrý týden

Ilustrovaný týždenník *Pestrý týden* začal vychádzať v roku 1926. Venoval sa aktuálnemu spoločenskému daniu z domova i zo sveta, predstavoval najnovšie počiny z oblasti výtvarného, dramatického umenia a v pravidelných rubrikách informoval o amatérskej fotografii, bytovej kultúre alebo móde. Časopis vystupoval ako nadšený zástanca 1. ČSR a umiernený propagátor nového obdobia, ktoré ilustroval na bohatom obrazovom materiáli. *Pestrý týden* nijako výnimočne nevynikal z textovej stránky, ani neprinášal kritické články alebo recenzie. Jeho atraktivnosť spočívala najmä v intenzívnom využití dokumentárnej fotografie, ktorá vystupovala ako primárna nositeľka informácie. Časopis si tiež potrpel na nevidane kvalitnú tlač, za ktorou stál jeho vydavateľ, známe pražské Grafické umelecké závody V. Neubert a synové. *Pestrý týden* vychádzal až do apríla roku 1945, pričom treba podotknúť, že počas vojny sa výrazne zmenil jeho charakter: „Z časopisu odpočinkového se stává list agitační... Mizí výtvarné experimenty a *Pestrý týden* se z průkopníka novinek a moderního životního stylu mění v hlásnou troubu křesťanské morálky a uvědomělé práce a zábavy.“¹

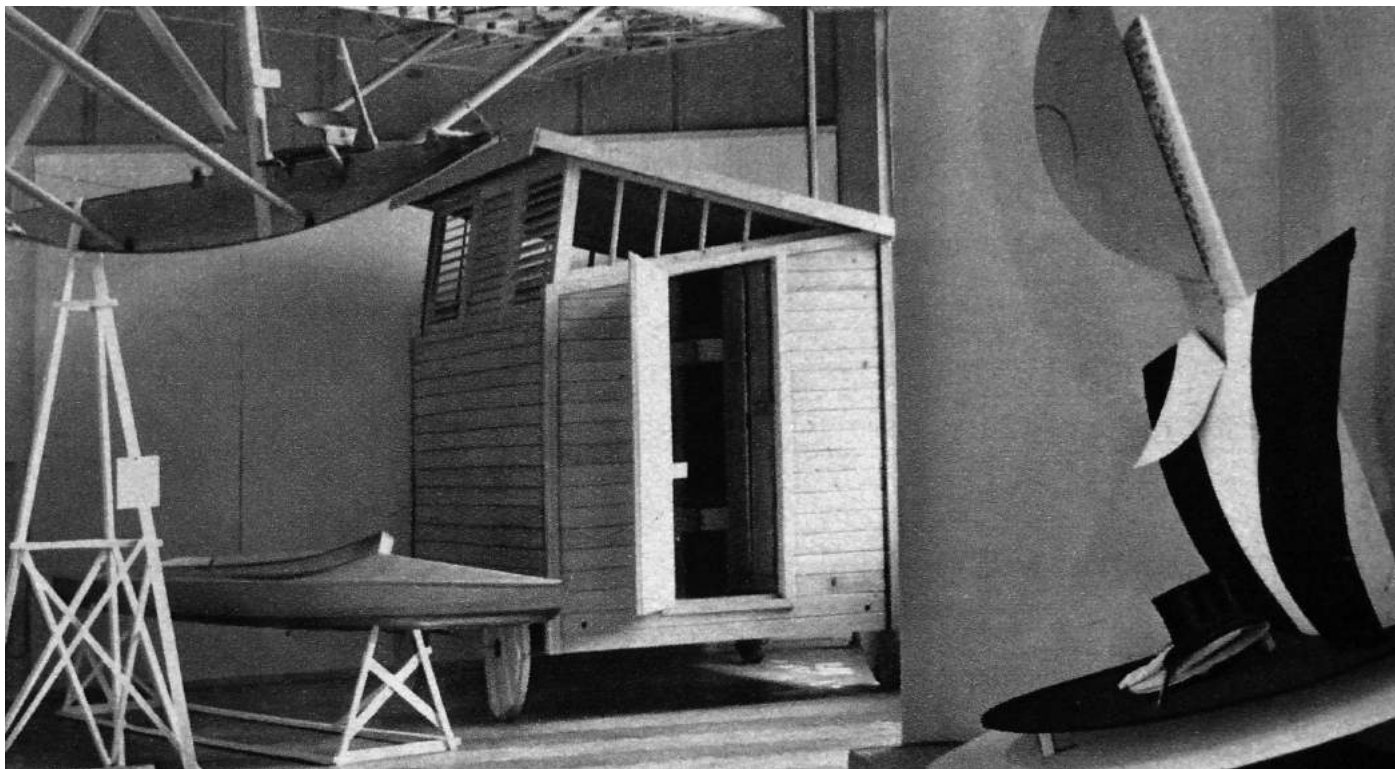
Prezentácia žiakov ŠUR v časopise *Pestrý týden*

V apríli 1932 sa fotografické oddelenie ŠUR zúčastnilo so štyrmi žiackymi fotografiami na II. medzinárodnej výstave umeleckej fotografie (II. Internationale Kunstphotographie Ausstellung) vo Viedni, ktorú 19. – 22. júna 1932 zorganizoval tamojší Zväz rakúskych amatérskych fotografických spolkov. O tom, že nešlo o výstavu zanedbateľného významu svedčí aj fakt, že záštitu nad podujatím prevzal rakúsky spolkový prezident Wilhelm Miklas. Z tejto výstavy si oddelenie, vedené v tom čase Jaromírom Funkem, odnieslo diplom.² Určite nie je náhoda, že sa na ŠUR iba mesiac po konaní výstavy obrátila redakcia časopisu *Pestrý týden* s prosbou o zaslanie kolekcie fotografií z fotografického oddelenia, z ktorých by časopis niektoré vybral na zverejnenie. O niekoľko týždňov nato sa v časopise *Pestrý týden* objavuje dvojstránka s piatimi fotografiami zátiší od žiakov fotografického oddelenia, konkrétne išlo o Václava Vydru s fotografiou *Flaše*, Karla Labudu s fotografiou *Objektívy*, Michala Oravca s fotografiami *Zátišie a Kužel'* a Floru Fribeis s fotografiou *Tulipány*. Pod žiackymi prácami sa síce nachádza iba všeobecný text o bratislavskej škole s titulkom „Volné komposice žáků ‚školy umeleckých remesiel v Bratislave‘, oddělení pro fotografii, kterou vede profesor Jaromír Funke“, no je veľmi pravdepodobné, že Funke chcel oddelenie prezentovať tými najlepšimi žiakmi a že siahol práve po účastníkoch viedenskej výstavy. Túto hypotézu bude možné potvrdiť prípadne vyvrátiť iba reprodukovanými dielami žiakov ŠUR v katalógu viedenskej medzinárodnej fotografickej výstavy.



Práce keramikého oddelenia vystavené na výstave ŠUR v Umelecko-priemyselnom múzeu v Prahe. In: *Pestrý týden*, 1937.

- 1 VILGUS, P. *Pestrý týden*, 2. listopadu 1926 – 28. dubna 1945: vznik, existence a zánik nejlepšího ilustrovaného týdeníku první a druhé Československé republiky a období Protektorátu Čechy a Morava, s. 101.
- 2 Zápisnica konferencie ŠUR z 27.9.1932, š-5644, Archív hlavného mesta SR Bratislavy, Fond ŠUR, Spisy 1928-1939.

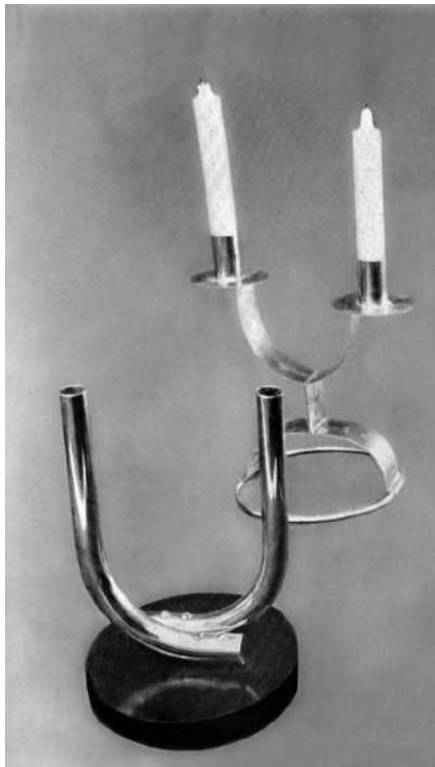


Koncom roka 1932 zaslala škola redakcii *Pestrého týždňa* niekoľko ukážok z módného oddelenia ŠUR vedeného Františkom Malým (textilné odbo-ry) a Mikulášom Galandom (módna kresba). Následne nato publikoval týždenník vo svojej módnjej rubrike dve kresby M. Kakódyovej³, jeden návrh večernej toalety a jeden návrh vychádzkových šiat. Nevieme, či oddelenie zaslalo aj práce iných žiačok, ktoré však redakciu časopisu nezaujali, alebo či sa škola rozhodla prezentovať iba Kakódyovej kresbami. Isté však je, že M. Kakódyová patrila k talentovaným študentkám módného oddelenia. Svedčí o tom aj fakt, že jej kresbu zaradili do výročnej správy školy za školský rok 1933/34. Žiaľ, spolupráca M. Kakódyovej s *Pestrým týždňom* nepokračovala a časopis vo väčšine svojich čísel radšej siahol po kresbe skúsenej Pavly Pitschovej.

V júni 1937 sa konala výstava Školy umeleckých remesiel v Umelecko-priemyselnom múzeu v Prahe, ktorú si všimol aj *Pestrý týždeň* a venoval jej jednu celú stranu. Na fotografiách od Tibora Hontyho je prezentovaná expozícia drevorobného, grafického, aranžér-ského a keramického oddelenia. Fotky sprevádza text, ktorý vo všeobecnosti predstavuje vznik a koncepciu školy. „Úkolem školy je vychovávať remeselný a obchodní dorost na praktické umelce, a to dokonalým poznáním remeselné technických možností...“⁴ Článok pokračuje predstavením jednotlivých oddelení a vyzdvihuje jedinečnú, na škole praktizovanú metódu mechanizovaného výtvarného prejavu. Na záver článku sa škola hlási k ceste pokroku a najmodernejším trendom. „Škola umeleckých remesiel v tak mezinárodním mesteťe jako je Bratislava může jíti jen jedinou vytýčenou cestou, má-li všechny národnosti k sobě připoutati, cestou nejmodernějších směrů a pokroků v každém ohledu!“⁵ Nedozvedáme sa však nič o prebiehajúcej výstave. Ide len o všeobecný opis školy skoncipovaný Josefom Vydrom už v roku 1934

pre revue *Měsíc*, ktorá jedno celé číslo venovala umeleckým školám v Československu. Oba texty sú prakticky identické, líšia sa iba údajmi o počte žiakov a v niektorých prípadoch údajmi o vedúcich pedagógoch. Keďže sú však doplnené fotografiami žiackych prác, poskytujú cenný obrazový materiál o práci jednotlivých oddelení v roku 1934 a o výstave v Umelecko-priemyselnom múzeu v roku 1937.

V ostatných ročníkoch časopisu *Pestrý týždeň* sporadicky nachádzame publikované práce žiakov a pedagógov ŠUR bez toho, aby bolo explicitne poukázané na ich spojitosť so školou. V rubrike Fotosport, ktorá sa venovala amatérskej fotografii, je prezentovaná fotografia Miloša Dohnányho *Dve vázy* z I. slovenskej krajinskej fotografickej výstavy v Bratislave, jubilejná výstava keramickej školy v Modre je zastúpená prácami žiačok keramického oddelenia F. Kirblovej a O. Ruženkovej a ich pedagógom I. Liebscherom a v rámci divadelných noviniek sa v *Pestrom týždni* objavuje návrh scény Františka Trösterera pre inscenáciu Beethovenovho *Fidelia*.



Výstava zrakovej výučby (Pestrý týden škole a rodine)

V snahe o získanie pravidelných čitateľov začal *Pestrý týden* od roku 1930 uverejňovať v rámci jednotlivých čísel jednu celostranovú hĺbkotlačovú fotografiu, ktorá bola určená na spestrenie a zjednodušenie školskej výučby, ako aj pre bežné rodiny. Čitatelia boli vyzývaní, aby si fotografie z časopisu vystrihli, zarámovali a zavesili doma na stenu, alebo aby si vytvorili celý album s kvalitnými fotografiami. Pritom sa zdôrazňoval nielen estetický, ale najmä edukačný aspekt obrazovej prílohy. Z fotografií uverejňovaných v časopise vydavateľ po čase usporiadal putovnú Výstavu zrakovej výučby (*Pestrý týden škole a rodine*), s ktorou sa prezentoval v rôznych mestách republiky. Výstava si kládla za cieľ „aby bylo ve vzorných hlubokotiskových reprodukcích veľkého formátu ukázané, jaké bohatství názorných pomůcek může v krátké době pro své účely shromáždit škola a jakými krásnými a co jest hlavní, lacinými tisky (několik haléřů!) může býti opatřena každá česká rodina, každá sokolovna a jiná veřejná místnost.“⁶

Na Slovensku bol za organizáciu výstavy zodpovedný *Odbor pre zrakovú výučbu školskú a ľudovú pri Osvetovom sväze pre Slovensko* v Bratislave, ktorého podpredsedom bol práve riaditeľ ŠUR Josef Vydra. V odbore bol činný aj Karel Jaroň, riaditeľ tlačiarne Slovenská Grafia. Slávnostné otvorenie prvej slovenskej Výstavy zrakovej výučby sa uskutočnilo 6. novembra 1932 v novej výstavnej sieni Učňovských škôl v budove na Vazovovej ulici, ktorú Učňovské školy zdieľali spoločne so Školou umeleckých remesiel. O inštaláciu výstavy sa pod vedením J. Vydra postarali žiaci ŠUR.

↑ D. Moniková: Nábytok. Drevorobné oddelenie. In: *Měsíc*, 1934.

↖ Kovové svietniky. Kovorobné oddelenie. In: *Měsíc*, 1934.

← Práce drevorobného oddelenia uverejnené na výstave ŠUR v Umelecko-priemyselnom múzeu v Prahe. In: *Pestrý týden*, 1937.

3 Celé meno autorky nie je pri kresbe uvedené. Iva Mojžišová uvádza v zozname žiakov za rok 1932 – 1933 dve študentky módného oddelenia: Magdu Kakodyovú a Máriu Kakodyovú.

4 *Měsíc*: Ilustrovaná spoločenská revue, roč. 1934, č. 6, s. 10

5 Ref. 4, s. 12

6 *Pestrý týden*, roč. VII, č. 2, s. 2

7 Iva Mojžišová udáva, že Tibor Honty popri keramike na ŠUR krátko študoval aj grafiku a maliarstvo.



Výstava zrakovej výučby v novej výstavnej sieni Učňovských škôl. In: *Pestrý týden*, 1932.

Umiestňovanie žiakov v praxi

Zaujímavým aspektom spolupráce ŠUR nie priamo s časopisom *Pestrý týden*, ale s jeho vydavateľom, bola v roku 1933 snaha školy o umiestnenie Tibora Hontyho, nadaného žiaka keramického oddelenia⁷, v Grafických umeleckých závodoch V. Neubert a synové. Grafické závody prejavili okamžite záujem a ponúkli Tiborovi Hontymu miesto v oddelení hĺbkotlač.

Zo zachovaných korešpondenčných protokolov školy je zrejmé, že podobné snahy o umiestnenie žiakov neboli počas trvania školy ojedinelé a často sa podniky samé obracali na vedenie školy, aby im odporučilo konkrétnych nadaných žiakov. O tom, že ŠUR skutočne nevychovala umelecký proletariát, svedčí aj fakt, že na schôdzi kuratória Školy umeleckých remesiel zo 16. novembra 1934 mohol Josef Vydra hrdo konštatovať, že „medzi absolventmi školy je len jeden nezamestnaný, a to je p. Martin Brezina, ktorý práve skončil vojenskú službu.“⁸ Pokiaľ sa úspech školy meral počtom absolventov umiestnených v praxi, viedla si ŠUR skutočne výborne. Je nepochybné, že jej k tomu dopomohla aj častá prezentácia v rôznych periodikách. ■

⁸ Zápisnica zo schôdze kuratória z 16. novembra 1934, Archív hlavného mesta SR Bratislavy, Fond ŠUR, Spisy 1928 – 1939.

Použitá literatúra:

MOJŽIŠOVÁ, Iva. *Škola moderného videnia. Bratislavská ŠUR 1928 – 1938*. Bratislava : Artforum a Slovenské centrum dizajnu, 2013.

VILGUS, Petr. *Pestrý týden, 2. listopadu 1926 – 28. dubna 1945 : vznik, existence a zánik nejlepšího ilustrovaného týdeníku první a druhé Československé republiky a období Protektorátu Čechy a Morava*, Praha a Opava: Petr Vilgus, 2001.

Měsíc: Ilustrovaná společenská revue. roč. 1934, č. 6, vyd. Bohuš Kilian, Praha.

Pestrý týden. roč. V-XII (1930 – 1937), vyd. Grafické závody Václav Neubert a synové, Praha.

Zápisnice z porad profesorského zboru 1928 – 1939, š-5644, Archív hlavného mesta SR Bratislavy, Fond ŠUR.

Korešpondenčný protokol (podací) 1929 – 1932, š-5668, Archív hlavného mesta SR Bratislavy, Fond ŠUR.

Protokol (podací) 1933/1934, š-5669, Archív hlavného mesta SR Bratislavy, Fond ŠUR.

Antológia o zlínskej umprumke – 2. časť

Text Jana Oravcová
Foto archiv VŠUP

Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze vydala v minulom roku antológiu *Zlínska umprumka (1959 – 2011). Od průmyslového výtvarnictví po design*. Zlínska umprumka, ako sa zvyklo detašovanému pracovisku pražskej VŠUP hovoriť, patrila k dôležitým vzdelávacím inštitúciám, a svojím pôvodným špecifickým zameraním na tvarovanie strojov a nástrojov vzbudzovala záujem o štúdium aj z druhej strany rieky Moravy. Viac ako päťdesiatročná história sa stala zámerom kritického prehodnotenia jej inštitucionálneho pôsobenia, teoretickej a kritickej spisby o dejinách československého dizajnu ako aj samotného procesu premeny odboru a jeho vzdelávacích prístupov.

Záujem o Kovářovu osobnosť z historickej perspektívy nakrátko prerušuje text Johanny/Jany Pauly *Priemyselný objekt v depozitári. Zlínska katedra v zbierkach a prezentáciách Národného technického múzea*, mapujúci jeho tvorbu z pohľadu múzejnej inštitúcie. O Kovářovu tvorbu a tvorbu jeho študentov prejavilo záujem novozriadené oddelenie zbierky priemyselného dizajnu Národného technického múzea, ktoré inicioval v roku 1994 jeho vtedajší riaditeľ Ivo Janoušek. Prvoradou úlohou zbierky sústredenej na technické odbory bolo, ako píše jeho kurátorka a autorka textu „získať pre novú zbierku významné akvizície od dizajnérov, a to najprv od najstarších predstaviteľov československého priemyselného dizajnu. (...) Hlavný záujem vedenia NTM bolo získanie

exponátov od Zdeňka Kovářa ako zakladateľa a osobnosti výučby odboru tvarovania strojov a nástrojov v Zlíne. Zároveň bolo potrebné zmapovať tvorbu Františka Crháka a všetkých významných žiakov školy v Uherskom Hradišti a v Gottwaldove/Zlíne, a to od päťdesiatych rokov do súčasnosti.“ (s. 67) Vďaka zmluve o spolupráci medzi NTM a Design centrom ČR v Brne sa tento cieľ mohol postupne naplňať: Kovář sčasti daroval a predal rozsiahly výber modelov a prototypov pracovného náradia a nástrojov z konca štyridsiatych a päťdesiatych rokov, ktoré sa stali súčasťou jeho kompletnej pozostalosti venovanej rodinou po jeho smrti v roku 2004 (mimoriadnym prínosom pre zbierku je model stojana ramena horizontálnej frézy F2A bez konzoly a stola v mierke 1:1, umiestnený

v expozícii zbierky súčasného a moderného umenia Národnej galérie v Prahe). Ďalší záujem NTM predstavoval František Crhák, ktorého pozícia zostávala v tieni Kovářovej slávy (výučbu výtvarnej geometrie Kovář chápal ako dôležitú, avšak druhoradú až nedocenenú). Od bývalej Tesly vo Valašskom Meziříčí, pre ktorú v sedemdesiatych rokoch navrhoval kompletný výrobný program – mikrofóny, slúchadlá, reproduktory, jazykové audioučebne, sa podarilo získať takmer všetky produkty a od autora modely a kresby. Ako pripomína autorka, do zbierkového fondu nepoputovala iba jeho dizajnerska tvorba, ale aj metódy výučby výtvarnej geometrie a dokumentácia študentských cvičení z výtvarnej geometrie.



Hana Kurková: Váza, 2007. 2. ročník.

Zdeněk Kovář – „otec“ ikonickej Tatry 603 (tomuto pomenúvaní sa bránil a potvrdil, že podstatný vplyv na výsledný vzhľad mali konštruktéri a podnikový karosár) zanechal svojim pedagogickým pôsobením v Zlíne obrovskú stopu. Napriek silnému postaveniu a množstvu kontaktov s miestnymi podnikmi, jeho hviezda núteným odchodom po novembrovej revolúcii roku 1989 postupne hasla. V texte *Deväťdesiate roky na Zlínskej VŠUP. Premena priemyselného dizajnu v období veľkých očakávaní* Lucie Šmardová píše: „Dalo by sa očakávať, že hlavnou príčinou núteného odchodu boli pohnútky výhradne politické. (...) Z rozhovorov s absolventmi (...) ako závažnejší dôvod zaznieva celková nepokojnosť so školskou výučbou, jej stagnáciou a úpadkom, ktoré mali korene už v osemdesiatych rokoch; nová situácia teda nebola zapríčinená len Kovářovým vedením, ale rovnako strnulým stavom československého priemyslu, technológií a pomermi v spoločnosti vôbec.“ (s. 80) Na rozdiel od pražskej VŠUP prišlo k minimálnym personálnym zmenám (okrem odchodu Kovářa zostal pedagogický zbor hlavných vyučovacích odborov rovnaký ešte niekoľko rokov po revolúcii), avšak z katedry tvarovania strojov a nástrojov, ktorá

mala takmer tridsať rokov jeden ateliér, sa stala katedra dizajnu so štyrmi ateliérmi: ateliér dizajnu výrobkov a dopravných prostriedkov, ateliér dizajnu životného prostredia (po niekoľkých zmenách názvu a pedagogického vedenia v roku 1998/1999 prichádza František Burian s koncepciou autorského dizajnu), ateliér dizajnu obuvi a výrobkov z kože, gumených a plastových výrobkov a pražský ateliér dizajnu výrobkov. Na konci deväťdesiatych rokov prišla katedra dizajnu o ateliér obuvi a výrobkov z kože (medzitým presťahovaný do Prahy), ktorý sa stal súčasťou katedry úžitkového umenia. Zvyšné tri ateliéry si zmenili názov na ateliér dizajnu I, ateliér dizajnu II a v Prahe pôsobiaci ateliér dizajnu III. Zmenu vo vzťahu s väzbami na výrobu v dôsledku zániku podnikov autorka hodnotí nasledujúcimi slovami: „Postupným rušením veľkých podnikov a výskumných pracovísk malo za následok (nielen v zlínskom regióne) nedostatok zadávateľov. Zlín prestal hrať rolu jedného z centier československého priemyslu a dostal sa na jeho okraj, podobný osud stihol aj školu. (...) Rokmi zabehnutá pracovná pozícia priemyselného dizajnéra sa pred koncom tisícročia zmenila. (...) Pre študenta znamenala táto zmena odklon od strojárenského priemyslu a menej skúseností z praxe. Deväťdesiate roky fungovania katedry dizajnu hodnotí takto: „(...) nemožno toto obdobie označiť za príliš úspešné. (...) Na rozdiel od uplynulého obdobia sa vo vedení zlínskych ateliérov v deväťdesiatych rokoch neujali podobne silné osobnosti, akými boli celkom iste Zdeněk Kovář alebo v Prahe pôsobiaci Bořek Šípek či Otakar Diblík. Bolo by však chybou označiť túto dekádu za úpadkovú. Stagnácia, ktorá školu zasiahla, mala svoje korene už v rokoch osemdesiatych; v dlhodobom nemennej metodike výučby zapríčinené dominantným vedením ateliéru už unaveným a nadsluhujúcim Zdeňkom Kovářom a v technologickej zaostalosti československého priemyslu. Za problematiku možno považovať aj nedostatočnú informovanosť študentov a pedagógov o vývoji odboru vo vyspelých zemiach bývalého západného bloku.“ (s. 93)

Posledná kapitola prvého bloku autorky Lady Hubatovej-Vackovej *Východ verzus Západ? Zlínska škola tvarovania*

strojov a nástrojov v medzinárodnom kontexte vykresľuje dizajnérské školstvo z pohľadu medzinárodného diania. Vychádzajúc z konkrétnych príkladov hodnotí dejiny dizajnérského školstva ako neoddeliteľnú súčasť medzinárodného diania. Nadväzujúc na svojho učiteľa Makovského, Kovář presadzoval sochársku líniu priemyselných produktov, kládol dôraz na funkciu, technickú konštrukciu a ergonómiu predmetu, pričom plastické tvarovanie malo spĺňať úlohu formálno-estetickú a humanizačnú. Ako už bolo spomenuté vyššie, Kovářovým partnerom v oblasti teórie bol v štyridsiatych a päťdesiatych rokoch okrem Josefa Rabana, Jana Kotíka aj mladý teoretik a hovorca skupiny 42 Jindřich Chalupický, ktorý v Kovářových nástrojoch nachádzal znaky humanizmu, odpoveď na otázky vzťahu človeka a stroja. Kovářove sochársky a organicky tvarované návrhy strojov, vychádzajúce z lekárskeho dokumentačného snímok a odtlačkov namáhaných telesných partií, Chalupický vnímal ako krásny a dokonalý predmet dennej spotreby, ako výraz doby. Hubatová-Vacková uvádza: „Fotografie zranených, mozolnatých, zjazvených rúk robotníkov, z ktorých Makovský a Kovář pri práci vychádzali (...), neobsahovali prvoplánovú propagandistickú ikonografiu presadzujúcu optimizmus robotníckych výkonov a päťročnic, ale niesli so sebou vo svojej strohej obraznosti ťaživú fatalitu bytia, každodenný ťažký údel človeka v modernej dobe.“ (s. 96) Chalupický o Kovářovom prístupe k pracovným nástrojom publikoval v ľavicovo orientovanom týždenníku *Parallèle '50*. Vďaka neideologickým, mediálne šíreným záberom sadrových modelov narádila si Kovářová tvorba získala uznanie aj v západnom svete. Tento postoj formovaný na pozadí marxizmu a existencializmu, bol v podstate blízky uvažovaniu iných súdobých teoretikov dizajnu, a sociálne angažovaná pedagogika nebola výnimkou ani na významnej ulmskej škole (Hochschule für Gestaltung). „V tomto kontexte“, ako konštatuje autorka, „je celkom mylné začleňovať zlínske úsilie Zdeňka Kovářa iba do rámca ‚východného‘ bloku socialistických zemí. (...) Jeho úsilie malo svoje miesto nezávisle od socialistickej doktríny, napokon vyrastalo a ťažilo z predvojnového

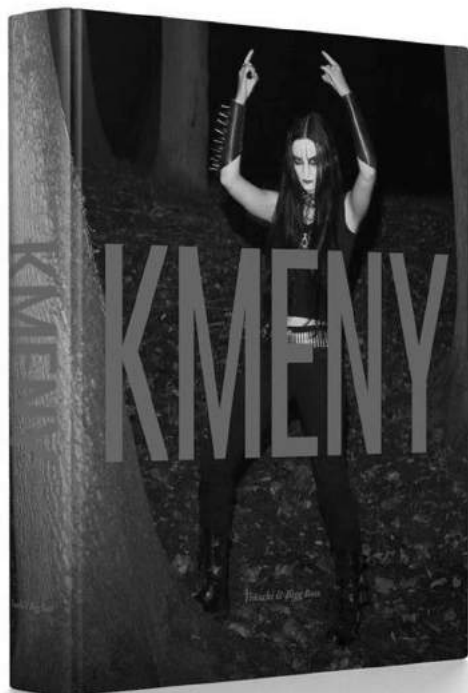
konceptu Baťovho Zlína, v ktorom aj pred vojnou výrazne dominovali kult a „krása práce.“ (s. 97). Výstava Hand und Griff, ktorá sa konala roku 1951 vo Viedni, priniesla Kovárovej škole medzinárodné ohlasy, publicitu v odborných časopisoch a otvorila cestu do sveta (Kovář v roku 1959 absolvoval oficiálnu prieskumnú cestu do Veľkej Británie, a stal sa konzultantom pri udeľovaní ceny Kaufmann International Design Award). Dejiny zlínskej školy dizajnu sa čiastočne prekrývali so spomínanou ulmskou školou, ktorá nadväzovala na dedičstvo predvojnového modernistického dizajnu a Kovář sa voči jej pedagogickému programu prirodzene potreboval vymedziť. Ulmskí pedagógovia presadzovali dizajn tzv. dobrej formy (*Gute Form* – neofunkcionalistická čistota tvarov a ostrých hrán), ktorý kontrastoval s Kovářovým sochárskym prístupom. V šesťdesiatych rokoch sa pedagogickým prístupom ulmskej školy nechal inšpirovať František Crhák, ktorý prevzal nielen ideu prípravky zameranej na výtvarnú geometriu (nazval ju, ako už bolo spomenuté *predizajn*), ale presadzoval hranaté tvary blízke *Gute Form*. Kovářovo nástojenie na organiko-sochárskom poňatí sa nielenže na konci šesťdesiatych rokov ocitlo mimo tendencií moderny, ale nereflektovalo ani nástup postmodernity. Študenti zameraní na program strojárenského dizajnu sa v osemdesiatych rokoch ocitli mimo prúdu postmodernity. Situácia sa mení až príchodom Františka Buriana (študent Kovářa), ktorý získal k všadeprítomnej masovej produkcii a konzumu kritický postoj a od Kovářovej koncepcie sa priklonil k tzv. antidizajnu, či autorskému dizajnu.

Po časti venujúcej sa prehistórii a histórii zlínskej vzdelávacej inštitúcie editorky zaradili blok *Kritické texty a dokumenty*. Napriek tomu, že oblasť teórie sa ťahá naprieč celou publikáciou, komplexnejšie – pred reprintom teoretických textov (Zdeněk Kovář, Jindřich Chalupecký, Ludvík Veselý, Milena Lamarová, Zdeněk Kostka) – ju reflektuje text Martiny Pachmanovej *Výrobok ako vec vyššieho poriadku. Zlínska škola v teórii*. Impulz k teoretickej reflexii mnohých teoretikov a historikov umenia nepredstavovali len práce dizajnérov zlínskej školy, ale boli to aj samotní

dizajnéri a pedagógovia predovšetkým Zdeněk Kovář, ktorí prispeli k rozvoju teórie tohto odboru. Pre rozvoj teórie dizajnu zohrala úlohu spolupráca Kovářa s Josefom Vydrom, ktorý počiatky Kovářového pedagogického pôsobenia rovnako ako svoje skúsenosti zhrnul v knihe *Nové povolání průmyslného výtvarnictví*. Mnohé Vydrove myšlienky, ako píše autorka, „vykazujú blízkosť s poňatím dizajnu u Zdeňka Kovářa: narušovanie hraníc medzi výtvarným umením a priemyslom, akcentovanie špecializácie dizajnérov, humanizácie predmetného sveta, odklon od puristickej „estetofóbie“ – to sú len niektoré, avšak základné postuláty, ktoré spájajú obe osobnosti a ktoré sa prepísali do ďalšieho smerovania Kovářovho ateliéru na VŠUP.“ (s. 116) Kovář na rozdiel od Vydru, (ako člen KSČ prijal úlohu budovania socializmu) v eseji *Úpravy strojov a nástrojov výtvarníkom* publikovanej v časopise *Tvar* zdôrazňuje (v súlade s vtedajšou ideológiou) potrebu prekonať nielen buržoázne prežitky prežívajúce v tomto odbore, ale sústredil sa na to, ako zjednodušiť a zľudštiť životné podmienky človeka žijúceho v epoche strojov a ako prekonať nedôveru umelcov v strojovú výrobu, techniku a nové technológie. Hoci Kovář „nechcel zakladať novú teóriu, jeho text“, ako zdôrazňuje autorka, „je manifestom prepojenia účelnosti, ergonómie a krásy vyzývajúcej k spolupráci výtvarníkov a konštruktérov a k prekonalaniu hraníc umenia a stroja.“ (s. 116) Túto ideu spĺňajú stroje a nástroje organických tvarov, ktoré nechápal formálne, ale ako prostriedok prekonávania odcudzenia človeka a predmetného sveta a presadzovania ergonomických princípov. Prostredníctvom niekoľkých textov *Poznámky k histórii súčasného stavu výučby priemyselných výtvarníkov, Sochárstvo strojov a nástrojov*, v ktorých vysvetľuje podstatu výučby vychádzajúcej z hmoty okolo nás, alebo sa vracia k pojmu strojovej krásy, svojho obdivu nad originálnymi a tvarmi moderných strojov, avšak viac než estetike sa venuje humanizácii ľudského prostredia a strojov. Ako opäť pripomína autorka, názory Kovářa neboli prijímané zhodne: „V šesťdesiatych rokoch sa zvlášť medzi dizajnérami zdvihla istá vlna nesúhlasu s kovářovskými dizajnéorskými postulátmi. Obhajcovia racionalizmu a mimimalistického geometrického

tvaroslovia polemizovali s myšlienkou spájania umenia a dizajnu. Podľa vzoru ulmského kréda „dobrého dizajnu“ presadzovali tvarovú prísnosť a disciplínu. Tento svet tradície sochársko-architektonického chápania dizajnu a dizajnu poňatého v striktno scientistickej poňatí sa však do dobovej českej teórie nepremietol. (...) Zdá sa, že viac než riešenie sporu s kovářovcami a antikovářovcami bolo pre dobových teoretikov v tom čase podstatné, aby bol priemyselný dizajn v socialistickej spoločnosti vôbec akceptovaný ako svojbytná disciplína a ako neoddeliteľná súčasť kultúry a výkonného hospodárstva“ (s. 118) Avšak bol to práve Kovář, ktorý obhajoval „sochársky dizajn“ a jeho oblité tvary. Hoci priznával, že geometrické tvary smerujú k ekonomickej hospodárnosti, kritizoval ich ako zdroj uniformity ľudskej práce a života. Napriek tomu, že sa nepodarilo zrealizovať mnohé odvážne idey, a hlasy teoretikov, ktorí sa nedali zmiasť socialistickej doktrínou, boli na čas umlčané, Zlínska Kovářova škola bola počas nasledujúcich 20 rokov vnímaná ako miesto, kde sa zrodilo mnoho návrhov strojov a nástrojov a inovatívnych myšlienok. Ako správne pripomína Pachmanová, dizajnu sa aj napriek politickým, ekonomickým či technologickým prekážkam nielenže darilo (jeho protagonisti sa vyhli obvineniam z nežiaduceho estetického formalizmu), ale dizajn (na rozdiel voľného umenia vnímaného ako šíriteľa podvratných myšlienok) bol chápaný ako dôležitý propagandistický inštrument.

Ak zámerom antológie bolo ukázať cestu premeny odboru, osobnosti a statusu dizajnéra, na reflexiu poslednej dekády zastúpenej programom, štruktúrou výučby či zadaniami študentských prác ateliérov D I, D II, ešte, zdá sa, nedozrel čas. Zato už teraz – ako avizuje webová stránka vydavateľstva VŠUP – sa môžeme tešiť na komentovanú antológiu editoriek Lady Hubatovej-Vackovej, Martiny Pachmanovej, Pavly Pečinkovej *Věci a slova. Umělecký průmysl, užité umění a design v české teorii a kritice (1870 – 1970)* zameranú na odbornú reflexiu úžitkového umenia a priemyselného dizajnu a ich premeny od konca 19. storočia do šesťdesiatych rokov 20. storočia v českom prostredí. ■



Kmeny © 2011, 2014
 ISBN 978-80-903973-2-3 (Big Boss)
 ISBN 978-80-904735-3-9 (Yinachi)
 Autori: Vladimír 518, Karel Veselý, Josef Rauwolf a kolektív
 Foto: Tomáš Souček, Grafický dizajn: Belavenir
 520 strán



Kmeny 0 © 2013, 2014
 ISBN 978-80-903973-8-5 (Big Boss)
 ISBN 978-80-904735-4-6 (Yinachi)
 Autori: Vladimír 518, Miroslav Petříček
 Grafický dizajn: Belavenir
 744 strán

Dve knihy o mestských kmeňoch

Text a foto Zoja Droppová

Nestáva sa príliš často, aby senzáciu v kníhkupectvách spôsobila kniha s rozmermi a váhou poriadnej tehly, na aké sme zvyknutí skôr pri drahých encyklopédiách a ambiciózných publikáciách z dejín umenia a architektúry. Tie sú často ozdobou knižníc, ale zriedkakedy sa vypredajú za pár dní – a zriedkakedy je ich obsah čítavý a vťahujúci do diania. V prípade publikácií *Kmeny* (2011) a *Kmeny 0* (2013), ktoré vyšli v rámci projektu BU2R, sa takáto kníhkupecká senzácia udiala dokonca dvakrát, obe sa krátko po vyjdení vypredali a na základe veľkého záujmu mali dotlač. Záujem o ne neutícha ani po čase a podľa najnovších informácií Česká televízia pripravuje aj verziu pre verejnoprávne obrazovky. Na tieto knihy sa určite nepráši na policiach. Napriek veľkým rozmerom a váhe idú z rúk do rúk, kolujú medzi priateľmi i v rodinách naprieč generáciami cez väčšie deti, rodičov aj starých rodičov (že je to tak, potvrdzujú aj internetové fanúšikovské diskusie – za jednu z mála chýb týchto publikácií považujú mäkkú väzbu, ktorá sa ľahšie ničí než tvrdé dosky). Dôvodom úspechu je fakt, že knihy sú vytvorené spôsobom oslovujúcim, ale nepodceňujúcim široké publikum, rôzne skupiny čitateľov, ktoré pritom nemusia byť totožné ani názorovo stotožnené so skupinami opisovanými v knihe. Aj keď vyšli v Prahe a zasadené sú do českého prostredia – iba s niekoľkými menšími odskokmi na Slovensko, presnejšie do Bratislavy – ich téma je univerzálna a z väčšej časti aplikovateľná na celé územie bývalého Československa.

Subkultúry teraz

O čom teda tieto knihy sú a prečo bol po nich taký hlad? Ich iniciátori a autori, medzi ktorými bol hlavnou postavou a hnacím motorom „multi-funkčný“ rapper, hudobník a publicista Vladimír 518 (civilným menom Vladimír Brož) a jeho materská značka Big Boss, si zobrali za cieľ zmapovať súčasné subkultúry, ich názory a vizuálnu identitu. Výsledkom bola prvá kniha *Kmeny*. Úvodné texty do nej napísali už spomínaný Vladimír 518, hudobný publicista Karel Veselý (o. i. autor knihy *Hudba ohně*, tiež pre vyd. Big Boss) a Josef Rauwolf, publicista a prekladateľ, za socializmu aj domovník, známy hlavne prekladmi beatnikov, Burroughsa, Bukowskeho, Kerouaca, pre samizdat a po roku 1989 pre české vydavateľstvá.

Hlavným obsahom knihy sú však kapitoly od 25 autorov, ktorí v krátkych textoch predstavujú jednotlivé subkultúry – kmene a dopĺňajú ich rozhovormi s mladšími i staršími členmi. Dôležité miesto v knihe majú fotografie „domorodcov“, teda príslušníkov každého spoločenstva. Autorom fotografií je Tomáš Souček a v jeho podaní kniha získala až galerijný rozmer. Zámerom autorov knihy bolo pri každej kapitole ukázať nielen tváre – portréty aktérov, ale zábery celých postáv, s viditeľným štýlom obliekania a príslušnými atribútmi – mejkapom, účesmi, tetovaním, nášivkami a podobne. Pokiaľ to bolo možné, tak aj v charakteristickom prostredí alebo v štylizovanej scenérii vypovedajúcej o danej komunite. Fotografií je viac ako 300, v niektorých prípadoch majú však aktéri maskované tváre kvôli zachovaniu anonymity (kapitoly Hackeri, Graffiti, Freetekno) alebo z podstaty veci – teda preto, že majú aj svoj civilný imidž a do kmeňovej identity sa potrebujú náročnejšie preobliekať, maskovať resp. príležitostne nastajlovať (Cirkus, Otaku/Cosplay, čiastočne aj Queer a Black), na rozdiel od tých, čo svoje typické oblečenie majú aj na „bežné denné nosenie“ (Punk, Neohippies, Hip-hop, Emo). Iné to bolo pri predstaviteľoch Tatoo či Meatheads, ktorí sa, naopak, museli skôr povyzliekať, pretože svoje rozlišovacie znaky (tetovanie, svaly ...) majú často schované pod oblečením.

Malú podskupinu tvoria subkultúry, pre ktoré sú prvoradé iné atribúty než oblečenie alebo účes – napríklad Motorkári alebo Tuning, táto charakteristika však môže platiť aj na Hackerov alebo Graffiti, ktorí by neboli tým čím sú bez počítačov, resp. bez farieb a realizovaných diel – *piecov* v pozadí, podobne aj ľudia Freetekno, „zrastení“ so svojimi soundsystémami. Kategóriou samou pre seba sú potom stúpenci MMORPG (v preklade Hromadné online hry na hrdinov), ktorí sa do svojej identity alebo niekoľkých identít preobliekajú len virtuálne v konkrétnej hre a v civile sa nemusia vyznačovať nijakými zvláštnymi vizuálnymi špecifikami. Aj keď každá komunita či subkultúra je jedinečná, v mnohých charakteristikách a atribútoch sa – logicky – prelínajú, tak ako sa prelína obľúbená hudba a iné kultúrne prejavy. V oblečení sú to napríklad voľné nohavice „kapsáče“ alebo tepláky s veľkými vreckami, obľúbené v kmeňoch Hip-hop, Graffiti, Hackeri, Skate, ale z čisto praktických dôvodov aj medzi bežnými ľuďmi rôznych generácií, ktorí sa nijako zvlášť kmeňovo nevymedzujú. Jedným zo znakov, ktorý sa vinie naprieč komunitami bez ohľadu na svetonázor, je preferencia čiernej farby na oblečení, resp. aj na vlasoch a mejkape (Emo, Goths, Punk, Black, Motorkári), v kontraste s tým sú napríklad Neohippies v zemitých farbách a prírodných materiáloch.

Zvláštnou kapitolou v knihe je „kmeň“ Queer, pretože zahŕňa rôzne podoby životných štýlov súvisiacich so sexuálnou orientáciou a preferenciami. Ich vizuálne a názorové prejavy však môžu korešpondovať a prelínať sa s množstvom iných kmeňov a subkultúr. Na prvý pohľad prekvapujúco pôsobí zaradenie subkultúry Cirkus medzi mestské kmene. Na vysvetlenie treba dodať, že sa kapitola zaoberá tzv. novým cirkusom, ktorý naozaj viac patrí k mestu (predstavenia La Putyka, festivaly v Prahe na Letnej a pod.) a nie subkultúrou tzv. svetských – teda tradičných cirkusantov a kolotočiarov, ktorí sú činní skôr na mestských perifériách a na vidieku. Čo má nový cirkus a svetský do istej miery spoločné je, že sú to putovné kmene. Nomádskym kmeňom

je však aj také Freetekno, s tým rozdielom, že pre svoje soundsystémy vyhľadáva odľahlé miesta, v ktorých môže slobodne „robiť rámus“.

Aj keď sme v tomto texte vymenovali viaceré zo subkultúr publikovaných v knihe, samozrejme najlepšie je prečítať si autentické texty a rozhovory v jednotlivých kapitolách. Každá z nich je špecifickou výpoveďou a jediné, čo je možné knihe vytknúť, je trochu nerovnorodá kvalita písaného prejavu, čo je dané tým, že zostavovatelia sa snažili osloviť predstaviteľov každej subkultúry – a prirodzene nie vždy išlo o skúsených publicistov či spisovateľov. Táto malá nevyrovnanosť je však vyvážená autenticitou, výbornými fotografiami a aj ďalším archívnymi materiálmi, takže výsledné kapitoly sú aj napriek niektorým amatérskym textom zaujímavé a plné informácií. Niektoré texty sú naopak skvelým čítaním samé o sebe, jeden z najlepších – a najvtipnejších – je paradoxne o „smutej“ subkultúre Emo. Kay Buriánek (z kapely Sunshine) ho písal s empatiou aj nadhľadom a zároveň nabil informáciami. Podobne fungujú aj kapitoly Hip-hop a MMORPG, autorom prvej je „hlava“ celého projektu *Kmeny* Vladimír 518 a tej druhej Daniel Durech (aka¹ rapper James Cole). Obaja patria k dôležitým postavám „strednej generácie“ českého rapu a sú zvyknutí pracovať so slovom, s českým jazykom, jeho fintami, rytmom aj rýmami a zároveň majú istý nadhľad a empatický prehľad aj o iných subkultúrach a kmeňoch. Symbolickou a vtipnou pointou knihy je záverečná kapitola o ne-kmeňoch Hipsterov od Karla Veselého.

Subkultúry predtým

Ak kniha *Kmeny* je zasväteným pohľadom na pestrý svet súčasných subkultúr, *Kmeny O*, ktoré vyšli minulý rok, sú jej logickým pokračovaním. Teda pokračovaním, ktoré je vlastne *prequelom*, pretože hovorí o tom, čo súčasným mestským subkultúram predchádzalo. Mapuje mestské (ale čiastočne aj miestne – obecné) kmene v období socializmu (od šesťdesiatych po koniec osemdesiatych rokov). Autori úvodných textov sú Vladimír 518 a filozof Miroslav Petříček. Pri čítaní *Kmenov O* sa zdá byť celkom logické,

... pouze cesta ulicí je plná příběhů, tajemství a kouzel...

Indy & Wich ft. LA4 a PSH, Cesta štrýtu, 2001

že takáto kniha mala vyjsť, pretože pri prvých *Kmenoch* ostali niektoré veci nedopovedané a načali sa témy, ktoré siahajú hlbšie do kultúrnej histórie. Ale to, čo pri hotovej knihe už vyzerá ako samozrejmosť, nie je také samozrejmé, ak sa zamyslíme, o akom období kniha hovorí a akým spôsobom do nej autori zháňali materiál. Preto sú *Kmeny O* snáď ešte dôležitejším vydavateľským a bádateľským „počinom“, rozbiehajú totiž všeobecne masírovanú predstavu, že ľudia za socializmu boli akousi jednoliatou šedivou masou, ktorú trápil akurát tak nedostatok mandarínok a toaletného papiera. Realita bola našťastie oveľa pestrejšia, akurát sa rôzne subkultúry a skupiny museli viac či menej ukrývať vo všelijakých spoločenských nikách a refúgiách a hľadať zložitejšie spôsoby ako balansovať na hranici zákona alebo prežiť aj za ňou.

V tomto zmysle sú *Kmeny O* veľkým prekvapením, ani nie tak pokiaľ ide o pestrosť zobrazených „kmeňov“, ale hlavne v bohatosti a kvalite obrazového materiálu. Metóda figurálnych zobrazení s autorským rukopisom jedného fotografa, ktorá skvelo zafungovala pri prvých *Kmenoch*, sa logicky nedala použiť pri mapovaní kultúrnej histórie z obdobia socializmu a preddigitálneho praveku. Preto bolo treba vyniesť na svetlo domáce archívy a albumy z prevažne čiernobielych fotografií robených analógovými fotoaparátmi s rôznou kvalitou. Prekvapením knihy je, že okrem príležitostných amatérskych fotografií sa podarilo dať dokopy aj množstvo záberov od (vtedy o čosi mladších) fotografov, ktorí dnes patria k etablovaným autorom, napríklad Ivan Pinkava, Tomki Němec, Bohdan Holomíček, Karel Cudlín, Jan Šilpoch a ďalší. Kniha je tak zábavnou kolážou – od amatérskych momentiek cez novinové reportážne zábery až po kompozične a technicky dokonalé fotografie od špičkových autorov. Striedmy grafický dizajn a čiernobiela (ne)farebnosť však túto nerovnorodú zmes zjednocujú do podoby, ktorá je vizuálne zaujímavá a informatívna zároveň. Skvelá grafická úprava oboch kníh je dielom pražského štúdia Belavenir (navrhli napr. aj vizuál novin dok.revue, výstavy a publikácie Zrzavého *Božská hra* alebo obal albumu *Stereo farbo slepo* od slovenského rappera Veca).

Pokiaľ ide o výber subkultúr, tak ako v prvých, aj v nultých *Kmenoch* sa mnohé prelínajú. Možno najčastejším atribútom odlišnosti, ktoré prechádzali naprieč skupinami pred rokom '89, boli dlhé vlasy u mužov (a u žien vlastne tiež, ako forma akejsi ne-úpravy, kontrastujúca so „slušne“ upravenými vlasmi od kaderníka). Škoda, že slovenčina nemá adekvátny výraz pre české *máničky*, ktoré majú v knihe aj samostatnú – hneď prvú – kapitolu od Petra Blažeka. Je zároveň aj vysvetlením máničkovského imidžu, spájaného aj s ďalej publikovanými subkultúrami Ekoaktivisti, Lennonisti, Underground, Metal, Folk, Disent, Alternatíva... no dá sa aplikovať aj na kmene Trampov alebo Výtvarníkov. Pre socialistický režim boli vlasaté osoby automaticky podozrivé, no zatiaľ čo slovo *máničky* má skôr veselší, familiárny nádych, označenie „vlasáči“ malo už jednoznačne negatívnu konotáciu („máš-li dlouhý vlas, nechod mezi nás“), akokoľvek smiešne, absurdne, a pre mladšie generácie neuveriteľne to z dnešného pohľadu môže vyznieť. (Pekne to pred pár rokmi v *Bodke* pre časopis *Týždeň* napísal Milan Lasica, že pri pohľade na fotky vlasatých rebelov spred štyridsiatich rokov mu oproti tým dnešným pripadajú ako slušne vychovaní, pekne oblečení chlapi.) Jednotlivé prúdy a odnože *máničiek* sú v konkrétnych kapitolách odlišené v jemnejších odtieňoch a charakteristikách, podľa príklonu viac k hudbe či k literatúre, a aj podľa toho, ako a či vôbec boli v danom období ako-tak tolerované/trpené alebo vyčlenené za hranicu zákona a prenasledované. Práve pre túto čudnú pohyblivosť hraníc povoleného, vzájomnú podozrievavosť a existenčnú neistotu, sú tieto kapitoly veľmi silné.

V absolútnom až mrazivom kontraste k tomu je kapitola o (negatívnom) kmeni Veksláci, ktorý sa so socializmom vyrovnal pomocou celkom odlišných stratégií prežitia a vytvoril si aj špeciálny okázalý štýl obliekania, ktorý je nie náhodou blízky vkusu „svetských“ kolotočiarov a jarmočných predavačov. Kapitola o vekslákoch je nesmierne poučným čítaním aj pre aspoň čiastočné pochopenie súvislostí okolo rozličných súčasných zbohatlíkov, „developerov“ a celebrit. Ani v Prahe ani v Bratislave nie je až také ťažké zistiť,

ktorí búrači mesta a stavitelia „národných nákupných centier“ začínali svoju kariéru na pražskom Výstavisku a Matějskej pouti alebo v Bratislave pred Carltonom alebo barom Jalta. Ten vekslácky „módny“ šmrnc a spôsob komunikácie sa prosto nedá odpárať. Takisto ani kolaborácia s komunistickým režimom a jeho pohrobkami. Keď protagonista tejto kapitoly rozpráva o socialistickom pseudozázraku JZD Slušovice a jeho predsedovi Čubovi, to je už je len čerešnička na torte.

Nemáme tu samozrejme miesto na podrobné analýzy všetkých kapitol, ale na pochopenie významu knihy je dôležité ešte sa stručne o niektorých zmieniť. Zdanlivo atypicky pôsobí napríklad kapitola Nudizmus, ale je to vlastne vtipný kontrapunkt: zatiaľ čo väčšina subkultúr sa odlišuje oblečením, mejkapom a doplnkami, tento „kmeň“ je výnimočný tým, že všetko oblečenie aj iné atribúty odkladá. Rozdiel medzi kmeňovým Nudistom a niekým, kto si len príležitostne ide nahý zaplávať, je však v celkovom životnom štýle FKK (Freie Körper Kultur) a svetonázore. Poučné aj veselé zistenie z tejto kapitoly je, ako veľmi sa socializmus bál nielen tých, čo boli oblečení nápadne a inak, ale aj tých, čo neboli oblečení vôbec.

Zaujímavé je porovnanie vývoja a spoločenského postavenia niektorých kmeňov v prvej a druhej – napríklad Počítači vs. Hackeri alebo Teplí vs. Queer a ďalších. Kmeň Cirkus z prvej knihy má v druhej knihe svoje predobrazy v subkultúrach Alternatívne divadlo a Výtvarníci. Kapitola o fenoméne Skate, ktorý režim považoval skôr za (neškodný) šport než za (potenciálne nebezpečnú) subkultúru, má aj svoju rozšírenú verziu – knihu *Prkýnka na maso jsme uřizli* od Michala Nanoru a Martiny Overstreet (minulý rok vyšla v Yinachi, spoluvydavateľstve oboch kníh *Kmeny*).

Záverečnú kapitolu *Kmenov 0* tvorí kmeň DM (teda depešáci), ktorý na území bývalého Československa vyše 20 rokov žije výrazným a aktívnym životom, aj so značným populačným prírastkom v podobe mladých fanúšikov kapely (na rozdiel od kmeňa Novej vlny, ktorý ostal v ústraní). Táto kapitola je vlastne prepojením medzi oboma knihami o subkultúrach.

A načo je to celé dobré?

Knihy *Kmeny* a *Kmeny 0* sú veľkorysým autorským a vydavateľským dielom, ktoré síce „nevedecky“, ale veľmi výstižne mapuje pestrosť minulých i súčasných subkultúr na území bývalého Československa. Slovenské reálie sú v nej síce spomínané skôr sporadicky (bratislavský ochranári v kapitole o Ekoaktivistoch, *Kmeny 0*, alebo kapela Polemic v kapitole Ska, *Kmeny*), obsah kníh je však napriek tomu takmer univerzálny. Z pohľadu Slovenska a Bratislavy knihy môžu byť výzvovou na preskúmanie rozdielov, napríklad ako podobu mestských kmeňov u nás ovplyvnilo lokálne špecifikum – teda možnosť sledovať rakúsku televíziu ORF a hudobné rádio Ö3.

Vladimír 518 s kolektívom (v dobrom) hodili rukavicu sociológom, etnológom a kultúrnym antropológom, pretože odborných výskumov a publikácií na tému subkultúr, sociológmi zhruba od päťdesiatych rokov nazývanú aj *urban tribes*, mestské kmene (od toho názvy kníh) sa tu príliš veľa nájsť nedá. Knihy môžu byť dobrým študijným materiálom pre módných návrhárov aj pre historikov módy, pretože mnohé pôvodne „kmeňové“ outfity a prvky sa v priebehu rokov stali módou a *mainstreamovou* komerciou (taká Vivien Westwood alebo výrobcovia bünd sidoviek/krivákov by o tom mohli rozprávať...). Zaujímavým fenoménom, ktorý by stál aj za samostatné spracovanie, je „urob si sám“ (*Kmeny 0*) čiže DIY (*Kmeny*), keďže prevažná väčšina zobrazených subkultúr je spojená s istým „kutilstvom“ (s výsledkami rôznorodej kvality) a kreatívnym improvizovaním, či už v šití a úpravách oblečenia a obuvi, tuningu motoriek a áut, výroby a úprav skejtbordov, posilňovacieho zariadenia a tak ďalej.

V neposlednom rade sú obe knihy dobrým darčekom pre rodičov aj deti, pretože vďaka tolerantnému a empatickému podaniu môžu preklenúť generačné šumy a nedorozumenia – a to oboma smermi. Rodičom pomôžu orientovať sa trochu v záujmoch dorastajúcich detí a deťom pripomenú napríklad aj to, že mnohé hudobné a módne štýly existovali dokonca

už aj pred ich narodením. Z rovnakých dôvodov by obe knihy mali byť aj povinným čítaním pre učiteľov.

Čo je však, myslím, najdôležitejším posolstvom, hlavne *Kmenov 0*: v súčasnosti sa aj prostredníctvom médií často pestuje nostalgia, ako bolo kedysi lepšie. Niečo z toho je prirodzené („boli sme mladí a pekní“), ale ustavičné rotácie kadejakých normalizačných seriálov a filmov v televíziách, ako je napr. *30 prípadov majora Zemana*, robí z nich až akýsi etalón, že takto to bolo. Pritom práve v takýchto socialistických produktoch boli mnohé z uvedených subkultúr prezentované len ako nesprávne a kriminálne, bez nejakého ďalšieho kontextu. Je to teda len časť informácie o bývalom režime a to, čo bolo *mainstreamom* vtedy, sa ako televízny *mainstream* s viac ako štipkou sentimentu prezentuje aj teraz. Princíp oblbovania nás vlastne ostal rovnaký. Treba povedať, že aj séria STV *Fetiše socializmu* bola v tomto dosť sklamaním, nedokázala sa vyhnúť ani obvyklým klišé o mandarínkach a toaletnom papieri. Preto sú nanajvýš potrebné také publikácie ako *Kmeny* a *Kmeny 0*. Ukazujú totiž alternatívu. A zároveň sa aj dobre čítajú. Je asi príznačné, že hlavným hýbateľom tejto knihy bol práve Vladimír 518, známy hlavne z formácie rapperov PSH. Čitateľ a znalec pražských ulíc má o pouličných subkultúrach asi lepší prehľad než niekto, kto žije vo „veži zo slonoviny“ a pozerá sa na ne zhora. Preto ani neprekvapí, že tento multitalent robí aj sprievodcu po dielach architekta Karla Pragera (o. i. autor budovy Federálneho zhromaždenia v Prahe), zasadzujú sa za ich záchranu a pražská architektúra hrá dôležitú úlohu aj v klipoch, na ktorých sa podieľal. Ale o tom niekedy nabudúce.

Za poznámky, vysvetlivky a náhľad do subkultúr hip-hopu, graffiti, meatheads, tuning a ďalších ďakujem synovi Michalovi, aka Vinyl. ■

¹ aka alebo a. k. a., skratka pre výraz „also known as“ uvádzajúci občianske a alternatívne mená, pod ktorými je daný človek v rôznych spoločenstvách známy. Viac k tomu napr. hraný dokument Česká RAPublika (2008, réžia Pavel Abrahám) a najmä scéna, kde sa rapper James Cole a Hugo Toxxx pokúšajú na matrike zmeniť si svoje občianske mená za umelecké, s ktorými sa cítia byť stotožnení.

Písmo, pivo, rock'n'roll

Text a foto Pavel Noga

Medzinárodná typografická konferencia TypoBerlin má svojich obdivovateľov a svojich kritikov. Najčastejšie sa jej vyčíta určitá strnulosť vo vývoji. Akoby organizátori už dávno našli formu, ako konferenciu tohto druhu robiť a teraz išli vo vyjazdových koľajach. Rovnaké sály, rovnakí moderátori, rovnaké jedlo na spoločných obedoch. Aj prednášajúci sa neustále vracajú. Niektorí každoročne, niektorí s dlhším časovým intervalom. Dramaturgia má tiež presne vypointovaných niektorých hosťov programu. Vždy príde nejaká superhviezda (zakončuje piatkový program), a vždy je prítomné aj nejaké „zvieratko“ na pobavenie v závere prvého dňa.

Netradične začnem superhviezdou. David Carson bol v Berlíne už pred tromi rokmi. Jeho prednáška pre mňa vtedy bola sklamaním. Premietal nám totiž svoje fotky z ciest, ktoré robí zrejme mobilným telefónom – zábery rôznych smiešnych nápisov na stenách domov, na kapotách áut alebo obrázkov svojich detí s vlastnoručným venovaním oteckovi... Niet divu, že mnohí pamätníci jeho minulej prednášky toho dňa predčasne opustili konferenciu. Priznám sa, že aj ja som s obavou čakal, čo bude. Štart bol veľmi rozpačitý, jeho MacBook štrajkoval a David Carson si celkom nevkusne nahlas robil žarty z nemeckej techniky, až ho trpezlivý nemecký technik musel upozorniť, že problém je v jeho kalifornskej mašinke. Našťastie počítač prestal štrajkovať a Carson spustil videoprezentáciu svojich posledných dizajnerských realizácií. V rýchlom slede za sebou išli desiatky logotypov, časopisov, plagátov, webových stránok alebo ilustrácií. Ukázalo sa, že s dizajnom neskončil, ako sľuboval pred rokmi a že rozhodne nezaháľal. Sem tam bližšie niektorý z projektov okomentoval a neskôr sme videli aj ukážky jeho najslávnejších prác z deväťdesiatych rokov 20. storočia. Nakoniec ho prítomní v sále nechceli pustiť z javiska.

Tohtoročné zvieratko sa volalo SNASK. Päťica zo Štokholmu prišla v „žartových kostýmoch“, aby nás uistila, že zábava musí byť za každú cenu. A tak sa na javisku stretli dvaja katolícki duchovní v obradných habitoch s ľadovým medveďom a začali hrať na elektrické gitary. Do toho vbehol ich dlhovlasý ázijský kolega, ktorý nahlas *fuckoval* a inak provokoval. Veľmi rýchlo sme pochopili, že sú všetci zrejme dizajnéri a že ich firemným mottom je „vytváraj si nepriateľov, aby si mohol mať aj fanúšikov“. A tak sa nás zrejme snažili naštváť. Ich exhibícia trvala neznesiteľne dlho, púšťali krátke filmy, kde hrali hlavné úlohy v paródii na akčné filmy, sci-fi, muzikály atď. Až po polhodine sa odhodlali nám ukázať aj niečo zo svojej dizajnerskej kuchyne. S veľmi priemernými prácami zanechali rozpaky. A tiež hromadu kníh o ich agentúre. Pochybujem, že si ich vôbec niekto kúpil.

David Carson a čiastočne aj SNASK vrchovatou mierou akoby dávali za pravdu všetkým pochybovačom a kritikom. Z druhej strany celkom chápem snahu dramaturgov spríjemniť účastníkom konferencie celodenný náročný program stretnutím so superhviezdou alebo záver večera odľahčiť nejakým zabávačom. A nie každý dokáže, ako trebárs Chip Kid, byť zábavný a zároveň zaujímavý hovoriť o typografii. Pre mňa osobne je oveľa horším príkladom stretnutie s nudnou, zle pripravenou prednáškou. Občas ma zamrzí stratný čas s nezaujímavým lektorom, keď sa možno niekde práve odohráva niečo oveľa zaujímavejšie... Tento rok som prežil taký prednáškový očistec s Tomasom Mrazauskasom. Moderátor ho predstavil ako špecialistu na grafickú úpravu kníh (v Lipsku získal Čestné uznanie v súťaži Najlepšia kniha sveta za rok 2013) a marketingové finesy knižného obchodu. Mal nám povedať nejakú zásadnú prelomovú myšlienku o tvorbe kníh v súčasnosti. Celý čas plynulo hovoril, sem tam premietol nejakú infografiku a pritom

TYPO
BERLIN 2014
International Design Talks
15. – 17. Mai

sa tváril, že každú chvíľku TO povie. Nepovedal nič, buď nemal čo alebo to nevedel podať. Zrazu bol koniec.

Zato Vitaly Friedman, v Nemecku žijúci bieloruský dizajnér a šéfredaktor *Smashing Magazine* svoju skvele vypointovanú prednášku o responzívnom webe dokázal naplniť raritnými ukázkami kuriózne knihy *Artyping* – v návode, ako je možné pomocou písacieho stroja a rastra z jednotlivých znakov vytvoriť úžasné ornamenty a výjavy. Bolo príjemné na chvíľu sa ocitnúť v technologickom praveku bez počítačov a pritom si spomenúť na rané osemdesiate roky, keď v Československu zamestnanci výpočtových stredísk nosili domov na podobnom princípe vytvorené obrázky polonahých krásavíc a amerických vozidiel. Aj keď vyzerali ako vzory z knihy *Artyping*, boli už dielom počítačov – zatiaľ len tých veľkých, sálových. Podobným spôsobom nám Friedman pripomenul aj teletext. V čase bez internetu sme sa vtedy mohli kedykoľvek dozvedieť najnovšie správy alebo napríklad predpoveď počasia. Ak sme však vlastnili televíziu s teletextom...

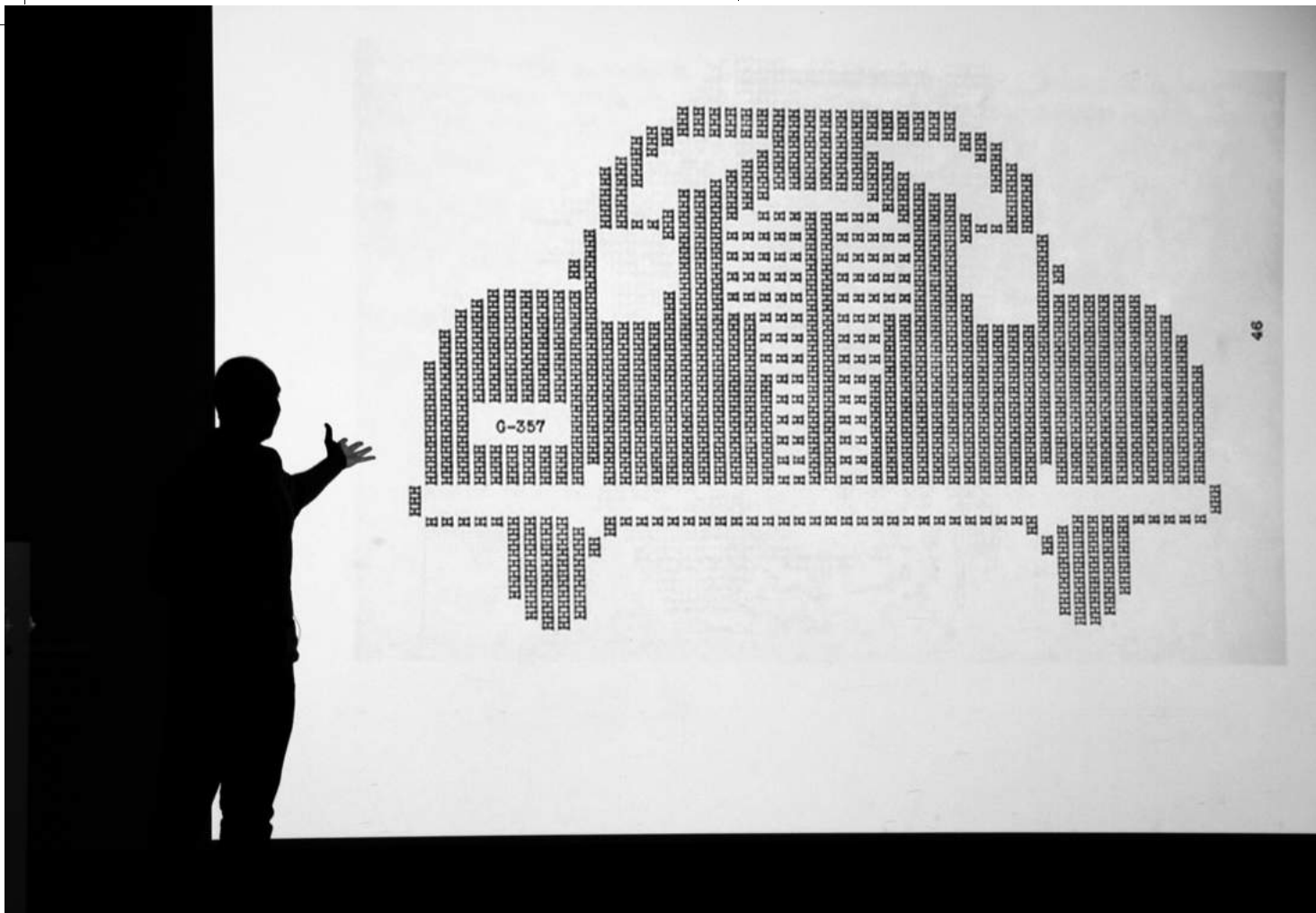
... Alebo portfóliá. Má zmysel sledovať prehliadku práce komentovanú ich autorom, keď sa na ňu môžeme v pokoji pozrieť aj doma, ak poznáme jeho webovú adresu? Práve. Ak poznáme... a ak poznáme vôbec toho autora. Práve v tom bol pre mňa v minulých rokoch nezanedbateľný prínos konferencie TypoBerlin. Objavil som tam pre seba prácu niekoho, s kým by som sa asi nemal šancu inde stretnúť, vypočul som názor, ktorý bol inšpiratívne iný a zaujímavý. A to mi tento rok trochu chýbalo. Zažil som síce veľmi peknú prezentáciu berlínskeho dizajnéra Sashu Lobeho, ale aj celkom nudnú ukážku prác Holandana Paula van der Laana. Sasha Lobe so svojím tímom vytvoril nový vizuálny štýl múzea Bauhaus Archive. Vysvetlil nám dvojséčnosť takej atraktívnej zákazky, akú

práca pre Bauhaus Archive predstavuje. Bauhaus totiž znamená pre väčšinu dizajnérov ikonu a kultovú klasiku. Ako pracovať novátorsky s notoricky známymi dielami Herberta Bayera, Lászlóa Moholyho-Nagya, ale aj Josefa Albersa alebo Maxa Burchartza? Zvlášť, keď Bauhaus Archive ešte donedávna používal značku, ktorú tomuto múzeu v roku 1968 navrhol Herbert Bayer ... Základom Lobeho riešenia sa stalo nové písmo, ktoré vzniklo na základe najrôznejších skíc geometrických písom Herberta Bayera. Pre každý znak bolo vytvorených hneď niekoľko tvarových variantov, ktoré potom možno najrôznejším spôsobom kombinovať. Zaujímavé je, že hoci ide o rýdzo súčasné písmo, stále má v sebe rozpoznateľný „bauhausovský“ charakter.

Paul van der Laan je skúseným tvorcom písma. Vedľa svojich vlastných autorských písom, ako je napríklad *Oskar* alebo *Flex*, nám predstavil okrem iného aj osobitú úpravu písma *Futura*, ktoré prispôbil potrebám novin *USA Today*. Keď dvaja robia to isté, nemusi to byť vždy to isté. Sasha Loeb mal svoje ukážky animované a podkreslené hudbou a dokázal podľa potreby meniť rytmus výkladu tak, aby mu poslucháči nezaspali, čo sa Paulovi van der Laanovi takmer podarilo. Je to jeden z ďalších príkladov, čím je berlínska konferencia ešte inšpiratívna. Ukazuje nám totiž, ktoré spôsoby prezentácie vlastnej myšlienky alebo práce sú vhodnejšie a medzinárodnému publiku ľahšie pochopiteľné.

Tohtoročná konferencia TypoBerlin bola do istej miery bilančná. Usporiadatelia z *FontShop* oslavujú 25 rokov svojho vzniku (zakladatelia manželia Erik a Joan Spiekermannovci a Neville Brody), rovnako dlhé obdobie sa venuje vývoju a predaju digitálnych písom firma Adobe. V názve konferencie deklarovaný *Návrat ku koreňom* sa prejavoval aj v programe. Frank Grießhammer, ktorý je posledné tri





roky členom tvorivého tímu Adobe, si pripravil ukážky rôznych kuriózných písiem a špeciálnych znakov, ktoré v Adobe vznikli a často sa ani na verejnosť nedostali. Iný prístup zvolil veterán Adobe David Lemon. Vo firme pôsobí už od roku 1986, a tak bol tým najpovolanejším, kto nám mohol predstaviť, čo všetko sa za tie roky v oblasti vývoja i predajných stratégií digitálnych písiem v Adobe odohralo. Asi najväčším holdom histórii bola premiéra filmu – rozhovor s Gerritom Noordzijem – praotcom holandskej školy tvorby písma. Počas svojho dlhoročného pôsobenia na Kráľovskej akadémii v Haagu vchoval niekoľko generácií špičkových typografov, ktorí neskôr spolu s ním z tejto školy urobili jedno z najdôležitejších centier tvorby písma na svete. Kniha Gerrita Noordzijeho z roku 1982 *Obrysy pera: elementárne aspekty západného písania* vysvetľuje základné vyučovacie metódy a aj pre súčasných tvorcov písma je táto kniha akosi typografickou bibliou. Niektorí Noordzijovi žiaci,

v súčasnosti pôsobiaci na Haagskej akadémii, prišli tiež tento rok do Berlína – napríklad Petr van Blokland alebo Paul van der Laan. Súviselo to aj so širším zameraním konferencie, zatiaľ čo vlni dostali väčší priestor dizajnéri z Ruska, tento rok sme sa mohli stretnúť s viacerými Holanďanmi. Do tejto koncepcie zapadá aj projekt knihy rozhovorov s trinástimi známymi holandskými tvorcami kníh, ktoré pripravila Brigitte Schuster a vydala pod názvom *Holandský knižný dizajn*.

To už prechádzam k ďalším tradičným bodom programu – výstavám a workshopom. Dá sa povedať, že všetky priestory Paláca kultúry národov sú bezo zvyšku využité na najrôznejšie výstavy a prezentácie. Zaujala ma napríklad expozícia autorky Yang Liu, ktorá sa formou nápaditej a väčšinou aj vtipnej infografiky snažila vyjadrovať rozdiely v myslení a správaní žien a mužov. Veľký priestor opäť dostali typografické workshopy. Ten možno najzaujímavejší pripravili

zamestnanci Židovského múzea, keď záujemcom umožnili preniknúť do tajov hebrejskej kaligrafie. Vo svojej krátkej recenzii som sa rozhodne nemohol venovať všetkým aktérom a sprievodným akciám tohtoročného TypoBerlin. Aj cez niektoré výhrady, ktoré som spomenul už v úvode, si stále myslím, že do Berlína na konferenciu určite má zmysel cestovať, stretávať sa s dizajnérmi z iných krajín, diskutovať o podobných problémoch a dozvedieť sa novinky z odboru. A pokiaľ ide o pestrosť a príťažlivosť programu konferencie, je to možno ako s ovocím. Niekedy sa jednoducho neurodí. Potom nám nezostáva nič iné, ako sa tešiť na budúcu sezónu. ■

Summary



Changes Dependent and Independent of the Game Industry and Design Linked to the Indie Games Boom

Text by Maroš Brojo

The public in Slovakia as well as the art community keen on animated films were both able to meet the Slovak and foreign game developers during the *Anča International Festival* held at Žilina from June 18 to June 22, 2014. The *Game Days* offered a program of two days – film projections, playable presentations and twelve lectures. As early as during its very first year the event was given a lot of scope - it was separated from the festival's main venue and the Žilina New Synagogue was as a whole made available for that purpose. After the first year of the *Game Days* Slovakia now has a small conference of game developers that hundreds of visitors of the festival were interested in. The organizers then successfully started spreading awareness of the games beyond their home ground. At the same time they tried to inspire and to support the developer community at home, too.

The original concept of *the Game Days* was significantly based and inspired by similar well-known events, such as *Independent Games Festival*, *Indiecade*, *Game Developer Conference* or *Rezzed*. The objective was to create such environment that the presentations of home and foreign games at the same time celebrate creativity and ingenuity, exactly in the spirit of festival of animated films and best contemporary *indie* games. It was interesting to observe the course that development of games has been taking in Slovakia recently. Domestic authors are on the one hand mostly professionals of the world level in the field, but on the other hand some of them still somehow lack contacts with the rest of the world and ability to get inspired by

different approaches, too. It would not of course be appropriate to make the Slovak developers present specific heading during *the Game Days*. Everybody participating in what the small game community is all about and interested was given scope.

Maria Blaisse – In the Beginning there was Just an Inner Tube

Text by Zuzana Šidlíková

Among other foreign guests the 2014 DAAD project of Bratislava also welcomed *Marie Blaisse* (born 1944). *Marie Blaisse* may not simply be ranked in a certain „pigeonhole“ as the works of the graduate of *Gerrit Rietveld Academy of Amsterdam* oscillate somewhere among free art, architecture and design. Her objects may inspire architecture, pay tribute to the movement of dance performance and may be used in fashion industry. Her ideas are applied in the area of interior design or jewel production. Her portfolio consists of a wide range of materials – glass, porcelain, silver, from among textiles notably leather, felt and foam synthetic substances may be mentioned, but also includes miscellaneous wastes – that are brought new life into in new connections. Her works show the author's fascination with surprising changes of forms. Old car inner tubes became in the long term an important source of her inspiration. Their fragmentation, cutting and turning provide a viewer with a playful moment, handling material intuitively gives her sculptural object new application. *Blaisse* remains open to the evolution of form – her cooperative projects with fashion designers and brands (*Issey Miyake*, *Camper*) are visually attractive. Her experimental objects also ideally fit in dance theater.



Vase – Design, Object and Experiment

Text by **Adriena Pekárová**

In May the well-known *Galéria X of Bratislava* came up with an impressive Vase exhibition (May 15 – June 21, 2014). The event was a pleasant surprise. Almost forty vases made of clay and porcelain – mostly white items displayed in white environment and thoughtfully floodlighted – formed a strange “landscape” scenery. Although the individual elements of the scenery were matched harmoniously, it provides, if seen in close-up, pleasure to see miscellaneous forms.

Exhibition of works by eight Slovak and eleven Czech authors provided a refreshing view of how a vase, such a seemingly ordinary topic, is shaped. Clay, porcelain and possible ways to process them technologically and manually (decorating, glazing) as well as a range of qualities of the input material and the burning methods present, however, a challenge to practically present peculiarities of the author approaches and experiment. The fact was also confirmed during the exhibition held at *Galéria X*. A vase as presented by the exhibition, is not just a functional object to place a bouquet in, but may also be an independent object with the contents and aesthetic value of its own. All of the exhibits are author realizations produced in limited series. This is good news for a customer who, although he got his bearings, has not too many opportunities to find first-rate applied arts.

Collection of the exhibition presented variety of formal and content sources. An interesting reference to historicized forms of vase was its contemporary version by Martina Žilová; vases by Pavla Vachunová or those by Martina Hudečková prove that the nature and landscape are still the inspiring force. Functional usability of vases enhanced by new possibilities was presented by Šárka Schmelzerová (she combined vase neck of porcelain with a glass jar) and Jakub Verner (he hanged a vase to a wall); elements of narrative approach are characteristic of

works by Simona Janišová and Linda Víková. Geometrical forms with visible structure of the model material were presented by Milan Hanko and Bára Šimková. Exact construction of geometrical volume is the most decisive factor in the vase by Miloš Nemeč who came closest to the category of the object. Excellent outcomes of experiment which included use of a CNC milling cutter in creating a model are vases by Monika Brzej and Ondřej Batoušek. Lucia Kováčiková elaborates on symbolism of human emotionality and demonstrates such symbolism in the unanimously constructed form with rainbow décor achieved through a specific technological procedure. Interest in shaping the surface plastically may be found in the works by Martina Klbečková and Martin Hůza. The works by the authors just mentioned who belong to the youngest generation supplemented the characteristic works by teachers Pavel Jarkovský (The Jan Evangelista Purkyně University, small diturvit vases of 1983) and Filigrán (Filigree) by Daniel Pirščp (Academy of Fine Arts and Design) of 2002 selected for the Czech Hundred – 100 Icons of the Czech Design collection.

The RONA 2014 International Glass Symposium

Text by **Helena Veličová**

Just a week before the summer holiday the RONA glassworks of *Lednické Rovne* became the venue for the meeting of artists and theoreticians from various parts of the world as the RONA 2014 International Glass Symposium was held there from June 23 to June 28. The event is biennially organized by the company now celebrating its 122nd anniversary since 1992.

Management of the company luckily considers this production which is more complex in all aspects an important part of the glassworks and thanks to their approach artists and designers meet there every two years

to create new works in cooperation with glassmaker masters. The vast scale of possibilities available in processing glass and skillful and proficient glassmakers were the positives most often expressed by the artists who participated in the symposium this year. There were fifteen of them from eight countries of the world. Many of them experienced the work at a plant like that for the first time ever, even though they regularly participate in glass festivals, symposia and workshops. Studios were mostly used by the participants to work, but even though their equipment is outstanding, they are not suitable to accommodate a large organism such as the RONA. Slovakia was traditionally represented by the RONA chief designer *Patrik Illo* and artist *Palo Macho*. The two of them were at the same time leading the symposium as custodians. The two men were supplemented by *Marika Račeková* who started her professional career as designer at RONA. Another designer of the company presented was *Aleksandra Stencel of Poland* who now lives in Slovakia. Just another of the company’s designer was *Miloš Janků of the Czech Republic* who has been working there from 1996 already. Art director of the *Moser* glass works *Lukáš Jabůrek* and designer and founder of the *Qubus* studio *Jakub Berdych*, both of the *Czech Republic*, also participated in the event. It is interesting that the more distant corners of the world were only represented by women – *Jessamy Kelly* and *Emma Woffenden of Great Britain*, *Maria Bang Espersen of Denmark*, *Valeria Florescano of Mexico*, *Belarussian* trio *Elena Atrashkevich*, *Dariya Tsikaya* and *Hanna Aliakseichyk* or *Indre Stulgaite* of Lithuania who prepares preliminary year of a similar event to be held in her home country this fall.



The LOGO Banská Bystrica – Biennial for the Fourth Time Already

Text by Martin Úradníček

The fourth year of the LOGO Biennial Show held in Banská Bystrica on regular basis turned out to be a success. 56 authors from five European countries presented their works at the exhibition premises of the *Central Slovak Gallery* (House of Bethlen) in the recent weeks.

Let us take a brief look at how the biennial was shaping in eight years of its existence and what progress was made during the event's last year. The task of the competitive show is mapping the developments of the applied graphics in Slovakia and comparing it with the foreign production. There are two competitive categories within the LOGO Biennial: the main one is for professional graphic artists, graphical studios and advertising agencies, while the other one is for students. The student category is focused mainly on high school students and undergraduates of the universities and colleges teaching graphics and design. The international character of the biennial focused on the region of Central Europe is being strengthened. The most numerous logotypes represented in the event were those from the Czech Republic and Slovakia. This is now a nice tradition of the event. As the works registered must have been produced within the last two years according to the statutes of the competition, one may then compare and discover new trends of the graphical design.

Jury of five members presided over by graphical designer and teacher Pavol Rozložník had the uneasy task of choosing just seven best graphical works from 82 ones.

The fourth year was marked by modified adjustment of the logotypes exhibited. The new competitive posters of 70 x 100 centimeters provided

enough area for the logotype and its applications look distinctively in various printed materials, items of broad consumption, but on displays of tablets or smartphones as well. As the new foreign partners - *Faculty of Multimedia Communications of the Tomáš Bata University of Zlín* and *Faculty of Industrial Design of Academy of Visual Arts of Cracow, Poland* - sent first-rate logotypes to the exhibition, they meant a great contribution for the student category.

Walk through the Country of Design by Koncern at the Jurkovič Mansion

Text by Martina Lehmannová

This year the Moravian Gallery of Brno presented the third exhibition project at the Dušan Jurkovič Mansion of Brno. The project is dedicated to the contemporary design, namely to the works of the Studio Koncern which is, thanks to their design of baby car seats for Cybex, a company well-known all around the world. The exhibition considerably changed the mansion and extraordinarily corresponds to the message that Dušan Jurkovič left us more than a hundred years ago.

Studio Koncern was founded by *Martin Imrich* and *Jiří Příbyl* in 2000 when they still were students of *Faculty of Fine Arts of the Brno University of Technology*. Nowadays they both rank among the most successful Czech designers and the fact is also confirmed by the red dots that they hold - *Red Dot Design Award*, prize for designers analogous to Oscars awarded in the area of movies. Their works oscillate somewhere between conceptual art and design in the purest sense of the word. Thanks to several projects they brought remarkable inspirational ideas into their home area. They ask questions like: What is design and what is art? Can design or art exist together, is

it possible to multiply art? And what is less permanent, art or design? How is design reflected in our lives and how are our lives reflected in design? Those trends are visible in their works from the very start.

Vojtech Vilhan – Dream of Complex and Exceptional Architectural Works

Text by Lívia Pemčáková

Majority of architectural projects of *Vojtech Vilhan* did not survive. They were either insensitively and without any expert advice destroyed and irrecoverably liquidated or only survived as fragments. *The Government Lounge at the Bratislava Airport* created by the author in cooperation with architect *Ján Bahna* back in 1973 now faces similar fate.

Slovak architect *Vojtech Vilhan*, the key protagonist of the Slovak interior and exhibition production, is not unknown to the readers of the *Designum* magazine. There were several articles which focused on selected works by the author published in the previous issues of the magazine. The history of the world architecture is full of valuable examples of solutions of the inside building premises - i.e. interiors. *Vojtech Vilhan* (1926 - 1988) made his mark in the history of the Slovak architecture from the point of technical, constructional and artistic arrangement not just as one of the pioneers of the modern interior production, as university teacher of the subject and by his rich theoretical activities, but also by his unique approach of internal reconstructions of buildings and by production of exhibitions.

The first article from the series on the architect's production prepared within the framework of the specific topics so thoroughly known to him is focused on the area of adaptations and reconstructions and the

author's design of the interior furnishings. Exhibition projects held at home and abroad, international EXPO shows and characteristic of concepts, fundamental principles and ways to approach building expositions will be specified further in the following article. Pictures are from the estate donated by his wife *Viera Vilhanová* in the first half of 2014 to be included in the collections of the *Slovak Design Museum*. The pictures used in the article were taken by the author.

Was wollen Sie eigentlich von uns? – Report of Business Trip to Germany

Text by Maroš Schmidt

Slovakia is said to be referred abroad as the car industry superpower and a Central European tiger. Although no one talks about Slovakia as the black hole now, the bad taste still persists. At home we hear on how we finally won our way in the field of sports, science, art... How we stopped being mistaken for Slovenia and that thanks to the Stanley Cup we resonate overseas, too. What more can one wish? And what about design? Do they know abroad that in the past we produced and still produce design? What is going to happen if we arrive in Germany and say that we have history of design of our own that is connected with their home country? We have tried that.

Slovakia is interconnected with Germany in terms of culture and economy. Eight hundred years that the German minority spent in our territory proves the strong historical ties clearly enough. At present Slovakia is the most attractive investment locality for German investors from among all Central and Eastern European nations. Prestigious German vehicles are assembled in Slovakia, we go shopping in German retail chains, insure ourselves with German insurance companies and make use of German telecommunication and IT services. It was just a German



car maker that in early nineties became the first foreign partner of the *Transport Design Studio of the Academy of Fine Arts and Design of Bratislava*. The company provided professional environment and later even offered jobs to those students who wished to design cars. Nowadays there are many more car makers cooperating with the Academy of Fine Arts and Design of Bratislava.

The inter-war history is also interesting. Section of the School of Arts and Crafts was established within the Slovak Design Museum. The night school was directly in contact with the teachers at *Bauhaus*. And that is not all. It was *Bauhaus Dessau* that for example *Irena Blühová* studied photography and *Ladislav Foltýn* studied architecture at. Picture and textual material entitled *Auf der Suche nach eigener Identität* (In the Search for Identity of Our Own) was prepared in cooperation with *Lubomír Longauer* and *Klára Prešnajderová* who is at present a postgraduate student at the Department of German Studies of Faculty of Arts of the Comenius University and who deals with the research of relations between the *School of Arts and Crafts* and *Germany* and *Austria*. The lecture of two hours documents various relations between *Germany* and *Slovakia* in the field of graphical and industrial design during the inter-war period, during the war, in the post-war period and nowadays. Once the individual meetings at selected institutions were all arranged, me and *Klára Prešnajderová* took the books, a scanner and the lecture and left for *Germany*. *Slovak – German* relations in the field of design is an interesting topic. We, however, also knew that inducing false feeling of togetherness was not our objective. We did not want to extend an empty hand, either. We arrived in *Berlin*, *Dessau* and *Essen* to announce the establishment of the *Slovak Design Museum* and to offer cooperation in exhibition and lecture projects to inform the developed European nations that there is first-rate design produced in Slovakia. Visits to *Museum der Dinge – Werkbundarchiv Berlin*, *DDR Museum Berlin*, *Bröhan Museum Berlin*, *Internationales Design Zentrum Berlin*, *Red Dot Design Award – Design Zentrum Nordrhein Westfalen Essen*, *Bauhaus Museum Berlin*, *Bauhaus Museum Dessau* and a lecture at *Universität der Künste Berlin* were

arranged. Our efforts were significantly supported by the *Embassy of the Slovak Republic to Germany* and the *Slovak Institute of Berlin* which also helped us contact institutions and organize the lecture. *The Institute* provided us with an opportunity to give a short lecture on the *Slovak Design Museum* and its activities within the framework of the *2014 DMY International Design Festival*.

School of Arts and Crafts in the Pestrý týden (Varied Weekly) Magazine

Text by Klára Prešnajderová

School of Arts and Crafts cooperated with many periodicals during its existence. In so doing the school did not restrict themselves only to professional journals such as *Výtvarná výchova* (Visual Arts) or *Výkladní skříň* (*Shop Window*), but through articles published in journals on cultural and social developments at home and abroad tried to present their teaching concept to the wider public. This was the way that potential applicants for study at the school were addressed and at the same time prestige of their pupils was increased in the eyes of their future employers who were looking for graduates ready for praxis to join their visual art and advertising departments.

The *Pestrý týden* magazine, the *Lada: list pro zájmy českých žen a dívek* (Magazine for Hobbies of Czech Women and Girls) magazine or the *Měsíc* (the Month) illustrated social review are just a few of the cultural and social periodicals that the *School of Arts and Crafts* presented the works of their students in. As the textual part of the articles mostly restricted itself on the fundamental information on the school, nowadays that the archives of the *School of Arts and Crafts* may not be consulted, especially the pictures used to illustrate the articles seem

to be a valuable source of further research. Photographs in periodicals do not just clarify production of the individual departments, but also present the names of the best pupils whose works was so appreciated by the teachers that they considered them as suitable items to represent the school. Cooperation of the *School of Arts and Crafts* with the *Pestrý týden* magazine seems, if examined closer, to be very interesting as it did not only mean promotion of the school and its pupils, but covered other areas as well.

Anthology of the Zlín Department of the Academy of Arts, Architecture and Design Part 2

Text by Jana Oravcová

Interest in the personality of Zdeněk Kovář – „father“ of the iconic Tatra 603, was from historical point view briefly interrupted by text by Johanna/Jana Paula entitled *An Industrial Object in Depository. The Zlín Department in the Collections and Presentations of the National Technical Museum*. The text is mapping its production from the point of view of a museum. Interest in Kovář's production and in that of his students was shown by the newly established department for collection of industrial design at the *National Technical Museum* which was in 1994 started by its then director *Ivo Janoušek*. Just another author whose works the *National Technical Museum* was interested in was *František Chrák* who remained overshadowed by Kovář's fame. Nearly all of the products of former *Tesla of Valašské Meziříčí* that he projected complete production program for in the seventies – microphones, earphones, loudspeakers and language audio classrooms – were obtained from the company, while the models



and drawings were provided by the author. *Zdeněk Kovář's* work as teacher in Zlín left a marked trace. Despite his strong position and many contacts with local enterprises his forced departure after the revolution of November 1989 resulted in his star gradual dying out. The text *The Nineties at the Zlín Academy of Arts, Architecture and Design. Transformation of Industrial Design in the Period of Great Expectations* by Lucie Šmardová goes that: "One could expect that the main reason of the (his) forced departure were motives purely political. (...) Overall dissatisfaction with the school teaching, its stagnation and deterioration with the roots dating back to the eighties is as more serious reason, however, present in the discussions with the graduates (...), the new situation was not then caused just by *Kovář's* leadership, but by the rigid situation of the Czechoslovak industry, technologies and the situation in the society in general." (Page 80). Unlike the *Prague Academy of Arts, Architecture and Design* there were only slight staff changes (except for *Kovář's* departure the teaching staff in charge of the main subjects even remained the same for several years after the revolution). *Department of Shaping Machinery and Tools* which had just one studio for nearly thirty years, was, however, turned into *Department of Design* with four studios: studio of product and vehicle design, studio of environment design (following several changes of the name and teaching leadership *František Burian* came up with author design concept in 1998/1999), studio of shoe, leather, rubber and plastic production design and the Prague studio of product design. In late nineties department of design lost its studio of shoes and leather items (which was in the meantime moved to Prague) which became a part of the department of applied arts. The remaining three studios changed their names to design studio I, design studio II and design studio III operating in Prague.

Two Books on City Tribes

Text by **Zoja Droppová**

Sensation caused in bookstores by a book of dimensions and weight of a sizeable brick that we are rather used to in case of expensive encyclopedias and ambitious publications on history on arts and architecture is not a commonplace. Such items often decorate libraries, but are rarely sold out in just a few days – and their contents are rarely easy to read engaging the readers. There were even two such bookstore sensations in case of publications *Kmeny* (2011) (*Tribes*) and *Kmeny 0* (2013) (*Tribes 0*) published within the framework of the BU2R project. Both books were sold out shortly after their publication and were both reprinted. Interest in them does not even cease now and according to the most recent information the Czech Television even prepares a version for the public television. The books do not certainly gather dust on shelves. Despite their huge dimensions and weight they change hands quickly, go around friends and family members across generations, from older children, parents and grandparents (and the fact is also confirmed by the internet fan discussions – limp binding easier to wear out than hardcover is considered one of the few mistakes of the publications). The reason of the success is the fact that the books were created in a fashion to appeal, but not to underestimate the wide public, various groups of readers which do not have to be identical, or who do not have to identify themselves with the groups as described in the book. Even though the books were published in Prague and their setting is Czech – with just a few small digressions to Slovakia, or more precisely to Bratislava – the topic that the books cover is universal and may mostly be applied to the whole territory of former Czechoslovakia.

Letters, Beer and Rock'n'Roll

Text by **Pavel Noga**

The *TypoBerlin* International typographical conference has both admirers and critics. It is most often reproached for certain rigidity in development. It seems like the organizers have found a form to arrange a conference of the kind and are now just moving in a beaten track. The same halls, the same hosts, the same food served during collective lunches. Even the lecturers come back over and over again - some of them do so every year, while others arrive at longer intervals. Dramaturgy has precisely defined program guests, too.

The 2014 TypoBerlin was in a way recapitulating. The organizers of *FontShop* (founded by Erik and Joan Spiekermann and Neville Brody) celebrate their 25th anniversary now. *Adobe* has been developing and selling digital fonts for the same period of time. *The Return to the Roots*, the declared title of the conference, was obvious in the program, too. *Frank Grießhammer* who is a member of the *Adobe* creative team for three years now prepared presentations of various peculiar fonts and special signs which came into existence at *Adobe*, but which often did not even appear in public. Different approach was selected by *Adobe* veteran *David Lemon*. He has been working at the company since 1986 and so he was the most competent person to introduce what occurred in the area of development and sale strategies of digital fonts at *Adobe* in those years. The most important tribute to history was the opening night of film – interview with *Gerrit Noordzij* – forefather of *Dutch* school of font production. During his long-term teaching at *the Royal Academy of the Hague* he prepared several generations of top typographers who later in cooperation with him turned the school into one of the most important centers of font production in the world. Some of *Noordzij's* students at present also teaching at *the Royal Academy of the Hague* – such as *Petr van Blokland* or *Paul van der Laan* - have also come to Berlin this year. Their participation was connected with the wider scope of the conference. While last

year designers of Russia were given more scope, this year one may have met several Dutchmen instead. The book project of interviews with thirteen well-known Dutch authors of books prepared and published by Brigitte Schuster as *Dutch Book Design* also fits in the concept.

designum

časopis o dizajne / design magazine
vychádza 4-krát ročne / a quarterly
číslo / number 03
rok / year 2014
ročník / volume XX
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
fax: + 421 2 204 77 310
scd@scd.sk
www.scd.sk

dátum vydania / date of publishing

september 2014

vedúca redaktorka / editor in chief

Lubica Pavlovičová
lubica.pavlovicova@scd.sk

zodpovedná redaktorka / executive and contributing editor

Jana Oravcová
jana.oravcova@scd.sk

jazyková redakcia / proof reader

Jitka Madarásová

jazykový preklad / translation

Rastislav Majorský

marketing

marketing@scd.sk

redakčný kruh / editorial cooperators

Ján M. Bahna, Palo Bálik,
Sabina Jankovičová,
Sylvia Jokelová, Zdeno Kolesár,
Sonia de Puineuf, Martin Struss

grafická úprava, zalomenie / graphic design and layout

Matúš Lelovský
Juraj Blaško

písmo / typeface

Akkurat (www.lineto.com)
Comenia Serif (www.stormtype.com)

obálka / cover

Viktor Holešťák-Holubár:
Stolička, pravdepodobne
autorský originál, 1961
Foto: Jana Hojstričová

papier / paper

G-Print

tlač / printing

Bind print, Bratislava

predplatné a inzercia / subscription

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

voľný predaj

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

Satelit SCD, Artforum, Knižnica
SCD, Art Books, Galéria Medium,
SNG Bratislava, Martinus

v kníhkupectvách a galériách mimo Bratislavu

Artforum v Žiline, Košiciach
a Trnave, Dům umění města Brna

distribúcia / distribution

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

Redakcia nezodpovedá
za obsah inzerátov.

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

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

Vopred nevyžiadané príspevky
redakcia nevracia.

© copyright:

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

sidlo 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