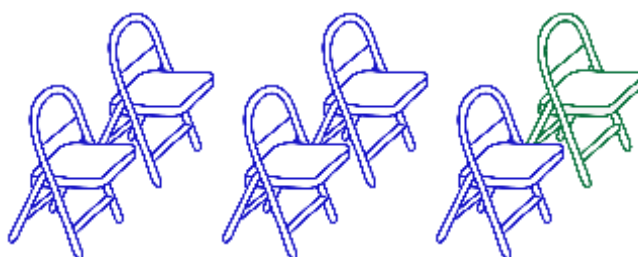


Zborník príspevkov z medzinárodnej vedeckej konferencie
Proceedings of the International Scientific Conference

TVORIVOSŤ V DIZAJNE VI. CREATIVITY IN DESIGN VI.



spolu – krásne – udržateľne
together – beautiful – sustainable



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. Milan Gáff, Ph.D. / Mendelova univerzita v Brne / ČR /

Recenzenti / Reviewers

- prof. Ing. arch. akad. Ivan Petelen, PhD. / Slovenská technická univerzita v Bratislave / SR /
- doc.M.A. Vladimír Kovařík / Univerzita Tomáše Bati ve Zlíne / ČR /

Redakčná rada / Editorial board

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

ISBN 978-80-228-3391-2

OBSAH CONTENTS

POZVANÉ PRÍSPEVKY / INVITED CONTRIBUTIONS

92xxx22	4
doc, Mgr. Miroslav Debnár	
Trendy vo vývoji materiálu ako suroviny pre udržateľný priemysel výroby nábytku	10
doc. Ing. Milan Gaff, Ph.D.	
Nadčasový design: Jindřich Halabala a UP závody	17
PhDr. Dagmar Koudelková	
Drevený koník ako kultúrny fenomén	39
prof. Ing. Tibor Uhrín, ArtD.	

PRÍSPEVKY / CONTRIBUTIONS

Dizajn ujujú UI – umelá inteligencia v tvorbe	47
doc. akad. soch. René Baďura	
Biomimikry a biofília ako metódy tvorby prírodou inšpirovaných inovácií v dizajne	56
Mgr. art. Katarína Csúzová	
Kompetencie dizajnu a kompetencie dizajnéra	64
Mgr. Elena Farkašová, ArtD.	
Vplyv subkultúrneho umenia na nábytkovú tvorbu a alternatívne podoby dizajnu	71
Mgr. art. Simona Hanes	
Úloha dizajnérskeho solitéru ako predurčenia budúceho umeleckého a alebo komerčného štýlu	81
Mgr. art. Margaréta Janovcová	
Ochrana dizajnu (podľa zákona o dizajnoch)	88
Ing. Karol Klavec	
3D tlač biomimetických mechanizmov ako pomôcka pri vytváraní dizajnu	91
Ing. Roman Nôta, PhD.	
Inovácie estetických a úžitkových foriem v dizajne prostredníctvom typologicko-ergonomického experimentu	10
Mgr. art. Patrícia Pančíková	
Ofélia v dizajne	106
doc.,Ing. Dušan Šuch,CSc.	

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

POZVANÉ PREDNÁŠKY na CD/ INVITED LECTURES on CD

Drevený koník ako kultúrny fenomén

prof. Ing. Tibor Uhrín, ArtD.

Geometria kruhu v dizajnerských projektoch. Významová rôznosť uplatnenia kruhu

Ing. arch. Martin Somora, M.A., ArtD.

Nový európsky Bauhaus a jeho princípy

Mária Beňačková Rišková, členka okrúhleho stola iniciatívy Nový európsky Bauhaus

Nadčasový design: Jindřich Halabala a UP závody

PhDr. Dagmar Koudelková

Přes hranici

Mgr. Vít Jakubiček, Ph.D.

PREDNÁŠKY na CD / LECTURES on CD

SOM Store X D415

Ing. arch. Peter Gonda

Návrhom dizajn nekončí

MgA. Zuzana Piliarová

Virtuálne vs. reálne

Mgr. art. Karolína Sobek, ArtD.

Z portfólia dizajnéra

Mgr. art. Peter Čižmárik

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Debnár, Miroslav

92xxx22

Kľúčové slová: Otázky, odpovede, proces, riešenie, formát, zlatý rez

Key words: Questions, answers, process, solution, format, golden ratio

Abstrakt

Prednáška pojednáva prečo a ako vzniká monografia. Obsahom je teda proces vzniku knihy, tiež rozoberá pojem 92xxx22 a vysvetľuje kroky, ktoré boli pred vydaním knihy. Autor podrobne hovorí i o ďalších autoroch, ktorý sú súčasťou obsahu knihy. Tiež vysvetľuje a zdôvodňuje formát knihy a ďalšie technické parametre. Ako a prečo sú otázky na ktoré prednáška dáva odpovede, môže byť i návodom ako postupovať pri vzniku knihy.

Abstract

The lecture discusses why and how a monograph is created. The content is therefore the process of the creation of the book, it also discusses the concept of 92xxx22 and explains the steps that took place before the publication of the book. The author talks in detail about other authors who are part of the content of the book. It also explains and justifies the book format and other technical parameters. How and why are the questions to which the lecture gives answers, it can also be a guide on how to proceed in the creation of the book.

1 Úvod

92 XXX 22

Otázka, ktorá každého asi napadne, čo by to tak mohlo byť?

Odpoveď je pomerne jednoduchá, teda je to vymedzenie času od roku 1992 až po rok 2022, a XXX sa rovná 30 rokov.

A prečo práve týchto 30 rokov?

Odpoveď je tiež jednoduchá, lebo v roku 1992 som ukončil školu a začal profesionálnu kariéru. A aby tých tridsiatok nebolo málo, mal som vtedy 30 rokov a o ďalších 30 rokov som uzatváral jednu etapu života. A moje motto, ktoré som sa snažil naplniť.

Teda budeme hovoriť o knihe. Prečo kniha a hlavne ako?

Obsahom tohto príspevku je proces vzniku knihy, ktorý sa udial, aby som mohol hovoriť o čísle 92 xxx 22.

Začiatkom 90-tych rokov nebolo bežné navrhovať interiéry pre súkromné osoby. Ja som si ale túto cestu vybral. Bola to cesta, kde som sa za pochodu učil veci ohľadom stavieb a stále sa učím. Normy a zákonitosti sa ale menia a preto sa stále učím, lebo portfólio interiérových prvkov ako je osvetlenie, sanita, obklady, nábytok ale i materiály sa neustále vyvíjajú a interiérový dizajnér by mal mať prehľad.

Tiež je dôležitá odpoveď na otázku prečo, lebo práve interiér je oblasť, ktorá má veľmi krátku životnosť. Zmena majiteľa, či potreba zmeny prostredia v ktorom žijeme, aktualizácia

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

trendov, ale zmena zariadenia, či zmena našich priorít alebo statusu manželstva dokáže veľmi rýchlo likvidovať interiér.

Takže mojim zámerom bolo zaznamenať prostredníctvom interiérov, ktoré som navrhoval od roku 1992 dobu, materiály, ale i potreby investorov, ktorí chceli a stále chcú prostredníctvom svojho privátu demonštrovať svoj status.

Pravda je ale taká, že hodne som vyberal, lebo to čo bolo dobré v 90-tych rokoch dnes už zas také dobré nie je. A dôvodov je veľmi veľa.

A ako taká kniha vzniká?

Málokto o tom niečo vie a berie knihu ako samozrejmosť. Však predsa od malička nás knihy obklopujú, zo začiatku detské – pekne farebné, neskôr tzv. povinná literatúra v škole, potom knihy s obsahom, ktorý nás zaujíma. Obsah kníh, ktoré nás obklopujú doma o nás veľa vypovedá a počas života sa tento obsah môže meniť.

Počas leta 2021 som už koketoval s myšlienkou vydať knihu, ktorá by, ako som už spomínal, zarámcovala môj pracovný život interiérového dizajnéra a bola akosi pamäťou doby. Spočiatku sa mi to zdalo pomerne jednoduché, však sú to len obrázky a málo textu. Ale veľmi rýchlo mi došlo, že potrebujem profesionálov v danej oblasti.

Ja som oslovil Mgr. Eleny Farkašovou, ArtD. na spoluprácu a spoluautorstvo a keď súhlasila, myslel som si, že už potrebujem iba grafika a kniha bude. Ako druhého som teda oslovil kolegu grafika na škole, na ktorej pôsobím. Vysvetlil som mu moje predstavy a očakával som jeho autorský vstup pri úprave knihy. A tam začalo moje zneistenie, či vôbec ísť do knihy. Návrhy, ktoré mi predkladal sa nezhodovali s mojou predstavou a kládol som si otázku ako ďalej.

V decembri 2021 tesne pred Vianocami som skončil v nemocnici. Ten čas tam strávený nebol príjemný, ale mal som tam veľa času na rozmýšľanie a vtedy som si povedal, že ak to prežijem, musím čo najskôr uzavrieť otázku čo s knihou. Moja nespokojnosť s prácou grafika sa zavrhla a rozhodol som spoluprácu ukončiť. A začal som odznova. Prešlo pol roka a ja som nemal grafika. Radil so sa s pani Farkašovou ale i ďalšími, ale už som vedel, že to vôbec nie je jedno, kto robí grafickú úpravu. Nakoniec práve pani Farkašová mi navrhla meno Peter Nosál.

Opäť som formuloval moje predstavy. Kniha mala byť o mne a mojej práci ale my sme sa veľmi nepoznali. A ešte aby to nebolo tak jednoduché, chcel som, aby tam neboli iba obrázky, ale i texty, teda príbehy, ktoré sa udiali pri realizáciách. Texty som síce napísal, ale práve na tých textoch zlyhala spolupráca s predošlým grafikom. Otázka znela ako ich tam dať? Možno sa to zdá pre niekoho jednoduché, ale takým spôsobom ako to každý z nás v knihách pozná som to nechcel. A to bola tá výzva: ako to urobiť?

A práve Peter Nosál našiel riešenie, ktoré ma presvedčilo. Ale nasledovali ďalšie a ďalšie jeho návrhy, za ktoré som vďačný a formovali knihu ako takú.

A ešte k textom. Pani Farkašová dohliadala, presne formulovala a veľakrát upravovala všetky texty, ale i akúsi chronológiu knihy. A aby to bolo tak ako má byť jazykovú korektúru ešte raz prešla Mgr. Helena Danková.

Fotografie som síce mal, ale ich kvalita bola rôzna. Preto som oslovil ďalšieho grafika, ktorý fotografie upravil a zjednotil.

Monografia tohto druhu je i o pohľade a názore iných na autora. Mal som šťastie a do knihy prispeli okrem textu pani Mgr. Eleny Farkašovej, ArtD. aj Ing. arch. Ľubica Fábri, ArtD. a prof. Ing. arch. akad. arch. Ivan Petelen, PhD.

A ešte sú tu recenzenti. Prof. Ing. Tibor Uhrín, ArtD. a doc. Ing. arch. Michal Hronský, PhD., ktorý sa ako posledný vyjadrili v posudku ku knihe ako takej. Všetkým ešte raz ďakujem.

A ak dobre počítate tak osem ľudí okrem mňa sa podieľalo na obsahu knihy.

A prečo taký formát?

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Mám rád určité pravidlá, zákonitosti a preto som uprednostnil formát knihy podľa zlatého rezu.

Číslovka 3 sa viackrát opakuje, kniha je hrubá 3 cm, váži skoro 3 kilá, sú v nej 3 texty o autorovi a 30 príbehov, lebo 30 rokov. Tridsať rokov je aj „medium vitae“, teda polovica môjho života.

A názov? Dlho sme pracovali s názvom *Interiéry s príbehmi* ale chcel som tam aj 92xxx22. Možno by to bolo obsahovo výstižnejšie, ale obmedzovalo to ďalšie činnosti, ktorým sa tiež venujem a koketoval som dlho s myšlienkou, či by tam tiež nemali byť.

A práve Peter Nosál pri jednom spoločnom obede aj s pani Farkašovou tu vo Zvolene prišiel s myšlienkou ponechať len 92xxx22. To otvorilo priestor vložiť do knihy architektúru, dizajn a kontemplácie.

A záver?

Ak sa rozhodnete vydať knihu, pripravte sa na rok práce a na dlhé zvažovanie a rozhodovanie ako to urobiť, obklopte sa ľuďmi profesionálmi, lebo bez nich to nebude dobré.

Oslovte tlačiareň, ktorá má technológiu a dokáže predstavy grafika zvládnuť. Ja som oslovil Vydavateľstvo TU vo Zvolene pod vedením PhDr. Fekiačovej.

Kniha ako taká by ale nevznikla bez finančnej podpory mojich priateľov, boli to oni, ktorí bez toho, aby videli čo i len kúsok podporili myšlienku vydať knihu. A to celý čas sme ani ja ani oni nehovorili o sume. Ale pre mňa to znamenalo akúsi istotu, že na to nie som sám.

Na záver mi dovoľte poďakovať pani Mgr. Elene Farkašovej, ArtD. za to, že celý čas, teda rok a pol bola súčasťou tohto projektu.



Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



Kontakt / Contact:

doc. Mgr. Miroslav Debnár
VŠVU Bratislava, Drotárska cesta 44
Kontakt v prípade záujmu o zakúpenie knihy:
ideeinterier@gmail.com
miroslavdebnar@centrum.sk
alebo 0905 255 632

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Gaff, Milan

TRENDY VO VÝVOJI MATERIÁLU PRE UDRŽATEĽNÝ NÁBYTKARSKY PRIEMYSEL

TRENDS IN MATERIAL DEVELOPMENT FOR THE SUSTAINABLE FURNITURE INDUSTRY

Kľúčové slová: Drevo, Kompozitne materiály, Udržateľná ekonomika, Globálne zmeny, Nárast populácie, Cirkulárna ekonomika

Key words: Wood, Composite materials, Sustainable economy, Global changes, Population growth, Circular economy

Abstrakt

Príspevok popisuje trendy vo vývoji materiálu pre udržateľný nábytkársky priemysel. Zameriava sa na dôležité míľniky vo vývoji materiálov ktoré poznamenali tvorbu nábytku z pohľadu použitých materiálov. V závere naznačuje možné smerovanie v uplatňovaní materiálov v nábytkárskom priemysle a na princípy ktoré by sa mali v udržateľnom priemysle uplatňovať.

Abstract

Príspevok popisuje trendy vo vývoji materiálu pre udržateľný nábytkársky priemysel. Zameriava sa na dôležité míľniky vo vývoji materiálov ktoré poznamenali tvorbu nábytku z pohľadu použitých materiálov. V závere naznačuje možné smerovanie v uplatňovaní materiálov v nábytkárskom priemysle a na princípy ktoré by sa mali v udržateľnom priemysle uplatňovať.

2 Úvod

Drevo je v našom povedomí dodnes vnímané ako základný materiál na výrobu nábytku. Pokiaľ si spravíme analýzu materiálov ktoré sa v súčasnosti používajú na jeho výrobu zistíme, že sa drevo rok čo rok posúva na ďalšiu pozíciu a postupne sa z výroby nábytku úplne vytráca. Akú úlohu bude hrať drevo v nábytkárskom priemysle v budúcnosti? Aké kroky by sme mali vykonať aby sme zabezpečili udržateľný nábytkársky priemysel v ktorom bude mať drevo svoje postavenie aj pre budúce generácie?

3 Doba, keď nové drevo hralo v nábytkárskom priemysle prím, sa stáva minulosťou

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 1 Označenie: 1. Kategorizácia materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle

Každej literatúre dostupnej v Čechách a na slovenskú zameranej na výučbu technológie výroby nábytku by sme sa dočítali vetu v tomto znení:

Základné konštrukčné elementy nábytku – dielce sú na rôznej materiálovej báze. Všeobecne prevláda drevo a drevné materiály (Zemiar, J. a kol. (2009), Drápela, J. a kol. (1986), Nemeč, Ľ. – Šulan, E. – Zemiar, J. (1986) .

Nazvime teda tuto kategorizáciu za kategorizáciu materiálov číslo 1.

Na začiatku 20 storočia sa začali vyrábať kompozitné materiály na báze dreva, ktorých základným predstaviteľom boli primárne drevotrieskové dosky. K ich vývoju nás viedlo viacero dôvodov, no primárne dôvody boli:

1. Úspora a lepšie využitie materiálov aj nižšej kvality, prípadne zapracovanie odrezkov a odpadného dreva.
2. Potlačenie negatívnych (zosychanie, napúčanie) vlastností dreva, ktoré sme dosiahli jeho dezintegráciou.



Obr. 2 Označenie: 2. Kategorizácia materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle

Tieto materiáli si našli svoje uplatnenie na trhu a vďaka svojej cenovej dostupnosti a výhodám pri zapracovaní na výrobok začali drevo z výroby nábytku prudko vytláčať. Netrvalo dlho a kategorizácia materiálov uplatňovaných vo výrobe nábytku nadobudla opačnú štruktúru (Obr.2).

Ďalšími materiálmi ktoré sa vo výrobe nábytku používajú sú:

- kovy, plasty,
- textil,
- sklo,
- kameň,
- prírodné vláknité materiály,
- iné doplňujúce materiály, zvlášť v kategórii čalúneného nábytku.

V tomto prípade objektom štúdie sa sáva výroba nábytku predovšetkým na báze dreva a drevných materiálov (Zemiar, J. a kol. (2009)).

4 DREVO – priestor jeho používania

Pokiaľ hovoríme o použití dreva v európskej únii, mohla by štruktúra členenia v jednotlivých oblastiach vyzeráť nasledovne:

1. Konštrukcia (odhad. 40-50 % celkovej spotreby dreva)
2. Papier a obaly: (odhad. 30 – 35 % celkovej spotreby dreva)
3. Nábytok (odhad. 10 – 15 % celkovej spotreby dreva)
4. Energia (odhad. 5-10 % celkovej spotreby dreva)

Ostatné: autá a interiéry, interiér a exteriér člnov, príbory, šálky, taniere, hračky, palety a iné (±15%).

Smutná zaujímavosť ktorú si v uvedenej štruktúre môžeme všimnúť je uplatnenie dreva vo výrobe nábytku. Vidíme, že len o niekoľko percent prekračuje spracovanie dreva na Príspevky neprešli jazykovou úpravou

energetické účely. Pritom však ide o jenu z mala komodít, ktorú možno radiť k obnoviteľným zdrojom planéty.

5 Ako sa správa EU k zdrojom dreva?

V roku 2021 EÚ spracovala približne 450 miliónov metrov kubických guľatiny. EU dováža približne 55 – 60 % svojho celkového objemu spotreby guľatiny. Krajiny, z ktorých dováža guľatinu sú:

- Rusko,
- Spojené štáty,
- Kanada,
- Bielorusko,
- Ukrajina.

Vzhľadom na aktuálne politické dianie vo svete možno logicky očakávať výraznejšie prehĺbenie nedostatku dreva na európskom trhu.

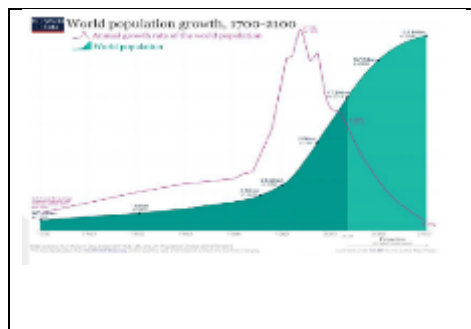
Za prehĺbením nedostatku dreva stoja aj ďalšie faktory s ktorými musím v budúcnosti počítať. Primárnym faktorom sú globálne zmeny, ktoré majú za následok klimatické zmeny v dôsledku ktorých dochádza k poklesu drevnej hmoty. V dôsledku klimatických zmien dochádza k rôznym kalamitám a šíreniu škodcov, čo ma nemej významný dopad na poklese svetových zásob drevnej hmoty.

V neposlednom rade k výrazným faktorom, ktoré sú nezanedbateľne patri nárast populácie ktorý ako vidíme na populačnej krivke (Obr. 3.) bude narastať.

Odhaduje sa, že v dôsledku nariadenia EÚ do roku 2030 budú krajiny EÚ čeliť 25 % poklesu dreva z miestnych zdrojov.

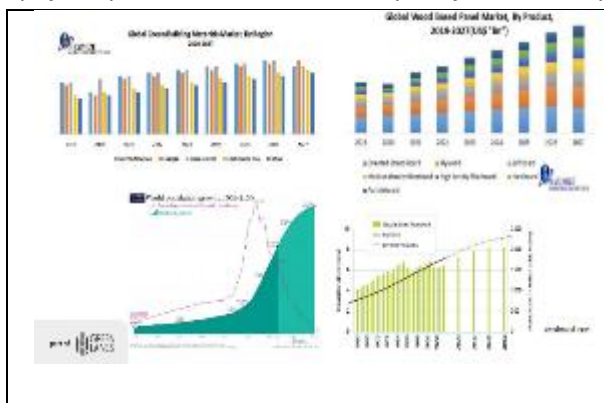
Koľko dreva budeme potrebovať v krátkej budúcnosti?

Z výsledkov štúdie prezentovanej na nedávnej konferencii zástupcom firmy Green Spol. (viz Obr. 2), je zrejme že nárast populácie a s tým spojená potreba materiálu na uspokojovaní ľudských potrieb bude v budúcnosti výraznejšia.



Obr. 3 Označenie: Nárast svetovej populácie

Možno celkom logicky očakávať prehľbovanie nedostatku materiálu a potrebu hľadania alternatívnych zdrojov.



Obr. 4 Označenie: Nárast svetovej populácie

6 Môžeme drevo nahradiť?

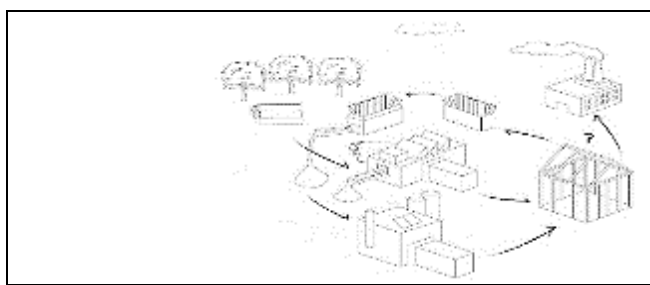
Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Popredný svetový spracovateľ dreva sa snažia vzniknutý nedostatok suroviny kompenzovať spracovaním tzv. starého odpadového dreva. Pod pojmom mŕtve staré drevo sa rozumie nábytok, drevené palety, okenné a dverné rámy, drevo z demolácií (teda svojím spôsobom stavebný odpad), použité rezivo, kôra a ďalšie zvyšky zo spracovania dreva, ktoré sa stáva drahocennou surovinou na výrobu aglomerovaných materiálov.

Stromy sú schopné absorbovať oxid uhličitý (CO₂) z atmosféry a potom previesť uhlík do dreva. Pri tomto procese sa uvoľňuje kyslík. Uhlík, ktorý je uložený v priebehu procesu rastu stromu, je tiež viazaný v následne vyprodukovaných drevených výrobkoch po celú dobu ich používania.. Týmto spôsobom zostáva veľké množstvo uhlíka uložené na dlhú dobu. Čím dlhšie sa teda drevo používa a recykluje, tým dlhšie viaže skleníkové plyny a stáva sa tak aktívnym reduktorom ich výskytu v atmosfére.

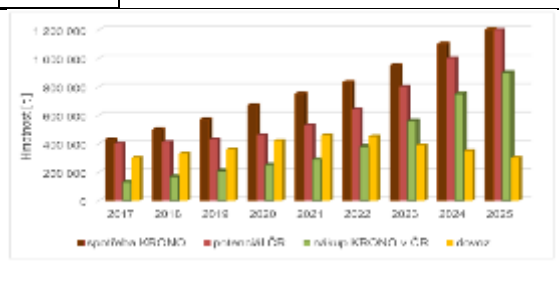


Obr. 5 Označenie: Sklad starého dreva



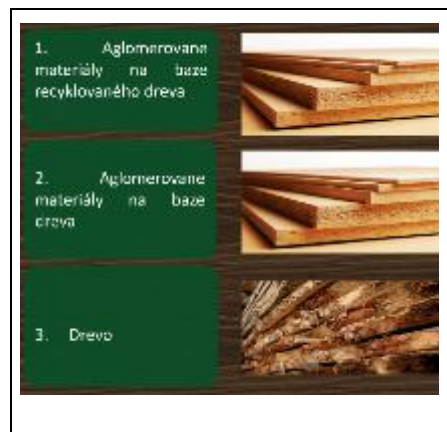
Obr. 6 Označenie: Kolobeh dreva v obehovej ekonomike verzus jeho energetické spracovanie

dôsledný zber odpadového dreva v Českej republike ako ďalej využiteľnej suroviny. Momentálne je viac ako polovica materiálu dovážaná zo zahraničia (viď graf na Obr. 1). Cieľom k roku 2025 je však nakúpiť 75 % recyklátu na Českom trhu a iba 25 % importovať zo zahraničia. Predpokladom pre úspešné dosiahnutie tohto cieľa je presadenie účinnej legislatívy v ČR od roku 2022, ktorá bude podporovať materiálové využívanie odpadu, a teda povedie k prepracovanejšiemu systému v zhromažďovaní odpadového dreva a jeho spracovaní. Ten tak nebude končiť na skládkach a v spaľovniach.



Obr. 7 Označenie: Prognóza využitia recyklovaného dreva v spoločnosti Kronospan Jihlava

V súvislosti s týmto očakávaním v ČR vzniká už v predstihu dostatočná základňa na spracovanie dreveného recyklátu.



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Pokiaľ sa vrátíme k našej pôvodnej kategorizácii materiálov uplatňovaných vo výrobe nábytku a zväžíme posledné trendy, môžeme vytvoriť novú kategorizáciu materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle.

Obr. 8 Označenie: 3.
Kategorizácia materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle

Dáši spôsob, ktorým sa aktuálne snažíme riešiť nedostatok dreva je tvorba nových typov alternatívnych materiálov na baze iných ligninovo celulóзовých komponentov. Je preto potrebné zaoberať sa alternatívnymi možnosťami náhrady tejto drahocennej suroviny a plodinami, ktoré prichádzajú do úvahy v regióne.

Aktuálne je náš výskum primárne orientovaný na:

1. Konope.
2. Morská trava.
3. Mycelium.
4. Kukurica.
5. Slničnica.
6. Ľan.
7. Ihličie.

Konope je bezpochyby považované za kľúčovú plodinu budúcnosti. Základné porovnanie je parametrov konope a dreva je jednoznačné (Obr. 9).

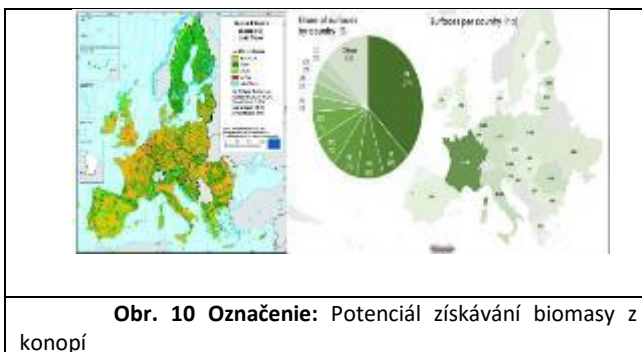


Obr. 9 Označenie: Porovnanie parametrov konope siate a drevo

Z porovnania parametrov konope a dreva vyplýva niekoľko dôležitých poznatkov: Kým strom dospeje do mýtnej zrelosti, musí uplynúť 50–100 rokov, od zasadenia semienka

konope do okamihu, keď je rastlina vhodná na zber, postačí 100-120 dní. Konope je skvelým pohlcovačom uhlíka: zatiaľ čo rastlina

vďaka svojmu hlbokému koreňovému systému ukladá CO₂ do pôdy, z nej získané biomateriály ďalej zvyšujú celkovú bilanciu zachytávania uhlíka plodinou. Jeden hektár konope dokáže zachytiť až 13,4 tony CO₂, takže je rovnako účinný ako jeden hektár tropického lesa. Konopné dosky môžu byť lepené sójovým lepidlom, podiel škodlivých látok je potom nulový. Ekologický rozmer je tak nespochybniteľný.



Obr. 10 Označenie: Potenciál získavania biomasy z konopí

V prospech tejto rastliny hra aj potenciál získavania biomasy (Obr. 5.), ktorý na rozdiel od ostatných rastlín, až na niekoľko oblastných výnimiek pokrýva celú EÚ.

Zamyslením sa nad našou kategorizáciou materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle, môžeme konštatovať, že nám vznikla nová kategorizácia materiálov (Obr. 11)

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 11 Označenie: 4. Kategorizácia materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle

Existuje ale už nový spôsob akým sa do procesu výroby nábytku zavádzajú nové materiály, ktoré sú vhodné na tvorbu nábytku.

Alternatívne materiály na baze syntetických recyklovaných materiálov alebo zmesi syntetických a lignínov celulóзовých recyklovaných materiálov.

Tešia sa veľkej obľube, sú:

1. Odolné
2. Dobre opracovateľné
3. Ideálne do vlhkých priestorov (kuchyne, laboratória)

4. Odolný voči:

- a. mechanickému namáhaniu,
- b. starnutiu,
- c. hnilobe,
- d. plesniam,
- e. chemikáliám.



Obr. 12 Označenie: 4. Kategorizácia materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle

Dostávame sa tak k ďalšej modifikácii našej kategorizácii materiálov uplatňovaných v nábytkárskom priemysle (Obr. 12)

7 Zaver

Otázkou je čo ďalej? Je tento trend udržateľný? Udržateľný je postavený na 3 pilieroch:

1. Dáva to ekonomicky zmysel?
2. Dáva to environmentálny zmysel.

3. Je to spoločnosťou prijaté?

Piliere by mali byť prepojené! Chybou spoločenského postoje je, že si spravidla vyberieme jeden!

Užitočným pomocníkom pri výbere materiálu pre daný účel použitia môže byť napríklad Ashbyho metóda výberu materiálu na základe tzv. materiálových máp.

S ich pomocou sú rôzne materiály porovnávané na základe vzťahov medzi fyzikálnymi a mechanickými vlastnosťami, napr. medzi modulom pružnosti a hustotou a pod. Mapy zahŕňajú aj cenové relácie.

Trendy jednoznačne naznačujú, že sa zvyšuje hustota materiálu od 400 kg/m³ k 1000 kg/m³ ale hodnoty mechanických vlastností idu dole čo je v rozpore proti trendu eko-designu, z filozofie ktorého je zrejme menším množstvom zabezpečiť rovnakú funkciu !!! Stále viacej sme závislí na ropných produktoch! Musíme hľadať alternatívu! Drevo by bolo najlepšie/zdroje sú obmedzené. Produkčná schopnosť sa nezdvihne. Reálna potreba a je dvojnásobok. Reálna cesta je recyklovanie.

Kontakt / Contact:

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

doc. Ing. Milan, Gaff, PhD.,
Ústav designu a nábytku
Lesnícká a dřevařská fakulta
Mendelova univerzita v Brně
Zemědělská 3, 613 00 Brno
e-mail: milan.gaff@mendelu.cz

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Koudelková, Dagmar

NADČASOVÝ DESIGN

JINDŘICH HALABALA A UP ZÁVODY

JINDŘICH HALABALA

SUBTITLE OF THE PAPER

Klíčové slová: *Halabala, meziválečná bytová kultura, nábytek, skladebný nábytek*

Key words: *Halabala, interwar housing culture, furniture, sectional furniture*

Abstrakt

Příspěvek si všímá významu Jindřicha Halabaly pro meziválečnou bytovou kulturu i pro současnost. Vysvětluje počátky zájmu o tvorbu tohoto brněnského architekta a designéra v souvislosti s výstavou připravenou v roce 2003 k 100. výročí jeho narození a s publikací vydanou u této příležitosti. Připomíná ustavení soutěže cena prof. Halabaly, která je od roku 2004 pořádána Mendelovou univerzitou v Brně a Technickou univerzitou vo Zvolenu, a snahu o znovuzrození značky „UP“ v prvním desetiletí nového milénia. Představuje Halabalovy nejvýznamnější návrhy a nadčasové modely, které jsou dvě desetiletí vyráběny společností Modernista. Prezентuje rovněž názory architekta staršího syna, prof. Jindry Halabaly, na pozoruhodné „dění“ kolem osobnosti jeho otce po roce 2003.

Abstract

The paper notes the importance of Jindřich Halabala for the interwar housing culture and for the present. It explains the origins of the interest in the work of this Brno architect and designer in connection with the exhibition prepared in 2003 for the 100th anniversary of his birth and the publication published on this occasion. He recalls the establishment of the Prof. Halabala Prize competition, which has been organised since 2004 by Mendel University in Brno and the Technical University of Zvolen, and the efforts to revive the "UP" brand in the first decade of the new millennium. It presents Halabala's most important designs and timeless models, which have been produced by Modernista for two decades. It also presents the views of the architect's elder son, Prof. Jindra Halabala, on the remarkable "events" surrounding his father's personality after 2003.

1 Úvod

„Když něco děláme halabala, děláme to nepořádně, jen tak naoko, málo pečlivě, ledabyly,“ lajdácky [13.]. Podle etymologického slovníku Jiřího Rejzka je „české slůvko halabala pravděpodobně jakýmsi zvukovým vyjádřením ledabylosti, nepořádnosti a neserióznosti“ [11.]. S velkým písmenem H však pojem „Halabala“ znamená pravý opak – synonymum kvality, dobrého vkusu, nadčasovosti.

Jméno Jindřicha Halabaly bylo ještě před dvěma desítkami let veřejnosti takřka neznámé. Dnes zná nábytek tohoto brněnského architekta nejen ten, kdo se zajímá o meziválečnou a poválečnou

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

nábytkovou tvorbu v Československu. Originální nábytkové kusy, honosící se autorským označením „Halabala“, jsou vysoce ceněny sběrateli i obchodníky, oblíbené modely „od Halabaly“ jsou restaurátory a renovátory nábytku úspěšně navraceny zpět do života, zájmu se těší i současné výrobky zhotovené přesně podle originálů nebo s drobnými konstrukčními či materiálovými odchylkami [8.] Proč je tento nábytek i po několika desetiletích od svého vzniku žádaný? Co je příčinou jeho současné obliby? Vysvětlení, byť jen v náznacích, nabízí Jindra Halabala: „*Máme 21. století a nábytek z 30. let století 20. je zase užitečný a uctíván! Musí to být tím, že už v křestním listě tohoto nábytku byly zakotveny vlastnosti, díky nimž je stále životaschopný.*“ [6.]

2 Kdo byl Jindřich Halabala?

Architekt, designér, pedagog a publicista Jindřich Halabala se do povědomí nejširších vrstev zapsal především jako propagátor sériové výroby nábytku v meziválečném Československu. Podle jeho představ měl být nábytek – v duchu dobových trendů a požadavků – tvarově jednoduchý, elegantní, dokonale zpracovaný, bezchybně funkční, skladebný, variabilní, a přitom dostupný nejširším vrstvám obyvatelstva. [1.] Desítky modelů sedacího, stolového, úložného i doplňkového nábytku, Halabalovy vlastní návrhy i ty, které vzešly ze spolupráce autorského kolektivu, jsou dodnes příkladem kvalitního, praktického, i po letech dobře fungujícího mobiliáře. Právě pro tyto vlastnosti je označován za nadčasový [9.]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 1 Jindřich Halabala, počátek 30. let 20. století [archiv autorky]

2.1 Návrhář, manažer

Rodák z Koryčan (*1903) se vyučil řemeslu ve stolařské dílně svého otce (1918–1920), absolvoval Státní československou odbornou školu pro zpracování dřeva ve Valašském Meziříčí (1920–1922) a vystudoval obor architektura se specializací na nábytek a interiér na Uměleckoprůmyslové škole v Praze, dnešní Vysoké škole uměleckoprůmyslové (1922–1926). Po ročním zaměstnání v ateliéru Bohumila Hübschmanna v Praze (1927–1928) byl na základě inzerátu přijat na pozici vedoucího pražské prodejny Spojených uměleckoprůmyslových závodů v paláci Lucerna a v roce 1930 přeložen do brněnského ústředí této společnosti. [1.] UP závody byly pro jeho profesní růst a kariéru rozhodující; v různých funkcích zde pracoval až do znárodnění podniku v roce 1946. „Zodpovídal za skladbu výrobního sortimentu a sám některé kusy nábytku navrhoval, určoval charakter propagace výrobků, na níž se osobně podílel kromě jiného jako fotograf, zavedl vysokou kulturu prodeje, k jejíž úrovni přispíval způsob prezentace bytového zařízení, instalovaného včetně všech doplňků, jako byly koberce, lustry, peřiny, ale i brýle či noční prádlo.“ [6.]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 2 Propagační fotografie: skladebný nábytek řady H, sestava taburetů H-120, stůl H-113, křeslo H-91 [archiv autorky]

Měl zásadní vliv na formování výrobního programu, ovlivnil vývoj obou základních řad skříňového sestavovacího nábytku, vyráběných pod názvem H a E, nábytku pro ložnice a kuchyně, navrhl mnoho typů dřevěného sedacího a stolového nábytku a originální modely nábytku kovového. [1.] Podílel se výrazně rovněž na reklamní a prodejní strategii značky UP; oceňováno je zvláště Halabalovo komplexní pojetí výroby, propagace a prodeje. Výjimečná je nejen šíře jeho zájmů a pracovního zaměření, ale také mimořádná pracovitost, poctivost a řemeslná zručnost.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



Obr. 3 Propagační fotografie: varianty polohovacího křesla H-70 [archiv autorky]



Obr. 4 Byt rodiny Halabalových v Brně s trojicí odkládacích stolků a křesly H-70 a rozkládací variantou H-74 [archiv autorky]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

2.2 Publicista

Halabalův pohled na problematiku tvorby nábytku a otázky bytové kultury nejlépe vystihují odborné publikace a jeho vlastní texty publikované v dobových periodikách. Publikace *Jak si zařídím byt levně, moderně, hygienicky* [5.], kterou vydal v roce 1935 společně s brněnským architektem Josefem Poláškem je důležitá pro poznání dobové atmosféry, zásad koncipování interiéru a bytových doplňků i autorova uvažování. Kniha *Výroba nábytku, tvorba a konstrukce* [3.], vydaná poprvé v roce 1969 a poté ve dvou dalších vydáních [4.], obsahuje zásadní informace historického rázu, praktické shrnutí poznatků o faktorech ovlivňujících tvorbu nábytku, o materiálech, technologiích, typologickém členění, o platných normách, ale též o projektování nebo způsobech prodeje nábytku. Dodnes je důležitým studijním materiálem nejen pro začínající nábytkáře. Pro pochopení principů skladebného nábytku je důležitá publikace *Sestavovací nábytek* z roku 1940 [2.].

2.3 Po druhé světové válce

V poválečném období se Jindřich Halabala podílel na reorganizaci nábytkářského průmyslu v Československu: v roce 1948 byl kromě jiných úkolů pověřen vedením Vývojového výzkumného střediska dřevoprůmyslu, v roce 1954 stál u založení Vývoje nábytkářského průmyslu v Brně; společně s dalšími návrháři tohoto výzkumného, vývojového a metodického pracoviště se podílel na vývoji zejména sektorového nábytku pro průmyslovou výrobu. Od počátku 50. let začal pracovat na Slovensku, zpočátku externě přednášel na fakultě lesnického a dřevařského inženýrství při VŠPDI v Košicích (1951–1954), poté působil na Dřevařské fakultě Vysoké školy lesnické a dřevařské ve Zvolenu (1954–1969), kde založil a vedl Vědeckovýzkumný ústav a Katedru vývoje nábytku. Na jeho pedagogické vedení (ale také na přísnost a neústupnost) žáci a přátelé vzpomínají s nostalgií i vděčností [4.].

3 Nadčasový Halabala a UP

V roce 2003 uspořádal kolektiv autorů ve složení Jindřich Chatrný, Dagmar Koudelková a Anežka Šimková soubornou výstavu k 100. výročí narození Jindřicha Halabaly. Byla připravena pro Muzeum města Brna a Muzeum umění Olomouc a v roce 2004 reprízována v Muzeu východních Čech v Hradci Králové a ve Veletržním paláci Národní galerie v Praze [6.]. V rámci tohoto výstavního projektu *Jindřich Halabala a Spojené uměleckoprůmyslové závody v Brně* byla veřejnosti poprvé představena tvorba brněnského, v té době nepříliš známého, architekta a jeho působení v podniku, který v meziválečném Československu patřil k nejvýznamnějším výrobcům nábytku. K výstavě vznikla publikace, která je dodnes nejucelenějším souhrnem informací [1.]; druhého, doplněného vydání se dočkala v roce 2018 [6.]. V knize nazvané stejně jako výstava byly publikovány výsledky badatelského výzkumu založeného na archivním průzkumu a rešerších, především však na cenných materiálech z architektova osobního archivu; ten byl po skončení výstavy předán do Muzea města Brna. Chybějící údaje byly dle možnosti „rekonstruovány“ z orálních zdrojů, a to na základě komunikace s oběma syny architekta Halabaly, Jindrou a Ivanem, s jeho bývalými spolupracovníky i dalšími pamětníky. Výstava současně otevřela cestu pro další výzkum v oblasti meziválečné bytové kultury.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 6, 7 Výstava Jindřich Halabala a Spojené uměleckoprůmyslové závody v Brně, Muzeum města Brna, Muzeum umění Olomouc, 2003 [archiv autorky]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

3.1 Po dvaceti letech

Za dvacet let od této výstavy se odehrálo mnohé, co zásadně změnilo pohled na nábytkovou tvorbu meziválečného období [8.]. Jindřich Halabala je dnes pojmem a jeho návrhy a nábytek nesoucí značku UP se stal předmětem zájmu teoretiků a muzejních pracovníků, pedagogů a studentů, manažerů i designérů a v neposlední řadě restaurátorů nebo firem zabývajících se renovací nábytku. Téma zaujalo studenty praktických i teoretických oborů, bylo a je sledováno z různých úhlů pohledu nebo alespoň vzpomenuto v řadě bakalářských a magisterských prací. Ojedinele se v rámci studentských úkolů vyskytly inspirační pokusy vytvořit současnou variantu vybraného Halabalova modelu. Příkladem může být křeslo *Halabala* od Tomáše Mikulce z Mendelovy univerzity v Brně, které lze považovat za osobitou variaci na slavné křeslo *H-269*; charakteristickou dřevěnou ohýbanou kostru však autor nahradil kovovou konstrukcí. Křeslo bylo mimo jiné prezentováno v soutěži nesoucí jméno Jindřicha Halabaly, jejíž ustavení bylo rovněž jedním z „důsledků“ připomínky architekta výročí. Především se však po roce 2003 naplno rozběhl obchod s historickými originály a nastaly dobré časy podnikatelské činnosti založené na výrobě replik. Překvapení nad neočekávaným „vývojem“ vyjadřuje ve svém příspěvku do druhého vydání zmíněné publikace i Jindra Halabala: „... je mi umožněno psát o tom, co za těch 15 let výstava vyvolala a ovlivnila a proč nás to s bratrem tak překvapilo a potěšilo. ... Bez pomoci reklamy nebo médií způsobila výstava spolu s publikací pozoruhodné a oboru nábytek prospěšné jevy. Začaly se dít věci.“ [6.]



Obr. 8 Výstava Jindřich Halabala: mimo čas, vila Tugendhat, 2018 [archiv autorky, foto: Petr Dvořák]

3.2 UP závody 21. století

V mozaice různorodých aktivit souvisejících s Halabalovým jménem má své místo také snaha o „vzkříšení“ UP závodů. Dnes již takřka zapomenutý ambiciózní projekt „revitalizace“ UP závodů, iniciovaný Ivanem Halabalou, neměl dlouhého trvání. Záměr oživit dříve slavnou značku a vrátit do života úspěšné historické modely byl posléze potlačen konceptem preferujícím současný design, do něhož přispěly přední osobnosti českého designu – Jiří Pelcl, Eva Eisler, Michal Froněk, Maxim Velčovský a další. Souvislost s dřívějšími Spojenými uměleckoprůmyslovými závody v Brně však

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

pripomněly jen repliky dvou výrobních vzorů – židle H-79 a stolku H-168. Projekt postavený na dobrém jménu tradiční značky, podpořený promyšlenou marketingovou strategií, nápaditou propagací a zajímavou prezentací, nabídl nakonec kolekci nesourodých solitérů, jejichž společným znakem byla jedinečnost, exkluzivita a výjimečnost. Původnímu směřování meziválečných Spojených UP závodů, jasně charakterizovanému v citátu: „*Naším cílem není jen prodávání nábytku, ale hlavně vytváření domovů, v nichž byste byli spokojeni a šťastni,*“ se ani vzdáleně nepřiblížil [1.].

3.3 Cena profesora Halabaly

Příkladem úspěšné, léty prověřené a soustavně se rozvíjející aktivity je naopak projekt podpory studentské tvorby, který vedl ke vzniku nové soutěže *Ceny profesora Jindřicha Halabaly*. Soutěž zaměřenou cíleně na nábytek pořádá od roku 2004 Mendelova univerzita v Brně a Technická univerzita ve Zvolenu. „*Ohlasy neunikly pozornosti Dřevářské fakulty Technické univerzity ve Zvolenu. Tam ještě po tátovi, který tam dlouho učil, stále žije odkaz v pedagogické praxi i u studentů. Není tedy divu, že právě tam vznikl návrh a posléze tradice každoročního vypisování soutěže studentů o Cenu prof. Jindřicha Halabaly. Návrh byl projednán s příbuznou Lesnickou a dřevařskou fakultou Mendelovy univerzity v Brně. Došlo k dohodě, že soutěž budou střídavě vyhlašovat obě fakulty a vzniklá díla se vystaví vždy jednou ve Zvolenu a jednou v Brně. Zejména díky iniciativě zvolenských učitelů a vedení mateřské fakulty měla už zahajovací soutěž nečekaný úspěch. Byl dán především velkou účastí soutěžících, vysokou úrovní soutěžních prací, velkorysou podporou města a krásným prostředím historického zvolenského hradu. Vznikla inspirující atmosféra pro studenty i pro nás, učitele z výtvarně zaměřených vysokých škol ze Zvolena, Brna i dalších měst Slovenska a Česka. A co je důležité? Nejednalo se o jednorázové vzplanutí emocí. Soutěží se dodnes. Vznikla tradice. Nastalo tříbení mozků, které se už jistě projevuje i v praxi.*“ [6.] Fenomén Halabala se tak dostal do kulturního povědomí i v mezinárodním kontextu a je živým, inspirativním odkazem v oblasti nábytkového designu mezi nemladší generací designérů nábytku. Podpora studentů a začínajících designérů vždy byla pro Halabalovu rodinu, a zvláště pro dlouholetého pedagoga Jindru Halabalu, důležitým bodem, jemuž je třeba věnovat dlouhodobě systematickou pozornost. Potvrzují to ostatně jeho další slova: „*Jako učitel, oddaný oboru interiér, prohlašuji, že se zrodil historicky významný faktor, který by měl být všemožně podporován. Proč tak zaujatě oslavuji jev, že studenti za podpory pedagogů jsou vedeni k soutěžení? Velmi stručně lze říci, že student, který se rozhodl soutěžit s kolegou z jiných škol, si uvědomí, že musí usilovat o to nejlepší, čeho je schopen. Dává se tak do ušlechtilého boje. Při hodnocení také zjistí, v jaké lize opravdu hraje. Posílí si sebevědomí a pochopí, kde musí být náročnější nejen na sebe, ale i na kvalitu výuky, kterou je veden. A co na to praxe? Soutěžení podporuje, protože absolvent bude užitečnější.*“ [6.] Soutěž „*rozhodně nebyla míněna jako nápis na pomník nábytkáře Halabaly*“ [6.], podle Jindry Halabaly byl cíl soutěžní přehlídky jiný – což se ostatně v průběhu let potvrdilo.

3.4 Nadčasový Halabala

Nábytek „od Halabaly“ a „od UP závodů“ je v mnoha domácnostech dodnes používán bez zásadnějších restaurátorských zásahů, je vysoce hodnocen pro nadčasový design, jednoduchý tvar, kvalitní materiály a precizní provedení a žádán pro výborné funkční vlastnosti, správnou ergonomii, pohodlnost, praktičnost. Jeho předností je elegantní tvar, kvalitní materiály a trvanlivost; těmito vlastnostmi naplňuje i v současnosti preferovaná kritéria udržitelnosti. Zatímco na počátku nového milénia bylo možné získat nábytek značky UP za zlomek jeho skutečné hodnoty, dnes je situace jiná. Řada modelů, a to nejen těch, u nichž předpokládáme výrobu v omezených sériích, se prodává za desítky tisíc korun. Ty nejzajímavější (a týká se to nejen kovových pružících samonosných židlí, ale i

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

některých „běžných“ vzorů sériových) mnohdy získat už nelze. Na trhu se v současné době častěji než vzory z počátku třicátých let 20. století, vyráběné převážně v omezených sériích, objevují stoly a stolky, „měkce“ tvarované židle a křesla, svítidla a doplňky z druhé poloviny desetiletí. K nejžádanějším patří elegantní židle H-214, pro niž se vžilo pojmenování „lízátko“, křeslo H-269 na prohnuté sanicové podstavě vyráběné i v prvním poválečném desetiletí, stoly H-168 či H-169, pracovní stůl H-180 nebo elegantní skleník ve tvaru tulipánu [9.]



Obr. 9 Židle H-214 [archiv autorky]

3.5 Novodobé výrobky

„V ovzduší zavanul nový fenomén. Zase to muselo začít myšlenkou postavenou na odvaze a na chuti o něco prospěšného tvrdě usilovat. Toho se ujala společnost Modernista, která se rozhodla nabídnout lidem kvalitní nábytek ve formě přesných a poctivých replik různých kusů nábytku z tvorby J. Halabaly a dalších význačných tvůrců bytového designu z období první republiky. Ač je to k neuvěření, ono se to povedlo. Dokonce ve významném měřítku. Tajemný fenomén v ovzduší? Nějak se to musí vznešeně nazvat, ale můžeme to třeba nazvat láskou k oboru a intuicí.“ [6.] Slova prof. Jindry Halabaly opět dobře vystihují novou „situaci“. Přesné kopie nebo nově vyrobené „varianty“ historického nábytku našly uplatnění zejména ve vybavení veřejných prostorů, ale i v moderních interiérech soukromých vil a bytů. V mnoha případech představují výhodnou alternativu za nedostupný nebo funkčně ne zcela vyhovující originální nábytkový kus. V českém prostředí se na produkci vybraných ikonických kusů nábytku, skla, keramiky a porcelánu i předmětů z kovu zaměřila kolem poloviny devadesátých let společnost Artěl II založená mladými designéry Michalem Froňkem a Janem Němečkem. Jejich příkladem následovala společnost Modernista. Vybrané vzory meziválečného nábytku vyrábí Modernista dvě desetítky let; na základě smlouvy s nositeli autorských práv je jedinou firmou

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

oprávnenou vyrábět nábytek podle návrhu Jindřicha Halabaly. První produkty, dřevěné polohovací křeslo a dva typy pružicích trubkových židlí, byly dokončeny v roce 2003 a představeny na výstavě *Jindřich Halabala a Spojené uměleckoprůmyslové závody v Brně*.



Obr. 10 První repliky Halabalových modelů z produkce Modernisty na výstavě *Jindřich Halabala a Spojené uměleckoprůmyslové závody v Brně*, Veletržní palác Národní galerie v Praze, 2004 [archiv autorky]



Obr. 11 Křesla H-70, výroba Modernista [archiv autorky]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

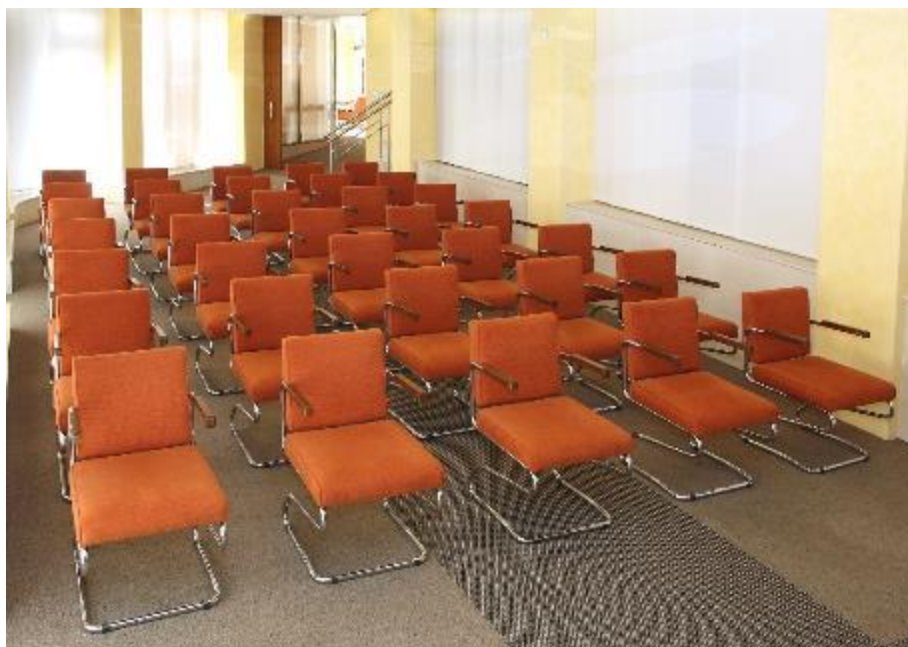
Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Zakladateľ firmy Janek Jaros, zastávca názoru, že „*nejpríjemnejší a nezajímavější interiery vznikajú kombinácií stylů*“ [7.], vybral modely po stránke konštrukcie a tvarového riešenia ojedinelé, dobre obchodovateľné, avšak výrobné obtížne. Po úspešnom uvedení polohovacieho kresla H-70 (tzv. morrisovského kresla) a originálnych židiel z chromovanej ocelevej trubky začal Modernista vyrábať i niektoré ďalšie modely. V súčasnosti je výrobný program bohatší o kreslo s dvojím pružením (jedná sa o variantu k židli H-179), ktoré pravdepodobne nebylo zařazeno do sériovej výroby, kreslo H-269, psací stoly H-178 a H-180 a jeden z typů spoločenského stolu.



Obr. 12, 13 Židle H-79 a kreslo s dvojím pružením, výroba Modernista [archív autorky]



Obr. 14 Kresla s dvojím pružením, výroba Modernista [archív autorky]

Výroba probíhá na základe pečlivého materiálového výskumu, dle možnosti podle dochovaného originálu. Díky moderním technológiám lze vyrobiť i konštrukčne náročné modely, pro

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

současný provoz jsou ovšem provedeny některé dílčí úpravy, např. dříve běžná pevná tkanina Eisengarn je nahrazena ratanovým výpletem nebo usní. Společnost vybavuje replikami meziválečného mobiliáře byty i veřejné interiéry – Halabalovy originální pružící židle, pohovka stejného tvarového řešení jako polohovací křeslo, lze ideálně kombinovat se současným designem.

Nečekaně úspěšné je tvarově jednoduché, pohodlné, praktické křeslo *Tulešice*, původně navržené pro tulešický zámek podnikatele Stanislava Neděly (sériově nevyráběné), k němuž byla nově navržena pohovka; i tímto zdařilým „doplňkem“ zaujímá v současné nabídce společnosti Modernista výjimečné místo. Na svých webových stránkách Modernista prezentuje bestsellery i nábytkové kusy určené spíše pro „speciálního“ zákazníka. Všechny spojuje perfektní řemeslné provedení, důraz kladený na detail, pečlivá volba kvalitních materiálů.



Obr. 15 Interiér zámku stavitele Neděly v Tulešicích [archiv autorky]



Obr. 16, 17 Křeslo H-277 nazvané Tulešice (a pohovka), výroba Modernista [archiv autorky]

4 Halabala – nepřesnosti, omyly, chyby

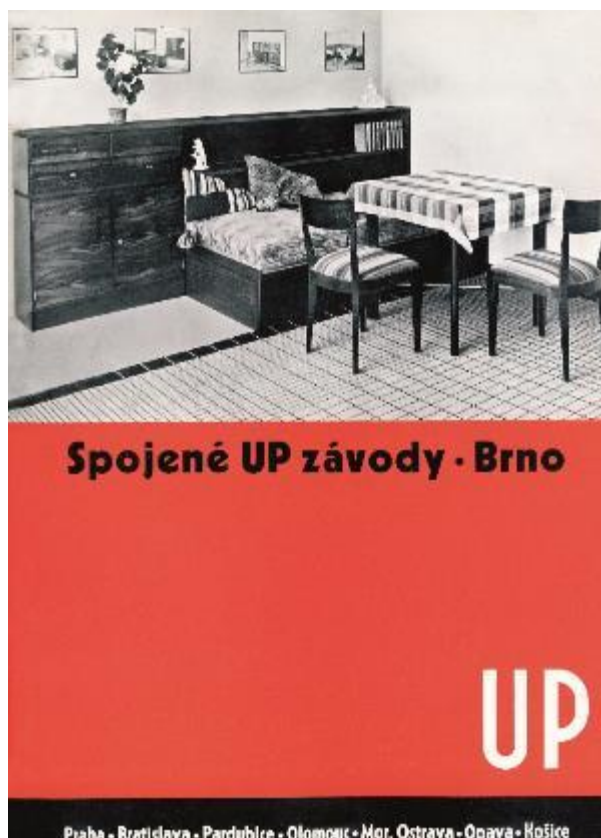
Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Rozšíření povědomí o návrzích Jindřicha Halabaly má ovšem i stinné stránky. Šíření neověřených informací a publikování chybných údajů, přebírání publikovaných textů i obrazového materiálu bez uvedení odkazů – to vše je porušení citační etiky. Známý jsou však i případy komerčního zneužití informací, například šíření (prodej) skenu katalogové části publikace, vydávané za originální katalog Spojených uměleckoprůmyslových závodů v Brně ze 30. let 20. století. [6.]

„Do této kategorie, vzniklé zcela jasně vlivem výstavy, patří také další jev. Kdesi v prodejně starožitnictví nebo na stránkách Aukra vyrašil obchod s nábytkem „od Halabaly“, i když se tvorbě uváděného autora vůbec nepodobá. ... Zpočátku jsem v tom viděl náhodu. Jenže tzv. UP nábytek se začal nabízet i za dost vysoké ceny. Tak vznikla potřeba posuzovat jeho pravost. Ač ne znalec, byl jsem si v tomto případě jistý. Tenkrát to originál skutečně byl. Tenkrát to dopadlo dobře, ale v kolika případech tomu tak není?“ [6.] Jindra a Ivan Halabalové nebyli jediní, kdo zaznamenali i negativní dopady propagace dobré značky „Halabala–UP“. Pozitivní ohlas byl doprovázen zvýšeným zájmem o autorsky označené výrobky, což vedlo k razantnímu zvyšování cen a také k podvodným praktikám při určování nabízeného zboží. „Pravý Halabala“ byl samozřejmě mnohem dražší než bezejmenný nábytkový kus.



Obr. 18, 19 Reklama UP závodů, židle H-79 [archiv autorky]

4.1 Wikipedie – (ne)seriózní zdroj informací?

Řadu nepřesností, ale i faktografické chyby, lze najít také na stránkách Wikipedie, k níž se mnozí obracejí jako ke spolehlivému zdroji informací. *„Proslavily ho především návrhy stylového nábytku pro brněnské UP závody v letech 1925 až 1955, kde pracoval jako hlavní designér. Díky této pozici zásadně ovlivnil vzhled meziválečných a poválečných českých domácností.“* Pomineme-li nevhodná spojení „nábytkový designér“ a „stylového nábytku“, chybu v časovém určení doby jeho

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

působení ve Spojených uměleckoprůmyslových závodech přejít nelze: Halabalovy návrhy pro „UP závody“ rozhodně nelze datovat do let 1925–1955, ale až od roku 1930. Nesprávné je však také druhé datum: Spojené UP závody prošly krátce po skončení druhé světové války znárodněním a v roce 1955 slavný meziválečný výrobce nábytku „UP závody neexistoval (značku UP dále „nesly“ národní podniky UP závody Rousínov a UP závody Bučovice). „Halabalovo dílo je považováno za spojení mezi inovativním českým kubismem z roku 1910, art decem z počátku dvacátých let a evropským moderním uměním po druhé světové válce. Jeho komerčně úspěšné designy byly silně založeny na designu Bauhausu.“ Tato „hodnotící“ část textu je zcela nesmyslná, nepřesný a zavádějící popis musí být pro neznalého čtenáře matoucí. Ani s velkou obrazotvorností si nelze představit propojení popsanych prvků tří časových období s návrhy Jindřicha Halabaly! Následující vyjádření, že „komerčně úspěšné designy byly silně založeny na designu Bauhausu“ evokuje povrchní novinářský text napsaný bez hlubší znalosti problematiky. Nabízí se otázka, proč se někdo vyjadřuje k tématům, v nichž se neorientuje? Proč popisuje to, co nezná? A čemu lze vlastně věřit? K poslednímu listopadovému dni tohoto roku byl příspěvek na stránkách wikipedie editován a doplněny odkazy na zdroje, z nichž autor čerpal. Alespoň částečně tedy bylo autorovo pochybení napraveno.

5 Závěr

V letošním roce by se Jindřich Halabala dožil 120 let. Je obdivuhodné, že i po desetiletích od vzniku jsou mnohé z jeho modelů dodnes žádané, oceňované, užívané; žijí svůj nový život mezi znalci a milovníky meziválečné bytové kultury, nadšenci pro dobrý design, v původních i moderních interiérech, v bytech i ve veřejných prostorách, ve výstavních sálech. Spolehlivě reprezentují současnou retro-orientaci. Zájmu se však těší hlavně sedací a doplňkový nábytek, architektův skladebný skříňový nábytek, který se stal předstupněm poválečného sektoru a k němuž se hlásí i zakladatel společnosti IKEA, tak životaschopný není. Halabalův přínos pro pozdější vývoj „sektoru“ je ovšem nezpochybnitelný, nelze ho tedy nepřipomenout, opět slovy Jindry Halabaly: „Co je tedy možno prohlásit za nejvýznamnější v tátově odkazu dnešku? Bude to znít poněkud dramaticky, ale je to jeho Nábytková stavebnice. Co je tedy Nábytková stavebnice? Je to promyšlený systém převážně úložného nábytku, včetně přídatných prvků, který umožňuje jejich universální skladebnost, nebo jinak řečeno sestavitelnost a dodatečnou přestavitelnost do funkčních celků v interiérech. Jde o historický posun ve vývoji nábytku. Aby mohl být záměr úspěšně realizován, musel být sestavovací systém vyráběn průmyslově ve velkých sériích a s velkou rozměrovou přesností. To si vyžádalo rozsáhlou přestavbu celé výrobní základny UP závodů. Vedení UP prokázalo velkou prozíravost, když odvážně riskovalo investovat obrovské částky do úplně nového pojetí výrobních procesů.“

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 20 Propagační fotografie: sestavovací nábytek řady H, gauč, pružicí židle H-80 [archiv autorky]

K uvedenému výročí připravila autorka tohoto textu rozsahem nevelkou, ale – jak lze usuzovat z ohlasů – pro laickou i odbornou veřejnost přitažlivou výstavu. Uskutečnila se pod názvem *Nadčasový design: Jindřich Halabala a UP závody* v kreativním centru KUMST v Brně v měsíci květnu. Kromě několika ukázek originálních nábytkových kusů byla výstava koncipována jako přehlídka nadčasových modelů, produkovaných nově pod hlavičkou společnosti Modernista. Jednalo se o vybrané, komerčně nejúspěšnější, nejžádanější návrhy. Pro mnohé z návštěvníků mohlo být zajímavé právě srovnání originálních a nově vyrobených produktů. Velká návštěvnost vernisáže i zájem návštěvníků v průběhu trvání akce byly svědectvím, že Halabalovo nestárnoucí dílo je skutečně nadčasové.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



Obr. 21, 22, 23 Výstava *Nadčasový design: Jindřich Halabala a UP* a sympozium k výstavě, KUMST, 2023 [archiv autorky]

Zdroje

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Monografie:

[1.] CHATRNÝ, Jindřich, Dagmar KOUDELKOVÁ a Anežka ŠIMKOVÁ. 2003. *Jindřich Halabala a Spojené uměleckoprůmyslové závody v Brně*. Brno: ERA, 2003. ISBN 80-86517-65-9.

[2.] HALABALA, Jindřich. *Sestavovací nábytek UP: Popis a instrukce o jeho užití*. Brno: Spojené UP závody, [1940].

[3.] HALABALA, Jindřich. *Výroba nábytku, tvorba a konstrukce*. 1. vydání. Praha: SNTL, 1969.

[4.] HALABALA, Jindřich. *Výroba nábytku, tvorba a konstrukce*. Praha: SNTL, 1975, s. 25.

[5.] HALABALA, Jindřich a Josef POLÁŠEK. *Jak si zařídím byt levně, moderně, hygienicky*. Olomouc: Index, 1935.

[6.] KOUDELKOVÁ, Dagmar a Anežka ŠIMKOVÁ, eds. 2018. *Jindřich Halabala a Spojené uměleckoprůmyslové závody v Brně*. 2., rozšířené vydání. Brno: Grada, 2018. 152 s. ISBN 978-80-247-5475-8.

[7.] PAVLÍKOVÁ, Lucie. *Retrománie – návraty do minulosti jako inspirace pro současný životní styl*. 2012. Brno, 2012. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Dagmar Koudelková.

Články zo zborníkov:

[8.] KOUDELKOVÁ, Dagmar. 2018. *Jindřich Halabala: nadčasový design*. In: TAUBER, Jiří a kol. *Cena prof. Jindřicha Halabaly: Kritický katalog výstavy*. 1. vyd. Brno: Mendelova univerzita v Brně, 2018, s. 42-53. ISBN 978-80-7509-620-3.

[9.] KOUDELKOVÁ, Dagmar. 2020. *K odkazu Jindřicha Halabaly*. In: *Cena prof. Jindřicha Halabaly 2020*. 1. vyd. Brno: Mendelova univerzita v Brně, 2020, s. 8-15. ISBN 978-80-7509-759-0.

Elektronické monografie, www stránky, databázy, programy:

[10.] *Modernista*. [online]. Modernista, c2022 [15. 12. 2023]. <https://www.modernista.cz/>

[11.] *Odpovědi.cz*. [online]. c2023 [5. 12. 2023]. <https://www.odpovedi.cz/otazky/jaky-je-puvod-slova-halabala>

[12.] *Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Jindřich Halabala*. [online]. Wikimedia Foundation. 30. 11. 2023, 15:40 [15. 12. 2023].

https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Jindřich_Halabala&oldid=23425946

[13.] *Wikislovník: halabala*. [online]. Wikimedia Foundation. 22. 2. 2023, 11:07 [15. 12. 2023]. <https://cs.wiktionary.org/w/index.php?title=halabala&oldid=1247925>

Kontakt / Contact:

Dagmar, Koudelková, PhDr.

Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy, Janáčkovo náměstí 2a, 602 00 Brno
koudelkova.dag@gmail.com

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Uhrín, Tibor

DREVENÝ KONÍK AKO KULTÚRNY FENOMÉN

THE WOODEN HORSE AS A CULTURAL PHENOMENON

Kľúčové slová: dizajn, koník, drevo, manufaktúra, výroba, tradícia

Key words: design, horse, wood, manufactory, producing, tradition

Abstrakt

Drevený koník patrí medzi tradičných predstaviteľov hračky v rôznych kultúrach. Slovensko má tradíciu vo výrobe drevených koníkov v manufaktúrnej aj ľudovej výrobe, teda rezbárskym spôsobom pomocou voľnej práce nožom aj pomocou drevoobrábacích strojov. Z rôznych prístupov sú z dizajnérskeho hľadiska najzaujímavejšie štylizované vzory, ktoré boli evolučne vyprofilované a neraz predstavovali výrobnú náplň malých manufaktúr (u nás aj výrobných družstiev). Vo väčšine prípadov ide skôr o také formy koníka, ktoré pozostávajú z kombinácie rôznych geometrických drevených častí. Na Slovensku je najpopulárnejším a najoriginálnejším tradičným produktom kyjatický koník vyrábaný z bukoveho dreva v rôznych modifikáciách, s charakteristickou gravírovanou výzdobou.

Abstract

the wooden horse is one of the traditional representatives of toys in various cultures. Slovakia has a tradition in the production of wooden horses in both factory and folk production, i.e. in the carving method using both free knife work and woodworking machines. Of the various approaches, the most interesting from a designer's point of view are the stylized patterns, which were profiled evolutionarily and often represented the production contents of small manufactories (in our country, also production cooperatives). In most cases, these are rather forms of horseshoes that consist of various geometric wooden parts. In Slovakia, the most popular and original traditional product is the Kyjatice horse made of beech wood in various modifications, with a characteristic engraved decoration.

1 Úvod

Drevený koník patrí medzi tradičných predstaviteľov hračky v rôznych kultúrach a takmer vo všetkých mal kôň vôbec mimoriadne postavenie. Jeho zobrazenie sa nachádza na 20 tisíc rokov starých maľbách v jaskyniach pri Lascaux, v gréckej mytológii sa v kóskom záprahu viedol každý deň z východu na západ boh Slnka Helios, okrídlený Pegas zas inšpiroval básnikov a jednorožec bol považovaný za symbol čistoty a jedinečnosti. Na Slovensku sú najčastejšie zobrazovaní svätý Martin na bielom koni a tiež svätý Juraj, ktorý zabil draka kópiou sediac na chrbte koňa. Čo sa týka drevených koníkov, Slovensko má tradíciu v ich výrobe v manufaktúrach pomocou drevoobrábacích strojov aj v ľudovej tvorbe, teda rezbárskym spôsobom pomocou voľnej práce dlátami a nožom. Z rôznych prístupov sú z dizajnérskeho hľadiska najviac zaujímavé štylizované vzory, ktoré boli evolučne vyprofilované a neraz predstavovali výrobnú náplň malých manufaktúr (u nás aj výrobných družstiev). Vo väčšine prípadov ide skôr o také formy koníka, ktoré pozostávajú z kombinácie rôznych geometrických drevených častí.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

2 Drevený koník na Slovensku

Na Slovensku je najpopulárnejším a najoriginálnejším tradičným produktom kyjatický koník vyrábaný z bukoveho dreva v rôznych modifikáciách, s charakteristickou gravírovanou výzdobou, s dvomi alebo štyrmi kolieskami, s vozíkom, s jazdcem atď... Spoločným znakom je technológia vyrezávaných častí zo štiepaných doštičiek. Ploché časti sa morili prírodnými, neskôr chemicky pripravenými moridlami. Do takejto farebne upravenej doštičky sa potom vyrývali alebo vykružovali vzory, ktoré boli typické aj pri výrobe novohradských súsekov - truhlíc. V 20. rokoch 20. storočia. Po rozpade Rakúsko-Uhorska totiž vývoz lokálnych výrobkov skomplikovali hranice a vývoz bol nerentabilný. Hračky vzkriesil výtvarník Bohumil Šippich, tajomník Štátneho ústavu na zveľaďovanie živností v Martine, keď pre obyvateľov Kyjatíc organizoval kurzy výroby kyjatickej hračky. Sám tiež navrhol jej nové, konštrukčne zjednodušené a farebne výraznejšie predlohy. Po výtvarníckej smrti sa však rozmach výroby opäť zastavil, až kým fenomén kyjatickej hračky nevytiahol na svetlo profesionálny reštaurátor z Bojnického zámku Anton Oboňa v roku 1969 [2.]. Neskôr sa kyjatickej hračky chytili viacerí majstri a ÚLUV. Dnes sa výrobe a záchrane kyjatických hračiek venuje Ladislav Hedvigi, ktorý sa pustil aj do rekonštrukcie starej školy v Kyjaticiach, kde plánuje výrobu realizovať v budúcnosti. Čo sa týka kyjatických hračiek a najmä dreveného koníka, tento typ s podobným tvarom a vzorom sa nikde vo svete neobjavuje a je potešiteľné, že jeho výroba stále pretrváva. Za zmienku stoja aj maľované koníky z produkcie výrobného družstva Javorina, ktoré fungovalo od roku 1947, ale postupne sa preorientovalo na výrobu nábytku. Špecifické postavenie na Slovensku majú aj umelecky stvárnené maľované koníky od Vladimíra Kompáneka alebo v súčasnej dobe Miloslav Jaroš.

3 Príklady vo vybraných krajinách

Azda najznámejšie vzory na území Čiech vznikli v oblasti Krušných hôr, vyrábané sústružením s farebnou povrchovou úpravou. Tradícia výroby drevených hračiek na území Čiech v roku 1908 vyústila aj do priemyselnej výroby v závode TOFA (Toys Factory) Albrechtice (neskôr Semily). Dnes zabezpečuje remeselnú výrobu a predaj firma Manufaktura, ktorá prebrala vzory koníkov zo sortimentu zaniknutej Krásnej jizby (od roku 1947 pod hlavičkou českého ÚLUVu) [4.].

Z pohľadu dizajnu aj technológie sú zaujímavé hračky vyrábané tradične v oblasti známej výrobou drevených hračiek, v Nemeckom Seiffene, v Erzgebirge (Krušné hory). Je to oblasť bohatá na drevo a v minulosti aj na rudy farebných kovov, ktoré priniesli regiónu v stredoveku veľký banícky rozvoj. Od 18. storočia však zásoba rudy veľmi poklesla a tak museli miestni obyvatelia čoskoro hľadať iný zdroj obživy. Ten im poskytli miestne lesy bohaté na smrekové drevo, ktoré im už neslúžilo iba pre banícke účely, ale aj na drevovýrobu. Hračky sa ukázali byť najúspešnejším artiklom. Región Erzgebirge, no zvlášť mesto Seiffen sa čoskoro stalo známe ako „Kraj hračiek“, kvôli rozvoju tohto špecifického druhu remesla. Už okolo roku 1864 existovalo 697 výrobcov drevených hračiek len v samotnom Sasku. Výrobky sa distribuovali po celej Európe a cenovo najdostupnejšie pochádzali práve z Erzgebirge. Známi boli najmä svojim sústruženým tovarom. Ich výrobné metódy môžeme aj dnes označiť za unikátne a tiež ich možno považovať za predchodcov priemyselnej sériovej výroby. Na začiatku 19. storočia (okolo roku 1804) bol proces vylepšený v Seiffene uvedením novej technológie známej ako „reifendrehen“ alebo sústruženie hračiek z profilovaných drevených obručí. Táto metóda umožnila masovú výrobu drevených figúriek, najmä zvieratiek, domčekov a vozidiel, v rôznych veľkostiach. Výrobný postup spája sústruženie – výrobu obruče, ktorá má v reze profil zamýšľanej figúrky a jej následné štiepanie. Z jedného takéhoto kruhu sa dalo naštípať pomerne veľké množstvo figúriek, asi 40 až 60 kusov. Je to príklad využitia sústruženia, štiepania a drevorezby

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

v sériovej produkcii pred rozvojom priemyslu, preto je v ňom obsiahnutý aj istý remeselnícky kumšt. Pri sústružení musí mať majster nacvičený odhad, aby profil, ktorý pred rozštiepením vlastne nevidí, zodpovedal profilu zamýšľaného zvieratka. Remeselník prstami odmeriaval a „nahmatával“ budúci tvar profilu. Kruhy sa robili z celistvého čerstvého smrekového kláta bez hrčíc, špeciálnymi nástrojmi. Spracovanie mokrého dreva bez využitia energeticky náročného sušenia malo aj iné výhody a dá sa využiť aj dnes. Pri práci sa drevo nepráša, je mäkkšie, nástroj sa nezohrieva, čím vydrží dlhšie aj jeho ostrie. Po týždni máčania vo vode sa klát upínal do sústruhu. Z jedného kláta sa odpichovalo niekoľko obručí s čiastočne opracovaným profilom. V druhej fáze sa každá obruč upla znovu na sústruh a opracovala sa z druhej strany. Kruhy sa potom rovnomerne naštiepali na ploché figúrky so zamýšľaným obrysom napr. koníka. Takéto malé naštiepané kúsky dreva už ďalej nepraskali a pomerne rýchlo sa dosušili. Naštípané zvieratká, ktorých profil už nebolo možné opraviť, sa ešte mokré dorezali rezbárskym nožom a získali tak nezameniteľnú remeselnú stopu ručného opracovania. Vyčnievajúce časti ako rohy, uši a chvost sa dodatočne naliepali. Hračky sa často zvykli aj farbiť glejovými farbami na kriedový podklad. Napriek tomu, že je táto technológia výkonná, nie je vôbec jednoduchá a vyžaduje si dlhodobéjšie zaškolenie - dobrého tokára a rezbára v jednej osobe. Typická bola domáca výroba týchto hračiek, no keď sa robila vo väčšej miere boli jednotlivé fázy výroby rozdelené na samostatné pracoviská, existovali napr. špeciálne farbiarne pre hračky [1.].

V Seiffene je v súčasnosti skanzen a múzeum hračiek. Už len niekoľko kvalifikovaných remeselníkov pokračuje vo využívaní tejto ekologickej metódy výroby hračiek. Figúrky, často s vianočnými motívmi sú dnes vkusne balené v drevených krabičkách z ohýbaného dreva a v súčasnosti plnia skôr funkciu suveníru, alebo kuriozity pre zberateľov.

Jeden z pozoruhodných tradičných produktov Švédska, z hľadiska výroby, je pôvodne hračka - Dalarnský koník, ktorý sa vyrába už takmer 400 rokov. Do širokého povedomia sa dostal až v roku 1939 na svetovej výstave v New Yorku, kde bol vystavovaný vo švédskom pavilóne. Vyrába sa ručne z jedného kusa čerstvého smrekového dreva špeciálnym zašpicatým tenkým rezbárskym nožom v počte až 400 tisíc kusov ročne. Vo Švédsku sa s ním môžeme stretnúť všade, dokonca v hypermarketoch. Na zhotovenie hrubého tvaru sa používa pásová píla, ale ručná práca nožom sa nedá nahradiť strojom, ani mechanizmom. Každý rez, jeho intenzita, smer aj dĺžka a zároveň aj spôsob uchopenia polotovaru sú presne definované aby bola dosiahnutá vysoká efektivita ručnej výroby. V poslednej fáze sa koníky maľujú. Nové vtipné výtvarné posuny koníka od Katariny Brieditis zo Švédska pre spoločnosť IKEA reprezentujú švédsky dizajn a jeho tzv. neotradičnú formu na putovnej výstave „Škandinávsky dizajn - viac než mýtus“, organizovanej Severskou radou ministrov [5.].

Veľmi pozoruhodná bola práca dánskeho dizajnéra Kay Bojesena (1886-1958). V 30. rokoch 20. storočia navrhol okrem iných hračiek aj koníka, ktorý sa vyrába z orechového dreva dodnes a patrí medzi symboly dánskeho dizajnu.

Drevený koník, už dnes plní funkciu skôr suveníru alebo darčeka ako hračky na hranie. Je tiež objektom záujmu zberateľov a milovníkov tradičného remesla. Stále sa ale objavujú nové dizajnérske interpretácie tohto symbolického produktu. Do prezentácie som zaradil aj niekoľko mojich návrhov, ktoré vznikli s finančnou podporou formou štipendia z Fondu na podporu umenia.

4 Ilustrácie

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 13 Kyjatický koník s jazdcem: súčasný výrobok od Ladislava Hedvigiho [foto: Tibor Uhrín]



Obr. 2 Sústružený a maľovaný koník: povojnový výrobok predávaný v predajniach Krásná jizba, autor: František Bukáček [foto: Tibor Uhrín]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 3 Technika sústruženia profilových obručí: ukážka profilu koníka [archív autora]



Obr. 4 Dalarnský koník, Dalahäst: ručne vyrezaný a maľovaný, zo smrekového dreva [foto: Tibor Uhrín]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 5 Drevený koník vyrobený sústružením z bukového dreva: autor: Kay Bojesen na začiatku 30. rokov [archív autora]



Obr. 6 Drevené koníky určené pre sériovú výrobu. Autor: Tibor Uhrín [foto: Tibor Uhrín]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Zdroje

Monografie:

1. **FRTZCH, KARL EWALD, BACHMANN, MANFRED.** 1968. *An Illustrated History Of Toys :1.vydanie.* Leipzig: Abbey Library, 1968. 193 strán.
2. **MICHALIDES, PAVOL.** 1972. *Ľudové hračky na Slovensku:*1. vydanie. Bratislava: Vydavateľstvo Slovenskej akadémie vied, 1972. 386 strán
3. **PANČUHOVÁ, EVA.** 1988. *Drevené ľudové hračky v slovenských múzeách:* 1. vydanie. Martin: Vydavateľstvo Osveta, 1988. 169 strán

Články z časopisov

4. **KŘÍŽOVÁ, ALENA.** 2008. *Výtvarné invence a ambice ústředí lidové umělecké výroby* : In: Národopisná revue, 2008, roč.18, 3, str. 135-146. ISSN 0862-8351
5. **UHRÍN, TIBOR.** 2005. *O kvalite a efektívite remesla:* In: Remeslo, umenie, dizajn, 2005, roč.6, č.1, str.22, ISSN 1335-5457

Kontakt / Contact:

prof. Ing. Tibor Uhrín, ArtD.

Fakulta umení, Watsonova 1561/4, 04200 Košice - Sever

tibor.uhrin@tuke.sk

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Baďura, René

DIZAJN UJÚJ UI

Umelá inteligencia v tvorbe

Anotácia: Umelá inteligencia ako fenomén pôsobí na zaužívané schémy tvorby, jej rýchly nástup vytvára množstvo otázok a kreuje množstvo nových situácií spojených s tvorbou dizajnu.

Anotácia ENG: Artificial intelligence as a phenomenon is influencing the established schemes of creation, its rapid emergence creates many questions and creates many new situations related to the creation of design.

Kľúčové slová: umelá inteligencia, dizajn, etika, autorstvo, procesy

Keyword: artificial intelligence, design, ethics, copyright, processes

1 Umelá inteligencia

Umelá inteligencia (ďalej AI) je interdisciplinárna veda, ktorá sa zaoberá simuláciou ľudskej inteligencie strojmi, počítačmi, sieťami atď. AI - to je dlhodobá snaha ľudí vytvoriť systémy, ktoré sú schopné učiť sa, chápať a odpovedať na podnety z okolitého sveta. Je tento sen fikciou, súčasnosťou, nebezpečím, ktoré nás obklopilo? Nevieme. Prežívame a sme súčasťou doby, ktorá je niečo podobné ako priemyselná revolúcia a začiatky „pary“. Rozdielom je však pochopenie a vnímanie procesov spojených s AI. Jej skutočne raketový nástup prekvapuje a udivuje zároveň, rýchlosť vývoja a dostupnosť možností je nepredstaviteľná. Táto rýchlosť vyvoláva obrovské množstvo otázok, pochybností ale i romantických očakávaní. V každom prípade to je zlom, história bude mať opäť medzník, pred a po nástupe AI. V 21. storočí sa AI rýchlo extrémne rozvíja, ovplyvnená pokrokom v oblastiach ako sú veľké dáta, strojové učenie a neuroinformatika. V súčasnosti sa AI používa v mnohých rôznych oblastiach, vrátane:

- **Spravodajstvo a médiá:** AI sa používa na spracovanie informácií, preklad jazykov a analýzu sociálnych médií (ale aj na generovanie správ, hoaxov, deepfake správ).
- **Zdravie:** AI sa používa na diagnostiku chorôb, vývoj nových liekov a personalizáciu liečby (ale aj nových syntetických prekurzorov).
- **Doprava a stroje:** AI sa používa na vývoj autonómnych automobilov, inteligentných dopravných systémov a dopravných dronov (ale aj autonómnych zbraňových systémov).
- **Ekonomika:** AI sa používa na automatizáciu úloh, zlepšenie rozhodovania a optimalizáciu procesov (ale aj systémov na ekonomickú kriminalitu).

Hlavné trendy v oblasti umelej inteligencie v súčasnosti zahŕňajú:

- **Veľké dáta/Metadáta:** AI sa spolieha na veľké množstvo údajov na tréningovanie svojich modelov (nacvičenie/„kŕmenie“ dátami). V súčasnosti je dostupných viac údajov ako kedykoľvek predtým, čo vedie k rozvoju výkonnejších viac obsahových AI systémov. My sami sa stávame súčasťou týchto procesov cez využívanie týchto systémov.
- **Strojové učenie:** Strojové učenie je oblasť umelej inteligencie, ktorá sa zameriava na vývoj algoritmov, ktoré sa môžu učiť z údajov bez explicitného programovania. Strojové učenie je v

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

súčasnosti jednou z najrýchlejšie sa rozvíjajúcich oblastí umelej inteligencie. Niektoré procesy boli pozorované ako autonómne, prebiehajúce „na pozadí“.

- **Neuroinformatika:** Neuroinformatika je oblasť, ktorá sa zaoberá štúdiom ľudského mozgu a jeho fungovania. Neuroinformatika poskytuje inšpiráciu pre vývoj nových AI systémov, ktoré sú podobné ľudskému mozgu.

Rýchly rozvoj umelej inteligencie vyvoláva aj niektoré etické otázky ako napr.:

- **Ako zabezpečiť, aby AI systémy boli humánne, spravodlivé a nediskriminačné?**
- **Ako sa vysporiadať s potenciálnym nebezpečenstvom AI systémov, ktoré sa stanú autonómnymi a schopnými samostatného rozhodovania?**
- **Ako zabezpečiť, aby AI systémy boli použité pre pozitívne riešenia a nie na negatívne, kriminálne, zločinné?**

2 Umelá inteligencia a dizajn

Umelá inteligencia (AI) má potenciál zmeniť dizajn. AI môže byť použitá na automatizáciu úloh tzv. rutín, porovnanie, získavanie dát, relevantných údajov, noriem, legislatívy, poznanie dát užívateľov, tvorbu verzií, mutácií, permutácií, zlepšenie výberu a generovanie nových zostáv. AI je nie nepodobná „house music“, kde tvorca využíva tzv. samples. Tvorivosť generatívnej AI je limitovaná poznaním, nie kreovaním. To je zatiaľ slabá stránka AI, hoci je zároveň veľmi silnou svojou šírkou. AI môže byť použitá na automatizáciu mnohých úloh, ktoré sú tradične vykonávané dizajnérmi. Napríklad AI môže byť použitá na:

- **Vytváranie prototypov:** AI môže byť použitá na generovanie 3D modelov výrobkov na základe technických špecifikácií.
- **Testovanie:** AI môže byť použitá na testovanie výrobkov na funkčnosť a bezpečnosť.
- **Analýza:** AI môže byť použitá na analýzu údajov o používateľoch a trhu, aby sa získali poznatky, ktoré možno použiť na zlepšenie výrobkov.
- **Predpovedanie predaja:** AI môže byť použitá na predpovedanie predaja nových výrobkov.
- **Optimalizácia dizajnu:** AI môže byť použitá na optimalizáciu dizajnu výrobkov z hľadiska nákladov, efektívnosti a výkonu.
- **Personalizácia:** AI môže byť použitá na personalizáciu dizajnu výrobkov na základe individuálnych potrieb a preferencií zákazníkov.
- **Vytvorenie nových konceptov:** AI môže byť použitá na generovanie nových konceptov výrobkov na základe analýzy údajov o používateľoch a trhu.
- **Riešenie problémov:** AI môže byť použitá na riešenie problémov s existujúcimi výrobkami.
- **Inšpirácia:** AI môže byť použitá na inšpiráciu dizajnérov novými nápadmi.

Použitie AI v dizajne má iste niekoľko výhod:

- **Zvýšená efektívnosť:** AI môže pomôcť dizajnérom ušetriť čas a peniaze.
- **Zlepšená kvalita:** AI môže pomôcť dizajnérom vytvoriť lepšie výrobky, ktoré sú funkčnejšie, bezpečnejšie a atraktívnejšie.
- **Nové možnosti:** AI môže pomôcť dizajnérom vytvoriť nové a inovatívne výrobky.

Použitie AI v dizajne má aj niektoré obmedzenia medzi ktorá patrí:

- **Cena:** AI systémy a ich použitie môže byť drahé.
- **Kvalita údajov:** Kvalita údajov, na ktorých sú AI systémy trénované, má zásadný vplyv na ich výkon. Tento bod súvisí aj s predchádzajúcim bodom.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

- **Otázky spojené s humanitou:** Existujú mnohé (etické) otázky súvisiace s použitím AI v dizajne, ako napríklad otázka, ako zabezpečiť, aby AI systémy boli korektné k ľuďom, aby nesledovali nejaké ekonomické úzko skupinové záujmy.

Umelá inteligencia má potenciál výrazným spôsobom zmeniť dizajn, proces tvorby, proces výroby a prácu samotných tvorcov. AI môže napomôcť dizajnérom ušetriť čas a náklady, vytvoriť lepšie výrobky a otvoriť nové možnosti. V budúcnosti môžeme očakávať, že AI bude v dizajne výrobkov hrať stále dôležitejšiu úlohu. AI systémy určite budú stále výkonnejšie, dostupnejšie, user friendly a budú mať prístup k čoraz väčšiemu množstvu údajov. To umožní AI systémom generovať kreatívne a inovatívne návrhy, ktoré by nebolo možné vytvoriť ručne. Samotné využívanie AI v dizajne otvára viacero otázok ako sú napríklad nasledovné:

- **Spravodlivosť:** Ako zabezpečiť, aby AI systémy boli vždy korektné k človeku?
- **Autonómnosť:** Ako sa vysporiadať s potenciálnym nebezpečenstvom AI systémov, ktoré sa stanú autonómnymi a schopnými samostatného rozhodovania? Budú vždy platiť Asimovove zákony robotiky? AI systémy sa stávajú čoraz sofistikovanejšími a môžu byť schopné samostatného rozhodovania a selekcie. To vyvoláva otázku, kto je zodpovedný za dizajny/činy/návrhy/formy vytvorené AI systémom. Na riešenie tohto problému je potrebné vyvinúť úplne nové etické rámce. Je tiež potrebné vyvinúť nové procesy ovládania, postupy prípadne technológie, ktoré by umožnili ľuďom/dizajnérom v nejakej podobe kontrolovať/riadiť procesy v AI.
- **Bezpečnosť:** Ako zabezpečiť, aby AI systémy boli vždy bezpečné a neohrozovali používateľov? Vojna, bezpečnosť/kriminalita a AI? AI systémy totiž môžu byť potenciálne nebezpečné, ak nie sú bezpečne vyvinuté. AI systémy by mohli byť použité na vytvorenie nebezpečných výrobkov alebo na útok na používateľov.
- **Zodpovednosť:** Kto je zodpovedný za činy AI systémov? Fake dizajn a AI - je možné nájsť chybu? Je autor autorom, je AI tvorca?

Možnými riešeniami sú:

- **Transparentnosť:** AI systémy by mali byť transparentné, aby bolo možné pochopiť, ako fungujú a ako môžu ovplyvniť používateľov. Dizajn doposiaľ v analógovej podobe bol viac-menej transparentný, a bol pomerne ľahko identifikovateľný autor. S nástupom softvérov (parametrické navrhovanie) boli procesy tvorby riadené a výsledok bol očakávaný. Autor bol síce ovplyvnený zručnosťami ovládania softvéru (SW), možnosťami samotného programu resp. kombináciou SW, samotnou ponukou SW (napr. materiálov, povrchov, možností modifikácie a pod.), Softvér sa stal súčasťou a determinantom výstupu. V AI sa jedná skôr o selektívny výber z nekonečnej množiny mutácií, zadania voľnejšie vymedzujú výsledok, tvorca procesy má stále menej pod kontrolou. Formálna dokonalosť výstupu môže dať falošný pocit kvality.
- **Overenie:** AI systémy by mali byť overované, aby sa zabezpečilo, že sú v prospech ľudstva.
- **Regulácia:** AI systémy by mali byť regulované, aby sa zabezpečilo, že sú bezpečné a zodpovedné.

Tvorivosť, kreativita a AI

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Tvorivosť je schopnosť produkovať nové a originálne nápady. Kreativita je dôležitou súčasťou ľudského života a je potrebná v mnohých oblastiach, ako je umenie, veda, technológia a podnikanie. Tvorivosť je zložitý a mnohotvárný jav, ktorý je ťažké explicitne definovať. Existuje mnoho rôznych definícií kreativity, ale niektoré z najbežnejších zahŕňajú:

- **Tvorivosť je schopnosť produkovať nové a originálne nápady.**
- **Tvorivosť je schopnosť riešiť problémy novým a inovatívnym spôsobom.**
- **Tvorivosť je schopnosť vidieť veci z nového uhla pohľadu.**

Vytváranie nových resp. „nových“ umeleckých diel (?)

AI systémy môžu byť použité/zneužit na vytváranie „nových“ umeleckých diel, ako sú obrazy, filmy, hudba, literatúra a pod. Napríklad AI systémy môžu byť použité na generovanie „nových“ obrazov, vytváranie „nových“ hudobných skladieb alebo písanie „nových“ príbehov. Otázne je keď AI použije jedinečný spôsob práce umelca a vytvorí „nový“ projekt, je to ešte umenie? Je využitie hlasu už nežijúceho speváka správne? Je „nový“ obraz podľa rukopisu napr. Rubensa v poriadku? Je dizajn „inšpirovaný“ morálny prístup AI?

Použitie AI otvára ďalšie otázky ako:

- **Autorstvo:** Kto je teda autorom kreatívneho výstupu vytvoreného AI? Autorstvo je právny a kultúrny koncept, ktorý sa vzťahuje na uznanie zásluh za vytvorenie diela. Autorstvo je často spojené s určitými právami a privilégiami, ako je právo na reprodukciu, distribúciu a úpravu diela. V tradičnom chápaní autorstva je autorom osoba, ktorá vytvorila dielo. V prípade kreatívneho výstupu vytvoreného AI systémom sa však otázka autorstva stáva zložitejšou.
- **Kreativita vs. reprodukcia:** Je AI skutočne kreatívna, alebo len reprodukuje vzorce (samples), na ktorých bola nacvičená? Kreativita je schopnosť produkovať nové a originálne nápady. Reprodukcia je schopnosť kopírovať alebo napodobňovať niečo existujúce. AI zrejme nie je skutočne kreatívna, pretože len reprodukuje vzorce, ktorými bola vycvičená/„nakrmená“. AI môže byť kreatívna v generovaní mutácií a verzií.

3 Záver

S rozvojom AI sa vyššie spomenuté problémy a otázky pravdepodobne stanú ešte zložitejšie. Výkon a dostupnosť údajov AI systémom umožní generovať viac-menej kreatívne a nové výstupy, ktoré budú čoraz ťažšie odlíšiť od výstupov vytvorených ľuďmi. Umelá inteligencia je extrémne rýchlo sa rozvíjajúca technológia, ktorá má potenciál zmeniť mnohé aspekty nášho života, má potenciál priniesť mnoho výhod v tvorbe dizajnu. V súčasnosti sa AI používa v mnohých rôznych oblastiach a v budúcnosti sa jej použitie ešte rozšíri. Jej komplexný a zásadný vplyv je niekedy veľmi ťažko predikovateľný. Je však dôležité uvedomiť si aj etické otázky, ktoré sú s týmto použitím spojené. Je potrebné vyvinúť nové riešenia na riešenie týchto etických otázok, aby sa zabezpečilo, že AI systémy sa budú používať na prospech ľudstva. Očakáva sa, že AI bude čoraz viac integrovaná do dizajnérskeho procesu. AI systémy budú môcť pomáhať dizajnérom pri všetkých fázach procesu, od prieskumu a analýzy až po generovanie, prototypovanie a testovanie. To umožní dizajnérom sústrediť sa na reálnu kreatívnu stránku procesu a ušetriť čas a peniaze na úlohách, ktoré môžu byť automatizované. AI má potenciál výrazne zmeniť spôsob, akým pristupujeme ku kreativite. AI systémy môžu byť použité na generovanie nových nápadov, riešenie problémov a vytváranie nových umeleckých diel. V budúcnosti sa očakáva, že AI bude v kreativite hrať ešte dôležitejšiu úlohu. AI systémy budú stále výkonnejšie a budú mať prístup k čoraz väčšiemu množstvu údajov. To umožní AI systémom generovať kreatívne a inovatívne výstupy, ktoré by nebolo možné vytvoriť ručne. AI systémy budú môcť pomáhať ľuďom pri všetkých fázach procesu, od prieskumu a analýzy až po prototypovanie a testovanie. V spojení s aditívnymi

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

technológiami, CNC zariadeniami, virtuálnou alebo rozšírenou realitou vytvoria úplne nové modely tvorby dizajnu, nové predmety záujmu dizajnérov. Toto umožní ľuďom sústrediť sa na skutočne kreatívnu stránku procesu a ušetriť čas a peniaze na úlohách, ktoré môžu byť automatizované.

AI je (asi) výborný sluha, ale (asi) zlý pán. Určite sa veľmi rýchlo stane súčasťou každej našej činnosti, zmení náš prístup k práci, umožní tvoriť dizajn inak.

UPOZORNENIE: TEXT A ILUSTRAČNÉ OBRÁZKY BOLI PRIPRAVENÉ ZA POMOCI AI SYSTÉMOV.

Obrazky:

https://images.fastcompany.net/image/upload/w_1200,c_limit,q_auto:best/wp-cms/uploads/2023/03/07-90871133-ikea-generative-ai-furniture.jpg

https://www.tasmanmunrodesign.com/i/midjourney_furniture_design_ai_2_2.png

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.designswan.com%2Farchives%2Fai-generated-avant-grade-furniture-series.html&psig=AOvVaw2oCFh1m9btBWuuX3YJriEC&ust=1701861468862000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBEQjRxqFwoTCNjt6KyW-IIDFQAAAAAdAAAAABAo>

https://img.freepik.com/premium-photo/fashionable-luxurious-royal-king-art-throne-chair-furniture-ai-generated-image_848903-2561.jpg

https://static.vecteezy.com/system/resources/previews/022/804/696/large_2x/ai-generated-colorful-contemporary-indoor-view-with-modern-furniture-photo.jpg

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



doc. akad.soch. René Baďura

vedúci Katedry dizajnu nábytku a interiéru

TU vo Zvolene

T.G. Masaryka 24

960 01 Zvolen

Slovensko

@: badura@tuzvo.sk

T: +421 45 5206 396

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Csúzová, Katarína

BIOMIMIKRY A BIOFÍLIA AKO METÓDY TVORBY PRÍRODOU INŠPIROVANÝCH INOVÁCIÍ V DIZAJNE

BIOMIMICRY AND BIOPHILIA AS METHODS OF CREATING NATURE-INSPIRED INNOVATIONS IN DESIGN

Kľúčové slová: biomimikry, biofília, drevo, umenie, veda

Key words: biomimicry, biophilia, wood, art, science

Abstrakt

*Aplikovaný výskum sa venuje emulácii aktívnych **biomimetických** mechanizmov dreva a prvkov na báze celulózy do experimentálnej formy či vlastnosti dizajnu. Venuje sa prevažne výskumu rotujúcich semien a iných kinetických prírodných prvkov a abstrahuje ich jednotlivé estetické, funkčné, fyzikálne alebo mechanické parametre, na základe ktorých dosahujú svoje funkcie, do nových princípov pre dizajn. Je snahou o vytvorenie funkčných a životaschopných produktov inšpirovaných svetom prírody, ktoré budú zároveň **biofílnymi** elementmi. Budú replikovať prírodné zážitky vo vybudovanom prostredí a prostredníctvom emócií obnovovať spojenie človeka a prírody.*

Abstract

*The applied research is devoted to the emulation of active **biomimetic** mechanisms of wood and cellulose-based elements into experimental form or design properties. It deals with research on rotating seeds and other kinetic natural elements and abstracts their individual aesthetic, functional, physical or mechanical parameters into new principles for design. The main aim is to create functional and viable products inspired by the world of nature that are also **biophilic** elements. These will replicate the natural experience in the built environment and recreate a connection between humankind and nature through emotion.*

1 Úvod

Na začiatku bola rovnováha. Život na našej Zemi existuje už 3.8 miliárd rokov a za ten čas sa Matka príroda naučila ako náš svet poháňať. Aj vedecké úvahy gréckych filozofov sa viažu na myšlienky, že príroda je prameňom pokoja a poriadku vo veciach. Dôvodom, prečo sa niečo deje a dôkazom, že správne sa dialo dovtedy, dokedy bol aj človek jej prirodzenou súčasťou. Človek vo vzťahu s prírodou kedysi tiež vykazoval známky biologickej rovnováhy.

Ani ľudia nežili odjakživa vo vybudovanom prostredí. Naše telá boli prispôsobené životu v prírode. Tá bola kedysi našim skutočným domovom. Fakt, že ľudia zasahovali do prírody len v naozaj nevyhnutnej miere, sa dnes už zmenil. Evolúcia spôsobila, že si človek, prahnúci po materializme, postupne snažil podmaniť celý svet a aj napriek tomu, že humánna zložka predstavuje len naozaj nepatrný podiel celkovej biomasy Zeme, jej vplyv na prírodu začal

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

byť neprimerane veľký. Urbanizácia a industrializácia zapríčinila, že čas, ktorý sme kedysi strávili v prírode, dnes trávim zavretí v budovách. Výstavba miest degraduje životné prostredie, čím nás od živej hmoty úplne odcudzuje.

„PRÍRODA DOKÁŽE EXISTOVAŤ BEZ NÁS, MY BEZ NEJ NIE.“

- Erich Fromm

Dlhodobá inklinácia k urbanistickému prostrediu zapríčinila neústupný nárast civilizačných chorôb a stresu, ktoré pramenia z nedostatku kontaktu so živým prostredím a z nadmernej koncentrácie obyvateľstva v mestách. Tento moment dokazuje, že nič, čo si vybudujeme, nemôže nahradiť to, čo nám roky poskytovala príroda. Harmonické univerzum s dokonalým tvaroslovím, matematickými formami, výborným materiálovým sortimentom či vyváženými živými úkazmi. Na základe niekoľkých špecifikácií ju ale je možné aspoň napodobniť. Aplikácia týchto prírodných vzorov do prostredia človeka preto nadobudla kľúčový význam a stala sa jedným pochopiteľných trendov súčasnosti.

V rámci výskumu je to metóda **biomimikry** v synergii s **biofíliou** a kinetické prírodné princípy ako inšpiračný zdroj, ktoré sa stávajú mierkou pri navrhovaní a tvorbe bioinšpirovaných produktov. Obe čerpajú z prírody, avšak odlišným spôsobom. Kým jedna čerpá z funkčných stratégií a podporuje ekológiu a udržateľnosť, druhá čerpá zo vzťahov človeka a prírody a humanizuje naše návrhy. Spoločne sú mierkou pre dobré a kvalitné dizajny.



[1,2] človek v prírode – pobyt v prírode ako dokonalý emocionálny a zmyslový zážitok [Barbora Kolenčíková]

2 Teoretické východiská

Bioinšpirácia a jej metódy ako **biomimikry** a **biofília** predstavujú jednu zo sľubných stratégií pre zmenu súčasnej paradigmy tvorby smerom k systémového prístupu hybridného myslenia v dizajne.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

2.1 BIOMIMIKRY

AKO METÓDA TVORBY PRÍRODOU INŠPIROVANÝCH INOVÁCIÍ V DIZAJNE

Pojem pochádza z gréckeho slova bios-život a mimesis-napodobňovanie a definuje sa ako prax, ktorá nás učí zo stratégií nájdených v prírodnom svete. Vedome ich napodobňuje s cieľom vyriešiť komplexné problémy ľudskej existencie a pomáha vytvárať produkty, ktoré budú z dlhodobého hľadiska udržateľné a prispôsobené životu na tejto planéte. Toto novodobé vnímanie prírody ako inšpirácie v navrhovaní predložila biologička Dr. Janine Benyus, ktorá je spoluzakladateľkou Biomimicry Institute.

„KEĎ ZVÁŽIME TO, ČO JE NAOZAJ UDRŽATEĽNÉ, JEDINÝ SKUTOČNÝ MODEL, KTORÝ FUNGUJE UŽ DLHÉ ČASOVÉ OBDOBIE, JE SVET PRÍRODY.“

- Janine Benyus

Biomimikry je zároveň filozofiou, ktorá hovorí o tom, že prírodu si máme ceniť v prvom rade preto, čo sa od nej môžeme naučiť a nie pre to, čo z nej môžeme vyťažiť. To, čo nás obklopuje je tajomstvom prežitia a za pomoci biomimikry sa môžeme nielen učiť z týchto múdrostí, ale aj uzdraviť seba samých i svet prírody. Čím viac bude nami vytvorený svet vyzeráť ako ten prírodný, tým je pravdepodobnejšie, že budeme našou planétou prijatí. V biomimikry rozoznávame celkovo tri úrovne napodobňovania – napodobňovanie formy, napodobňovanie procesov a napodobňovanie ekosystémov.

2.2 BIOFÍLIA

AKO METÓDA TVORBY PRÍRODOU INŠPIROVANÝCH INOVÁCIÍ V DIZAJNE

Biofília pochádza z gréckeho slova bios-život a filein-milovať, mohli by sme jej preto chápať ako **láska k životu**. V hlbšom slova zmysle to znamená, že človek je intuitívne spätý so živým svetom, čím prirodzene inklinuje k jeho podobám. Prvý krát tento termín použil nemecko-americký psychoanalytik Erich Fromm, ktorý vníma biofiliu ako určitú psychickú príťažlivosť ku všetkému živému a tvrdí, že narušenie biologickej rovnováhy spôsobil človek.

„BIOFÍLIA NIE JE LEN INŠTINKT. JE TO DOKONALÝ KOMPLEX PRAVIDIEL.“

- Edward O. Wilson

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Či už však človek pochybil podvedome alebo úmyselne, jeho láska k živému sa nakoniec vždy prejavila. Udržiavanie psychickej rovnováhy bolo pre neho rovnako nevyhnutné ako udržiavanie tej fyzickej. Tú však dokázal dosiahnuť jedine zachovaním svojho orientačného kruhu, ktorým je živý svet. Existuje mnoho odpovedí. Jednou z nich je práve **biofilny dizajn**, ktorý ponúka inovatívny spôsob vytvárania ľudského prostredia, v ktorom žijeme alebo istým spôsobom pôsobíme, a to za pomoci prírody. Ide o vznik zdravého miesta, v ktorom budú mať aj ľudskí jedinci podmienky na plnohodnotný každodenný život.

Ťaží z vnútornej psychológie, ktorá je mapovaná v našich mozgoch a poskytuje overený systém princípov, vďaka ktorým môže byť človek hlboko prepojený s prírodným svetom. Skúsenosti s prírodou v zastavanom prostredí sa obvykle delia na tri časti – príroda v priestore, prírodné analógie a povaha priestoru.

3 Praktické východiská

Ako už bolo spomenuté, výskum sa zameriava na špecifickú a konkrétnu skupinu inšpiračných zdrojov, ktorými sú **aktívne biomimetické mechanizmy dreva** či prvky na báze celulózy a ich aplikáciu na rozhraní nábytku a interiéru prostredníctvom metód biomimikry a biofilie.

Na základe objektívnych kritérií sa vybrali rotujúce semená a iné kinetické prírodné princípy, ktoré sú znázornené v podobe **funkčnej karty**. Funkčné karty patria k postupom pri adaptácii metódy biomimikry a preto, jedným z inovačných výstupov bude databáza týchto postupov. Jej cieľom je prezentovať prírodu ako model, mierku a mentora pre inovatívne a udržateľné riešenia rozmanitých aspektov v zrozumiteľnej forme pre dizajnérov.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

3.1 ROTUJÚCE SEMENÁ

AKO INŠPIRAČNÝ ZDROJ PRE APLIKÁCIU V DIZAJNE PRODUKTOV

Komplexné, a zároveň jednoduché elementy stromov, ktoré nám prinavracajú detské časy, kedy okolo nás poletovali v jesennom období, a pritom sme si ani neuvedomovali aké je ich postavenie vo svete prírody. Človek ich prítomnosť podvedome vníma ako určité zmyslové zážitky, ktoré reprezentujú krátke, ale vítané stimuly. Podobne ako šum lístia, jemné vánky či tieňohra stromov*; príroda nám dáva najavo, že žije a my sme jej prirodzenou súčasťou.

Inšpiráciou sa preto stáva práve takýto zážitok a funkcia, ktorou ho dosiahneme. V tomto prípade je to **pohyb**. Aplikácia týchto podnetov resp. elementov, vďaka ktorým vznikajú, vo vybudovanom prostredí, môže nielen pozitívne vplyvať na človeka a jeho zdravie, ale vďaka svojim rozmanitým vlastostiam poskytuje aj nekonečnú inšpiráciu pre vývoj inovácií v dizajne.

POHYB	NÁZOV	JAVOROVÉ SEMENO	
	LATINSKÝ NÁZOV	ACER SAMARA	
	STRATÉGIA	Tvar a rozloženie hmotnosti semien zabezpečujú ich vlastnú orientáciu a rotáciu	
	MECHANIZMUS	<p>Javor jaseňolistý dorastá do výšky až 35 metrov. Má však hlboko rozvetvený koreňový systém, ktorý zabezpečuje jeho stabilitu pri silnom vetre. Javory však nie sú dobrá len v odolávaní vetru, ale sú aj vynaliezavé v tom, ako ho využívajú. Stromy totiž produkujú okídlačné semená, ktoré pri páde rotujú. Tieto semená sa mnohokrát nazývajú aj helikoptérové semená alebo samary. Bez ohľadu na to akú orientáciu má semeno pri páde zo stromu, rýchlo sa otočí a začne rotovať, čím spomalí svoj zostup na zem.</p> <p>Ako sa ale semená javora jaseňolistého orientujú a začnú rotovať? Hlavička resp. načka semena je ľahšia ako krídlo, zatiaľ čo krídlo je oveľa ťažšie a pri páde zachytáva viac vzduchu. Z fyzikálneho hľadiska sa stred hmotnosti líži od stredu tlaku.</p> <p>Keďže hlavička semena padá o niečo skôr ako krídlo a najťažšia časť krídla sa v dôsledku odporu vzduchu spomaľuje, krídlo je nútené nakloniť sa smerom k zemi. Keď vzduch prúdi nahor a narazí na naklonené krídlo, odtlačí krídlo opačným smerom. Padajúca hlavička semena medzitým narazí na malý odpor vzduchu, klesá priamo na zem a funguje ako náprava, okolo ktorej krídlo začne rotovať. Gravitácia poskytuje semenu stály prísun vzduchu, zatiaľ čo rotujúce krídlo, ktoré sa bráni rýchlejšiemu zostupu na zem zabezpečuje, aby vzduch posunul semeno ďalej od stromu.</p>	
PRINCÍP DIZAJNU	Návrh, ktorý chceme aby sa dokázal samočinne orientovať či rotovať a regulovať tým smer a rýchlosť určitého pohybu vo vzduchu či vo vode, musí byť tvarovo navrhnutý tak, aby produkt svojou formou pripomínal semeno javora jaseňolistého. Z hľadiska úrovne biomimikry by sa jednalo o úroveň formy (organizmu). Návrh by mal pre nadoodradnú funkciu semena, nadoodradnú tvar semena a narábať s geometriou, materiálmi a pomermi jeho jednotlivých funkčných častí - hlavičky a krídla. Hlavička by mala byť prirodzene ľahšia ako krídlo, zatiaľ čo krídlo by malo byť ťažšie. Súvisí to s fyzikálnym vzťahom medzi stredom hmotnosti a tlaku.		

[2] funkčná karta – javorová samara [autor]

4 Experimentálna časť

Experimentálna časť pozostáva z jednotlivých postupov ako hľadanie aplikačného potenciálu vybraných elementov, brainstorming a vyvíjanie nápadov, výber životaschopných konceptov, vytvorenie design briefu, tvorivá transformácia do podoby dizajnu a experimenty týkajúce sa zvoleného prírodného modelu.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

4.1 BIOMIMETICKÝ A BIOFÍLNY DIZAJN UDRŽATEĽNÝ A ŽIVOTASCHOPNÝ DIZAJN PRE ČLOVEKA A PRÍRODU

Experimenty spočívajú v aplikácii spomínaných prírodných zážitkov z podkapitoly 3.1* do voľných konceptov, ktorých cieľom bude vyjadriť podobnú **emóciu**, akú zažívame v prírode.

Vybudované prostredie sa v priebehu vekov nevyvinulo rovnako, ako to prírodné, čo nás vedome či nevedome ovplyvňuje, pretože aj my ľudia doň geneticky patríme. Zámerom dizajnu je preto zabezpečiť rovnaký zážitok, akurát v statickom zastavanom prostredí ľudí. Takto inšpirovaný **kinetický interiérový element** môže výrazne **zdynamizovať priestor** a **prinavrátiť tým život do interiérov**. Výsledný produkt by sa stal **biofílnym elementom**, ktorý by mal uplatnenie v rámci rôznych druhov priestorov.



[4] biofílné mikroprostredie – zmyslový zážitok inšpirovaný prírodou [autor]

Takýto zážitok by mohol mať **potencionálne uplatnenie v coworkingových či kancelárskych priestoroch**, kde sa pri sedavej, mentálne náročnej práci zide regenerácia a psychická obnova. Vizuálne rozptýlenie totižto umožňuje mentálnu prestávku, ktorá predchádza dlhodobej únave, bolestiam hlavy alebo fyzickej nepohode. Nenápadne púta pozornosť a obchádza tým duševnú únavu a stres. (Terrapin, 2014) Zážitok by mohol byť vítaný aj v zdravotníckom prostredí či **nemocniciach**, kde vďaka neosobným, klinickým podmienkam môže návštevník prepadať stresu, depresii či úzkostiam.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

5 Zhrnutie

Prírodou inšpirované inovácie sú unikátne v mnohých aspektoch. Okrem toho, že sú dokonale prispôsobené svojej funkcii, sú aj elegantné a krásne. Sú energeticky efektívne, vytvorené na báze neškodnej chémie, z dostupných materiálov, bez produkcie odpadu a môžu mať vplyv na psychické zdravie užívateľov. Konečný výstup bude artefaktom, ktorý bude vzdávať hold prírode úplne novým spôsobom. Nezostane iba pasívnou vlastnosťou dizajnu, ale jeho generátorom pri tvorbe výsledných produktov. Tie budú schopné vďaka týmto vlastnostiam regulovať svoje parametre podobne ako to dokáže príroda. Budú apelovať na problém v oblasti dizajnu a svojou funkciou sa ho snažiť aktívne riešiť. Na rozdiel od prírody, ktorej evolúcia postupuje menšími krokmi, ľudskej tvorivosti a kreativite sa medze naozaj nekladú. Tie môžu v kombinácii s bioinšpiráciou robiť veľké kroky vo vytváraní radikálnych inovácií.

Podakovanie

Tento článok vznikol s podporou Agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015.

Zdroje

Knižné zdroje:

1. **BAUMEISTER et al.** [2013]. *Biomimicry Resource Handbook: A seed bank of knowledge and best practices*.
2. **BENYUS, J.** [1997]. *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*. New York: William Morrow
3. **BROWNING et al.** [2014]. *14 Patterns of Biophilic Design*. New York: Terrapin Bright Green, LLC.
4. **FROMM, E.** [1973]. *The Anatomy of Human Destructiveness*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 527 s. ISBN 978-0030075946
5. **KOTRÁDYOVÁ, V. a kol.** [2015]. *Dizajn s ohľadom na človeka: Humanizácia mikroprostredia*. Bratislava: Vydavateľstvo STU v Bratislave. 302s. ISBN 978-80-227-4403-4
6. **TONČIKOVÁ, Z.** [2020]. *Od bioinšpirácie k biomimikry: Metódy tvorby bioinšpirovaných inovácií v dizajne*. Zvolen: Vydavateľstvo TU vo Zvolene. 158s. ISBN 978-80-228-3242-7
7. **VINCENT et al.** [2006]. *Biomimetics: its practice and theory*. Journal of the Royal Society Interface, 3(9).
8. **WILSON, E. O., KELLERT, S. R.** [1993] *The Biophilia Hypothesis*. Washington D.C.: Island Press, 176 s. ISBN 978-1559631471

Elektronické zdroje – www stránky:

1. **BIOMIMIKRY.** [online 2023-10-25] dostupné na: <https://biomimicry.net/>
2. **BIOMIMIKRY.** [online 2023-10-25] dostupné na: <https://biomimicry.org>

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

3. **BIOPHILIA.** [online 2023-10-25] dostupné na: <https://www.biofilia.com/mission>
4. **TERRAPIN BRIGHT GREEN.** [online 2023-10-25] dostupné na:
<https://www.terrapinbrightgreen.com/reports/14-patterns>

Kontakt / Contact:

Mgr. art. Katarína Csúzová
Študentská 17, 960 01 Zvolen
katarina.csuzova@gmail.com

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Farkašová, Elena

KOMPETENCIE DIZAJNU A KOMPETENCIE DIZAJNÉRA

DESIGN COMPETENCES AND DESIGNER COMPETENCES

Kľúčové slová: kompetencie dizajnu, kompetencie dizajnéra, vzdelávanie dizajnérov, kreatívna inteligencia, model činnostných kompetencií

Key words: design competencies, designer competencies, designer education, creative intelligence, model of activity competences

Abstrakt

Príspevok sa zaoberá kompetenciami dizajnu a kompetenciami dizajnéra v 21. storočí ako súvzťažnou sústavou vzdelávania budúcich dizajnérov. Približuje trend vývoja kompetenčných požiadaviek a vyzdvihuje kreatívnu inteligenciu dizajnéra ako východiskový predpoklad tvorivého procesu/produktu v dizajne.

Abstract

The paper deals with design competencies and designer competencies in the 21st century as a correlative system of education for future designers. It presents the trend of the development of competence requirements and highlights the creative intelligence of the designer as a prerequisite for the creative process/product in design.

1 Úvod

Poňatie profesie priemyselného dizajnu z konca 20. storočia ako „nezastupiteľnej profesie v priemysle v zmysle umeleckého projektovania výrobkov, ktoré sa realizuje jednotne s vedeckým a technickým projektovaním s cieľom vytvárať kultúrnu hodnotu výrobku a začleňovať ho do spoločenskej štruktúry a tvorby prostredia“ [1.] sa v ostatných dekádach vykryštalizovalo do súčasnej polohy, keď sú priemyselní dizajnéri čoraz viac vnímaní ako strategickí účastníci inovačných procesov. Majú v nich svoju jedinečnú pozíciu, ktorá im umožňuje premostiť rôzne profesijné disciplíny a záujmy. Uvedomujú si ekonomické, sociálne a environmentálne dôsledky svojej práce a svoj príspevok k spoločnému vytváraniu lepšej kvality života. [2.]

Dizajn má ambíciu vystupovať v úlohe „katalyzátora pozitívnej zmeny“ – a hoci nedokáže vyriešiť všetky problémy, dokáže byť súčasťou každého riešenia. [3.] Aj preto sa dizajnéri aktuálne dostávajú do popredia ako významní aktéri v oblasti globálnych i miestnych inovácií a zmien.

Ako sa v kontexte týchto premien vyvíjajú kompetencie dizajnu a kompetencie dizajnéra?

2 Kompetencie dizajnu

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

S. Hirsch [4.] uvádza štyri kompetencie/procesy priemyselného dizajnu: **iniciatívna, projekčná, evolučná, transformatívna**. Tie diferencuje podľa ich vzťahu k systému tvorenia socio-kultúrnych hodnôt. Socio-ekonomické procesy interpretuje ako cykly skladajúce sa z prevratov spoločenských a ekonomických výrobných síl a z fáz kultúrnej transformácie. Prevrat koreluje s pojmom kríza (prináša rozhodujúce zmeny – možná pozitívna konotácia). Tento hospodársky jav je príčinou zmien v dizajne. Kríza ako stav neistoty je vhodnou východiskovou situáciou na zavedenie inovácií a nárast ich nových možností. Riešiť krízy je v tomto kontexte novou funkciou dizajnu.

Iniciatívna kompetencia – dizajn ako duchovný stimul, nezávislý od ekonomických rámcov, pôsobí v priestore medzi hospodárstvom a umením. Dizajnér sa chápe ako samostatne pracujúci autor, ktorý nabúrava spoločenské konvencie.

Projekčná kompetencia – späť s podnikateľom. Uplatnenie pri začlenení nových technológií do existujúceho korporatívneho dizajnu, vypracúvaní stratégie značky, budovaní obrazu reprezentácie podniku, rozširovaní portfólia alebo redizajne produktov. Dizajnér razí krátkodobý štýl alebo posilňuje schopnosť konkurovať, reaguje na meniace sa potreby spoločnosti.

Evolučná kompetencia – cieľom je optimalizácia podnikateľského systému založená na spolupráci projekčného tímu (inžinieri, sociológovia, kognitívni vedci atď.) a opakovanom dosahovaní zlepšenia navrhovaných reprezentácií. Dizajnér v tíme vytvára manévrovací priestor medzi prácou rozličných oddelení (vedenie, vývoj) a dizajnérmi (externými, internými).

Zatiaľ čo prvé tri kompetencie dizajnu sú známe už z minulosti, **transformatívna** je najnovšia kompetencia dizajnu, zameraná na aktívnu transformáciu našich systémov tvorenia hodnôt. Socio-ekonomická tvorba hodnôt je v tomto procese chápaná ako systém vzájomných závislostí, ktorý je možný zmeniť len prostredníctvom väčších procesov. Hlavnú úlohu zohrávajú etické, ekologické a kultúrne aspekty. Využíva kompetencie HCD a dôkladne sa zaoberá spoločensky relevantnými témami. Otvára dizajnérsky proces (metódami ako co-design, crowdsourcing) pre rozličných účastníkov – zástupcov záujmových skupín s cieľom dosiahnuť rozvinuté riešenie. Dizajnérsky proces je chápaný ako inter-, multi-, či trans- disciplinárny dialóg. Pri tomto procese ide o empaticko-experimentálny transfer kvalitatívnych poznatkov v nových možnostiach.

3 Kompetencie dizajnéra

Ráмец, v ktorom sa odohráva celoživotné profesionálne pôsobenie dizajnéra, je dynamicky premenlivý a utváraný zložitým kontextom odborných, vedecko-technických, ekonomických, politických, spoločenských, kultúrnych či environmentálnych súvislostí, globálnych trendov a lokálnej situácie. Navyše sa za posledné desaťročia radikálne zmenil spôsob, ako žijeme, pracujeme aj ako sa navzájom stretávame. Tieto i mnohé ďalšie aspekty vedú k narastajúcej potrebe nových osobných i profesionálnych zručností. Zatiaľ čo pred polstoročím si dizajnér ešte vystačil zvládnutím zjednotenia výtvarna a techniky, tak dnes sa už od neho vyžaduje široká škála ďalších vedomostí, schopností, zručností, prijatie rôznorodých druhov myslenia a poznania, a to nielen z rôznych disciplín dizajnu, ale aj naprieč inými odbornými.

Prudký vývoj vo všetkých oblastiach nášho života, nové výzvy a s nimi súvisiace zmeny ovplyvňujú všetky dizajnérské disciplíny. Do už aj tak zložitej dizajnérskej situácie sa okrem nárokov na väčší objem či rôznorodosť znalostí pridávajú aj nové požiadavky a potreby. Aby súčasný dizajnér dokázal na tieto nové výzvy reagovať, je potrebná jeho širšia profilácia. V rámci toho nemožno podceňiť zložitnosť kontextu, do ktorého vstupuje. 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 a uplatnenie iného spektra kompetencií – teda určitú **kompetenčnú flexibilitu**. Neschopnosť pripraviť sa na nejasné podmienky rýchlo sa meniacej budúcnosti je možné preklenúť dôrazom na rozvoj nadodborových **kľúčových kompetencií**, ktoré na rozdiel od odborných a špecifických tak rýchlo nezastarávajú, sú nadčasovejšie. Nenahrádzajú síce **odborné a špecifické kompetencie**, ale vedú k tomu, že človek dokáže aj tie vo svojej praxi oveľa lepšie využívať.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Kľúčové kompetencie predstavujú také nadprofesné vedomosti, schopnosti, zručnosti, ktoré umožňujú jednotlivcovi konať adekvátne k určitej situácii a vyťažiť z nej maximum. Súčasný trend vývoja kľúčových kompetencií [5.] hovorí o tom, že v 21. storočí sa stala najžiadanejšou kvalifikáciou ľudská kreativita. Súčasnosť si vyžaduje kľúčové kompetencie, ako napr. rozvinuté schopnosti emocionálnej inteligencie, myslenie v súvislostiach, ohotu a schopnosť učiť sa, samostatnosť, komunikatívnosť, osobnú flexibilitu a akcieschopnosť. Žiadaná je široko ponímaná vedomá kreativita, podporená vysokou sebamotiváciou (kreativita sa bez nej nedá realizovať). V tejto súvislosti platí, že každý člen tímovej spolupráce, ktorou sa dnes rieši väčšina zložitých komplexných inter-, multi- či transdisciplinárnych úloh, musí byť do značnej/potrebnnej miery tvorivý.

Ak sa chceme v nesmierne rýchlym tempe doby úspešne uplatniť, prioritou musí byť kultivovanie osobnosti a tvorivých schopností. Zahŕňa to potrebu komplexne posilňovať odborné spôsobilosti spolu s ostatnými EQ, IQ, AQ a CQ spôsobilosťami, čo má jednotlivcovi pomôcť nielen orientovať sa v budúcom svete za pomoci vlastného myslenia, úsudku, cítenia a konania. Predvídať ale aj vedome ho spoluvytvárať. V naznačenom kontexte predstavuje:

IQ – racionálne, odborné a metodické schopnosti; kompetencie súvisiace s analytickým a systémovým myslením; špecifické kompetencie ako napríklad zvládnutie práce s novými médiami;

EQ – sociálne a emocionálne zručnosti – komunikatívnosť, schopnosť načúvať, empatia, cit pre tímovú prácu, flexibilita, cieľavedomosť atď.; ale aj kultúrne kompetencie – okrem všeobecného vzdelania, vedomostí o spoločenských, ekonomických a politických súvislostiach sú nevyhnutné aj znalosti ohľadom iných kultúr a schopnosť prispôbiť sa medzinárodným podmienkam a zvládnuť morálnu geografiu – čo zahŕňa akceptovať pravidlá správania a hodnoty obsiahnuté v konkrétnych sociálnych priestoroch;

AQ – akčné kompetencie – iniciatívne prijímanie výziev, pohotovosť, obratnosť, zodpovednosť a schopnosť realizovať vytýčené ciele v praxi;

CQ – kompetencie kreatívnej inteligencie (prepojenie IQ, EQ a AQ kompetencií).

A tu sa opäť dostávame ku kreativite a k pojmu kreatívna inteligencia (CQ), ktorá v tom zohráva rozhodujúcu úlohu, pretože práve ona všetky ostatné kompetencie synkreticky a súčinne prepája. Bruce Nussbaum [6.] uvádza týchto **päť kompetencií kreatívnej inteligencie**:

– **Vedieť vyťažiť vedomosti.** Kreativní ľudia sú zruční v spájaní informácií z rôznych zdrojov, a to novými a prekvapujúcimi spôsobmi. Využívajú svoje vlastné skúsenosti a aspirácie ako východisko pre predstavy o nových dielach. Ak ich vlastné skúsenosti nie sú dostatočné, idú priamo k zdroju a do spolupráce s tými, ktorí vedia viac.

– **Chápať svoj referenčný rámec** – teda svoj spôsob videnia sveta v porovnaní s inými ľuďmi. Umožňuje to lepšie posúvať uhol pohľadu v závislosti od situácie, prostredia alebo komunity, s ktorou komunikujeme.

– **Vedieť sa „hrať“** pri hľadaní riešenia problémov. Prijatím hravého myslenia sme ochotnejší riskovať, skúmať možnosti a naučiť sa riadiť neistotu bez paralyzujúcej obavy zo zlyhania.

– **Vyrábať.** Po desaťročiach oceňovania duševnej obratnosti (obchodovanie na finančných trhoch, poradenstvo, stratégia a budovanie značky a pod.) zažívame „renesanciu výrobcov“. Ľudia chcú znova vyrábať veci a vďaka celému radu nových technológií a demokratizácii výrobných nástrojov je to aj možné.

– **Vedieť sa presmerovať od myšlienky k tvorbe a realizácii. Tradičné predstavy o kreativite oddeľujú proces kreovania nových nápadov od reálneho vytvárania nových vecí.** Skutočne kreatívni ľudia sa však nezastavia len pri myšlienke, ale rýchlo sa obracajú k tvorbe (realizácii).

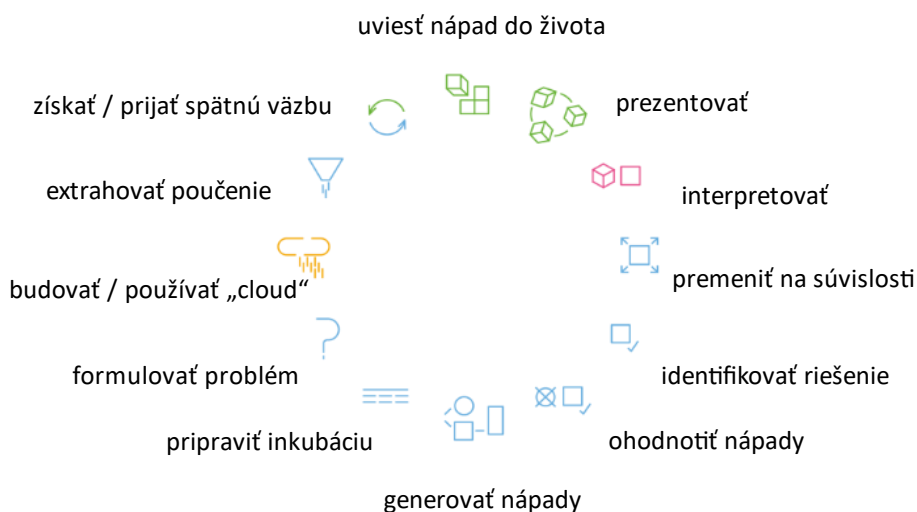
Uvedené kompetencie kreatívnej inteligencie predstavujú **zvedomenie tvorivého procesu na základe autonómnej originality tvorcu** (každý je originál a to, čo robí, robí iným spôsobom). Tvorivý človek je samostatný a nepodlieha vplyvom. Pre dizajnéra je kreativita určujúca. Podmieňuje nielen jeho schopnosť tvoriť a nasýtiť neustálu požiadavku na novosť riešení, ale aj schopnosť tvoriť rýchlo, často až v extrémne krátkom čase.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

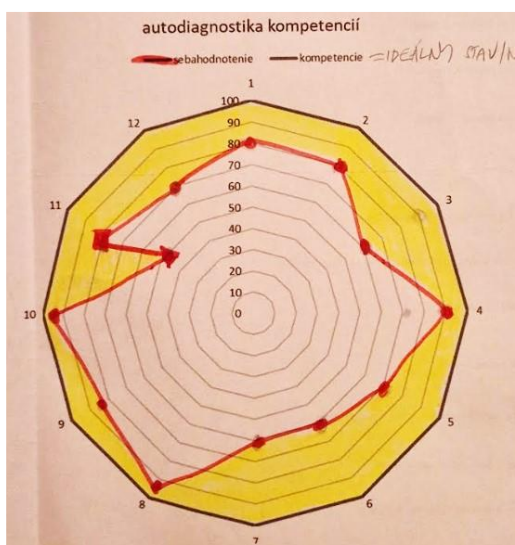
3.1 Model činnostných kompetencií

Kompetencia ako spôsobilosť umožňujúcu podávať v určitej oblasti vynikajúci výkon **sa prejavuje v konkrétnej činnosti**. Model činnostných kompetencií na obr. 1 predstavuje nelineárny model, kde kompetencie sú synkreticky obsiahnuté v tvorivom procese. V rámci modelu predstavuje cloud nehmotnú výbavu dizajnéra. Môže byť všetkým ale aj ničím. Iba použitie v činnosti je predpokladom, že sa môže prejaviť. Až keď ho dizajnér vie používať, vzniká kompetencia, spôsobilosť, kvalifikovanosť. Neformálnym nehmotným výstupom tvorivého procesu je aktuálny stav cloudu a kompetencií dizajnéra. Formálny výstup tvorivého procesu reprezentuje konkrétne dizajnérske riešenie.

Model činnostných kompetencií bol navrhnutý ako autodidaktický/didaktický a autodiagnostický/diagnostický nástroj, na posilnenie schopnosti autoregulácie/regulácie tvorivého procesu.



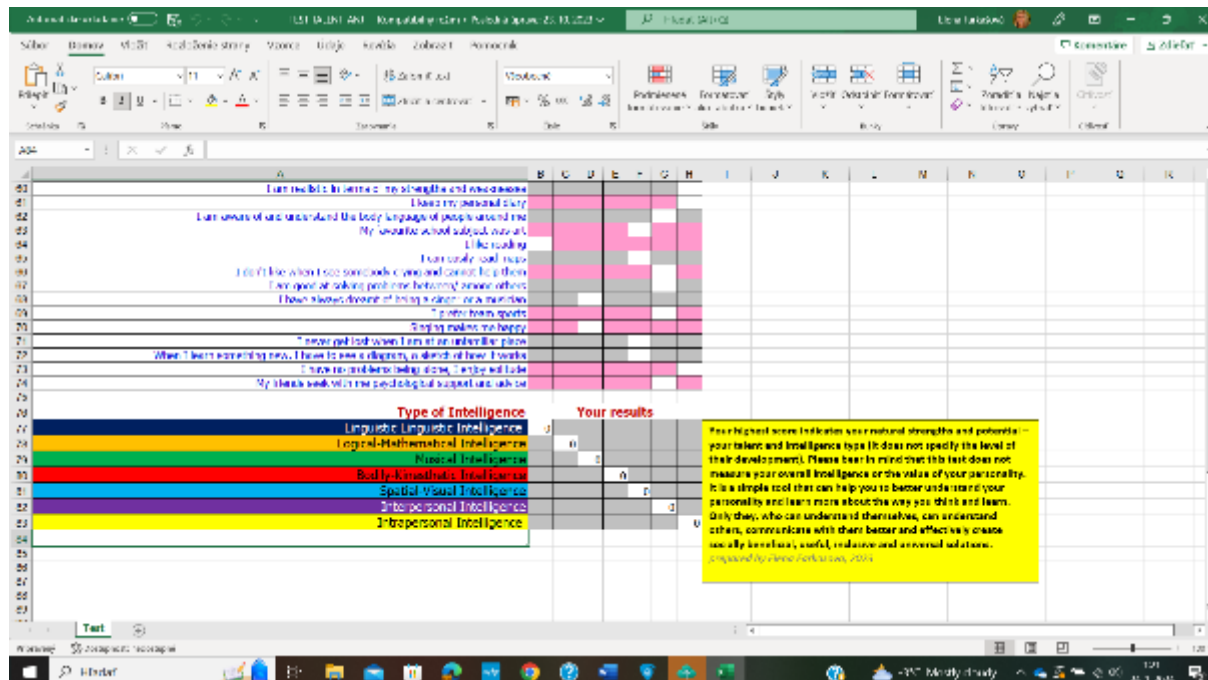
Obr. 1 Model činnostných kompetencií [7.]



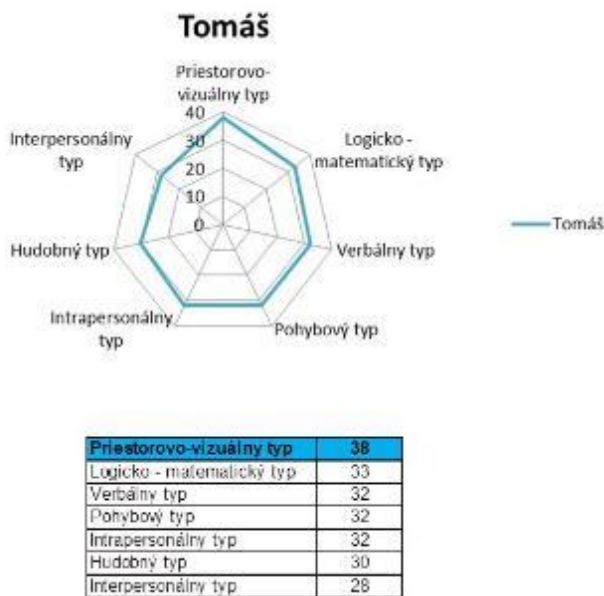
Obr. 2 Ukážka autodiagnostiky kompetencií [8.]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Jedným z diagnostických nástrojov pri používaní modelu činnostných kompetencií je i test nadania, ktorý pomáha identifikovať druh nadania. Test je vhodný aj ako jednoduchý nástroj pri zostavovaní tímov a pridelovaní rolí v rámci tímovej spolupráce.



Obr. 3 Fragment testu nadania [8.]



Obr. 3 Ukážka výsledku testu nadania [8.]

4 Záver

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Súčasný dizajn má ambíciu vystupovať v úlohe „katalyzátora pozitívnej zmeny“ a prispieť k dosiahnutiu cieľov trvalo udržateľného rozvoja. S tým súvisí i aktuálne zviditeľnenie najnovšej – transformatívnej – kompetencie dizajnu. Upevňuje sa pozícia dizajnu ako integrujúceho faktora úspešného riešenia nielen nových podnikateľských, ale i sociálnych, kultúrnych a environmentálnych výziev.

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

Vzhľadom k rastúcej zložitosti problémov, ktorých riešenia si vyžadujú komplexnosť sa práca dizajnéra stáva náročnejšou, zvyšujú sa nároky na jeho širšiu profiláciu. Prudký vývoj a zmeny takmer vo všetkých oblastiach života urýchľujú zastarávanie odborných kompetencií čo je možné zmierniť väčším dôrazom na rozvoj kľúčových kompetencií a kompetencií kreatívnej inteligencie.

Zdroje

1. JETMAR, J. - KLIVAR, M. *Prostorová a užitá tvorba II. Průmyslový dizajn jako výtvarná užitková tvorba.* Univerzita Karlova. Praha 1991, s. 14. 29
2. WDO.ORG. WORLD DESIGN ORGANISATION, 2015. Dostupné na: <https://wdo.org/about/definition/>
3. BOARD REPORT WDO 2017 – 2019. [online]. [cit. 2020- 09-03] Dostupné na: https://wdo.org/wp-content/uploads/2019/12/WDO-BoardReport2019_Dec17- Lores-1.pdf
4. MIKLÁŠOVÁ, M. 2014. Príspevok Sandry Hirschovej do aktuálnej debaty o dizajne. In: *Designum, SCD, 2014/4, ročník XX, s. 72 – 74, ISSN 1335-034x*
5. PAVLÍK, P. 2002. *Kreativní inovační management. Moderní řízení.* Praha: *Economia, 1, s. 9. ISSN 002 6-8720.* [online]. [cit. 2015-04-03] Dostupné na: <https://modernirizeni.ihned.cz/c1-10567800- kreativni-inovacni-management>
6. NUSSBAUM, B. [online]. Questions for Bruce Nussbaum. Interview. [cit. 2020-05-03] Dostupné na: <https://www.rotman.utoronto.ca/Connect/Rotman-MAG/IdeaExchange/Bruce-Nussbaum>
7. 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
8. Archív autorky príspevku.
9. FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, Ľ. *Design teória a metodológia 1. a 2. vysokoškolská učebnica.* Zvolen: Technická univerzita vo Zvolene, 2020. ISBN 978-80-228-3219-9, ISBN 978-80-228-3243-4.

Kontakt / Contact:

Mgr. Elena Farkašová, ArtD.
Katedra dizajnu nábytku a interiéru
Technická univerzita vo Zvolene
ena.farkasova@gmail.com

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Hanes, Simona

VPLYV SUBKULTÚRNEHO UMENIA NA NÁBYTKOVÚ TVORBU A ALTERNATÍVNE PODOBY DIZAJNU

THE INFLUENCE OF SUBCULTURAL ART ON FURNITURE CREATION AND ALTERNATIVE FORMS OF DESIGN

Kľúčové slová: feminizmus, subkultúry, artdizajn, sondy, vnímanie, rituál

Key words: feminism, subcultures, artdesign, probe, perception, ritual

Abstrakt

Výskum sa zaoberá vplyvom subkultúrneho umenia na nábytkovú tvorbu a alternatívne podoby dizajnu. Sleduje historický vývoj subkultúrneho umenia a jeho integráciu do mnohých umeleckých podôb, prekladu ich mnohostrannej estetickej výpovede, slúžiace ako prostriedok sociálneho vzdoru, inkluzivity a segregácie. Feminizmus má mnoho podôb a histórií, známe – zabudnuté – stále inšpiratívne. Ženy sa pokúšali vymaniť sa z údelu, ktorý im predpisovala tradícia, spoločenská konvencia alebo politika. Podstatou práce je skúmanie spoločenského postavenia žien v patriarchálnych spoločensko-sociálnych rámcoch. Tento výskum sa snaží odhaliť zložitú súhru medzi subkultúrnym umením, dizajnom a zložitými rolami žien v spoločnosti, pričom objasňuje silný príbeh sociálnej dynamiky, kreatívneho vyjadrenia a hľadania rovnováhy.

Abstract

The research examines the influence of subcultural art on furniture creation and alternative forms of design. It traces the historical development of subcultural art and its integration into many art forms, the translation of their multifaceted aesthetic statement, serving as a means of social defiance, inclusivity and segregation. Feminism comes in many forms and histories, known - forgotten - still inspiring. Women tried to break free from the lot prescribed to them by tradition, social convention or politics. The task is to examine the social position of women in patriarchal social frameworks. This research seeks to reveal the complex interplay between subcultural art, design, and the complex roles of women in society, elucidating a powerful narrative of social dynamics, creative expression, and the search for balance.

1 Úvod

Dizajnerský aktivizmus sa datuje od začiatku 70. rokov 20. storočia a zahŕňa širokú škálu sociálnych a environmentálne zodpovedných činností, ktoré sú súčasťou dizajnu. Dizajn bol podstatnou súčasťou a spôsobom prezentácie na protestoch a povstaniach. Rekultivácia histórie je toho dôležitou súčasťou; história dizajnu sa objavila ako disciplína v 70. rokoch a od začiatku zahŕňala feministickú agendu. Vzrástol aj impulz na študovanie prínosu žien v dejinách architektúry a environmentálneho dizajnu. Do dejín umenia sa od 70. rokov 20. storočia začlenila aj feministická agenda. Ženy v dizajne

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

sa vo veľkej miere spoliehajú na prácu ostatných, ktorí skúmajú spomínajú oblasť, a tento výskum je obzvlášť zviazaný na prácu historikov dizajnu.

Victor Papanek je oslavovaný ako otec dizajnérského aktivizmu, ale avšak v skutočnosti ako aktivistky dizajnu od začiatku pracovali ženy. Práve ženy sa zaoberali problematikou dizajnérského biznisu, ako aj feminizmom, politikou identity a reprezentáciou tela v ich dizajnérskej činnosti. Počnúc druhou vlnou feminizmu v sedemdesiatych rokoch minulého storočia ženy používali formy dizajnu a umenia na vyjadrenie svojich frustrácií a túžob, kým žili v patriarchálnej spoločnosti. Koncom 80. a 90. rokov sa dizajnérsky aktivizmus rozšíril o ekológiu a marginalizované skupiny, v kontexte s rasou, pohlavím a sexualitou. Doba feminizmu a dizajnu je prijímaná rôzne. Mení sa. Negatívne i pozitívne.

Spôsob agitácie a komunikácie takýchto diel si vyžadovalo a vyžaduje zrozumiteľný jazyk, ktorým si podmaní diváka natoľko, aby pochopil hlbšiemu zmyslu tohto ,boja' nielen po jeho umeleckej stránke ale aj po stránke kultúrnej. Tvorivý prístup autorov a autoriek podliehal politicko-spoločenskému podnebiu, v ktorom tvorili. Ich diela môžeme považovať za priesečníky dobových ideí, námietkami a volaním po rovnosti pohlaví a naozajstnej emancipácii žien.

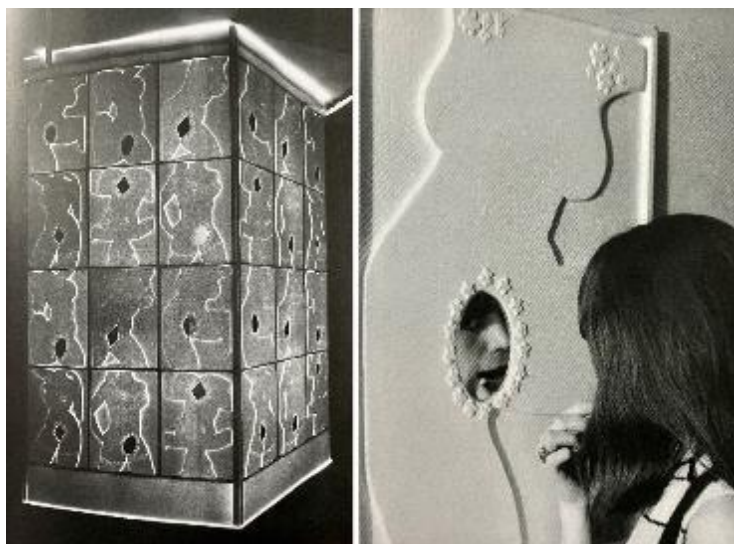
Ženské telo symbolizuje rôzne koncepty a myšlienky v rámci umeleckého a dizajnového sveta, či už ide o plodnosť, márnosť, čistotu alebo zmyselnosť. V zberateľskom svete dizajnu je práca s formou ženského tela stále aktuálna a radikálna, pričom vývoj v tejto oblasti má komplexnú históriu.

2 Teoretická a experimentálna časť

2.1 Využívanie východných rituálov v umení

Jana Želibská svojou otvorenou feministickou perspektívou tematizovala ženské telo a tieto motívy sa často prelínali s dobo-charakteristickými témami alternatívnej umeleckej scény na Slovensku. Želibskej tvorba je multimedialná, zameriavaná na predstavu ženského modelu sexuálneho správania sa západnej spoločnosti. Využívajúc protipóly a hyperboly, v mnohých dielach znázorňovala erotický rituál postavený na kresťanskej mystike s pochopením milostného aktu ako posvätného priesečníka, alebo naopak k zatrateniu hodného diabolského aktu. "**Kandarya Mahadeva**" je rituál zjednotenia protikladných princípov, prezentovaný v podobe nebeských tanečníc *apsár* - "*dcér Rozkoše*", ktoré bývali tradičnou sochárskou výzdobou hinduistických chrámov. Tieto tanečnice pokrývajú svietiaci centrálny stĺp a steny miestnosti prostredia - chrámu lásky. Telá tanečníc sú zdobené zrkadlovými lónami. Celý stĺp predstavuje lingam, ktorý symbolizuje spojenie vajry a joni, tradičné spodobenie Šivu a symbol spolunažívania a harmónie protikladov. Predstavuje aj hranicu medzi deštrukciou - chaosom a zrodením - poriadkom. Dielo tak môžeme považovať za priesečník dobových myšlienok o sexuálnej revolúcii a rovnosti.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 14 Pohľad do ženských útrobov, chrámu lásky [5]

2.2 Determinovanie vzťahov medzi jednotlivcom a prostredím

Ilona Németh sa v prvom desaťročí nového milénia zameriavala na sociálne a sociologické otázky, ako je vzťah medzi verejnou a súkromnou sférou, súčasný a historický stav východnej Európy, identita obyvateľov tejto oblasti, sociálne predsudky a intolerancia - vzťah medzi autoritou a jednotlivcom. Celá jej tvorba sa sústreďuje na aktuálne a dôležité problémy, pričom umelkyňa iniciuje verejný diskurz o týchto nevyhnutných témach predovšetkým prostredníctvom svojich verejných umeleckých diel. Inštalácia **"Private Gynecological Ambulance 1. – 3."** sa skladá z troch gynekologických vyšetrovacích kresiel, ktoré sú pokryté králičou srstou, machom, červeným zamatom a penou – ide o jedno z diel, ktoré sa zaoberajú vzťahom medzi jednotlivcom a jeho prostredím, vrátane základného vnímania a sociálne determinovaných rolí. Výsledkom týchto kompozícií sú umelecké vyjadrenia, ktoré samy seba vysvetľujú a citlivo reprezentujú myšlienky, ktoré by boli inak ťažko vyjadriteľné slovami, a to s pomocou rôznych spoločenskovedných konceptov. Použité poťahové materiály symbolizujú komfort v rozpore s typológiou nábytku, túžbu, plodnosť a sexualitu. V týchto kreáciách, ktoré trvajú na sexualite, zmyselnosti a erotizme a zároveň vyvolávajú podriadenosť a poníženie. Telo autorka prezentuje jeho absenciou. Všetky tri materiály sa vyznačujú haptickosťou, čím ovplyvňujú náš najzákladnejší zmysel.



Obr. 2 Senzibilita na nesenzibilnej nábytkovej typológii [6]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

2.3 Žena jako nábytkový objekt

Raná tvorba Nicoloy L skúmala ženskú sexualitu, konzumerizmus a domácu sféru, pričom často kombinovala koncepty umeleckého tvorenia s dizajnom a remeselnými prvkami. Tieto diela, označované umelkyňou ako plne funkčné a praktické, nie iba umeleckými objektmi, mali často podobu antropomorfizovaných nábytkových kusov, ako sú pohovky, skrinky a lampy. Príkladom je jej dielo **"La Femme Commode"**, ktoré predstavuje drevenú skriňu v tvaroch ženského tela s jednotlivými zásuvkami pre jednotlivé časti tela. Nábytková inštalácia v podobe funkčnej mäkkej sochy v tvare ženského tela je vytvorená z vinylovej poťahovej látky. Polstrované vstavané drevené zásuvky s názvom **"Little TV Woman: I Am the Last Woman Object"** predstavovali prsia a miesto žalúdka sa objavil malý televízny monitor.



Obr. 3 Antropomorfné nábytkové solitéry od Nicoloy L [1]

2.4 Jasný odkaz pre spoločnosť

Pojem ženského tela ako metafory domáceho nástroja bol skúmaný vo veľkej časti feministického umenia vytvoreného počas druhej vlny ženského hnutia, ako napríklad **"Housewives' Kitchen Apron"** Birgit Jürgenssen vo forme nositeľnej sochy v tvare pece. Kuchyňa ako miesto činu alebo ideologické bojisko sa často objavuje v dielach kritizujúcich spoločnosť. Autorkina kuchyňa je pokrytá mnohými kultúrnymi odkazmi. Chlieb, ktorý jej trčí z pece, je náboženským symbolom života, tak aj narážkou na hovorový výraz označujúci tehotenstvo. Zároveň pripomína falickú formu prenikajúcu do objektu.



Obr. 4 Nábytkový objekt Housewives' Kitchen Apron so znázornenou symbolikou chleba v peci [8]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

2.5 „Feministická“ výpoveď muža

Kolekcia od Allena Jonesa **"Hatstand, Table and Chair"** posúva objektivizáciu tela do extrémnu. Nábytky, ktoré obsahujú hyperrealistické modely oblečené v erotickom oblečení, boli pôvodne prezentované ako erotické predmety pre ženy a boli vnímané ako reakcia na minimalistickú estetiku modernizmu šesťdesiatych rokov. Interpretácia sa však stretla s odporom feministických aktivistiek, funkčné sochy boli vytvorené v dobe, keď Hnutie za oslobodenie žien (Women's Liberation Movement) nabralo na sile a ženské umelkyne začali kritizovať "mužský pohľad" v umení. Považovali to za prejav objektifikácie a degradácie ženského tela. Diskusia o dielach a ich význame je dôležitá súčasť umenia a kultúry, ktorá dokazuje schopnosť umelca vyvolávať otázky a konfrontovať nás so spoločenskými a kultúrnymi témami. Jones bránil svoje diela a tvrdil, že jeho zámerom bolo spochybňovať tradičné pohlavné stereotypy a konfrontovať divákov so spoločenskými otázkami, týkajúcimi sa rodovej rovnosti. Vyvolali diskusiu o umení, feminizme a mizogýnii, hľadania nových spôsobov vnímania ľudskej bytosti a ľudskej podstaty a stavali tak most medzi umením a sexuálnou revolúciou.



Obr. 5 Hatstand, Table and Chair, Allen Jones [8]

2.6 Alternatívne pohľady na ženské správanie

Anna Aagaard Jensen vytvorila sériu art-dizajnových stoličiek, ktoré majú za cieľ spochybňovať spoločenské normy a povzbudiť ženy, aby si nárokovali viac priestoru pre svoje telo. **"Basic Instinct"** vznikol v rámci výskumu identity a reči tela žien. Autorka sa rozhodla zamerať na zdramatizované stoličky potom, čo pozorovala rozdiely v tom, ako si muži a ženy sadajú vo verejných priestoroch. Nábytok sa tak snaží motivovať ženy, aby si pri sedení na týchto stoličkách nárokovali viac miesta a neobmedzovali sa v tom, ako sa usadnú. Stoličky majú rôzne tvary a formy, ktoré pripomínajú ženské telo a zdôrazňujú ich femininitu. Týmto spôsobom sa stoličky stávajú nielen nábytkom, ale aj umeleckým vyjadrením a nástrojom na diskusiu o reči tela žien a spoločenských normách. Kolekcia nábytkov sa snaží podnietiť diskusiu o tom, ako ženy vnímajú a využívajú verejné priestory a o tom, ako spoločnosť vytvára normy týkajúce sa sedenia a postavenia žien.

Zdramatizovaná podoba **"Dear Mother"** znázorňuje silu narodenia a materstva, evokuje symboliku materského objatia a ženského reprodukčného systému. Dielo je karikatúrou, avšak zároveň odhaľuje aspekt ženstva, podnecuje divákov k zamysleniu sa nad komplexnými aspektmi ženskosti a reprodukcie a otvára diskusiu o tom, ako tieto témy sú vnímané a reprezentované v umení a spoločnosti ako celku.

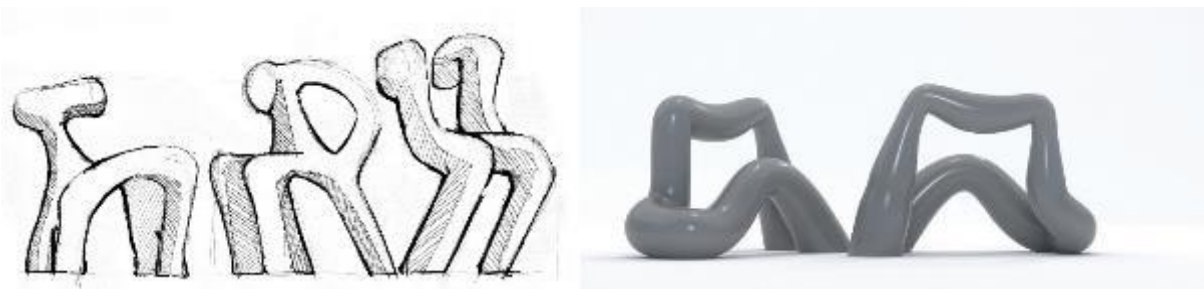
Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 6 Dear Mother, Basic Instinct; Anna Aagaard Jensen [7]

2.7 Lono Matky

Aj dielo **"Mäter"** reaguje na všetky spomenuté sociálno-spoločenské problémy. Kríza otcovstva a mužskosti bolestne dolieha na ženy a na ich postavenie v patriarchálnom svete, čím si tvoria svoj vlastný svet – matriarchálnu subkultúru. Vychádzajúce z dôležitosti po túžbe ženských rituálov, spirituálnosti a pochopenia. Dielo sa skladá zo série sedení inšpirovaných polohou Máriinho tela vo vyobrazení známej Piety. Zachytáva figurálnosť lona Matky, v zohľadnení bol použitý aj nezvyčajný povrchový materiál /neoprén, latex, hodváb alebo PVC guma/, ktorý zameriava pozornosť na svoju vysokú haptickosť. Vo svojich verziách odkazuje aj na prepájanie vierovyznaní do jedného vlastného celku – využívajúc pritom ženské naparovacie rituály yoni. Typológiou gynekologického ordinačného kresla láme stigma nekomfortu, strachu a obavy, poľudšťuje vnímanie takýchto pre ženu základných zdravotných úkonov a prvkov.



Obr. 7 skica a vizualizácia Mäter, archív autora

3 Záver

Ženské zastúpenie v umení má široký záber a zahŕňa architektúru, módný dizajn, grafiku, interiérový a nábytkový dizajn. Je zmapované na základe politických udalostí, sociálno-ekonomických trendov a globalizácie. Naďalej však pretrvávajú rodová nerovnováha na pracoviskách v oblasti dizajnu, ako aj vo vzdelávacích dizajnérskych inštitúciách. Priekopníčky v profesionálnej sfére dizajnu boli často dehonestované. Ich práca bola často započítaná a pripísaná mužskému kolegovi, za odvedenú prácu dostali menej zaplatené.

Zameranie žien v dizajne prináša nielen pohľad na spoločenské problémy, s ktorými sa ženy stretávajú a zažívajú, ale aj „novú citlivosť“ v tvarovaní a prevedení, v navrhovaných prvkoch využívajúce senzibilné materiálové prvky a nové podoby spracovania všednej typológie a alternatívnych podôb dizajnu kolísajúceho na hraniciach s umením.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Zdroje

Monografie:

1. **APARTAMENTO.** 2023. *Nicola L. – Life and Art.* 1. Vydanie. Barcelona : Apartamento Publishing, 2023. 304 s. ISBN 978-804-09-47436-3
2. **DULAP, L.** 2022. *Feminismy – globálne dejiny.* 1. Vydanie. Brno : Host, 2022. 376 s. ISBN 978-80-275-1079-5
4. **MASSEY, A.** 2022. *World of art – Women in Design.* 1. Vydanie. New York : Thames & Hudson, 2022. 200 s. ISBN 978-0-500-20482-5
5. **KOLEKTÍV AUTOROV.** 2012. *Jana Želibská – Zákaz dotyku.* 1. Vydanie. Bratislava : Slovenská národná galéria, 2012. 240 s. ISBN 978-80-8059-171-7
6. **SMOLÍK, J.** 2012. *Subkultury mládeže.* 1. Vydanie. Praha : Grada, 2012. 288 s. ISBN 978-80-247-7372-8

Elektronické zdroje , www stránky:

7. **AWARE WOMEN ARTISTS.** 2020. *Ilona Németh.* Aware Women Artists. [20 október 2023]. <<https://awarewomenartists.com/en/artiste/ilona-nemeth/>>.
8. **DEZEEN.** 2018. *Anna Aagaard Jensens's – A Basic Instinct chairs reinvent „manspreading“ for women.* Dezeen. 7 október 2018 [11 október 2023]. <<https://www.dezeen.com/2018/10/07/anna-aagaard-jensens-basic-instinct-chairs-graduates-furniture/>>.
9. **ELEPHANT ART.** 2019. *Woman or object? Furniture and the Female Body.* Elephant. 19 marec 2019 [10 október 2023]. <<https://elephant.art/woman-object-furniture-female-body/>>.

Kontakt / Contact:

Mgr. art. Simona Hanes

Katedra dizajnu nábytku a interiéru, Drevárska fakulta, Študentská 17, 960 01 Zvolen
designsbysimona@gmail.com

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Janovcová, Margaréta

ÚLOHA DIZAJNÉRSKEHO SOLITÉRU AKO PREDURČENIA BUDÚCEHO UMELECKÉHO A ALEBO KOMERČNÉHO ŠTÝLU

THE ROLE OF THE DESIGNER SOLITAIRE AS A PREDESTINATION OF THE FUTURE ARTISTIC AND OR COMMERCIAL STYLE

Kľúčové slová: tvorivosť, sebareflexia, identita,

Key words: creativity, self-reflection, identity,

Abstrakt

Dizajnersky solitér predstavuje fascinujúci koncept, ktorý odhaľuje vplyv jednotlivých dizajnérov na budúci umelecký a komerčný štýl. Tento koncept sa zakladá na súhre osobnej umeleckej vízie a širších kultúrnych, spoločenských a technologických vplyvov. Dizajnéri, či už v oblasti umenia alebo komerčného dizajnu, často slúžia ako tvorcovia trendov, ktorí ovplyvňujú umeleckú scénu a komerčný trh. Ich osobný umelecký podpis a kreatívny proces sú základnými piliermi pre formovanie budúcich hnutí a komerčného úspechu. Ako budúca dizajnérka by som sa zameriavala na sebareflexiu a neustále hľadanie rovnováhy medzi svojou individuálnou umeleckou identitou a požiadavkami cieľového publika. Spolupráca s inými dizajnermi a dôkladný výskum kultúrnych a technologických faktorov by boli kľúčom k inovácii a diferenciacii. Celý tento proces by bol podporený kritickou reflexiou a osobným umeleckým cítením, pričom cieľom by bolo formovať budúcnosť vytváraním návrhov, ktoré inšpirujú a posúvajú hranice dizajnu.

Abstract

Designer solitaire presents a fascinating concept that reveals the influence of individual designers on future artistic and commercial style. This concept is based on the interplay of personal artistic vision and wider cultural, social and technological influences. Designers, whether in the field of art or commercial design, often serve as trendsetters who influence the art scene and the commercial market. Their personal artistic signature and creative process are fundamental pillars for shaping future movements and commercial success. As a future designer, I would focus on self-reflection and the constant search for a balance between my individual artistic identity and the demands of the target audience. Collaboration with other designers and thorough research into cultural and technological factors would be key to innovation and differentiation. This entire process would be supported by critical reflection and personal artistic sensibilities, with the goal of shaping the future by creating designs that inspire and push the boundaries of design.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

1 Úvod

Práca je zasvätená prieskumu umenia a komerčného dizajnu so zreteľom na ich vzájomnú dynamiku a zmeny, pričom sa osobitná pozornosť venuje základným tvorivým aspektom dizajnéra a jeho schopnosti sebareflexie.

Dizajn má v súčasnej umeleckej a komerčnej oblasti nezastupiteľnú úlohu ako katalyzátor inovácií a nových umelých tendencií. Dizajnéri a umelci svojou jedinečnou výtvarnou víziou a individuálnym umeleckým rukopisom majú významný vplyv na formovanie nových umeleckých trendov a hnutí. Ich práce často stávajú neoddeliteľnou súčasťou umeleckého kánonu a definujú nové smery výtvarného umenia. Okrem toho majú dizajnéri schopnosť prenášať svoj estetický jazyk a vizuálnu identitu aj do oblasti obchodu a komerčných odvetví, čím ovplyvňujú preferencie a správanie spotrebiteľov. Tento vplyv sa konkrétne prejavuje v odvetviach ako móda, dizajn nábytku, reklama, webdesign a mnohé ďalšie. Dôležitým aspektom tejto problematiky je aj rozvoj sebareflexie a osobnej kreatívnej identity dizajnérov, ktorá predstavuje kľúčový faktor vytvárania ich jedinečného prístupu k tvorbe a umeleckým dielam. Proces sebareflexie umožňuje dizajnérom hlbšie pochopiť vlastnú umeleckú identitu, ich silné stránky a individuálne vnímanie estetiky. V nasledujúcich častiach tejto práce budeme detailnejšie preskúmavať, ako dizajnéri rozvíjajú svoje silné stránky a dizajnérsky cit prostredníctvom vzdelávania, experimentovania, kritického myslenia a inšpirácie z okolia, ako aj ako udržiavajú svoju vášeň ako hnaciu silu pre tvorbu a osobný rast v oblasti umenia a dizajnu.

2 Dizajn ako katalyzátor umeleckých zmien

Dizajnéri a umelci hrajú kľúčovú úlohu pri formovaní umeleckého sveta. Ich jedinečný kreatívny prístup a osobný štýl môžu byť katalyzátorom nových umelých trendov a hnutí. Dizajnéri, ako sú napríklad Verner Panton, Frank Gehry alebo Philippe Starck, boli schopní vytvoriť jedinečné umelecké diela, ktoré následne ovplyvnili celú umeleckú scénu. Ich osobný pohľad, estetické preferencie a tvorivý prístup priniesli inovácie do sveta umenia. Ich diela stali kultovými a často definovali nové umelecké hnutia. Dizajnéri nie sú iba inovátormi v umení, ale aj v komerčnej sfére. Ich nápady a jedinečný dizajn môžu sa preniesť do produktov a služieb, čím ovplyvnia spotrebiteľský trh. Spoločnosti, ktoré s týmito dizajnéromi spolupracujú, často zaznamenajú zvýšený záujem a úspech. Celkovo vzaté, dizajn má schopnosť ovplyvňovať umenie a kultúru a zohráva kľúčovú úlohu pri tvorbe nových umeleckých trendov a hnutí. Ich jedinečný pohľad a tvorivý prístup môžu byť katalyzátorom zmien, ktoré zanechajú dojem na generácie umelcov a divákov.

Dizajnéri majú skutočne dôležitú úlohu v umeleckom svete a môžu byť katalyzátorom umeleckých zmien rôznymi spôsobmi. Tu je niekoľko spôsobov, ako ich tvorivosť a prístup môžu ovplyvniť umelecký svet:

Nové umelecké hnutia a trendy: Dizajnéri často vytvárajú diela, ktoré sú odlišné od bežných konvencií a môžu tak iniciovať vznik nových umeleckých hnutí. Ich inovatívne prístupy môžu inšpirovať iných umelcov a viesť k vytváraniu podobných diel, ktoré postupne formujú nové umelecké trendy.

Kombinovanie rôznych foriem umenia: Dizajnéri často pracujú v rôznych oblastiach, ako je dizajn produktov, architektúra, móda alebo digitálna grafika. Tieto kombinácie rôznych foriem umenia môžu viesť k vzniku hybridných umeleckých diel, ktoré narušujú tradičné hranice a otvárajú nové perspektívy.

Ovplyvňovanie kultúry a spoločnosti: Dizajnéri, ktorí pracujú na komerčných projektoch, môžu svojím dizajnom vytvárať produkty, ktoré ovplyvňujú spoločnosť a kultúru. Ich práce môžu mať výrazný vplyv na ľudský život a návyky, a to nielen v umeleckom svete, ale aj vo všeobecnosti.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Kultové diela a dedičstvo: Mnoho dizajnérov stvorilo diela, ktoré sa stali kultovými a majú trvalý vplyv na umeleckú scénu. Tieto diela často definujú dobu, v ktorej vznikli, a zostávajú dôležitou súčasťou umeleckého dedičstva.

3 Dizajn v komerčnej sfére

Dizajnéri nie sú iba tvorcami umenia, ale ich jedinečný štýl a estetika môžu mať významný vplyv aj v komerčnej sfére. Dizajnéri, ktorí si vyvinuli rozpoznateľný štýl, majú často verných nasledovateľov, ktorí si cenia ich prácu. To sa prejavuje nielen v umení, ale aj v komerčných odvetviach, ako je móda, dizajn nábytku, reklama a iné. Napríklad, značky oblečenia často spolupracujú s renomovanými dizajnérmi na vytvorenie exkluzívnych kolekcí, ktoré majú silný dizajnérsky podpis. Samotný dizajn má schopnosť ovplyvňovať preferencie spotrebiteľov, a preto ho spoločnosti často vyhľadávajú s cieľom pridať hodnotu svojim produktom a službám. Schopnosť týchto spoločností preniesť svoj osobný štýl do komerčného prostredia je výborným príkladom toho, ako jedinečné kreatívne perspektívy môžu mať významný dosah. Dizajnéri, ktorí si vyvinuli rozpoznateľný štýl, majú často verných nasledovateľov, ktorí si cenia ich prácu. Tento vplyv sa neobmedzuje iba na umenie, ale preniká aj do komerčných odvetví, vrátane módy, dizajnu nábytku, reklamy a ďalších. Značky oblečenia často spolupracujú s renomovanými dizajnérmi na vytvorenie exkluzívnych kolekcí, ktoré nesú ich silný dizajnérsky podpis.

Módny priemysel: Módni dizajnéri so svojim jedinečným štýlom vytvárajú kolekcie oblečenia, ktoré okúzľujú zákazníkov. Ich estetika a tvorivý prístup prilákajú lojalitu zákazníkov a často viedu k rastu predaja.

Dizajn nábytku a interiéru: Dizajnéri tvoria unikátny nábytok a dizajnové prvky, ktoré majú osobitý vzhľad a praktické využitie. Tieto kúsky sú často žiadané kvôli svojej kráse, kvalite a jedinečnosti.

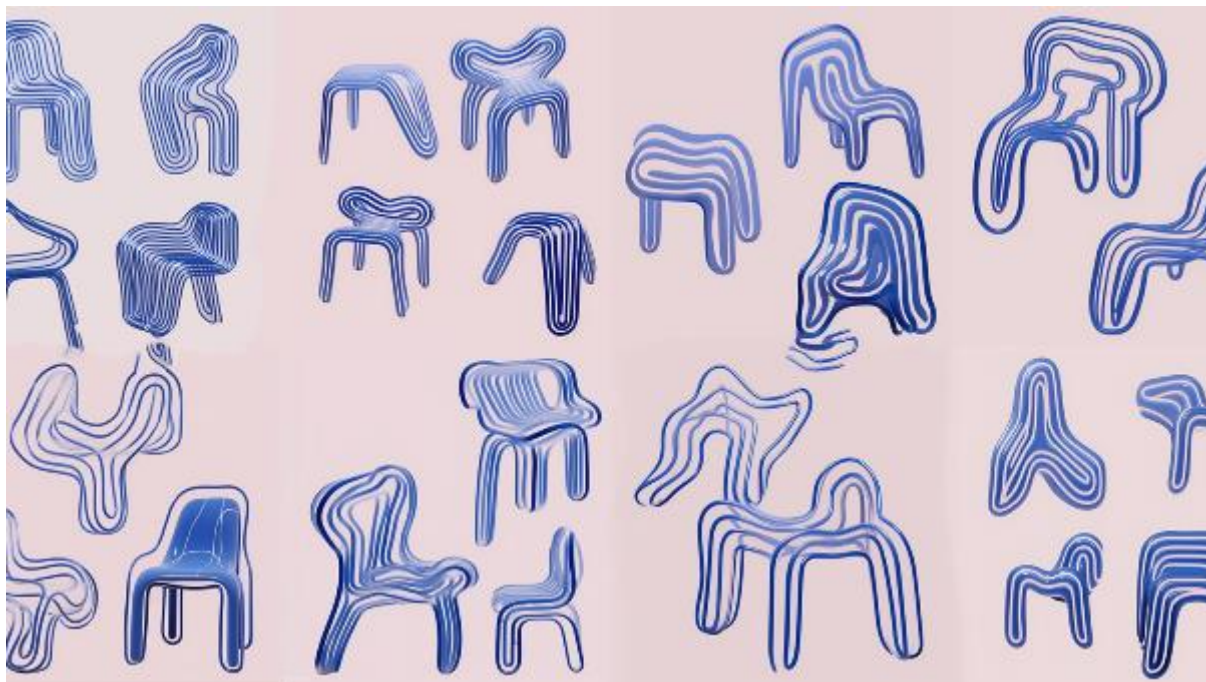
Reklama a branding: Dizajnéri pomáhajú spoločnostiam vytvárať silné značky a vizuálnu identitu. Ich kreatívny prístup k dizajnu môže značke pomôcť vyniknúť na trhu a prilákať zákazníkov.

Web a digitálny dizajn: Dobrý dizajn webových stránok a mobilných aplikácií priláka viac používateľov a zlepšuje užívateľskú skúsenosť, čo má priamy vplyv na výkonnosť online služieb.

Grafický dizajn a médiá: Dizajnéri tvoria grafiku pre rôzne médiá, vrátane tlačených a digitálnych médií, čím ovplyvňujú spôsob, akým sa komunikuje a komunikuje s publikom.

Osobný dizajnérsky podpis je pre spoločnosti a značky obzvlášť cenný, pretože poskytuje príležitosť vyniknúť na konkurenčnom trhu a prilákať pozornosť zákazníkov. Kreativita a estetika v dizajne majú potenciál vytvárať hlboké emocionálne spojenie so zákazníkmi a budovať silnú značkovú lojalitu. Preto sa dizajn často stáva nepostrádateľným partnerom pre firmy, ktoré sa snažia zdôrazniť svoju jedinečnosť a prilákať zákazníkov, ktorí si vážia ich inovatívny prístup k dizajnu.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 15 Autorský návrh: Návrh solitéra inšpirovaný grafickou linkou preduročenie na 3D objekt. /Margaréta Janovcová

4 Sebareflexia a osobná kreatívna identita

Pre dizajnérov je sebareflexia a objavovanie vlastnej kreatívnej identity neoddeliteľnou súčasťou procesu tvorby. Každý dizajnér je jedinečný a má svoje vlastné silné stránky, vášne a dizajnérsky cit. Tieto individuálne aspekty majú hlboký vplyv na ich umelecký podpis a kreatívny prístup k práci.

Dizajnérska sebareflexia začína tým, že sa dizajnér zamýšľa nad tým, kým je, čo ho inšpiruje a čo ho formuje ako tvorcu. Je to proces, ktorý si vyžaduje introspekciu a pohľad do vlastného vnútra. Týmto spôsobom môžu dizajnéri získať lepší pohľad na svoje silné stránky a slabiny. Ich silné stránky sa môžu týkať technických schopností, ako je ovládanie softvéru, kreatívneho riešenia problémov, alebo schopnosti komunikovať svoje nápady a koncepty. Zároveň môžu objavovať svoje vášne a záľuby, ktoré ich inšpirujú. Napríklad, môže to byť láska k prírode, záujem o históriu umenia, alebo vášne pre futuristické technológie. Tieto vášne sú často hnacou silou, ktorá im dáva energiu a motiváciu pre ich tvorbu.

Dizajnérsky cit je spojený s tým, ako vnímajú svet okolo seba a ako ho interpretujú. Je to ich schopnosť vidieť krásu v jednoduchosti, výzvu v problémoch a potenciál v každom nápade. Ich cit pre estetiku a detaily môže ovplyvniť, ako budú ich diela vyzeráť a ako budú komunikovať s divákmi.

Dizajnérska identita nie je statická, ale sa mení a vyvíja s časom. Tento vývoj je výsledkom neustálej sebareflexie a objavovania. Dizajnéri sa učia o svojich silných stránkach a preferenciách, a to im umožňuje vytvárať originálne diela, ktoré rezonujú s ich osobným pohľadom na svet. Ich umelecký podpis sa tak stáva dynamickým a rastúcim prejavom ich kreativity a umeleckej identity.

Dizajnéri rozvíjajú svoje silné stránky a dizajnérsky cit rôznymi spôsobmi:

Štúdium a vzdelávanie: Dizajnéri neustále pracujú na zdokonaľovaní svojich technických zručností a kreatívnych schopností. To zahŕňa účasť na kurzoch, seminároch a workshope, ale aj

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

štúdium histórie umenia a dizajnu. Získavanie nových znalostí a dovedností posilňuje ich kreatívny repertoár.

Experimentovanie: Dizajnéri často experimentujú s rôznymi materiálmi, technikami a procesmi. Týmto spôsobom môžu objavovať nové spôsoby vyjadrenia svojej kreativity a rozvíjať svoj jedinečný štýl.

Kritické myslenie a analýza: Sebareflexia zahŕňa aj kritické zhodnotenie vlastného práce. Dizajnéri sa pýtajú na to, čo funguje a čo nie, a snažia sa pochopiť, prečo sa určité rozhodnutia robili. Toto im umožňuje zlepšovať sa a rásť.

Inšpirácia z okolia: Dizajnárska identita sa vytvára aj vďaka inšpirácii z okolia. To môže byť výtvarné umenie, hudba, príroda, kultúra, alebo iné faktory. Dizajnéri hľadajú nové podnety a inšpiráciu vo svete okolo seba.

Udržiavanie vášní: Udržiavanie vášní je kľúčové pre rozvoj dizajnérskych silných stránok. Dizajnéri sa snažia zostať spojení so svojimi záľubami a vášňami, pretože to im dáva energiu a motiváciu pre ich tvorbu.

Celkovo je tento proces neustáleho objavovania a sebareflexie dôležitý pre to, aby dizajnéri mohli rásť a rozvíjať sa ako umelci. Pomáha im vytvárať diela, ktoré nie sú len technicky dokonalé, ale majú aj hlboký osobný význam a emocionálnu hodnotu.



Obr. 2 Autorský návrh: Hľadanie tvarov pri návrhu solitéru vychádzajúci z inšpiračného zroju ako je grafika a line-art.
/Margaréta Janovcová

5 Záver

Práca "Úloha dizajnérskoho solitéru ako predurčenia budúceho umeleckého alebo komerčného štýlu" reflektuje dôležitosť sebareflexie a rozvoja individuálnej kreatívnej identity u dizajnérov, keďže tieto faktory predstavujú kritické determinanty ich úspechu a vplyvu v oblasti dizajnu. Cieľom tejto práce je analyzovať procesy, ktoré umožňujú dizajnérom rozvinúť svoje silné stránky a zdokonaľiť svoje schopnosti v oblasti dizajnu. Zhrnutím získaných poznatkov je zjavné, že

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

dizajn hrá v dneškom svete nezastupiteľnú úlohu nielen v rámci výtvarného umenia, ale aj v komerčnom sektore. Dizajnérska tvorba a umelecká kreativita sú schopné preniknúť do nových oblastí a transformovať paradigmy v estetickom vnímaní a komerčnom správaní. Dizajnéri sú hnacou silou, ktorá stojí za týmito zmenami a vytvára trvalé odkazy v podobe umelých diel, značiek a komerčných produktov, čím ovplyvňujú kultúru a ekonomický rozvoj.

Zdroje

1. **KOLESÁR, Z.** 2009. *Nové kapitoly z dejín dizajnu*. Bratislava: Slovenské centrum dizajnu, 2009. ISBN 978-80-970173-1
2. **KOTRADOVÁ, V.** 2015. *Komfort v mikroprostredí*, Bratislava: Premedia Group, 2015. ISBN 978-80-8159-161-7
3. **GALAJDOVÁ, V., HITKA, M.** 2007. *Základy personálnej práce*, Referát dištančného vzdelávania DF, Technická univerzita Zvolen, 2007
4. **KULKA, J.** 2008, *Psychologie umění*, Praha: Garda Publishing, a.s., 2008. ISBN 978-80-247-2329-7
5. **KOTRADOVÁ, V.** 2016. **Dizajn s ohľadom na človeka**, Humanizácia mikroprostredia: Bratislava, Vydavateľstvo STU, 2016, s. 302 ISBN 978-80-227-4403-4
6. **PELCL, Jiří.** 2022. *Bydlení: Navrhování bytového interiéru*. Brno: Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze, Umprum, 2022. ISBN 978-80-88308-62-1.
7. **JAKUBÍČEK, Vít a Zdeno KOLESÁR.** 2021. *Rozum versus cit²: Zlínský průmyslový design 1959–1992*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2021. ISBN 978-80-7678-044-6.
8. **KOUKOLÍK, František.** 2023. *Krása: Od paleolitu ke kýči*. Praha: Galén, 2023. ISBN 978-80-7492-640-2.
9. **JELENČÍK, Branislav.** 2022. *Dielo výtvarného (vizuálneho) umenia v interiéri*. Bratislava: SPEKTRUM STU, 2022. ISBN 978-80-227-5188-9.
10. **BIRD, Michael.** 2022. *100 nápadov, ktoré zmenili umenie*. Bratislava: Ikar, 2022. ISBN 978-80-551-8541-5.
11. **JELENČÍK, Branislav.** 2020. *Manažment zdrojov a marketing v umení a kreatívnom priemysle*. Bratislava: Spektrum STU, 2020. ISBN 978-80-227-5063-9.

Kontakt / Contact:

Mgr. art. *Margaréta Janovcová*
Študentská 17, Zvolen, 960 01
margaret.janovcova@gmail.com

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Klavec, Karol

Ochrana dizajnu (podľa zákona o dizajnoch)

Design protection (under the Designs Act)

Kľúčové slová: dizajn, ochrana, priemyselné práva

Key words: design, protection, industrial property

Abstrakt

Dizajn ako predmet priemyselno-právnej ochrany uspokojuje jednak estetické potreby a jednak praktické požiadavky zhmotnené v konkrétnom výrobku. Dizajnéri sa snažia vytvoriť také výrobky, ktoré by boli schopné svojim tvarom uspokojovať estetické priority spotrebiteľa, ako aj jeho očakávania s ohľadom na funkčnosť týchto výrobkov. Táto duálna povaha priemyselných dizajnov (esteticko-funkčná) je základom pre ich špecifický charakter a samostatný právny režim ako predmetu priemyselného práva. V príspevku sú vysvetlené základné prvky obsiahnuté v definícii dizajnu ako aj odpovede na otázky prečo chrániť dizajn, ako získať ochranu dizajnu, čo môže a čo nemôže byť chránené dizajnom, ako si uplatniť práva, keď dôjde k napodobňovaniu, kopírovaniu alebo porušovaniu dizajnu.

Abstract

Design as a subject of industrial legal protection satisfies both aesthetic needs and practical requirements materialized in a specific product. Designers try to create such products, which would be able to satisfy the aesthetic priorities of the consumer with their shape, as well as their expectations with regard to the functionality of these products. This dual nature of industrial designs (aesthetic-functional) is the basis for their specific character and separate legal regime as a subject of industrial law. The article explains the basic elements contained in the definition of design as well as answers to the questions of why to protect a design, how to obtain design protection, what can and cannot be protected by a design, how to claim rights when imitation, copying or infringement of a design occurs.

Celá oblasť práv duševného vlastníctva pokrýva ochranu predmetov v rozpätí od umeleckých diel v celom rozsahu umeleckej tvorby, po technické riešenia ako aj označenia a obchodné mená, ktoré sa v obchodných zvyklostiach používajú na rozlíšenie osôb, tovarov a služieb. Dizajny sú špecifickým predmetom ochrany v rámci celkovej škály predmetov práv duševného vlastníctva a vyžadujú zvláštne pochopenie i špeciálne zaobchádzanie. Ich osobitá povaha vyplýva z toho, že dizajn uspokojuje jednak estetické potreby a jednak praktické požiadavky zhmotnené v konkrétnom výrobku. Teda možno povedať, že dizajny (ako predmet priemyselno-právnej ochrany) stoja na križovatke umenia a techniky a dizajnéri sa snažia vytvoriť také výrobky, ktoré by boli schopné svojim tvarom uspokojovať estetické priority spotrebiteľa, ako aj jeho očakávania s ohľadom na funkčnosť týchto výrobkov.

Je prakticky nemožné odtrhnúť technické vlastnosti od tvaru, či vzhľadu výrobku. Tak napríklad, ergonomická zakrivená klávesnica počítača sa líši od štandardnej obdĺžnikovej klávesnice

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

nielen vzhľadom, ale tiež úmyslom dosiahnuť iný spôsob práce s ňou – berie zreteľ na komfort, rýchlosť písania a pod.

Na druhej strane však, estetické znaky výrobku nemusia byť striktné nevyhnutné pre fungovanie výrobku; sú nezávislé v tom zmysle, že odpovedajú osobnej, subjektívnej voľbe dizajnéra, alebo verejnosti, pre ktorú je výrobok určený. To znamená, že pre konkurentov na trhu nejde vždy iba o kopírovanie technickej funkcie výrobku, ale práve o znaky nefunkčného charakteru, teda dizajn produktu. Z tohto dôvodu sa javí potreba zabezpečiť ochranu výlučných práv na dizajn tak, aby bola ľahšie dosiahnuteľná na dlhšiu dobu, než v prípade ochrany výlučných práv na technické riešenia.

Dizajn je dôležitý pre širokú škálu výrobkov, módu a remeselnú výrobu, počnúc priemyselnými a lekáorskými nástrojmi až po hodinky, šperky a luxusné predmety, od výrobkov pre domácnosť, hračiek, nábytku a elektrospotrebičov po autá a architektonické štruktúry, textilné dizajny a športové vybavenie. Dizajn je dôležitý aj vo vzťahu k baleniu a úprave výrobkov.

Pretože priemyselné dizajny spravidla vyjadrujú osobný vkus a štýl dizajnéra, takáto tvorivá činnosť je v skutočnosti veľmi blízka autorským dielam. A čo viac, umelecké diela uplatnené v úžitkových výrobkoch sú v určitých prípadoch asimilované v priemyselných dizajnoch. Táto duálna povaha priemyselných dizajnov (esteticko-funkčná) je základom pre ich špecifický charakter a samostatný právny režim ako predmetu priemyselného práva.

Prevažná väčšina zákonov na ochranu dizajnov vo svojej definícii dizajnu obsahuje nasledovné hlavné prvky:

Viditeľnosť – je hlavnou podmienkou pre posúdenie dizajnu. Tvar, či vzhľad konkrétneho výrobku musí byť vnímateľný zrakom a teda musí byť viditeľný počas bežného používania konečným používateľom, ktorému je výrobok určený. Počas bežného používania výrobku sa často jeho vzhľad strieda – napr. vnútro kufríka sa od jeho vonkajšej podoby líši, no pritom sú oba viditeľné počas bežného používania. Tak isto rozkladacia pohovka. Aj v rozloženej podobe musí byť vzatý do úvahy dizajn výrobku.

Osobitý charakter – dizajn dáva výrobku, v ktorom je stelesnený zvláštny, špecifický vzhľad. Zabezpečuje výrobku to, že sa tento stáva atraktívnejším a jeho vzhľad je pre oboznámeného (informovaného) spotrebiteľa odlišný. Túto podmienku dizajnéri dosahujú výberom z množstva vhodných prostriedkov a techník, včítane tvarov, kontúr, farieb, línií, materiálov, jeho štruktúr a povrchových úprav.

Výluka technickej funkcie – dizajn sa môže týkať len viditeľného vzhľadu výrobku, ale nie jeho technických a funkčných vlastností. Akokoľvek bude celkový vzhľad výrobku determinovaný viac jeho funkciou než estetickou povahou, ochrana dizajnu sa bude vzťahovať výlučne len na tie stránky výrobku, ktoré nie sú obmedzené technickými funkciami.

Prečo chrániť dizajn?

Dizajn vytvára pridanú hodnotu výrobku. Zákazník ho vníma ako atraktívny a pôsobivý a dokonca môže byť hlavným kritériom jeho predajnosti. Preto ochrana hodnotných dizajnov by mala byť významnou súčasťou obchodnej stratégie každého dizajnéra a výrobcu.

Ochrana dizajnu vzniká jeho zápisom do registra dizajnov a dáva majiteľovi takéhoto zapísaného dizajnu výlučné právo brániť tretím osobám kopírovať a napodobňovať zapísaný dizajn bez jeho súhlasu. Dizajn predstavuje obchodný majetok firmy - môže zvýšiť komerčnú hodnotu firmy a jej výrobkov. Dizajn môže byť predmetom licencie a prevodu práva (za úhradu), alebo je možné zriadiť na zapísaný dizajn záložné právo.

Ako získať ochranu dizajnov?

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Na to, aby bol dizajn chránený na základe zákona o dizajnoch musí prebehnúť jeho zápis do registra a to na základe podania prihlášky na úrade priemyselného vlastníctva, ak ide o ochranu na území štátu a zaplatení náležitého správneho poplatku. Dizajn je možné v niektorých prípadoch chrániť aj prostredníctvom trojrozmernej ochrannej známky, prípadne aj autorskoprávnou ochranou.

Čo môže byť chránené dizajnom?

Dizajn musí byť nový (za nový sa považuje dizajn, ak nebol zhodný dizajn sprístupnený verejnosti pred dňom vzniku práva prednosti). Dizajn musí mať osobitý charakter (ak celkový dojem, ktorý vyvoláva u informovaného užívateľa sa odlišuje od celkového dojmu, ktorý u takéhoto užívateľa vyvoláva dizajn sprístupnený verejnosti pred dňom vzniku práva prednosti). Viaže sa na mieru tvorivej voľnosti, ktorú mal pôvodca dizajnu pri jeho tvorbe.

Čo nemožno chrániť dizajnom?

Dizajny sú vylúčené zo zápisu do registra, ak nespĺňajú požiadavku novosti, originality a osobitého charakteru, ak sú výlučne technickou funkciou výrobku (tu je potrebné využiť ochranu buď patentom, úžitkovým vzorom, alebo obchodným tajomstvom), ak ich súčasťou sú znaky v rozpore s verejným poriadkom, alebo dobrými mravmi.

Ako si uplatniť práva, keď dôjde k napodobňovaniu, kopírovaniu alebo porušovaniu dizajnu?

Uplatňovanie práv duševného vlastníctva je zložitý proces a vyžaduje si odbornú radu právnik. Bremeno vymáhania práv je hlavne na jeho majiteľovi, t.z., že majiteľ je zodpovedný za monitorovanie používania jeho dizajnu na trhu, odhalenie falšovateľov a porušovateľov. Ak po upozornení falšovateľa nenastane náprava, je nutné podať žalobu na porušovateľa práva. Spory o práva na dizajn prerokávajú a rozhodujú súdy.

Ľudská tvorivosť je úžasný fenomén. Vzťah tvorcu k jeho výtvoru je emocionálny, čo je prirodzené a pochopiteľné. Duševný výtvor, ktorý je rovnako ako čas, nehmotný, sa môže stať speňažiteľnou hodnotou, ak je prevedený do akejkoľvek hmotnej podoby. Najvýhodnejšie je, ak je chránený a predstavuje vlastníckove výlučné právo.

Zdroje

1. Zákon č. 444/2002 Z.z. o dizajnoch v znení neskorších predpisov
2. Metodika konania - Dizajny MK/7/2017/V5

Kontakt / Contact:

Ing. Karol Klavec
vedúci oddelenia ochranných známok a dizajnov I.
Úrad priemyselného vlastníctva SR
E-mail: karol.klavec@indprop.gov.sk

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Nôta, Roman

3D TLAČ BIOMIMETICKÝCH MECHANIZMOV AKO POMÔCKA PRI VYTVÁRANÍ DIZAJNU

3D PRINTING OF BIOMIMETIC MECHANISMS AS AN AID IN CREATING DESIGN

Kľúčové slová: 3d tlač, biomimetický mechanizmus, dizajn

Key words: 3d printing, biomimetic mechanism, design

Abstrakt

*Biomimetika je vedecký odbor zaoberajúci sa konštrukčnými riešeniami živých organizmov a snažiaci sa o ich pretavenie do vývoja nových technických riešení a vynálezov prospešných pre ľudí. Príroda mala milióny rokov na prispôbenie štruktúr a materiálov k „dokonalosti“. Medzi prvé využitie biomimeticky môžeme zaradiť napr. suchý zips. Ten bol inšpirovaný bodliakmi lopúcha väčšieho (*Arctium lappa*) ktorý si všimol švajčiarsky elektro inžinier Georges de Mestral [1].*

Keďže väčšina „živých“ riešení je na mikroskopickej úrovni. Vytvorenie ich modelov v digitálnej podobe a následne aj vo fyzickej podobe je pre inšpirovanie dizajnu významnou pomôckou. Súčasné metódy a technológie 3D tlače sú na tento účel vhodným prostriedkom. Ako aj na otestovanie implementácie navrhovaných riešení po ich návrhu.

Abstract

*Biomimetics is a scientific dealing dealing with the design solutions of living organisms and trying to transform them into the development of new technical solutions and inventions beneficial to people. Nature has had millions of years to adapt structures and materials to "perfection". Among the first uses of biomimetic we can include e.g. Velcro. The latter was inspired by the thistles of the greater burdock (*Arctium lappa*) noticed by the Swiss electrical engineer Georges de Mestral [1].*

Since most "living" solutions are at the microscopic level. The creation of their models in digital form and subsequently in physical form is an important aid for design inspiration. Current methods and technologies of 3D printing are a suitable means for this purpose. As well as for testing the implementation of proposed solutions after their design.

1 Úvod

Súčasné technologické možnosti nám dovoľujú vernejšie napodobnenie prírodných riešení problémov ako kedykoľvek v minulosti. Tak ako využitie suchého zipsu bolo možné až s nástupom plastov tak využitie mikroštruktúra ich správne pochopenie nám dovoľuje pokrok v mikroskopii a počítačovej technike. Či už s využitím technológie počítačovej tomografie pre

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

získanie presnejšieho poznania štruktúr a ich priestorového rozloženia alebo aj vývoj počítačovej grafiky a možností modelovacích nástrojov ktoré uľahčujú prenos získaných dát do virtuálnych modelov.

V neposlednom rade je tak isto dôležitý aj rozvoj výrobných technológií pre vernejšie vytvorenie náhradných štruktúr odpozorovaných v prírode. Medzi tieto technológie môžeme zaradiť počítačom riadené obrábanie (CNC obrábanie) alebo technológie aditívnej výroby (3D tlač)

2 Možnosti 3D tlače

Technológií 3D tlače je niekoľko druhov. Medzi najrozšírenejšiu ako aj cenovo najdostupnejšiu môžeme zaradiť technológiu FDM resp. FFF (Fused Deposition Modeling / Fused Filament Fabrication) Táto technológia je postavená na pridávaní roztaveného plastu, cez trysku so stálym priemerom, po jednotlivých vrstvách až sa postupne vytvorí požadovaný priestorový objekt. Jej nevýhoda je v pohyblivých častiach ktoré nedovoľujú (z dôvodu stability) vytvorenie jemných štruktúr. Ktoré sú obmedzené aj priemerom trysky. Výhoda je široká škála použiteľných plastových materiálov. S rozmanitými vlastnosťami. Od najbežnejšieho bio plastu PLA (kyseliny polymliečnej) cez PETG, ABS až po polykarbonáty či plasty s rôznymi prídavnými prvkami ako sú drevné vlákna, uhlíkové vlákna a pod.

Na jemnejšie štruktúry je vhodnejšia technológia SLA (stereolitografia). Táto technológia je založená na vytvrdzovaní svetlocitlivej živice. Ktorá pri ožiarení určitou vlnovou dĺžkou svetla vytvrdne. Pre široké použitie je najdostupnejšia technológia MSLA (Masked Stereolitography) ktorá využíva UV diódy a LCD displej. Živica je umiestnená v nádobe s priehľadným dnom. Pod ňou sú umiestnené UV diódy a LCD displej ktorý prepustí vyžarované UV žiarenie iba v miestach ktoré chceme nechať vytvrdnúť. Presnosť takejto technológie je na úrovni rozlíšenia LCD displeja. Pričom detaily tlače sa pohybujú na úrovni desiatok mikrometrov.

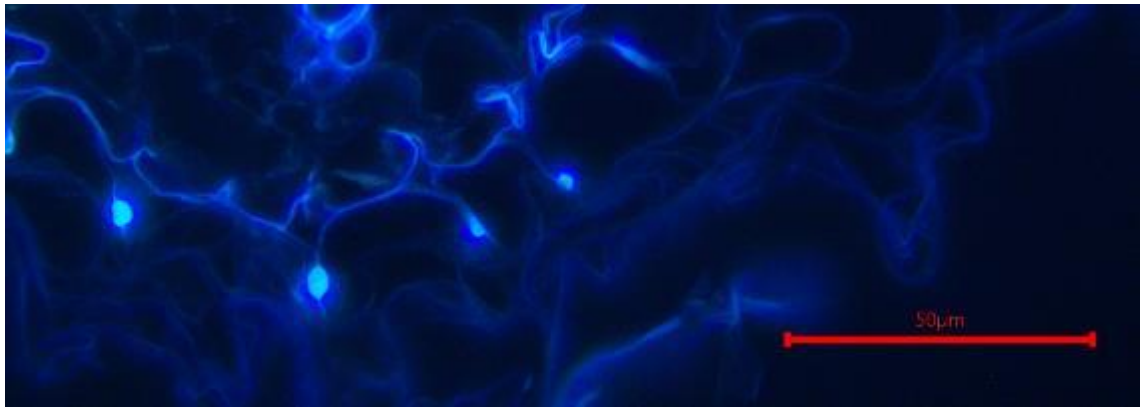
3 3D modely a dizajn

„Pomocou 3D tlače je možné vizualizovať a prototypovať nápady a koncepty rýchlo a efektívne. Namiesto tradičných metód výroby prototypov, ktoré často vyžadujú veľa času a nákladov, dizajnéri môžu vytvárať 3D modely a tlačiť ich priamo zo svojho počítača. Tým sa skraca čas potrebný na vývoj produktov a umožňuje rýchlejšie prototypovanie a testovanie.

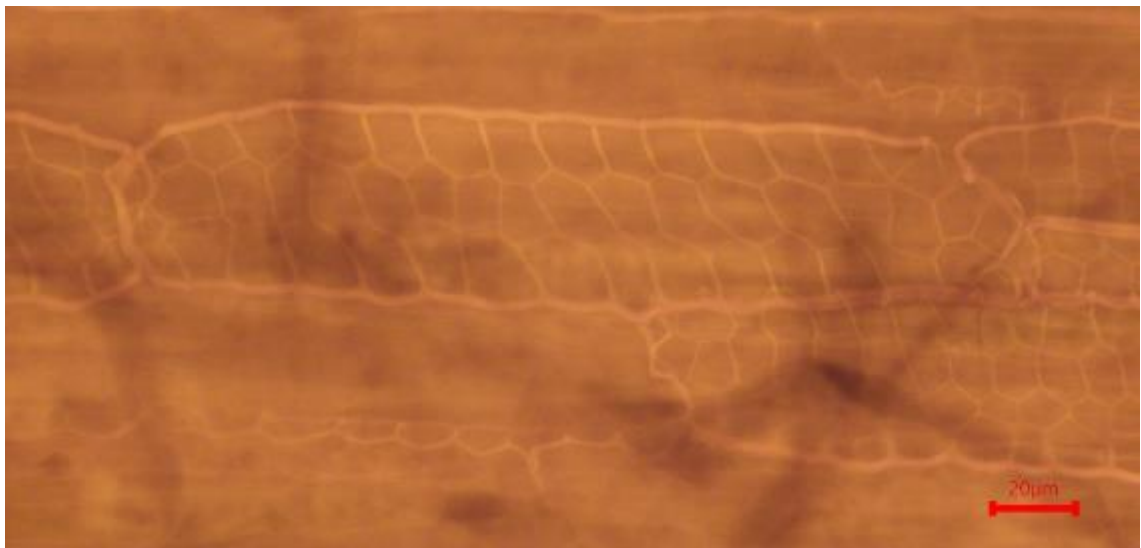
Okrem toho, 3D tlač umožňuje dizajnérom vytvárať objekty s komplexnými geometrickými tvarmi a štruktúrami, ktoré by boli obtiažne alebo nemožné vyrobiť tradičnými spôsobmi. Tým sa otvárajú nové možnosti pre originálne a inovatívne dizajny, a umožňuje vytvorenie predmetov, ktoré boli predtým nezrozumiteľné.“ [2]

Samozrejme nie len na vytvorenie prototypov je 3D tlač vhodná. Tak isto je predpokladom pre správne pochopenie priestorového rozloženia štruktúr zaznamenaných v prírode. Ide hlavne o štruktúry ktoré nie je možné priamo zaznamenať v ich priestorov zobrazení, napríklad z dôvodu ich mikroskopických rozmerov. Jedným z príkladov by mohlo byť aj Phí zhrubnutie bunkových stien primárnej kôry v koreňoch rastlín (Obr. 3.1 a 3.2.)

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

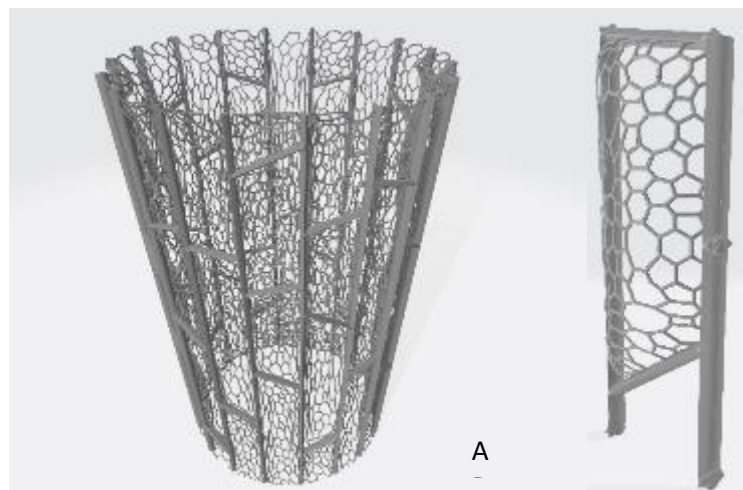


Obr. 3.1 Mikroskopická fotografia Phí zhrubnutia v priečnom reze (svetlé časti) [foto: Mgr. Ján Kováč, PhD.]



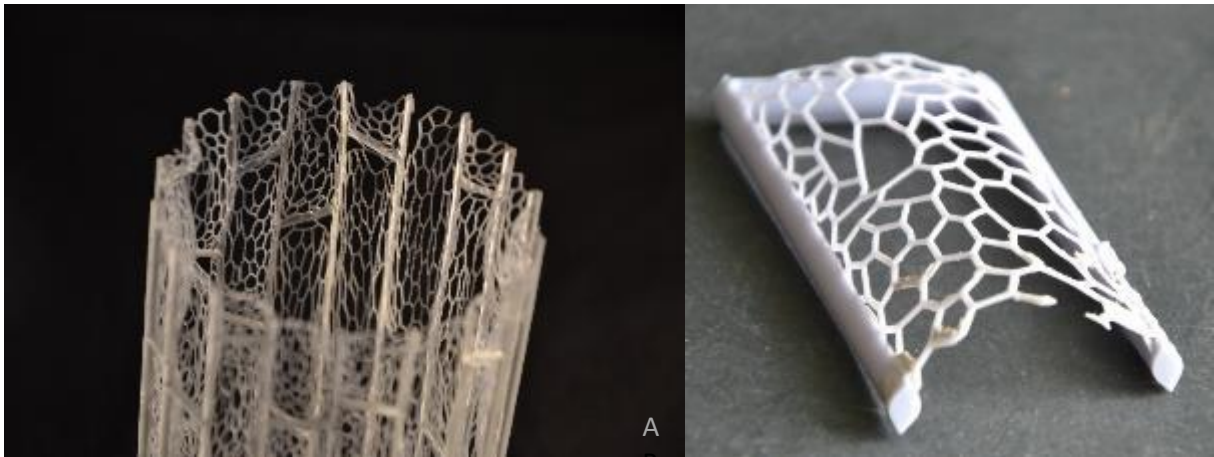
Obr. 3.2 Mikroskopická fotografia Phí zhrubnutia v pozdĺžnom reze [foto: Mgr. Ján Kováč, PhD.]

Z takýchto fotografií bol vytvorený virtuálny 3D model a jeho fyzická forma (Obr. 3.3. a 3.4).



Obr. 3.3 Virtuálne 3D modely Phí zhrubnutia. A) celkový cylinder B) detail jednej bunky [autor: Mgr.Art. Lucia Kružlicová, ArtD]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 3.4 Fyzické 3D modely vyrobené pomocou MSLA technológie 3d tlače. A) celkový cylinder B) detail jednej bunky
[foto: Ing. Miroslav Chovan, AtrD., univerzitný docent]

Pri kombinácii skutočných fotografií ako aj fyzických modelov a ich „preskúmania“ vznikali rôzne inšpiračné podnety pri tvorbe návrhov dizajnov. Či už išlo interpretáciu štruktúr do podoby nábytkového dizajnu (Obr. 3.5 a 3.7).

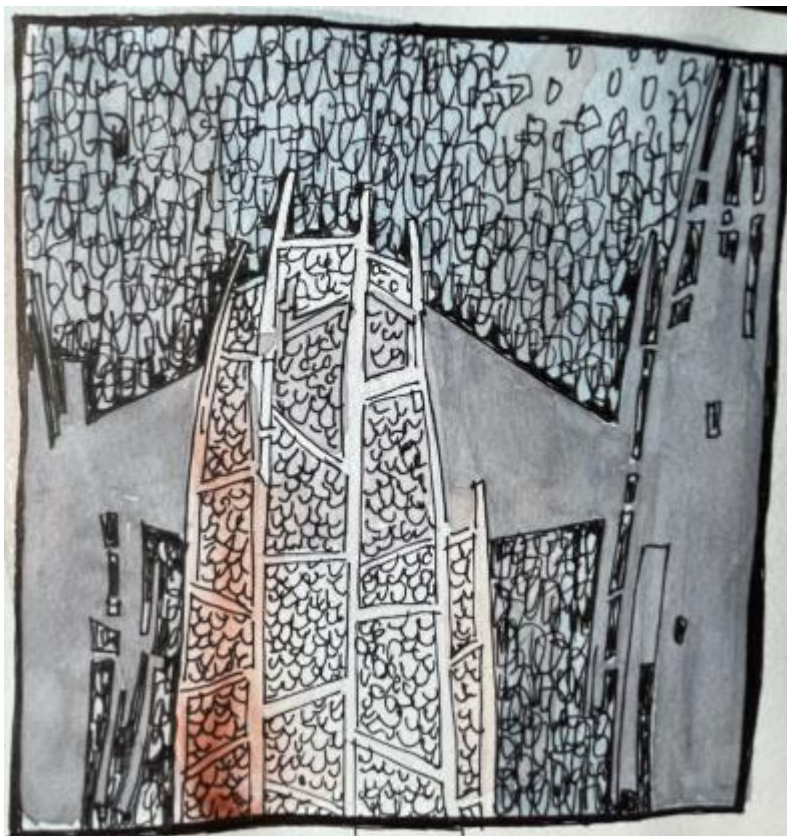


Obr. 3.5 Basic „piano“ chair. „Je schopná umelá náhrada dvíhať klavírnu stoličku hore? Dole?“ [3]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 3.6 "Chudák Grčič keď mu istotu nohy hore dole napadne INÉ hore dole skrutkovica z dreva." [3]



Obr. 3.7 „Taká skica na obraz. Náladovka nábytku – architektúra???(Na chodbe sa Váľa 3D tlač...)“ [3]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

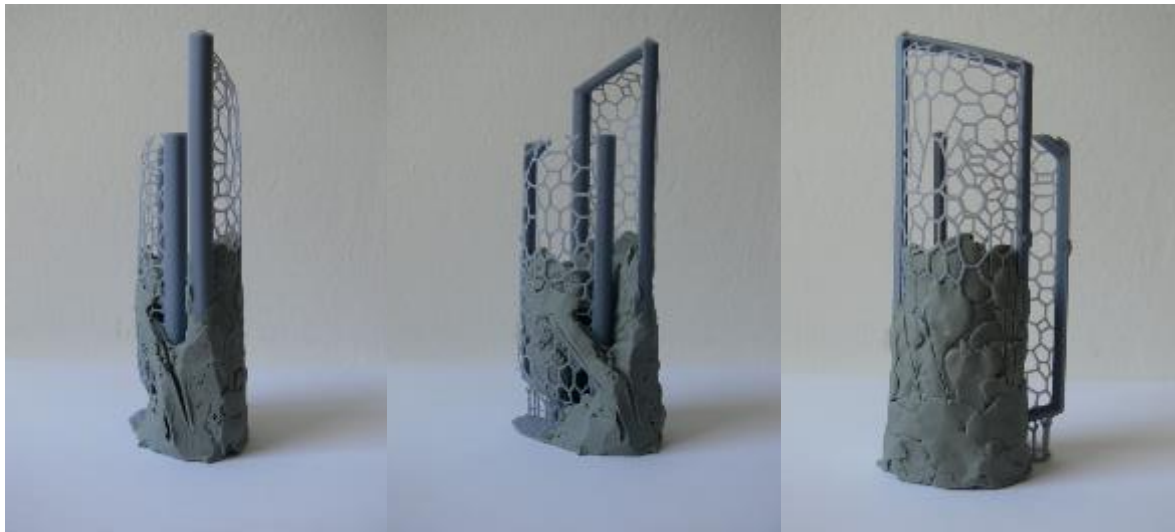
Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

3D tlač dopomohla aj k inšpirácii pri tvorbe na sochárskeho a maliarskeho workshopu VLNOBJEKT v Banskej Štiavnici. Autor (Mgr. Ľuboš Gajdoš, ArtD.) využil 3D tlačené štruktúry a pomocou modelovacej hmoty sochársky vyvažoval tvary a kompozíciu pričom vznikli 4 návrhy (Obr. 3.8 a 3.9) z ktorých jeden voľne zväčšil do kmeňa z kalamitného Bukového kmeňa priemeru 1m a dĺžky 4m (Obr. 3.8 a 3.9).



Obr. 3.8 Pohľad na tlačené štruktúry s modelovacou hmotou, mikrofotografie a schématické znázornenie štruktúr.
[foto: Mgr.Art. Ľuboš Gajdoš, ArtD.]



Obr. 3.9 Pohľad na tlačené štruktúry s modelovacou hmotou [foto: Mgr.Art. Ľuboš Gajdoš, ArtD.]

Pri výbere vhodného kmeňa autorovi pomohlo, že daný kmeň bol dutý a tak mohol cez štylizovanú mierku zapracovať zväčšené mikroštruktúry. A ich vzájomná kooperácia vytvára jedinečné umelecké dielo (Obr. 3.10).

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 3.10 Vonkajší pohľad na plastiku [4] [foto: Mgr.Art. Ľuboš Gajdoš, ArtD.]



Obr. 3.11 Vnútorný pohľad na plastiku [4] [foto: Mgr.Art. Ľuboš Gajdoš, ArtD.]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



Obr. 3.12 Celkový pohľad na plastiku spolu s autorom [4] [foto: Mgr.Art. Ľuboš Gajdoš, ArtD.]



Obr. 3.13 Umiestnenie objektu v exteriérovej galérii Kysihýbel [5] [foto: Terézia Sopková]

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

4 Záver

Využitie biomimetických mechanizmov v umení a dizajne je zaujímavým smerom kedy sa využívajú princípy a inšpiráciu z prírody pri tvorbe. Napodobenie štruktúr, vzorcov a funkcií nachádzajúcich sa v živých organizmoch dodáva umeniu a aj dizajnu možnosť spojiť sa s prírodou v jej najmenších metrikách. K lepšiemu pochopeniu prírodných štruktúr a ich následnej interpretácii dopomáha aj technológia 3D tlače hlavne pri možnostiach vytvárania jemných štruktúr.

Zdroje

1. **MLÝNEK, R.**, 2012. *Georges de Mestral, vynálezca suchého zipsu*. In: Denník Korzár [on-line]. <https://korzar.sme.sk/c/6454501/georges-de-mestral-vynalezca-sucheho-zipsu.html> [cit.: 14. 11. 2023]. Petit Pres, a.s. 2012
2. **GPT-3.5 TURBO**, 2023. [cit.: 16.11.2023]. *OpenAI, 2022*
3. **IHRING, M.**, 2023, *Skicár*, Rukopis
4. **GAJDOŠ, Ľ.**, 2023, *2. ročník sochárskeho a maliarskeho workshopu VLNOBJEKT v Banskej Štiavnici*. Vernisáž 24.6.2023, Galéria Jula Bindera, Námestie sv. Trojice 21, Banská Štiavnica, a Lesnícke arborétum Kysihýbel, NÁRODNÉ LESNÍCKE CENTRUM T. G. Masaryka 22, 960 92 Zvolen
5. **JÓBOVÁ, Z.** 2023, *Exteriérová galéria súčasnej sochy zdobí Arborétum Kysihýbel*, In: Mojakultúra.sk, [on/line]. <https://mojakultura.sk/exterierova-galeria-sucasnej-sochy-zdobi-arboretum-kysihybel/> [cit. 20.11.2023]. ISSN 2729-7950, FART STUDIO s.r.o, 2023

Poďakovanie

Tento článok vznikol s podporou Agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015.

Kontakt / Contact:

Ing. Roman Nôta, PhD.
Katedra dizajnu nábytku a interiéru,
Drevárska Fakulta,
Technická univerzita vo Zvolene
T.G. Masaryka 24, 960 01 Zvolen
e-mail: nota@tuzvo.sk

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Pančíková, Patrícia

INOVÁCIE ESTETICKÝCH A ÚŽITKOVÝCH FORIEM V DIZAJNE PROSTREDNÍCTVOM TYPOLOGICKO-ERGONOMICKÉHO EXPERIMENTU

INNOVATION OF AESTHETIC AND UTILITARIAN FORMS IN DESIGN THROUGH TYPOLOGICAL-ERGONOMIC EXPERIMENTATION

Kľúčové slová: ergonómia, experiment, inovatívnosť,

Key words: ergonomics, experiment, innovation,

Abstrakt

Experimentálnym prístupom sa zameriavam na vývoj a aplikáciu nového metodologického rámcu v oblasti dizajnu, konkrétne kombináciu typologických prístupov s ergonómickými analýzami. Hlavným cieľom tejto štúdie je objaviť a analyzovať inovatívne estetické a úžitkové aspekty dizajnu s dôrazom na komplexnú spokojnosť používateľov. Výskumný rámec zahŕňa systematické porovnávanie a klasifikácie dizajnových riešení prostredníctvom typologických metód, pričom sa prihliada na kritické hľadiská spojené s estetickým a ergonómickým hodnotením. Táto práca poskytuje náhľad do potenciálu typologicko-ergonómických experimentov ako nového nástroja pre inovačný dizajn a môže slúžiť ako inšpirácia pre budúce výskumy v oblasti dizajnu a ergonómie.

Abstract

Through an experimental approach, I focus on the development and application of a new methodological framework in the field of design, namely the combination of typological approaches with ergonomic analyses. The main objective of this study is to discover and analyze innovative aesthetic and utilitarian aspects of design with an emphasis on comprehensive user satisfaction. The research framework involves systematic comparisons and classifications of design solutions through typological methods, taking into account critical aspects related to aesthetic and ergonomic evaluation. This work provides insight into the potential of typological-ergonomic experiments as a new tool for innovative design and can serve as inspiration for future research in design and ergonomics.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

1 Úvod

Práca predstavuje nový prístup k dizajnovému procesu, ktorý nadväzuje na základné princípy typológie a ergonómie s cieľom objaviť inovatívne estetické a úžitkové formy v oblasti dizajnu. V kontexte súčasného rýchlo meniaceho sa sveta a neustále sa vyvíjajúcich potrieb a preferencií používateľov sa klasické metódy dizajnu stávajú často nedostatočnými pre zabezpečenie optimálnej funkčnosti a estetickej príťažlivosti produktov. Na základe tohto konštatovania vzniká dôvod pre hľadanie nových a komplexnejších prístupov k dizajnu, ktoré by reflektovali túto realitu. Typologicko-ergonomický experiment predstavuje kľúčový krok v tomto smere, využívajúci dôkladnú analýzu dizajnových riešení a ergonomické hodnotenie s ohľadom na potreby a pohodlie používateľov. Tento vedecký prístup integruje techniky klasifikácie, porovnávania a hodnotenia dizajnových produktov s empirickým výskumom zameraným na identifikáciu estetických a funkčných kritérií. Hlavným zámerom tejto práce je poskytnúť rámec a metodológiu pre experimentálne a inovačné prístupy k dizajnu, s dôrazom na tvorbu produktov, ktoré sú nielen vizuálne príťažlivé, ale aj plne funkčné a prispôbené reálnym potrebám používateľov. V kontexte kontinuálneho rozvoja dizajnu a jeho vplyvu na kvalitu života jednotlivcov a spoločnosti, táto práca sa snaží zásadným spôsobom prispieť k pochopeniu aplikácii nových prístupov v oblasti dizajnu. Typologicko-ergonomický experiment sa ukazuje ako sľubný nástroj pre objavovanie inovatívnych riešení a zvyšovanie kvality dizajnových produktov, čím prispieva k celkovej estetike a efektívnosti prostredí, v ktorých žijeme a pracujeme.

2 Ergonómia

Jedným z vedných odborov, ktoré pravidelne skúmajú stav človeka v kontexte práce, mimopracovného života a všeobecných otázok, je ergonómia. Jej hlavnou úlohou je posudzovať, skúmať a rozvíjať ideálne nastavenia pre ľudskú činnosť a vytvárať dobré prostredie, ktoré podporuje všetky aspekty. Je to interdisciplinárna vedná oblasť, ktorá skúma, ako ľudia komunikujú so svojím pracoviskom v snahe zvýšiť produktivitu, pohodlie a bezpečnosť. S cieľom znížiť riziko poškodenia a zvýšiť výkonnosť sa ergonómia využíva v mnohých priemyselných odvetviach pri navrhovaní tovaru, pracovísk, vozidiel a iných systémov.

V dôsledku toho sa stáva kľúčovým nástrojom pre mnohé vedné disciplíny, ktoré sa zameriavajú predovšetkým na človeka a jeho činnosť, vrátane zvyšovania produktivity práce a podpory rastu ľudskej osobnosti.

Riešením témy sa zameriavam na základný predpoklad Typologicko-ergonomického experimentu, pomocou ktorého dizajn spríjemňuje používanie bežných predmetov, podporuje a rozvíja fantáziu a mení spôsob myslenia, konania a fungovania užívateľa v priestore. Poukázať chcem na rôzne predpoklady a normy, ktoré určujú správnosť tvarovania a postupov. Je nám jasné, že pomocou správneho ergonomického chápania, dizajnér vychádza a určuje základný predpoklad v tvorbe nie len nábytkov, ale aj interiérov. Každý autor by mal mať základné znalosti ohľadom týchto aspektov, bez ktorých by sme sa len ťažko zaobišli. Dosť dôležitý faktor práve v tejto téme bude zohrávať Antropometria. V podstate antropológia ovplyvnila vzhľad priestoru, typológiu a rozmerové riešenia prispôbené naším potrebám. V rámci humánneho prístupu k človeku chcem hľadať nové formy typológie, na ktoré nevplyvajú len materiálne, hmotné alebo fyzické parametre, ale práve nové potreby doby alebo úžitkových hodnôt a potreby duševného zdravia človeka. Nájst' emocionálnu rovinu vnímania ergonómie. Význam človeka, či už projektanta, vynálezcu, alebo toho, kto svojou prácou, výskumom alebo experimentovaním jednoducho realizuje navrhované projekty a zámery, neustále

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

rastie spolu s rozvojom vedy a techniky, ktorý prináša nielen nové technológie, technologické postupy, nové materiály alebo výrobky, ale aj nové metódy riadenia. Každý výstup, či už má podobu experimentu, alebo nie, závisí od človeka, ktorý nám dáva potrebný vedecký základ pre fungovanie vedných disciplín.

3 Zakladateľmi ergonómie

- **Frederick Winslow Taylor (1856-1915) :**

Taylorov prístup k vede všeobecnej sa nazýva "veda manažmentu" a zameriava sa na optimalizáciu pracovných procesov a metód. Jeho práca položila základy pre vývoj ergonómie.

- **Frank Gilbreth (1868-1924) a Lillian Gilbreth (1878-1972) :**

Manželia Gilbrethovci boli ďalšími významnými osobnosťami v oblasti vede všeobecnej. Ich príspevok spočíval v štúdiu pohybov pracovníkov na pracovných miestach s cieľom zefektívniť pracovné procesy.

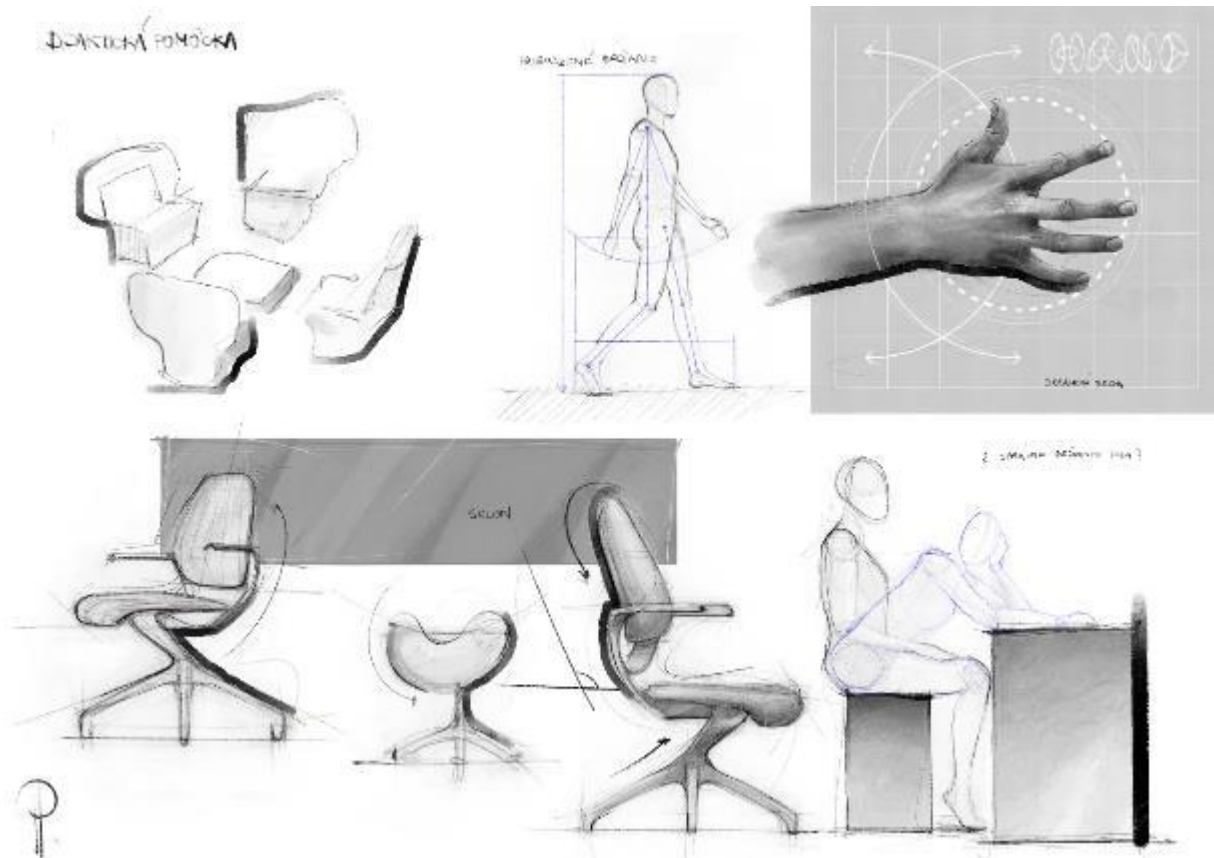
- **Henry Laurence Gantt (1861-1919) :**

Gantt je známy predovšetkým pre Ganttov graf, ktorý sa používa na plánovanie a sledovanie projektov. Jeho prístup k vede všeobecnej zahŕňal aj zlepšovanie pracovných metód a efektivity.

V dnešnej dobe je ergonómia študovaná a vyvíjaná mnohými vedcami a odborníkmi na celom svete, pričom cieľom je neustále zlepšovať pracovné prostredie a pracovné podmienky pre ľudí. Ergonómia zohráva dôležitú úlohu v dizajne produktov, pracovných stanovišť, dopravných prostriedkov a mnohých ďalších oblastiach s cieľom zabezpečiť bezpečnosť, pohodlie a efektívnosť pre používateľov.

Spektrom mojich prác budem chcieť odprezentovať svoje odpovede, názory a výsledky v rôznych experimentoch, výstupy budú vo forme konceptov, pomocou ktorých chceme užívateľom dopomôcť v kvalitnom nažívaní. Najst' správnu odpoveď na vyhovujúci predmet alebo prvok, ktorý keď si zakúpim, bude zodpovedať všetkým náležitostiam a požiadavkám, ktoré človek stanovuje svojou samotnou stavbou, aj keď si to málokedy uvedomuje. Veľký vplyv má samotná evolúcia. Tak ako plynie doba, menia sa požiadavky a samotná stavba tela človeka. Rovnako aj vnímanie a všetky psychologické aspekty, samotný výrobný proces, až po celkovú dobu používania. Tieto nové ergonomicko-typologické prvky majú rozsiahlejšie dôsledky pre vývoj nových nástrojov, odporúčaní a postupov pre inovatívne vynálezy v oblasti nábytku, interiérového dizajnu a dizajnu úžitkových výrobkov, ktoré odrážajú človeka a jeho nové psychofyzologické požiadavky. Človek a jeho nevedomá komunikácia s výrobkom a priestorom je v tomto experimente určujúcim faktorom dizajnerskej kreativity. Ako dosiahnuť prostredníctvom ergonómie nové inovácie v dizajne? Práve pomocou nových štúdií, môžeme pomocou experimentu objavovať nové hranice. Zistenie nových aspektov pri tvorbe nábytkových predmetov, nám dopomôžu posúvať hranice funkčnosti, užívateľnosti, pohodlnosti ale hlavne zohľadniť širokospektrálnu mieru ľudského tela, ktoré nám dodáva množstvo nevídaných odpovedí práve na správne tvarové riešenia aj vďaka experimentálnemu prístupu. Kreativite sa v tomto prípade medze nekladú a vyžaduje si aj odvážny prístup rovnako ako návaznosť práve na rôzne odborné odvetvia. Ako môžeme využiť inovácie na rozvoj a posúvanie hraníc rôznych iných odvetví okrem dizajnu? Testovanie už zistených výsledkov štúdií by mohlo poskytnúť konkrétnu odpoveď na otázku posúvania a stanovovania nových hraníc.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou



Obr. 14 Autorský návrh: Postup pri navrhovaní ergonomickej pomôcky zohľadňujúci držanie tela

4 Ergonomický komfort

Ergonomický komfort nábytku je kľúčovým faktorom v dizajne nábytku, pretože ovplyvňuje pohodlie a celkovú spokojnosť užívateľa pri jeho používaní. Tento komfort sa prejavuje rôznymi spôsobmi a môže byť vnímaný viacerými zmyslami. Tu je niekoľko spôsobov, ako človek vie vnímať a vydedukovať komfortný ergonomický nábytok:

- **Sedenie a podpora tela:** Pohodlný sedací nábytok by mal správne podporovať telo. To znamená, že stoličky alebo pohovky by mali mať ergonomický tvar, ktorý zohľadňuje prirodzené krivky tela. V prípade stoličiek by mal byť správny sklon a výška operadla, aby sa minimalizovala únava chrbta a krčnej chrbtice.
- **Materiály a textílie:** Použité materiály a textílie hrajú dôležitú úlohu pri vnímaní komfortu. Pohodlný nábytok by mal byť pokrytý mäkkými a príjemnými na dotyk materiálmi, ktoré sú príjemné pri kontakte s pokožkou. Materiály by mali byť aj dostatočne odolné a ľahko udržiavateľné.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

- **Výška a veľkosť nábytku:** Správna výška a veľkosť nábytku je dôležitá pre komfortné používanie. Nábytok by mal byť v proporcionálnej veľkosti k miestnosti, v ktorej sa nachádza, a užívateľovi by mal umožniť ľahký prístup a pohyb.
- **Prispôbitelnosť:** Komfort môže byť individuálny, a preto je dôležité, aby nábytok bol prispôbitelný potrebám rôznych ľudí. Stoličky s nastaviteľným operadlom alebo výškou sedadla umožňujú užívateľovi prispôbiť nábytok podľa svojich preferencií.

Komfortný ergonomický nábytok by mal zjednodušene ponúkať pohodlné a podporujúce prostredie pre používateľa. Ľudia môžu vydedukovať jeho komfortný charakter skúsenosťou a fyzickými reakciami, ako sú pohodlie pri sedení, absencia bolesti a zdravotných problémov spojených s dlhodobým používaním nábytku, a všeobecný pocit relaxácie a pohody pri jeho používaní. Je dôležité, aby dizajnéri a výrobcovia nábytku brali do úvahy tieto aspekty a venovali pozornosť ergonomickým princípom pri vytváraní nábytkových produktov. Svoj komfort zvyšujeme aj tým, že venujeme pozornosť interakcii nášho tela s okolím a vykonávame vhodné úpravy. Kľúčom k správne držaniu tela, je používanie vhodného vybavenia a jeho zmena, a nie naopak.



Obr. 2 Autorský návrh: Postupné navrhovanie tvarového riešenia

5 Záver

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Práca s názvom "Typologicko-ergonomický experiment ako spôsob objavovania inovatívnych estetických a úžitkových foriem v dizajne" sa zaoberá novým prístupom k dizajnovému procesu. Táto práca sa snaží kombinovať rôzne metódy a typologické prístupy, ktoré sa venujú klasifikácii a porovnávaniu dizajnových riešení, s ergonomickým prístupom, ktorý zohľadňuje potreby a pohodlie používateľov. Cieľom je objaviť inovatívne estetické a funkčné riešenia, ktoré spĺňajú nielen estetické požiadavky, ale aj praktické potreby používateľov. Tento experimentálny prístup k dizajnu otvára nové možnosti pre vývoj produktov a dizajnových konceptov, ktoré sú skutočne prispôsobené potrebám ľudí a zároveň esteticky príťažlivé.

Zdroje

10. CHUNDELA, L. 2000. Ergonomie. ČVUT Praha, 2000. ISBN 80- 01-02301-X
11. DANIEL, P. a spol. 2017. Interiérový dizajn, Bratislava, SPEKTRUM STU 2017, s. 326
ISBN 978-80-227-4750-9
12. GALAJDOVÁ, V., HITKA, M. 2007. Základy personálnej práce, Referát dištančného vzdelávania DF, Technická univerzita Zvolen, 2007, s. 92
13. GILBERTOVÁ, S. – MATOUŠEK, O. 2002. Ergonomie. Optimalizace lidské činnosti. Grada Publishing, Praha 2002. ISBN 80- 247-0226-6
14. KULKA, J. 2008. Psychologie umění, Praha: Garda Publishing, a.s., 2008, s. 440
ISBN 978-80-247-2329-7
15. KOTRADOVÁ, V. 2013. Dizajn s ohľadom na človeka, Humanizácia mikroprostredia: Bratislava, Vydavateľstvo STU, 2016, s. 302
ISBN 978-80-227-4403-4
16. MALÝ, S. – KRÁL, M. – Hanáková, E., 2010. ABC Ergonomie. Professional Publishing, Praha 2010. ISBN 978-80- 7431-027-0

Normy

ČSN EN ISO 6385 - Ergonomické zásady navrhovania pracovných systémov, 2004
ČSN EN ISO 7250 - Základné rozmery ľudského tela pre technologické projektovanie, 2010

Smernice

Smernice MZ SR č. 49/1967 Sb., v znení smerníc MZ SR č. 17/1970 Sb. – O posudzovaní zdravotnej spôsobilosti k práci, v znení neskorších predpisov

Obrázkové zdroje

Obr. 15 Autorský návrh: Postup pri navrhovaní ergonomickej pomôcky zohľadňujúci držanie tela, 2023

Obr. 2 Autorský návrh: Postupné navrhovanie tvarového riešenia, 2023

Kontakt / Contact:

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Mgr. art. Patrícia Pančíková
Študentská 17, Zvolen, 960 01
patka.pancikova@gmail.com

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Šuch, Dušan

OFELIA V DIZAJNE

OFELIA IN DESIGN

Kľúčové slová: originalita, fluencia, elaborácia, ľudskosť, idea, AI

Key words: originality, fluency, elaboration, humanity, idea, AI

Abstrakt

Charakteristiky pojmov používaných ako pomôcka pri tvorbe a hodnotení dizajnu vo forme tvorby akronymov môžu byť vhodnou pomôckou k zamysleniu sa nad poslaním dizajnu. Dizajn tak ako Hamlet si kladie v súčasnej epoche ekologickej priemyselnej krízy existencionalnu otázku. Ofélia mu môže ukázať cestu.

Abstract

The characteristics of terms used as an aid in creating and evaluating design in the form of creating acronyms can be a suitable aid for thinking about the mission of design. Design, like Hamlet, poses an existential question in the current era of ecological industrial crisis. Ophelia can show him the way.

1 Úvod

Ofélia ako „súhrn želaných vlastností“ je dôležitou postavou v hre Hamlet „rozumej dizajn“, pretože ovplyvňuje Hamletov charakter a situáciu. Ofélia je Hamletovou milenkou. Ofélia je tiež obeťou korupcie, patriarchátu a klamu [1.]. Ofélia má na Hamleta vplyv na viacerých úrovniach. Na emocionálnej úrovni je Ofélia jedinou osobou, ktorá ponúka Hamletovi lásku a útechu v jeho smútku a zúrivosti nad smrťou svojho otca a zradou svojho strýka. Hamlet sa k nej obracia v momentoch, keď sa cíti preťažený svojimi pocitmi, a odhaľuje jej svoje pravé city, aby hľadal potešenie v jej prítomnosti [2.]. Na druhej strane je Ofélia aj zdrojom Hamletovej frustrácie a nenávisťi. Hamlet obviňuje Oféliu z toho, že je falošná, podriadená a nečistá, a odmieta jej lásku. Hamlet tiež nechtiac zabije jej otca Polónia rozumej „teóriu dizajnu“, čím ju pripraví o jedinú oporu a ochranu.

Na dramatickej úrovni je Ofélia prostriedkom na odhaľovanie Hamletovej zložitej osobnosti. Ofélia umožňuje divákovi lepšie pochopiť Hamletove myšlienky a činy, ktoré majú väčší význam v kontexte jeho vzťahu s ňou. Jej charakter je odhalený prostredníctvom jej interakcií s Polóniom, Laertom a Hamletom, a ich charaktery sú zasa odhalené prostredníctvom ich vzťahu s ňou [3.]. Ofélia tiež zdôrazňuje kľúčové témy, ako sú korupcia, patriarchát a klamstvo. Jej postava ukazuje, ako tieto témy ovplyvňujú životy ľudí a vedú k ich tragédii.

2 Akronym OFELIA

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Akronym je slovo, ktoré je vytvorené zo začiatkových písmen alebo častí iných slov. Akronymy sa čítajú ako jedno slovo, napríklad [nato] alebo [lejzr]. Akronymy sa líšia od skratiek, ktoré sa čítajú po písmenách, napríklad FBI alebo USA. Niektoré slová, ktoré pôvodne boli akronymy, sa stali bežnými slovami, napríklad radar [4.].

2.1 O - Originalita

Originálny dizajn je forma dizajnu, ktorá generuje nový a originálny koncept s cieľom dosiahnuť konkrétnu potrebu. Originálny dizajn vyžaduje jedinečné riešenie založené na vynáleze, a často zahŕňa zavedenie nových technológií, ktoré môžu mať dlhodobé dôsledky [5.]. Originálny dizajn je niekedy nazývaný aj inovatívnym dizajnom [6.]. Originálny dizajn je zvyčajne náročnejší a rizikovejší ako iné formy dizajnu, pretože vyžaduje veľa kreativity, výskumu a experimentovania. Originálny dizajn tiež môže mať väčší vplyv na spoločnosť a životné prostredie ako iné formy dizajnu, pretože prináša nové možnosti a zmeny. Originalita v dizajne je schopnosť vytvoriť dizajn, ktorý je nový, originálny a hodnotný. Originalita v dizajne znamená, že dizajnér prináša do svojej práce svoju osobnú kreativitu, inováciu a víziu. Originalita v dizajne tiež znamená, že dizajnér rešpektuje a rozvíja existujúce tradície, konvencie a inšpirácie, ale nekopíruje ani nelimituje iné diela.

Originalita v dizajne sa môže prejavovať na rôznych úrovniach, ako sú:

- Originalita konceptu - to je originalita myšlienky, ktorá stojí za dizajnom. Koncept by mal byť zaujímavý, relevantný a jedinečný. Koncept by mal riešiť nejaký problém alebo príležitosť, ktorý/ktorá je dôležitý/á pre cieľovú skupinu alebo spoločnosť.
- Originalita formy - to je originalita spôsobu, akým je dizajn vyjadrený. Forma by mala byť estetická, funkčná a vhodná pre koncept. Forma by mala používať rôzne techniky, materiály a štýly, ktoré sú inovatívne a atraktívne.
- Originalita obsahu - to je originalita informácií, ktoré dizajn poskytuje. Obsah by mal byť presný, užitočný a zrozumiteľný. Obsah by mal komunikovať jasnú a silnú odkaz, ktorý má vplyv na publikum.

Originalita v dizajne je dôležitou hodnotou a cieľom pre dizajnérov, ktorí chcú vytvárať produkty, služby a prostredia, ktoré zlepšujú ľudské životy. Originalita v dizajne vyžaduje empatiu, spoluprácu, reflexiu a inováciu [7.].

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

2.2 F - Fluencia

Fluencia v dizajnerske tvorbe je schopnosť využiť technológiu na vytváranie nového poznania, nových výziev a nových problémov a doplniť ich kritickým myslením, zložitým riešením problémov a sociálnou inteligenciou na riešenie nových výziev.

Fluencia v dizajnerske tvorbe tiež vyžaduje vynikajúce komunikačné zručnosti, gramotnosť v nových médiách a manažment kognitívnej záťaže na riešenie problémov a otázok, ktorým čelíme dnes a v budúcnosti <https://er.educause.edu/articles/2018/3/digital-fluency-preparing-students-to-create-big-bold-problems> [8].

Fluencia v dizajnerske tvorbe sa môže považovať za evolučnú kolekciu fluencií, ktoré zahŕňajú, ale nie sú obmedzené na, fluenciu zvedavosti, fluenciu komunikácie, fluenciu tvorby, fluenciu dát a fluenciu inovácie [9].

Fluencia zvedavosti zahŕňa mať otázku a túžbu odpovedať na ne.

Fluencia komunikácie je schopnosť komunikovať nové poznatky naprieč rozmanitými populáciami a zvoliť médium, ktoré je vhodné a najúčinnšie pre dané publikum.

Fluencia tvorby, alebo maker fluencia, je hlboké pochopenie toho, ako vytvoriť a využiť poznatky na vytvorenie niečoho nového. Tieto tvorby môžu byť fyzické alebo virtuálne a môžu zahŕňať 3D tlač a programovanie [10].

Fluencia dát je schopnosť zhromažďovať, analyzovať a interpretovať dáta z rôznych zdrojov a používať ich na podporu rozhodovania a riešenia problémov.

Fluencia inovácie je schopnosť generovať originálne a hodnotné nápady, ktoré spĺňajú konkrétne potreby. Fluencia v dizajnerske tvorbe je teda dôležitou súčasťou prípravy študentov na budúcnosť, kde budú musieť nielen riešiť problémy, ale aj ich vytvárať.

Fluencia v dizajnerske tvorbe im pomáha stať sa nielen digitálne gramotnými, ale aj digitálne fluentnými. To znamená, že nielen dokážu používať technologické nástroje, ale aj s nimi tvoriť niečo nové.

2.3 E - Elaborácia

Elaborácia v dizajnerske tvorbe je proces, ktorý pomáha získať jasnú predstavu o rozsahu a požiadavkách projektu pred jeho vývojom. Elaborácia zahŕňa rôzne prieskumy a analýzy, ktoré pomáhajú definovať funkčnosť, dizajn, architektúru a technológie produktu. Elaborácia tiež pomáha predvídať možné problémy a navrhnúť riešenia. Elaborácia je dôležitá pre úspešné dokončenie projektu, pretože umožňuje odhadnúť náklady, čas a zdroje potrebné na jeho realizáciu [11].

Elaborácia v dizajnerske tvorbe sa skladá z niekoľkých krokov, ako sú:

- **Príprava:** Tento krok zahŕňa zhromažďovanie informácií o potrebách a očakávaniach zákazníka, ako aj o existujúcich riešeniach alebo konkurencii. Cieľom je pochopiť cieľ a hodnotu produktu.

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

- Vytváranie náčrtov: Tento krok zahŕňa vytváranie vizuálnej reprezentácie produktu, ktorá naznačuje jeho funkcionálnosť, základné prvky a prechody medzi nimi. Náčrty pomáhajú demonštrovať a overiť koncept produktu so zákazníkom.

- Pracovanie s technickými špecifikáciami: Tento krok zahŕňa určovanie a analýzu technických požiadaviek produktu a vytváranie popisu riešenia na vysokej úrovni s technikami, ktoré sa budú používať. Technické špecifikácie pomáhajú určiť najvhodnejšie nástroje, platformy a metódy pre vývoj produktu.

- Dokumentovanie projektového návrhu: Tento krok zahŕňa zdokumentovanie všetkých detailov projektu vo forme dobre zdôvodneného návrhu, ktorý poskytuje zákazníkovi jasný obraz o tom, čo ponúkame.

Projektový návrh by mal obsahovať komplexné informácie pokrývajúce nasledujúce oblasti:

- Rozsah projektu: popisuje hlavné funkcie a ciele produktu, ako aj jeho obmedzenia a predpoklady.

- Plán projektu: popisuje fázy, úlohy, zodpovednosti, časový harmonogram a rozpočet projektu, ako aj spôsoby monitorovania a riadenia jeho priebehu.

- Rizikový plán: identifikuje potenciálne riziká, ktoré by mohli ovplyvniť projekt, ako aj ich pravdepodobnosť, dosah a stratégie na ich minimalizáciu alebo elimináciu. Kvalitný plán: definuje štandardy, metriky a postupy na zaistenie kvality produktu a procesu jeho vývoja. Komunikačný plán: určuje komunikačné kanály, frekvenciu, formát a účastníkov komunikácie medzi tímom a zákazníkom.

Elaborácia v dizajnerskej tvorbe je nevyhnutnou súčasťou cyklu vývoja produktu, ktorá pomáha dosiahnuť lepšie výsledky a vyhnúť sa nepríjemným prekvapeniam. Elaborácia tiež posilňuje vzťah medzi tímom a zákazníkom, pretože zvyšuje transparentnosť, dôveru a spoluprácu [12.].

2.4 L - Ľudskosť

Ľudskosť v dizajnerskej tvorbe je koncept, ktorý sa zameriava na to, ako dizajnéri môžu vytvárať produkty, služby a prostredia, ktoré rešpektujú, obohacujú a zlepšujú ľudské životy. Ľudskosť v dizajnerskej tvorbe znamená, že dizajnéri sa nezaobierajú len technickými alebo estetickými aspektmi svojej práce, ale aj ergonomickými, etickými, sociálnymi a environmentálnymi dôsledkami. Ľudskosť v dizajnerskej tvorbe tiež znamená, že dizajnéri spolupracujú s ľuďmi, pre ktorých navrhujú, a zapájajú ich do procesu tvorby [13.].

Niektoré príklady ľudskosti v dizajnerskej tvorbe sú:

- Humanity-centered design: Tento prístup sa zameriava na riešenie komplexných a hlboko zakorenených problémov spoločnosti, ako sú chudoba, nerovnosť, zdravie alebo vzdelávanie. Humanity-centered design vyžaduje, aby dizajnéri pracovali s populáciami, analyzovali systémy, ktoré ovplyvňujú problémy, a navrhovali malé a jednoduché intervencie, ktoré môžu mať pozitívny vplyv [14.].

- Design for social innovation: Tento prístup sa zameriava na vytváranie nových spôsobov organizácie a spolupráce medzi ľuďmi, ktoré môžu riešiť spoločenské výzvy a

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

zlepšovať kvalitu života. Design for social innovation podporuje participatívne, inkluzívne a udržateľné modely sociálnej zmeny [15.].

- Design for accessibility: Tento prístup sa zameriava na to, aby dizajn bol prístupný a použiteľný pre všetkých ľudí bez ohľadu na ich schopnosti, vek, pohlavie, kultúru alebo situáciu. Design for accessibility zahŕňa nielen odstraňovanie bariér a diskriminácie, ale aj poskytovanie rovnakých príležitostí a skúseností.

- Univerzálny dizajn: tento prístup je zameraný na riešenie dizajnu vhodného pre širokú škálu aj neštandardných používateľov.

Ľudskosť v dizajnerskej tvorbe je dôležitou hodnotou a cieľom pre dizajnérov, ktorí chcú mať pozitívny dopad na svet. Ľudskosť v dizajnerskej tvorbe vyžaduje empatiu, spoluprácu, reflexiu a inováciu [16.].

2.5 I - Idey

Idey sú dôležitou súčasťou dizajnerskej tvorbe, pretože predstavujú možné riešenia problémov alebo príležitostí, ktoré dizajnéri identifikujú a analyzujú. Idey sú zdrojom inovácie, ktorá je kľúčovou hodnotou a cieľom pre dizajnérov, ktorí chcú vytvárať produkty, služby a prostredia, ktoré zlepšujú ľudské životy. Idey tiež umožňujú dizajnérom testovať a overovať svoje koncepty, získať spätnú väzbu od používateľov a iteratívne zlepšovať svoje návrhy [17.]. Idey sú naratívny, príbehy, ktoré dizajn rozpráva a poskytuje.

Existuje mnoho techník a nástrojov na generovanie idey v dizajnerskej tvorbe, ktoré pomáhajú dizajnérom prekonať kreatívne bloky, rozšíriť svoje myslenie a nájsť nové uhly pohľadu. Niektoré z nich sú:

- Idea Challenge: Táto technika sa zameriava na vytvorenie otázky alebo výzvy, ktorá definuje problém alebo príležitosť, ktorý/ktorá sa má riešiť. Idea Challenge pomáha zúžiť rozsah a poskytnúť zameranie pre generovanie idey [18.].

- SCAMPER Technique: Táto technika sa zameriava na využitie siedmich typov zmien (substitute, combine, adapt, modify, put to another use, eliminate, reverse) na existujúce produkty alebo služby, aby sa vytvorili nové idey. SCAMPER Technique pomáha dizajnérom vylepšovať a inovovať existujúce riešenia³.

- Opposite Thinking: Táto technika sa zameriava na hľadanie opačných alebo protichodných riešení problému alebo príležitosti. Opposite Thinking pomáha dizajnérom prelomiť stereotypy a konvencie a nájsť neobvyklé alebo provokatívne idey.

Idey sú nevyhnutným prvkom dizajnerskej tvorbe, ktorý umožňuje dizajnérom objavovať nové možnosti a vytvárať lepšie riešenia. Idey by sa mali generovať vo veľkom množstve a rozmanitosti, aby sa maximalizovala šanca na nájdenie optimálnej idey pre daný problém alebo príležitosť [19.].

2.6 A - Artificial intelligence, Umelá inteligencia

Umelá inteligencia (AI) je schopná transformovať dizajnersku tvorbu na mnohých úrovniach. AI umožňuje dizajnérom automatizovať opakujúce sa úlohy a zjednodušiť dizajnový proces, čím sa znižuje pracovný tok a zvyšuje produktivita. S AI môžu dizajnéri

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

pracovať rýchlejšie a generovať viac kreatívnych konceptov než kedykoľvek predtým, čím sa výrazne skraca doba výroby [20.].

AI tiež pomáha dizajnérom vytvárať funkčné, estetické a prispôsobené dizajny, ktoré vyhovujú požiadavkám koncových používateľov i tvorcom. AI využíva pokročilé analýzy na analýzu dizajnových špecifikácií a minulých dizajnov, aby našla medzery a zlepšila budúce dizajny. To umožňuje vytvárať dizajny, ktoré spĺňajú rôzne potreby, ako sú napríklad rozpočet, štýl alebo osobné preferencie [21.].

AI tiež otvára nové možnosti pre spoluprotváranie s ľuďmi a inými AI modelmi. Dizajnéri môžu využívať AI ako inšpiračný, spolupracujúci alebo kritický partner, ktorý im pomáha rozvíjať svoje nápady a riešiť problémy. AI môže tiež podporovať interakciu a komunikáciu medzi dizajnéromi a používateľmi, čím sa zvyšuje zapojenie a spokojnosť [22.].

AI je teda silným nástrojom pre dizajnérsku tvorbu, ktorý prináša nové výzvy aj príležitosti. Dizajnéri by mali byť pripravení na to, aby sa prispôbili rýchlo sa meniacemu technologickému prostrediu a využili potenciál AI na zlepšenie svojej práce a tvorby lepších zážitkov pre používateľov.

3 Záver

Podobne ako sme vytvorili horeuvedený akronym Ofélie, by sme mohli nachádzať stratégie a charakteristiky dizajnu aj v ďalších významoch Ofélie, ako aj mimo Ofélie .

Napríklad dlhšie akronymy pre Oféliu:

O – organizovanosť, orientovanosť, optimalizovanosť ...

F – funkcionálnosť, flexibilitu, formovanie

E – efektívnosť, ekologickosť, ekonomickosť

L – logickosť, legitímnosť, lásavosť

I – inovatívne, inteligentnosť, inšpiratívne ...

A – adekvátnosť, aranžovanosť, absolútnosť ... dizajnu.

Alebo aj iné akronymy podľa vlastnej fantázie, napr Dušan:

- Dokonalosť
- Univerzálnosť
- Šikovnosť
- Atraktívnosť
- Naratívne

Dizajn je dráma a príbeh, ale aj rozprávka a skutočnosť.

Zdroje

1. sparknotes.com
2. literaryfiles.com
3. markedbyteachers.com
4. merriam-webster.com
5. dictionary.cambridge.org
6. mcgill.ca
7. 99designs.com
8. er.educause.edu

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

9. medium.com
10. spencerauthor.com
11. skillshare.com
12. diversido.io
13. interaction-design.org
14. bibleproject.com
15. inkbotdesign.com
16. interaction-design.org
17. viima.com
18. interaction-design.org
19. toptal.com
20. inkbotdesign.com
21. interiorstylehunter.com
22. Microsoft Bing: Tento článok bol vytvorený v kooperácii s umelou inteligenciou, ktorej týmto ďakujem za spoluprácu.

Kontakt / Contact:

Dušan, Šuch, doc., Ing., CSc., ING-PAED-IGIP ...

Katedra dizajnu, Fakulta umení TUKE, Letná 9, 040 01 Košice

dusan.such@tuke.sk

Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Dr. hc. Prof. PhDr. Ľudovít Petránsky DrSc.

* 22. november 1943, Brezno – † 25. august 2021, Bratislava



Na počesť významného slovenského teoretika a historika výtvarných umení, pedagóga Dr. hc. Prof. PhDr. Ľudovíta Petránškeho, DrSc.

bolo na konferencii Tvorivosť v dizajne uvedené do života druhé vydanie publikácie Design teória a metodológia 1. a 2. spoluautorov Ľudovíta Petránškeho a Eleny Farkašovej.

Publikáciu vydala vo svojom vydavateľstve Technická univerzita vo Zvolene pri príležitosti jeho nedožitých osemdesiatych narodenín.



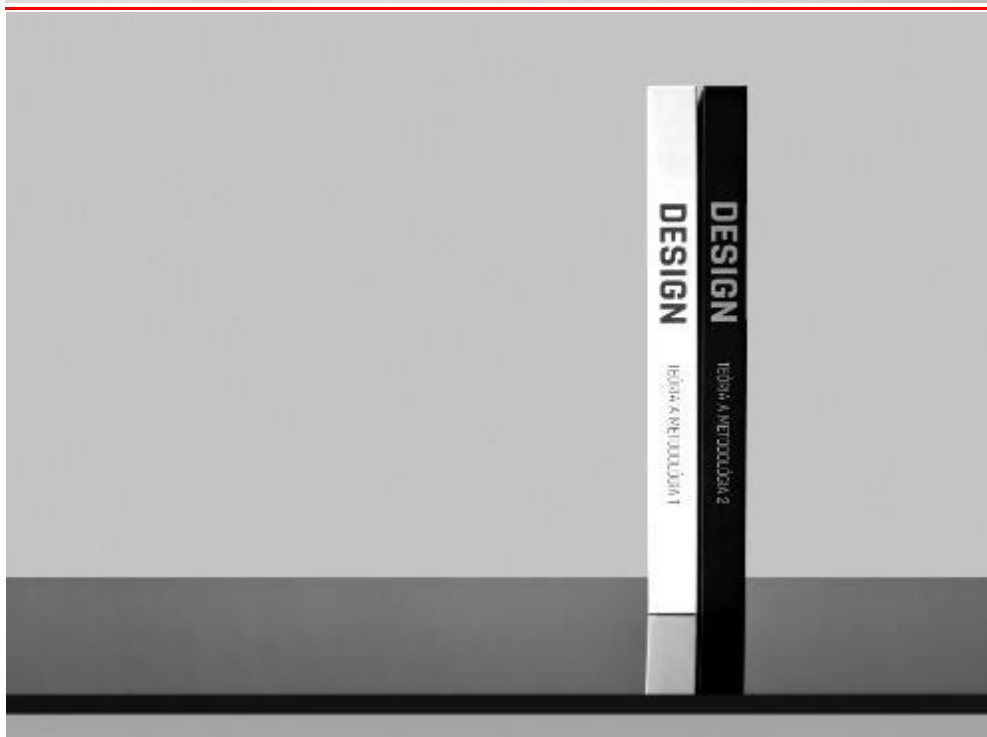
Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



FOTO LUBO VOJTEK



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

NE podoby dizajnu

Komentovaná prehliadka výstavy malieb Mariána Ihringa v Galérii na Tehelnej vo Zvolene 26.10.2023



Marián Ihring

NE PODOBY DIZAJNU

Srdečne Vás pozývame na vernisáž výstavy obrazov slovenského dizajnéra
v piatok 13. októbra 2023 o 17:00 hod.
Park zabudovaných susedov - v Galérii na Tehelnej vo Zvolene, budova Klamo

Galeria otvorená v pracovných dňoch od 8.00 do 18.00 hod.
Výstava potrvá do 8.11.2023

Vernisáž môžete sledovať aj online na Facebookovej stránke Galérie na Tehelnej



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Je načase tvoriť s ohľadom na životné prostredie.



Naša výroba je zameraná na **remeselnú recykláciu plastu** s cieľom znovu využívať materiály, ktoré by inak skončili v odpade na skládkach alebo spaľovniach.

Vytvárame nezameniteľné produkty, ktoré majú svoj príbeh udržateľnosti a štýlu a otvárajú široké spektrum možností kreatívnej práce s nimi.

Taktiež veľká časť našej práce je zameraná na edukáciu verejnosti v problematike recyklácie plastu, vďaka čomu organizujeme viaceré udalosti ako prednášky, workshopy a prezentácie.

Sledujte nás na sociálnych sieťach a spravte s nami krok vpred k čistejšej a zdravšej planéte.



Alternia Precious Plastic



alternia.sk



Príspevky neprešli jazykovou úpravou

Podujatie je realizované v rámci projektov: KEGA 001TU Z-4/2021, agentúry na podporu výskumu a vývoja na základe zmluvy č. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515

Conference is covered in frame of projects: KEGA 001TU Z-4/2021, Slovak Research and Development Agency under the Contract no. APVV-21-0015, Erasmus + HU-Volution ID KA220-HED-D59AF515



medzinárodná vedecká konferencia

TVORIVOSŤ V DIZAJNE

V poradí už šiesty ročník podujatia s podtitulom together, beautiful, sustainable 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

Partneri podujatia

Zväz slovenských vedeckotechnických spoločností
Drevársky kongres
Úrad priemyselného vlastníctva SR

Termín, čas a miesto konania

25. 10. 2023 / 09:15 – 16:00 / Kongresové centrum, ŠDLŠ, Študentská 17, Zvolen
26.10. – 02. 12. 2023 / Lesnícke a drevárske múzeum vo Zvolene, Námestie SNP 22, Zvolen

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. Patrícia Pančíková, Mgr. art. Margaréta Janovcová, Mgr. art. Mário Pelka,
Iveta Sičáková, Mgr. Miroslava Hornická
doc. akad.soch. René Baďura, Mgr. Elena Farkašová, ArtD., Ing. Roman Nôta, PhD.

Grafický návrh

Mgr. Art. Simona Hanes

Vydavateľstvo Technickej Univerzity vo Zvolene

7.85 AH

ISBN 978-80-228-3391-2

Príspevky neprešli jazykovou úpravou