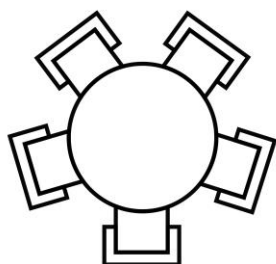


Zborník príspevkov z medzinárodnej vedeckej konferencie
Proceedings of the International Scientific Conference

TVORIVOSŤ V DIZAJNE V. CREATIVITY IN DESIGN V.

spolu dokážeme viac – reaktivácia kooperácie – on-site vs. on-line
together we can do more – reactivate cooperation – on-site vs. on-line



5 SPOLU

Katedra dizajnu nábytku a interiéru, Drevárska fakulta
Technická univerzita vo Zvolene

Department of Furniture and Interior Design
Faculty of Wood Science and Technology
Technical university in Zvolen

Vedecká rada / Scientific council

- prof. Ing. Veronika Kotradyová, PhD. / Slovenská technická univerzita v Bratislave / SR /
- prof. Ing. Tibor Uhrín, ArtD. / Technická univerzita v Košiciach / SK /
- doc. Mgr. Miroslav Debnár / Vysoká škola výtvarných umení v Bratislave / SR /
- doc. Mgr. art. Marián Ihring ArtD. / Technická univerzita vo Zvolene / SR /
- doc. M.A. Vladimír Kovařík / Univerzita Tomáše Bati ve Zlíne / ČR /
- doc. Ing.arch. Boris Hála, Ph.D. / Mendelova univerzita v Brne / ČR /

Recenzenti / Reviewers

- prof. Ing. Juraj Veselovský, PhD. / Technická univerzita vo Zvolene / SR /
- prof. Ing. arch. akad. Ivan Petelen, PhD. / Slovenská technická univerzita v Bratislave / SR /

Redakčná rada / Editorial board

- doc. akad. soch. René Baďura
- Mgr. Elena Farkašová, ArtD.
- Ing. Roman Nôta, PhD

ISBN 978-80-228-3292-2



OBSAH CONTENTS

POZVANÉ PRÍSPEVKY / INVITED CONTRIBUTIONS

INTERIÉRY S PRÍBEHOM INTERIORS WITH A STORY	
DEBNÁR, MIROSLAV	4
DESIGN JAKO SMYSL EXISTENCE VESMÍRU DESIGN AS A SENSE OF THE EXISTENCE OF SPACE	
HÁLA, BORIS	7
(NE) TVORIVOSŤ V DIZAJNE – REŠERŠ (NO) CREATIVITY IN THE DESIGN – RESEARCH	
IHRING, MARIÁN	12
ZAPÁJANIE ŠTUDENTOV DO VÝSKUMU A VÝVOJA V RÁMCI PROJEKTU IDENTITA SK INVOLVING STUDENTS INTO RESEARCH AND DEVELOPMENT WITHIN PROJECT IDENTITY SK	
KOTRADYOVÁ, VERONIKA – DANIEL, PETER	15
NÁBYTEK 20. STOLETÍ V ČESKÝCH ZEMÍCH A NA MORAVĚ 20TH CENTURY FURNITURE IN THE CZECH COUNTRIES AND MORAVIA	
KOUDELKOVÁ, DAGMAR	21
NÁVRAT VYCHÁDZKOVEJ PALICE THE RETURN OF THE WALKING STICK	
UHRÍN, TIBOR	34

PRÍSPEVKY / CONTRIBUTIONS

DIZAJN SÚČASNOSTI NOWADAYS DESIGN	
BAĐURA, RENÉ	40
STAR STATUS GRID STAR STATUS GRID	
BALÁŽ, MARTIN	42
O ÚLOHE METÓD V DIZAJNE NA PRAHU TRETEJ DEKÁDY ABOUT THE ROLE OF METHODS IN DESIGN ON THE ONCOMING OF THE THIRD DECADE	
FARKAŠOVÁ, ELENA	48
(S)TVORITEĽ ALEBO NIČITEĽ? CREATOR OR DESTROYER?	
FARKAŠOVÁ, ELENA	52
REALITNÁ KANCELÁRIA MIKELSSSEN – REALIT(K)A NA DVA ŤAHY MIKELSSSEN REAL ESTATE	
GONDA, PETER	57
SLOVÁCI UŽ NEHCÚ ŽIŤ V LUXUSE AKO MOJSEJOVCI SLOVAKS WANTS NO LONGER TO LIVE IN LUXURY LIKE THE MOJSEJS	
KOLEŠÁROVÁ, SVETLANA	63
3D TLAČ AKO PODPORA VÝROBY V ONLINE DOBE 3D PRINTING AS A SUPPORT FOR ONLINE PRODUCTION	
NÔTA, ROMAN	70
FENOMENOLOGICKÉ INŠPIRÁCIE V INTERIÉROVOM PRIESTORE PHENOMENOLOGICAL ACCESS	
SOMORA, MARTIN	79

VÝVOJ DESIGNU VÍCEÚČELOVÉ HRACÍ KOSTKY ZA POUŽITÍ 3D TISKU DEVELOPMENT OF A MULTI-PURPOSE DICE DESIGN USING 3D PRINTING	
TAUBER, JIŘÍ – SVOBODA, JAROSLAV – HOLOUŠ, ZDENĚK.....	82
R(E)VOLÚCIA DIZAJNÉRSKEHO MYSLENIA R(E)VOLUTION OF DESIGN THINKING	
TONČÍKOVÁ, ZUZANA	88
ÚLOŽNÝ PRIESTOR A POTREBA ČLOVEKA VLASNIŤ VECI STORAGE SPACE AND A PERSON'S NEEDING TO OWN THINGS	
BAJZOVÁ, LIUBOV.....	92
BIOMIMETICKÉ VLASTNOSTI DREVA A ICH APLIKÁCIA V DIZAJNE BIOMIMETIC PROPERTIES OF WOOD AND THEIR APPLICATION IN DESIGN	
KATARÍNA, CSÚZOVÁ.....	96
ŠPECIFIKÁCIA DIZAJNÉRSKEHO NÁBYTKOVÉHO SOLITÉRU AKO SONDY AUTENTICKÉHO VIZUÁLNEHO ŠTÝLU THE SPECIFICS OF DESIGNER FURNITURE SOLITAIRE AS A PROBE OF AUTHENTIC VISUAL STYLE	
HRNČÍŘ, MIROSLAVA	101
DIZAJNÉRSKA SKICA AKO PROCES TVORIVOSTI V DIZAJNE DESIGN SKETCH AS A PROCESS OF CREATIVITY IN DESIGN	
SEKERÁK, RICHARD	106
DIZAJN VŠEDNÉHO DŇA EVERYDAY LIFE DESIGN	
ŠTEFÁNIKOVÁ, KAROLÍNA.....	114
PSYCHOLOGICKÉ ASPEKTY, AKO NÁSTROJ NA OVPLYVNĚOVANIE UŽÍVATEĽOV PSYCHOLOGICAL ASPECTS AS A USER-TO-USE TOOL	
ZÁBORSKÝ, MATEJ	118

POZVANÉ PREDNÁŠKY na CD/ INVITED LECTURES on CD

INTERIÉRY S PRÍBEHOM INTERIORS WITH A STORY	(PDF)
DEBNÁR, MIROSLAV	
DESIGN JAKO SMYSL EXISTENCE VESMÍRU DESIGN AS A SENSE OF THE EXISTENCE OF SPACE	(PPTX)
HÁLA, BORIS	
SETKÁNÍ S DEIGNEM DESIGN MEETING	(PDF)
KOVAŘÍK, VLADIMÍR	

PREDNÁŠKY na CD / LECTURES on CD

BIOMIMETICKÉ VLASTNOSTI DREVA A ICH APLIKÁCIA V DIZAJNE BIOMIMETIC PROPERTIES OF WOOD AND THEIR APPLICATION IN DESIGN	(MP4)
CSÚZOVÁ, KATARÍNA	
MARKETING Z POHĽADU DIZAJNÉRA MARKETING FROM THE DESIGNER'S PERSPECTIVE	(PPTX)
PILIAROVÁ, ZUZANA	
DIZAJNÉRSKA SKICA AKO PROCES TVORIVOSTI V DIZAJNE DESIGN SKETCH AS A PROCESS OF CREATIVITY IN DESIGN	(PPTX)
RICHARD, SEKERÁK	

Debnár, Miroslav

INTERIÉRY S PRÍBEHOM

INTERIORS WITH A STORY

Kľúčové slová: dizajn interiéru, príbeh, realizácia

Key words: interior design, story, realization

Abstrakt

Často krát hovorím, že cesta, ktorá nemá príbeh je zbytočná a platí to aj pri navrhovaní interiérov. Každý má svoj príbeh. Vybral som pár príbehov, ktoré sa udiali počas mojej práce pri riešení interiérov. Každý príbeh má svoju jedinečnosť a som rád, že som bol pri tom a môžem spätne spomínať na klientov, často neskôr priateľov, na situácie, ktoré by som sám nevymyslel.

Abstract

I have often said many times that a journey that has no story is useless and this is also valid by interior design. Everyone has their own story to tell. I have picked a few stories that happened during my interior design work. Each story has its own uniqueness and I'm glad that I was there, and I can recall back memories about clients, often they became to fiends later, situations that I wouldn't have come up with on my own.

Michalská

Zlaté meštce

Interiér, ktorý navrhujete sa nezaobíde bez a-typov. A to je dobre, dáva to priestoru jedinečnosť a punc originality. V tomto prípade sme priestor rozdelili sklenenou deliacou stenou, v ktorej boli aj dvere. Ale súčasťou tejto steny mal byť i vypínač. Tak vznikol akýsi stĺpik zo skla, ktorý aby nebolo vidieť prírodný kábel, vyplnený – niečím. Zdalo sa to všetko tak jednoduché až kým nepadla otázka, čo to tá výplň vlastne bude. Klasické riešenie ako kamienky sa nám zdalo dosť sprofanované. A tak sme stále dookola hľadali, čo by to tak mohlo byť? Nebolo nám jedno akú to bude mať farbu, nesmelo to byť veľmi ťažké atď. Skončili sme v čínskom obchode so všetkým možným a kúpili sme 500 kusov malých zlatých mešcov z látky. Zase otázka, čo do nich nasypeme? A ako najlepší nápad z toho vyšla soľ. Soľ je lacná a po naplnení mešca drží tvar. Tak večer čo večer som sypal soľ do mešcov a práčne ich ťahoval. Nesmelo byť soli málo ale ani veľa. Sto kusov za večer to už bol slušný výkon. Nakoniec všetkých 500 kusov a slávnostne sme išli naplniť sklenený pilier. Lenže 500 kusov vyplnilo ani nie štvrtinu. Opäť čínsky obchod ale teraz sme kúpili 1500 kusov. A ja som po večeroch pokračoval. Už mi pomáhala aj rodina a neskôr i kamarát. Malo to jeden problém. Ako som tie mešce ťahoval a robil uzly, porezal som si prsty a soľ páčila a páčila. Ale podarilo sa a už v sklenenom pilieri bolo 2000 kusov. Ale stále to ešte bolo málo. Tak zase čínsky obchod a ďalších 500 kusov a pokračoval som v plnení mešcov soľou. Nakoniec ich tam vošlo viac ako 2300 kusov. A záver. Majiteľ sa ma po čase opýtal: „Čo to vlastne v tých mešcoch je?“ A moja odpoveď: „Čo je vzácnejšie ako zlato?“ Chvíľu nechápal, zrejme nepoznal rozprávku soľ nad zlato. Tak som mu to nakoniec prezradil.

Popáleniny

V historickej časti mesta, priamo v srdci sme riešili obchodno-kancelárske priestory. Priestory vrátane kaviarne. Bol to pomerne rozsiahly projekt a vyžadoval veľa úprav a a-typov. Investor si doprial, vybrali sme naozaj to naj v tom čase v dizajne. Myslím si, že výsledok bol veľmi dobrý. V takýchto prípadoch oslovujeme profesionálneho fotografa, aby celý interiér nafotil a následne ho môžeme publikovať. To fotenie vyžaduje i našu účasť, nakoľko sú veci, ktoré chceme v detaily a iné v celku.

Okrem iného tam bol i na mieru vyrobený bio krb s piatimi ohniskami. Nalial som bio palivo a zapálil postupne každé ohnisko, tak aby fotka bola ešte zaujímavejšia. Tá príprava ale trvala dlho a tak sa stalo, že dva plamienky zhasli. Prerušil som fotenie a že teda idem doliať bio palivo. Vzal som litrovú fľašu a ako som sa snažil doliať, tak mi v rukách začala celá fľaša horieť. Ja som sa zľakol, fľaša padla na drevenú podlahu a tá začala horieť. Panika. Len kúsok bol zabudovaný drevený nábytok. Okamžite som bežal o dve poschodia nižšie po hasiaci prístroj. Ten tam ale nebol. Tak opäť naspäť. A v tom mi kolegyňa hodila do rúk akúsi handru aby som to udusil. Lenže v kontakte handry s bio palivom začala i ona horieť. Nakoniec sme to uhasili a ja som odišiel do lekárne a kúpil som si masť proti popáleninám. Dôsledky, ktoré to mohlo mať keby sme to neuhasili, mi došli až v noci. Totiž jediný možný prístup ako uhasiť tento objekt je možný len s pomocou vrtuľníka. A to všetko kvôli fotografii.

Cassovar Košice **Umývadlá**

Navrhovali sme pomerne veľké wellness. Investor nám dal veľkú dôveru a to je vzácnosť a teda snažili sme sa ísť cestou originality. To prináša aj atypické prvky a to tak, aby ste mali z vecí zážitok. Samozrejmosťou v takýchto priestoroch sú šatne a veľké kúpeľne. Vtedy som bol nadšenec do HI-macu a tak som si povedal, že navrhnem i veľké umývadlá, ktoré budú vyrobené z HI-macu, s tým, že namiesto klasického otvoru na odtok vody bude po celej dĺžke umývadla štrbina a teda nebude vidno kam tá voda odteka. Nakreslili sme to a dali vyrobiť. Umývadlá bolo štyri a každé dva metre dlhé. Výrobky to neboli vôbec lacné ale vyzeralo to dobre. Tak ako sa postupne ukončovali práce, došlo i na spustenie vody. A v tom zavolať stavbyvedúci, že to vôbec nefunguje a teda, že tá voda sa odráža z plochy umývadla a oblieva ľudí, ktorí pred ním stoja. To bolo vážne a začal som dumať, kde sa stala chyba. Skúšal som doma hľadať riešenie ako situáciu zachrániť. Skúšal som rôzne silikónové podložky, ktoré by to stlmili, tiež molitan atď. To všetko ale veľmi nepomáhalo a vo verejnej prevádzke je to nezmysel. Pri najbližšom kontrolnom dni stavbyvedúci opäť zopakoval výhradu a šiel nám ukázať ako to nefunguje a že to treba okamžite riešiť. Mal pravdu. Naozaj to striekalo na umývajúceho sa. Stavbyvedúci nás tam nechal a ja som začal rozmýšľať ako situáciu zachrániť. Umývadlá boli veľmi drahé a tak ak by sme mali dať vyrobiť ďalšie, museli by sme to sami zaplatiť. Som praktik a veľa vecí si robím sám, nemám s tým žiaden problém a môj argument je, keď to dokáže tento remeselník, prečo by som to neskúsil i sám. Tu to ale nebolo tak dramatické ako sa to na prvý pohľad zdalo. Ja som sa len zohol pod umývadlá a ubral tlak vody na všetkých krížových ventiloch. A zázrak. V tom sa objavil nasrdený stavbyvedúci a prvá otázka znela, tak čo s tými umývadlami? Ja som len skromne odpovedal, nech sa páči, vyskúšajte to.

Alibaba Humenné **120 kúpeľní**

Riešili sme kompletnú rekonštrukciu hotela na východe Slovenska. Teda i výmeny okien, nových jadier. Hotel bol pomerne veľký, mal 120 kúpeľní. Pri jednom kontrolnom dni ráno ako sme prechádzali po jednotlivých izbách zastihli sme partiu miestnych murárov, ktorá práve stavala nové priečky kúpeľní. Nič zvláštne, akurát jeden murár držal v rukách starý rám okna a druhý k nemu staval novú priečku. Bol som dosť šokovaný, lebo takýto uhlomer som ešte nevidel. Opýtal som sa, čo to má byť a ako to takto môžu murovať? Odpoveď znela „A čo nedobré?“ Výsledok bol taký, že skoro všetky priečky nových kúpeľní mali sklon stien a niekde až 8 cm. Že vraj to omietka vyrovná.

Tapeta

Príbeh je z toho istého hotela. Pomerne často na dotvorenie atmosféry používame tapety. A tak sme to chceli riešiť i v tomto hoteli. Problém bol však v tom, že miestni tapetári si akosi netrúfali a odmietli nás. Neostávalo nič iné ako osloviť tapetárov v Bratislave. Tu zas bol problém, buď, že majú veľa práce, alebo že na východné Slovensko nepôjdu, je to veľmi ďaleko. Už to vyzeralo tak, že tapety nebude mať kto nalepiť. Prezrel som inzeráty a našiel som tapetára. Ozvala sa mi pani a celkom rýchlo sme sa dohodli. Čakali sme v hoteli, aby sme vysvetlili našu predstavu. Večer o 22,00 hodine dorazili z Bratislavy, pán a pani s tým, že idú ihneď teraz lepiť. Trochu som bol prekvapený, lebo pani bola asi v

ôsmom mesiaci tehotenstva a my sme potrebovali lepiť tapety na lešení vo výške štyri metre. Pomyslel som si, že pán ich nalepí a ona si urobila výlet. Výsledok bol taký, že ona po štyroch chodila po lešení a tie tapety skutočne lepila. On, manžel iba podával veci. Do druhej hodiny ráno naozaj tapety nalepila a ja som bol rád, že sa nič nestalo.

Lesná Rýchla zmena

Riešili sme wellness, ktoré vznikalo rekonštrukciou hotela a malo tam byť niekoľko masáží. Zadanie bolo navrhnuť to v thajskom štýle. Priestory, bývalé garáže, neboli zrovna najideálnejšie ale bola to výzva a tak sme začali. Rôzne sme jednotlivé masáže pomenovali a tomu podriadili návrh interiéru (bylinková, aromatická...). Ak si dobre pamätám, časť solitérov sme už aj objednali priamo z Thajska. A zrazu nám majitelia oznámili, že firma, ktorú oslovili a tá poslala do Thajska dvoch ľudí, aby vybrali ozajstné thajské masérky ich nevie zabezpečiť. Dôvod? Vraj v tom Thajsku obaja zahynuli. V tom nastala obrovská zmena a už sme neriešili thajské masáže, ale provensálske. Majitelia v tom videli akýsi špatný signál a všetko, čo sme dovedy vymysleli už bolo pasé a začali sme odznova.

Palisády Červená

Navrhovanie interiéru je beh na pomerne dlhú trať. Priebeh býva častokrát podobný. V tomto prípade ma oslovil pán, ktorému som ešte v deväťdesiatych rokoch navrhoval priestory kancelárie. Otázka znela, či by som nenavrhol mezonetový byt pre priateľa jeho dcéry. Prvé stretnutie, prvé otázky a prvé hraničné body. Došla reč aj na farby a teda na tie, ktoré preferuje a tie, ktoré v žiadnom prípade nie. Tie „nie“ boli čierna a červená. Tieto vymedzené polia sa snažím akceptovať a sú to i akési návody pre budúci dizajn interiéru. Čas plynul a dostali sme sa do štádia, ako to bude s farebnosťou bytu. Ak si niekto myslí, že urobím vizualizácie a tie klient odsúhlasí a celá stavba ide podľa týchto nôh, tak sa mýli. Vždy je to proces, kde sa vzájomne spoznávame a výsledok je komparáciou postupných krokov. Teda, už sme mali položené parkety a otvoril som tému farieb. Ponúkol som svoju verziu, kde bola červená aj čierna. Reakcia bola asi taká: „Nemal som rád červenú a čiernu ale prečo nie?“

Kontakt / Contact:

doc. Mgr. Miroslav Debnár
Vysoká školaýtvarných umení v Bratislave
Katedra dizajnu
Drotárska 44
811 02 Bratislava
Slovenská republika
e-mail: debnar@vsvu.sk

OBSAH
CONTENTS



Hála, Boris

DESIGN JAKO SMYSL EXISTENCE VESMÍRU

VELMI NEVĚDECKÝ VÝKLAD JSOUCNA

DESIGN AS A SENSE OF THE EXISTENCE OF SPACE

A VERY UNSCIENTIFIC INTERPRETATION OF BEING

Klíčové slová: *design, vesmír, smysl existence, data, hmota, energie*

Key words: *design, space, meaning of existence, data, matter, energy*

Abstrakt

Vesmír, ve kterém existujem je předmětem rozsáhlého výzkumu již od počátků paměti lidstva. Díky výzkumu a práci nejlepších světových vědců sme přesvědčeni, že už známe do značné míry jeho podstatu, strukturu, počátek. Snažíme se zjistit co nejvíce jeho vlastností.

Zdá se, že se blížíme k jeho komplexnímu poznání, včetně pochopení naší role v celém procesu jeho existence.

Fakt je ovšem takový, že neumíme s jistotou odpovědět ani na jednoduchou otázku. Kdy a jak vznikl a jaká je jeho velikost? Je konečný, nebo je nekonečný v prostoru i čase? A co bylo před velkým třeskem? Odpověď je jednoduchá. Nevíme.

Ale máme skvělé teorie.

Tato přednáška je pokusem o jeden z možných pohledů. Nikoli z pohledu kosmologa, fyzika, či astronoma, ale z pohledu designéra. Proto má podtitul nevědecká. Designér je umělec. Ale s lehkým nadhledem, může být vliv designu na existenci, vývoj lidstva a celého vesmíru zrovna tak zásadní, jako vliv čehokoli jiného.

Abstract

The universe in which we exist has been the subject of extensive research since the beginnings of human memory. Thanks to the research and work of the world's finest scientists, we believe we already know much of its nature, its structure, its beginning. We try to find out as many of its characteristics as possible.

We seem to be approaching its complex realization, including an understanding of our role in the whole process of its existence.

The fact is that we can't even answer a simple question with certainty. When and how did it arise and what is its size? Is it finite, or is it infinite in space and time? And what was before the big bang? The answer is simple. Unknown.

But we have great theories.

This lecture is an attempt at one possible viewpoint. Not from the point of view of a cosmologist, a physicist, or an astronomer, but from the point of view of a designer. That's why my subtitle is unscientific. The designer is an artist. But with a slight insight, the influence of design on the existence, evolution of mankind and the entire universe can be just as crucial as the influence of anything else.

1 Vlastný príspevok

Vše, co nás obklopuje, v čem žijeme, v čem cítíme, kde prožíváme své emoce a vnímáme věci, se nazývá vesmír. Je to možná nekonečné, jak tvrdí část vědců, astronomů, fyziků, matematiků a kosmologů, ale možná je to konečné, jak tvrdí jiná část vědců, astronomů, fyziků, matematiků a kosmologů. Jistý nedostatek této druhé varianty pohledu na vesmír spočívá v tom, že pokud to končí, tak stejně nějak nevíme, kde ono to končí.

Pokud je to ovšem nekonečné, má to docela veliký filosofický problém. Souvisí to s výkladem pojmu nekonečno. Pokud je v nekonečném vesmíru něčeho alespoň jedna jednotka, to jste například vy, vlastně každý z vás tady na přednášce, mělo by toho podle matematiků být i nekonečný počet. V nekonečnu je všeho nekonečně. To je ovšem zábavné, ale také tak trochu nesmyslné. Výrazem nesmyslné myslím to, že to postrádá reálný smysl a nabízí to představu, že každý z vás se vyskytuje ve vesmíru v nekonečném počtu exemplářů. Uznejte, že je to představa docela divoká, zvláště u některých jedinců. Zrovna tak je ovšem ve vesmíru nekonečný počet zrnek písku, valounů zlata, a bohužel i například komárů a tchyní. V ještě divočejší představě musíme vzít jako fakt, že vesmír sám o sobě je také minimálně jedna jednotka. Takže i vesmírů je nekonečný počet. Z toho dále plyne, že i vaši osoby je tam nekonečný počet a navíc zřejmě v různých variantách a časech. Jsem tam i já s touto přednáškou v nekonečném počtu možných variant.

Pokud ovšem je vesmír opravdu nekonečný, tak je potřeba se s touto představou smířit.

Proto se zdá uchopitelnější varianta první, že ono to někde přece jen končí. Dokonce se s tím umí matematika i jiné vědy i vypořádat, což je povzbudivé. Vypořádali se s tím dokonce v různých variantách, jak se dozvíme např. v knize Briana Greena „Struktura vesmíru“ a v řadě jiných publikací. Já jsem pro potřeby této přednášky vybral jednu z nich.

Vytvořili představu, že vesmír je něco, jako nafouknutý balon. Koule. Koule má pěknou vlastnost svého povrchu. Nakonec je to vlastnost známá nám všem, kteří žijeme na zeměkouli, a obecně pochopitelná. Povrch koule nemá nikde začátek, ani konec. Má sice nějaké body, které se tváří, jako zásadní, ale v praxi celkem nic neznamenají.

Například, pokud se koule otáčí, má svoji osu otáčení, která ji protíná a vytváří dva body, které se v případě zeměkoule nazývají severní a jižní pól. Půjdeme-li na sever, k severnímu pólu, jistě k němu dojdeme, i když nám bude zima. A až na něm budeme, nebude tam žádný konec něčeho, nedej bože povrchu Země, ale můžeme pokračovat pořád rovně dál, jen s tím rozdílem, že půjdeme tentokrát na jih. Znalci české kultury ví, že tento fakt zjistil již i velikán Českého národa Jára da Cimrman. Takže se jedná o zcela seriózní informaci. A to se nám mohlo zdát, že severní pól je důležitý bod, kde by něco mohlo začínat, či končit. A nic.

U koule, která se neotáčí kolem své osy, nejsou ani póly, ani rovník, jen povrch, který má sice nějakou svoji konečnou plochu, ale ta plocha nemá začátek ani konec. Ale pozor, není nekonečná, i když nemá začátek ani konec. Má nějakou velikost, která by dokonce šla změřit, kdybychom to, v případě vesmíru, uměli.

Povrch koule je ovšem pouze plocha, sice pěkně křivá, ale jen dvojrozměrná. Obecně se tvrdí, že vesmír okolo nás je vícerozměrný. Umíme pomocí našich smyslů vnímat tři rozměry a od doby Einsteina a jeho postupně obecně uznávané teorie relativity k nim přidáváme ještě další rozměr a to je čas.

Další hypotézy hovoří dokonce o více rozměrech, například strunová teorie a řada jejich variant, ale ty další rozměry vnímat neumíme. A co je horší, naprostá většina z nás si je ani neumí představit. Tři rozměry a dost. Dokonce máme i veliký problém představit si vesmír v podobě povrchu koule. A ještě k tomu ve třech a více rozměrech, tak to už ani omylem.

I přes toto omezení dané nám přírodou, se zdá, že vesmír v podobě povrchu koule je přece jen pro velké mozky odborníků stravitelný.

Pokud se s tím smíříme i my v této přednášce, tak nastává problém další. Pokud ta koule není nekonečná, tak, jak je vlastně veliká. V této oblasti máme jen jeden poznatek. Mění se. Zvětšuje se v čase. To znamená, že s postupem času roste.

A pokud se zvětšuje, tak musela být menší a ještě menší.

Einstein tvrdí, že v celém vesmíru je jen jedna veličina, která se nemění. Dokonce ani v rámci toku času. A dokonce i známe její velikost. Je to rychlost světla. Je definována jako fázová rychlost postupného elektromagnetického vlnění ve vakuu. V soustavách jednotek založených na metrickém systému (tedy i SI) má vzhledem k definici metru přesnou hodnotu 299 792 458 metrů za sekundu.

Konečně jeden pevný bod, kterého se snad dá chytit při dalším výkladu.

Vraťme se ale v čase ke vzniku vesmíru. Pokud byl dříve stále menší a menší, měli bychom se dostat k bodu, ve kterém byl opravdu i on jen bodem. Vědci různých oborů opět počítali a dopočítali se k času před 13,82 miliardami let. Nazvali to okamžikem singularity a pravili, že to je počátek všeho. V tomto bodě přestávají platit pravidla dnešní nám známé fyziky a také přestává existovat prostor i čas. Co bylo před tím se neví. To je ovšem celkem neuspokojivá odpověď a tak se pokusili o lepší.

Lepší odpověď spočívá v tom, že vesmír je povrchem koule. Podivné. Logiku spatřují v tom, jak už jsme se zmínili, že povrch koule nemá počátek, ani konec. A pokud něco nemá počátek ani konec v prostoru, nemůže ho mít ani v čase, protože čas a prostor jsou svázané dohromady. Takže ptát se na to, co bylo předtím, postrádá logický smysl. Zrovna tak i ten stejný vesmír nemůže mít ani konec. Protože je koule.

V tomto okamžiku musí některé z vás napadnout otázka, zdali i logika není náhodou kapitalistická pavěda, jak jsme se my starší učili o kybernetice.

Podle logiků je ovšem logické, že není, podobně jako kybernetika.

Jen tak mimochodem tímto postulátem jsme zlikvidovali pozici boha, jako tvůrce světa. Pokud něco nebylo stvořeno, protože to prostě existuje stále, tak to nepotřebuje ani někoho, kdo to všechno stvořil. To je také logické.

Takže vesmír se od svého nepočátku, dejme tomu na severním pólu, stále zvětšuje v rámci šipky času své existence. Potom se šipka času přehoupne přes rovník a vesmír se bude zase zmenšovat. Abychom si toto uměli představit je potřeba přijmout specifické chápání prostoročasu z oblasti kvantové teorie pomocí tzv. relativního času. To je čas, který je provázán s třemi dimenzemi oné vesmírné koule. A protože koule nemá hranice, nemá je ani tento čas. Nemůže ani začínat ani končit. Tak to publikoval pro své laické čtenáře jistý Stephen William Hawking a to je jeden z těch vědců, kterým ostatní vědci věří.

Celý ten proces zvětšování koule vesmíru má jistou podporu i v zákonech dnes ještě stále platné klasické fyziky. Jedná se o druhý termodynamický zákon, který říká, že míra entropie systému se v čase zvyšuje. On to říká trochu jinak, ale smysl onoho zákona pro účely našeho výkladu je tento. Entropie je neuspořádanost. Znamená to mimo jiné to, že upustím-li sklenici na zem a ona se rozbije, tak se výrazně zvýšila entropie, neboli neuspořádanost této sklenice. A máme problém, protože do původního stavu ji nikdo již úspěšně nevrátí. Možná do stavu podobného, a to po značném čase, a s použitím lepidla. Ale ve stavu původním stejně nebude, protože bude mít na sobě to lepidlo, spleené praskliny a stejně bude ještě nějaký ten kousek chybět.

Pokud tedy roste entropie, neboli neuspořádanost s přibývajícím časem a koule našeho vesmíru se ještě navíc i zvětšuje, roste i entropie, tedy neuspořádanost celého vesmíru.

Ale zároveň lze předpokládat, že až se vesmír v tom relativním čase přehoupne přes pomyslný rovník, začne se jeho objem zmenšovat. S tím by se měla zmenšovat i entropie, ale ta to podle druhého termodynamického zákona neumí. Co s tím?

Věda je mocná čarodějka a má k dispozici jednu pěknou pomůcku, když už se zdá, že je v koncích. Vyvine si teorii, jak by to mohlo být. Správně by se potom měla teorie i prokázat třeba matematicky, a ještě lépe měřením. V případě teorie publikované v této přednášce se ale budeme muset smířit s tím, že to chvíli potrvá. Definitivně bude potvrzená až v okamžiku končícího vesmíru, o kterém jsme si před chvílí řekli, že vlastně konec asi nemá, i když je konečný. Na definitivní potvrzení zřejmě máme pár miliard let čas. I na definitivní zamítnutí ovšem máme ten stejný čas.

A tím jsme se dostali k té teorii. A ta praví, že našťástí existuje řešení. Vesmír si v průběhu těch miliard let své dosavadní existence vyvinul lidstvo. Nebyla to jednoduchá cesta. Dokonce se dlouho zdálo, že celý vývoj lidstva je jen další z prvků, které přispívají k postupnému navyšování entropie. Ale zdá se, že opak je pravdou.

Již od počátku rozpínání vesmíru je součástí procesu i jeho chladnutí. Zdá se, že z energie se stává hmota, která se díky gravitaci shlukuje do různých útvarů. Galaxie, hvězdokupy, hvězdy, planety, to jsou názvy jen několika útvarů, které se ve vesmíru v průběhu času a vychládání tvoří. Pokud je množství energie vesmíru od počátku konstantní, tedy pokud nám sem nepřitéká energie z nějakého jiného vesmíru, tak vzrůstem množství hmoty, klesá množství volné energie ve vesmíru o množství, které se stalo součástí hmoty. $E=mc^2$ pravil Einstein. A hmota se navíc rozptýluje po rostoucím objemu vesmíru. Ona se rozptýluje i ta energie a tím se zvyšuje celková entropie neboli neuspořádanost.

Pokud ale vesmír překročí ve svém vývoji a v relativním čase onen pomyslný rovnik, měl by se opět zmenšovat. Podle Hawkinga. Jenže v tom mu brání druhý termodynamický zákon, který není pouhou teorií, ale platnou, milionkrát ověřenou stálíci dnešní fyziky. Na první pohled to vypadá, že výklad teorie nezačíná zrovna šťastně.

Tak zkusme do toho celého problému vložit ještě jeden pohled na vesmír. Podle Yuvala Noaha Harariho, což je světově proslulý profesor dějin na Universitě v Jeruzalémě, je možné se na vše, co nás obklopuje, což je nepochybně i vesmír, dívat jako na tok dat. Jako má počítač a nakonec zřejmě i náš mozek svůj hardware a také software, tak data jsou v tom nejširším pojetí softwarem vesmíru.

Hardware dobře známe, je to veškerá energie a hmota, která nás obklopuje a je součástí vesmíru. A software jsou data. Data umí vytvářet datové pole, datové řetězce, datové systémy, datové množiny, datové sklady a můžeme ještě chvíli jmenovat, co všechno data umí. A mají své základní jednotky, bity, takže s nimi umíme počítat, skladovat, ale hlavně – my je umíme vytvářet a pracovat s nimi. Neumíme to ani moc dlouho. Méně jak sto let.

Takže nyní už máme tři substance (esence) ze kterých by se měl vesmír skládat. Energie, hmota a data.

O tom, že data mají vazbu na energii a hmotu svědčí jednoduchý fakt, že počítače musíme chladit.

Jestliže vytvářím a ukládám data, zvyšuje se teplota média, na které data ukládám. Proto se počítače musí chladit. Zároveň ale vytvářením a ukládáním dat snižují entropii. Tedy snižují neuspořádanost.

Aby počítač pracoval, je třeba mu dodávat energii. Ta se potom mění v data, která jsou zpracovávána a v odpadní teplo vyzařované do prostoru. Celkově se ale celým procesem vytváření a ukládání dat snižuje entropie celku. Část energie celku se mění v data. A celek je vlastně celý vesmír.

Takže zpracováním dat snižujeme vzrůstající entropii vesmíru.

A jak se do toho procesu zapojuje člověk?

Tělo přijímá hmotu, tu mění v tepelnou energii a asi i v trochu elektrické energie. Tuto energii spotřebovává mimo jiné i na vytváření paměťové databáze v mozku. Zbytek používá k udržování pracovní teploty, pohybu, práci atd. A úplný zbytek jsou ztráty z vyzařování a regulace teploty v prostředí, v němž se nachází.

Tělo zpracovává energii, získanou většinou z hmotné potravy, kterou umí přeměnit. A jeden ze zásadních produktů je myšlení, což ale jsou data produkovaná a ukládaná v našem mozku. Takže opět data. Mozek člověka zpracovává a produkuje data. Mimochodem – žádný počítač by neprodukoval data, kdyby ho nevymyslel lidský mozek, jako produkt svého procesu zpracování dat.

A co je zásadním produktem lidského procesu zpracování dat? Design. Design v tom nejširším slova smyslu. Jsme zatím jedinou známou entitou, která dokáže důsledně přetvářet své okolí. Ony své okolí přetvářejí i tzv. nižší organismy, ale jen v omezeném rozsahu a nevíme zatím, nakolik je to vědomá činnost, nebo jen produkt základních algoritmů, které řídí chování živé hmoty.

Lidstvo přetváří prostředí okolo sebe tak důkladně, až je z toho samo vyděšené. Zatím jen v rozsahu naší planety Země, ale rozsah je už i tak až moc veliký. Přetváříme prostředí na základě toku dat, které vytváříme činností našich mozků. To je design v tom nejširším slova smyslu.

A není důvod se domnívat, že se již v poměrně krátké době omezíme jen na přetváření a design prostředí naší Země. Dosavadní vývoj naší činnosti, nárůst intenzity tvorby dat a rostoucí schopnost pronikat do stále širšího okolí naznačuje, že nemusí zůstat jen u designu a přetváření naší země.

A jsme u jádra této přednášky.

Již jsem uvedl, že vesmír v průběhu své existence si vytvořil lidstvo. Možná i jiná lidstva, nebo inteligentní entity, ale to nechme stranou. Lidstvo se naučilo vytvářet data a datové toky. Data snižují

entropii vesmíru. Entropie vesmíru se ale podle kosmologů zvyšuje. Jsme v období růstu vesmíru, což je dáno nárůstem jeho entropie podle druhého termodynamického zákona.

Pokud je vesmír něco jako povrch koule a platí Einsteinova vazba mezi časem a prostorem a zároveň platí představa Stephena Hawkinga o relativním čase, tak nastane okamžik, kdy se vesmír začne zmenšovat. To znamená, že se bude snižovat jeho entropie. To ale zároveň znamená, že se začne naplno projevovat nárůst množství dat, které, jak se zdá, jsou jediné schopné snižovat entropii. A data vytváří člověk. Designem.

V čase se vesmír opět zmenší na bod na jižním pólu a začne nový růst něčeho nového, co jsme vytvořili už my.

Závěr plyne ten, že **design je smyslem existence vesmíru.**

Minimálně je design to, co je schopné vytvářet nejen velmi užitečná a chaos a entropii snižující řešení, i když někdy mírně bláznivá, ale existují i designéři, kteří jsou schopni vytvářet docela bláznivé teorie. Z nich potom vyplývá, že skutečným smyslem existence vesmíru je tvorba, design, vytvářený tím produktem vývoje vesmíru, který se nazývá člověk.

Takže dámy a pánové, vážení designéři, netvrdím zde, že designér je bůh (nakonec - Stephen Hawking existenci boha popřel, nebo minimálně hodně znejistěl). Ale zdá se, že jsme tomu hodně blízko. Naštěstí to zatím nikdo, mimo nás, designéry, neví.

Zdroje

1. **EINSTEIN ALBERT.** 1921. Smysl relativity (The Meaning of Relativity Including the Relativistic), 2016, Praha. Vyšehrad, 2016. 166 stran, ISBN: 978-80-7429-593-5
2. **EINSTEIN ALBERT.** 1915. Teorie relativity (Relativity: the Special and the General Theory), 2016, Brno. VUTIUM, 2007. 211 stran, ISBN: 978-80-2143-418-9
3. **HAWKING STEPHEN W.** 1988. Stručná historie času (A Brief History of Time), 1988, Praha. Mladá Fronta, 1991. 192 stran, ISBN: 978-80-2040-169-5
4. **HAWKING STEPHEN W.** 2018. Stručné odpovědi na velké otázky (A Brief Answers to the Big Questions), Brno. ARGO, 2021. 224 stran, ISBN: 978-80-257-3376-9
5. **HARARI YUVAL NOAH.** 2016. Homo Deus - Stručné dějiny zítřka (Homo Deus: A Brief History of Tomorrow), 2017, Praha. LEDA, 2017. 144 stran, ISBN: 978-80-7335-502-9.
6. **HARARI YUVAL NOAH.** 2016. 21 lekcí pro 21. století (21 Lessons for the 21st Century), 2017, Praha. LEDA, 2019. 392 stran, ISBN: 978-80-7335-612-5

Kontakt / Contact:

doc. Ing. arch. Boris Hála, Ph.D
Mendelova universita v Brně, LDF,
Ústav nábytku, designu a bydlení, Zemědělská 3, Brno
e-mail: boris.hala@mendelu.cz

OBSAH
CONTENTS



Ihring, Marián

(NE) TVORIVOSŤ V DIZAJNE – REŠERŠ (NO) CREATIVITY IN THE DESIGN – RESEARCH

Kľúčové slová: Dizajn, rešerš, tvorivosť, ne-kreativita, kopírovanie, ne-tvorba
Key words: Design, research, creativity, non-creativity, copying, non-creation

Abstrakt

Príspevok praniekuje netvorivý prístup študentov k autorskej zložke návrhu. Tým je samozrejme autorský originálny výstup. Aký je rozdiel medzi tvorivým výstupom „sobotnej“ školy a univerzity? Stačí vedieť čo sa deje na trhu? Vznik „tvorivých kánonov“ v dizajne. Majú univerzity investovať vo vzdelávaní do mainstreamu?

Abstract

The article denounces the uncreative approach of students and, of course, teachers to the author's component of the proposal. This is the author's original output, of course. What is the difference between the creative output of a "Saturday" school and a university? Just know what's going on in the market. The emergence of "creative canons" in design.

1 Úvod

Opäť mi prischlo kritizovať. *Až mi z toho nie je dobre.* Opäť pomenúvať niečo s čím nesúhlasím. A opäť vysvetľovať prečo. Asi to musím pomenúvať presnejšie a nechodiť okolo problému s horúcou kašou. Prečo? Pretože vídavať originál v dizajne a hlavne dizajne interiéru je čoraz vzácnejšie.

Nie som stotožnený z dnešnou praxou (ne) tvorby, kedy je rešerš doslova akýmsi alibi na to, že konkrétny riešený problém študenta je akceptovaný. Akceptovaný kým? Pýtam sa, keďže študent pri skúške dokáže pri otázke tvorivých zdrojov uviesť iba „mainstreamový“ časopis o bývaní ...

2 (Môj) problém

Hoc mi uvedený problém vadí dlhé roky a stále a stále sa obúvam do metodiky tvorivej práce, situácia sa nezlepšuje, práve naopak. Bieda v hľadaní originality.

Aká je vlastne v dnešnej dobe túžba po originalite? Ono je to vlastne tak, že originalita je dobrá a máme ju radi (pravda, ak sa podarí). A radi sa ňou aj budeme pýšiť, ak z toho bude niečo viac.

OK, niektorí študenti nemajú ambíciu.

Keďže s motiváciou im môžem pomôcť jedine tým, že im odporúčam pozretie do seba a predstavu samého seba v blízkej budúcnosti pár rokov dopredu.

Ešte pár rokov dozadu som si myslel, že študenti sú leniví, a je pohodlné z virtuálneho prostredia internetu nájsť niečo originálne, „zažrať“ sa do toho a svoj výstup priblížiť nejakou sebe okúzenou formou zbožňovanej predlohy. Bác. Dnes tento postup robia už len tí „lepší“ študenti a hladina kvality sa pomaly ale isto mení. Dnes existujú študenti, ktorí nie že majú ambície malé, oni ich nemajú totižto žiadne. Sú študenti, ktorých nezobudí ani FX hodnotenie.

Moje úvahy, sledovanie situácie a pátranie po probléme ma presvedčili, že vinníkom je pohodlnosť študentov pri tvorbe. Aby to hlavne nebolelo. Otvorím si internet, nájdem si iba jednu (celým slovom jednu) prebádanú cestu, jeden výsledok a tento adaptujem na svoje videnie sveta, alebo

na svoj konkrétny priestor. A nevádi, že ani celkom nenaštudujem filozofiu predlohy. Alebo sa nesnažím prísť na koreň veci. Odhaliť príbeh. Načo, veď dizajn je predovšetkým vizuál, nie?

Dnes vzniká z tohto systému doslova „tvorivý“ kánon. Toto sa mi vizuálne páči, tak toto budem robiť aj keby to bolo filozoficky hore nohami. No a čo? Veď vizuál je už overený. Aha tu si ešte aj vytlačím svoju predlohu, aby som mal ako alibi rešerš, že oná vec funguje a je tým overená, že „moje“ riešenie je funkčné.

Nesprávne chápaná rešerš je jedným z kameňov úrazu, ktorý zabíja dizajnérsku originalitu.

Áno a aj výučba kreatívnych profesií v dnešnej dobe začína bolieť akosi o niečo viac ako v minulosti.

Kapitola s názvom diagnóza musí pokračovať ďalej, lebo ak by som začal písať potrebnú terapiu, začalo by to pre mňa zaváňať autoritárskou dogmou. Alebo tvorivým kánonom, ktorý mi vadí rovnako ako nekreatívny prístup. Mám za to alebo skôr dúfam, že najvhodnejšie riešenie je samodiagnóza a samoliečenie autora, tvorca – stále študenta.

Tvorivý kánon som si chcel síce nechať na záver, no ak nejdem (akože) opisovať terapiu môže byť tvorivý kánon „začiatkom konca“. Aj môjho článku (čo je vhodné). Aj začiatkom konca tvorivého prístupu k vyriešeniu originálneho výstupu konkrétneho dizajnárskeho zadania (čo je mrzuté). Študentské projekty sa začínajú ako vajce vajcu podobať medzi sebou, tvorivé portfóliá sú opakujúcou sa nudou ako sa dá zabiť téma. Môže byť v portfóliu použitý výber finálneho materiálu ešte pred tým ako akýmkoľvek spôsobom vizualizujem vôbec prvý náznak riešenia ??? Áno ak je materiál témou ... ale mať pri interiéri urobenú definitívu v materiáloch a jeho farbách pred prvou skicou je neprijateľné, čo sa týka vôbec metodiky riešenia ... alebo dopredu viem nábytky, ktoré použijem v budúcom interiéri ???

Idem na to ... diagnóza zhrnutie

Myšlienková mapa ... je zhluk náhodných „obligo“ pojmov tak nelogicky a nezaujímavo spracovaných. Samozrejme chápem, že ako odraz do filozofie je rovnako nepoužiteľný pre autora ako nepochopiteľný divákovi alebo užívateľovi. Nebolo by dobré nahradiť myšlienkové mapy abstraktom diela? Presným krátkym slohom vysvetľujúcim pohľad na riešený problém a definujúci cieľ. Minimálne by som odporučil nahradiť v myšlienkových mapách „slová“ za myšlienky.

Cieľ práce ... dnes už len chcená náhoda. Niečoho čo nakoniec vydá ako vydá ... alebo nevydá. Buďme všetci trochu prísnejší nie?

Rešerš ... veľmi zábavný termín „tvorivej“ činnosti ak si uvedomíme, že študent hľadá „svoje budúce riešenie“, ktoré sa mu (subjektívne) páči. Niekedy to bola disciplína na kontrolu originality, alebo nájdanie niečoho čo neexistuje.

Verzie riešenia ... ojedinelý zjav. Skôr je to dnes znakom študenta čo sa nevie rozhodnúť. Som stále sarkastický samozrejme.

Ceruzka a papier ... v dobe „garážbendových“ aplikácií v telefónoch je to anachronizmus rovnajúci sa (ne) poznaniu nôt a notového záznamu u hudobníkov ako príklad profesie, ktorá nepotrebuje základný kompozičný nástroj na zachytenie nálady umenia ... Nevieť noty = nekreslím.

Instagram dizajn – je nesmierne dôležité (z pohľadu študenta) aby dizajnárska práca zapadla do ríše videného, overeného lajkami. Ladila v Instagrame. Keď to urobím tak ako som videl, videla aj ja budem mať toľko lajkov. (Pozn. autora. Pri písaní tohto odstavca mi môj word (a to mám asi poslednú verziu) nerozpoznal slovo Instagram, resp. ho označuje ako gramatickú chybu. Konečne je niečo na mojej strane.

PC knižnice – dovoľím si tvrdiť, že rozpoznám verzie vizualizačného programu podľa základných zariadených prvkov použitých pri „tvorbe“ interiéru a jeho zobrazení. Česť výnimkám, ktoré majú aktualizáciu programu alebo si zaobstarali knižnicu bonusových prvkov. Čo na tom, že ich už nepredáva ani Tempo Kondela.

Tvorivý kánon - je študentmi zdieľaný návod aby vyššie spomínané diagnózy boli presne obsahom ročníkových portfólií okorenených tým, že napríklad funkčné zóny interiérov sú podfarbené rovnakou pastelovou farbou akú použilo minimálne trištvrté ročníka, ergonomické štúdie nábytku sú defacto rovnaké. Jeden šedý duch človečiny vo vizuálnom polo presahu k nábytku.

A to spomínam nepodstatné časti riešení. Pravdivejšie by bolo, kebyže napíšem, ak som mal Éčko alebo Déčko z prieskumu, tak dám budúci interiér na tehlu a tmavošedý kov a budem mať Cé alebo Bé. „Bé ... „

3 Záver

Som asi zlý. Ale asi to bude preto, že mám dizajn rád a budem ho chrániť ako tvorivú disciplínu. A je mi jedno ako veľmi bude jeho zrod bolieť. Musí bolieť tak veľmi aby bol originálny. Aby som si bol istý, keď si robím rešerš, že som originálny a nie že som in!

Takzvaný tvorivý kánon (jednoducho povedané módnosť) je istým typickým znakom sobotných skôr dizajnu alebo interiérovej „tvorby“. V podstate mi ani tento povrchný spôsob uvažovania ani extra nevaďí. Účastníci sobotných kurzov dizajnu majú za cieľ orientovať sa v dizajne a na to im poznanie mainstreamu stačí. Ale študenti univerzít a akadémií musia k dizajnu pristupovať, respektíve sa ho učiť (a chápať) ako tvorivý prístup a postup s ambíciou vytvoriť originálne umelecké dielo. Univerzity nemôžu predsa investovať do mainstreamu, nie?

K dizajnu sa nedá pristupovať hlúpo. Pretože aj výsledok bude hlúpy. A možno to ani nemusí bolieť. Ale tvorba dizajnu nie je cesta vydláždená stavebným návodom ako poskladať stavebnicu. Ani výučba nesmie byť unifikovaná. Je to často intuitívny proces hľadania alebo presvedčania samého seba, že na konci svojej tvorby (výuky) si budem môcť povedať, že som bol originálny. Aj ako študent. Aj ako pedagóg.

Je vážne dobré, že na väčšine súťaží predsa len ešte nevídzia fejky a nekonečné remaky toho istého. Sem tam niečo „ujde“ ale stále je to dobré. Tento príspevok venujem budúcnosti dizajnu. Aby sme si to mohli povedať aj nabudúce. Alebo aj ešte neskôr ... aby to bolo dobré. Dobré ?

Zdroje

Autorské a pedagogické skúsenosti
Autorské a pedagogické svedomie

Kontakt / Contact:

Marián Ihring, doc., Mgr.art., ArtD.
Katedra dizajnu nábytku a interiéru,
DF TU vo Zvolene, T.G.Masaryka 24, 96001 Zvolen
marian.ihring@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Kotradyová, Veronika – Daniel, Peter

ZAPÁJANIE ŠTUDENTOV DO VÝSKUMU A VÝVOJA V RÁMCI PROJEKTU IDENTITA SK

INVOLVING STUDENTS INTO RESEARCH AND DEVELOPMENT WITHIN PROJECT IDENTITY SK

Abstrakt

V príspevku sú zahrnuté skúsenosti z workshopov a terénnych výskumov a zapojení študentov dizajnu a architektúry do výskumu a vývoja interdisciplinárneho projektu Identita Sk- spoločná platforma dizajnu, architektúry a sociálnych vied, v spolupráci s etnológmi a sociálnymi antropológmi, ktorý trval v rokoch 2017 - 2021. V rámci neho boli vyvinuté produkty a služby a vedecké štúdie profesionálom a študentov, ktoré majú potenciál podporiť regionálny rozvoj vrátane uvedomelých foriem turizmu. Sú v ňom prezentované rôzne stratégie kreatívnej práce s regionálnymi prvkami pri vývoji novotvarov a možnosti ich adaptácie, štylizácie, interpretácie a transformácie.

Abstract

The paper includes experience from workshops and field research and the involvement of design and architecture students in research and development within the interdisciplinary project Identity Sk - a common platform for design, architecture, and social sciences, in collaboration with ethnologists and social anthropologists in years 2017-2021. There were developed products and services and scientific studies by professionals and students that have the potential to support regional development, including conscious forms of tourism. It presents various strategies of creative work with regional elements in the development of product new forms and the possibilities of their adaptation, stylization, interpretation, and transformation.

1 Úvod

Dizajn v posledných desaťročiach dostáva širší kontext a obhajuje svoje miesto nielen pri vývoji inovácií, ale aj v interdisciplinárnych výskumoch. Jednou z ukážok je projekt APVV Identita SK – spoločná platforma dizajnu, architektúry a sociálnych vied, Fakulty architektúry a dizajnu, STU v Bratislave, v spolupráci s Fakultou sociálnych a ekonomických vied UK a Ústavom etnológie a sociálnej antropológie SAV v Bratislave. Hlavným cieľom tohto výskumno-vývojového projektu bolo zmapovať a podchytiť to, čo je z tradičnej materiálnej kultúry v regiónoch na Slovensku živé a perspektívne pre regionálny rozvoj a zaznamenať premeny materiálnej kultúry a poukázať na príklady dobrej praxe. Pri tom bolo poukázané na pôvod, súčasné formy a perspektívu prepojenia s moderným dizajnom a konkurencieschopnými technológiami, ako aj na potenciál pre udržateľný rozvoj v regiónoch.

Zámerom bolo aj podchytiť podoby folklorizmu v umení [1], priemysle aj v pop-kultúre, ktorý je možné považovať za reakciu na globalizáciu cez rôzne formy hľadania a uvedomovania si kolektívnej a osobnej identity a integrity.

Regionálna identita je konštrukt, ktorý je navyše v neustálom vývoji [2]. Kde je tradícia živá, tam sa vyvíja, mení, adaptuje, transformuje a interpretuje. Táto premenlivosť je ale znakom jej životaschopnosti a šance na kontinuitu. V hre je pritom uchovávanie a rozvíjanie kultúrneho dedičstva v tradičnej materiálnej kultúre. Jednou z hlavných výskumných otázok preto bolo, aké kreatívne stratégie sa dajú použiť pri práci s pôvodnými predlohami/vzormi pri rekonštrukciách a tvorbe nových foriem výrobkov, stavieb a služieb potrebných pre životaschopnosť vidieku. Zvláštna pozornosť bola venovaná tradičným remeslám a ich spojeniu so súčasným dizajnom.

V rokoch 2018-2020 boli v spolupráci s etnológmi uskutočnené malé terénne výskumy spojené s workshopmi vo vybraných regiónoch za účasti riešiteľov projektu, profesionálnych dizajnérov a študentov. Počas nich bol zmapovaný súčasný stav tradičnej materiálnej kultúry a kontaktovaní ľudia, ktorí s ňou pracujú v kultúre a priemysle, vrátane cestovného ruchu. Výstupy workshopov sú výrobky a služby inšpirované regionálnymi prvkami, s potenciálom byť vyrobiteľné a distribuovateľné v regiónoch. Terénny výskum sa uskutočnil v regiónoch Horehronie, Šariš, Zemplín, Hont, Orava, Gemer, Podpoľanie a jeden výjazd bol zameraný na fenomény slovenského turizmu na Liptove, v Tatrách a Čičmanoch. Zámerom projektu je aj analýza súvislosti medzi prítomnosťou regionálnych prvkov v materiálnej kultúre a well-being užívateľov a návštevníkov, porovnaním subjektívnych a objektívnych reakcií pri interakcii s prvkami rôzne interpretovanej regionálnej identity [3]. Zachovanie nášho jedinečného kultúrneho dedičstva je súčasťou udržateľnosti, ale pre jeho zažívanie aj pri súčasnom spôsobe života je dôležitý aj tento subjektívny pocit pohody.

Zároveň boli uskutočnené viaceré prehľbujúce výskumné štúdie a skoncipované a otestované stratégie kreatívnej práce s regionálnymi prvkami, kde sa zapájali profesionálni dizajnéri a študenti v rámci svojich zadaní. Objavovanie krajiny, jej materiálnej kultúry a najmä autentických obyvateľov regiónov, bolo pre dizajnérov zdrojom inšpirácie pri ich tvorbe.

Výstupy projektu sú zoskupené do 5 oblastí záujmu: 1. architektúra a staviteľstvo; 2. remeslo, zamestnanie a dizajn; 3. stravovanie a tradičná kuchyňa; 4. príroda a tradičné poľnohospodárstvo, 5. kultúra a všetky sú dostupné v databáze www.projektidentita.sk

Oblasť remeslo, zamestnanie a dizajn bola pre projekt ťažisková. Riešiteľský kolektív sa zamerával na mapovanie a dokumentovanie dostupnosti a možnosti spracovávania lokálnych surovín a materiálov, súčasného stavu tradičných remesiel a situácie remeselníkov, ktorí ich ešte praktizujú a predávajú, či ponúkajú aj možnosti ich zažiť a naučiť sa ich. Vznikli tu mnohé výskumné otázky, ohľadom uplatnenia remeselných výrobkov v konkurencii so sériovo vyrábanými; čo dnes považujú za regionálne výrobky a suveníry zo Slovenska aktivisti, užívatelia a výrobcovia.

Boli uskutočnené štúdie o tom, ako dnes vnímajú užívatelia lokálne tradičné materiály, techniky, tvary, funkčnosť, ručnú alebo strojovú prácu a dekór/ornament, ako aj reprezentatívnosť. Preskúmané bolo súčasné spojenie moderného dizajnu a tradície vo všetkých jeho sférach- produktový, interiérový a odevný dizajn, kde sú prezentované rôzne stratégie práce s regionálnymi prvkami/motívami.

2 Študentské zadania

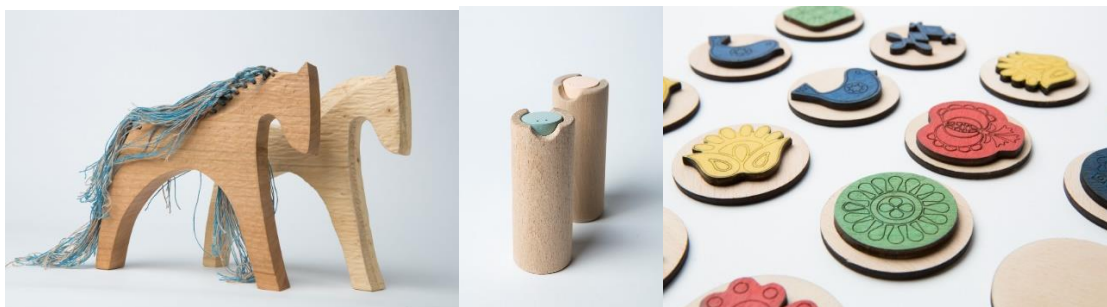
Počas celého trvania projektu boli do celého procesu zapájaní aj študenti architektúry, produktového a interiérového dizajnu, v rámci ateliérových zadaní, ale aj povinných a voliteľných predmetov (Humanizácia mikroprostredia, Dizajn nábytku, Mobiliár interiéru, Výstavníctvo a ďalšie). Študenti tak mali možnosť pracovať s ohľadom na socio-kultúrny kontext, mali možnosť byť súčasťou etnologického výskumu pri použití metód ako je interview, dotazník, mapovanie, pozorovanie a pod. Viacerí z nich mali možnosť dotiahnuť svoje návrhy do prototypov, v spolupráci s remeselníkmi.

Uskutočnili sa aj workshopy zamerané na návrh a prototypovanie malých výrobkov z dreva s pridanou hodnotou, s potenciálom pre výrobu priamo v regiónoch práve vďaka snahe o vystihnutie a zapracovanie regionálnych prvkov do moderného dizajnu. Študenti predmetu Aplikácia dreva v dizajne napríklad vypracovávali aj samotné záznamy do databázy, týkajúce sa tradičných drevospracujúcich remesiel. Študenti počas workshopov spoznávali najmä drevo a materiály na jeho báze, pričom si vyskúšali remeselné techniky (najmä tradičné rezbárstvo na workshope na Horehroní a Orave) ale aj moderné digitálne technológie (workshop vo Wood B Nové Zámky).

Okrem workshopov zameraných na poznanie dreva a jeho zapracovanie do výrobkov sa uskutočnili aj podujatia zamerané na iné materiály.



Obr. 1: Komoda s ozdobným konštrukčným spojom, Tatiana Lesajová, vpravo študenti počas workshopu v Múzeu oravskej dediny skúšajú rezbárske remeslo



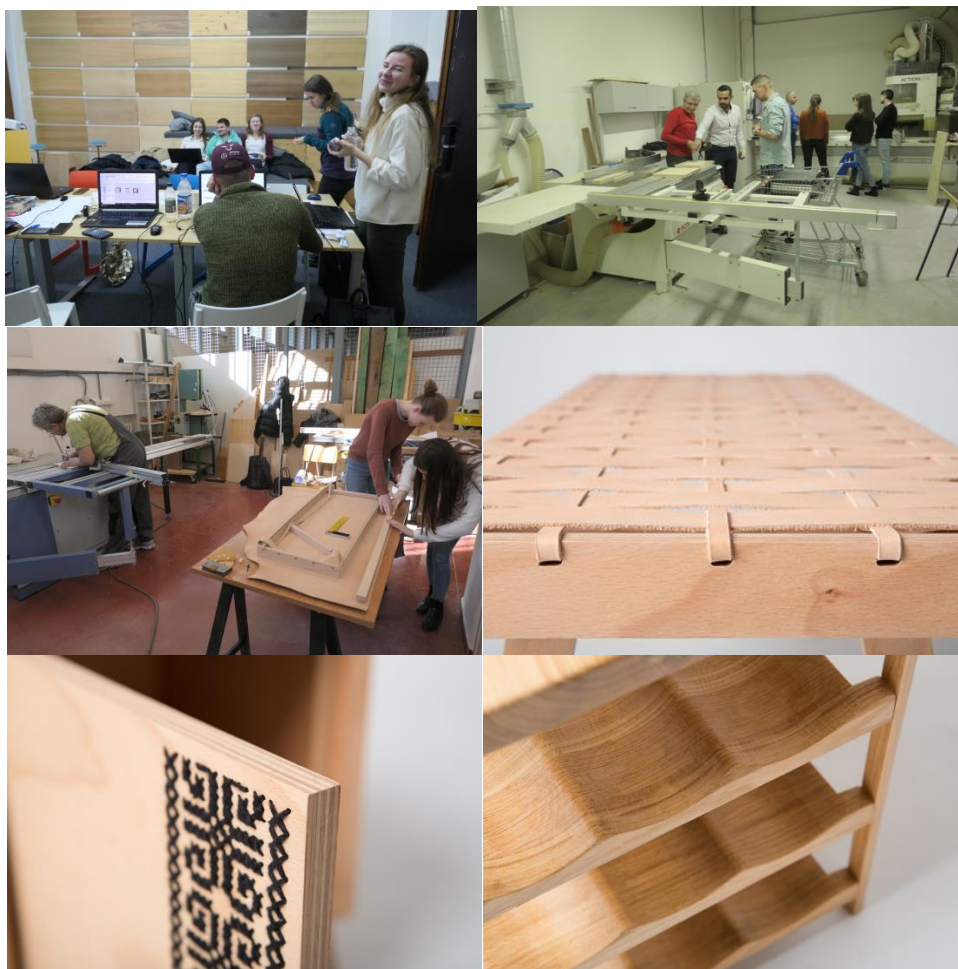
Obr. 2 Výsledky študentských prác z workshopu v Zuberco, kombinácia remesla a moderných technológií. Dizajn: Tamara Szomolanyi, Pavlína Kvaššayová, Dominika Schwartzová

2.1 Práca s digitálnymi technológiami

Extrémne dôležité pre tému regionálnej identity je pochopenie a integrovanie remesla a ručnej výroby ako takej do súčasného dizajnu a jeho obhájenie voči moderným technológiám, ako aj ich použitie v regionálnych výrobkoch. Digitalizácia a prefabrikácia zvyšuje efektívnosť výroby a tým aj konkurencieschopnosť voči dovážaným výrobkom, je tu ale otázne, do akej miery je výrobok autentický a tradícia je v ňom ešte rozpoznateľná.

Mnohí študent pri vývoji svojich produktov používali laser najmä pri aplikácii ornamentu, ktorý je dôležitým a najjednoduchším prostriedkom manifestovania a identifikácie regionálnej identity.

Pre overenie si týchto možností slúžili študentské workshopy, napr. v Múzeu Oravskej dediny v Zuberco, ako aj workshop vo firme WOOD B v Nových Zámkoch, kde boli použité moderné CNC- frézy). Tento prístup sa uplatnil pri vývoji pilotných profesionálne vyhotovených výrobkov. Takýmto výrobkom je aj komoda s ozdobným konštrukčným spojom od Táne Lesajovej, pod vedením Petra Daniela. Je tvorená z bieleho korpusu vyrobeného zo striekanej MDF a troch drevených dubových zásuviek je skonštruovaná prostredníctvom originálneho rohového konštrukčného spoja, ktorý tvorí jej výrazný dekoratívny prvok s ľudovým charakterom. Ide o oblúčikový spoj určený na spájanie plošných prvkov z masívneho dreva, ktorý konštrukčne kombinuje princíp ozubového a pokosového spoja. Radením nábytkového prvku vzniká v mieste stretu spoja kruhový vzor. Spoj sa vyrába na päť-osej fréze.



Obr. 3: Workshop v rámci predmetu Mobiliár interiéru so zameraním na použitie moderných technológií pri tvorbe výrobkov s regionálnou identitou, lavička s koženým výpletom, Katarína Žakovičová, Stolič s výšivkou, Denis Žurek, Stolič na víno: Agáta Udvardyová, foto: V. Kotradyová a Noro Knap

Neskôr sa uskutočnil posledný workshop pred začiatkom pandémie pre študentov architektúry v rámci predmetu Mobiliár interiéru, kde bolo zadaním požiť CNC- frézovanie vo výrobkoch. Workshop pozostával z troch častí, prvá bola 3-dňové tvorivé sústreďenie na fakulte v BCDlab, potom fáza prípravy výroby a samotné CNC-frézovanie vo WOOD B v Nových Zámkoch a nakoniec kompletizácia a finalizácia vo stolárskych fakultných dielňach.

2.2 Workshop zameraný na konkrétne remeslo a materiál – rastlinné výplety

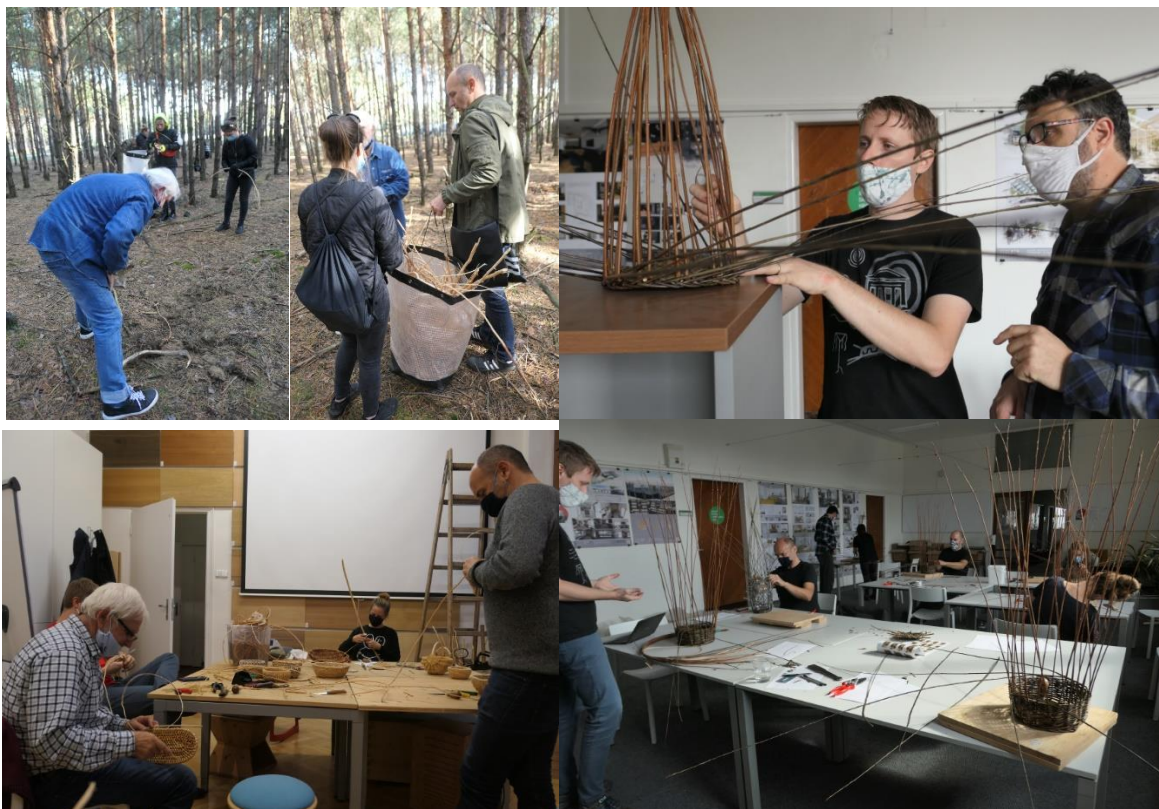
Vzhľadom na epidemiologickú situáciu, boli počas roku 2020 obmedzené možnosti organizovania vzdelávacích a tvorivých podujatí prezenčnou formou. V období uvoľnenia opatrení sa ale podarilo uskutočniť v októbri 2020. tvorivý workshop na tému „Rastlinné výplety v modernom dizajne“. Z dôvodu pretrvávajúcej epidemiologickej situácie bol okruh účastníkov obmedzený len na zamestnancov, doktorandov a ERASMUS študentov FAD STU. Lektormi boli Peter Juriga, ktorý viedol kurz pletenia z vrbového prútia a Jozef Boďa vyučujúci techniku pletenia z korieňov.

Na začiatku bol spoločný výjazd na Záhorie, kde sa uskutočnil zber borovicových korieňov – tieto sa môžu zbierať bez sezónneho obmedzenia. Koriienky sa ešte v teréne, hneď po vybratí zo zeme špeciálnym náradím, na mieste sa očistili od kôry a zvinuli. Po návrate na FAD prebehla prednáška Petra Jurigu o tradícii a súčasných možnostiach rastlinných výpletov s predstavením realizácií domácich aj zahraničných tvorcov.

Najskôr prebehla krátka ukážka p. Bođu a praktický tréning účastníkov workshopu s korieňovým výpletom z materiálu z raného zberu – začatie dna misky dvoma rôznymi spôsobmi a postup prišívania osnovy rozštiepeným korieňom. Potom nasledovala ukážka pletenia tradičného

košíka z vrbového prútia s p. Jurigom, pričom sa používal grafický obrázkový manuál ale aj video tutoriál s postupom pletenia. Na pletenie z nelúpaného vrbového prútia bolo potrebné použiť materiál vypestovaný v prútniku, ktorý bol zozbieraný v správnom čase a pred samotným pletením namočený vo vode. Na konci prvého dňa workshopu mali účastníci založené a vypletené dno košíka. Druhý deň sa pokračovalo v tréningu postupov pletenia. Od založenia a vytvorenia steny košíka, jej spevňovania rymovkou s finálnym ukončením závierkou až po osadenie rúčky.

Výsledkom workshopu bolo pre účastníkov základné spoznanie materiálu, jeho možností postupov a manuálnej náročnosti pri pletení. To umožnilo nadviazať na druhú fázu – tvorivú spoluprácu s profesionálnymi remeselníkmi. Prvé grafické návrhy a pracovné modely nových výrobkov boli prekonzultované a následne p. Boďa zrealizoval misky a misky v rôznych materiáloch – z nelúpaného vrbového prútia, borovicových korieňkov ale aj páľky obšívanej štiepanou vrbou (Obr.3).



Obr. 4 Tvorivý košíkársky workshop, od zberu materiálu po tréning a vlastné prototypovanie, foto: V. Kotradyová

3 Záver

Pre dobré pochopenie materiálu a aj sociálneho a environmentálneho kontextu je kľúčové mať priamu fyzickú skúsenosť so samotným materiálom, technikou jeho opracovania, ale aj s regiónom a jeho lokálnymi obyvateľmi a aktivistami, z ktorého výrobok alebo služba vzniknú. Pre úspešný výsledok je dôležité, aby boli zohľadnené rôzne druhy poznania, expertíz aj priamych skúseností.

Použitá experimentálna metodika vyplývajúca z interdisciplinárneho charakteru projektu bola prínosom pre všetkých odborníkov aj študentov, ktorí sa na ňom podieľali. Aj študentské práce sú zahrnuté ako príklady dobrej praxe v databáze. Väčšina výrobkov je v súčasnosti súčasťou výstavy Identita sk v novootvorenom Dizajn štúdiu ÚĽUV v Bratislave do konca februára 2022.

Zdroje

1. **Danglová, O.** 2010. Folklorizmus včera a dnes. Etnologické rozpravy, ročník XVII, číslo 1-2, Nitra, 14-25
2. **Podoba, J.** 2018. Kontinuita a identita v podmienkach spoločností neskorej modernity. in: IDENTITA SK a INSK – INTERIÉR NA SLOVENSKU, 4.– 5.10.2018, Zborník z medziodborovej dvojkonferencie. Vydavateľstvo Spektrum STU, p. 42-49
3. **Kotradyová, V., Borysko, W.** 2021. Prvky tradičného remesla ako inšpirácia moderného dizajnu a podnet pre regionálny rozvoj optikou odborníkov, výrobcov a užívateľov. In Slovenský národopis / Slovak Ethnology, vol. 69, no.1, pp. 61-84. 1339-9357. DOI: <https://doi.org/10.2478/se-2021-0004>

Príspevok vznikol s podporou projektu APVV 16-0567 Identita SK- spoločná platforma dizajnu a sociálnych vied.

Kontakt / Contact:

Prof. Ing. Veronika Kotradyová, PhD.
Fakulta architektúry a dizajnu, Námestie Slobody 19, 812 45 Bratislava
veronika.kotradyova@stuba.sk

OBSAH
CONTENTS



Koudelková, Dagmar

NÁBYTEK 20. STOLETÍ V ČESKÝCH ZEMÍCH A NA MORAVĚ

K PROBLEMATICE VÝZKUMU HISTORIE NÁBYTKU NA MASARYKOVĚ UNIVERZITĚ

20TH CENTURY FURNITURE IN THE CZECH COUNTRIES AND MORAVIA

ON THE ISSUE OF FURNITURE HISTORY RESEARCH AT MASARYK UNIVERSITY

Klíčové slová: nábytek, výzkum, Masarykova universita

Key words: furniture, research, Masaryk University

Abstrakt

Příspěvek se zabývá výzkumem nábytku 20. století na Masarykově univerzitě, který je zaměřen na dosud nezpracované autory, výrobce a instituce v poválečném Československu, s důrazem na dění v Brně a okolí a s přesahy do současnosti. Sleduje cíl výzkumu, jímž je důkladný archivní průzkum a rovněž zpracování a následná digitalizace cenných dokumentačních materiálů z poválečného období. Představuje vybraná témata zadávaná v rámci ročníkových, bakalářských a magisterských prací, popisuje preferenci témat regionálních s důrazem na konkrétní osobnost či firmu. Jako příklady mimořádných výstupů uvádí bakalářské a magisterské práce o Jaroslavu Šmídkovi a národním podniku Interier Praha a bakalářskou práci o problematice kuchyňského nábytku ve VNP se zaměřením na tvorbu Zdenky Maňákové.

Abstract

The paper deals with the research of the 20th century furniture at Masaryk University that is focused on as yet unresearched authors, manufacturers and institutions in post-war Czechoslovakia with an emphasis on events that took place in Brno, its surroundings, and with overlaps to the present. A thorough archival analysis is, as well as the processing and subsequent digitization of valuable documentation materials from the post-war period, the goal of the mentioned research. This paper introduces selected topics assigned in the yearly, bachelor's and master's theses, and describes the preference of regional topics with emphasis on a specific personality or enterprise. As examples of extraordinary outputs, it mentions bachelor's and master's theses on Jaroslav Šmídek, the national enterprise Interier Praha, and bachelor's thesis on the issue of kitchen furniture in the VNP with the focus on the work of Zdenka Maňáková.

1 Úvod

Dějiny nábytku 20. století jsou dosud v mnoha směrech neprobádanou oblastí. Problematika je sledována kromě odborných institucí také na několika akademických pracovištích, dosavadní výzkum a výstupy s ním spojené ovšem přinesly jen dílčí poznatky. V průběhu posledního desetiletí však vzniklo na Masarykově univerzitě několik prací, které lze považovat za výjimečné a pro další bádání v dané oblasti přínosné.

2 Nábytek v rámci Sdružených uměnovědných studií

Sdružená uměnovědná studia byla založena na Ústavu hudební vědy Masarykovy univerzity v roce 1996 tehdejším vedoucím ústavu prof. Jiřím Fukačem. Jeden z prvních bakalářských studijních oborů s mezioborovým přesahem byl určen pro studenty žádající „širší uměnovědné vzdělání bez úzké oborové specializace“. Prezenční a kombinované uměnovědné studijní programy nabízejí v současnosti zaměření na výtvarné umění, hudbu, divadlo a film; v rámci výtvarného umění mají ve skladbě kurzů pevné místo také předměty orientované na umělecké řemeslo, užité umění a design, speciálně pak na nábytek a bytovou kulturu. Autorka tohoto textu dlouhodobě usiluje o dokumentaci nejdůležitějších návrhářů a výrobců nábytku v českých zemích s důrazem na Moravu a Brno, a to v meziválečném a poválečném období. Výsledky své práce předkládá v posledních letech na výstavách, konferencích a workshopech a na přednáškách pro studenty i nejširší veřejnost i prostřednictvím publikační činnosti [7.].

2.1 Specifika výzkumu

Při výzkumu nábytku 20. století je preferováno monografické zpracování autorů, výrobců, institucí; důraz je kladen na regionální témata, na konkrétní osobnost či firmu (příliš široká témata ve většině případů nevedou k uspokojivým výstupům). Úkoly jsou zadávány v rámci proseminárních a seminárních prací, směřují však především k pracím bakalářským a magisterským. Ty jsou založeny na důkladné rešerši dobových periodik, co nejkomplexnějším archivním průzkumu ve státních, městských i soukromých archivech a na orálních zdrojích – rozhovorech s autory, pamětníky. Výzkum je ztížen neúplností a nevyrovnaností pramenů: nad materiály informujícími o skladbě výrobního sortimentu, o jednotlivých produktech, autorech návrhu totiž převažují dokumenty ekonomického rázu. Specifikem sledovaného výzkumu je snaha o digitalizaci získaných dobových materiálů (a uchování těchto dokladů pro další generace i další výzkum) a jejich připravovaná prezentace ve veřejně přístupné databázi.

2.2 Práce zaměřené na osobnosti nábytkové tvorby

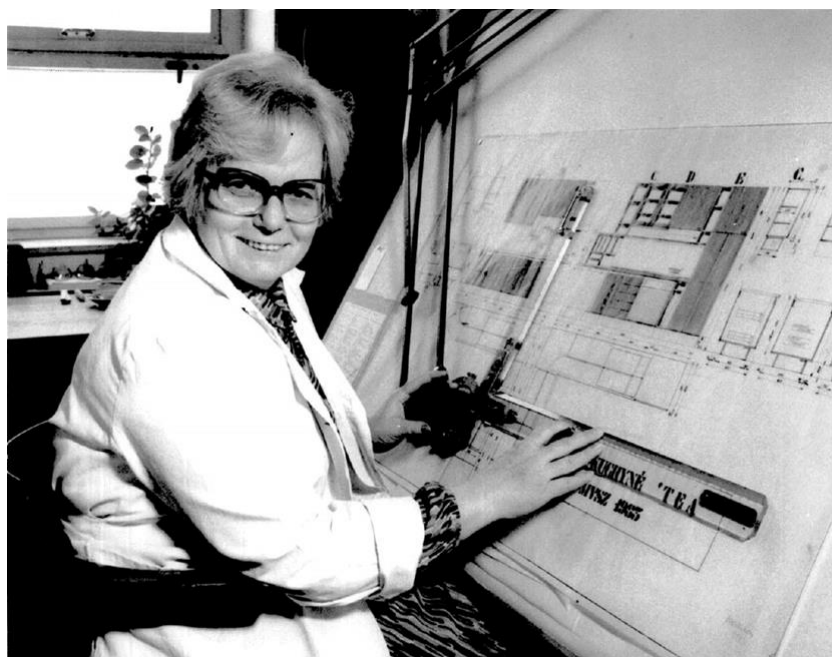
Vzhledem k nedostatečnému odbornému zhodnocení osobností nábytkového designu nejen v oblasti Brna a na Moravě, ale i v širším celorepublikovém rámci, je autorů vhodných „ke zpracování“ poměrně hodně. Kritériem výběru jsou proto primárně zdroje: archivní fondy, skici, kresby, technické výkresy a další dokumentační materiály – a v neposlední řadě ochota žijícího autora spolupracovat.

Od narození brněnského architekta J. A. Šálka uplynulo letos sto let. Erudovaný architekt, obdivovaný scénograf, dlouholetý pedagog na brněnské střední škole uměleckých řemesel byl výjimečnou, dnes však široké veřejnosti neznámou osobností; v jeho ateliéru studovala řada vynikajících designérů a interiérových architektů, mezi nimi František Vrána, Mojmír Stupňánek nebo Jiří Pelcl. Šálkovu architektonickou, malířskou a scénografickou tvorbu v základních obrysech přibližuje bakalářská práce Michaely Gerichové [2.]. Mladší generaci brněnských architektů – Aleše Sedláka a jeho návrhy nábytku ve Vývoji nábytkářského průmyslu v Brně a Hynka Maňáka a kancelářský nábytek představují bakalářské práce Stanislava Šíra [15.] a Zuzany Krajňákové [11.]. Významný, nedoceněný – v rámci možností ucelený pohled na tvorbu Jiřího Petřivého, který značnou část života prožil na Slovensku, předkládá v bakalářské práci Andrea Klučárová.

Ze studentů, jejichž bakalářské a magisterské práce dokládají zájem o nábytkovou tvorbu, zaslouží nejvyšší ocenění Karolína Kouřilová a Markéta Johanusová, Renata Klečková a Magdalena Vargová.

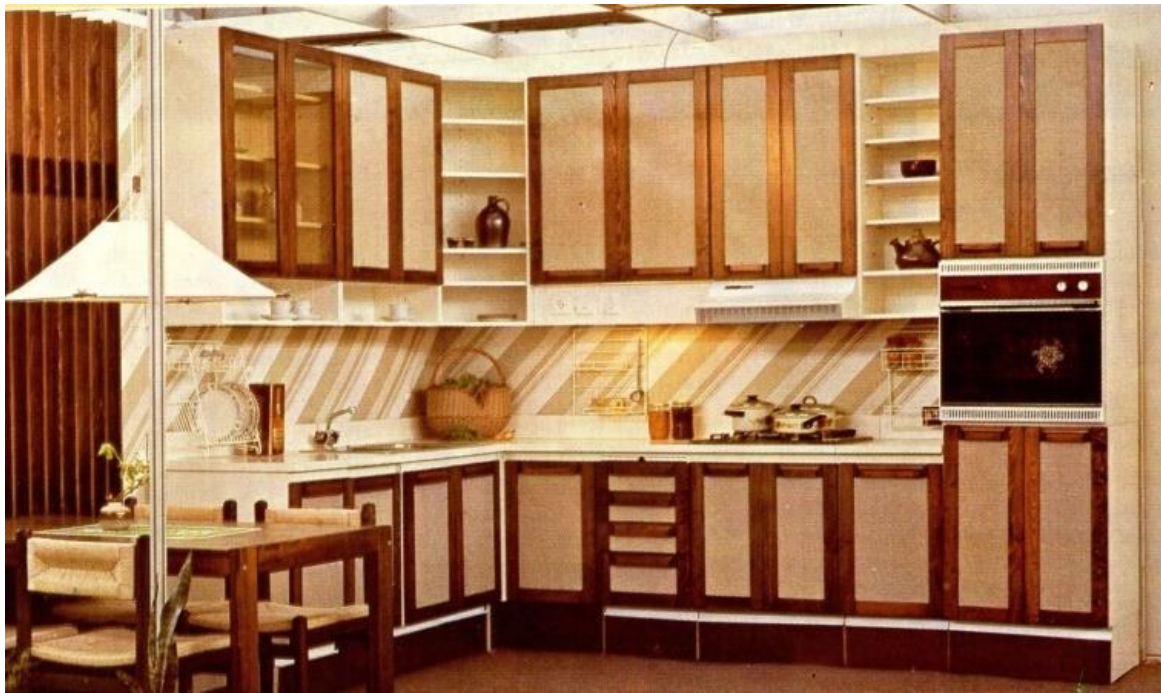
2.2.1 Kuchyňský nábytek ve Vývoji nábytkářského průmyslu v Brně se zaměřením na tvorbu Zdenky Maňákové [5.]

Renomovaná návrhářka kuchyní Zdenka Maňáková (*1938) absolvovala Průmyslovou školu nábytkářskou v Bystřici pod Hostýnem (1953–1955) a Průmyslovou školu bytové tvorby v Praze (1953–1957). Po studiích pracovala nejprve jako poradenský architekt v Prodejnách nábytkářského průmyslu Praha v Kroměříži (1959–1963) a jako návrhářka nábytku v UP závodech Bučovice (1964–1976), později jako vývojový pracovník ve Výzkumném a vývojovém ústavu nábytkářském v Brně (1976–1990) měla na starosti vývoj kuchyňského nábytku pro průmyslovou výrobu. V rámci UP závodů Bučovice vypracovala návrh kuchyňské sestavy *Irma* pro hromadnou bytovou výstavbu, která posloužila jako typový podklad pro kuchyně ostatních výrobců. Ve VVÚN pracovala na státním úkolu *Vývoj skladebného nábytku do kuchyní*, podílela se na zpracování norem pro kuchyňské sestavy a zařízení. Od 1990 se společně s H. Maňákem ve Studiu D.I.A., od 1998 v architektonickém studiu Maniac Interier, věnovala designu nábytku a návrhům interiérů. Pravidelně přispívala do zpravodaje *Naše práce* a *Rozhledy*, publikovala v časopise *Stavba*, *Image interier*, *Bydlení*, *Moderní byt*, *Domov*.

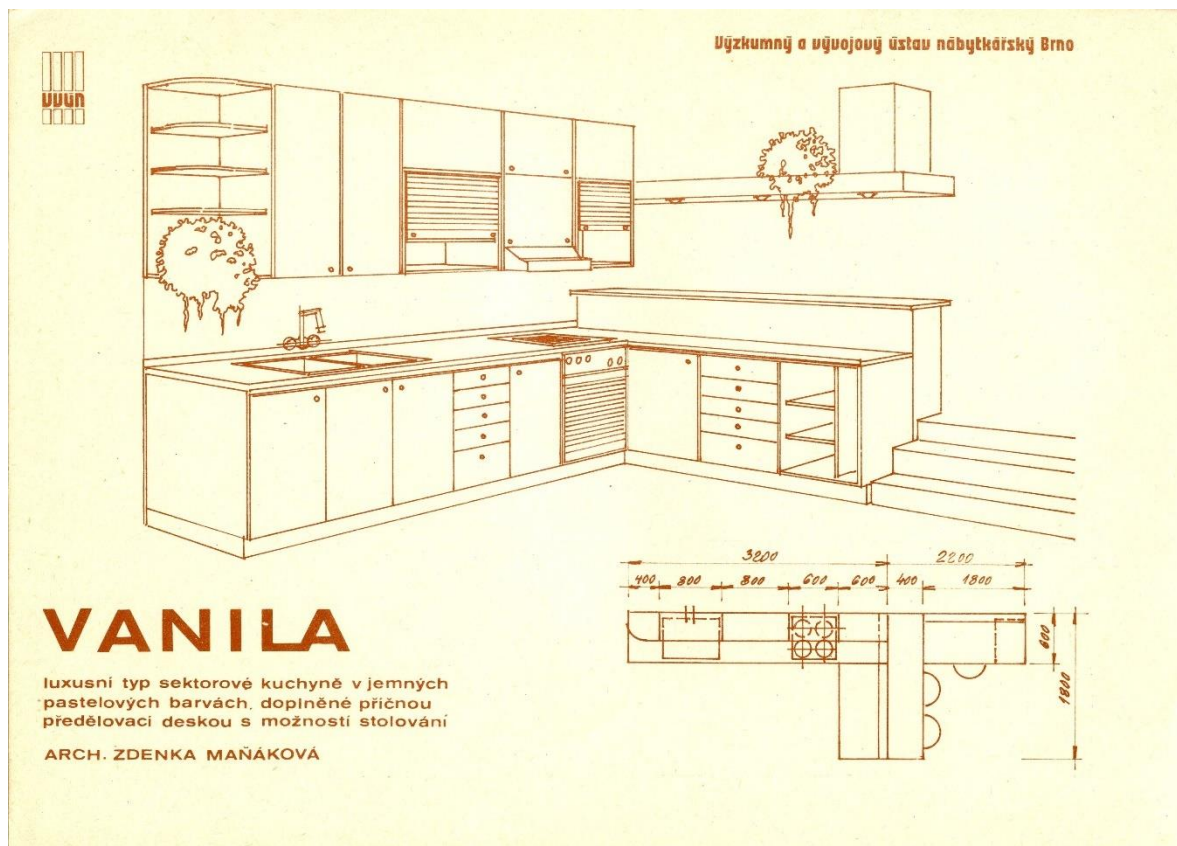


Obr. 1: Zdenka Maňáková [archív autora]

Problematikou kuchyňského vybavení se v poválečném období systematicky zabývali pracovníci Vývoje nábytkářského průmyslu a Ústředí bytové a oděvní kultury (ÚBOK). Zdenka Maňáková úspěšně navázala na práci svých starších kolegů (Jana Srba, Jaroslava Šmídka), a to jak v rovině projektů účelných kuchyňských sestav pro typizované novostavby panelových domů, tak v návrzích kuchyní pro sériovou výrobu. Renata Klečková se v bakalářské zaměřila na kuchyně vyvíjené ve Vývoji nábytkářského průmyslu od padesátých do osmdesátých let 20. století: připomněla inovativní pokusy o nové tvarosloví a skladbu v padesátých a šedesátých letech, největší pozornost však věnovala Zdence Maňákové. V informačně bohatém textu shrnuje základní informace a pokouší se o zhodnocení vývoje ve sledovaném období, v obsáhlé příloze přináší chronický přehled jednotlivých návrhů – prototypů i výrobků. Její práce je cenná po stránce heuristické a snahou o ucelený pohled na danou problematiku.



Obr. 2: Zdenka Maňáková, kuchyně Karamela [archív autorky]



Obr. 3: Zdenka Maňáková, kuchyně Vanila [archív autorky]

2.2.2 Architekt Jaroslav Šmídek [8.]: návrhy nábytku pro průmysl; Nábytková a interiérová tvorba Jaroslava Šmídka: příprava výstavy k 100. výročí narození [9.]

Jaroslav Šmídek (*1923) absolvoval Fakultu architektury na Vysoké škole technické v Brně (1946–1951). Po studiích byl zaměstnán jako výtvarník v Ústředí lidové umělecké výroby (1951–1955) a jako návrhář ve Vývoji nábytkářského průmyslu (1955–1966). Po odchodu z VNP v roce 1966 působil

jako návrhář ve svobodném povolání. Se Šmídkovým jménem jsou spojována nadčasová, i dnes oblíbená křesla 6950, 6951, 6953 (1957) vyráběná v n. p. TON Bystřice pod Hostýnem a také tzv. montovatelný sektorový nábytek nového konstrukčního řešení *M-100* (1956), jehož výrobcem byly UP závody Rousínov. Sektorový nábytek *U-500* navržený ve spolupráci s Mojzírem Požárem (1960), vyráběný v n. p. Jitona Soběslav, přinesl sloučením skříňového sektoru s knihovny podstatné odlehčení obývacích stěn. Jako výtvarník ve svobodném povolání navrhoval Šmídek nábytek pro UP závody Rousínov a pro menší výrobní podniky, interiéry veřejných prostor, projektoval kina a obřadní síně v mnoha městech republiky. Mimořádně úspěšná byla sestava *Oslava* (1981), vyráběná v UP závodech Rousínov a později v upravené podobě firmou Tusculum.

V době zadání bakalářské práce, která měla být zaměřena na Šmídkovy návrhy nábytku pro průmysl, se o tomto autorovi mnoho nevědělo, jím navržený nábytek nebyl spolehlivě autorsky určen, ani datován. Karolína Kouřilová dokázala na základě pečlivého archivního průzkumu dohledat zdroje s údaji zásadního charakteru pro poznání a utřídění architektova díla. Díky informacím od Ing. Ivana Halabaly, blízkého přítele Jaroslava Šmídka, se jí podařilo kontaktovat rodinu a získat cenné kresby a skici i další materiály z osobního archivu. Její bakalářská práce představila stěžejní návrhy sedacího a skladebného nábytku a přinesla zhodnocení Šmídkových projektů pro průmysl. Nově získané kresby a výkresy iniciovaly pokračování výzkumu v oblasti interiérových návrhů; v magisterské práci pak byla přehledně, logicky a v kontextu doby dobře popsána činnost Jaroslava Šmídka na poli interiéru. Práce je cenná novými informacemi, komplexním pohledem, snahou o maximální objektivitu. Její součástí je návrh výstavy ke stému výročí narození Jaroslava Šmídka, která je připravována na rok 2023. Některé informace, svědčící o rozsahu architektova pracovního záběru, se diplomantce podařilo získat z důvodu dočasného zavření archivů až před odevzdáním práce, výzkum v této oblasti tedy není ukončen a je žádoucí v něm pokračovat. Výsledky bádání publikovala Karolína Kouřilová společně s autorkou tohoto textu ve sborníku Brno v minulosti a dnes [10.]; podílela se rovněž na první prezentaci Šmídkova díla v roce 2020 na veletrhu Mobitex.



Obr. 4: Jaroslav Šmídek [archív autorky]



Obr. 5: Křeslo pro n. p. TON [archív autorky]



MODIFIC
MK-01



Obr. 6: *Modific*, sestava MK-01, kolektív autorů [archív autorky]



Obr. 7: Montovatelný nábytek M-100 [archív autorky]



Obr. 8: Sestava *Oslava*, Jaroslav Šmídek [archív autorky]



Obr. 9: Návrh interiéru kina Moskva (dnešní Scala) v Brně, Jaroslav Šmídek [archív autorky]

JAROSLAV ŠMÍDEK

nábytek a interiérová tvorba

Výstava připomíná tvorbu Jaroslava Šmídka (1923–2005), dosud nedoceneného brněnského architekta, výtvarníka v Ústředí lidové umělecké výroby (1951–1955), návrháře ve Vývoji nábytkářského průmyslu v Brně (1955–1966), který svými návrhy sektorového skříňového i kuchyňského nábytku a čalouněného sedacího nábytku významně ovlivnil skladbu produktů nábytkářského průmyslu v Československu.

Montážní nábytek Montí 100 vnesl do nábytkové tvorby nový princip – nábytek se sestavoval montážním způsobem z jednotlivých dílců s možností variability konstrukčního a skladebného řešení. Jednoduché křeslo 6950 s charakteristickým tvarem područek je představitelem typického produktu poválečného období. Verze upravená pro sériovou výrobu v n. p. TON patřila k nejrozšířenějším.

Kurátorky: PhDr. Dagmar Koudelková, Bc. Karolína Kouřilová

26–29/2/2020

Doprovodná výstava veletrhu
MOBITEX 2020, BVV, pavilon F
9–18h, v sobotu 9–17h



Obr. 10: Pozvánka na výstavu Jaroslav Šmídek – nábytek a interiérová tvorba [archív autorky]

2.2.3 Nábytek a interiérový design architekta Jana Srba: revize dosavadních poznatků [16.]

Jan Srb (*1911) vystudoval Státní odbornou školu pro zpracování dřeva ve Valašském Meziříčí (1927–1929) a Veřejnou školu uměleckých řemesel obchodní a živnostenské komory v Brně (1929–1932). Po studiích nastoupil do Spojených UP závodů v Brně (1932–1952), kde působil jako návrhář, vedoucí projekce a konstrukce. Zkušenosti z UP závodů využil v později v rámci zaměstnání ve Vývoji nábytkářského průmyslu v Brně (1954–1983).

V UP závodech byl blízkým spolupracovníkem Jindřicha Halabaly, s nímž pracoval na projektech sestavovacího nábytku, zvláště řady H, ve VNP se podílel na podobě sektorových sestav U-1 (s Jindřichem Halabalou a Mojmiřem Požárem) a U-100, která představovala ucelenou nábytkovou stavebnici a vyráběla se ve velkých sériích. Věnoval se návrhům sektorového kancelářského a sestavovacího kuchyňského nábytku. Po stránce konstrukce, materiálu i funkce experimentální kuchyňské sestavy, z nichž je třeba vyzdvihnout zejména sektorovou kuchyni KU 200 (1954), vyráběnou UP závody Krnov, a experimentální sestavu kuchyně KU 400 (1957), obsahovaly mnohé nové prvky, např. zásuvky z PVC. Vypracoval také komplexní výrobní program kovového nábytku pro n. p. Kovona Lysá nad Labem; výrobně úspěšná byla zejména židle s kovovou kostrou (1959), na niž bylo dodáváno několik druhů sedáků a opěradel z tvarované překližky, a otočné kancelářské křeslo.

Architekt Jan Srb byl jako pamětník slavných brněnských UP závodů a blízký spolupracovník Jindřicha Halabaly studnicí cenných informací o nábytkové tvorbě nejen v meziválečném období, ale i v prvních poválečných desetiletích. Jeho osobní archiv byl předán do sbírek Technického muzea v Brně. Stal se základem první rozsahem sice nevelké, ale důležité výstavy připomínající tohoto tvůrce.

Bakalářská práce Magdalény Vargové byla cílena na revizi dosavadních poznatků, což vedlo k archivnímu výzkumu zejména v brněnském Technickém muzeu, dále v Moravském zemském archivu a v podnikovém archivu firmy TON a rovněž k průzkumu dobových periodik. Její příprava byla komplikována obtížnou dostupností sbírkových fondů Technického muzea; přes zmíněné komplikace se však autorce nakonec podařilo předložit přesvědčivý pohled na Srbovo dílo v co nejširších souvislostech.



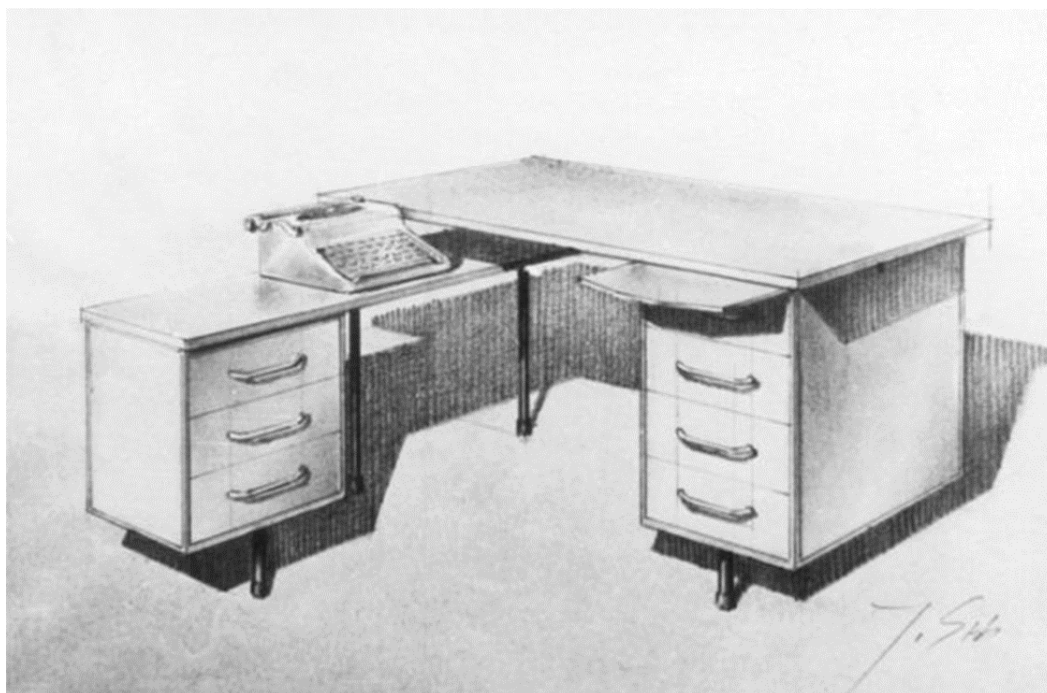
Obr. 11: Jan Šrb se studenty [archív autorky]



Obr. 12: Kuchyně K-VÝ-183, Jan Šrb, 1956 [archív autorky]



Obr. 13: Polohovací křeslo, Jan Šrb, 1963 [archív autorky]



Obr. 14: Pracovní stůl, Jan Srb [archív autorky]

2.2.4 Architekt Mojmír Stupňánek [17.]

Mojmír Stupňánek (*1953), vyučený stolař, absolvoval na Střední uměleckoprůmyslové škole v Brně obor konstrukce a tvorba nábytku (1971–1975), poté Fakultu architektury VUT v Brně (1976–1981). Podstatnou část života prožil ve Vývoji nábytkářského průmyslu (1975–1976 zde pracoval jako konstruktér), po návratu z povinné vojenské služby byl v tomto podniku přejmenován na Výzkumný a vývojový ústav nábytkářský zaměstnán jako návrhář nábytku (1982–1990). Po jeho zrušení se ve vlastním atelieru (od 1990) zabýval projekty interiérů a designem atypického nábytku.

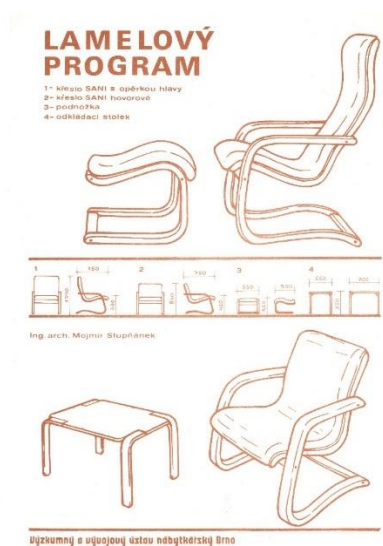
Architekt Stupňánek úzce spolupracoval s Františkem Vránou při řešení dětského nábytku, podílel se na programu pro export (skříňový, sedací, stolový nábytek), čalouněného nábytku pro UP závody Bučovice, zabýval se systematicky designem lamelového sedacího nábytku (stohovatelné židle z vrstveného dřeva, křesla a stolky Sani, křeslo s podnožkou List, křeslo Mono ad.) Většina návrhů nebyla zařazena do sériové výroby, úspěšně se ujala klekačka Roto (1984), navržená původně v lamelách, ale vyráběná v ohýbaném dřevě v n. p. TON Bystřice pod Hostýnem.

Dílo architekta Mojmíra Stupňánka se pokusila zpracovat v bakalářské práci Klára Vejvodová [17.]; její práce přináší základní časové i typologické členění, celkové vyznění však kazí absence archivního bádání, které by mohlo potvrdit či upřesnit některé nejasné či nejisté informace. Přesto lze práci hodnotit jako faktograficky přínosnou.

V letošním roce převzalo Národní centrum nábytkového designu, o. p. s., architektův osobní archiv a s pomocí Karolíny Kouřilové byla zahájena digitalizace vybraných položek. Mojmíru Stupňánkovi byla věnována mezinárodní konference, která proběhla online dne 23. listopadu 2021.



Obr. 15: Mojmír Stupňánek [archív autorky]



Obr. 16: Propagační list lamelového nábytku [archív autorky]



Obr. 17: Křeslo *Tempo*, Mojmír Stupňánek [archív autorky]



Obr. 18: Křeslo *Axo*, Mojmír Stupňánek [archív autorky]

2.3 Práce zaměřené na firmy a instituce

Témata většiny dosavadních prací se vztahují k poválečnému období. Výjimkou jsou dvě bakalářské práce zabývající se firmami vyrábějícími v meziválečném období trubkový nábytek: Jaroslava Prokopová sledovala produkci kovového nábytku značky Robert Slezák [14.], Lucie Domorádová zpracovala archivní zdroje k firmě Hynek Gottwald [1.].

Velmi záslužný výzkum uskutečnila v rámci své bakalářské a později magisterské práce Markéta Johanusová, která se zaměřila na historii a výrobní sortiment n. p. Interier Praha [3.] a na transformaci tohoto podniku v „porevolučním“ období devadesátých let [4.]. Interier Praha patřil v poválečném období, stejně jako UP závody Bučovice, jejichž dějinám se věnovala Iveta Maršálová [13.], k největším a průmyslovým nejdůležitějším výrobcům. Markéta Johanusová dokázala díky kontaktům s pamětníky získat pro svoji práci cenné zdroje. Završením jejího úsilí by mohla být kompletace získaných materiálů a jejich digitalizace v rámci doktorského studia. Nábytkářské podniky představují samostatnou, v zásadě neprobádanou, oblast, která by si zasloužila speciální pozornost.

3 Závěr

Příspěvek přináší stručnou informaci o problematice nábytkové tvorby v českých zemích ve 20. století, která je sledována a postupně zpracovávána i s přispěním studentů studujících na Sdružených uměnovědných studiích. Byl koncipován se záměrem informovat alespoň o vybraných bakalářských a magisterských pracích, které by mohly být zajímavé z hlediska historie nebo metodologie i pro studenty designu či tvorby nábytku na jiných školách. Vzhledem k širokému tematickému rejstříku se některá z témat nabízejí i pro mezioborový výzkum. Témata pro studenty Ústavu hudební vědy jsou v současnosti vybírána s ohledem na zdroje, významná výročí a s výhledem na možnou autorskou výstavu. Poválečný nábytek se v posledních letech díky retro-trendům těší značnému zájmu, o čemž svědčí účast i kladné ohlasy mezinárodní konference Poválečný nábytek jako zdroj inspirace pro současnou tvorbu, která se uskutečnila 8. prosince 2020.

Zdroje

- [1.] DOMORÁDOVÁ, Lucie. *Firma Hynek Gottwald – jeden z průkopníků kovového nábytku v českých zemích*. 2011. Brno, 2011. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [2.] GERICOVÁ, Michaela. *Josef A. Šálek – architekt, scénograf, výtvarník a pedagog*. 2017. Brno, 2017. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ
- [3.] JOHANUSOVÁ, Markéta. *Nábytek národního podniku Interier Praha*. 2017. Brno, 2017. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [4.] JOHANUSOVÁ, Markéta. *Transformace národního podniku Interier Praha*. 2020. Brno, 2020. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [5.] KLEČKOVÁ, Renata. *Kuchyňský nábytek ve Vývoji nábytkářského průmyslu v Brně se zaměřením na tvorbu Zdenky Maňákové*. 2016. Brno, 2016. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [6.] KLUČÁROVÁ, Andrea. *Jiří Petřivý – nedocenený dizajnér nábytku*. 2019. Brno, 2019. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [7.] KOUDELKOVÁ, Dagmar. *Kovový nábytek architekta Františka Vrány*. In: ČERNOUŠKOVÁ, Dagmar; CHATRŇÝ, Jindřich. *Do říše umění vede mnoho bran*. 1. vyd. Brno: Nakladatelství VUTIUM, 2018, s. 479-480, 12 s. ISBN 978-80-214-5667-9.
- [8.] KOUŘILOVÁ, Karolína. *Architekt Jaroslav Šmídek: návrhy nábytku pro průmysl*. 2019. Brno, 2019. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [9.] KOUŘILOVÁ, Karolína. *Nábytková a interiérová tvorba Jaroslava Šmídka: příprava výstavy k 100. výročí narození*. 2021. Brno, 2021. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [10.] KOUŘILOVÁ, Karolína a Dagmar KOUDELKOVÁ. 2020. *Architekt Jaroslav Šmídek – nedoceněná osobnost nábytkové tvorby na Moravě*. In: Brno v minulosti a dnes : Příspěvky k dějinám a výstavbě Brna. Brno: Archiv města Brna, 2020, roč. 33, s. 343-375. ISSN 0524-689X.
- [11.] KRAJŇÁKOVÁ, Zuzana. *Architekt Hynek Maňák: nábytek a interiérová tvorba se zaměřením na design kancelářského vybavení*. 2017. Brno, 2017. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [12.] KRÁLIKOVÁ, Mária. *Vývoj národního podniku Nový domov s příklady výroby do roku 1970*. 2020. Brno, 2020. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [13.] MARŠÁLKOVÁ, Iveta. *Národní podnik UP závody Bučovice: revize dosavadních poznatků*. 2021. Brno, 2021. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.

- [14.] PROKOPOVÁ, Jaroslava. *Fenomén ohýbaného kovového nábytku, firma Roberta Slezáka Kovonax*. 2009. Brno, 2009. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [15.] ŠÍR, Stanislav. *Architekt Aleš Sedlák: návrhy nábytku v rámci Vývoje nábytkářského průmyslu v Brně*. 2017. Brno, 2017. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [16.] VARGOVÁ, Magdalena. *Nábytek a interiérový design architekta Jana Srba: revize dosavadních poznatků*. 2020. Brno, 2020. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.
- [17.] VEJVODOVÁ, Klára. *Architekt Mojmír Stupňánek*. 2017. Brno, 2017. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar KOUDELKOVÁ.

Kontakt / Contact:

PhDr. Dagmar Koudelková
Ústav hudební vědy
Filozofická fakulta
Masarykova univerzita
Janáčkovo náměstí 2a
602 00 Brno
e-mail: koudelkova.dag@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Uhrín, Tibor

NÁVRAT VYCHÁDZKOVEJ PALICE

THE RETURN OF THE WALKING STICK

Kľúčové slová: vychádzková palica, remeslo, dizajn, drevo

Key words: walking stick, craft, design, wood

Abstrakt

Vychádzková palica je nástrojom, ale aj doplnkom s vlastnou symbolikou a významom, ktorý sa dlhodobo vyvíjal v civilizačnom procese. Tento všadeprítomný nástroj vyňatý z prírody bol používaný v každom prostredí, v horách aj v nížinách, každý deň a po celý rok. Pojem vychádzková palica sa objavil až v 16. storočí. Počas 19. a 20. storočia bola palica súčasťou panskej ale aj dámskej módnjej výbavy, alebo povinnou súčasťou turistického úboru, neskôr jej sláva upadá. Jej význam sa zredukoval najmä na zdravotnú pomôcku. Ani dnes by nemusela byť iba ortopedickou pomôckou alebo opierkou pre ľudí, ktorí prekonalí úraz, alebo len strácajú silu po ochorení či opotrebovaní dolných končatín. Niektorí z nich potrebujú iba ďalší oporný bod, aby nestratili istotu pri zhoršenej koordinácii pohybu pri chôdzi v mestskom prostredí alebo prechádzke po prírode. A význam tomuto predmetu môže vrátiť aj jeho dizajnérske a remeselné spracovanie.

Abstract

Walking sticks are a tool as well as an accessory with their own symbolism and significance which has developed over time during the process of civilization. When people were still hunter-gatherers, they used sticks as a natural aid for thousands of years. This omnipresent tool taken from nature was a common part of all environments, in both mountains and plains, all year long. The term of „walking sticks“ only appeared in the 16th century. During the 19th and 20th centuries, sticks were an accessory for men's and women's fashion or a necessary item of hiking equipment. Later on, their glory died away. Their meaning was reduced mainly to being a medical aid. However, even today they do not necessarily have to be only an orthopedic aim or a crutch for people who have had an accident or are becoming weak after illness or the deterioration of the lower limbs. Making walking sticks into a craft or design product could give them back their importance.

2 Úvod

Vychádzková palica je nástrojom, ale aj doplnkom s vlastnou symbolikou a významom, ktorý sa dlhodobo vyvíjal v civilizačnom procese. Keď bol človek ešte lovcem alebo zberačom, používal palicu ako prirodzenú pomôcku celé tisíce rokov. Tento všadeprítomný nástroj vyňatý z prírody bol používaný v každom prostredí, v horách aj v nížinách, každý deň a po celý rok. Palice sa používali po stáročia ako pomôcky pri putovaní krajinou po nerovnom teréne, pri ohmatávaní neznámeho podkladu, no veľký význam mala tiež ich ochranná funkcia pred zverou, napríklad jedovatými hadmi, ale aj ľuďmi. Jednou z prvých praktických modifikácií palice bola pravdepodobne kopija. Prehistorický človek jej koniec zaostřil ohňom, neskôr bol hrot vyrobený a osadený z tvrdšieho materiálu. Postupne nadobúdala funkcia palice rôzne podoby, palica, či berla získala rôzne významové konotácie ako symbol sily, moci, authority, ale aj spoločenského postavenia. Pojem vychádzková palica sa objavil až v 16. storočí. Počas 19. a 20. storočia bola palica súčasťou panskej ale aj dámskej módnjej výbavy, alebo

povinnou súčasťou turistického úboru, neskôr jej sláva upadá. [1.] Jej význam sa zredukoval najmä na zdravotnú pomôcku. Ani dnes by nemusela byť iba ortopedickou pomôckou alebo opierkou pre ľudí, ktorí prekonali úraz, alebo len strácajú silu po ochorení či opotrebovaní dolných končatín. Niektorí z nich potrebujú iba ďalší oporný bod, aby nestratili istotu pri zhoršenej koordinácii pohybu pri chôdzi v mestskom prostredí alebo prechádzke po prírode. A význam tomuto predmetu môže vrátiť aj jeho dizajnérske a remeselné spracovanie.

3 Bez vychádzkovej palice z domu ani na krok

Od konca 17. storočia do začiatku 20. storočia bola vysokokvalitná drevená palica dôležitým doplnkom moderného muža. Vypovedala o dôležitosti jednotlivcov, ktorí si mohli dovoliť striebornú alebo zlatú rukoväť a elegantnú palicu z tvrdého tropického dreva. Kultúra nosenia vychádzkových palíc v Európe dosiahla svoj vrchol v 19. storočí. Nebola iba emblémom profesie alebo záľuby, ale najmä znakom sociálneho statusu. V Anglicku a vo Francúzsku mala dokonca každá profesia vlastný typ palice. Palica používaná farmárom na trhu s dobytkom sa výrazne odlišovala napríklad od palice obchodníka alebo právnika v Londýne. Prvá z nich bola väčšinou zhotovená podomácky z dreva nájdeného v poraste, ktorý ohraničoval farmárovo pozemky. Druhá bola „iná trieda“, spravidla zakúpená na Bond Street, jemne vyrezávaná, vyrobená z vybraného exotického dreva. Rukoväť mohla mať tvar loveckého psa, koňa, rôznych druhov vtákov, alebo ženskej figúry. Takéto drahé zdobené palice boli symbolom prestíže, znakom spoločenského postavenia a módnym doplnkom nielen v Anglicku, ale začiatkom 19. storočia aj v mestskom prostredí po celej Európe. Množstvo rôznych typov, tvarov a vzorov bolo možné nájsť a vyberať v ponukových katalógoch. V Anglicku aj vo Francúzsku čerstvo zbohatnutá stredná trieda mešťanov - páni (a v menšine aj dámy) spravidla vlastnili aj niekoľko bohato zdobených vychádzkových palíc. Striedali ich aj počas jednotlivých fáz dňa podobne ako oblečenie. Hlavne v období priemyselnej revolúcie bolo prestížne vlastniť multifunkčné palice. Tieto palice mali aj rôzne špecifické vymoženosti, ktoré ich individualizovali podľa potrieb vlastníka. [1.] Tak mohla byť v rukoväti skrytá sklenená nádoba na tvrdý alkohol, malý ďalekohľad, kompas, hodinky, nôž alebo rapier, či tajná skrýš na šnupavý tabak, cigaru alebo drogy. Rukoväte sa medzitým stávali čoraz výstrednejšími: ako dekorácia sa používali čoraz exotickejšie materiály, napríklad jadeit alebo jantár, a to pokračovalo až do obdobia štýlu art deco, ktoré prinieslo jedny z najpozoruhodnejších palíc zo všetkých. Móda v priebehu 20. storočia sa už nasmerovala viac k noseniu dáždíka ako obľúbeného „podporného“ doplnku. Vychádzkové palice sa už používali predovšetkým ako turistické vybavenie. Vidieť mladého a zdravého džentlmena s paličkou v ruke v mestskom prostredí je dnes skôr vzácna výnimka alebo výstrednosť. Zo sebou viac nosíme rôzne tašky, kabelky, fotoaparáty alebo mobilné telefóny. Pravdepodobne aj nástup hromadnej dopravy a čoraz viac obľúbených obchodných domov v preplnených mestách 20. storočia spôsobili, že palica ako módný doplnok začala byť na obtiaž. História vychádzkových palíc prešla teda dlhou cestou, od spoločenského symbolu moci a authority, cez módu až po pravú ruku (alebo pomocnú nohu) nadšenca outdoorových aktivít.

4 Voľnočasová aktivita pastierov

Z rurálnych a vidieckych palíc sa na našom území najčastejšie zhotovovali pastierske palice. Roľníci a pastieri si ich vyrezávali a zdobili rôznymi motívami a geometrickými prvkami. Pastieri, ktorí boli zruční a mali aj vrodenný výtvarný cit dosiahli vo výrobe palíc pozoruhodné výsledky. K tomu mali však ešte niečo podstatné, čo potrebovali: prístup k surovému materiálu na okrajoch pasienkov a dostatok voľného času. Najznámejšími typmi pastierskych palíc boli valaška a hák na chytanie oviec, takzvaná kvakuľa. Valaška s osadenou čepeľou slúžila okrem podopierania pri chôdzi prirodzene aj ako zbraň na ochranu stáda, prípadne zastúpila v niektorých činnostiach aj klasickú sekerku. Jej stavovský význam bol spravidla podporený aj bohatou výzdobou drevenej aj kovovej časti. Druhý spomínaný typ palice -kvakuľa, ktorý nás v tomto prípade zaujíma viac, má spravidla rukoväť tvarovanú do háku, ktorým sa chytali ovce za zadnú nohu. To bola jej prvoradá funkcia. [2.] Väčšina celodrevených kvakúľ bola zhotovená z jedného kusa dreva, ktorý bolo treba vyhľadať v porastoch ohraničujúcich pasienky,

príčom zahnutá časť bola narastená buď prirodzene alebo ohnutá z rovnej palice. Takýto ohyb sa mohol robiť po tepelnej plastifikácii mokrého dreva ohrevom nad ohňom, varením vo vode alebo neskôr pri remeselnej výrobe aj tzv. thonetovou metódou po naparení s použitím ohýbacej formy a oceľového pásu. Kreativita pastiera sa najviac prejavovala pri stvárňovaní úchopovej časti. Zvykli mať podobu podivuhodných fantazijných hlavíc tvaru zvierat, najmä tých, ktorým sa pripisovala ochranná moc, typický je napríklad motív hada. Ergonomické a hapticky príjemné držanie bolo v tomto prípade druhoradé. Oproti jednoduchosti tvaru sa preferovala zdobnosť s uprednostnením symbolickej a magickej funkcie. Okrem drevorezby a vruborezu sa na výzdobu palíc používali aj iné zdobné techniky, napríklad vytĺkanie farebnými kovmi alebo vylievanie cínou. Zaujímavé je, že niekedy výroba palice začala už 2-3 roky pred jej odrezaním. Živý prút na strome sa starostlivo narezal v pravidelných zárezoch tak, aby na poranenom mieste vznikli postupne zacelené „chrasty“, ktoré kôra časom prekryla. Tento vzor sa odhalil až po vyťažení palice, následnom olúpaní kôry a vysušení polotovaru. Inokedy sa okolo prúta ovinul kus drôtu v podobe skrutkovice, ktorý sa do rastúceho dreva zarezal a vytvoril tak plastický vzor.

5 Nájdi a urob si svoju vlastnú originálnu palicu

Väčšinou sa drevo hľadá a kupuje na pile, prípadne v predajniach reziva, ale niekedy stačí prejsť sa po lese a môžeme nájsť vhodnejší polotovar. Objaviť dobrý materiál na výrobu palice pri prechádzke po prírode možno považovať za šťastný okamih. Je to kľúčový moment celého procesu vedúceho ku vzniku dobrej vychádzkovej palice. Preto sa treba naučiť pozorovať les a všímať si vhodné tvary a druhy dreva. Po určitom čase sa stane náš zrak citlivý na vhodnú surovinu, dokonca bezpečne rozoznáme aj druh dreva, podľa kôry ale aj tvaru „materského“ stromu. Najlepšie palice nevyrastajú priamo zo zeme, ale kolmo z horizontálneho staršieho konára stromu. Po čase si vypestujeme určitú rozlišovaciu schopnosť a zaregistrujeme (pre nás) rastúcu palicu už z diaľky. Spoznáme miesta, kde by mohli palice rásť, obvykle najmä v hustých porastoch, kde sa rovné výhonky ťahajú za svetlom. Ide o hľadanie s jasným zámerom, keď vieme, čo chceme nájsť. Nejde o náhodné nachádzanie tvarových rarít a bizarností charakteristické pre činnosť hľadačov samorastov. Na identifikáciu drevín podľa listov sa nemôžeme spoliehať, lebo najvhodnejšie obdobie „zberu“ je neskorá jeseň a zima. Čerstvé drevo vtedy obsahuje najmenej vody, ale podstatný význam je aj dobrá priehľadnosť v poraste, keď nám holé konáre umožňujú lepšiu orientáciu a možnosť spozorovať budúci materiál. Vo všeobecnosti platí, že čím tvrdšie drevo, tým je vhodnejšie pre výrobu vychádzkovej palice. Naše tvrdé dreviny bývajú zároveň pružné aj húževnaté, čo je dobrá kombinácia vlastností pre zámer výroby palíc. Najlepšie, ktoré môžeme doporučiť sú drieň, svíb, bršlen, hloh, trnka alebo jabloň. Tieto dreviny zvyknú niekedy z horizontálneho konára „vyhodiť“ dlhý a rovný prút bez hrčíc, ktorý je po niekoľkých rokoch rastu ideálnym polotovarom pre výrobu vychádzkovej palice. Palicu odpílime radšej aspoň o 10 cm dlhšiu aj s kusom konára, z ktorého vyrastá. Potom už záleží iba od našej šikovnosti, obrazotvornosti, kreativity a zmyslu pre tvar ako naložíme s týmto nálezom. Odrezané konce zabezpečíme starým lepidlom na drevo alebo farbou, aby príliš rýchlo nezosychali a nepraskali. Kôru miestami odstránime pozdĺžnymi zárezmi. Potom musíme takýto polotovar nechať schnúť bez pôsobenia vonkajších síl, voľne položený alebo postavený na suchom nevykurovanom mieste. Spravidla za niekoľko mesiacov môžeme nožom alebo aj obojručným špeciálnym hoblíkom - lastovičkou - odstrániť kôru a nahrubo opracovať celý výrobok. Na hrubé opracovanie rukoväte a jej tvarovanie do požadovaného estetického a ergonomického tvaru sa mi osvedčila malá uhlová brúska s predĺženým krkom a malý rašpľový kotúčik s priemerom 50mm. Potom necháme palicu ešte riadne doschnúť v interiéri. Ďalšie opracovanie už potom závisí od tvorivého zámeru remeselníka. Palice môžeme upraviť do tradičných foriem alebo využiť fantáziu na vytvorenie svojho vlastného dizajnerskeho kúska. Dajú sa k tomu využiť bežné nástroje na opracovanie dreva, rašple, pilníky, brúsne materiály a podobne. Dokončené tvary palíc niekoľkokrát namáčame vo vode, vysušíme a dohľadka obrúsime. Podľa tvorivého zámeru môžeme výrobok moriť a nakoniec lakovať alebo použiť na finálnu úpravu šelakovú politúru. Na spodné konce palíc nakoniec osadíme kovový hrot alebo špeciálne vyrábanú kovovú obrúčku s na konci osadeným gumeným protišmykovým valčekom.



Obr. 1 Surovina na výrobu palice: Použité dreveniny: svíb, drieň, hloh, bršlen [archív autora]



Obr. 2 Opracované palice s definovaným tvarom [archív autora]



Obr. 3 Hotové palice povrchovo upravené morením a šelakovou politúrou [archív autora]

6 Výroba palíc pre pokročilých

Pri výrobe vychádzkovej palice sa nemusíme spoliehať iba na náhodu a v prípade, že máme dostatočné skúsenosti s opracovaním dreva či už ručne alebo aj na strojoch, môžeme skúsiť palice sústružiť z dostupného suchého reziva. Polotovár pre dlhé telo palice sa môže vyrobiť zlepovaním vrstiev tvrdého a pružného dreva s rôznymi vlastnosťami, štruktúrou alebo farbou. V tomto prípade odporúčam držať sa osvedčeného hesla: menej je viac. Rukoväte palíc môžeme tvarovať pre rôzne ergonómické úchopy obidvomi rukami a na telo palice ich napájať rôznymi spôsobmi. Mne sa osvedčili kužeľové pozitívne a negatívne tvary, pričom vnútornú kužeľovú plochu som vyrobil pomocou výstružníka, ktorý sa používa pri výrobe kontrabasov, presnejšie otvorov pre ladiace kolíky. Vonkajšia kužeľová plocha sa prispôsobí tej vnútornej pri samotnom sústružení vrchnej dlhej časti palice. Spoj je pevný takmer ihneď po zlepení. V prípade, že sa použije iba vrták s valcovým tvarom, je potrebné takýto spoj spevniť pomocou klinov. Tie môžu tvoriť aj určitý dekor, ktorý môže výrobok tohto druhu výtvarne obohatiť. Dizajn sústružených palíc je vo väčšej časti v rukách dizajnéra, pričom príroda zabezpečuje iba surovinu.



Obr. 4 Sústružené palice s ergonomicky tvarovanými rukoväťami [archív autora]

Prechádzajúc sa po chodníkoch mesta s paličkou v ruke už sotva niekto môže predvádzať svoje spoločenské postavenie alebo sociálny status. Na to slúžia už iné prostriedky, ktoré sa dajú efektívne prezentovať rôznymi spôsobmi. Ešte stále sa ale môžeme potešiť svojim vlastným fungujúcim výrobkom pri prechádzkach po prírode a na rozdiel od spoločenskej prestíže prezentovať svoju zručnosť a kreatívne schopnosti. A raz môže nastať čas, keď príde vhod jeden oporný bod navyše.

Zdroje

1. **VAN DEN BROEK, GERARD.** 2007. *The Return of The Cane : A nature Historyof the Walking Sticks.* 1.vydanie. Utrecht : International Books, 2007. Rozsah: 120 strán, ISBN 978-90-5727-050-5
2. **BEDNÁRIK, RUDOLF.** 1956. *Pastierske rezbárske umenie: 1.vydanie, Bratislava, Vydavateľstvo krásnej literatúry, 1956*

Kontakt / Contact:

Prof. Ing. Tibor Uhrín, ArtD.
Fakulta umení TUKE, Letná 9, 04200
e-mail: tibor.uhrin@tuke.sk

OBSAH
CONTENTS



Bad'ura, René

DIZAJN SÚČASNOSTI

DEMATERIALIZOVANÉ NAVRHOVANIE

NOWADAYS DESIGN

UNMATERIALIZED CREATION

Kľúčové slová: dizajn, hmota, existencia

Key words: design, matter, existence

Abstrakt

Text príspevku sa zaoberá súčasným fenoménom straty hmoty alebo fyzickej existencie dizajnu, ničím viac a ničím menej.

Abstract

The text of the paper deals with the contemporary phenomenon of the loss of mass or physical existence of design, nothing more or less.

1 Úvod

Aktuálny stav tvorby dizajnu je významne ovplyvnený technológiami a nástrojmi navrhovania hlavne z oblasti softvérovej. Ďalším významným faktorom je filozofia, trendy resp. rôzne oblasti prekrývajúce alebo pokrývajúce dizajn.

2 Navrhovanie a metódy tvorby.

Súčasnú metódu sa presunuli vo významnej miere do virtuálneho prostredia. . „Na rozdiel od obdobia Bauhausu, ktoré z dnešného pohľadu vnímame ako priekopnícke, má súčasný dizajnér i ďalšiu významnú podporu integrovaného vývoja výrobkov, ktorým sa stal na prelome storočí počítač.“⁽¹⁾ (Farkašová, Petránky 2020). Softvérové nástroje sa stávajú dominantnými. Ich výhodou je získavanie vizuálne dokonalého výstupu, ktorý simuluje či skôr nahrádza realitu a v niektorých prípadoch skoro až popiera realitu. Tieto výstupy sa stávajú v niektorých prípadoch zavádzajúce pretože formujú materiály im neprirodzeným spôsobom. Tento stav je podmienený minimalizáciou tvarovania hmoty. Tento proces reálneho opracovania, tvarovania, riešenia je samozrejme náročný na čas, technológie a je často ekonomicky náročný. Skratka cez virtuálny priestor sa javí ako najlepšie možné riešenie. Lenže ako všetky skratky má svoju cenu. Veľmi záleží na dizajnérovi, jeho skúsenosti či skúsenostiam s hmotou a jej opracovaním a správaním. Povrchné poznanie materiálov, ich vlastností, technológií opracovania alebo spájania môže viesť k fatálnym omylom a faktickému predĺženiu procesov navrhovania a hlavne výroby. Myslím si, že v relatívne krátkej budúcnosti budú softvérové balíčky schopné poznať vlastnosti jednotlivých materiálov. V súčasnosti materiál určujeme mapovaním povrchu teda čisto vizuálne. Budúcnosť bude brať do úvahy aj fyzikálne vlastnosti materiálov. Takéto vzorce budú môcť pracovať s priemernou alebo nejako zovšeobecnenou hodnotou a určite nedokážu reálne poznať ten ktorý materiál. Vlastnosti sú dané samotnou bazálnou štruktúrou ale existujú odchýlky či už spôsobené vznikom napr. prírodnými silami, technologickými postupmi pre výrobu materiálov a pod. Veď len napríklad drevo môže byť rôzne svojím typom, samotný strom môže mať rôzne špecifiká a jedinečnosti atď. Z tohto je teda jasné, že pre tvorcu nejakého číselného vyjadrenia premenných nastáva problém ako presne uchopiť jedinečnosti. Možno nejakým skenovaním

jednotlivého alebo selektovaného množstva hmoty. Jednoducho povedané zložité hľadanie, ktoré však môže byť iba blízke pravde. Z tohto dôvodu považujem za veľmi dôležité pre dizajnéra nestrácať priamy kontakt s hmotou. Medzi jeho základné skúsenosti by mala patriť schopnosť uchopiť s pochopením materiál, skúsenosť s opracovaním a fyzickou existenciou hmoty, polotovarov s ktorými pracuje aby nedochádzalo k chybným riešeniam. Je jednoduché vo virtuálnom svete „znásilniť“ alebo poprieť danosti jednotlivých materiálov, takto dizajnovaná skutočnosť môže byť výrazne problematická.

2.1 Materiál a hmota

„*Material ist unschuldig!*“ – veta o nevinosti materiálu prof. W. Haipla hovorí v širšom zmysle aj o tomto probléme. On svojho času vnímal a upozorňoval na správnu voľbu materiálu. Nedelil ich na dobré, správne, rozumné a nestaval proti nim materiály zlé, nesprávne, hlúpe – pretože také neexistujú. Sú to iba materiály so svojimi vlastnosťami, ktoré treba poznať, rešpektovať, použiť a nepopierať. Tak sa dostávame k problému a tým je istá filozofia, popisovanie dizajnu a jeho dopomenovávanie. Existujú smery, ktoré splošťujú nazeranie na materiál práve formou dobrých alebo zlých materiálov. Tento formát tvorby, ktorý vypichuje istý názor, svetonázor, filozofiu, uhol nazerania, ktorý by mal byť nemenný a je jediný správny (pre budúcnosť, pre politikum, pre generáciu a pod.) je zavádzajúci pre dizajn ako kategóriu ľudskej činnosti. Je preto potrebné pre každého dizajnéra byť odborne zorientovaný v poznaní používanej matérie.

3 Dizajn ako pojem

Ďalším fenoménom dnes je, že dizajn je predmetom (iba) diskusií, slovných hodnotení. Jeho existencia sa stáva podružnou a tvorí os diskusií, zámerov, plánov a podobne avšak nie je ukotvený tento predmet vo svojej hmatateľnej forme. Dizajn sa teda stáva plne nehmotným, existujúcim mimo skutočnosti, je zdieľaný, opisovaný a prestáva komunikovať s koncovým užívateľom. Stáva sa predmetom predstáv a zapadá do sveta statusov a lajkov.

4 Na záver


Táto situácia je dlhodobo neudržateľná, preto je potrebné slona opäť postaviť na pevné nohy. Treba nájsť cestu do dielni, myšlienku pretavovať do modelov, 3D tvarov, dotýkať sa povrchov, zbaviť sa skratiek povrchnosti. Je potrebné oceniť remeslo, ktoré prenáša nehmotné do hmotného. Možno že nie je moderné dnes realizovať bez slov, možno je pohodlné ísť do finále hneď ale tvorba môže byť zábavnou a cesta môže byť zmyslom (v optimálnom prípade aj s naplneným cieľom). Určite netreba zatracovať moderné cesty navrhovania, len ich treba používať v adekvátnej miere. Je občas ťažké odolať lákavým „príbehom dizajnu“ ale svet existuje aj bez slov stačí sa ho dotknúť, ten pocit stojí za to!

Zdroje

1. **FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, Ľ.** Design teória a metodológia 1. Zvolen: Vydavateľstvo Technickej univerzity vo Zvolene, 1. vydanie, 2020, 201 s., ISBN 978-80-228-3219-9.
2. **FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, Ľ.** Design teória a metodológia 2. Zvolen: Vydavateľstvo Technickej univerzity vo Zvolene, 1. vydanie, 2020, 201 s., ISBN 978-80-228-3243-4.

Kontakt / Contact:

René Baďura, doc. akad.soch.
Katedra dizajnu nábytku a interiéru
Technická univerzita vo Zvolene, T. G. Masaryka 24, 960 01 Zvolen
badura@tuzvo.sk

OBSAH
CONTENTS 

Baláž, Martin

STAR STATUS GRID

INTEGRITA

STAR STATUS GRID

INTEGRITY

Kľúčové slová: *grid, integrita, intelekt, atmosféra, autenticita, dizajn*

Key words: *grid, integrity, intellect, atmosphere, authenticity, design*

Abstrakt

Projekt predvída potreby nového životného štýlu. Pracuje s predstavivosťou, atmosférou, intelektom a filozofiou dizajnéra a nastupujúcej spoločnosti. Základný systém alternatívnej formy, harmonicky kombinuje dizajn s cieľom udržania kontinuity vizuálnej kultúry a filozofie budúcej spoločnosti, určujúc jej nové formy a aktivity, tzv. „Grid demonstrator“, abstrahujúci schopnosti užívateľa, v ktorých podpore je jeho hodnota. Motiváciu, konektivitu a kompatibilitu, prostredníctvom atmosféry, sprostredkuje v priestore a čase užívania, definuje niekoľkými identifikátormi - spektrom rozsahov vnímania dizajnu, od konceptuálneho, experimentálneho, cez produktový, priemyselný, komunikačný po interiérový, od pohľadu na dielo ako umelecké, dizajnárske alebo inžinierske, z minulosti cez súčasnosť do budúcnosti. Prínosom systému je možnosť využiť všetky zložky intelektu, a tak ponúknuť priestor na interakciu, spoluprácu, identifikáciu a komunikáciu, dôležité aspekty v tvorivom procese.

Abstract

The project anticipates the needs of a new lifestyle, works with the imagination, atmosphere, intellect and philosophy of the designer and the emerging company. The basic system of alternative form harmoniously combines design to maintain the continuity of visual culture and philosophy of the future society. Determining its new forms and activities, the so-called Grid demonstrator abstracts the user's ability to support its value. Motivation, connectivity and compatibility, through the atmosphere, mediates in space and time of use, defines several identifiers - the range of design perceptions, from conceptual, experimental, through product, industrial, communication to the interior, from the view of the work as art, design or engineering, from the past through the present to the future. The benefit of the system is the ability to use all components of the intellect and thus offer space for interaction, collaboration, identification and communication, essential aspects in the creative process.

1 Úvod

Podstata dizajnárskeho projektu „Star Status Grid“ je založená na „Star Status“ prirodzenom navrhovaní, ktorého epitom je reprezentovaný základnými komponentmi navrhovania. Tie tvorí „Star Status“ filozofia navrhovania, ktorú môžeme interpretovať ako status hviezdy, ktorá sa pohybuje, mení uhol pohľadu, riskuje, spája sa do novej kompozície s inými hviezdami a v nových spojeniach spolu vytvárajú novú kompozíciu, nový kontext. Reprezentuje nelineárny proces navrhovania, na rozdiel od klasickej lineárnej metódy, napríklad tzv. metódy „Design Thinking“. Nová štruktúra a proporcie konštelácie identifikujú nové záujmy spoločnosti, základnú podstatu vzdelávania

a inovatívneho navrhovania. „Open Sphere“ stratégia navrhovania využíva intelektuálnu, akčnú kompozíciu v mentálnom priestore dizajnéra, reprezentujúcu obrazne pohyb jeho statusu v otvorenej sfére vnímania, umožňujúc permanentnú zmenu jeho pohľadu na konšteláciu aktívnych statusov, ktoré predstavujú spoločenský kontext so vzájomnými prepojeniami. Dizajnér pretvára základnú kompozíciu do novej formy kompozície/imaginácie, ako základný mentálny obraz nového dizajnu a neustálou integráciou nových spojení vytvára presný obraz nového dizajnu so skutočne autentickou podstatou – „Authentic Design Essence“. Pri navrhovaní tak dizajnér nestráca schopnosť objavovať, skúmať a pozorovať svet, klásť nezodpovedané otázky, nenasleduje, ale tvorí svoju cestu prostredníctvom interdisciplinárnych „Star Status“ komponentov, ktoré prenáša do nezávislého umeleckého a umelecko-inžinierskeho dizajnu, vývoja, výskumu, vzdelávania z hľadiska inklúzie, udržateľnosti, estetiky a kvality skúseností nad rámec funkčnosti.



Obr. 1 Star Status logo [archív autora]

2 Tvorivosť v dizajne, tvorivý proces v dizajne?

Tvorivosť v procese navrhovania je často charakterizovaná výskytom významnej udalosti – takzvaným „tvorivým skokom“. Niekedy sa takáto udalosť vyskytne ako náhly vhľad, ktorý dizajnér okamžite rozpozná ako významný, no často je dizajnér až pri spätnom pohľade schopný identifikovať tento bod v procese navrhovania, v ktorom sa začal objavovať kľúčový koncept [1.]. „Star Status“ prirodzené navrhovanie je založené na autentickej tvorivosti, komunikácii a vnímaní konštelácie spoločenského kontextu a vzťahov medzi statusmi, ktoré ho tvoria. Preto definuje dizajnéra, ako „Star Status Intellectual Creator“, intelektuálneho tvorca, osobnosť so schopnosťou vytvárať vedomosti vnímaním, „permanentného“ tvorca so schopnosťou predstavivosti, založenej na nezávislom výskume a vývoji, posúvajúc limit vnímania prostredníctvom emocionálnej inteligencie. Dizajnér má významný vplyv na vzhľad a fungovanie sveta a udržateľnosť, estetika a inklúzia by sa mali považovať za základ každého projektu navrhnutého pre post-postmodernú a post-pandemickú generáciu, pre nový životný štýl.

Komunikácia je výmena informácií prostredníctvom symbolov. Symboly sú zložito votkané do prebiehajúceho vnímania sveta jednotlivcom. Zdá sa, že obsahujú nejasne chápanú kapacitu, ktorá, ako jedna z ich funkcií, v skutočnosti definuje samotnú realitu tohto sveta. Symbol bol definovaný ako akýkoľvek nástroj, pomocou ktorého je možné tvoriť abstrakciu. Základom symboliky sú abstrakcie hodnôt, ktoré ľudia vkladajú do iných ľudí a do vecí, ktoré vlastnia a používajú [2.]. Pre komunikáciu v procese prirodzeného navrhovania projekt Star Status Grid hľadá nové nástroje výskumu a workshop Off the Grid vytvoril platformu pre jeho vývoj. Pre intelektuálneho tvorca, pri vývoji takéhoto nástroja, je dôležité pracovať aktívne so „Star Status Space-Time Atmosphere“, atmosférou časopriestoru, ako pocitom prítomnosti, ako jediným moderným momentom.

3 On-Site vs. On-Line

Pre dôraz na prirodzené navrhovanie je ateliér Baláž založený na nezávislom intelektuálnom vývoji dizajnu prostredníctvom vyššie uvedených „Star Status“ komponentov. Tieto interdisciplinárne avantgardné hodnotové komponenty integruje formou nezávislého navrhovania v podmienkach inklúzie, udržateľnosti, estetiky a kvality skúseností presahujúcich funkčnosť, čo umožňuje špecializovať sa na dizajn navrhovaný pre nový životný štýl vyvíjajúcej sa post-postmodernej, post-pandemickej generácie. Vďaka rozvíjaniu schopnosti analyzovať a porozumieť kontextu a využívaniu širokej škály kreatívnych stratégií navrhovania, realizuje a aplikuje nezávislý umelecký výskum, definuje a tvorí originálny vizuálny jazyk, vyvíja nové postupy tvorby a komunikácie a dokáže iniciovať a podporiť vývoj nových technológií, technologických postupov a interdisciplinárnej synergie. Posledným príkladom je prebiehajúci projekt Grid a medzinárodný workshop Off the Grid. Tento cieľ podporuje využite „Action Centric“ nástrojov nezávislého umeleckého výskum a synergického vývoja.

Veľký priestor sa v súčasnosti dostáva verbálnej komunikácii, bez nadstavby myslenia v kresbe. Tá sa stáva skôr atraktívnym zážitkom pre nečinných pozorovateľov, ako nástrojom vlastného vyjadrovania. Schopnosť kresliť je jednou z najcennejších zručností medzi dizajnérmi, ich spolupracovníkmi a klientmi – a nie bezdôvodne. Skicovanie sa v priebehu rokov ukázalo ako jeden z najrýchlejších spôsobov, ako môže dizajnér definovať problémy, skúmať nápady a rozvíjať formu, či už pomocou papiera, digitálnych médií alebo ich kombinovaním [3.]. Komunikáciu prostredníctvom „Star Status Action“ schopnosti myslenia v kresbe, dizajnárskej kresby ako akcie, sme využili pri tvorivej „SIDE BY SIDE“ kooperácii, (teda v priamom kontakte), na prelomenie ľadov pri nadväzovaní kontaktov na partnerských zahraničných školách. Dizajnu jácht a iných typov plavidiel sa ateliér venuje v spolupráci s Prof. **Massimom Di Nicolantoniom** z **d'Annunzio University Cheti – Pescara, Taliansko** v roku 2019 práve prostredníctvom tzv. „Design Sketchig Mission“, dizajnárskej misie, ktorá začala **pozvaním členov ateliéru** ako lektorov na medzinárodný workshop „Floating Design“.

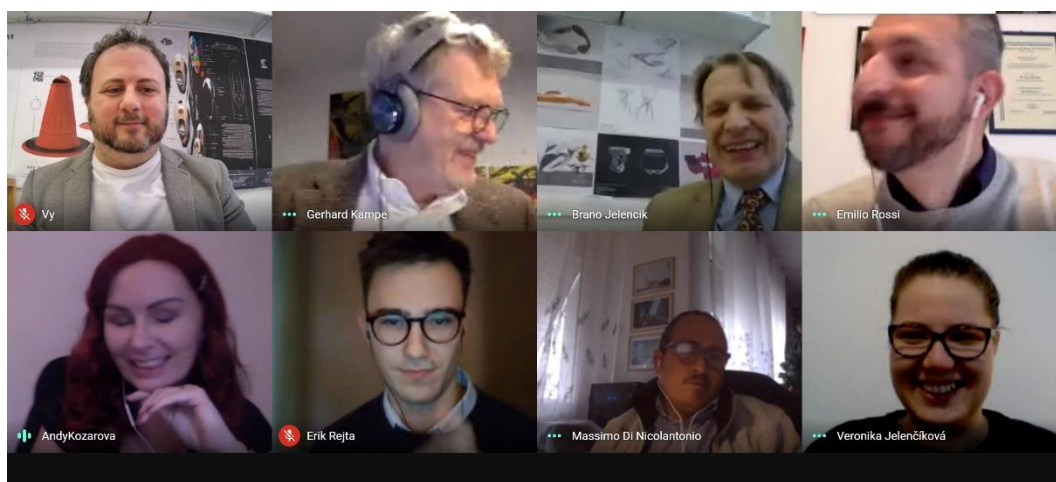


Obr. 2 Floating Design workshop: d'Annunzio University Cheti – Pescara, Taliansko, 2019 [archív autora]

Ďalšia výzva je komunikácia v tvorivom procese navrhovania „ON-SITE ON-LINE“. Pri zadaniach ateliér prechádza témami ako autentický, inšpirujúci alebo ikonický dizajn, až po tzv. „STAR STATUS CAPSUL CREATIONS“ témy, ako Autentická motivácia, Terra-Morphing, alebo Kinestetický dizajn, zameraných pod vplyvom pandémie Corona vírusu a permanentnej online formy komunikácie na definovanie záujmu novej spoločnosti tzv. „Interest solving“, smerujúcej k novému životnému štýlu. Pohyb je základom procesu vzniku a zmeny, je základom vnímania a vnímanie sa vzájomne ovplyvňuje s myslením, aby dospeli k poznaniu. Aktuálne nášmu vnímaniu dominujú vizuálne a auditívne systémy,

ktorých kvalita závisí od kinestetického. Od ich spoločnej integrácie následne závisia ďalšie funkcie, ako reč, koordinácia, emocionalita, aktivita alebo pozornosť.

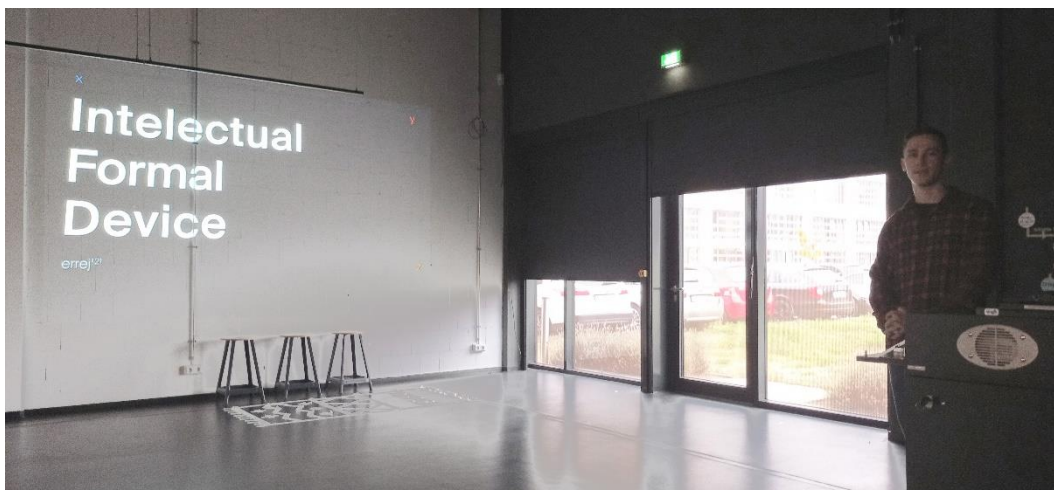
Star Status prirodzené navrhovanie sme sa snažili podporiť medzinárodnou online komunikáciou „Star Status Design Dialogue“, založenom na syntetickej plasticite neformálneho kompatibilného zmysluplného dialógu o dizajne v komplexnom kontexte všetkých sfér života s témami, ktorým každý prezentujúci odborník porozumie samostatne, a to z hľadiska vymedzeného odboru, v ktorom pôsobí, ako aj prostredníctvom svojej tvorivej, vedeckej či pedagogickej činnosti. Práve kolekcia takýchto rôznorodých pohľadov na danú tému vytvorila veľmi inšpiratívnu a inovatívnu kompozíciu informácií a myšlienok o dizajne, umení a technológii v prostredí „NO-SITE ON-LINE“ s podporou galérie Umelka, Slovenskej únie výtvarných umení, IAA Europe, kreativita.online a Star Status Design.



Obr. 3 Design and Society Contexts, Star Status online Conference, 2020 [archív autora]

4 Integrita

Projekt GRID je aktuálnym zadáním, v ktorom je nutné v procese navrhovania, vzhľadom na pretrvávajúcu pandemickú situáciu, kombinovať „ON-SITE“ priamu kontaktnú komunikáciu, ako reaktiváciou kooperácie a „ON-LINE“ komunikáciu, reflektujúcu okolnosti. Téma je zameraná na analýzu GRIDU, ako referenčného dizajnerskeho systému pre štruktúrovanie obsahu - dvojtrojrozmerného, slúžiaceho, ako racionálny rámec, pre ľahké absorbovanie prvkov, na organizáciu prvkov vo vzťahu k základu, vo vzťahu k iným prvkom alebo vo vzťahu k iným častiam rovnakého prvku. Zadanie a aktuálna situácia priniesli novú integráciu komunikácie a vývoj nového nástroja pre nelineárne prirodzené intelektuálne navrhovanie. Súčasťou projektu bol medzinárodný workshop Off the Grid, ktorý viedol Bc. Erik Rejta, diplomant pod vedením Mgr. art. Martina Baláž, ArtD. z FAD STU Bratislava, na ktorom pracovali študenti pod vedením Prof. Pelin Celik, z hostiteľskej HTW Berlín. Prácu so „Star Status Grid Deonstrator“, nástrojom „Star Status“ prirodzeného navrhovania Bc. Erika Rejtu približuje prípadová štúdia.



Obr. 4 Off the Grid: prezentácia, Bc. Erik Rejta, HTW Berlín, 2021 [archív autora]

5 OFF THE GRID, Intellectual formal Device, Bc. Erik Rejta, 2021 – prípadová štúdia

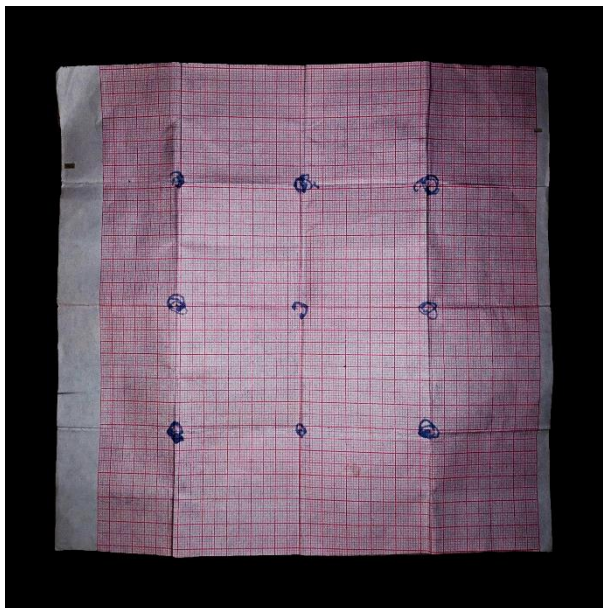
Dizajn sa v civilizovanej spoločnosti stal neodmysliteľnou a nevyhnutnou súčasťou života. Denne nás ovplyvňuje v mnohých smeroch, väčšinou bez toho, aby sme si to uvedomovali. Často si však neuvedomujeme ani problémy s ktorými sa stretávame, a to, aké sú naše skutočné potreby. Náročnou úlohou dizajnéra je v komplexnom kontexte identifikovať problém cez sieť súvislostí a porozumieť zmýšľaniu ľudí a spoločenským tendenciám. To si vyžaduje predovšetkým kritické pozorovanie okolia a použitie správnych nástrojov na analýzu, interpretáciu, ideáciu a konceptualizáciu. Mnou navrhovaná metóda je založená na využití jednoduchého gridu. Grid, ako intelektuálny formálny nástroj umožňuje kreatívnemu človeku radenie verbálnych a vizuálnych informácií v dvojrozmernom a trojrozmernom priestore na základe určitej vopred stanovenej logiky.



Obr. 5 Off the Grid: workshop, Bc. Erik Rejta, HTW Berlín, 2021 [archív autora]

Grid nemá začiatok, stred, ani koniec. Je limitovaný iba formátom či priestorom, do ktorého ho aplikujeme. Je nástrojom k dosiahnutiu vyváženej i rozmanitosti. Predstavme si, že papier v tvare štvorca predstavuje nami skúmaný kontext. Tento papier môžeme preložiť na polovicu nie viac ako sedemkrát. V závislosti od počtu preložení teda získame menej alebo viac hustú štvorcovú sieť. Platí, že priesečníky vertikál a horizontál budú medzi sebou v určitom vzťahu. Priesečníkom priradíme isté kľúčové pojmy, ktoré podľa nášho úsudku majú charakterizovať skúmaný kontext. Tieto pojmy musia do štvorcovej siete byť zaradené tak, aby susediace pojmy vo vertikálnom i horizontálnom smere medzi sebou logicky súviseli. Pojmy, ktoré sme identifikovali ako najpodstatnejšie, budú rozložené po obvode

najmenšieho štvorca od stredu papiera. Prekladaním papiera v rôznych smeroch dostaneme pojmy do nových vzájomných vzťahov. Analýza vzťahov medzi kľúčovými pojmami skúmaného kontextu dáva podľa môjho názoru dizajnérovi možnosť hravou formou objavovať nevšedné súvislosti alebo nedostatky, a tak byť zároveň prvým impulzom pre originálne riešenia. Metóda bola odprezentovaná študentom dizajnu Hochschule für Technik und Wirtschaft v Berlíne dňa 2.11.2021.



Obr. 6 Grid: Bc. Erik Rejta, 2021 [archív autora]

6 Záver

Schopnosť vytvárať vedomosti vnímaním, pocit prítomnosti a priama zmyslová inšpirácia, uchopenie svojej vlastnej pozície v časo-priestore, transformujúc pohyb na pocit a pocit na pohyb, použitím všetkých komponentov vnímania, poézia autonómnej sebareflexie prostredníctvom umenia a dizajnu, napriek absencii vyžarovaniu v osobnom kontakte, komunikácii a diskusii prostredníctvom UX rozhranie, ako prehĺbenie plochého priestoru monitora, tvorba v netradičných priestoroch s jedinečným zážitkom, ochrana možnosti prežiť autentickú situáciu, kde sa niečo deje neštandardne, úplná ľudská osobnosť, harmonická na duchu i na tele tvoria najvyššia úroveň výskumného dobrodružstva „Star Status“ prirodzeného navrhovania.

Zdroje

1. **Dorst, Kees and Cross, Nigel.** (2001). *Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution*. Design Studies, 22(5) pp. 425–437.
2. **Gordon, George N.,** (2021), Communication, Encyclopedia Britannica, 12 Nov. 2021, <https://www.britannica.com/topic/communication>. Accessed 25 November 2021.
3. **OLOFSSON, ERIK, SJOLÉN KLARA.** (2005). *Design Sketching*, Second Edition, Klippan Sweden: Ljungbergs Tryckeri AB, 2006. pp 5. ISBN 91-631-7394-8.

Kontakt / Contact:

Mgr. art. Martin Baláž, ArtD.
Ústav dizajnu, Fakulta architektúry a dizajnu STU,
Námestie slobody 19, 812 45 Bratislava
martin.balaz@stuba.sk

Farkašová, Elena

O ÚLOHE METÓD V DIZAJNE NA PRAHU TRETEJ DEKÁDY

ABOUT THE ROLE OF METHODS IN DESIGN ON THE ONCOMING OF THE THIRD DECADE

Kľúčové slová: metodológia, dizajn, 21. storočie

Key words: methodology, design, 21st century

Abstrakt

Spoločnosť prechádza prudkými zmenami a tlak na dizajnéra sa zdá byť oveľa väčší ako v uplynulom storočí. Aký druh metodiky mu môže poskytnúť podporu pri hľadaní odpovedí na nové výzvy?

Abstract

Society is passing through rapid changes and the pressure on the designer seems to be much greater than in the last century. What kind of methodology can support him in finding answers to the new challenges?

1 Úvod

Aktuálne sa v oblasti metodológie dizajnu uplatňuje široká škála prístupov, vyvinutých najmä v akademickom prostredí a v priemyselnej sfére. Objavujú sa viaceré nové prístupy, o ktorých sa ich stúpenci domnievajú, že slúžia dizajnérovi lepšie ako tradičné či z dnešného pohľadu už zastaralé metodiky. Avšak neexistuje presvedčivé množstvo empirických štúdií, ktoré by porovnávali vedeckým spôsobom rôzne metodologické prístupy a ich vplyv na postup či dosiahnutý výsledok.¹ Takže požiadavky či odporúčania, aby dizajnéri používali určité metódy na dosiahnutie zlepšenia procesov či samotného výstupu, sú v značnej miere založené na jednotlivých prípadových štúdiách. Na to, aby bolo možné zovšeobecňovať či vyvodzovať určité závery o účinnosti konkrétnych metód, je potrebné podložiť tvrdenia vedeckými údajmi a systematickým empirickým štúdiom rôznych situácií a momentov navrhovania.

2 Situácia

Otázka metodiky v dizajne asi nikdy nebola taká dôležitá ako práve teraz, kedy sa uplatňuje rôznymi spôsobmi najmä pri štruktúrovaní procesov a obsahu aktuálnych zložitých² problémov. Tie sú často charakteristické tým, že nemajú optimálne riešenie alebo sa len zriedka dajú riešiť existujúcimi poznatkami či postupmi a môžu viesť k situácii neistoty. A práve metodologická podpora to môže pomôcť prekonať.

Naliehavejšie sa tiež vynára potreba uplatňovať metódy navrhovania na štruktúrovanie procesov medzi skupinami a jednotlivcami. Dôvodom je nárast inter-, multi- či transdisciplinárneho charakteru a komplexnosti problémov, s čím často súvisí i väčší počet členov pracovných tímov a zainteresovaných strán. Pri participatívnom navrhovaní bol dizajnérsky proces v počiatkoch chápaný najmä ako interdisciplinárny dialóg. V súčasnosti sa čoraz viac ozývajú hlasy, ktoré zdôrazňujú posun

¹ Podľa BADKE-SCHAUB, P., VOUTE, E. 2018. Design methodology: Where do you go?

² „Zložité problémy“ (DÖRNER a SCHAUB, 1994) – situácie s vysokým stupňom komplexnosti, ktoré sa často nazývajú aj „zlé problémy“ (RITTEL a WEBBER, 1973) či „nedefinovateľné problémy“ (SIMON, 1973).

od interdisciplinarity k multi- a transdisciplinarite a potrebe transdisciplinárneho polylógu, do ktorého sa aktívne zapájajú všetky zúčastnené strany, čo napomáha zaistiť, aby výsledok vyhovoval potrebám a bol použiteľný.

Uplatnenie metodiky má/môže zabezpečiť, aby veľké, resp. rôznorodé tímy pracovali produktívne a čo najefektívnejšie. Pozornosť sa o čosi viac posúva od zaostrenia na samostatného dizajnéra k dizajnérovi pracujúcemu v tíme a tiež k samotnému tímu. Tento posun by však nemal ignorovať dizajnéra ako individuum a jeho špecifické správanie pri navrhovaní, napríklad jeho intuíciu založenú na skúsenostiach.³

V súčasnosti (aj s výhľadom do budúcnosti) je teda jednou z kardinálnych úloh metodológie dizajnu poskytovať dizajnérovi podporu pri plnení komplexných požiadaviek projektov, do ktorých sú zapojení viacerí aktéri a prispieť tak k zníženiu neistoty všetkých zúčastnených. Metodologická podpora by mala byť integrovaná do pracovného štýlu, stratégií a priorít dizajnéra. Zároveň vytvára komunikačný kanál, cez ktorý môžu iní účastníci spoločných procesov komunikovať s dizajnérom a porozumieť dizajnérskemu procesu.

Z pohľadu individuálneho tvorca ako aj z hľadiska schopnosti jeho fungovania v tíme nadobúdajú na význame metodické prístupy zamerané na rozvoj kompetencií. Napríklad v oblasti dizajnérskeho vzdelávania Stanfordská d.school v posledných rokoch experimentuje s novým metodickým modelom, ktorý sa namiesto „tréningu“ metodiky tvorivého procesu (fáz, etáp či krokov) zameriava na metódy a nástroje zamerané na tréning/rozvoj nasledujúcich spôsobilostí dizajnéra:⁴

- 1) vedieť usmerniť/navigovať v nejednoznačných situáciách, v situáciách neistoty,
- 2) vedieť sa učiť od druhých (ľudia a kontexty),
- 3) dokázať syntetizovať informácie (rozumieť informáciám, nachádzať v nich príležitosti, vytvárať rámce),
- 4) vedieť rýchlo experimentovať (tvoriť nápady),
- 5) vedieť sa pohybovať medzi konkrétnym a abstraktným (priblížiť, vzdialiť, rozšíriť, zúžiť),
- 6) vedieť účelne vystavať a zostrojiť (premyslene konštruovať a prezentovať prácu na úrovni primeranej určitému publiku a očakávanej spätnej väzby),
- 7) vedieť cielene komunikovať (príslušnému publiku, v rôznych kontextoch),
- 8) dokázať navrhnuť dizajnérske dielo (metaschopnosť vnímať projekt ako dizajnérsky problém a vykonať príslušné rozhodnutia o ľuďoch, nástrojoch, technikách či procesoch a ich použití v rámci riešenia problému).

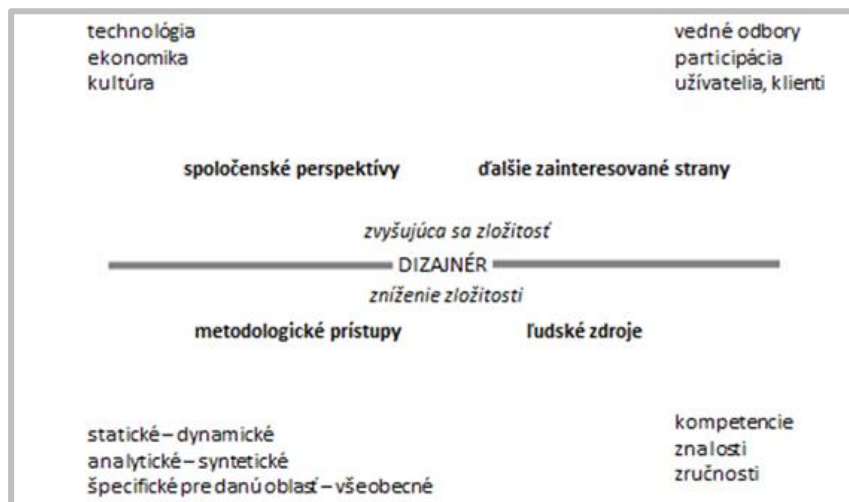
Nové výzvy a s nimi súvisiace zmeny ovplyvňujú všetky dizajnérske disciplíny. Do (už aj tak komplikovanej) dizajnérskej situácie sa okrem nárokov na väčší objem či rôznorodosť znalostí pridávajú aj nové požiadavky a potreby. Narastajúca zložitnosť sa netýka iba nových technológií, nových procesov a zmien postupov v každodennej práci. Prináša aj ďalšie požiadavky súvisiace s vyhľadávaním, získavaním, prenosom či uchovávaním informácií, ako aj ich komunikáciou v procesoch. Vyžaduje si to uvedomelejší a reflexívnejší spôsob navrhovania v transdisciplinárnom kontexte.⁵ Aby súčasný dizajnéer dokázal na tieto nové výzvy reagovať, je potrebná jeho širšia profilácia – aj metodologická. V rámci toho nemožno podceňiť zložitnosť kontextu, do ktorého vstupuje.

V práci dizajnéra nie je zriedkavosťou, že každý problém, ktorý rieši, má odlišnú charakteristiku, a teda predstavuje odlišnú výzvu, iný spôsob vnímania situácie a určuje iné správanie aj výber metód.

³ Podľa výskumov je odborná intuícia založená na mnohoročnej akumulácii skúseností s využívaním procesov odôvodňovania a racionálneho myslenia na štruktúrovanie a hodnotenie informácií. Po určitom čase si osoba vytvorí určitý mentálny model obsahu, ktorý jej poskytuje – aj v nových situáciách – okamžité reakcie bez použitia vedomých úvah. Viac v publikácii FARKAŠOVÁ, E. Kreativita dizajnéra a jej rozvoj vo výučbe.

⁴ Podľa Stanford d.school. 2016. *Let's stop talking about THE design process.*

⁵ Gericke and Blessing, 2011; Greer, 2017.



Obr. 1 Kategórie rôznych nastavení kontextu⁶ Neviditeľné pozadie dizajnu – multidimenzionálne pole s množstvom ovplyvňujúcich faktorov, ohraničujúcich rámec dizajnérovho pôsobenia. Uvedené štyri kategórie sa týkajú dvoch základných stratégií, ktoré znižujú alebo zvyšujú zložitosť problému, pričom obe sú dôležité. Zobrazenie zároveň vyjadruje smerovanie súčasného dizajnu, ktoré je charakteristické prechodom od dizajnu objektu k dizajnu rámca a kontextu.

3 Záver

Ak má metodológia dizajnu slúžiť ako podpora každodennej práce dizajnérov, musí zahŕňať potenciálne vplyvy zmien a prispôbovať či integrovať ich do existujúcich metodických systémov, ako aj rozvíjať celkom nové prístupy. Metódy a metodické systémy by preto mali byť vnímané ako flexibilné a žiadne z nich nemožno do budúcnosti považovať za absolútne.

Pre dizajn je príznačné, že prekračuje metodické hranice aj teoretické poznatky, skúma viaceré pravdy a rôzne verzie budúcnosti. Ide o dynamický, improvizatívny proces, ktorý reaguje na vzniknuté situácie a veľmi často vytvára nové vedomosti či postupy priamo v dizajnérom procese.

Významný vplyv na budúcnosť metodológie dizajnu môže mať technogénny vývoj – zapojenie umelej inteligencie, neurónových sietí, parametrického navrhovania a pod. Popri značných výhodách, ktoré tieto spôsoby tvorby môžu priniesť (napr. prekonanie výsostne ľudských obmedzení súvisiacich s motiváciou, emocionálnym stavom či kognitívnymi procesmi závislými na znalostiach a kapacite individuálnej pamäte), je ich tvorivou nevýhodou to, že nevytvárajú nové, dávajú len nové vzťahy poznanému. Stráca sa prekvapivosť vývoja, chybovosť, ktorá sa môže stať hodnotou, podnetom a začiatkom nového, nepoznaného, originálneho. Jedným z extrémnych (a z pohľadu kreatívca smutných) scenárov možného vývoja dizajnu je zánik tvorivého procesu tak, ako ho dnes poznáme a jeho nahradenie vytváraním výstupov na základe definovania vstupných dát a na človeku nezávislého rozhodovania technológie

Zdroje

1. **BADKE-SCHAUB, P., VOUTE, E.** 2018. DESIGN METHODOLOGY: WHERE DO YOU GO? In: international design conference - Design 2018.
2. **DÖRNER, D. AND SCHAUB, H.** 1994. ERRORS IN PLANNING AND DECISION-MAKING AND THE NATURE OF HUMAN INFORMATION PROCESSING. Applied Psychology: An International Review, Vol. 43 No. 4, pp. 433 – 453.
3. **FARKAŠOVÁ, E.** 2017. KREATIVITA DIZAJNÉRA A JEJ ROZVOJ VO VÝUČBE. Zvolen: Technická univerzita vo Zvolene, 1. vyd., 2017, 84 s., ISBN 978-80-228-2968-7.
4. **FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, Ľ.** DESIGN TEÓRIA A METODOLÓGIA 2. Zvolen: Vydavateľstvo Technickej univerzity vo Zvolene, 1. vydanie, 2020, 201 s., ISBN 978-80-228-3219-9.

⁶ Podľa BADKE-SCHAUB, P., VOUTE, E. 2018.

5. **GERICKE, K., BLESSING, L.** 2011. COMPARISONS OF DESIGN METHODOLOGIES AND PROCESS MODELS ACROSS DISCIPLINES. A LITERATURE REVIEW. PROCEEDINGS OF ICED'11 / THE 18TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING DESIGN, IMPACTING SOCIETY THROUGH ENGINEERING DESIGN, VOL. 1: Design Processes, Lyngby/Copenhagen, Denmark, August 15-19, 2011, pp. 393 – 404.6.
6. **GREER, K.R.C.** 2008. THINKING NETWORKS – THE LARGE AND SMALL OF IT: AUTONOMIC AND REASONING PROCESSES FOR INFORMATION NETWORKS, CREATSPACE.
7. **PETRÁNSKY, Ľ.** Tvár tvaru: O vzťahoch umenia, techniky a etiky na začiatku 21. storočia. In: Petránsky. Katalóg k výstave, Horehronské múzeum v Brezne. Editor: Petránsky Ľ., ml., s. 190 – 193.
8. **RITTEL, H. W. J., WEBBER, M. M.** 1973. Dilemmas in a General Theory of Planning.
9. **SIMON, H.** 1973. „THE STRUCTURE OF ILL-DEFINED PROBLEMS“, *Artificial Intelligence*, Vol. 4 No. 3-4, pp. 181 – 201.
10. **STANFORD D. SCHOOL.** 2016. LET'S STOP TALKING ABOUT THE DESIGN PROCESS. [online 2020-07-30] Dostupné na: <https://medium.com/stanford-d-school/lets-stop-talking-about-the-design-process-7446e52c13e8>

Kontakt / Contact:

Mgr. Elena Farkašová, ArtD.
Katedra dizajnu nábytku a interiéru
Technická univerzita vo Zvolene
T. G. Masaryka 24
960 53 Zvolen
Slovenská republika
e-mail: ena.farkasova@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Farkašová, Elena

(S)TVORITEĽ ALEBO NIČITEĽ?

ETICKÁ DIMENZIA DIZAJNÉRSKEJ TVORBY

CREATOR OR DESTROYER?

THE ETHICAL DIMENSION OF DESIGN CREATION

Kľúčové slová: etika, dizajn, 21. storočie

Key words: ethics, design, 21st century

Abstrakt

Globalizácia a čoraz väčšie prepojenie na seba pôsobiacich ľudských systémov a systémov prírodného prostredia stupňuje nároky na etickú vyspelosť a zodpovednosť dizajnéra, ktorý prostredníctvom dizajnu môže ovplyvňovať masy, ako aj procesy transformácie ľudskej spoločnosti.

Abstract

Globalization and the increasing interconnection of interacting human and natural environmental systems increases the demands on the ethical maturity and responsibility of the designer, who through design can impact the masses as well as the transformation processes of human society.

V dizajnerskej profesii, ktorá má potenciál výrazne ovplyvňovať kvalitu života veľkého množstva ľudí, a ktorá má nepochybne rozsiahle sociálne, kultúrne, ekonomické ale tiež environmentálne dôsledky je nesmierne dôležité dosiahnuť najvyšší stupeň profesionálneho majstrovstva. Zahŕňa to také profesionálne a nadprofesionálne vedomosti, schopnosti, zručnosti, ktoré umožňujú jednotlivcovi konať adekvátne k určitej situácii a vyťažiť z nej maximum. U dizajnéra sa na tejto úrovni vytvára potenciálny problém, ktorý možno nazvať „tvorivý ničiteľ“. Vzniká vtedy, keď vyťažiť maximum predstavuje získať efekt, ktorý znamená len orientáciu na zisk a zneužívanie či ovládanie ľudí alebo prostredia. Pričom sa nemusí jednať o problém metód, ale o problém cieľa. „Tvorivý ničiteľ“ (bez ohľadu na to, či vedome, alebo nevedome) napríklad prispeje k vytvoreniu kreatívneho riešenia, ktoré je v konečnom dôsledku uplatnené na poškodzovanie ľudí, iných živých bytostí či prostredia, na ovplyvňovanie morálky, slobody. Alebo pre vyťaženie maxima vytvára take postupy, ktoré napokon potláčajú ľudský rozmer v prospech technickej a technokratickej úrovne či podmienok. Existuje na to veľa príkladov z histórie i súčasnosti – od praktík, akými sú manipulácia túžob ľudí, redukovanie človeka na spotrebiteľa, vývoj eticky sporných produktov až po ničivé následky uplatnenia produktov ľudskej kreativity na životné prostredie a ľudskú spoločnosť. Globálny svet sa stáva čoraz viac prepojeným ekosystémom a s jeho rozširovaním za hranice známeho, čoho sme v súčasnosti svedkami, sa rozširuje aj priestor a sila možných negatívnych dôsledkov neetického počínania.

V súčasnosti je motivácia, prečo tvoriť dizajn prevažne spotrebiteľská. Vychádza zo zjavného zamerania súčasnej spoločnosti na konzum, na rozvoj spotreby a v týchto súvislostiach na rozvoj človeka – spotrebiteľa, jeho spotrebiteľských aktivít a správania. Aj keď sa aktuálne javí, že dizajn sa obracia k človeku viac ako inokedy, často ide najmä o predstavu človeka ako dobre fungujúceho

spotrebiteľa. Humánne orientovaný prístup k tvorbe dizajnu by mal zahŕňať aj etickú zodpovednosť za to, aby sa dizajn nepohyboval len v spotrebiteľskej rovine, kde vzniká nebezpečenstvo podriadenia výsostne ľudských potrieb potrebám konzumu, a kedy je ľudský rozmer človeka redukovaný na rozmer konzumenta. Okrem intelektu, odborných a špecifických kompetencií v tejto súvislosti nadobúdajú u dizajnéra na význame aj rozvinuté schopnosti intrapersonálnej a interpersonálnej inteligencie.

Intrapersonálna inteligencia zabezpečuje vnímanie a chápanie (poznanie) seba samého i sveta naokolo, svojich vlastných reakcií na zmenu, sebauvedomenie, osobnú objektivitu a sebareflexiu. Ide o morálnu inteligenciu, ktorá sa v profesionálnej sfére prejavuje v tom, AKO jedinec vykonáva prácu (morálne alebo s absenciou morálky), nie v tom, ČO konkrétne robí.

Interpersonálna inteligencia, pokiaľ je dostatočne rozvinutá, predstavuje zas zvýšenú schopnosť rozumieť situáciám, emocionálnym prejavom, správaniu a potrebám druhých, ako aj schopnosť komunikovať a správne interpretovať komunikáciu iných ľudí. Praktický význam má najmä pre pochopenie dizajnárskeho problému aj z iného uhla pohľadu, pre vcítenie sa do potrieb iných tiež pre komunikáciu s nimi či komunikáciu v rámci tímu. Umožňuje rozpoznať to, čo má skutočný zmysel pre ľudí a prispieť tak k eticky korektnému rozhodovaniu.

Tieto zložky inteligencie, ktoré sú blízke emocionálnej inteligencii, môžu mať významný podiel na morálnom a etickom rozmere tvorby. Sú významným predpokladom schopnosti vytvárať si vždy vlastný názor a vlastné formy správania, zostať nezávislý od vonkajších vplyvov aj spoločenských tlakov a vnímať univerzálne zákony. To sú zároveň aj charakteristiky dizajnéra „(s)tvoriteľa“. Je samostatný, nezávislý, nepodlieha vplyvom. Vie sa orientovať vo svete za pomoci vlastného myslenia, úsudku, cítenia a konania a vie ho aj vedome spoluvytvárať. Jeho tvorivá kompetencia vzniká optimálnou proporciou IQ a EQ. Zvláda morálnu geografiu, čo zahŕňa okrem iného aj to, že akceptuje pravidlá správania a hodnoty obsiahnuté v konkrétnych sociálnych priestoroch a v konkrétnom prostredí. Rozumie etickým, kultúrnym, sociálnym, ekonomickým a ekologickým dopadom svojho úsilia a finálnej zodpovednosti voči ľuďom a planéte.

Etika je jedným z kľúčových východísk definovania poslania a cieľov dizajnu. Etické kritérium tvorí neodlučiteľnú súčasť rozhodovania v rámci tvorivých procesov v dizajne, ako aj hodnotenia dizajnárskych riešení – ich dôsledkov na prostredie či život spoločnosti alebo jednotlivca. Cez prizmu etiky môžeme nahliadať aj na posudzovanie morálnej hodnoty profesionálneho správania sa dizajnéra či ďalších účastníkov tvorivého procesu.

Etika, ako disciplína praktickej filozofie, predstavuje vo svojej podstate racionálne a kritické uvažovanie o tom, čo je a čo nie je morálne dobré. Skúma morálku, morálne relevantné konanie a jeho normy, hodnoty či princípy, ktoré riadia ľudské správanie v situáciách, kedy je možný výber. Usiluje o identifikáciu súboru kritérií, na základe ktorých vieme nielen morálne hodnotiť a odlišiť, čo je dobré, ale aj usmerniť naše konanie. Ako morálne relevantný môžeme označiť taký počin, ku ktorému došlo na základe uplatnenia racionálneho uvažovania a slobodnej voľby. Regulácia morálneho konania prebieha jednak na základe verejnej mienky (spoločnosť, komunita), ako aj na základe svedomia (rozumová aj emocionálna zložka ľudského subjektu). Svedomie je kritériom rozlišovania dobra a zla. Figuruje v hlavnej úlohe ako jedna zo základných kategórií etiky spolu s dobrom a zlom, ctou, dôstojnosťou, spravodlivosťou, zmyslom života a ľudským šťastím. Pre schopnosť „mať svedomie“, byť schopný sebareflexie, rozlišovať medzi morálne správnym a nesprávnym, sa javí ako podstatná rozvinutá emocionálna inteligencia, skrz ktorú sa človek stáva človekom. Človek s vysokým IQ, ktoré nie je korigované emocionálnou inteligenciou, sa môže ľahko stať ničiteľom.

Dizajnér má svojou činnosťou potenciál pozitívne (a niekedy žiaľ aj negatívne) ovplyvňovať a meniť svet – či už na úrovni života jednotlivca, spoločnosti, ako aj v globálnom meradle.⁷ Dizajn sa môže uplatniť ako účinný spôsob presadzovania toho najlepšieho pre ľudstvo a životné prostredie. Dizajnom sa môžeme nasmerovať k prežitiu – o tom svedčia aj rôzne koncepty (udržateľný, univerzálny, sociálny, kritický či špekulatívny dizajn, dizajn pre tretí svet...), ktoré nazierajú na utváranie sveta cez objektívne trvalo udržateľného rozvoja, skúmajú a riešia otázky environmentálnej, sociálnej,

⁷ Problematike etiky v dizajnárskej tvorbe sa venuje aj publikácia BAĐURA, R., BAĐUROVÁ, B. Dizajn a etika. 1. vydanie. Vydavateľstvo TU vo Zvolene: 2016, 191 s., ISBN 978-80-228-2909-0.

kultúrnej a ekonomickej životaschopnosti a flexibility. Sila dobrého dizajnu spočíva v zvýšení účinnosti a hodnoty riešenia, ktoré má vytvárať skutočné hodnoty vo všetkých aspektoch života spoločnosti. V tomto kontexte sú v súčasnosti vysoko aktuálne nasledujúce požiadavky na dizajnéra:⁸

1. Plánovať a navrhovať udržateľné, odolné, uhlíkovou stopou neutrálne a zdravé prostredia a produkty, ktoré v konečnom dôsledku chránia a zlepšujú prírodné zdroje a biotopy, eliminujú znečistenie ovzdušia a vodných zdrojov, využívajú obnoviteľné zdroje energie.

2. Prispievať k odolnosti voči rizikám, ktorým globálne čelíme a predvídať negatívne dôsledky dizajnerských riešení.

3. Pomôcť spoločnosti adaptovať sa na nevyhnutné zmeny (napr. klimatické, starnutie populácie).

4. Podporiť ekonomickú životaschopnosť (kontinuitu zamestnanosti, obchodného úspechu atď.).

Svojimi riešeniami pozitívne ovplyvňovať sociálnu oblasť – prispieť k zlepšeniu sociálnej štruktúry, sociálnych podmienok, udržateľnosti v rámci spoločenských komunit, k spoločenskej inklúzii a k zlepšeniu kvality života ľudí, ich zdravia, životnej pohody, a to v rôznych regiónoch sveta (s čím súvisí aj požiadavka vedieť zaujať stanovisko k pravidlám správania a morálnym hodnotám obsiahnutým v konkrétnych sociálnych priestoroch).

Etika dizajnéra je utváraná morálnou štruktúrou spoločnosti a jeho individuálnym morálnym vedomím (city, normy, princípy, ideály, hodnoty, motívy)⁹, morálnymi vzťahmi (k sebe, iným, spoločnosti, prostrediu) a morálnou činnosťou (sloboda morálneho výberu, dobrovoľnosť a z toho vyplývajúca zodpovednosť a otázka voľby prostriedkov na dosiahnutie cieľa). Práve problematika zodpovednosti dizajnéra patrí medzi najdiskutovanejšie témy dizajnu vo vzťahu k etike. Zodpovednosť dizajnéra možno bližšie vymedziť na zodpovednosť vo vzťahu k prostrediu, k spoločnosti, ku klientovi v celom zákazníckom spektre (investor, objednávateľ, výrobca, koncový používateľ), voči svojej profesionálnej komunite a profesii ako takej a v neposlednom rade k sebe samému a svojmu poslaniu.¹⁰

Záver

Žijeme v období, pre ktoré je charakteristické hľadanie zmyslu a nevyhnutnosť pretvárať spoločnosť na všetkých úrovniach. Sféra úloh dizajnu sa nevyčerpáva len dizajnom predmetov, ale čoraz viac zahŕňa usporiadanie životných pomerov a to, aký charakter majú mať formy nášho konania. Z tohto pohľadu zodpovednosť dizajnéra už dávno prestala byť len jeho osobnou morálnou otázkou, ale stala sa zásadným imperatívom dneška.¹¹

V týchto súvislostiach musí dizajnér poznať svoje povinnosti a konať v súlade s nimi, vnímať a eliminovať možné následky, byť morálne vyzretou osobnosťou, schopnou zaujať eticky korektné stanovisko pri konflikte povinností a záujmov. Vyžaduje si to vysokú schopnosť sebareflexie a odosobnenia od presadzovania vlastných či cudzích záujmov, nepretržitú korekciu myslenia a konania rozvinutou emocionálnou inteligenciou, ktorá je podstatná v schopnosti rozlišovať medzi morálne „správnym“ a „nesprávnym“.

Príznačným príkladom etickej výzvy v 21. storočí sú otázky spojené s vývojom vedy a techniky. Už v roku 1994 profesor Petránsky predikujúco konštatoval:

⁸ WORLD DESIGN AGENDA

⁹ Príkladom tvorby, ktorá je odrazom mravnej normy, priniesla v dejinách úžitkovej tvorby náboženská komunita shakerov. Etické zásady ovplyvnili nielen ich životný štýl, ale aj podobu fyzického prostredia a produktov, ktoré členovia tejto komunity vytvárali.

¹⁰ Podrobnejšie napr. v poslednej úprave profesionálneho etického kódexu World Design Organisation z roku 2017. Viď link na dokument v zdrojoch.

¹¹ PACHMANOVÁ, M. Design: Aktualita, nebo věčnost? Praha: VŠUP, 2005. ISBN 80-86863-05-0.

„Vstúpili sme do obdobia informačnej spoločnosti, kde strategickým zdrojom sa stáva informácia a jej noví sprostredkovatelia. V období „zotročujúcej sily techniky“ (Lewis Mumford), voči „štandardizácii človeka a technickému obrazu sveta“ (Martin Heidegger), proti „démonickému a ničivému charakteru techniky“ (Frankfurtská škola, Rímsky klub) prichádza dizajn s poslaním humanizovať, a tým pádom aj potlačiť tieto – dnes už nielen proklamované – nebezpečenstvá. To je jeden z jeho najpodstatnejších prínosov pre náš život.“¹²

Ešte naliehavejšie platí toto poslanie dizajnu s nástupom štvrtej priemyselnej revolúcie (robotizácia a digitalizácia, využitie umelej inteligencie atď.), v dôsledku ktorej sa mení paradigma všetkých oblastí nášho života. Zatiaľ čo v minulosti sa vyspelé technológie využívali najmä na pretváranie spoločnosti a prostredia, v súčasnosti slúžia čoraz viac aj na transformáciu samotného človeka, čo môže mať nedozierny vplyv nielen na vývoj ľudskej civilizácie, ale aj na samotnú evolúciu človeka (transhumanizmus, ovplyvňovanie ľudskej podstaty). Takéto smerovanie však prináša mnohé etické riziká. V súvislosti s načrtnutým vývojom narastá spoluzodpovednosť dizajnu za smerovanie ľudskej civilizácie a za dosiahnutie optimálnej proporcie biogénneho a technogénneho vývoja.

Dizajn by mal pomáhať formulovať možné scenáre budúcnosti, pomáhať rozpoznať nástrahy a podieľať sa na eliminovaní nebezpečenstiev, ktoré nám hrozia¹³, ak sa vydáme nesprávnou cestou pri dokazovaní našej „všemocnosti“ vo vzťahu k ľudskému rodu či prostrediu, ktorého sme súčasťou.

Aby sme dokázali osvietene korigovať ľudský vývoj, je dôležité posunúť sa od „vedomostí“ k ich spojeniu s „empatiou“ a premeniť „informačnú spoločnosť“ na „múdra spoločnosť“ (wisdom society¹⁴).

Jedným z kritérií, na základe ktorých možno akékoľvek vedomosti a s nimi spojené poznanie označiť za múdre, je užitočnosť v tom, či pomáhajú identifikovať, čo je dobré pre jednotlivca i spoločnosť a to vždy zahŕňa aj etickú dimenziu

Zdroje

1. **AGAFONOVÁ, M.** ETIKA. KOŠICE: KATEDRA SPOLOČENSKÝCH VIED, TECHNICKÁ UNIVERZITA, 2006, 70 s. ISBN 80-7099-649.
2. **AI & ETIKA.** DOSTUPNÉ NA:
[HTTPS://F.HUBSPOTUSERCONTENT30.NET/HUBFS/6474038/IDEO_AI_ETHICS_CARDS.PDF](https://f.hubspotusercontent30.net/hubfs/6474038/IDEO_AI_ETHICS_CARDS.PDF)
3. **BAĐURA, R., BAĐUROVÁ, B.** 2016. DIZAJN A ETIKA. 1. VYDANIE. VYDAVATEĽSTVO TU VO ZVOLENE: 2016, 191 s., ISBN 978-80-228-2909-0. CIT. S. 20 – 25.
4. **CODE OF PROFESSIONAL ETHICS. WDO.** POSLEDNÁ ÚPRAVA ZO 6. 3. 2017. ONLINE [2020-01-15] DOSTUPNÉ NA: [HTTPS://WDO.ORG/ABOUT/PROFESSIONAL-PRACTICE/](https://wdo.org/about/professional-practice/)
5. **FARKAŠOVÁ, E.** 2017. O KREATIVITE DIZAJNÉRA. IN: INTERIÉRY: DESIGN – MATERIÁLY – PROJEKTY. ISSN 2464-7047. - Č. 1 (2017), s. 24 – 26.
6. **FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, Ľ.** Design teória a metodológia 1. Zvolen: vydavateľstvo technickej univerzity vo zvolene, 1. Vydanie, 2020, 201 s., ISBN 978-80-228-3219-9.
7. **GARDNER, H.** 1999. Dimenze myšlení. Teorie rozmanitých inteligencí. Praha: Portál, 1999. ISBN 80-7178-279-3.
8. **KLINEC, I.** TRANSHUMANIZMUS – FILOZOFIA ČLOVEKA PRE 21. STOROČIE. [ONLINE]. [2015-08-27] DOSTUPNÉ NA: [HTTPS://KLINEC.BLOG.SME.SK/C/386396/TRANSHUMANIZMUS-FILOZOFIA-CLOVEKA-PRE-21-STOROCIE.HTML](https://klinec.blog.sme.sk/c/386396/transhumanizmus-filozofia-cloveka-pre-21-storocie.html)

¹² PETRÁNSKY, Ľ. 1994. Teória a metodológia dizajnu. Zvolen: Drevárska fakulta TU, 1994. 117 s. ISBN 80-228-0318-9.

¹³ Napríklad nedávno, v súlade s trendom riešiť globálnu krízu a využiť silu a potenciál dizajnu na vytváranie pozitívnych dopadov, vyvinula agentúra IDEO kontextový nástroj „Umelá inteligencia & etika“ určený pre tímy pracujúce na vývoji nových inteligentných produktov a služieb založených na dátach. Keďže v súčasnosti je možné dátové systémy a algoritmy nasadiť v bezprecedentnom rozsahu a rýchlosti, je potrebné mať na zreteli, že v rovnakom rozsahu a s rovnakou rýchlosťou to môže viesť k nepredvídateľným vplyvom na ľudskú civilizáciu. Použitie tohto metodického nástroja má pomáhať eticky zodpovednému, kultúrne ohľaduplnému a humanistickému prístupu k navrhovaniu pomocou dát.

¹⁴ MURGAŠ, F. 2011, s. 135.

9. **MOLČANOVÁ, Z., BAUMGARTNER, F.** 2008. EMOČNÁ INTELIGENCIA. TEÓRIA, METODOLÓGIA, MOŽNOSTI VÝSKUMU. IN: IMRICH RUISEL A KOL. 2008. MYSLENIE MÚDROSTĽ OSOBNOSTĽ. SLOVAK ACADEMIC PRESS, 2008. ISBN 978-80-88910-25-1.
10. **MURGAŠ, F.** 2011. KREATÍVNA TRIEDA, KREATÍVNA EKONOMIKA A MÚDRA SPOLOČNOSŤ AKO RIEŠENIE ICH KONTROVERZNOSTI. IN: CREATIVE AND KNOWLEDGE SOCIETY, 2 (2011), s. 120 – 140. [ONLINE]. [CIT. 2014-04-03] DOSTUPNÉ NA:
[HTTP://CTP.UNINOVA.SK/CTP.NSF/0/012D0B28802F22B4C12579AB004387FD/\\$FILE/CAKS_2-2011---CLANOK_09.PDF](http://ctp.uninova.sk/ctp.nsf/0/012D0B28802F22B4C12579AB004387FD/$FILE/CAKS_2-2011---CLANOK_09.PDF)
11. **PACHMANOVÁ, M.** 2005. DESIGN: AKTUALITA, NEBO VĚČNOST? PRAHA: VŠUP, 2005. ISBN 80-86863-05-0.
12. **PAVLÍK, P.** 2002. KREATIVNÍ INOVAČNÍ MANAGEMENT. MODERNÍ ŘÍZENÍ. PRAHA: ECONOMIA, 1, s. 9. ISSN 0026-8720.
13. **PETRÁNSKY, Ľ.** 1994. TEÓRIA A METODOLÓGIA DIZAJNU. ZVOLEN: DREVÁRSKA FAKULTA TU, 1994. 117 s. ISBN 80-228-0318-9.
14. **WORLD DESIGN AGENDA.** [ONLINE]. [CIT. 2020-07-10] DOSTUPNÉ NA:
[HTTPS://WDO.ORG/RESOURCES/WORLD-DESIGN-AGENDA/](https://wdo.org/resources/world-design-agenda/)

Kontakt / Contact:

Mgr. Elena Farkašová, ArtD.
Katedra dizajnu nábytku a interiéru
Technická univerzita vo Zvolene
T. G. Masaryka 24
960 53 Zvolen
Slovenská republika
e-mail: ena.farkasova@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Gonda, Peter

REALITNÁ KANCELÁRIA MIKELSEN – REALIT(K)A NA DVA ŤAHY

MIKELSEN REAL ESTATE

Kľúčové slová: 1 priestor, 2 ťahy, 3 pracovné priestory

Key words: 1 space, 2 simple lines, 3 workspaces

Abstrakt

Realit(k)a na dva ťahy

2 Ťahy (Paravany) – 3 Priestory (čakáreň, zasadačka, pracovňa)

Aj Neutrálny – Aj Výstredný

Aj Intimita – Aj Otvorenosť

Aj Ponurý – Aj Svieži

Aj Strohý – Aj Luxusný

Aj Brutálny – Aj Ľahký

Protiklady, ktoré vytvárajú ideálnu jednotu vzťahov medzi priestorom, materiálom, svetlom a pracovným prostredím.

Rovnováha, ale aj kontrast sú hodnoty, ktoré reprezentujúcu realitnú kanceláriu a ich pracovné prostredie.

Mikelsen – The Right Address.

Abstract

Mikelsen Real Estate

1 open space divided with 2 simple lines into 3 workspaces

(waiting room, meeting room, office)

Both neutral and eccentric

Both intimate and open

Both dark and fresh

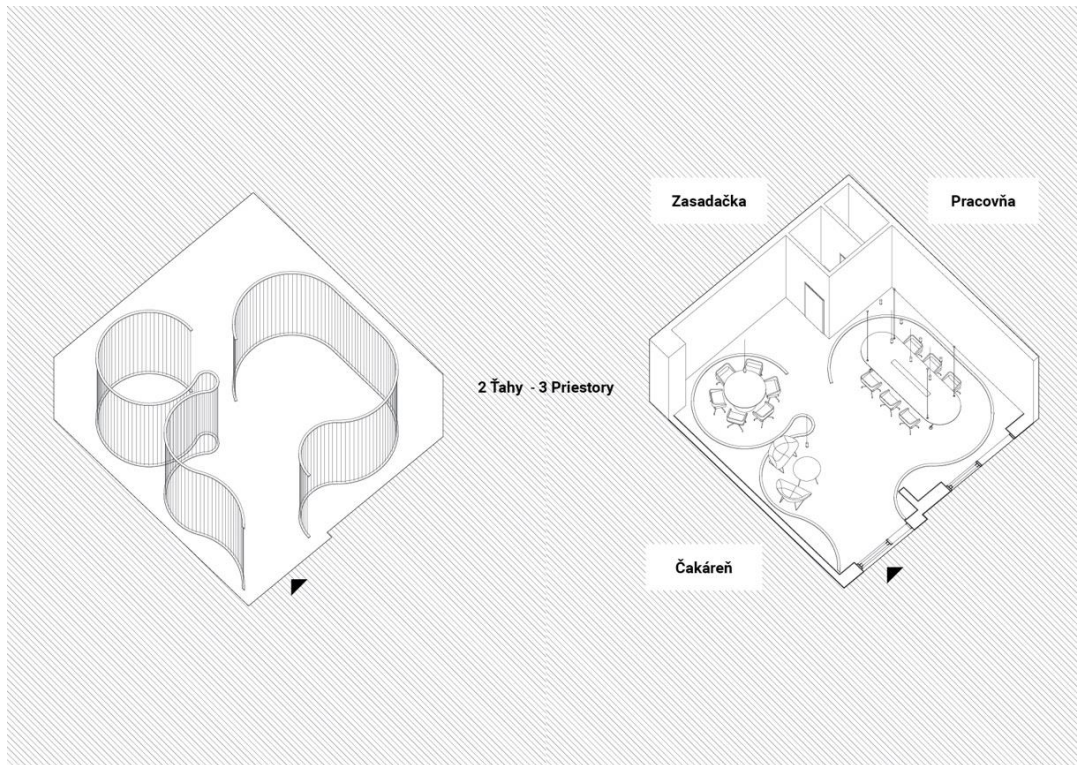
Both austere and luxurious

Both brutal and soft

Opposites that create an ideal unity of relationship between space, material, light and working environment

Balance as well as contrast are the values that represents real estate agency and their working environment

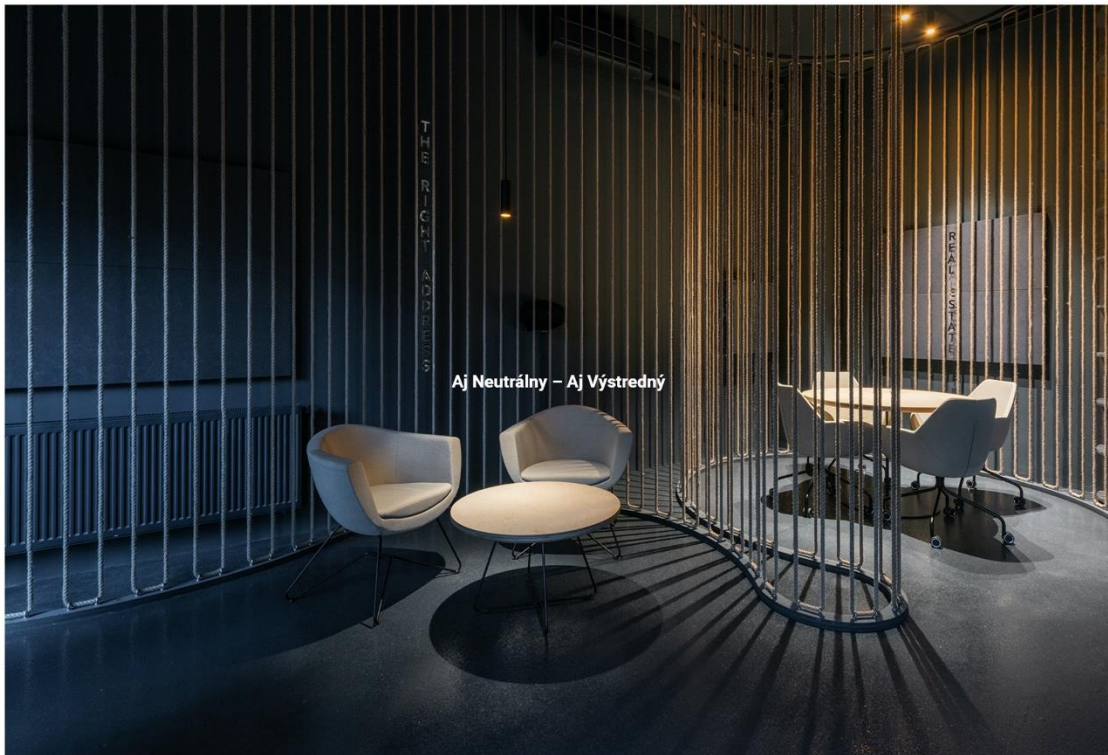
Mikelsen – The Right Address



1 Priestor 2 Ťahy (paravány) 3 Priestory (čakáreň, zasadačka, pracovňa)

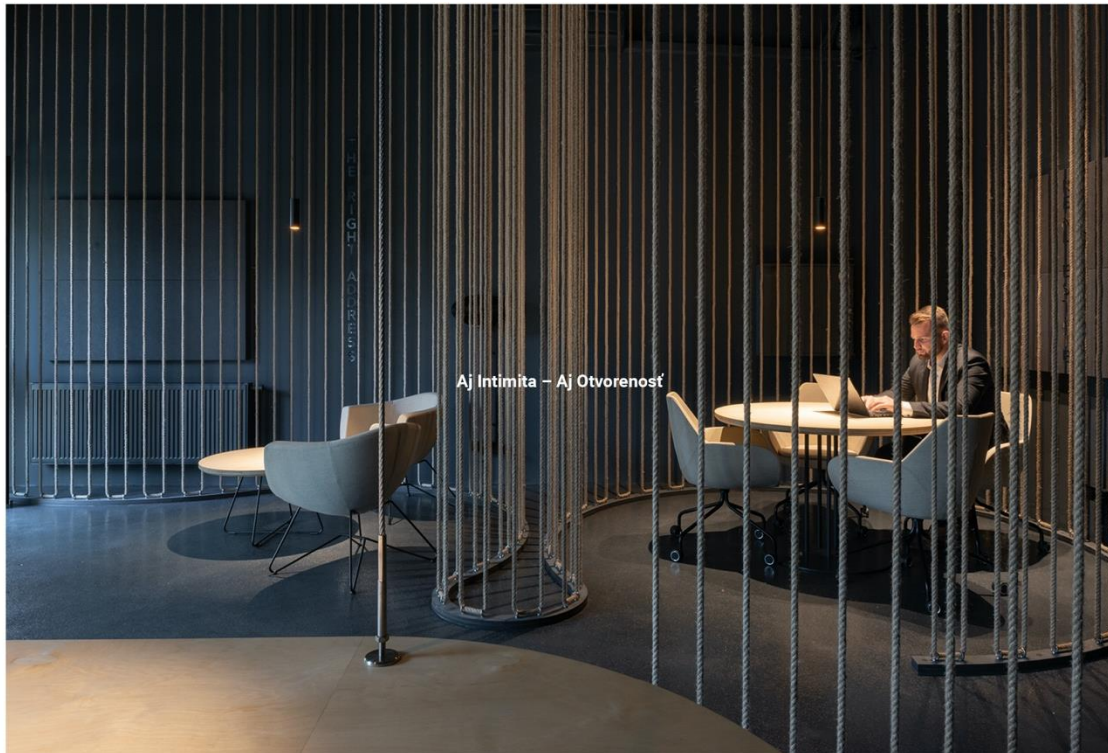
Návrh prináša jednoduché, jasné no neštandardné riešenie dispozície realitnej kancelárie. Jeden malý otvorený priestor kancelárie je delený „dvomi ťahmi“ – zakrivenými stenami z jutových lán na 3 priestory čakárne, zasadačky a pracovne. Cieľom nebolo priestory fyzicky oddeliť len v náznu vytvoriť hranice priestoru.





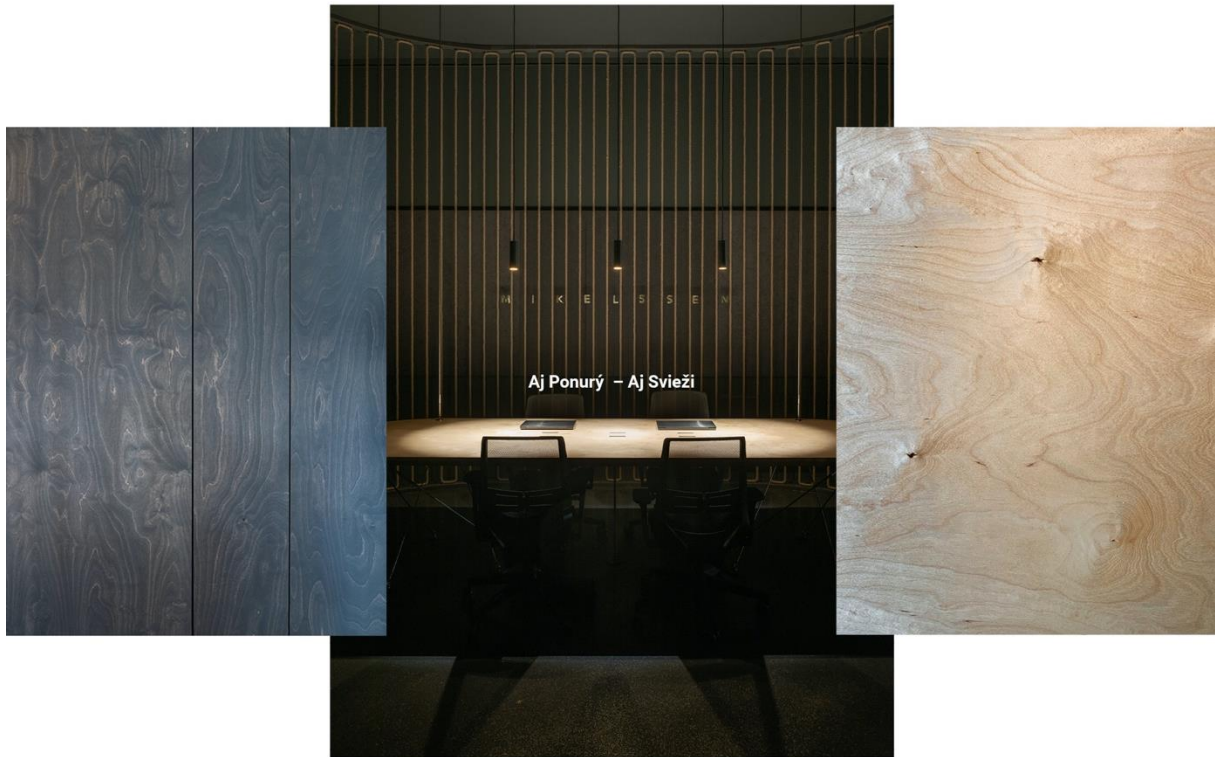
Aj Neutrálny – Aj Výstredný

Neutralita pomáha vyníeť jednotlivým funkčným plochám. Tmavé antracitové riešenie stien so svetlými nábytkovými prvkami nie je typické pre tento typologický druh prevádzky kde sa viacej preferuje presvetlené prostredie. Farebná výstrednosť nie je formálna, ale navrhnutá tak, aby z dlhodobého hľadiska bol pracovný priestor dostatočne presvetlený a ukludňujúci.



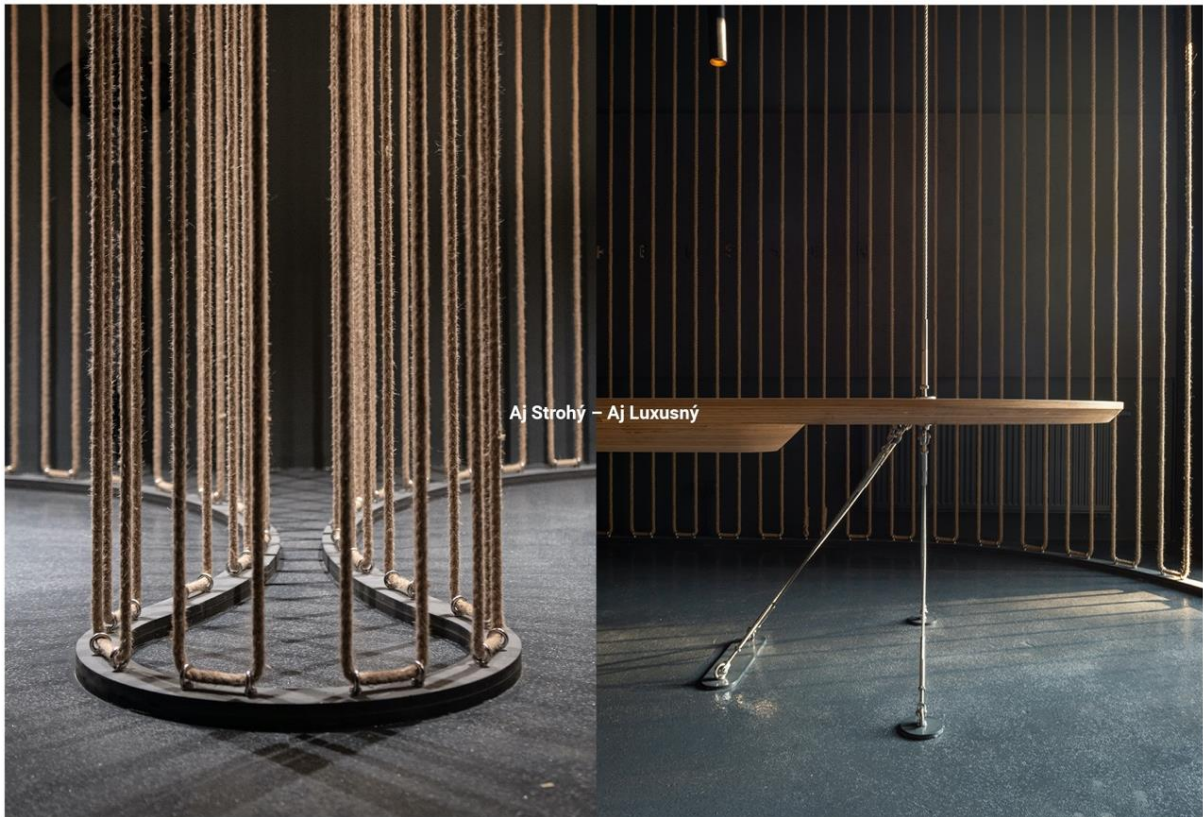
Aj Intimita – Aj Otvorenosť

Polouzavreté, tmavé priestory a plochy s lokálnym bodovým osvetlením vytvárajú intímnu atmosféru každého funkčného celku no vertikálna perforácia stien z prírodných jutových lán má na druhej strane navodiť pocit otvorenosti v priestore, ktorý ma výmeru len necelých 53 m².



Aj Ponurý – Aj Svieži

Materiálové a farebné riešenie je hľadáním hranice medzi ponurosťou a sviežosťou. Ponurá antracitová farebnosť vytvára scénickú/divadelnú/ atmosféru, ktorá pomáha vyníeť svetlým/sviežim tónom prírodného brezového dreva pracovných aj oddychových plôch kancelárie.



Aj Strohý – Aj Luxusný

Priestor je vyabstrahovaný len na nevyhnutné funkčné prvky. Luxus nereprezentujú drahé materiály, drahé formálne prevedenie, ale plošne veľkolepé pracovné prostredie a neštandardne spracované detaily ako kotvenie stien do podláh a stropov, detaily kotvenia zaveseného pracovného stola.



Aj Brutálny – Aj Ľahký

Brutálnou abstrakciou, farebnosťou a kontrastom medzi tmou a svetlom je snaha interiér v detailoch odľahčiť tak aby vznikla priestorová rovnováha. Odľahčenie je v prvom pláne riešené lanovými predeľujúcimi stenami, ktoré v najväčšom meradle definujú priestorové usporiadanie. V druhom pláne definujú jednotlivé funkčné plochy pracovné stoly. Pri najväčšom pracovnom stole o dĺžke 3,6 metra a váhe 250 kg sme s klientom hľadali ľahké, netradičné, funkčné, ale aj priestorovo tuhé riešenie. Levitácia stola na jednej strane a tuhosť na strane druhej bola docielená zavesenou lanovou konštrukciou, ktorá pomohla podčiarknuť vertikálny charakter a odľahčiť konštrukciu stola do maximálnej možnej miery.



Záver – Aj klient spokojný

Ocenenia

INSAID AWARD 2021

<https://www.insaid.sk/>

BIG SEE Grand Prix Award 2020

BIG SEE Interiordesign Award 2020 Winner

<https://bigsee.eu/mikelsen-real-estate-bratislava/>

Kontakt / Contact:

Ing. arch. Peter Gonda

D415.studio

e-mail: hello@d415.studio

web: <https://www.d415.studio/>

OBSAH
CONTENTS



Kolesárová, Svetlana

SLOVÁCI UŽ NEHCÚ ŽIŤ V LUXUSE AKO MOJSEJOVCI

ROZHOVOR S MICHALOM STAŠKOM

SLOVAKS WANTS NO LONGER TO LIVE IN LUXURY LIKE THE MOJSEJS

INTERVIEW WITH DESIGNER MICHAL STAŠKO

Stretli sme sa v bratislavskej reštaurácii s francúzskym šarmom La Marine, ktorej interiér navrhoval. Za štvrtstoročie práce má za sebou množstvo nápaditých diel. Asi najznámejší jeho produkt je Tuli vak, za ktorý získal prestížnu RedDot cenu. Už pár týždňov divákov sprevádza zaujímavou reláciou v RTVS Ako bývať, ako žiť. Dizajnér a moderátor MICHAL STAŠKO.

Vaša relácia sa volá Ako bývať, ako žiť. Ako podľa vás na Slovensku bývame a žijeme?

Kvalita prostredia, v ktorom žijeme, sa výrazne zlepšuje. Som príjemne prekvapený, že na Slovensku sa už investovanie do interiérov, do domáceho prostredia výrazne zlepšilo. Kedysi si ľudia všetko zariaďovali sami, povedomie o tom, že by im to mal zariaďovať architekt alebo interiérový dizajnér, bolo veľmi malé. Bolo málo takých solventných klientov, ktorí si dom dali zariaďovať na mieru. S novou generáciou, novým životným štýlom, sa to dramaticky zmenilo. Aj mladí ľudia, ktorí si kúpia svoj prvý malý byt, hneď kontaktujú architekta, dizajnéra, aby im vyriešil bývanie.

Naozaj?

Sám som prekvapený, lebo investície nie sú malé. Ale aj nároky ľudí sú veľké. Ak má byt nejaký hendikep, oslovia odborníka, aby im ho vyriešil, aby mal úroveň. Často uvažujú aj v realitných hodnotách, že sa tým zvýši atraktivita bytu, cena nehnuteľnosti. Mladí ľudia dobre vedia, že v tom byte budú len istý čas, potom sa posunú ďalej, pozerajú sa aj v horizontoch.

Ako na investíciu?

Počítajú s tým, že keď si založia rodinu, budú potrebovať väčšiu nehnuteľnosť. Upravilo sa to na podmienky trhu a paradoxne, pandémia ukázala, že všetky firmy, ktoré vyrábajú sedačky, stoličky, stolári, ktorí zariaďujú byty, majú plno práce. Hovoria, že takú sezónu ešte nemali. Je obrovský dopyt.

Ľudia boli doma zavretí, tak chceli mať okolo seba pekne?

Neviem, ale čo odkladali, teraz sa na to vrhli a vznikol tento fenomén. Zaujímavé je, že hoci sa skôr čakalo, že ľudia budú držať peniaze, že budú v kríči, oni investujú a zariaďujú sa. V našej relácii chodíme po návštevách a stretávam aj menej solventných klientov, ktorí oslovili kvalitného dizajnéra a sú veľmi spokojní.

Koľko rokov sledujete ten posun?

Výrazný posun vidím posledných desať rokov. Možno je to aj odzrkadlenie realitného trhu, ktorý sa zrýchlil. Sú dostupnejšie úvery. Trh je flexibilnejší. Mladá generácia sa naučila, že treba komunikovať s architektmi, dizajnéromi.

Viac sa na nich obracajú mladí ľudia?

Áno, ale aj stredná veková klientela rada vyhľadáva odbornú pomoc.

Mala som pocit, že Slováci si potrpia skôr na veci, ktoré vidno, ktorými sa môžu predviesť – ako drahé autá alebo veľké vyzdobené domy.

Sú aj takí klienti, a tí sú veľmi ťažkí. Dobré sa mi komunikuje so strednou vrstvou, ktorá si veľmi váži prácu kreatívcoov za určité peniaze. Včera sme nakrúcali realizáciu v Banskej Bystrici, kde majiteľ aj architekt stále opakovali, že rozpočet bol obmedzený. Páčilo sa mi, že za málo peňazí bolo veľa muziky.

Bolo to striedme, elegantné, jednoduché, čisté riešenie. Nebolo to pompézne. Slováci objavili, že byť nemusí pôsobiť luxusne. Musí pôsobiť moderne, nadčasovo.

Nie ako u Mojsejovcov.

Áno, presne tak. Stretávam sa s nadčasovou eleganciou. Slováci majú veľmi radi prakticky, dobre vyriešený funkčný interiér. V interiéroch mladých rodín veľmi rezonuje. A tiež akcenty na historické detaily. Objavujem slovenské retro – kúpia si staré kreslo v bazári, dajú si ho zrekonštruovať, lebo je to pre nich detstvo, spomienka. Neobklopujú sa dočasným luxusom, ale majú normálny vzťah k nábytku a vedia to pomenovať, vedia k nemu príbeh. Mám rád interiéry, kde cítiť majiteľov. Nemám rád unifikované moderné interiéry, kde nevieme, kto tam býva.

V deväťdesiatych rokoch sme chceli predstavovať, ako ľudia bývajú, ale nechceli nás pustiť. Preto som prekvapená, že teraz vo vašej relácii nemajú problém ukázať celé svoje bývanie. Ako sa vám to darí?

To je dobrá téma. Zmenili to sociálne siete, a tiež, že keď si ľudia dávajú robiť interiér od architektov a dizajnérov, tí ich pripravujú na to, že ho chcú nafotiť, aby mohli prezentovať svoju prácu. Navyše, kedysi ten luxusný interiér mali ľudia, ktorí peniaze zarobili nie veľmi legálnym spôsobom, preto sa nechceli prezentovať. Teraz sú to ľudia, ktorí si poctivo zarábajú a pokojne sa ukážu. Nepotrebnú sa obklopujú luxusom. A neboja sa ukázať – toto je moje dielo s mojím dizajnérom, mojím architektom. Vedia o tom porozprávať, je to pre nich rok aj dva života.

Nechcete v relácii povedať, aj koľko čo stojí? Napríklad stôl vyrobený z koreňového systému stromu, ktorý vyrábajú štyri týždne - koľko môže stáť?

V relácii sú v titulkoch kontakty na ľudí a kto má záujem, ľahko si ich vyhledá na sociálnych sieťach. Páči sa mi, že relácia je takto robená.

Ako ste sa k jej moderovaniu dostali?

Cez zaujímavý príbeh. S producentom sa poznám asi šesť rokov. Raz ma oslovil ako zákazník. Stretli sme sa v Kvetoslavove alebo Ivánke pri Dunaji. Čakali dieťa a chceli si kúpiť dom, lebo vtedy bola móda, že si všetci kupovali domy v satelitoch. Dokonca za ten dom deň predtým zaplatili zálohu a developer im už dal kľúče. Chceli, aby som im robil interiér. Pozrel som ten dom, odtiahol som ho nabok a spýtal sa, či si ho naozaj chcú kúpiť. A on že áno, je posledný, všetky sú už predané. Povedal som mu na rovinu, že ten dom je strašne zlý. Všetko tam bolo zlé. Povedal som, že im ho môžem zariadiť, ale hoci som šiel proti sebe, poradil som mu, aby ho nekupovali. O pár dní mi zavolali, že síce prišli o nejaké peniaze, ale že si moju radu zobrali k srdcu. Potom sme sa nepočuli pár rokov a keď sa začala pandémia, mi zavolať, že som mu ušetril veľa peňazí a trápenia. Zistili, že sú vlastne mestskí ľudia a žiadny dom nepotrebovali. Že sa im žije dobre, lebo by sa zbláznili, keby mali deti v satelite. Že si moju otvorenosť veľmi cení a či by som nešiel do ich novej relácie.

Aký má cieľ? Komu by mala byť určená?

RTVS má relácie o architektúre pre odbornú verejnosť. My mapujeme kreativitu a všetko, čo sa týka interiérov a architektúry naprieč Slovenskom pre obyčajných divákov.

Zisťujeme, že najviac nás pozerajú ženy. To mi potvrdzuje názor, že ženy sú väčšinou lídri v domácnostiach, čo na interiér, na domov a domácnosť výrazne dbajú, riešia to a sú hnacím motorom. O mnohých veciach rozhodujú, veľa vecí intenzívne vnímajú.

Máte aj reakcie na sociálnych sieťach?

Ľudia píšú, že sa im reportáže páčili.

Nezdá sa im, že to nie je pre nich, že by si to nemohli dovoliť?

Neskôr chceme nastoliť aj také témy.

Máte pocit, že o interiér sa zaujíma celé Slovensko? Nie je to len okolo Bratislavy?

Áno. Som veľmi rád. Boli sme na viacerých návštevách na strednom Slovensku. Plánujeme aj Košice a okolitý región. Páči sa mi, že šikovných príbehov naprieč celým Slovenskom je veľmi veľa. Kreativci aj klienti sa už dokážu postaviť pred kameru a hovoriť o pozadí svojho riešenia. Je to dynamické.

Je to pestré aj skladbou. Nádherné sú aj solitéry, čo dokážu vymyslieť naši ľudia. A poteší aj príbeh – že sa dokonca vrátia z Anglicka a pokračujú so svojou prácou doma.

Dramaturgii ide práve o príbeh. Páči sa mi tento šoubiznis. Lebo architektúra a dizajn je šoubiznis. Aj študentom hovorím, musíte sa prepnúť do šoubiznisu, lebo predávate emóciu, nepredávate nábytok, interiér. Predávate silnú emóciu, za ktorú vám majú zaplatiť a z ktorej sa majú dlho tešiť. Aj mne dlho trvalo, kým som pochopil, že toto nie je jadrová fyzika ani medicína, toto je šoubiznis.

A nie je to ešte také umenie, ako keď si Picasso niečo namaľoval.

To už je topšou. Aj Picasso potreboval okolo seba ľudí, ktorí z neho urobili hviezdu, a keď už hviezda horí, svieti, zarába veľké peniaze. Pochopil som to až na veľkých výstavách v Miláne, kde sa prezentoval nábytok. Keď som videl, čo sa okolo neho deje, koľko novinárov okolo krúži. To je šoubiznis – diskutovanie o emóciách. Nebavíme sa o dreve na tomto stole, ale o emóciách, ktoré má vyvolávať návšteva u niekoho doma. Za každým interiérom je veľa úsilia, veľa námahy, veľa peňazí. Viem sám na sebe, že je to veľmi vyčerpávajúce.

Nielen to, že to navrhnete, ale aj zohnať dobrých remeselníkov.

Celá realizácia. Súčasné interiéry sú veľmi náročné. Kedysi to tak nebolo. Kúpili ste si zopár solitérov, zavesili lampu, postavili sedačku. Ale teraz sú interiéry veľmi sofistikované, ekologicky, skladbou materiálov. A ľudia majú až eufóriu, keď to dotiahnu do úspešného konca.

Hovorí sa, že obuvníckove deti chodia bosé a rovnako o architektoch, že je najťažšie postaviť dom pre vlastnú rodinu. Ako je to s dizajnérom? Pôjdeme sa pozrieť aj na váš interiér?

Keď ho dokončím. Teraz na to nemám čas a energiu. Iným ľuďom robím interiéry, robím prevádzky, ale na svoje veci nemám čas. A je paradoxné, že keď prídem k niekomu, viem presne, čo, ako, kde. A u seba začnem o sebe pochybovať. Mám občas tendenciu, že si dám urobiť interiér cudziemu človeku. Myslia si, že sa ku mne prídu pozrieť ako do showroomu. Áno, hovorím, ale nebude to taký showroom, aký očakávajú. Keďže som unavený z tvorby interiérov, na svoj nekladím až také nároky. Som tým obklopený celý deň, preto často obyčajný nezariadený interiér na mňa pôsobí oveľa viac relaxačne ako dokonalý tip-top interiér.

Od školy ste už zvládli všetko možné. Čo teraz robíte najviac?

Mám pocit, že mi najviac sedí verejný interiér, gastrointeriér, reštaurácie. Aj túto, v ktorej sedíme (La Marine v Eurovee), som navrhoval, preto sem rád chodím. Privátne interiéry sú síce pekné, ale môžete sa nimi pochváliť len občas, fotografiami. Zatiaľ čo kaviarne, reštaurácie, ktoré robím, môžem ukázať každému naživo. Vidím ich reakcie. Predajne, kaviarne, reštaurácie, knižnice. Sám som taký kaviarenský povalač, mám kaviarne veľmi rád, je to miesto stretnutia, kde máme všetko poruke. Kaviarne sa zmenili na zdieľané ofisy, tento segment mám rád, mám v ňom najviac realizácií, aj je najpružnejší.

Neuškodila mu korona?

Uškodila, niektorí hráči skončili, ale iní naopak pribudli, niektorí zas chcú prerobiť podniky. Na druhej strane pred pandemiou sa v tomto segmente všetko tak rýchlo menilo, že bolo možno aj dobré vyselektovať menších od väčších hráčov. Väčší to ustáli, vedia reagovať na takéto veci a idú ďalej.

Na ktorú svoju realizáciu ste najviac hrdý?

Čo sa týka interiéru, jednoznačne na Tuli kino v Čilistove, to je fakt veľká realizácia, ktorá aj dlho trvala, bolo treba veľa energie, úsilia, aby sa dieťa narodilo. Ale výsledok stojí za to. V dizajne je to produkt od firmy Tuli, za ktorý sme získali európsku RedDot cenu. To je krásna ukážka, že na to, aby sa človek presadil, nepotrebuje navrhovať atómovú elektrárňu alebo lokomotívu. Stačí niečo jednoduché, originálne, inovatívne.

Aj v prvom dieli ste ukázali, ako si ušit' tuli vak zo starých texasiek. Ako sa dá za málo peňazí urobiť niečo pekné.

To bola ukážka, že človek si môže sám skúsiť niečo vyrobiť. Otvoria sa mu nové horizonty a bude úplne ináč vnímať dizajn. Ten proces. Páči sa mi, keď k veciam, ktoré máme v interiéri, máme príbeh. Túto stoličku mi darovali, alebo som ju našiel pri smetiaku, opravil som ju, alebo je od dizajnéra, či som ju našiel v bazáre. Už to nie je také prvoplánové, ako keď ste si všetko kúpili z Ikey, o dva roky vyhodili a kúpili niečo nové.

Zmenilo sa aj to, že sa mladí ľudia zaujímajú o produkty Made in Slovakia alebo Made in Czechoslovakia. Po revolúcii dizajnéri nemali prácu, lebo všetko, čo bolo dovezené zo zahraničia, bolo wau, bol dopyt po nábytku z Nemecka, Talianska. Našťastie ľudia zistili, že aj slovenský a český nábytok je rovnako kvalitný a aj rovnako drahý ako zahraničný. Už sme sa stabilizovali, už sme bohatšia, celkom úspešná spoločnosť, ktorá sa vie v problematike zorientovať. Vidieť, že mladí ľudia majú skúsenosti zo zahraničia, vedia si veci sami reálne porovnať.

Aj naši návrhári sa dokážu presadiť v zahraničí?

Máme veľa úspešných dizajnérov aj architektov, ktorí nielen na Slovensku, ale najmä v zahraničí majú veľké úspechy. Kedysi úspešných dizajnérov nebolo, aj naše sebavedomie bolo nízke, teraz je už sebavedomie správne a výsledky sa dostávajú. Uvidíte v ďalších dieloch, máme veľmi pekné návštevy a verím, že táto relácia, aj vďaka tomu, že nie je komerčne ladená, že nie sme v komerčnej televízii, ale že to je RTVS, predstaví príbehy malých dizajnérov, výrobcov.

Čo by ste ľuďom poradili – najzásadnejšiu vec, keď si chcú zariadovať interiér? Na čo by mali myslieť?

Najmä, nevyhádzte sa zo všetkých peňazí. Najdrahšie riešenie nie je najlepšie riešenie. Hľadajte zdravý stred. Myslite na to, že o dva, tri roky to budete chcieť vymeniť. Nechajte si poradiť. Skúste na začiatku komunikovať s viacerými kreatívcami a vyberte si toho, ktorý vám najlepšie sedí. Lebo realizácia interiéru je vzťah. Musí od začiatku fungovať intenzívne, lebo s tým človekom prežijete rok, dva. Musíte mať dobrú interakciu, partneri sa musia dobre dopĺňať. Navzájom sa potiahnúť, keď prídu krízové chvíle. Keď sa finišuje, peniaze dochádzajú, presne ako vypäté chvíle vo vzťahu, na ktorých sa ukáže jeho sila. Preto si treba kreatívca vybrať veľmi citlivo, veľa s ním komunikovať. Hovorím im – vy tu budete bývať, robím to pre vás, musím sa o vás veľa dozvedieť.

Sú potreby ľudí zásadne iné? Nemá ich v podstate každý podobné? Chce si pohodlne sadnúť, mať miesto na spanie a jedenie?

Pri privátnych interiéroch to môže tak byť. Keď im však poviem, dajte zadanie, ľudia nad tým porozmýšľajú a zistíme, že žijeme rôzne. Ale privátne interiéry už tak často nerobím, robím ich len pre dobrých klientov alebo pre priateľov, lebo sú pre mňa veľmi vyčerpávajúce. S klientami tri mesiace vyberáme sedačku, štyri mesiace posteľ, všetko sa veľmi prežíva. Je tam aj veľká zodpovednosť, lebo keď vám niekto po roku povie, že sa mu na tej sedačke neseďí dobre, je to nepríjemné. Najšťastnejší som, keď prídem do interiéru, ktorý som robil, a kamarát povie, že sa im tam dobre žije, že sú spokojní, šťastní. To je najväčšia satisfakcia.

Aké najväčšie chyby robia ľudia, keď si byt zariaďujú sami?

Najväčšie chyby sú pri dispozícii, radikálnom riešení priestoru, kde si má človek uvedomiť, ako funguje. Zaujímavé je, že až keď vám dizajnér kladie otázky a kreslí si v dispozícii bytu, až keď odpovedáte, uvedomíte si, ako žijete. Kedy ráno odchádzate z domu? Koľko dní trávite v byte? Jedna správna otázka vyrieši problém. Ak je dobrý architekt, dizajnér, vyhodnotí vaše potreby a urobí vám byt dispozíciou, interiérom presne na vašu mieru. On vás vidí úplne ináč ako vy sami seba.

Často pozerám na domy v satelitoch, ako si ľudia zastavajú celý pozemok. Nezostane im žiadna záhrada. Načo je človeku dom, keď pri ňom nemá záhradu?

Presne tak. Architekt, dizajnér by mal ľudí formovať, má s nimi komunikovať, presvedčať ich, nie iba plniť ich požiadavky. Aby to nedopadlo, ako hovoríte. Niekedy investori majú predstavu, architekt im to urobí úplne ináč, a oni zistia, že je to super. Ľudia často nevedia, čo vlastne chcú. To je logické, to je povaha ľudskej bytosti, že nevieme, čo chceme. My len chceme dom.

Myslíte si, že sa ľuďom žije lepšie, keď majú okolo seba pekné veci?

Pekná vec je relatívny pojem. Ľuďom je lepšie, keď majú inšpiratívny, zaujímavý interiér. Keď je urobený dobre, je funkčný, estetický, dizajnový, keď má koncept, má to význam. Ved' v ňom strávime veľa času.

Michal Staško (49)

- 29. júna 1972 sa narodil v Piešťanoch, kde s rodinou žije.
- Na SUPŠ v Bratislave študoval rezbárstvo a tvarovanie dreva.
- Dizajn študoval na VŠVU v Bratislave a VŠUP v Prahe.

- Je všestranný dizajnér. Špecializuje sa na priemyselný dizajn, interiérovú tvorbu a nábytok, dizajn v architektúre, svietidlá, odevný dizajn i šperk či hračky.
- Je autorom Tuli vakov na sedenie, za produkt 3k – od Tuli získal najprestížnejšie európske ocenenie RedDot Design Award v roku 2013.
- V roku 2013 ho ocenili Krištáľovým krídlom za výtvarné umenie.
- V roku 2015 získal Národnú cenu za produkt Kozubové keramické kachle Nox.
- Moderuje reláciu Ako bývať, ako žiť v sobotu o 18.25 na Jednotke.



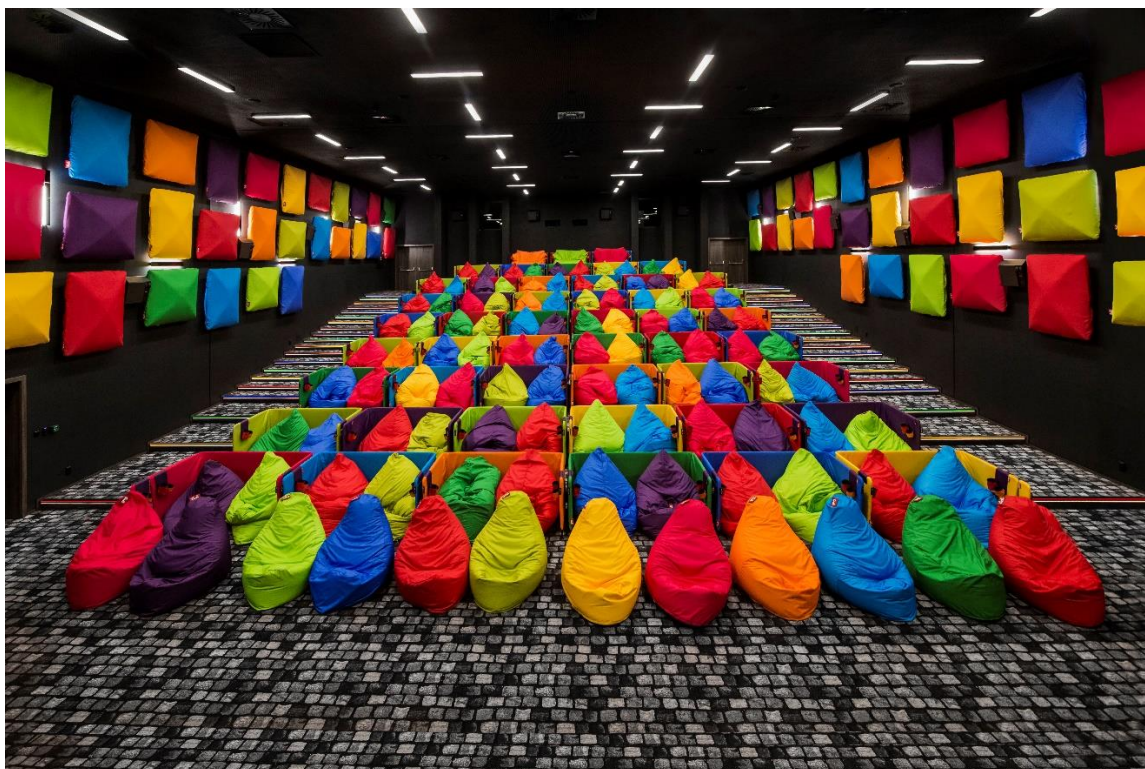
3K pre Tuli

Za produkt 3k od Tuli získal prestížne ocenenie RedDot Design Award. Deti sa v ňom môžu hrať ako v domčeku, môžu na ňom sedieť či ležať a večer doň zbaľiť všetky hračky.



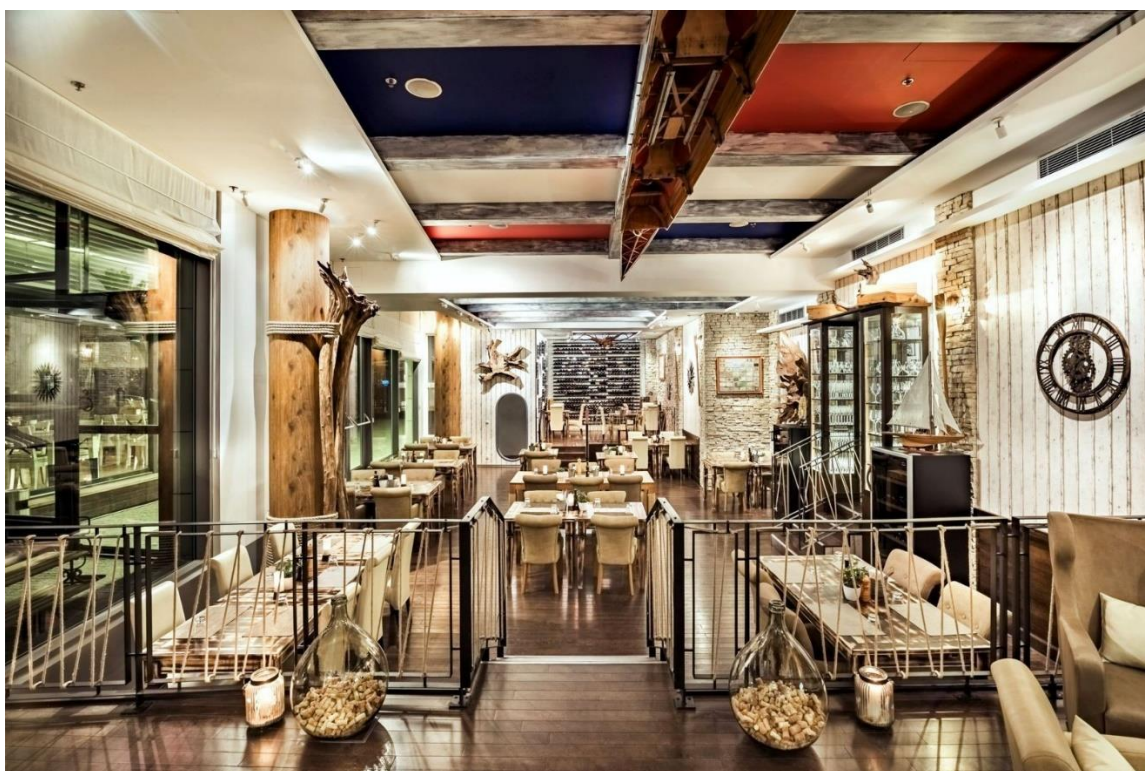
Múdra ponorka

V podzemí mestskej knižnice v Piešťanoch Michal Staško vytvoril inšpiratívnu herňu pre deti nazvanú Múdra ponorka.



Tuli kino v Čilistove

Najväčšia interiérová realizácia Michala Staška.



Brasserie La marine v Galérii Eurovea Bratislave

V poslednom čase sa najviac venuje gastrointeriérom, čo je pružný segment, ktorý si môže vychutnať množstvo ľudí.



BIG POPPY pre Glass LPS

Tvorba Michala Staška je veľmi pestrá, medzi rôznymi svetidlami navrhol aj kolekciu krištáľových lustrov.



Kachle NOX

Za kozubové keramické kachle Nox získal v roku 2015 najvyššie slovenské ocenenie Národnú cenu za dizajn.

Kontakt / Contact:

Text: Svetlana Kolesárová, denník SME

Foto: archív Michala Staška,

www.stasko.sk

OBSAH
CONTENTS



Nôta, Roman

3D TLAČ AKO PODPORA VÝROBY V ONLINE DOBE

3D PRINTING AS A SUPPORT FOR ONLINE PRODUCTION

Kľúčové slová: 3d tlač, technológie, inovácie, priemyselná revolúcia 4.0

Key words: 3D print, technology, innovation, industrial revolution 4.0

Abstrakt

V čase celoplošných karanténnych opatrení bol prístup k produktom výrobcov značne obmedzený. Jednou z možností ako prekonať túto nepríjemnú situáciu bolo využitie doručovateľských služieb. Výhodu mali predajcovia nábytku, ktorý ponúkajú svoje produkty na báze "plochého balenia" ktoré je vhodnejšie na prepravu. Tu do hry vstupujú aj nové technológie ako je napríklad domáca 3D tlač. Kde zákazník niektoré komponenty k zakúpenému produktu dostane vo forme dátového súboru a je už na jeho schopnostiach a vkuse akú farbu a modifikovaný dizajn dodá produktu. Je spolutvorcom svojho prostredia. ďalšia možnosť je zakúpiť si tovar a dotvoriť si ho pomocou návrhov dizajnérov zameraných na redizajn pomocou 3D tlače. Niektoré možnosti sú dostupné bezplatne iné za určitý malý poplatok. Je už na zákazníkovi ktorú z možností si vyberie.

Abstract

At the time of the comprehensive quarantine measures, access to producers' products was severely limited. One way to overcome this unpleasant situation was to use delivery services. Furniture sellers have an advantage, offering their products on the basis of "flat packaging", which is more suitable for transport. New technologies such as home 3D printing also come into play here. Where the customer receives some components for the purchased product in the form of a data file and it is already up to him to choose the color and modified design he will supply to the product. He is a co-creator of his environment. another option is to purchase the goods and complete it with the help of designers focused on redesigning using 3D printing. Some options are available free of charge others for a small fee. It is up to the customer which of the options he chooses.

1 Úvod

Sú rôzne nové aditívne technológie ktorých podstata je pridávanie materiálu. Ich hlavnou výhodou, v porovnaní s historickými technológiami ktoré boli založené na odoberaní materiálu, je minimálne odpady. Zo samotného princípu technológie: pridávanie materiálu je možné počítať s minimom nežiaducich vedľajších produkt: pilina, trieska, hoblina...

Technológie 3D tlače – aditívnej výroby môžeme rozdeliť do základných skupín a to:

FDM/FFF (Fused Deposition Modeling / Fused Filament Fabrication): Metóda funguje na princípe roztavenie plastového drôtu (filament). Ten sa pomocou tlačovej hlavy nataví a vytlačí na podložku, takto sa vytlačujú jednotlivé vrstvy. Pri vychladnutí a stuhnutí plastu sa vrstvy navzájom spoja.

SLA (StereoLitogrAfia): Táto metóda používa vytvrdzovanie tekutého plastu pomocou ultrafialového žiarenia. Zameraním UV lasera do nádoby s kvapalinou vznikne tenká vrstva vytvrdeného polyméru, podložka v nádobe sa posunie a laser sa zameria na novú vrstvu až pokým nevytvorí celý výtlačok.

SLS (Selective Laser Sintering): Táto metóda sa podobá na metódu SLA ale na rozdiel od nej používa ako vstup práškový materiál, ktorý sa natavuje laserovým lúčom. Môžu byť použité materiály plast, kov, keramika...).

Powder Bed a Inkjet Head: Táto metóda podobne ako SLS používa pre tlač keramický práškový materiál ale na jeho spojenie sa používa nanášanie pojiva alebo rozpúšťadla ktoré následne tvrdne. Do pojiva sa môže pridať aj pigment ktorý zafarbí zvyčajne biely vstupný materiál a tým sa dá dosiahnuť plnofarebná tlač.

Technológie SLS, Power Bed a Inkjet Head sú finálne nákladné a preto sú určené skôr pre priemyselné využitie. Technológie typu FDM/FFF a SLA sú v princípe finančne nenáročné. Aj to je dôvod prečo sa v posledných rokoch 3D tlačiarne tohto typu rozšírili do väčšieho počtu domácností či do vývojových oddelení podnikov. Sú to ich vlastnosti ako nízka finančná záťaž, relatívne rýchla tlač, nenáročná údržba a iné. A ako sa rozširuje trh s týmto typom zariadení, vzniká aj množstvo malých technologických firiem a start upov ktoré posúvajú ich kvalitu aj produktivitu.

Na základe tohto rastu sa aditívne technológie čoraz viac dostávajú do rúk mladých dizajnérov ktorí, neovplyvnení tradičnými technológiami, ich využívajú čoraz viac. A samozrejme s pribúdajúcou kvalitou tlačiarní a kreativitou ich použitia rastú aj možnosti ich implementácie do architektúry bývania.

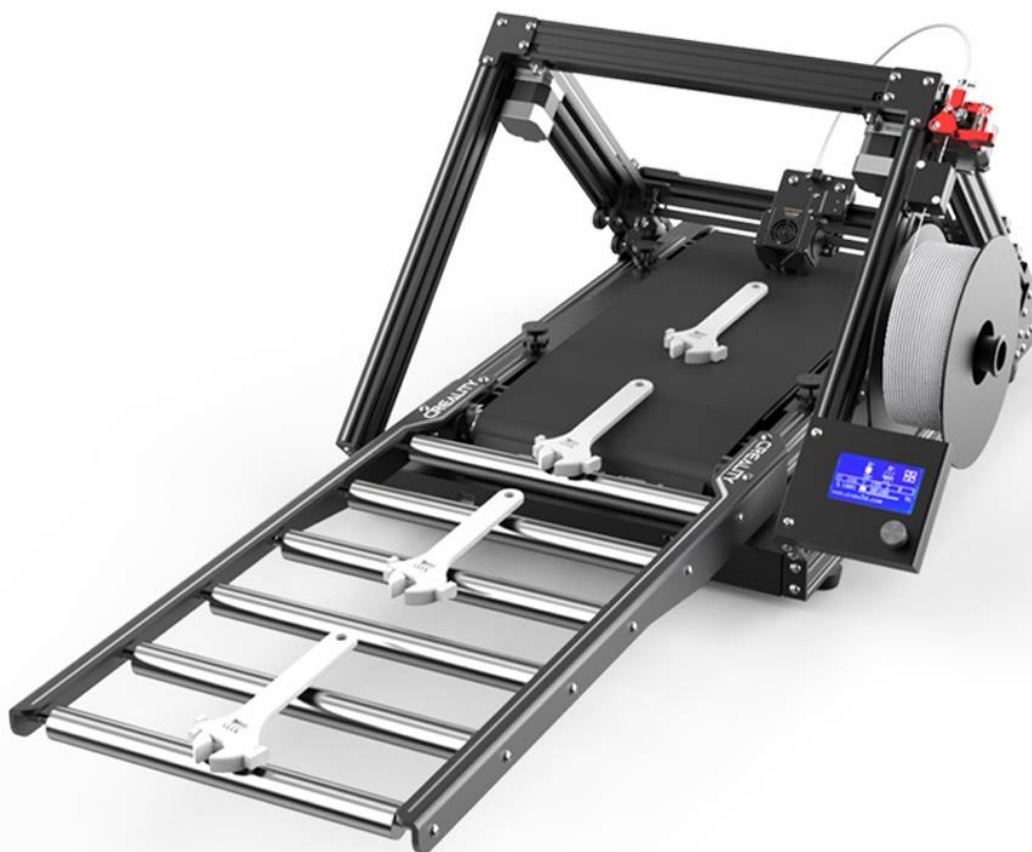
2 Priemyselná revolúcia 4.0

Priemyselná revolúcia 4.0 alebo aj Industry 4.0 je úzko spetá s digitalizáciou. Dalo by sa povedať, že zmeny ako je plne automatizovaná výroba, vzájomná prepojenosť systémov, smart technológie, internet vecí ako aj rozvoj internetu samotného nás ešte len čakajú.

Čím sa vlastne priemyselná revolúcia 4.0 vyznačuje:

- Masívna, vylepšená automatizácia výroby.
- Vzájomná prepojenosť a komunikácia jednotlivých systémov.
- Vložené – embedded systémy.
- CPS (Cyber-physical systems - Kyberneticko fyzikálne systémy).
- Vytváranie priemyselných sieťových zoskupení.
- Zapojenie segmentu „internetu vecí, dát a služieb“.
- Globálne zavádzanie smart technológií.
- Budovanie inteligentných tovární (Smart Factories)
- Prechod do inteligentného priemyslu.

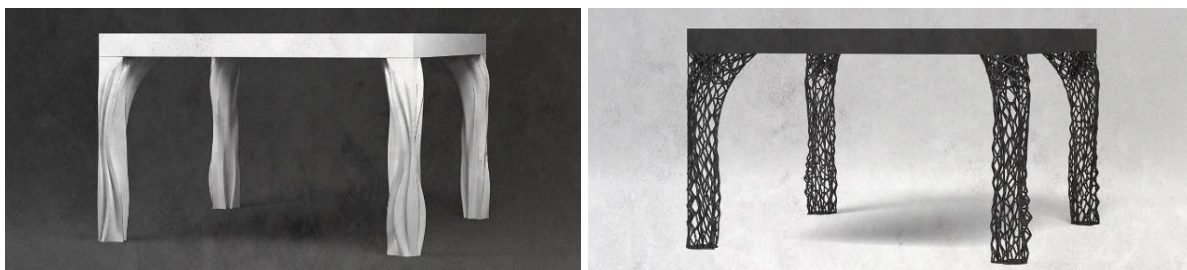
Pre takýto stupeň automatizácie sú aditívne technológie ako stvorené. Napríklad spoločnosť Creality vyvinula FDM 3D tlačiareň s pohyblivou tlačovou podložkou. Pri tomto spôsobe výroby by stačilo dodávať materiál a vízia Henriho Forda o pásovej výrobe by nabrala iné rozmery. Bohužiaľ zatiaľ je táto tlačiareň určená skôr na hobby resp. domáce použitie. Ale je to ukážka kam sa dá v technológii aditívnych výrobných zariadení dostať.



Obr. 1: 3D tlačiareň Creality CR-30 [13]

3 Hobby 3D tlač v kontexte tvorby bytového priestoru

Ale aj domáca či hobby 3D tlač sa dá využiť pri tvorbe a predaji nábytku. Je niekoľko príkladov ako sa dá 3D tlač využiť pri navrhovaní resp. redizajne už existujúcich produktov. Za všetky možno spomenúť iba výrobky spoločnosti IKEA ktoré sú „pretvárané“ nadšencami.



Obr. 2: Ikea lack table leg hack_NRBS a Ikea lack table leg hack_wire, autor Dominik Císař

Pri takomto kreatívnom prístupe sa napr. pobočka IKEA Israel rozhodla ponúkať doplnky pre hendikepovaných. V spolupráci s MILBAT (Izraelské centrum pre pomocné zariadenia, budovy a prepravu pre zdravotne postihnutých) pod názvom ThisAbles, vytvorených pomocou 3D tlače. Tieto produkty si je možné kúpiť priamo v pobočkách IKEA Israel resp. MILBAT-u alebo zadarmo prevziať a vytlačiť doma.

Samozrejme je možnosť vytvorenia rôznych konceptov a prvkov ktoré sa dajú týmto spôsobom distribuovať. Ak sa pozrieme do minulosti už spomenutej spoločnosti IKEA. V roku 1943 začína jej zakladateľ Ingvar Kamprad predávať malé predmety (perá, peňaženky, obrazové rámy...) o5 rokov neskôr začína aj s predajom nábytku. V 1951 prišiel s ikonickým katalógom IKEA. Problém pri predaji

nábytku však bol, že počas prepravy sa často poškodil a samotná preprava zvyšovala cenu produktov. Z toho dôvodu sa rozhodol zabaliť nohy konferenčného stolíka naplocho. A tým ušetriť na balení preprave. A týmto rozhodnutím spôsobil malú revolúciu pri predaji nábytku zásielkovým spôsobom. Systém predaja s plochým balením sa využíva pri zásielkovom predaji stále.

Ak presunieme tento koncept do obdobia 21. storočia, a položíme si otázku: „Ako ušetriť pri zásielkovom predaji?“ Pozrime sa na možnosti využitia predaja informácií a nie fyzických produktov. Sú technológie ktoré aj v domácich podmienkach dokážu tieto informácie pretvoriť na fyzické objekty.

Pri úrovni dnešných hobby domácich 3D technológiách je možné vytvárať iba niektoré súčiastky a spájacie prvky. Ale kam by sa technológia posunila v budúcnosti?



Obr. 3: Modulove – Modulárny nábytok, autor: Jan Veselský [12]

Štúdio Minale-Maeda predstavilo svoj systém Keystones v Miláne s použitím elegantne jednoduchých dizajnov stolov a vešiakov, aby predviedli potenciál tohto spojovacieho systému.“ [5] Hlavnou myšlienkou projektu bolo. Väčšie, drevené, kusy zbaliť naplocho na prepravu a proces montáže dokončiť lokálne vytlačenými kusmi. Podobným princípom by potenciálny zákazníci mohli „zájsť“ do obchodu kúpiť si potrebné rezivo, štandardizovaných rozmerov“ a s minimálnou úpravou ho použiť pri výrobe nábytku za pomoci 3D tlačiarne a minima nástrojov.



Obr. 4: Stôl vytvorený systémom Keystone, 3túdio Minale-Meada [5]



Obr. 5: Modulárny nábytkový systém so spojovacími konektormi vytvorenými 3D tlačou [6]

Samozrejme dajú sa vyrábať aj celé nábytkové prvky. Avšak tieto sú v súčasnosti dostupné iba majiteľom veľkoformátových či robotických tlačiarní, teda skôr priemyselným alebo výskumných organizáciám.



Obr. 6: 3D tlačené kreslo [7]

„Belgický dizajnér Peter Dander's výstižne nazýva svoju elegantnú, ľahkú a vzdušnú stoličku „batoidea“, čo v preklade znamená „raja“. Bez technológie 3D tlače by bola výroba stoličky z hliníkového odliatku neúmerne drahá, avšak pri aditívnej výrobe nevzniká takmer žiadny odpad.“ [11]

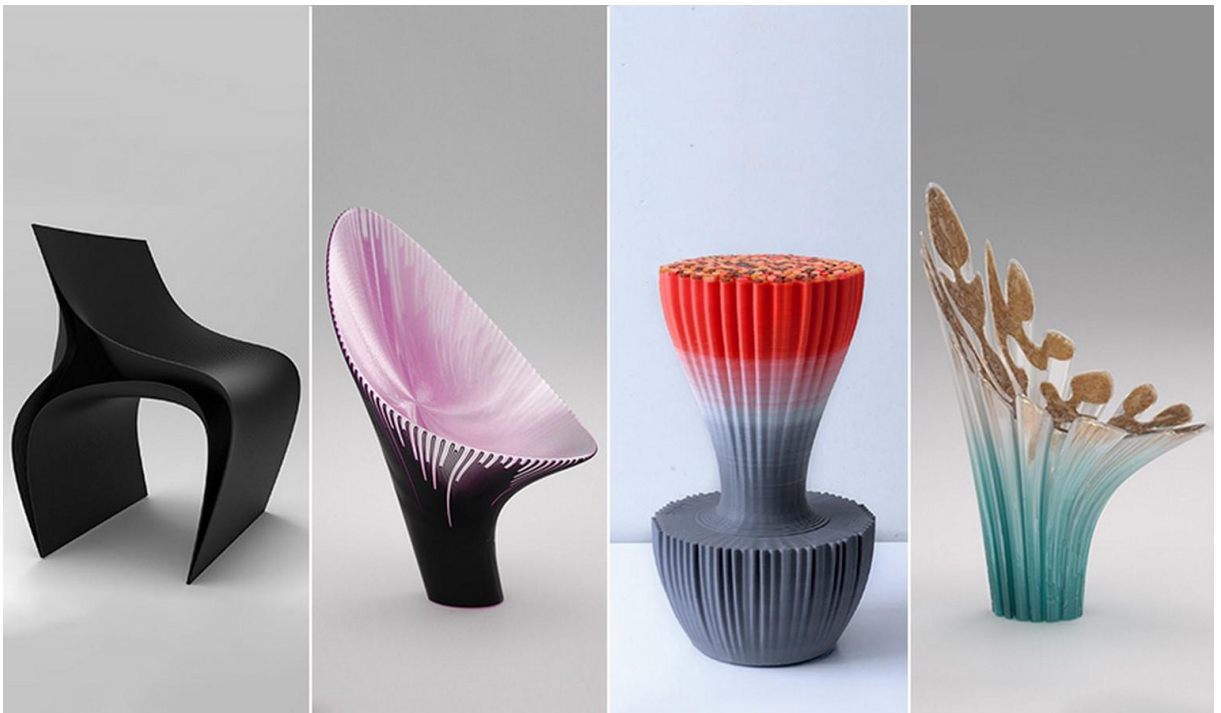


Obr. 7: Batoidea Chair Architects: Peter Donders ©Bits and Parts [11]



Obr. 8: Dvojité kreslo vzrobené pomocou 3D tlače. [9]

„Španielske dizajnérske štúdio Nagami predstavilo na veľtrhu nábytku v Miláne 3D návrhy štyroch stoličiek od renomovaných dizajnérov vrátane Zaha Hadid Architects. Táto avantgardná kolekcia sa nazýva „Brave New World“ postavená výlučne pomocou technológie 3D tlače. Dizajn týchto stoličiek je kombináciou robotiky a botaniky, ktorá nanovo definuje tradičný vzťah medzi nábytkom a jeho okolím a zároveň skúma novšie cesty v podobe nábytku“ [10]



Obr. 9: Kolekcia stoličiek „Brave New World“, štúdio Nagami [10]



Obr. 10: SuperMod Architects: Simplus Designs [10]

„SuperMod je 3D tlačený modulárny nástenný systém, ktorý je vytvorený tak, aby spájal estetiku a funkčnosť. Stena sa skladá z viacerých modulov, ktoré fungujú ako úložné jednotky rôznych veľkostí. Primárnym materiálom pre moduly sú nepriehľadné a priesvitné plasty v červenej a bielej farbe, ktoré umožňujú prestup svetla a vytvárajú žiarivý efekt. Dizajn je určený na viacúčelové použitie, ako deliaca stena, na skladovanie alebo ako samostatný prvok v miestnosti.“ [10]

4 Záver

Môže sa zdať že pri jednotlivých položkách ide o zanedbateľnú sumu, ale ak sa na to pozrieme v celkovom výrobnom procese, ušetria sa náklady nielen na distribúciu ale aj na výrobu, skladovanie a pod. Celková cena produktu sa môže znížiť a pár percent. Čo pri súčasných ekonomických vyhlídkach bežných spotrebiteľov by nemusela byť zanedbateľná položka.

A vplyv na životné prostredie? Už v súčasnosti sa používajú plastové materiály ktoré nie sú vyrábané z ropných produktov (napr. PLA), sú recyklovateľné, nezávadné apod. Pri preprave dát je zanedbateľný vplyv na životné prostredie (odpadá preprava pomocou dopravných prostriedkov) a tým pádom aj celková uhlíková stopa a vznik odpadu je minimalizovaný.

Správne navrhnuté a pripravené podklady pre zákazníka spolu s individuálnymi požiadavkami ktoré si naplní sám, umožnia vytvoriť obytné priestory v ktorých sa človek bude cítiť spokojne. Veď povedzme si úprimne, v koľkých z nás nedrieme malý narcis a nie je hrdých sami na seba ak si niečo vo svojom živote vytvorili sami?

Avšak nastáva tu potom jeden problém. Ak si začne spotrebiteľ dotvárať dizajn nábytku, nebu mať tendenciu vytvárať si ho sám celý? Bude mať dizajnér svoje miesto v budúcom dizajne obytného priestoru?

Zdroje

1. **MICROSTEP-HDO**, 2020.: Čo je vlastne priemysel 4.0, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://www.microstep-hdo.sk/co-je-to-vlastne-priemysel-4-0/>>
2. **INDUSTRY 4.0**: dostupné on-line, 5.11.2021, <www.industry4.sk>
3. **FINGAS, J.** 2019: IKEA makes furniture more accessible with 3D printing, dostupné on-line, 5.11.2021, <https://www.engadget.com/2019-03-17-ikea-makes-furniture-more-accessible-with-3d-printing.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAAAMmj7KNCoBDvn5EUds77o0cdZGp_1Vvg-l9teeF4zMnRDOQdcx0YVeRirETyrSFYDRC9kpU7DLYZR9rffKQpV7T6XfALakJxHshMproXImXe5kGywFvDRLmi2MUCx6rW5qkcPhSuMiXlauFeCmYiCljyS10CzRx5k0SeN7Oc-jW>
4. **LAMARE, A.**, 2020: A brief history of IKEA: From cheap bookcases to Swedish meatballs: dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://www.businessofbusiness.com/articles/ikea-history-founder-data-hiring/>>
5. **URBANIST**: 3D-Printable Connectors Make DIY Furniture Assembly Easy, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://weburbanist.com/2014/04/22/3d-printable-connectors-make-diy-furniture-assembly-easy/>>
6. **DMPMANUFACTURINGPROCESSER**, 2106: Modular-Furniture-System-with-3D-Printed-Connectors-7, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://dmpmanufacturingprocesses.wordpress.com/2016/02/17/joints-research/modular-furniture-system-with-3d-printed-connectors-7/>>
7. **KOSLOW, T.**, 2017: Print the Future Opens 3D Printed Furniture Pop-Up Shop in NYC, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://all3dp.com/print-the-future-opens-3d-printed-furniture-pop-up-shop-in-nyc/>>
8. **3D PRINTED FURNITURE**, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://mydecorative.com/3d-printing-for-high-tech-interior-designing/3d-printed-furniture/>>
9. **3D PRINTING MEDIA NETWORK**, 2016: Furniture 3D Printing in Production, Has the Time Come?, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://www.3dprintingmedia.network/has-the-time-come-to-3d-print-furniture/>>
10. **MODY, A.**: 10 Instances of 3D printing in Interior design, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1795-10-instances-of-3d-printing-in-interior-design/>>
11. **TRIDILABS**: Some of the Best 3D Printed Furniture, dostupné on-line, 5.11.2021, <<https://tridilabs.com/2017/01/23/some-of-the-best-3d-printed-furniture/>>
12. **VESELSKÝ, J.** 2021: Modulove – Modulárny nábytek, in: 17. ročník ceny prof. Jindricha Halabalu 2021. dostupné on line, 5.11.2021 <<https://cenahalabalu.sk/17-rocnik/vsedky-projekty-2021>>
13. **SHENZHEN CREALITY 3D TECHNOLOGY CO., LTD**, on-line: <zdroj: <https://www.creality.com/goods-detail/creality-3dprintmill-3d-printer>>

Článok vznikol v rámci projektu KEGA 001TU Z-4/2021 Postvirotický dizajn (nábytku a interiéru).

Kontakt / Contact:

Ing. Roman Nôta, PhD.

Katedra dizajnu nábytku a interiéru,

Technická univerzita vo Zvolene, T. G. Masaryka 24, 960 01 Zvolen

e-mail: nota@tuzvo.sk

OBSAH
CONTENTS



Somora, Martin

FENOMENOLOGICKÉ INŠPIRÁCIE V INTERIÉROVOM PRIESTORE

PRIEPUSTNOSŤ, SVETLO, REFLEXIE V REALIZOVANÝCH DIELACH

PHENOMENOLOGICAL ACCESS

FOR THERMS

PERMEABILITY, LIGHT, REFLECTIONS IN REAL ARCHITECTURAL INTERIOR

Kľúčové slová: fenomenológia, interiér, priepustnosť, svetlo, reflexie,

Key words: phenomenology, architectural interior, permeability, light, reflections

Abstrakt

Fenomenologickým skúmaním pojmov vzťahujúcich sa k interiérovému priestoru v reálnej architektúre máme možnosť pokúsiť sa o skúmanie podstaty pojmov. Preferujeme osobné vnímanie priestoru ako východiska pre uvažovanie.

Abstract

Phenomenological access through some terms related to architectural interior can demonstrate their substantial meanings, as phenomenology do. We prefer personal perception real architectural space as starting point for reflection.

1 Úvod

Fenomenologický prístup k javom označovaných pojmami otvára možnosti uvažovať o týchto javoch v širšom ponímaní. Takéto ponímanie je spojené so špecifickým kontextom v zmysle, že ten kontext máme možnosť rozširovať v procese zaoberania sa vnímanými javmi. Fenomenológia má snahu dopátrať sa podstaty javov, ktoré v obecnom vnímaní nesú v sebe veľa nánosov pomenovaní, následného reťazenia do zaužívaných súvislostí. Ponorenie sa vnímateľa do javu, znamená aj zostúpenie do podzemia, kde priame svetlo-v tomto prípade zaužívaná jasnosť pojmov, sa vytráca. Takýmto postupmi bol autor tohto príspevku inšpirovaný pri návšteve predkladaných projektov a ich vnútorných priestorov.

Reálne interiérové priestory majú svoje špecifiká, ponúkajú nové interpretovanie pojmov priepustnosť, tok svetla, jeho reflexie spôsobom otvoreným pre umelecké východiská. Podstatou sa stáva osobné vnímanie ako možnosť pre odkrývanie presahov mimo logického a racionálneho reťazenia obecných myšlienkových postupov. Autor tohto príspevku mal možnosť navštíviť architektonické diela, ktoré odlišným spôsobom riešenia uplatňujú skúmané pojmy.

- Hrad Uhrovec, časť Hospodárska budova, 2. NP Piano Nobile

Autori: Martin Varga, Martin Kvitkovský, Pavol Pauliny

r. 2021

- Rodinný dom zo storočného humna vo Veličnej

Autorka: Eliška Turanská

Spoluautorka: Margaréta Šuvadová

r. 2021

2 Hrad Uhrovec

Ruiny hradov poskytujú priestor pre fantazijné snívanie v zmysle hľadania pôvodnosti v inom historickom čase. Najvýznamnejší reprezentačný priestor Hospodárskej budovy uhroveckého hradu sa nachádza na 2. NP, označovanom ako Piano Nobile. Nachádzame tu kachľovú pec, okenné krídla v olovenom zasklení, mapy omietkových povrchov, trámový strop, drevenú podlahu. Príbeh kachľovej pece je o náhode pri objavení fragmentu pôvodnej kachlice, z ktorej vyrobením kópií, vyhodnotením odtlačkov telesa na stenách autori dospeli k súčasne prezentovanému tvaru pece. Definovanie rozmerov okenných otvorov vychádzalo z objavovania odtlačkov v murive. Olovená mriežka v zasklení okenného krídla prináša proporcie pôvodných tabuliek skla. Rytmus, štruktúra, rozmiestnenia stropných tráv odkazujú na pôvodnosť v rozmeroch a miest ich osadenia. Omietkové fragmenty na stenách vo svojej rôznosti vytvárajú najvýznamnejšie doplnenie vizuálnych podnetov tohto priestoru. Fragmentáciou, farebnosťou, štruktúrami odkazujú na uvádzaný faktor času. Spolu s pôsobením svetla sa môžu stať reflexnou projekčnou plochou nášho vnímania tajomnosti. Autori naznačujú, že do tohto priestoru v záujme zachovania pôvodnosti nebudú privedené elektrické rozvody. Osvetlenie sa bude vytvárať dobovými zdrojmi svetla pre autentické vnímanie priestoru. Prístup vytesňujúci princípy technickej modernity, zachovávajúci odkaz na pôvodnosť považujeme za dôležitý, objavuje sa v mnohých súvislostiach zachovávaní a obnovovania ruín.[1]

Jednotlivé povrchy priestoru poskytujú požadovanú možnosť pre naše zostúpenie a dotknutie sa tajomstva. Reflexiou tu rozumieme vnikajúce denné svetlo nízkej intenzity na povrchy súčasne s reflexiou pocitov vnímateľa na tento jav. V takejto situácii nachádzame súvislosti s estetikou japonského obytného prostredia, spracovanej v eseji spisovateľa Džuničiró Tanizaki-Chvála stínů, Tradice japonské estetiky [3]

3 Rodinný dom zo storočného humna vo Veličnej

Dnešné humno vo Veličnej je riešené ako citlivá vstavba pre bývanie v jeho vnútornom priestore. V častiach obvodových stien prízemí je vymedzenie obytnej časti vtiahnuté do vnútra od rovín fasád. Na poschodí je v odstúpení obytná časť tvarovaná podľa sklonov strechy humna. Riešenie prináša primerané proporcie, oceňujeme, že hlavný obytný priestor odkazuje na priestorovú veľkosť humna, vizuálne podporovanú prechodom po schodoch do podkrovia s detskými izbami v rovinách mierne ponorených podláh. Hlinené omietky, skladba obvodových stien vytvárajú v interiéroch vizuálnu aj skutočnú tepelnú pohodu. Pôvodné obvodové fasády humna sú nahradzané drevenými perforovanými štruktúrami. [2]

Fotografie vnútorných priestorov humna pred revitalizáciou poukazujú na perforované doskové obloženie, cez ktoré prenikajú pásy svetla. Je to zjavná inšpirácia pre vytváranie princípu ako pri zachovaní rovín vonkajšej fasády umožniť na vhodných miestach vnikanie denného svetla. Prieniky denného svetla vnímame v priestore lodžie cez voľné rozmiestnenie sklenených tašiek v strešnej prekrývajúcej rovine ako variant vytvárania priepustných štruktúr toku svetla.

Podľa dispozičnej potreby sa drevené štruktúry vonkajších povrchov menia na plné steny, na lamely s možnosťou zvislého otáčania alebo na kruhové otvory v štítových stenách humna v kombinácii s otvorenými priehľadmi do interiéru prízemí. Vonkajšie štruktúry vyplňajú plochy medzi murovanými tehlovými piliermi humna, vizuálne prekrývajú obvodové steny s okennými otvormi zvislých proporcií. Obytné priestory v objekte humna obsahujú všetky základné funkcie. Súčasnú riešenie prináša v našich kultúrnych súvislostiach príklad spracovania odkazov ľudového staviteľstva v inšpiratívnom architektonickom celku. Odkazy na pôvodné štruktúry obvodových stien formou perforácie kruhovými otvormi, zvislými natáčajúcimi sa lamelami, prepúšťajú denné svetlo do interiéru. Tam v niektorých miestnostiach je pri odklone slnečných lúčov v priebehu dňa znížená svetelná intenzita. V eseji Chvála stínů [3] napísanej v 30-tych rokoch minulého storočia, autor ozrejmjuje tradíciu japonskej estetiky obytného prostredia v predelektrizačnej dobe. Charakter vnútorného priestoru japonského domu bol v prevažnej miere ponorený v tieňoch. Vyjadrenia obyvateľov storočného humna na otázku či

v niektorých priestoroch nie je málo denného svetla svedčia o uprednostňovaní jeho nižšej intenzity ako podnet spájaný s rodinnou atmosférou domova. Nízka intenzita osvetlenia-denného aj umelého sa nachádzala aj u nás vo vidieckych domoch zo začiatku minulého storočia, čo môže znamenať, že sa k tomu podvedome vraciame.

Interiérové obytné priestory storočného humna spracúvajú pojmy priepustnosť, vnikanie slnečného svetla a jeho reflexie špecifickým spôsobom vyplývajúcim z autentického vzťahu architektky k materiálom, v snahe zachovať istú vizuálnu črtu objektu žijúcu v podvedomí majiteľa poznajú od detstva. Riešenie vnútorných priestorov spontánne odkazuje na tieto črty v podvedomých rovinách. Použitie hlinených omietok prináša spomenutý fyzický aj vizuálny pocit tepla. Ten fyzický vychádza z jemnej zamatovej reflexie svetelného jasú na hlinených povrchoch. Fenomenológia javov poskytuje v tomto projekte špecifické možnosti rozvíjania súvisiacich pojmov.

Ing.arch. Martin Somora, ArtD.
November 2021

Zdroje

- [1]-PROJEKT revue slovenskej architektúry 02/2021 (Martin Somora: Na hrade Uhrovec)
- [2]- PROJEKT revue slovenskej architektúry 03/2021 (Martin Somora: Storočné humno vo Veličnej)
- [3]-Chvála stínů, Tradice japonské estetiky, Džuničiró Tanizaki 1933

Kontakt / Contact:

Ing.arch. Martin Somora, ArtD.
Technická Univerzita Zvolen
Katedra Dizajnu Nábytku a Interiéru
e-mail somora.somora@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Tauber, Jiří – Svoboda, Jaroslav – Holouš, Zdeněk

VÝVOJ DESIGNU VÍCEÚČELOVÉ HRACÍ KOSTKY ZA POUŽITÍ 3D TISKU

DEVELOPMENT OF A MULTI-PURPOSE DICE DESIGN USING 3D PRINTING

Klíčové slová: design nábytku, vývoj konstrukce, hrací prvek, 3D tisk

Key words: furniture design, construction development, play element, 3D printing

Abstrakt

Vývoj a konstrukce multifunkční víceúčelové hrací kostky demonstruje postup tvorby konkrétního výrobku pro konkrétní organizaci Jihomoravský kraj (JMK). Jedná se o výstavní víceúčelovou hrací kostku. Konstrukce kostky je vyrobena z PDP. Moderní konstrukční spoj je tvořen rohovou vazbou v kombinaci se spojem z 3D. V horní ploše kostky jsou neodymové magnety, kterým umožňují výrobku přidávat další funkce. Jako například možnost přichytit na horní plochu pomocí magnetů čalouněný polštář, nebo pracovní desku. Tímto způsobem si můžeme vytvořit různé alternativy sezení. Dominujícím výtvarným prvkem, je aplikace reklamního předmětu "m", které má uvedená firma ve znaku. Výsledný grafický vzhled umocňují barevné alternativy vnitřních pěnových prvků. Tyto barevné prvky je možné do vyfrézovaných otvorů vkládat. Barevné řešení hrací kostky vychází z loga a manuálu vybrané firmy.

Abstract

The development and construction of a multifunctional multi-purpose dice demonstrates the process of creating a specific product for a specific organization in the South Moravian Region (JMK). This is an exhibition multi-purpose dice. The cube construction is made of PDP. The modern structural joint consists of a corner joint in combination with a 3D joint. There are neodymium magnets in the upper area of the cube, which allow the product to add additional functions. For example, the possibility of attaching an upholstered pillow or worktop to the upper surface with magnets. In this way we can create different seating alternatives. The dominant artistic element is the application of the advertising item "m", which the company has in its emblem. The resulting graphic appearance is enhanced by color alternatives of internal foam elements. These colored elements can be inserted into milled holes. The color scheme of the dice is based on the logo and manual of the selected company.

1 Úvod

Zadání návrhu vycházelo z požadavku JMK, tak aby vznikl víceúčelový hrací produkt, který bude sloužit k různým účelům. A to jak především k prezentaci JMK, tak i k víceúčelovému hravému využití na různých doprovodných akcích. Jednotlivé varianty využití - hrací kostky jsou znázorněny v obrazové příloze. Základním a hlavním využitím produktu, je využití kostky buď jako sedacího prvku bez nebo s čalouněním, stolku či hracího prvku s prohazovacími pěnovými elementy „Emky“.

2 Vstupní požadavky návrhu

Mezi základní vstupní nároky patřily tyto požadavky: Využití nové technologie 3D tisku za užití tiskového filamentu, který bude ekologický (vyroben z kukuřičného škrobu). Tím je zajištěno nejen

ekologické a energetické hledisko, ale vznikne i velice zajímavý konstrukční detail, který současně i zpevní celou konstrukci výrobku. Dalším zajímavým grafickým prvkem je „Emková“ perforace v bočních plochách kostky, tak aby do ni, mohly být vkládány či prohazovány různě barevné pěnové prvky. Sestava se skládá ze samostatné kostky a dalšího příslušenství ve formě stolové desky, polštáře a pěnových vkládacích prvků.

Rozměry kostky: (š. x h. x výška při čelním pohledu) 380 mm x 380 mm x 380 mm

Rozměr kostky s kluzáky: 380 mm x 380 mm x 390 mm

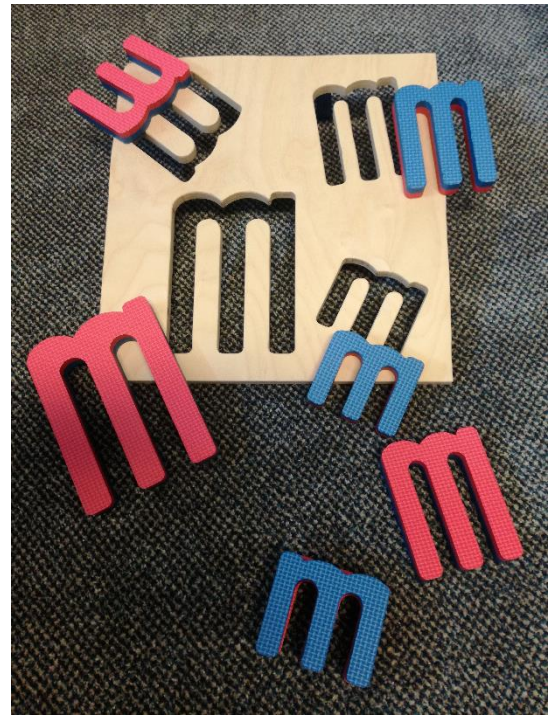
Rozměry polštáře: 400 mm x 400 mm x 60 mm

Rozměry stolových desek: 600 mm x 600 mm x 16 mm.



Obr. 1 a 2 Označenie: Foto návrhu víceúčelové hrací kostky s pěnovými prvky [archív autora]

Dalším přidanou hodnotou produktu je umístění neodymových magnetů do horního plošného dílce kostky. Díky použití neodymových magnetů, které jsou malé a mají velkou přitlačnou sílu, získá uvedený produkt přidanou hodnotu. A to tak, že se na uvedenou kostku může pomocí magnetů přichytit buď čalouněný sedací polštář a tím dojde k vytvoření polstrovaného sezení. Nebo, stejným způsobem lze také ke kostce uchytit stolovou desku a vytvořit menší stůl.



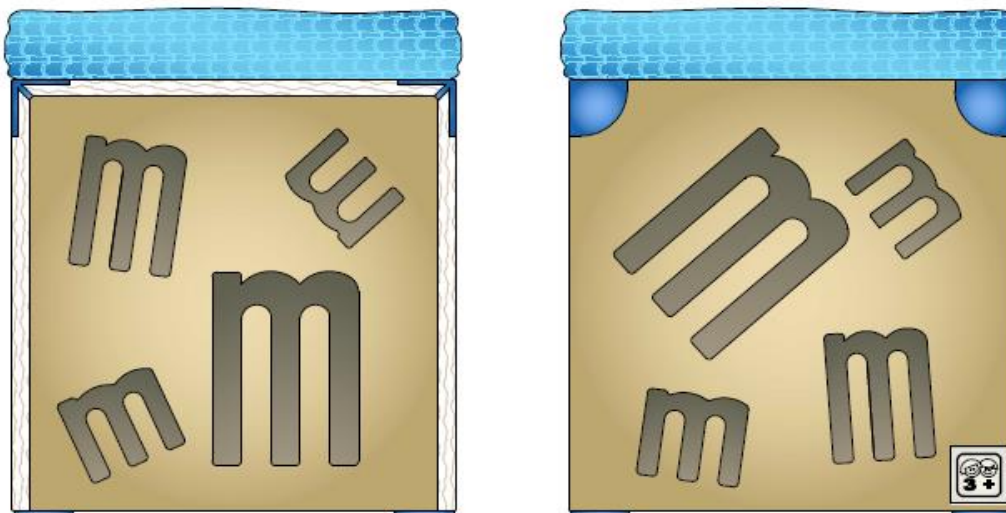
Obr. 3 a 4 Označenie: Foto víceúčelové hrací kostky s bočními perforacemi a pěnovými hracími prvky [archív autora]



Obr. 5 a 6 Označenie: Foto - varianta sezení bez čalounění a se stolovou deskou [archív autora]

3 Výkresová dokumentace

Pro výrobu produktu byla vyrobena výkresová dokumentace, tak aby se daly vyrobit prototypy na obráběcích CNC strojích a laseru. Z výkresové dokumentace jsou patrné základní rozměry a tvarové pojetí produktu, včetně zpracování jednotlivých detailů.



Obr. 7 Označenie: Foto kresebného návrhu - víceúčelové hrací kostky s boční perforací a čalouněním [archív autora]

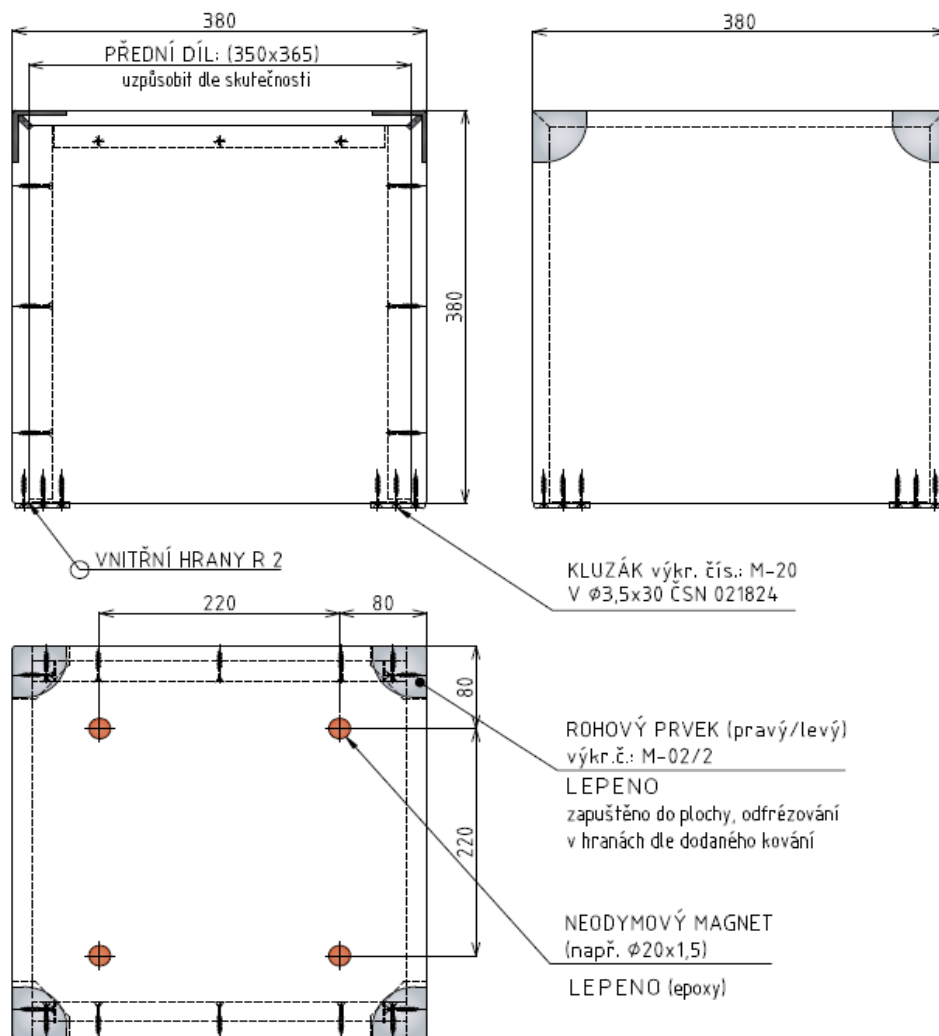


Obr. 8 Označenie: Detail osazení rohové vazby z 3D tisku [archív autora]

4 Konstrukční řešení produktu

Konstrukce kostky - rohové spojení provedeno na pokos s dřevěnými lamelami velikosti 30mm. Rohový plastový designový prvek z 3D tisku, který částečně zpevňuje rohové spojení, je zafrézován do plochy a lepen polyuretanovým lepidlem. Perforovaná aplikace do bočních ploch, je provedena pomocí CNC frézování. Jednotlivé barevné pěnové prvky jsou obráběny z plošných dílců pomocí laserové technologie. Díky této technologii, se hrana zataví a zůstane tvrdá a pevná. Ověření dimencování proběhlo podle ČSN EN [1] a [2].

Konstrukce polštáře - základ z pěnového polyuretanu oleměn roumem a vložen do ušitého látkového potahu s všitým zipem a magnety sloužícími k jeho uchycení na horní plochu desky. Všechny venkovní hrany všech dílů zaobleny $R_{min.} = 2,5 \text{ mm}$, pevné konstrukční vazby lepeny. Povrchová úprava - vodou ředitelný polyuretanový lak - provedení je polomat. Magnety mají odtrhovou sílu 8kg a jsou společně s protiplechy dokončeny leštěním do vysokého lesku. Původně bylo počítáno s magnety s odtrhovou silou 2,5kg což nestačilo.



Obr. 9 Označení: Výkresová dokumentace - víceúčelové hrací kostky (nárys, půdorys a bokorys) [archív autora]

5 Závěr

Cílem práce, bylo poukázat na různé využití současných moderních technologií. Tak aby při realizaci nového víceúčelového produktu, vznikl nový a zajímavý produkt s přidanou hodnotou. Což je dáno především díky použitím neodymových magnetů a rohových prvků z 3D tisku. Největší podíl plastu je na designových rohových prvcích, které jsou vyrobeny pomocí 3D tisku z PLA (polymléčné kyseliny vyrobené enzymatickou hydrolýzou ze škrobu), tento materiál je plně biologicky odbouratelný. Nejdůležitějším aspektem z pohledu dítěte je hravost a výtvarné hledisko. To je zde u tohoto produktu, zastoupeno právě formou plošné perforace do bočních ploch kostky s následným vkládáním či prohazováním pěnových barevných prvků. Výsledný produkt je víceúčelový, konstrukčně zajímavý a hravý. Zkoušený prvek při zkouškách nevykazoval žádné poškození a vyhověl požadavkům uvedených norem. Výsledky zkoušek tedy potvrdily vhodnost konstrukce z hlediska pevnosti a stability.

Zdroje

Normy:

1. ČSN EN 16139: 2013 Nábytek - Pevnost, trvanlivost a bezpečnost - Požadavky na nebytový sedací nábytek
2. ČSN EN 1022: 2020 Nábytek bytový - Sedací nábytek - Hodnocení stability

Kontakt / Contact:

Tauber, Jiří, doc., Ing., Ph.D.

Ústav nábytku, designu a bydlení, Lesnická a dřevařská fakulta,
Mendelova univerzita v Brně, Zemědělská 1, 61300 Brno, Česká republika
e-mail: jiri.tauber@mendelu.cz

OBSAH
CONTENTS



Tončíková, Zuzana

R(E)VOLÚCIA DIZAJNÉRSKEHO MYSLENIA

ÚVAHA O EVOLÚCII ĽUDSTVA V KONTEXTE NAŠEJ SCHOPNOSTI TVORIŤ, MYSLIEŤ, ALE AJ NIČIŤ...

R(E)VOLUTION OF DESIGN THINKING

REFLECTION ON THE EVOLUTION OF HUMANITY IN THE CONTEXT OF OUR ABILITY TO CREATE,
THINK, BUT ALSO DESTROY ...

Kľúčové slová: dizajn, paradigma, evolúcia, udržateľnosť, myslenie, zmena

Key words: design, paradigm, evolution, sustainability, thinking, change

Abstrakt

Futuristi a sociológovia predpokladajú, že zmena na ktorej hranici sa naša civilizácia momentálne nachádza nebude ako posun od temného veku k osvietenstvu alebo dokonca k poľnohospodárskej revolúcii. Bude to skôr ako posun od jednobunkového organizmu k mnohobunkovému. Evolúcia nášmu druhu priniesla konkurenčnú dynamiku, ale potom priniesla aj našu schopnosť abstrakcie a schopnosť tvoriť, navrhovať a vynachádzať. Snažíme sa navrhovať a vytvárať veci, ktoré sú optimalizované na určité plánované funkcie. Často sa však stáva, že tieto dizajny neplánovane ovplyvňujú a majú dopad aj na oblasti, s ktorými sme nepočítali a vznikajú nechcené asymetrie vedúce k problémom, ktorým čelíme. Dizajnom vieme vyvíjať zložité systémy, a takéto navrhovanie je iné ako nevedomý evolučný vývoj, ktorý pracuje systémom pokus alebo omyl vo veľmi pomalom procese. Schopnosťou tvoriť sme sa stali agentami technologickkej (r)evolúcie nášho druhu.

Abstract

Futurists and sociologists assume that the change at which our civilization is currently standing will not be like a shift from the Dark Ages to the Enlightenment or even the Agricultural Revolution. It will be more like a shift from a single-celled organism to a multicellular one. Evolution has brought competitive dynamism to our species, but then it has also brought our ability to abstract and the ability to create, design, and invent. We try to design and create things that are optimized for certain planned functions. However, it often happens that these designs have an unplanned effect and have an impact on areas that we did not anticipate, and unwanted asymmetries arise, leading to the problems we face. By design, we know how to develop complex systems, and such design is different from unconscious evolutionary development, which works by trial and error in a very slow process. With the ability to create, we have become agents of technological (r) evolution of our kind.

1 Úvod

Ak sa pozrieme na históriu toho, čomu dnes hovoríme civilizácia, je zrejmé, že všetky formy civilizácie sa postupne po vrchole rozkvetu dostali do bodu, keď zanikli. Civilizácie Mayov, Aztékov, Egypťanov, Rímska ríša, všetky sa v istom bode zrútili. Ide o zabudovanú dynamiku systémov, ktorá sa vždy v nejakej forme skončí, rozpadne alebo premení do inej formy. Podľa futuristu a sociálneho filozofa Daniela Schmachtenbergera máme sínusoidu rozvoja civilizácií od vzostupu k vrcholu a pádu v našich dejinách zakódovanú ako matematický algoritmus (Schmachtenberger 2018). V súčasnosti, je to prvý krát v dejinách ľudstva, keď sme vytvorili globálne prepojenú civilizáciu, kde sú jednotlivé štáty

a spoločnosťá vzájomné závislé a previazané ekonomicky, kultúrne, hospodársky, alebo nerastnými surovinami. Ak dôjde ku globálnemu rozpadu civilizácie, nebude to tento krát geograficky obmedzené. Predchádzajúce formy civilizácie neboli obmedzené len geograficky, ale aj technologicky a tým pádom ani jedna nedokázala destabilizovať biosféru ako celok. Počas sto rokov priemyselného rybolovu sme vyhubili väčšinu veľkých druhov rýb, pričom trvalo tri a pol miliardy rokov, kým sa tieto druhy rýb vyvinuli. Pokrok civilizácie a nové technológie nás zatiaľ vždy priviedli k rivalite, polarizácii medzinárodných vzťahov, ktorá viedla k vojnám a k ešte väčšiemu vývoju technológií, ťažbe a exponenciálnemu znečisťovaniu a ničeniu biosféry. Naša civilizácia sa vyznačuje lineárnou spotrebou materiálov, čo jednoznačne predznačuje konkrétny odhad jej zániku, pokiaľ nenastane zmena. Na jednej strane zdroje vyčerpávame a na druhej kumulujeme. Či už ide o vyhynutie druhov, stratu biodiverzity, zvyšujúce sa hladiny CO², degradovaný urán alebo hovoríme o čomkoľvek inom, čo vo veľkom množstve spôsobuje problémy. Tieto otvorené necyklické procesy vedú k postupnému narušeniu krehkej dynamiky cirkulárnych tokov v ekosystémoch. Lineárny spôsob fungovania civilizácie a nášho myslenia v podstate znehodnocuje substrát, od ktorého celá civilizácia závisí. Čo je pre aktuálnu dobu zaujímavé je fakt, že s rozvojom technológií sa nesmierne zvyšuje dynamika zmien, ktorá ovplyvňuje nielen planétu, ale aj potrebu tvorby rýchlych rozhodnutí, ktoré majú vplyv na vývoj kultúry, stabilitu ekonomiky alebo vývoj politickej situácie. Dynamika a nevyhnutá rýchlosť spôsobu života dospela do bodu, kedy sme sa priblížili k pomyselnému vrcholu vývoja našej formy civilizácie a mnohí ľudia cítia, že tak, ako rýchlo speje civilizácia k vrcholu, dokáže sa ešte rýchlejšie zrútiť. Je to podvedomé chápanie algoritmu základnej dynamiky, ktorú sme vytvorili.

2 Evolúcia versus vynaliezavosťou k (ne)udržateľnosti

Mnoho ľudí hovorí o nutnosti posunu, zmeny fungovania, myslenia a vývoji vedomia. V skutočnosti je nutné ohľadom zmeny premýšľať na mnohých úrovniach, aby sme mohli komplexne pochopiť všetky príčiny a súvislosti, ktoré vplyvajú na súčasný stav a budúcnosť vývoja alebo zániku. Schmachtenberger uvádza ohľadom evolúcie vedomia jeden zaujímavý príklad. Ak hodnota ulovenej veľryby na rybárskej lodi je 1 000 000 dolárov a hodnota veľryby v oceáne nemá trhovú cenu, je to konkrétny kodifikovaný hodnotový systém, ktorý stimuluje správanie, ktoré je v podstate psychopatologické. Povznášame sa nad empatiu, pretože ak necháme veľrybu v oceáne, vlastne ani nezostane v oceáne, pretože ju uloví iný človek a bude na inej lodi. Táto metafora v prenesenom zmysle dokonale funguje aj na uvažovanie o udržateľnom dizajne. Je to teda tragédia tohto systému, že musíme „trochu“ zabíjať, aby sme robili to, čo systém motivuje a poháňa, lebo v opačnom prípade to robí niekto iný a my sa staneme v systéme neefektívnymi. Takže nemôžeme uvažovať o evolúcii ľudského vedomia v žiadnej oblasti v rámci dizajnu a o ekonomike našej civilizácie inak. Ekonomika musí chrániť svoj vlastný ziskový tok a naučila sa ovplyvňovať médiá, aby priamo kontrolovala rámce vytvárania názorov a uvažovania spoločnosti, verejnú správu, konzum, legislatívu, vzdelávanie, umenie a dizajn, ktorý viac menej chrlí množstvo absolútne povrchných produktov. A tak zmena paradigmy je v podstate zmena celková a na všetkých úrovniach uvažovania. Potrebujeme nové systémy riadenia. Sú to systémy, ktoré by umožnili jednotlivcovi a kolektívne dávať zmysel tomu, čo sa deje, dávať zmysel tomu, čo si skutočne ceníme a ako môžu byť tieto hodnoty synergicky uspokojené. Potrebujeme úplne nové systémy hospodárstva, potrebujeme úplne nové systémy vzdelávania, zdravotnej starostlivosti, až po novú úroveň identity hodnôt produktov na individuálnej úrovni. Naše vlastné individuálne rozhodovanie. Pokiaľ si myslíme, že sme jednotlivci, ktorí sú zásadne oddelení od ostatných, od biosféry a od všetkého, dokážeme uvažovať o optimalizácii našej kvality života nezávisle? Pre pochopenie môžeme uvažovať nasledovne. Ľudia nie sú stromy. Ale boli by sme stále ľuďmi bez stromov? Asi nie. Neexistovali by sme, neexistovala by biosféra, atmosféra, fotosyntéza. Čiže ak uvažujeme len o sebe a svojej kvalite života, keď tvoríme, vlastne uvažujeme úplne zle. Je to zlá semiotika.

3 „Dizajny“, ktoré zmenili chod dejín

Pred 10 000 rokmi si ľudský druh začal podmaňovať prírodu tým, že začal pestovať plodiny a chovať domáce zvieratá. Veľký rozmach našej civilizácie nastal zhruba pred 7000 rokmi v Mezopotámii. Jedným z najdôležitejších hmotných vynálezov, meniacich svet po tisíce rokov bolo koleso. Nasledoval ho spôsob a forma, akou si ľudia začali odovzdávať informácie. Najskôr len pomocou kresieb, znakov a obrazcov až do chvíle, keď sme objavili písmo. Súborny symbolov a znakov, pomocou ktorých mohli ľudia zhmotniť a zachytiť všetko, čo si mysleli a cítili. Ďalší zlom sa odohral s objavením kníhtlače, kedy sa vedomosti začali šíriť a zdieľať aj medzi ľuďmi, ktorí by predtým nemali šancu sa ku knihám dostať. Renesancia vytvorila ideál človeka. Nastala prvá „informačná explózia“, ktorá hľadala vhodný prostriedok rozšírenia správ. Môžeme povedať, že tento prostriedok bol priamo vyvolaný spoločenskou potrebou. „Victor Hugo označil vynález kníhtlače za jednu z najväčších udalostí dejín a tiež za matku všetkých revolúcií“ (Martančík 2010).

Je znepokojujúce, že najsilnejším motorom inovácií v období druhej priemyselnej revolúcie boli dve svetové vojny. 17. decembra 1903 sa uskutočnil prvý let bratov Wrightovcov a o niekoľko rokov neskôr už lietadlá zhadzovali bomby v prvej svetovej vojne. „Zásadný a prelomový okamih posledných 500 rokov nastal o 5:29:45 ráno, 16. júna 1945, keď americkí vedci odpálili prvú atómovú bombu v Alamogord v Novom Mexiku. V tom okamihu ľudia získali schopnosť chod dejín prostredníctvom nápadov a tvorivosti nielen meniť, ale ich aj ukončiť“ (Harari 2015).

Ako ľudia sme sa vyprofilovali evolúciou na vrcholového predátora. Vyvinuli sme nástroje, ktoré exponenciálne zvyšovali našu efektívnosť ťažít z prostredia v ktorom sme sa adaptovali. To je evolúcia pozmenená technológiou. Prirodená evolúcia druhov je nevedomý algoritmický proces, pri ktorom druhy prežívajú a rozmnožujú sa. Je extrémne pomalá a väčšina evolučných odchýlok v tomto procese zlyhá, čo ho však vedie k hlbokkej komplexnosti.

Ľudské tvorenie je omnoho rýchlejší proces. Snažíme sa navrhovať a vytvárať veci, ktoré sú optimalizované na určité plánované funkcie. Často sa však stáva, že tieto dizajny neplánovane ovplyvňujú a majú dopad aj na oblasti, s ktorými sme nepočítali a vznikajú nechcené asymetrie vedúce k problémom, ktorým čelíme. Dizajnom vieme vyvíjať zložité systémy, a takéto navrhovanie je iné ako nevedomý evolučný vývoj, ktorý pracuje systémom pokus alebo omyl vo veľmi pomalom procese. Schopnosťou tvoriť sme sa stali agentami technologickej (r)evolúcie nášho druhu. Človek je špecialista na „medzery“. Ľudia sa rozšírili od studeného arktického pásma, cez púšte a ostrovy. Všade sme sa dokázali adaptovať, vynájsť a začali sme pretvárať prostredie v ktorom sme sa naučili prežiť. Museli sme sa vždy naučiť adaptovať na nové pravidlá hry prežitia. Prispôsobenie sa prostrediu pred tisíckami rokov predstavovalo čosi celkom iné ako prispôsobovanie sa dnes. Osídlili sme ako druh celú planétu a to z nás robí druh, ktorý je na prostredí a jeho synergickom celkovom fungovaní absolútne závislý. Celá naša evolučná história závisela na ekosystémoch, kde zložitnosť prírody bola vlastnou organizujúcou sa dynamikou prírody, do ktorej náš nervový systém vstupoval a získal intuíciu spolu s prírodou koexistovať. Potom sme ako druh dospeli a stratili toto spojenie.

Namiesto komplexných systémov, tak ako to robí príroda sme začali vytvárať vlastné krehké a komplikované štruktúry. Keď zhorí les, dokáže sa sám zregenerovať. Keď zhorí dom, je to definitívny koniec. Keď sa porežeme, naša pokožka sa opraví. Keď poškodíme akýkoľvek výrobok, často ho môžeme rovno vyhodit. Stratili sme prepojenie navrhovať veci tak, aby sme boli v spojení s prírodou. Aby naše systémy niesli prvky samo-organizácie, samo-opraviteľnosti, multifunkčnosti prípadne energetickej a materiálnej efektívnosti, pretože sme sa odpojili. Stratili sme intuitívnosť a prozreteľnosť, ktorú naši predkovia nadobúdali v tomto bezprostrednom spojení. Znovuprepojenie nebude pre náš druh triviálny proces, ale nevyhnutný hlboký prerod.

Futuristi a sociológovia predpokladajú, že zmena na ktorej hranici sa naša civilizácia momentálne nachádza nebude ako posun od temného veku k osvietenstvu alebo dokonca k poľnohospodárskej revolúcii. Bude to skôr ako posun od jednobunkového organizmu k mnohobunkovému. Evolúcia nášmu druhu priniesla konkurenčnú dynamiku, ale potom priniesla aj našu schopnosť abstrakcie a schopnosť tvoriť, navrhovať a vynachádzať.

4 Fázový posun k ľudskosti

Existuje viacero scenárov budúceho vývoja, prerodu alebo zániku našej civilizácie. Jeden z tých optimistických prirovnáva nevyhnutné zmeny, ku ktorým smeruje k životnému cyklu motýľa (Schmachtenberger 2018). Podľa tejto teórie sa nachádzame tesne pred fázou kukly. Kukla nie je ani húsenica, ani motýľ. Kukla je limitná fáza, kedy húsenica prakticky prestáva existovať. Húsenica má genetický kód. Je naprogramovaná znásobovať svoj objem, vyčerpávať všetky dostupné zdroje živín, zbierať minerály, aminokyseliny a cukry, aby sa dokázala zmeniť na motýľa.

Ak by sme sa dívali len na húsenicu a nevedeli sme o tom, že z nej bude motýľ, považovali by sme ju za bezprostredného drancovateľa zdrojov a ničiteľa, ktorý zdanlivo donekonečna bude zväčšovať svoj objem až kým nepraskne. My ale vieme, že v určitom okamihu, keď jej telo obsahuje dostatok potrebných živín a chemických prvkov, zastaví sa jej rast a ona sa začne kukliť. Jej jadro sa začína rozpúšťať, reorganizuje sa na úrovni aminokyselín na niečo, čo teraz opeluje rastliny, ktoré húsenica zdecimovala, je neuveriteľne krásne a pomáha udržať vývoj a rovnováhu celého systému. A pritom z fázy húsenice by sme bez potrebných znalostí nikdy nevedeli dopredu predpovedať fázu motýľa. Ak sa teda pozrieme na našu formu civilizácie, na kapitalizmus, konzum, globalizáciu, DIZAJN a všetky naše systémy založené na lineárnej spotrebe zdrojov, ako na „zhromažďovanie častí a zložiek pre budúci systém“, podobne, ako to robila húsenica, dostaneme sa do bodu, kedy budeme mať taký dostatok všetkých zložiek a vedomostí, že budeme ako civilizácia pripravení na fázový posun. Aj mláďa vtáka vyvíjajúce sa v bezpečí vaječnej škrupiny sa musí vyklúť von, keď spotrebuje všetky živiny, inak by samo uhynulo.

Tento prechod od húsenice k motýľovi, z vajca do skutočného sveta je veľmi náročný proces, ktorý sa javí priam zázračne. Predstavuje doslova fázový posun druhu. Je tu Zem pre nás? Určite áno, ale musíme jej dary využívať iným spôsobom, akým sme to robili doteraz. Nie je tu pre nás, aby sme ju plienili. Zem a jej obyvatelia sú úložiskom brilantných príbehov prežitia, inovovania, výskumu a vývoja, ktoré sú tu pre nás, aby sme z nich čerpali. Keď prehodnotíme spôsob nahliadania na prírodné zdroje a uvidíme Zem a biodiverzitu ako modely a mentorov, až potom budeme mať správnu motiváciu a správnu perspektívu, aby sme sa prispôbili - prežili a prosperovali.

5 Záver

Táto úvaha je metaforou o našej tvorivosti a vynaliezavosti, ktorá sa dá všeobecne preniesť a aplikovať na mnohé oblasti. Ak chceme hovoriť o r(e)volúcii myslenia v dizajne, musíme o myslení uvažovať komplexne v intenciách nášho vývoja a evolúcie ako druhu, o systémoch riadenia, ktoré sme si vytvorili o spoločnosti a jej vývoji všeobecne, nakoľko všetko je prepojené a malá zmena v jednej oblasti môže spôsobiť revolúciu v inej. Tou malou zložkou systému môže byť dizajn. Jeden produkt, jedna budova, jeden príklad, ktorý bude mať schopnosť inšpirovať stovky iných.

Zdroje

- HARARI, Y.N., 2015**, Sapiens, A Brief History of Humankind, Vintage 2015, 498 s. ISBN 9780099590088
MARTANČÍK, F. 2010, internetový zdroj: cit. 28-8-2019; <https://www.polygrafia-fotografia.sk/vyznam-vynalezu-knihtlace-pre-vyvoj-spolocnosti/>
SCHMACHTENBERGER, D., 2018, 'Humanity's Phase Shift', (interview) Nov 7, 2018 URL: <https://www.youtube.com/watch?v=nQRzxEobWco&t=362s> cit: 9/2019

Kontakt / Contact:

doc. Ing. Zuzana Tončíková, ArtD.
 Katedra dizajnu nábytku a interiéru, TU vo Zvolene, Drevárska fakulta
 T. G. Masaryka 24, 960 01, Zvolen, SR
zuzana.toncikova@tuzvo.sk

Bajzová, Liubov

ÚLOŽNÝ PRIESTOR A POTREBA ČLOVEKA VLASNIŤ VECI STORAGE SPACE AND A PERSON'S NEEDING TO OWN THINGS

Kľúčové slová: úložný priestor, dizajn, veci, potreba
Key words: storage space, design, things, necessary

Abstrakt

Každý človek by sa chcel neobmedzovať, vlastniť viac a mať svoje veci kam odložiť. Prírodzene, ľudia už od pradávna pociťovali potrebu zhromažďovať veci, ktoré predstavovali ich majetok a vyjadrovali ich postavenie v spoločnosti. Obklopovanie sa vecami bolo, je a bude súčasťou sebaidentifikácie. Dizajn úložného priestoru je v dnešnej dobe aktuálnou otázkou, nakoľko dizajn zahŕňa dojem o produkte a síce ako sa cítime po jeho použití. Dizajnéri sa pri tvorbe zaoberajú emóciami, mentalitou, či sociálnou úrovňou života. Ľudia by sa mali zamyslieť, koľko potrebujú veci pre svoj komfort, či potrebujú a ako potrebujú ukladať svoje veci. Zatiaľ, čo v minulosti mal úložný nábytok skôr praktickú funkciu, dnes je jeho vzhľad rovnako dôležitý pre vytváranie atmosféry v interiéri. Taktiež, nábytok sa stáva tým, čo by malo zlepšiť životný štýl človeka, jeho myslenie a smerovať k zlepšeniu obytného a environmentálneho prostredia.

Abstract

Everyone would like not to limit themselves, to own more, and to have their things where to put them. Naturally, people have long felt the need to gather things that represented their property and expressed their position in society. Surrounding things has been, is and will be part of self-identification. The design of storage space is a topical issue nowadays, as the design includes the impression of the product, namely how we feel after its use. Designers deal with emotions, mentality, or the social standard of life. People should think about how much they need things for their comfort, whether they need them and how they need to store their things. While in the past storage furniture had a rather practical function, today its appearance is just as important for creating an atmosphere in the interior. Also, furniture is becoming what should improve a person's lifestyle, his thinking and aim to improve the living and environmental environment.

1 Úvod

Najnovšie trendy v oblasti dizajnu smerujú k produktom, ktoré svojich používateľov inšpirujú, vytvárajú im pozitívne emócie, zlepšujú im život. Dizajn sa veľmi rýchlo vyvíja, používajú sa nové materiály, kombinujú sa procesy tvorby. Ľudia považujú za samozrejmosť charakteristiky produktov ako funkčnosť, jednoduchosť používania, cenová dostupnosť, bezpečnosť. Ale čoraz viac je potreba hľadať nové významy. Veľa dizajnérov klade dôraz na ekologickosť produktu, jeho ekologické materiály alebo recyklovateľnosť. Ne môžeme ignorovať to, že móda vždy odráža ekonomickú, politickú a sociálnu situáciu v krajine, ako zdôraznil výskumníčka O. Kozakevich, stáva sa lakmusovým papierikom zodpovedajúcej epochy [1].

Dizajnéri dávajú smer a určujú trendy, nepriamo ovplyvňujú aj človeka, učia ho a mali by navádzať na šetrné a používanie s porozumením. Každý človek má svoje určité potreby okrem potrieb, čo opisoval A. Maslow sú aj ďalšie, čo sa prejavujú v súčasnom obytnom priestore a sa týkajú interiéru a spôsobu bývania človeka v ňom. Pre komfortné bývanie, každý človek má svoje predstavy. Nieкто

potrebuje veľký priestor, veľa vecí a zasa kto iný sa cíti dobre v malom, ale funkčnom prostredí, čo nevyžaduje veľa času na hľadanie vecí a upratovanie. Doba globalizácie a sťahovania človeka za prácou, nedovoľuje mať veľa a vlastniť veľké priestory. Filozofia dnešného života hovorí o tom, aby sa ľudia nepohlcovali materiálными vecami a viac sa vzdelávali, cestovali a sa šetrne správali k okolitému prostrediu. Síce v čase pandémie všetko sa obrátilo naopak, ľudia sa zatvárajú doma, viac nakupujú, ale aj majú čas na premyslenie svojho pohybu v priestore v akom bývajú a na to či potrebujú toľko vecí pre svoje fungovanie.

Hlavnou otázkou pre organizáciu života je organizovať svoj priestor. Riešením bude správny úložný priestor a umenie vecí usporiadať.

2 Krátka história úložného priestoru

Ľudstvo sa stále vyvíja, potreby, čo boli minule môžu byť v terajšej dobe iné alebo aj také iste. Nový štýl bývania, nový nábytok nevzniká bez znalostí a skúsenosti predchodcov.

Od pradávna ľudia museli dať chrániť to, čo vlastnili, preto svoj majetok odkladali do truhlíc a truhel.

Truhlica bola jeden z prvých nábytkov, čo predstavovala dosky, čo boli spájané do štvorcových tvarov. Časom začali truhlice plniť aj estetickú funkciu, pridávali sa nohy, maľby či rôzne kovové prvky. Tak tiež začali vyrábať truhlice aj rôznych rozmerov. Truhla pre väčšinu chudobnejších ľudí bola nezameniteľnou po celý život, a to hlavne v období gotiky. Uchovávali

v nich obliečenie, nádoby, ošatenie, cennosti, jednoducho všetko, čo mali. Zatiaľ, čo v bohatších rodinách poznali už stôl, v chudobných existoval ako jediný kus nábytku truhla. Transformáciou truhly sa stala skriňa, kde pribudli dvere a začali ju dávať do vertikálnej polohy.

Úložný nábytok sa vyrábala iba z dreva.



Obr. 2 Románska sadlovitá truhla z 12 storočia [2]

Ďalším úložným nábytkom sú jednoduché police, kde sa dávali veci každodennej potreby. Police vyhradili miesto pre kuchynské náčinie. Často bývali do nich vyrezávané otvory, lepšie sa tak zavesovali jednotlivé kusy nádob. Blízko krbu sa nachádzali bydlá. Odkladanie odevov bolo spojené aj s ich sušením.

V renesančnom období popri truhlách na význame stále viac naberali skrine. Prvýkrát sa vyskytuje dokonca aj knihovnička v podobe regálov.

Vplyv architektúry baroka prispel k vzniku nového typu skrine s profilovanou rímsou, v ktorej sa už nenachádzali poličky, ale voľný priestor. Vývoj úložného nábytku sa odvíjal od zmeny módy. Z praktických dôvodov sa šaty začali vešať namiesto toho, aby sa skladali do poličiek.

V rokoku vznikol nový druh komody, ktorý sa nazýval bombée. Komoda mala dve zásuvky a sa odlišovala tiež vydutými bočnými stenami.



Obr. 2 Komoda Bombée [3]

Nové materiály v druhej polovici devätnásteho a dvadsiateho storočia ako plást a kovové trúbky, spôsobili rozmach navrhovaného designu. Dôraz bol kladený predovšetkým na línie, nie na dekór. Sériová výroba už bola nepostrádateľnou súčasťou rýchlej výroby, ktorej sa prispôboval aj vzhľad nábytku. Prichádzajú aj otázky, čo sa zaoberajú ekológiou, aj tie, ktoré sa týkajú dôsledkov dizajnerských činností.

Čo sa týka súčasného úložného priestoru dizajn je v dnešnej dobe globálnou záležitosťou. V minulosti mal úložný nábytok skôr praktickú funkciu, dnes je jeho vzhľad rovnako dôležitý. Do popredia sa prevažne dostávajú jednoduché, ale premyslené kúsky v duchu minimalizmu. Sa znova do pozornosti dostávajú opäť prírodné materiály a ich kombinácie s novými hmotami. Takým spôsobom vznikajú nové možnosti a zaujímavé tvare a vlastnosti takých materiálov, čo dovoľuje dizajnérom dostať produkt do novej funkcie a vzhľadu.

3 Potreby človeka a bývanie

Základnou podmienkou existencie každého človeka je uspokojovanie potrieb. V bežnom živote má každý človek množstvo rozmanitých potrieb. Sú to potreby každodenné alebo občasné. Človek potrebuje jesť, piť, má potrebu uznania, lásky, pokoja, oddychu, bývania, pohodlia, cestovania, potrebu kúpiť si niečo pekné a pod. [4] Všetky tieto stavy majú spoločné to, že nám buď niečo chýba alebo niečoho máme príliš veľa.

Každý človek má svoje určité potreby okrem potrieb, čo opisoval A. Maslow, potreba bývania je jednou zo základných potrieb človeka. Pri tom sa vyskytujú aj ďalšie, čo a sa týkajú interiéru, jeho štýlu, filozofie domácnosti a spôsobu bývania človeka. Pre komfortne bývanie, každý človek má svoje predstavy. Niektorí potrebujú veľký priestor, veľa vecí a zas dakto iný sa cíti dobre v malom, ale funkčnom prostredí, čo nevyžaduje veľa času na hľadanie vecí a upratovanie.

Človek žije v určitom vymedzenom priestore. Na to, aby žil svoj ľudský život, potrebuje určité miesto na ktorom môže bývať. Človek býva na dedinách, v mestách a v rôznych budovách, prebývaním v nich buduje svoj vzťah k danému prostrediu [5].

Človek transformuje dané prostredie a uskutočňuje svoju predstavu miesta vhodného pre svoje pôsobenie.

Len vtedy, keď prostredie nie je chaotické, môže človek naplno sa venovať svojim činnostiam. Ak má prostredie zrozumiteľnú štruktúru, človek si dokáže vytvárať jeho jasný obraz, ktorý mu slúži nielen ako praktická pomôcka v jeho každodennom živote, ale dáva mu aj určitú nevyhnutnú psychickú istotu. Naopak, bez dobrého prostredia sa nevytvára harmonický vzťah medzi človekom a predmetmi v prostredí, nastupuje dezorientácia, v dôsledku, ktorej sa emocionálna istota prevracia na strach alebo úzkosť [6].

Ľudské bývanie môžeme rozumieť ako komplexný vzťah človeka a vecí ako vytváranie konkrétneho miesta, na ktorom on si zhromažďuje svet pre seba, v ktorom trávy dosť času a z ktorého vstupuje do sveta a z neho sa vracia domov.

3.1 Zhromažďovanie vecí a typy ľudí, čo potrebujú vlastniť veľa

Každé prostredie, kde sa nachádza človek, pre jeho pohodu a dobrý psychický stav potrebuje usporiadanosť, prehľadnosť a čistotu. Len žijeme v spoločnosti, kde sa denne produkuje veľké množstvo vecí, a teda človek je poznačený prostredím, v ktorom žije, preplneným prostredím. Veľa vecí vstupujú do života človeka samovoľne: pozornosti, nepotrebné darčeky, letáky, reklamné katalógy a mnoho ďalších neosobných vecí z okolia. A všetko toto sa zhromažďuje a produkuje úzkosť a stesnenie osobného priestoru. Navyše veľa ľudí nemôžu alebo nechcú toho sa zbaviť.

Podľa upratovacej poradkyne Hideko Jamašitovej existujú tri typy ľudí, ktorí radi nepotrebné veci zhromažďujú [7].

Typ utekajúci pred realitou. Taký človek je veľmi zaneprázdnený na to, aby upratoval. Taký človek aj malo času trávy v domácnosti alebo sa jej vyhýba, lebo je tam neporiadok.

Typ lipnúci na minulosti. Taký typ človeka si odkladá všetko aj to, čo už nepoužíva. Veľa krát v tom skrýva túžba po minulých šťastných rokoch. A takým spôsobom aj taký človek utieka od reality.

Typ obávajúci sa budúcnosti. Tento typ človeka investuje do budúcnosti napriek tomu, že nevie, čo bude a či tie veci bude potrebovať, či nie. Keď nemá dačo v zásobe, tak je v strese a nakupuje veci vo veľkom.

Všetky tie to typy zhromažďujú veľké množstvo nepotrebných vecí a niekedy neuvedomujú si, že z toho pociťujú veľkú vinu a frustráciu, keď sú v domácom prostredí. Keď sa skúsime zamyslieť, na, čo nám slúži domov, zistíme, že je to istenie pocitu bezpečia, pohodlia a nášho zdravia.

Predmety, čo používame sú neodmysliteľnou súčasťou pre vykonávanie rôznych činností. Existujú predmety, ktoré využívame každý deň, spolu so zbytkom rodiny, ale aj tie, ktoré slúžia iba nám a niekedy na ne nesiahneme dlhší čas. Patria sem každodenné veci, ako napríklad príbor, poháre, ale aj knihy, kvetiny či dekorácie a oblečenie. Každý z týchto predmetov je iný. Líšia sa veľkosťou, tvarom, použitím a možnosťou uskladnenia. Zhromažďovaným vecí si pripomíname časy, keď naši predkovia si uchovávali zásoby na prežitie. Dnes to však už nesúvisí z uschovávaním na horšie časy, ale s materializmom. Nie je ťažké v tejto dobe podľahnúť konzumnej spoločnosti. S každým pribúdajúcim predmetom vzniká i potreba jeho správneho uloženia. Základom je, teda kvalitné uloženie tak, aby nebol ovplyvnený chod prevádzky bytu.

4 Záver

Bývanie je asi najdôležitejšia potreba každého z nás. Svoj domov si tvoríme tak, aby spĺňal naše požiadavky, aby bol pre nás miestom, kde sa cítime bezpečne, kde si môžeme oddýchnuť od každodenného stresu. Základom každého dobrého bývania je nábytok. Obklopuje nás nech sme kdekoľvek, doma či v práci. Ten v nás môže vyvolať rôzne emócie. Keď nábytok umiestnený nesprávne, človek sa necíti dobre v prostredí a buď sa mu vyhýba alebo zapratáva vecami. Preto treba nie len sledovať trendy a pridávať množstvo nábytku len, aby sa umiestnili veci. Čím viac úložného priestoru máme, tým viac vecí chceme tam dať. Mali by sme vedieť posúdiť svoje potreby, svoj dom, jeho priestor, náladu, ktorú tam chceme mať a správne vybrať si úložný priestor, čo by tešil a vždy sa chcelo vrátiť domov.

Zdroje

1. **Kozakevich O.** *Pletené veci z východnej Galície v 20. a 30. rokoch XX. storočia: móda v období medzi dvoma svetovými vojnami.* Visnyk LAM. 2003. VIP. 14. S. 183-199
2. **Obr. 3 Románska sadlovitá truhla z 12 storočia.** 2015. bakalárska práca [internet] univerzita Tomaša Bati v Zline. 2015 <Dostupne: https://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/31569/toma%C5%A1ovi%C4%8Dov%C3%A1_2015_dp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
3. **Obr.2 komoda Bombée** [internet] <Dostupne: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)>
4. **Anna Mattová.** 2019. *Ľudske potreby rozmanitosť a ich uspokojovanie.* 2019. 2021 <dostupne: <https://oskole.detiamy.sk/clanok/ludske-potreby-rozmanitost-a-ich-uspokojovanie>>
5. **PAUER, J.** *Philosophy, Dwelling and the Common World FILOZOFIA 68.* Supplementary Issue No 1, p. 112. 2013
6. **LYNCH, K.** *The Image of City.* Cambridge: Massachusetts, The M.I.T. Press 1967
7. **Hideko Yamashita,** *DAN-SHA-RI,* IKAR, a. s. Bratislava 2017. 175. ISBN 978-80-551-5250-9.

Kontakt / Contact:

Mgr.art Liubov, Bajzová
Katedra dizajnu nábytku a interiéru,
Technická univerzita vo Zvolene, Studentská 17, 960 01
e-mail: luba.kozak26@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Katarína, Csúzová

BIOMIMETICKÉ VLASTNOSTI DREVA A ICH APLIKÁCIA V DIZAJNE

BIOMIMETIC PROPERTIES OF WOOD AND THEIR APPLICATION IN DESIGN

Kľúčové slová: biomimetika, drevo, umenie, veda, emócia, inovácia

Key words: biomimicry, wood, art, science, emotion, innovation

Abstrakt

Hlavným cieľom výskumu je inšpirovať sa drevom pre tvorbu v umení a dizajne. Avšak iným spôsobom ako to bolo bežné v minulosti. Drevo – ako živá, prírodná hmota – už nemusí naplňať iba naše psychologické alebo estetické hodnoty. Predstavuje totižto taký komplexný a zároveň jednoduchý systém časovo overených pravidiel, vlastností či mechanizmov, že prakticky poskytuje kreatívcom kompletný návod ako riešiť jednotlivé súčasné spoločenské aj dizajnérske problémy vo svete. Úlohou bude v prvom rade pochopiť aké je drevo dômyselné a rozmanité na rôznych svojich úrovniach. Vybrať si konkrétny detail a následne sa ho snažiť napodobniť v novej výtvarnej alebo funkčnej podobe, ktorá bude prostredníctvom zážitkov komunikovať s užívateľom a obnovovať jeho spojenie so živým svetom. Jednoducho navrhnúť formu pre dizajn, ktorá bude vyzeráť, fungovať alebo pôsobiť ako drevo.

Abstract

The main aim of the research is to get inspiration from wood for art and design. However, in a completely different way than it was common in the past. Wood – as a natural, living substance - doesn't have to fulfill only our psychological or aesthetic values. In fact, it represents such a complex, yet simple system of rules, properties, and mechanisms that it practically provides creators a complete guide on how to solve various current social and design problems in the world. The task will be to understand how ingenious and diverse material wood is at its different levels. To choose a specific detail and then try to emulate it in a new artistic or functional form that will communicate with its user through experiences and renew his connection with the living world. Simply, to design a form that will look, function or act like wood.

1 Úvod

Prečo drevo? O tom niet pochýb, že človek je intuitívne spätý so živým svetom, čo znamená, že prirodzene inklinuje k jeho podobám, ktorým je aj *drevo*. Japonci už pred mnohými rokmi prišli na to, že drevo vyvoláva v ľuďoch pozitívne emócie, pôsobí upokojujúco a regeneratívne na celý nervový systém človeka. Je esteticky atraktívne a svojou prítomnosťou spríjemňuje atmosféru v priestore. Má značný vplyv na mikroklimu priestorov, pretože je antibakteriálne, čo znamená, že udržiava správnu kvalitu ovzdušia a je schopné regulovať vlhkosť v priestore. Drevo symbolizuje silu, genialitu a obnoviteľnosť prírody aj človeka samotného.

Materiálové inžinierstvo však posúva svoje hranice poznania omnoho ďalej. Okrem toho, že je drevo naozaj krásny, zdravý a ohľaduplný materiál voči všetkým žijúcim druhom na Zemi, je predovšetkým super inteligentný. Po 3.8 miliardách rokov svojho života na Zemi už vyriešilo mnoho výziev v snahe prežiť a prosperovať. Jeho časovo overené a prepracované stratégie poskytujú

nekonečný zdroj inšpirácií pre **tvorivosť** a tvorbu inovácií **v dizajne**. Odpovede na otázky sú doslova zakorenené v jeho rozmanitých fyzikálnych a mechanických vlastnostiach.

Výskum teda vznikol za účelom venovať sa prírodnému majstrovstvu dreva v omnoho hlbšom kontexte. S cieľom poskytnúť trvalo udržateľné riešenia, ktoré budú prostredníctvom zážitkov komunikovať s užívateľom a obnovovať jeho spojenie so živým svetom podobne ako samotné drevo. Jednou z charakteristických vlastností dreva je **pórovitosť** a **hygroskopickosť**. Úlohou príspevku je na vybraných príkladoch znázorniť akými rôznymi spôsobmi sa nimi dá pre dizajn inšpirovať a ako jednotlivé výstupy komunikujú s užívateľom. Pripraviť si rešerš existujúcich príkladov zo sveta, ktoré na vlastnú tvorbu prihládajú podobným spôsobom aký sa vo svojom výskume budem snažiť dosiahnuť aj ja. Prepájať oblasti drevárskeho výskumu, materiálového inžinierstva, biológie, ekológie, udržateľnosti, ergonómie, psychológie či iných sociálnych vied v jeden komplexný dizajnerský celok.

2 Pórovitosť dreva

Drevo sa skladá z anatomických elementov, ktoré vytvárajú *pórovitý systém*. Ten je súčasťou jeho prirodzeného vývoja. Póry sa dajú najlepšie spozorovať na priečnom reze, pričom každá drevena má svoje špecifiká ohľadom ich morfológie, rozmerov aj rozmiestnenia. Pórovitosť môže inšpirovať dizajnérov na výtvarnej aj funkčnej úrovni.

2.1 Pórovitosť – v súvislosti s tvarom

Vznik *pavilónu v Montane* podnietilo cievnaté pletivo *xylém*, ktoré v dreve rozvádza potrebné živiny a vodu. Je jeho metaforickou a abstraktnou podobou, ktorá evokuje srdce stromu resp. jeho vnútorné vrstvy. Chráni návštevníkov pred horúčavami a vďaka prieduchom zabezpečuje aj zvetrávanie priestoru. Návštevník tu preto nájde dokonalý priestor na oddych a načerpanie novej životnej sily podobne ako ju *xylém* vdychuje stromu.

Priestor pôsobí étericky, fascinujúco až pohlcujúco. Takéto symbolické reprezentácie života obnovujú spojenie človeka s prírodou, čím znižujú stres a zvyšujú kognitívny výkon. Drevený pavilón podlieha aj sezónnym zmenám, čo môže vyvolať silný regeneračný zážitok. Napríklad zvýšená vlhkosť vzduchu má za následok zvýšenú intenzitu vône dreva, ktorá má značný vplyv na naše psychické blaho.



[1] Pavilón *Xylem* inšpirovaný vnútorným pletivom dreva a topografiou okolitej krajiny [5]

2.2 Pórovitosť – v súvislosti s vôňou

Keď už spomíname vôňu dreva, tá je vďaka prchavým látkam, éterickým olejom príp. živiciam nachádzajúce sa v jeho pórovitých štruktúrach, naozaj veľmi príjemná a prirodzená. Čuchová interakcia s drevom značne ovplyvňuje naše dýchanie a tým aj psychické blaho. Na rozdiel od iných materiálov má schopnosť navodzovať podobné pocity, aké zažívame napríklad pri mori, v lese alebo po daždi. Nech už žijeme kdekoľvek, náš nervový systém rozpoznáva vône, ktoré pochádzajú z prírody. Prenáša ich na naše vnímanie či telesné funkcie a ovplyvňuje spôsob, akým myslíme alebo konáme.

Len si predstavme, že by sa takáto interakcia preniesla do dizajnu. Existuje *konceptný pavilón v Japonsku* pre fiktívnu spoločnosť, ktorá vyrába parfumy. Projekt vznikol za účelom výskumu membránových systémov, ktoré majú pórovitý, vrstevnatý alebo bublinkový povrch. Cieľom bolo preskúmať morfológiu reologických materiálov a nekonvenčným spôsobom ich aplikovať do podoby performatívnych bioklimatických simulácií tekutiny, ktoré do jednotlivých komôr priestoru rozptyľujú vôňu. Úlohou je takýmto spôsobom zvýšiť medzi užívateľmi povedomie o umení vône.

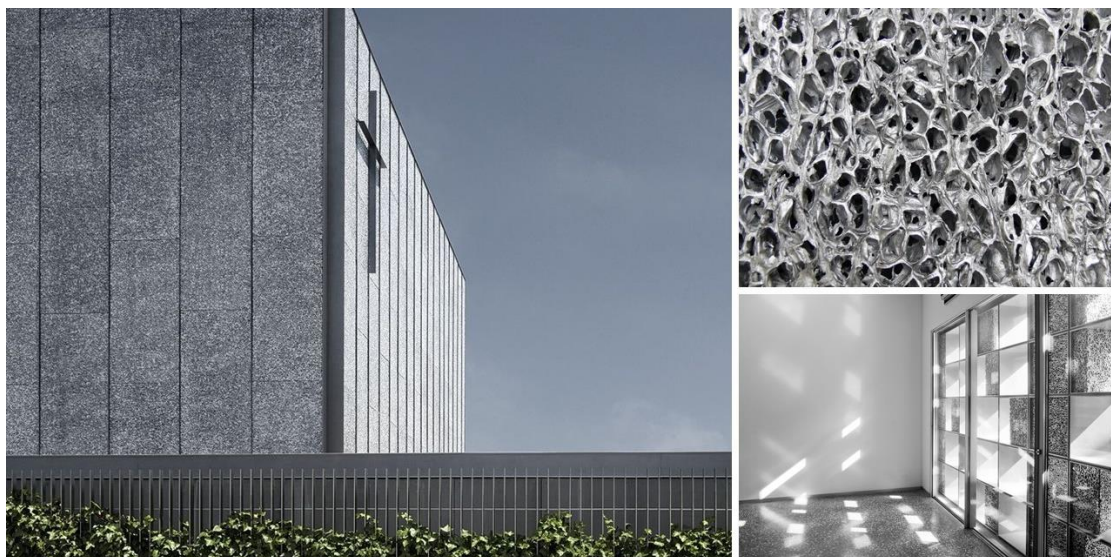


[2] Konceptný pavilón vône v Kyote [6]

2.3 Pórovitosť – v súvislosti so svetlom

Pórovitosť dreva by mohla inšpirovať dizajnérov a architektov aj v kontexte s vývojom nových konštrukcií, perforovaných fasád či tienidiel. Takéto priepustné formy by mohli s ohľadom na polohu slnka rozptyľovať denné svetlo a vytvárať tak zaujímavú tieňohru alebo zabezpečovať zvetrávanie priestoru. Fasádam mnohokrát chýba práve takýto charakter a bohatosť, pretože sa donekonečna opakujú bez toho, aby súviseli s architektonickým návrhom a jeho rôznymi požiadavkami.

Hliníková penová fasáda *evanjelického kostola v španielskej Terrasse* je však dôkazom opaku. Vďaka pórom a vzduchovým bublinám poskytuje nekonvenčnú úroveň detailov, textúr alebo variability a tiež rôzne úrovne prieniku svetla a transparentnosti. Takéto svetelné akcenty v priestore poskytujú rôzne kombinácie svetla a tieňa, ktoré sa v priebehu dňa menia a tvoria podmienky vyskytujúce sa v prírode. Mohlo by to vyvolávať pozitívne psychologické reakcie, stimulovať oko alebo zdržiavať pozornosť. Napomôcť k naladeniu tej správnej nálady, výkonu, pohody či atmosféry v danom priestore, kde by rozličné svetelné okolnosti alebo prejavy času vyvolávali rôzne reakcie.



[3] Pórovitá fasáda evanjelického kostola v Terrasso [3]

2.4 Pórovitosť – v súvislosti s variabilitou tepla a vzduchu

Aj projekt *Nash Waters* využíva pórovitosť ako prostriedok k návrhu vlastnej podoby dizajnu. Študuje biologické podmienky lišajníkov, skúma ich vnútornú geometriu a klimatickú odozvu a následne ich aplikuje do podoby performatívneho priestoru, ktorý je integrovaný do krajiny. Otvory svojou rozličnou veľkosťou a hrúbkou zabezpečujú variabilitu svetla, tepla aj vzduchu. Návštevník nadobúda v takomto priestore zmysel pre flexibilitu príp. kontrolu. Zažíva aktívny, osviežujúci a pohodlný pocit. Mäkké fascinácie ako sú jemné zmeny teplôt, ľahké vánky alebo iné prírodné pohyby obnovujú pozornosť, zlepšujú koncentráciu, zvyšujú výkon užívateľov a zabezpečujú pohodlie bez negatívneho vplyvu.



[4] Pórovitá fasáda pavilónu *Nash Waters* [8]

3 Hygroskopickosť dreva

Faktom je, že drevo je schopné absorbovať vlhkosť z prostredia a rovnako ju tam aj vylučovať. Práve táto fyzikálna vlastnosť podnecuje materiálové inžinierstvo a architektúru 21. storočia k tvorbe nových inovácií pre dizajn.

3.1 Hygroskopickosť – v súvislosti so sensorickým zážitkom

Architekt *Achim Menges* vďaka nej navrhol meteosenzitívny pavilón *HygroSkin*, ktorý na svoj chod nepotrebuje žiadnu umelo vytváranú energiu, pretože funguje prirodzene meniacou sa klímou. Drevené trojuholníkové klapky pavilónu sa po načerpaní vlhkosti zo vzduchu stiahnu a po vyschnutí naopak rozťahnu podobne ako *smreková šiška*. Konečný výstup ponúka skvelý sensorický zážitok, ktorý poskytuje človeku pocit, že sa zaslúžil o niečo špeciálne, stimulujúce a oživujúce. Takéto vizuálne

rozptýlenie nenápadne púta pozornosť, čím obchádza psychickú únavu či stres a zabezpečuje mentálnu prestávku, ktorá predchádza psychickej nepohode.



[5] Pavilón *HygroSkin* a jeho trojuholníkové klapky reagujúce na zmeny počasia [4]

Drevo skutočne je odpoveďou na mnohé otázky. Nachádzame v ňom tak ako estetické, tak aj funkčné podnety pre tvorbu v dizajne, kde v konečnom dôsledku každý z nich oslovuje istým spôsobom užívateľov. Je to hlavne preto, že sa jedná o podobné interakcie, aké nachádzame v prírode, s ktorou je človek intuitívne spätý. Je už len na nás a našej kreativite ako s týmito podnetmi pre dizajn naložíme.

Zdroje

1. **MAMOŇOVÁ, M.** [2018]. *Anatómia dreva – mediálne skriptá*. Zvolen : Technická univerzita vo Zvolene, 127 s. ISBN 978-80-228-2951-9.
2. **CSÚZOVÁ, K.** [2020]. *Biofilia v priestore*. Zvolen : Technická univerzita vo Zvolene, 74 s. DF-104136-27611
3. **ARCHDAILY.** [2019]. *Aluminium Foam Facades: Architecture Rich in Texture, Porosity and Brightness*. 6 máj 2019. [28 október 2021]. <<https://www.archdaily.com/910540/aluminum-foam-facades-architecture-rich-in-texture-porosity-and-brightness>>.
4. **ARCHDAILY.** [2013]. *HygroSkin -Meteorosensitive Pavilion / Achim Menges Architect + Oliver David Krieg + Steffen Reichert*. ArchDaily. 9 september 2013. [20 október 2021]. <<https://www.archdaily.com/208764/san-telmo-museum-nieto-sobejano-arquitectos>>.
5. **ARCHDAILY.** [2018]. *Xylem Pavilion / Kéré Architecture*. ArchDaily. 16 júl 2018. [19 október 2021]. <<https://www.archdaily.com/921137/xylem-pavilion-kere-architecture>>.
6. **DEZEEN.** [2009]. *Scent Pavilion by Alan Lu*. DeZeen. 4 január 2009. [30 október 2021]. <<https://www.dezeen.com/2009/01/04/scent-pavilion-by-alan-lu/>>.
7. **DREVMAG.** [2020]. *Interakcia človeka a dreva v interiéri, aj v experimentálnej stavbe*. Drevársky magazín. 8 september 2020. [18 október 2020]. <<https://drevmag.com/2020/09/08/interakcia-cloveka-a-dreva-v-interieri-aj-v-experimentalnej-stavbe/>>.
8. **EVOLO.** [2013]. *Contouring Climatic Porosity*. 24.01.2013. [20 október 2021]. <<https://www.evolo.us/contouring-climatic-porosity/>>.

Kontakt / Contact:

Mgr. art. Katarína Csúzová
Katedra dizajnu nábytku a interiéru,
Technická univerzita vo Zvolene ,T. G. Masaryka 24, 960 01 Zvolen
katarina.csuzova@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Hrnčíř, Miroslava

ŠPECIFIKÁCIA DIZAJNÉRSKEHO NÁBYTKOVÉHO SOLITÉRU AKO SONDY AUTENTICKÉHO VIZUÁLNEHO ŠTÝLU

AKO VYUŽIŤ DOTYK PRI TVORBE

THE SPECIFICS OF DESIGNER FURNITURE SOLITAIRE AS A PROBE OF AUTHENTIC VISUAL STYLE

HOW TO USE TOUCH IN CREATION

Kľúčové slová: dizajn, dotyk, výskum, vizuálny štýl, solitér

Key words: design, touch, research, visual style, solitaire

Abstrakt

Dizajnér alebo umelec prioritne vytvára svoje diela pre vyjadrenie a predloženie svojej myšlienky v konkrétnej forme. Tento proces berie do úvahy isté estetické princípy a postupy pri tvorbe nového diela. Nasledujúci príspevok je zameraný na hmatový zmysel, ktorý zohráva kľúčovú úlohu pri hodnotení diela tým, že poskytuje dôležité informácie týkajúce sa jeho materiálových vlastností. Dizajnéri musia dosiahnuť konsenzus s cieľovými spotrebiteľmi, pokiaľ ide o vnímanie dotyku a termíny použité na jeho opis. Dotýkať sa nám je prirodzené. V dnešnej pandemickej dobe si o to viac uvedomujeme, ako nás dotyk sprevádza pri bežnom fungovaní a pri získavaní informácií. Haptický ale dotykový komfort je možnosť vnímať nie len dotykom ruky, ale pokožkou na celom tele. Preto jedným z najdôležitejších účelov základného vzdelávania v oblasti dizajnu je naučiť sa vidieť, počuť, dotýkať sa a ochutnávať. Zapojením dotyku do tvorby môžeme nájsť spôsob, ako efektívnejšie, kreatívnejšie a seba vyjadrujúcejšie obohatiť konečný výsledok a zvýšiť záujem o dielo.

Abstract

The designer or artist prioritizes the creation of his works to express and present his idea in a specific form. This process takes into account certain aesthetic principles and procedures when creating a new work. The following paper focuses on tactile sense, which plays a key role in evaluating a work by providing important information regarding its material properties. Designers must reach a consensus with the target consumers regarding the perception of touch and the terms used to describe it. It is natural to touch us. In today's pandemic age, we are all the more aware of how touch accompanies us in our normal functioning and in obtaining information. Haptic but tactile comfort is the possibility to perceive not only with the touch of the hand, but with the skin on the whole body. Therefore, one of the most important purposes of basic design education is to learn to see, hear, touch and taste. By involving a touch in creation, we can find a way to enrich the final result more effectively, creatively and expressively and increase interest in the work.

1 Úvod

Celý výskum a tento príspevok je cesta, ktorá vedie k zhmotneniu počiatočnej vízie konečnej série produktov. Snaha zodpovedať otázky položené na samotnom začiatku uvažovania nad projektom. Otázky, ktoré možno trápia väčšinu z nás, no možno sme sa pred tým nad nimi ani nejako zvlášť

nezamýšľali, brali sme to ako samozrejmosť, no teraz prišiel ten čas to riešiť. Po pominutí prvotných rozpakov a triedenia si myšlienok sa kryštalizuje tá správna cesta za novým dizajnom a zrozumiteľnou interpretáciou jeho podoby. Pre tento účel a nájdenie novej kreatívnej cesty bol práve dotyk a pocity pri ňom základom výskumu a samotnej tvorby.

2 HAPTICKÁ INTERAKCIA

Postupy ako zbierať potrebné a relevantné informácie pre prácu sú postavené na princípe osobného **vnímania objektu**, môcť sa ho **dotknúť**, vnímať ho, pýtať sa. Často krátko dizajnér prinesie na výstavu (alebo tomu podobné podujatie) svoj výstup o ktorom je presvedčený, že áno toto tak má byť je to vrchol mojej slávy. Následnými otázkami a poznámkami sám autor zapochybuje, že to asi predsa len mohlo fungovať inak. Aj toto je jedna z ciest, ako sa zlepšovať a vedieť akceptovať pripomienky a ďalej s nimi premyslene pracovať.

Dotýkať sa vecí je nám prirodzené. V dnešnej pandemickej dobe si o to viac uvedomujeme, ako sme sa vecí nevedome dotýkali a dnes pri hrozbe istého nebezpečenstva nám svieti výstražné svetlo pozor. Haptický ale dotykový komfort je možnosť vnímať nie len dotykom ruky, ale pokožkou na celom tele. Psychológovia Margaret a Harry Harlowocvi vo svojich štúdiách popísali že materiál s dobrými dotykovými vlastnosťami, dokáže vyvolať pocit, ako keď sa matka prvý krát dotkne svojho dieťaťa. Ide v tej chvíli o najpríjemnejšie pocit. [1]



Obr. 1 Zmyslové vnímanie: percentuálne znázornenie využívania zmyslov

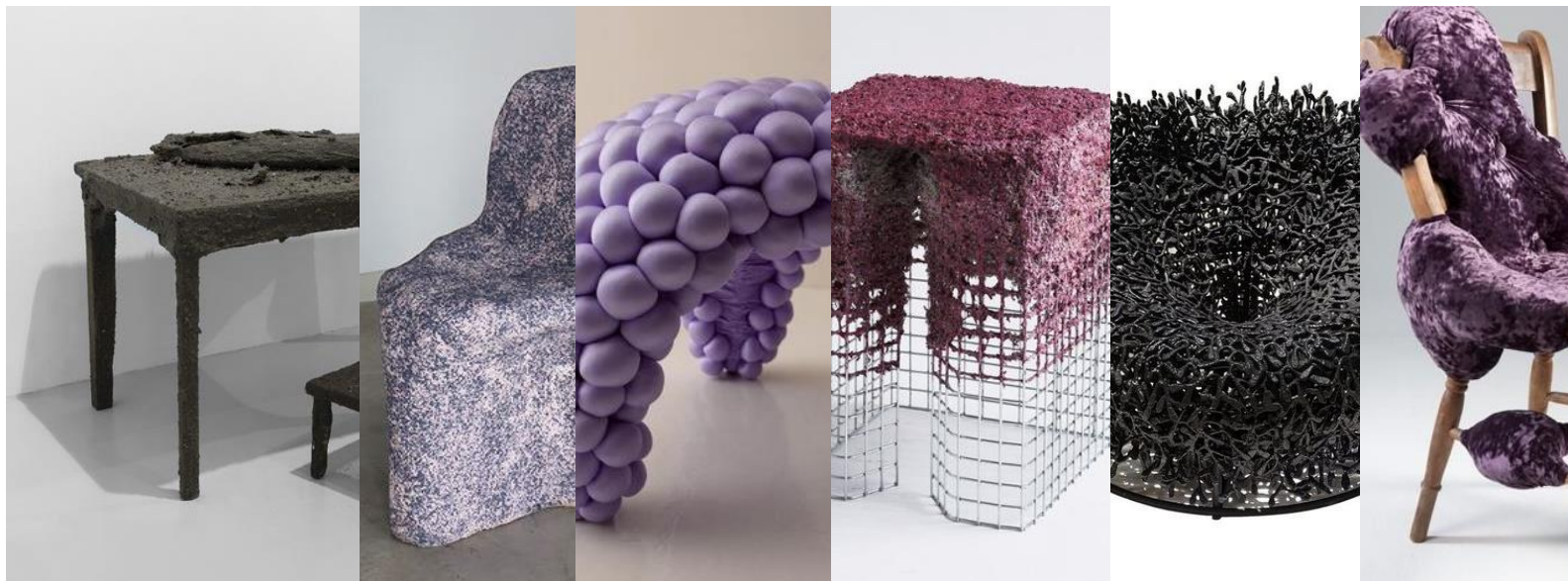
Čo sa týka zmyslového vnímania najviac dokážeme rozpoznať zrakom, je to až 90% informácií, ktoré nám vie poskytnúť toto vnímanie. Dokáže nás upozorniť na nebezpečenstvo, pomôžu nám orientovať sa, rozoznávajú objekty od nás vzdialené aj na niekoľko metrov.

Sluchom vnímame 8% podnetov. Kým nám zrak umožňuje vnímanie len v určitom zornom poli pred sebou zvuk môže na nás pôsobiť zo všetkých uhlov okolo nás. Pomáha nám dokresľovať obraz, ktorý vidíme.

Len 1% informácií získavame hmatom. Pokiaľ ostatné zmysly vnímame externe, **pri hmate je to priame vnímanie tela na dotyk**. Je to len 1%, ale aj toto percento nám dokáže o veciach napovedať veľa, či sú nám príjemné, mäkké, tvrdé, ostré. Pre skúmanie je práve hmat ten kľúčový element a moment prekvapenia. **To čo zrak vyhodnotí ako nepríjemné môže hmat vyvrátiť.**

Čuch a chuť si rozdelili posledné percento a pre tento výskum sú zanedbateľné. Aj keď nepríjemne zapáchajúci objekt, tiež signalizuje skôr problém. A o ochutnávaní nábytkov sa doposiaľ nevedla žiadna štúdia.

Každý materiál má svoje špecifické vlastnosti a nie len po vizuálnej stránke. Dnes keď sa poväčšine obklopujeme, dokonale hladkými kompaktnými povrchmi, čím vytvárame okolo seba chladné prostredie. Pritom tepelný komfort zabezpečuje skôr drsnejší a štruktúrované povrchy materiálov. Paradoxom je, že oku sú na pohľad príjemnejšie hladké materiály a tie drsné, či štruktúrované vyžarujú skôr impulz pozornosti.



Obr. 2 Rôznorodosť materiálov: koláž vytvorené pre ilustračné znázornenie materiálových možností pre vytvorenie **emócie**

Rôznorodosť materiálov a technologickým vývojom dnes nie sú prekážkou pri tvorbe nových produktov. Množstvo dizajnov vzniklo na základe náhody, ale cieľeného experimentu, pričom výsledkom sú často netradičné a zaujímavé diela, ktoré rozhodne neplnia len estetickú funkciu. S takýmito objektami sa väčšinou stretávame skôr na výstavách ako v domácnostiach, ale postupom času sa do sterility dnešnej doby začínajú infiltrovať aj výstrednejšie kusy nábytku.

Na obrazových príkladoch je presne znázornený daný experiment, ako vyvolať záujem o produkt netradičným materiálom, štruktúrou. Takýto objekt vyvolávala podnet dotknúť sa a zistiť viac aj keď sa na neho pozeráme len virtuálne. Prírodná zvedavosť priam núti človeka pýtať sa, ako to funguje? ...čo je to? .. a na vonok niekedy chladný a tvrdý materiál nás prekvapí svojou mäkkosťou. A moment prekvapenie je zase ďalším pozitívnym impulzom, ktorým je možné upútať diváka, alebo potencionálneho klienta. Tento pocit v nás vyvolávajú veci nepoznané a neočakávané pri použití v nábytku a interiéri. Veci poznané, ako napríklad drevo nás dokážu nadchnúť svojou krásou a dokonalosťou, ale od takéhoto materiálu presne vieme čo môžeme očakávať a čo nám poskytne interakcia s ním.

2.1 ZBIERANIE INFORMÁCIÍ PRE VÝSKUM

Pre zbieranie informácií pre tento výskum nie je vytvorená anketa posielaná mailom, kde sú psychologicky sformulované otázky tak, aby pýtaný dostal chcené odpovede a autor získal potrebné alibi. Výskum sa bude hlavne zameriavať na bezprostredné pocity a vnímanie objektov všetkými zmyslami, možnosť opýtať sa na otázky mimo cieľenej ankety, pretože opierať sa len o anketu je prinajlepšom len sebecké. Aby celé toto autentické zbieranie informácií prebehlo bez nátlaku, bola vytvorená séria skúšobných objektov, ktorá bude umiestnená na strategických miestach či s bežnou verejnosťou alebo odbornou kde sa sledovaním dozvieme najlepšie ako sa respondenti zaujímajú o objekty, materiály a záhady ponúkané v sérii. Pre začiatok a ďalšie smerovanie je dôležité vypozerovať, čo ako prvé upútalo pozornosť.

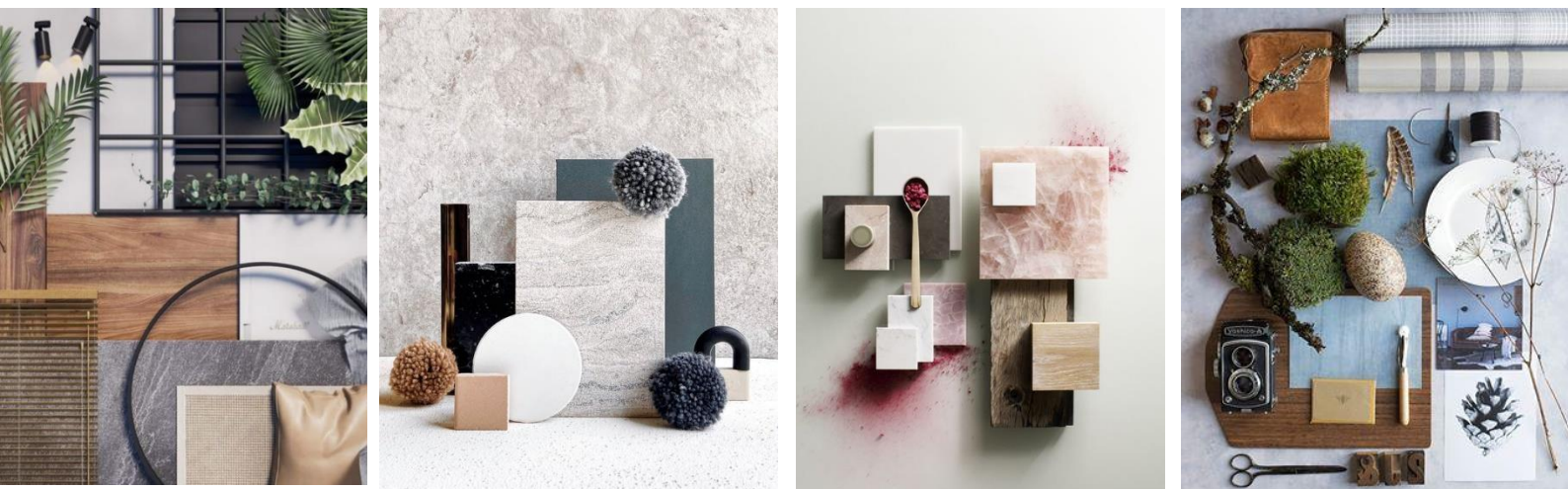
Hlavným cieľom teda zostáva poukázať a priniesť do vedomia bežných užívateľov, že aj umenie môže byť dizajn. Zistiť a pochopiť čo je akceptovateľné pre bežného človeka a čo je akceptovateľné pre odbornú verejnosť práve z tohto netradičného dizajnu a následne nájsť tú správnu cestu a harmóniu medzi týmito dvoma svetmi pre vytvorenie najideálnejšej možnej verzie série nábytkov (nového vizuálneho štýlu).

Ako už bolo naznačené aj v kapitole pred tým treba dnes je potrebné počítať s rýchlymi zmenami súvisiacimi s vývojom pandémie. A s príchodom rýchlych zmien zasahujúcich do našich

životov sa ľudia stávajú viac upodozrievaví, trucovití, nenávistní, rezignovaní.. Zrazu z doby, kde sme sa nevedome dotýkali predmetov nevedomujúc si žiadne riziká nás všade upozorňujú nedotýkať sa! Dezinfikovať! Nevychádzať! Všetko rušiť! ! .. a čo teraz, keď celé skúmanie bolo založené na dotyku a celkovom vnímaní objektu v reálnom čase a mieste. Ako všetko v našom živote aj vo svete vedy a umenia je potrebné sa vedieť rýchlo prispôbiť .Asi svet už zase raz potreboval istý reštart, naučiť ľudí rozmýšľať a začať riešiť veci inak, že aj keď niečo vyzerá bez problému, vždy treba s ním počítať, ale čím skôr sa odosobníme od tlaku z von, tým skôr a lepšie budeme vedieť reflektovať na danú situáciu a to čo sa aj deje.

Keď prišlo uvedomenie si, že toto sa tak rýchlo neskončí a keď sa to aj skončí, nezačne sa hneď ten život na, ktorý sme boli zvyknutí, muselo prísť pozmenené riešenie pre zbieranie informácií. A ako už bolo naznačené vyvolať nutkanie na dotyk aj cez virtuálny svet. Preto sa začatá práca a objekty pre skúmanie vyrobené musia ešte viac fascinovať zrak aby sme sa mohli zase viac tešiť a čas keby sa budeme môcť dotýkať. Výskum sa rozšíri aj na človeka na druhej strane „skla“ a snahou bude poskytnúť mu dostatočný zážitok z daného produktu, keď sme zostali nútení zase sa len pozerieť. Pri tomto budeme musieť využiť všetky možné obľúbené aj menej populárne médiá na prezentáciu projektu.

V tejto fáze je zase dôležité zvládnuť zrozumiteľnú a trefnú prezentáciu pretože sledovateľ nám dáva presne 3 sekundy na vytvorenie záujmu o problematiku. Presne tieto sekundy budú kľúčové pre tvorbu nasledujúceho obsahu. Nie je to tragédiou, ale skôr výzva, ktorá môže priniesť zase nový rozmer skúmania. Takýto stav sa už v histórii viac krát opakoval a je zrejmé, že sa opakovať opäť bude a rýchla reakcia na novovzniknuté problémy dokážu efektívnejším spôsobom posúvať prácu.



Obr. 3 Mood board: Ukážka spôsobu ako sa vzorkuje pri návrhoch, čo môže vytvárať aj dojem, že sa jedná o samotné umelecké dielo

3 Záver

V odborných literatúrach sa dočítame o množstvách možností ako hodnotiť dizajn, od výpočtov cez vzorce až po semiotiku. Každý dizajnér sa vždy snaží priniesť niečo nové. Tento projekt je založený na vyvolaní potreby sa dotýkať. Objekty, ktoré na základe vnímania zaujmú najprv na pohľad a vzápätí na dotyk. Z prieskumu vieme že sa obklopujeme skôr hladkými povrchmi chladným na dotyk a preto je dôležité pripomenúť aj možnosť dotýkať sa aj iných povrchov a nespadať do stereotypu trendov doby.

Čo sa týka zadaných cieľov, možno ich aplikovať aj v dobe bez dotyku a ako bolo popísané keď vypadne nejaký zo zmyslov posilní sa iný a výskum zodpovie čo najviac priamych aj nepriamych

otázok a prinesie výsledok kde nie je umenie, ktoré je o niečom, ale umenie, ktoré je niečím. Každý dizajnér sa časom profiluje a jeho tvorba dostáva špecifický rukopis. No nie vždy je výstup pochopený. Často sa môžeme stretnúť s ohlasom iným ako by sme očakávali a nadmerné nadšenie dostane uzemnenie. Vtedy treba zotrvať prijať kritiku a ísť ďalej o tom je výskum a negatívna emócia je tiež emócia a v divákovi zanechá stopu nad ktorou sa zamýšľa. Ďalší vývoj práce smeruje k novým objektom, ktoré si ponechajú svoje artové pozadie.

Zdroje:

[1] KOTRADYOVÁ V. A KOL. : Dizajn s ohľadom na človeka, STU Bratislava 2015, ISBN 978-80-227-44-03-4 s.170.

Internet

[2] PULIB.SK. Dostupné na <https://www.pulib.sk/web/kniznica/elpub/dokument/Kubani5/subor/5.pdf>

[3] SK.REOVEME. Dostupné na: <https://sk.reoveme.com/veda-lasky-harry-harlow-a-povaha-lasky/>

Kontakt / Contact:

Mgr. art. Miroslava Hrnčíř

Katedra dizajnu nábytku a interiéru, Technická univerzita vo Zvolene

T.G. Masaryka 24, 960 01 Zvolen

hrcirmiroslava@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Sekerák, Richard

DIZAJNÉRSKA SKICA AKO PROCES TVORIVOSTI V DIZAJNE.

DESIGN SKETCH AS A PROCESS OF CREATIVITY IN DESIGN.

Kľúčové slová: skica, proces tvorivosti , výrazový nástroj , rozvíjanie kreativity

Key words: sketch, creativity process , expression tool, developing creativity

Abstrakt:

Hlavným cieľom výskumu je ukázať aký má dopad kresba na tvorivosť v dizajne, ďalej použiť získaný typ rukopisu a pretaviť ho do dizajnu a umenia. Získavať informácie a získať nový štýl vyjadrovania pomocou ruky ako to bolo kedysi. Skica nemusí byť len nástrojom zobrazenia určitého dizajnu, ale sama kresba môže tvoriť dizajn. Poskytuje v dizajne navrhovať, skúmať, zdokonaľovať sa, komunikovať ale hlavne podporuje tvorivosť, je to najjednoduchším nástrojom na vyjadrenie tvarou, funkcie, rieši rôzne problémy a ponúka nové vízie. Úlohou je poukázať aký má dopad na proces tvorivosti v dizajne, aká je jej sila, ale aj ako vie poškodiť či pozdvihnúť hodnotu navrhovaného produktu, nábytku či interiéru. Vytvoriť nový rukopis ktorý bude mať vplyv na nový dizajn, nielen s vizuálneho ale aj praktického funkčného hľadiska, zaoberať sa detailmi. V jednoduchosti vytvoriť nový štýl kresby, ktorý bude fungovať v dizajne ako má.

Abstract:

The main goal of the research is to show the impact of drawing on creativity in design, to further use the acquired type of manuscript and to transform it into design and art. Gain information and get a new style of expression by hand as it used to be. A sketch does not have to be just a tool to show a certain design, but the drawing itself can form a design. It provides in design to design, explore, improve, communicate but most importantly encourages creativity, it is the simplest tool for expressing shape, function, solves various problems and offers new visions. The task is to show what impact it has on the process of creativity in design, what is its strength, but also how it can damage or enhance the value of the proposed product, furniture, or interior. Create a new manuscript that will affect the new design, not only from a visual but also a practical functional point of view, to deal with the details. Easily create a new drawing style that will work in the design as it should.

4 Úvod

Čo je skica.

Najzakladanejší nástroj v dizajne na prenos informácií s hlavy na papier. Forma prenosu myšlienok a nápadov do vizuálneho zobrazenia. Skicovanie má rýchle komunikačné vlastnosti, pomocou skice sa formuje, skúma sa tvar, no hlavne v dizajne rozvíja tvorivosť dizajnéra ktorá má potom dopad na celkovú tvorbu. O kresbe sa častokrát hovorí že je staromódna a pomalá technika , ale je najsilnejším vyjadrovacím prostriedkom v procese tvorivosti v dizajne.



Obr.1 Designer drawing and sketching stock video [1]

5 Dizajnerska skica

5.1 Dôležitosť v procese navrhovanie

„Kresba je vízia na papieri“
Andrew Loomis.

Súčasťou procesu myslenia je ručné kreslenie a práve školy dizajnu často krát prestávajú túto formu vyjadrenia aplikovať vo výuke, čo potom študenti neberú ako súčasť tvorby. Je v úzadí pre študentov, zdá sa pre nich staromódna a pomalá forma vyjadrovania, keďže technológie ponúkajú široké spektrum možností vo virtuálnom realistickom vyjadrení. Vyjadriť sa formou skicovanie by malo byť základným nástrojom pre každého dizajnéra, pre rozvoj tvorivosti. Pomocou skice sú vyjadrené pocity, nálady určitých koncepčných riešení ktoré tvorba obsahuje a tak dopĺňajú emócie každého vnímania. Toto silné prepojenie medzi rukou, hlavou a papierom prevažuje mnohonásobne nad použitím technológií. Dôležitou úlohou skicovania v procese návrhu je zefektívniť a vyjadriť veľké množstvo informácií, ktoré dizajnér má za potreby oznámiť. Každý papier má veľa informácií, preto aj človek vníma informácie pomocou obrázku o 60 000x rýchlejšie ako text. Porozumenie logike foriem a vizuálne myslenie v dizajne je ďalšou s úloh skicovania. V prvých fázach sa objavia rýchle jednoduché zobrazenia a to je odrazom tvorivosti, že kresba dopomáha začínať dizajn ale v ňom aj pokračovať.



Obr.2 Designer sketching drawing design brown craft cardboard paper product eco packaging mockup box development template package branding Label ,Chaosamran Studio [2]

5.2 Návrh, skúmanie, komunikácia

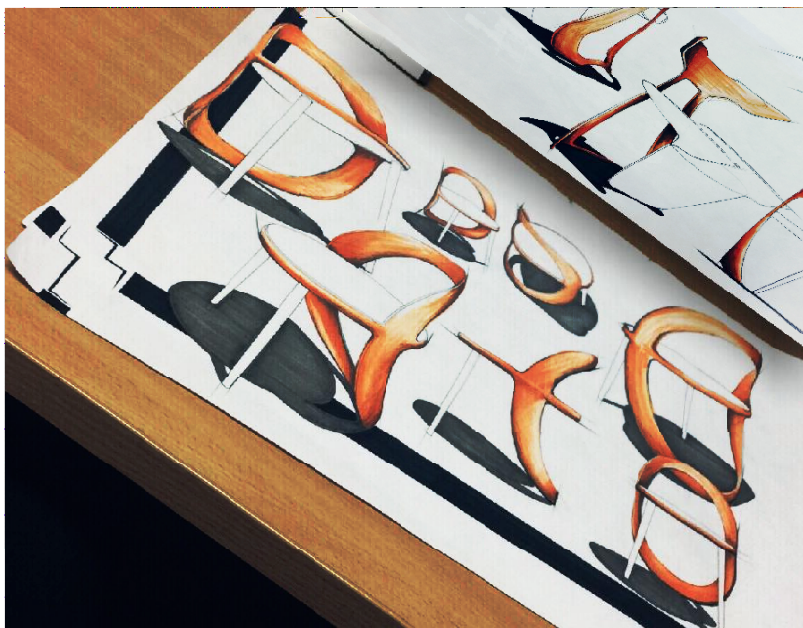
Skica s veľkou vlastnosťou v procese navrhovania. Práve prvotne zachytená predstava, pointa, nápad je zachytený pomocou kresebného zobrazenia, a tak začína proces tvorenia kedy navrhujeme nové tvary, a prináša nám prvotné koncepty. Rôzne kompozície na papieri nám dopomáhajú skúmať a formovať tvar s rôznych uhlov pohľadu, ako aj samotné detaily. Zároveň je pre dizajnéra komunikačným nástrojom ktorý podporuje tvorbu, komunikuje pomocou vizuálneho vnímania keď kresba obsahuje množstvo slov a otázok. Estetická stránka dizajnu je ďalším dôležitým bodom v dizajne a práve správne skicovanie zdokonaľuje výstup tvorby. Komunikuje množstvo problémov, riešení nielen po estetickej ale aj funkčnej stránke či už ide o konštrukčné veci alebo detaily. Skicovanie rozvíja tvorivosť, formovanie a kreativitu dizajnéra , práve tento rozvoj prináša tie silné výsledky. Každá kresba od dizajnéra nemusí byť realistická a zachytená dokonalé, Musí byť schopná vyjadriť podstatu a Váš názor!



Obr.3 Autorské kresby odkazujúce na tvorivosť a skúmanie foriem až po finálne riešenie / Richard Sekerák

5.3 Vizuálne uspieť

Vizuálne formy návrhára môžu mať v odozve úspech ale aj hanbu, a práve skica je jednou veľkou vizitkou tvorby dizajnéra. Nestretáme sa s tým len v štúdiu na školách ale aj praxi. Prezradí kresba tvorivosť dizajnéra? Čo môžeme brať ako neúspech dizajnu. Slabý dizajn, nezaujímavý výstup bez tvorivosti a kvality je jedným z bodov ktoré práve skica o dizajnérovi prezradí. Často krát je myšlienka silnou stránkou návrhu, no pohľad na dizajn sa rieši prevažne s vizuálnej stránky. To sa môže stať pre verejnosť necárujúce bez pridanej hodnoty kedy to uberá na samotnom výsledku. Tak teda vizuálny vzhľad skice má dopad na úspech. Rozvíjať kresbu je pre dizajnéra rozvíjať svoje schopnosti, každý návrhár chce byť silným tvorcom. Vizuálne uspieť pomocou skice odzrkadľuje silnejší dizajn, zaujímavé formovanie a celkový vzhľad. Nielen ako celok ale určitú časť tvorby pri skicovaní treba venovať aj detailom ktoré je potrebné vyriešiť ako konštrukčne tak vizuálne, tak pridávajú na plnohodnotnom výsledku. Predať dizajn pomocou kresby ktoré zalahodia každému oku je silným výsledkom pre každý dizajn. To znamená uspieť vizuálne, šokovať a predáť skicou. Dizajnér tak získava väčšiu dôveru v samého seba a svoje vyjadrovacie schopnosti v tvorivosti. Kresba vie a hovorí veľa aj keď je bez slov.



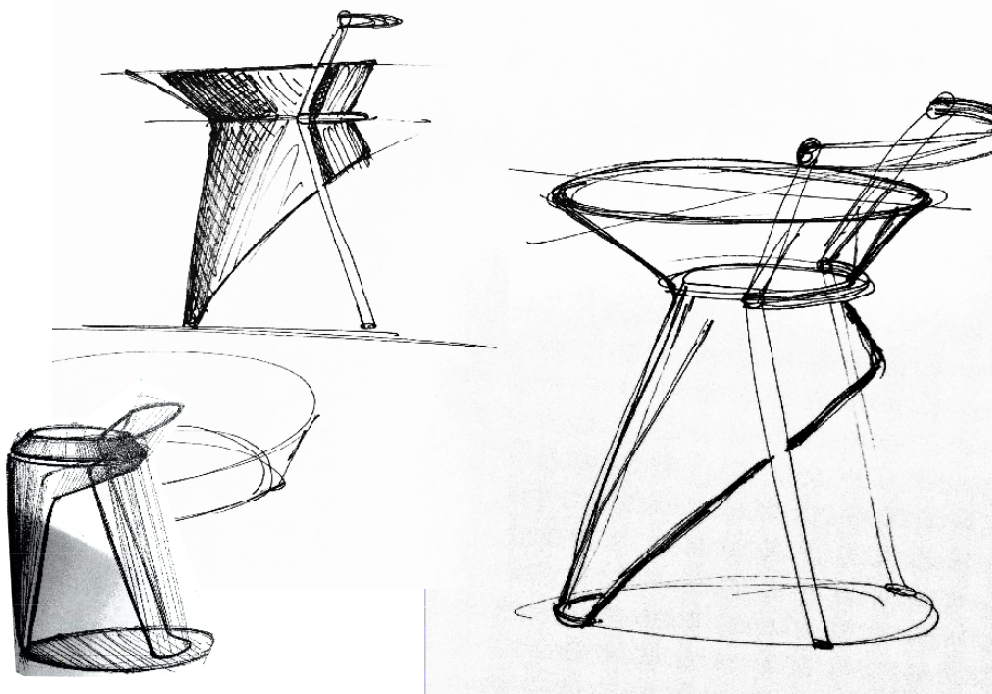
Obr.4 autorská kresba a dôvera študenta v svoje vyjadrenie Richard Sekerák

5.4 Kresby myslenia rukou

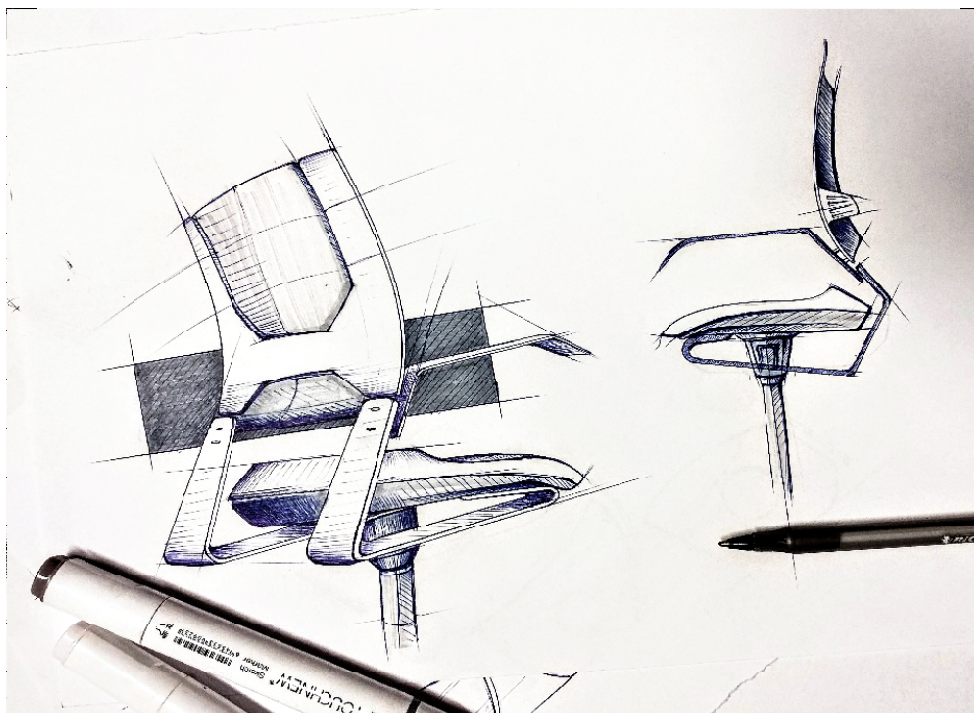
Dizajnér má prenášať myšlienky svojich konceptov od počiatočného až po finálny dizajn pomocou skíc, ktorým však verejnosť má porozumieť. Myslieť rukou ponúka nespočetný počet nápadov a koncepčných riešení, ktoré samotný návrhár vykresľuje a tak vzniká myšlienková koncepcia. Potencionálne problémy, rôzne otázky v tvorbe a riešenie včas pomáha objaviť práve ručné skicovanie. Silou schopnosti kresby je prepojenie mysle formou vizuálneho zobrazenia.

5.5 Začiatok a formovanie kresby

Prvá reakcia, dojem a prvý zrodený nápad v tvorbe dizajnéra vie byť zobrazený chaotický až neporozumiteľne, to obsahuje prvotná fáza skicovania. Rýchle zachytenie formy, hrubé a špinavé kresby sú svojím vzhladom nápomocné a starajú sa o estetiku dizajnu. Zamerania sa na rýchle formulácie myšlienok. Vykríčať sa teda vyčarovať sa na papier je spúšťačom predstavivosti a zrodom skvelých silných nápadov, práve čarbanice majú byť súčasťou tvorby dizajnéra. Keď sa zachytáva hlavná myšlienka, pointa, prvý tvar, dizajnér nepotrebuje do toho investovať dlhé obdobie do výroby skíc, hovoríme o rýchlych skiciach. Vyskytnúť sa môže nezmysel, ale každý nezmysel je otáznikom na odstránenie a rozvíjanie tvorivosti. Počas formovania a ucelenejšieho výstupu tak spresňujeme vizuálny tvar danej veci. Aj preto silným a účinným procesom v navrhovaní je formovanie dizajnu prostredníctvom kresby, kedy vznikajú najlepšie nápady. Nielen kvalita ale aj kvantita je potrebná v dizajnerskej tvorivosti a preto množstvo skíc vytvára zbierku tvorivosti za určitý časť na danú tému, a tak odpoveďou portfólia sú rôzne vyriešené témy a skúmania v tvorbe. Ak si dizajnér potrebuje ujasniť určitý koncept použije prevažne minimalistické zobrazenie ktoré je výpovedné pre objasnenie. Papier je podkladovým materiálom pri tvorbe dizajnu, práve papier dokáže zniesť všetko. Objavujú sa často krát nerealizovateľné náčrty, ktoré sú však odpoveďou na tvorivý proces daného riešenia problému. Ponúka neobmedzené možnosti vyjadrenia a preto každý návrhár má využívať túto formu.



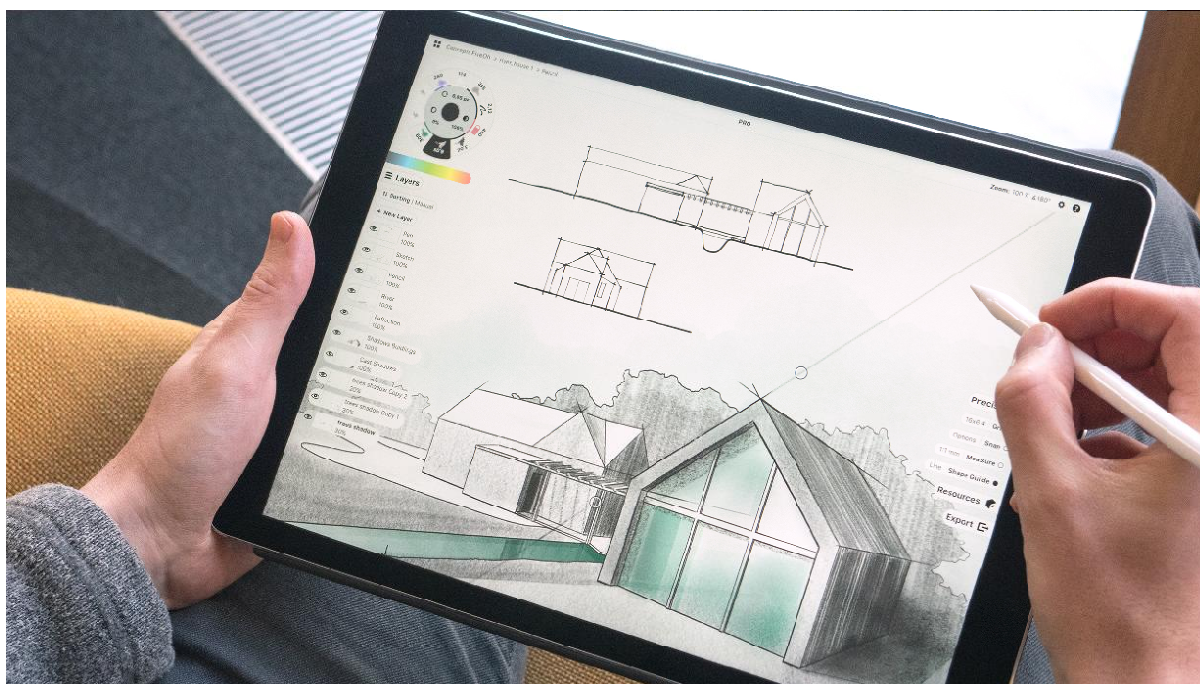
Obr.5 autorská kresba v rýchlym zobrazení hlavnej myšlienky Richard Sekerák



Obr.6 autorská kresba finálneho riešenia Richard Sekerák

5.6 Digitálna mylná predstava

Zefektívni ale uberá na kvalite tvorivého procesu. Práve technológie nám s určitého uhla pohľadu dokážu uľahčovať a zefektívňovať život, no dopláca na to tvorivá časť ktorá v dizajne je podstatou. Prvotné fázy skicovania vytvárajú určité formy zachytenia myšlienok a tvarov, ich upresnením a nahodením pomocou digitálne verzie skíc už len dofinalizujeme realistickejšie zobrazenie. Softvér na nedovoľuje také uvoľnenie a vyjadrenie ako papier, preto digitálna verzia je jemnejšia a čistejšia. Samotná technológia má miesto na konci finalizovania dizajnu ale uberá v procese tvorby tú potrebnú kreativitu . Zužovanie možností prostredníctvom technológií. Porovnávať tvorivú časť a dizajnérsky výstup medzi skicovaním na papier a použitia technológií sa nedá vôbec. Skvelý dojem ktorý ponúka zachytenie emócií počas skicovania na papier je jedným s dôvodov, čo tablety a iné technológie neponúkajú. Hovorí sa častokrát vo svete že technológie nahradia ručnú prácu, ale ručná práca dizajnéra jej sila nebude nikdy nahradená technológiou, môže byť len zdokonalený výsledok. Dopomôcť k reálnejšiemu zobrazeniu áno ale nikdy to nebude mať tak kvalitný tvorivý výstup. Práve v softvéri neexistuje nič, čo by len nejasne pripomínalo „proces navrhovania“ prinajmenšom sa to nepribližuje procesu navrhovania formou skice.



Obr.7 Architects design with concepts concepts app [3]

5.7 Motivácia alebo blokovanie

Spoliehať sa na digitálne nástroje je často krát výskytom pri výstupoch študentov dizajnu, a to z dôvodu nedôvery vo svoje kresliace schopnosti alebo malého množstva času. Premárniť tvoriť na papier a ihneď použiť formu digitalizácie je blokádou tvorivosti.¹⁵ Mnoho dôvodov prečo skicovať na papier v dizajne, rozvoj kreatívneho komunikačného nástroja je jedným stých najdôležitejších. Kedykoľvek a kdekoľvek, rýchlo a efektívne jednoducho je možné naše informácie zefektívniť. Hrubé skice plných čiar ponúkajú čo nápad to silnejší dizajn. Dôležitým faktorom pri rozvíjaní skicovania je to že dizajnér môže tak dôverovať v samého seba, nemusí sa hanbiť za výstup, dôverovať v svoje kresliace schopnosti, čo u mnoho študentov ale aj ľudí v praxi nájdeme. Môžeme to nazvať ako nepriateľ či blokáda pre rozvíjanie kreativity a pochybnosť tvorby.

5.8 Sila detailu

Každý detail má svoje, či už ide o vizuálnu časť, konštrukčný detail alebo detail materiálu je dobre nezabúdať na jeho vzhľad už vo forme kresby. Veľkú pozornosť v dizajne je potrebné venovať jemným detailom. A práve aj skiciam treba venovať pozornosť, pretože práve to oddeľuje dobrý a skvelý dizajn. Dizajn nie je len celok, dizajn má svoju silu aj v detailoch. Preto vytvorením určitého rukopisu bude dobre poukázať na tieto detaily ktoré vytvoria samotný dizajn produktu.

ZDROJE

1. **ISTOCKPHOTO.** [2017]. *Designer drawing and sketching stock video.* Video / Fotografia, Istockphoto. 20. júna 2017, Dostupne na : <https://www.istockphoto.com/video/designer-drawing-and-sketching-gm684918444-129507841>
2. **ISTOCKPHOTO.** [2019]. *Designer sketching drawing design brown craft cardboard paper product eco packaging mockup box development template package branding Label.* Fotografia, Istockphoto, Chaosamran Studio 29. maja 2019.
3. **GREATDESIGNHOUSEPLAN.** [2021]. *Important concept software for architects Ipad, amazing concept/Architects design with concepts concepts app.* Fotografia, Greatdesignhouseplan, 31. júl

¹⁵ FARKAŠOVÁ, E. Kreativita dizajnéra a jej rozvoj vo výučbe. 2017

2021, Dostupne na : <https://greatdesignhouseplan.blogspot.com/2021/07/important-concept-software-for.html>

4. **KOOS EISSEN., ROSELIEN STEUR**, [2011]. *Sketching the basic*, BIS publishers, 204s. ISBN: 906369349
5. **KOOS EISSEN., ROSELIEN STEUR**, [2009]. *Sketching drawing techniques for product designers*. BIS publishers, 256s. ISBN: 906369718, Dostupne na : <https://www.istockphoto.com/photo/designer-sketching-drawing-design-brown-craft-cardboard-paper-product-eco-packaging-gm1152163966-312484430>
6. **FARKAŠOVÁ, E.** [2017]. *Kreativita dizajnéra a jej rozvoj vo výučbe*. 2017. Zvolen, Vydavateľstvo TU vo Zvolene, 2017. s. 84. ISBN 978-80-228-2968-7.

Kontakt / Contact:

Mgr. art. Richard Sekerák

Katedra dizajnu nábytku a interiéru,

Technická univerzita vo Zvolene ,T. G. Masaryka 24, 960 01 Zvolen

rsekerak99@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Štefániková, Karolína

DIZAJN VŠEDNÉHO DŇA

EVERYDAY LIFE DESIGN

Kľúčové slová: dizajn, interiér, nábytok

Keywords: design, interior, furniture

Abstrakt

Dizajn nábytku ako aj interiéru sa neustále vyvíja. Mení sa nie len doba, okolnosti, materiály ale aj vkus a potreby používateľa. Aký je vlastne súčasný dizajn a ako sa zmenil oproti tomu pred desiatich rokov? Aj desať rokov je dlhá doba, za ktorú sa dá odpozorovať zmena v rôznych úrovniach. Je to napríklad neustála zmena trendov, technologický pokrok ale aj pohľad jednotlivca na dizajn s ktorým je v kontakte každý deň.

Abstract

Furniture as well as interior design is constantly evolving. Not only time, circumstances, materials but also tastes and needs of the user are changing. What is contemporary design today like and how did it change from that of decade ago? Ten years is a long time to observe a change at various levels. For example it is a constant change of trends, technological progress but also an individual's view on design with which they are in daily contact.

Každá doba svojim spôsobom reaguje na tú predchádzajúcu. Môže jej byť protikladom, ale aj z nej čerpať. Na jednej strane to nie je tak dávno, no na strane druhej pri pohľade na katalógy o modernom bývaní z roku 2010 možno badať neaktuálnosť vo viacerých smeroch. Samozrejme nejde o zmeny tak radikálne, že by bol priestor nepoužiteľný dnes no dá sa konštatovať, že funkčnosť a vizuálna stránka niektorých prvkov vzhľadom (aj) na technický pokrok pomaly upadá do zabudnutia. Zhodnotené jedným slovom, nemoderné. Čím to ale je? Existuje predsa množstvo príkladov dizajnu, dnes už ikon, ktoré sú o mnoho rokov staršie, no predsa ich obdivujeme. Zdobí ich originalita, jedinečnosť, mnohokrát revolučnosť v dobre v ktorej vznikli. Sú ale aj iné príklady nadčasového dizajnu, ktoré prežijú dekády. Kľúčom je, že naozaj naplňali poslanie dizajnu, spájali estetiku s funkciou.

Dnes žijeme rýchlu dobu, kde každý deň pribúdajú novinky nie len vo svete dizajnu. Nové inšpirácie, farby, trendy. Ale okrem toho čo aktuálne je či nie je moderné sa dozvedáme aj o najnovších materiáloch, nových možnostiach spracovania či technickom pokroku, ktoré tiež svojim spôsobom reagujú na dobu. Nie len v dizajne ale celkovo je veľkou témou súčasnej doby ekológia a udržateľnosť. Ako príklad uveďme novinku v materiáloch - ekologickú "kožu" Desserto (obrázok 1-2), ktorá je šetrná k životnému prostrediu nakoľko je vyrábaná z kaktusov.



Obr. 1,2 Desserto - ekologická koža z kaktusu [1]

Ďalší zaujímavý je aj materiál, ktorý predstavila dizajnérka Tamara Orjola. Je vytvorený z ihličia borovice, ktoré sa inak nevyužíva, tvorí však 20 – 30 % váhy tejto dreviny. Umožňuje tak využiť celý strom po zoťatí. Materiál pomenovala ForestWool a pri výrobe používa drvenie, máčanie, naparovanie či lisovanie. Ihličie dokáže premeniť na kompozitný stavebný materiál, textil či papier pričom pri procese získava aj farbivo a éterický olej. [2] Z nového materiálu vytvorila aj sériu taburetiek a kobercov. (obrázok 3-5)



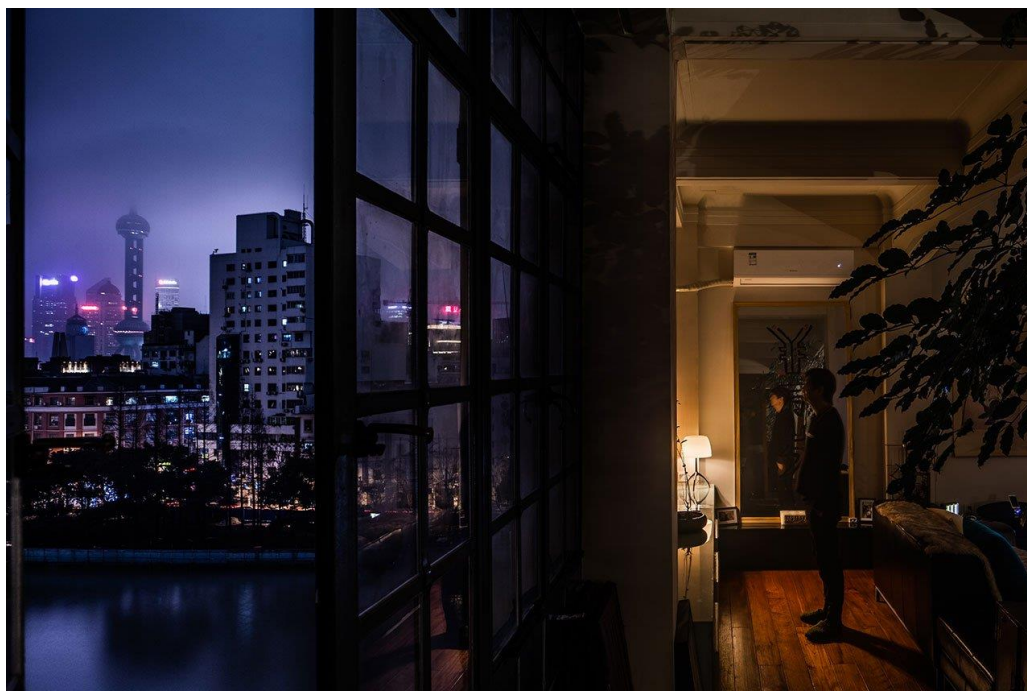
Obr. 3,4,5 Tamara Orjola / ForestWool [2]

Najaktuálnejšou témou týchto dní je ale určite celosvetová pandemická situácia. A aj na ňu dizajn musí reagovať. Všetdný deň je zrazu pojem s novým významom. Čas trávime hlavne vo virtuálnom svete ale nesmieme zabúdať na ten reálny. Zmenilo sa pracovné prostredie či nároky na flexibilitu, hygienu a údržbu materiálov. Ako užívatelia zrazu viac uvažujeme o tom akých plôch a predmetov sa musíme dotýkať. Vo verejných priestoroch sa do popredia dostáva bezdotyková technológia a otvorené plochy pre dostatočné vzdialenosti medzi ľuďmi.

Veľké zmeny zažívajú aj súkromné interiéry. Množstvo ľudí vymenilo kanceláriu za home office a tak nastala situácia kde interiér bytu ale aj jednotlivé nábytkové prvky získali nové funkcie. Domáce prostredie je zrazu našou kanceláriou, posilňovňou či reštauráciou.

Meniace sa podmienky ukázali, že je dôležité mať dobre rozvrhnutý priestor. Navyše, ľudia sa chcú dobre cítiť v priestore, v ktorom trávia väčšinu času. Viac premýšľajú nie len nad vizuálnou stránkou ale aj nad funkčnosťou.

Firma Foscarini zameraná na svietidlá napríklad predstavila kampaň kde sa nezameriava na svoj produkt a dizajnéra ale na „skutočných ľudí, ktorí žijú svoj skutočný život vo svojich skutočných domovoch“ (obrázok 6). Séria fotografií a videí zdôrazňuje význam slova domov a hoci vznikli pred pandémiou, práve v tejto dobe nabera na relevantnosti. [3]



Obr. 6. Kampaň talianskej spoločnosti Foscarini [3]

Na každé obdobie sa dá pozeráť z rôznych uhlov. Najlepšie ho ale zhodnotíme s odstupom. Súčasná situácia a doba, ktorú žijeme určite ovplyvní aj dizajn a spôsob akým o ňom uvažujeme. Platí to ale vo všeobecnosti, bez mimoriadnych situácií. Starší človek má skúsenosť, má iné potreby ako mal predtým a uvažuje inak. Nie len o dizajne. Aj keď možno nevedome. Čím sme starší, trendy ustupujú a pozeráme na funkciu o niečo viac. Hľadáme kompromis, prehodnocujeme. Ergonómia, pohodlie, stabilita, trvácnosť. Taktiež potreby dvoch ľudí rovnakého veku, ale v inej dobe sa nemusia vôbec zhodovať. Ako dizajnéri musíme byť schopní myslieť komplexne a zohľadniť množstvo faktorov. Reagovať na dobu, na rôzne situácie a na potreby ľudí čo najpružnejšie.

Zdroje

1. <https://desserto.com.mx/desserto>
2. <http://tamaraorjola.com/>
3. <https://www.yatzer.com/foscarini-vite>

Kontakt / Contact:

Mgr. art. Karolína Štefániková
Katedra dizajnu nábytku a interiéru, Technická univerzita vo Zvolene
T.G. Masaryka 24, 960 53, Zvolen
stefanikova.karolina@gmail.com

OBSAH
CONTENTS



Záborský, Matej

PSYCHOLOGICKÉ ASPEKTY, AKO NÁSTROJ NA OVPLYVNĚOVANIE UŽÍVATEĽOV

PSYCHOLOGICAL ASPECTS AS A USER-TO-USE TOOL

Kľúčové slová: trend, realita, dizajn, človek

Keywords: trend, reality, design, human

Abstrakt

Dizajnéri, firmy a rôzne obchodné reťazce poznajú spôsoby ako ovplyvniť emocionálne a kognitívne vlastnosti užívateľov tak, aby čo najefektívnejšie predávali svoje produkty. Využívajú techniky na psychologické ovplyvnenie správania jednotlivcov. Prostredníctvom reklamy vedia ovplyvniť naše rozhodovanie a pomocou rôznych impulzov spracovávať vnímanie človeka tak, aby venoval svoju pozornosť na produkt a tak sa snažia zvýšiť pravdepodobnosť toho, že si užívateľ takýto produkt zakúpi.

Abstract

Designers, company, and various retail chains store know how to influence the emotional and cognitive characteristics of users so that they can sell their products as effectively as possible. They use techniques to psychologically influence the behavior of individuals. Through advertising, they can influence our decision-making and use different impulses to manipulate people's perception to pay attention to the product, thus increasing the possibility of the user buying the product.

Ľudia nakupujú veci aj napriek tomu, že ich vlastne ani nepotrebnú. Zakúpenie novej veci, ktorá sa im páči v nich vyvoláva pocit uspokojenia. Nakupujú produkty o ktorých si myslia, že ich iní nemajú alebo ostatní k nim nemajú prístup a tak predpokladajú, že majú vyššiu hodnotu. Existuje vyššia pravdepodobnosť toho, že si ľudia zakúpia produkt o ktorom si myslia, že je ho nedostatok, čím predajcovia vedia ovplyvniť konanie svojich zákazníkov. Výrobcomia prezrievalo vedieť ako ovplyvniť myslenie ľudí tak, aby od nich nakupovali čo najviac, poskytujú zákazníkovi dary alebo láskavosti, aby cítili, že sú im v niečom spoločensky zviazaní a to udržuje v mysliach týchto ľudí určitý pocit zadĺženosti.

V tomto prípade je teda z pohľadu dizajnéra dôležité uvažovať aj o tom, čo je v rámci navrhnutia či už dizajnu nábytku, interiéru alebo aj reklamy voči potenciálnym užívateľom etické a neetické. Je dôležité zamyslieť sa nad tým, ako môže dizajn ovplyvňovať správanie užívateľov a či môže dizajnér natoľko zasiahnuť do spôsobu ako vyvolávať u užívateľa potreby, ktoré by vyústili až do záujmu nakupovania nepotrebných produktov.

Priestor na ovplyvňovanie užívateľov

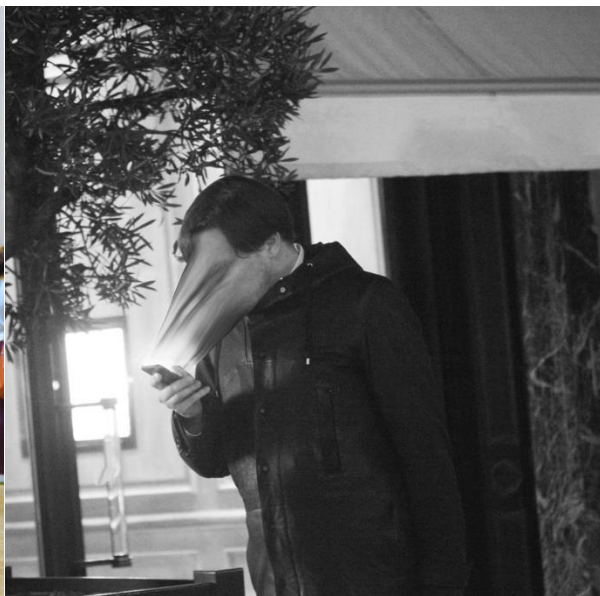
Internet, sociálne siete, magazíny a televízia, toto všetko je komerčný priestor pomocou ktorého dokážu médiá výborným spôsobom využívať prostriedky na ovplyvňovanie názoru, myslenia, rozhodovania a správania verejnosti. Medializovaním rôzneho materiálu môžu šíriť akýkoľvek obsah a názor v rámci ktorého sa usilujú čo najviac zapôsobiť na čo najširší počet sledovateľov tohto obsahu. Človek nemusí prestať sledovať médiá, aby sa ubránil manipulácii s jeho názorom, stačí pokiaľ dokáže uvažovať nad tým, čo videl a počul, a tak si dokáže zredukovať informácie a nedôverovať všetkému čo v médiách vidí.

Trend vs realita

Je doležite uvedomiť si kto, čo a prečo nám udáva to, ako bude vyzeráť trend. Môžeme považovať za mediálnu realitu a trend dnešnej doby to, čo čítame v časopisoch alebo to čo vidíme v televízii ? Prečo sa nám iní snažia udávať hranice toho, ako má vyzeráť naše bývanie alebo náš nábytok ? V spoločnosti sa nám snažia najnovšie trendy infikovať pomocou médií a reklamy natoľko, že si vlastne ani neuvedomujeme to, že nakupujeme veci o ktorých sa domnievame, že sú „trendové“. Médiám sa darí vykonštruovať veci tak, aby si to užívateľ vôbec nevšimol, a tak vytvárajú tzv. „mediálnu skutočnosť“, ktorá sa však od reality líši či už v kladnom alebo v zápornom slova zmysle. Skrytými informáciami, ktoré nám ponúkajú, navádzajú užívateľov k tomu, aby modifikované informácie, ktoré prijímajú užívatelia čo najviac vyhovovali týmto spoločnostiam v ich marketingovom zameraní. Spoločnosti pomocou médií zavádzajú svoje okolie a tvária sa, že realita je iná ako je v skutočnosti. Napomáhajú tomu sociálne siete, pomocou ktorých zdieľajú obsah, ktorý nie je vždy celkovo taký, ako ho vidíme. Veď kto by sa chcel prezentovať neestetickými príspevkami? Ľudia si vytvárajú idealizovaný obraz na veci ktoré vidia aj bez toho, aby sa vôbec zamysleli nad tým, ako a či vlastne veci fungujú tak ako ich vidíme. Spoločnosti, ktoré ponúkajú svoje produkty prostredníctvom obrázkov, ktoré sú bezchybné a nakomponované s najzaujímavejšími detailmi a najlepšimi materiálmi, vynechávajú nezaujímavé veci, aby zapôsobili na oko diváka tak, aby vytvorili dokonalú predstavu. Preto ľudia nemôžu pozeráť na všetko cez rúžové okuliare ale je nutné položiť si otázku: „Je to čo vidím skutočne tak ?“. Skutočne je realita taká ako ju vidím a vnímam? Tak ako užívatelia, tak aj predajcovia chcú, aby to čo ponúkajú vyzeralo dokonalo ale to čo sa im nehodí samozrejme skryjú, a preto je podstatne vidieť a rozlíšiť rozdiel medzi „mediálnym trendom“ a realitou.



Obr. 1 Antoine GeiGer-sur fake [1]



Obr. 2 Antoine GeiGer-sur fake [2]

Vďaka stupňovaniu mediálneho obsahu zameraného na dizajn sa čoraz častejšie dostávajú do povedomia slová ako: „trend, trendové bývanie, dizajn ako kedykoľvek predtým“. V súčasnosti si mnohí ľudia myslia, že sa rozumejú dizajnu a že sa z nich hneď „stávajú dizajnéri“ keď si jednoducho vyhľadajú inšpiráciu v časopisoch a na internetových stránkach o bývaní a nábytku. Dnešné sociálne médiá ponúkajú mnoho lúživých obrázkov, ktoré si ľudia dohľadajú a tak požadujú takéto riešenia aj od dizajnérov, Dizajnéri sú týmto spôsobom tlačení do riešení ktoré nemajú s ich kreatívnou pracou nič spoločné. Strácajú svoju vlastnú tvorivosť, a tak len transformujú a skladajú už vytvorené riešenia do nových zadaných priestorov. Nie vždy si

zákazníci uvedomujú, že to, čo vidia na obrázkoch v katalógoch a v časopisoch o trendovom bývaní, či je vlastne aj v skutočnosti natoľko funkčné aby vyhovovalo požiadavkám užívateľov.

Myslím si, že v súčasnosti môžeme vnímať zásadnú disparitu medzi tým, čo vnímame v rámci mediálneho priestoru a skutočnou realitou. Firma Pantone vyhlási každoročne farbu roka, ktorá ovplyvňuje marketingové zameranie jednotlivých firiem, či už výrobou nábytku, tvorby interiéru, doplnkov alebo módy k tomu, aby prestrojila svoje produkty do „trendovej“ farby roka. Užívatelia, ktorí si tento tovar zakúpia si však neuvedomujú, že farba, ktorá je síce tento rok „trendy“ už budúci rok nebude na obaloch časopisov a katalógov a naše nábytky a interiéry budú „netrendy“ ,alebo naopak budeme konečne odlišný od ostatných ?

Dizajn je proces, ktorý môže trvať aj dlhšiu dobu, a preto je dôležité nájsť si svoj vlastný štýl. Na internete, v televízii, v časopisoch alebo katalógoch si vie človek nájsť dostatok inšpirácie čo ale neznamená, že to čo vidíme na obrázkoch v časopise, v katalógu alebo na internete aj v skutočnosti funguje. Tieto podnety predstavujú to, ako by sme mali žiť ale nie to, ako by sme chceli žiť. Je dôležité objasniť si trendy. Ľudia sú zaplavení trendami, čo ale neznamená, že nemáme byť jedineční a odlišní od ostatných. Niečo, čo vidíme na obrázku, ktorý sa nám páči, nemusí byť to, čo naozaj chceme, práve naopak môže to byť ešte lepšie implementovanie štýlu prispôbeného priamo na konkrétneho užívateľa, či už nábytku alebo interiéru. Práve to by malo byť to, čo kreatívni dizajnéri ponúkajú svojim zákazníkom.

Záver

Spoločnosti, by mali zamerať svoju pozornosť na častejšie organizovanie dizajnerských súťaží v rôznych oblastiach dizajnu, čo prospieva vytvoreniu rôznych produktov z ktorých si jednotlivá firma môže vybrať ten najlepší, a taktiež to ponúka priestor pre začínajúcich dizajnérov, ktorí by sa v rámci takejto súťaže mohli dostať do povedomia verejnosti a naštartovať svoju kariéru.

Zoznam ilustrácií:

1. ANTOINEGEIGER. Dostupné na: <https://antoinegeiger.com/SUR-FAKE>
2. ANTOINEGEIGER. Dostupné na: <https://antoinegeiger.com/SUR-FAKE>

Kontakt / Contact

Mgr. art. Matej Záborský

Katedra dizajnu nábytku a interiéru, Technická univerzita vo Zvolene

T.G. Masaryka 24, 960 53, Zvolen

zaborsky.mz@gmail.com

OBSAH
CONTENTS





Milí študenti,

INSAID AWARDS 2022 už v januári.

www.insaid.sk

Slovenská asociácia interiérových dizajnérov

www.said.sk

Aktivizuj sa, myšli a zlepšuj, pod!

Milí profíci, profáci

Pozývame Potrebujeme Ťa.

www.said.sk/registracia/

Vytvárame rámec povolania

Interiérový dizajnér a architekt.

Riešme to spolu, pod!

FYI

Do INAW2021 prišlo 6 univerzít.

Porota sa išla zbláznit.

INAW ♥ Študent.

SAID je členom európskej ECIA.

Otvoril sme registráciu do SAID, pod!

Začali sme komunikáciu so SKA.

Tešíme sa,

Tvoja SAID



medzinárodná vedecká konferencia

TVORIVOSŤ V DIZAJNE

o5spolu

spolu dokážeme viac
reaktivácia kooperácie
on-site vs. on-line

V poradí už piaty ročník podujatia je zameraný na tvorivý proces v dizajne, jeho špecifiká a aplikáciu vo vzdelávaní dizajnérov. Kontinuálnymi témami diskusie budú opäť nové poznatky a skúsenosti z oblasti metodológie tvorby dizajnu nábytku a interiéru, dizajn a firmy, podpora tvorivosti vo výučbe dizajnu, aktuálne výzvy súčasnosti v navrhovaní nábytku a interiéru, ochrana tvorivosti – dizajn ako predmet duševného vlastníctva.

Organizátor

Katedra dizajnu nábytku a interiéru, Drevárska fakulta
Technická univerzita vo Zvolene

Termín, čas a miesto konania

- Štvrtok 11. 11. 2021 / 09:30 – 15:00 / on-line konferencia prostredníctvom aplikácie MS Teams
- 11. 11. – 03. 12. 2021 Zvolenský zámok, Námestie SNP 1, Zvolen / výstava Cena prof. Halabalu 2021

Redakčná rada – zostavovatelia zborníka:

doc. akad.soch. René Baďura, Mgr. Elena Farkašová, ArtD., Ing. Roman Nôta, PhD.

Garanti podujatia

doc. akad.soch. René Baďura, Mgr. Elena Farkašová, ArtD., Ing. Roman Nôta, PhD.

Organizačný tím

Mgr. art. Karolína Štefániková, Mgr. art. Matej Záborský, Iveta Sičáková, Mgr. Miroslava Hornická
doc. akad.soch. René Baďura, Mgr. Elena Farkašová, ArtD., Ing. Roman Nôta, PhD.

Grafický návrh

Mgr. art. Matej Záborský

Vydavateľstvo Technickej Univerzity vo Zvolene

7.34 AH

ISBN 978-80-228-3292-2

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

*Podujatie je realizované v rámci projektu KEGA 001TU Z-4/2021 Postvirotický dizajn (nábytku a interiéru).
Conference is covered in frame of project KEGA 001TU Z-4/2021 Postvirotical design (of furniture and interior)*