

Z GALÉRIE TVORCOV

Kedy je v dizajne menej viac?

Patrícia ŠIMKOVÁ

Na medzinárodnom dizajnerskom projekte **Less is more** popri študentoch z Česka, Taiwanu, Portugalska, Poľska a Izraela spolupracovali aj slovenskí študenti¹ dizajnu.

Na výstave v portugalskom Fare sa v rámci 14. ročníka podujatia Algarve design meeting prezentovali prácami, ktoré vznikli ako odpoveď na výzvu reinterpretovať ikonický výrok „less is more“ očami mladej generácie tvorcov 21. storočia. Výrok, pripisovaný architektovi moderny Ludwigovi Miesovi van der Rohe, je známy a skloňovaný vo svete dizajnu a architektúry viac ako storočie. V dejinách týchto odborov môžeme nájsť celý rad následných reakcií, ktoré ho interpretujú či parafrázujú v kontexte vždy ďalšej novoprichádzajúcej doby a aktuálnych problémov, s ktorými sa potýkali jej súčasníci.

Zadanie kurátorov² výstavy Less is more je prínosné v tom, že nepreferenčne obsiahlo všetky minulé polohy a pracovalo s výrokom vo viacerých plánoch. Skúmalo jeho diachroniu, analyzovalo ho, spochybnilo, popieralo, dekonštruovalo a následne (výstavným výberom) vystavalo a prerozprávalo cez optiku súčasníkov 21. storočia. Zadanie uchopili komplexne, z viacerých aspektov, pričom každý z nich umožnil vrstevnato odkrývať bohaté spektrum možných podtém. Tie boli reprezentované rôznorodou formou viac než päťdesiatich výstupov, interpretované z pohľadu viacerých dizajnerských odborov (obuv, šperk, fotografia, interiérový, produktový, priemyselný, grafický a digitálny dizajn). Vo výsledku ide o otvorenú, neuzavretú, neukončenú sumarizáciu témy z pohľadu 21. storočia, rezonujúcu s aktuálnymi tendenciami v dizajne a spoločnosti.

V rámci zadania v duchu hesla less is more sa z pohľadu problematiky duševného vlastníctva otvárajú najmä otázky ovplyvňovania tvorivej slobody súčasného dizajnéra limitmi (či už ide o ohraničenie fyzické alebo abstraktné). Jednak vymedzením možností, ktoré nemôžu byť prekročené (napr. sociálne, funkčné, ergonomické, estetické, environmentálne, ekonomické, etické, konštrukčné či iné kritériá)³, ale aj naopak ich prekračovaním a otváraním nových možností (napr. v súvislosti s technologickým či materiálovým vývojom zanikajú niektoré minulé obmedzenia – výrobné, distribučné a pod.).



Lavica Koza

Dizajn: Barbora Chudá

Inšpirácia vychádza z bežnej pomôcky na pílenie dreva, hovorovo nazývanej koza, čím autorka odkazuje na hodnotu jednoduchšej až triviálnej inšpirácie pri tvorbe súčasného dizajnu. Sedenie vizuálne prepája luxus dnešnej doby s tradičnou ľudskou činnosťou. Jednotlivé časti čalúnenia možno z lavice odnímať a manipulovať s nimi, podobne ako keď ideme zodvihnúť práve napílené polená z dedinskej kozy.⁴

Dizajn Barbory Chudej zaznamenal úspech v zahraničí – bol nominovaný súťažnou porotou na postup do finále českej *Národní ceny za studentský design 2025*.⁵

¹ Študenti Katedry dizajnu nábytku a interiéru z Technickej univerzity vo Zvolene.

² Kurátorský koncept Vít Jakubíček, Elena Farkašová, Maja Górowska, Vladimír Kovařík, Bohuslav Stránský, Václav Skácel, Sarita Camacho, Václav Ondroušek, António Lacerda

³ FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, L., 2020, cit. s. 4.

⁴ FARKAŠOVÁ, E. Katalóg výstavy Less is more, cit. s. 24.

⁵ <https://www.studentskydesign.cz/cs-cz/>



Sedadlo SIT OR RIP

Dizajn: Hana Šegedová

Konštrukcia je vytvorená z kovových rúrok a obalená v zmršťovacej fólii, teda baliacim materiálom, ktorý sa pred používaním produktu bežne odstráni. Pri sedení SIT OR RIP je to naopak. Ak sa fólia neodstráni, ide o funkčné sedenie, ak sa odstráni, funkcia zaniká. V tomto prípade tým, že neurobíme nič (less), získame viac (more), teda menej je viac (less is more). Navyše sedadlo je navrhnuté s uplatnením princípu jednoduchosti – je vytvorené s použitím minimálnych materiálových aj formálnych prostriedkov, čím odkazuje na myšlienku, že dobré dizajnové riešenia by mohli viesť k dosiahnutiu maximálneho úžitku s použitím minimálnych zdrojov.



DepoRooms

Dizajn: Hana Šegedová

Projekt DepoRooms premieňa starý vodojem na krátkodobé ubytovanie pre cestovateľov, kde menej znamená viac. Kompaktné bunky poskytujú všetko nevyhnutné a vďaka premysleným riešeniam nepotrebujú nič navyše. Inšpirácia vlakovými kupé prináša jedinečný zážitok cez

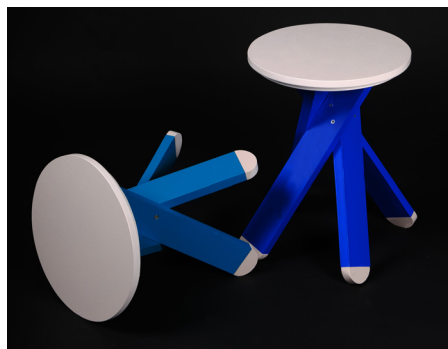
farebnosť a atmosféru. Návrh ukazuje, že interiér nemusí byť zložitý, aby zaujal – stačí premyslená jednoduchosť, ktorá zanechá v používateľovi silný dojem.



Stolička Flum

Dizajn: Tamara Süttöová

Stolička Flum zachytáva pohyb stúpajúceho dymu a meniaci sa tvar vznikajúcich kriviek jednoduchou, ale výstižnou formou.



Stolčeky Shuttlecock

Dizajn: Benjamín Korbela

Toto dizajnerské riešenie predstavuje percepciu do systémového a historicko-spektrálneho pozadia bedmintonu. Bolo navrhnuté na indikovanie nevyhnutnosti neustáleho pohybu, ktorý predstavuje základ úspechu a je divergentný vzhľadom na statickú funkciu výsledného produktu. Shuttlecock prezentuje prepojenie silovej priamočiarosti s kontrolovanou rozvahou, ktoré je rovnako esenciálne aj v less is more dizajne.



Vešiak Steel Nest

Dizajn: Lujza Novosadová

Steel Nest vyjadruje princíp less is more redukciami formy, kde každá línia má svoj účel. Geometria inšpirovaná včelím úľom odkazuje na efektívnosť a prirodzený poriadok prírody. Minimalistická konštrukcia vytvára pocit ľahkosti, no zároveň ponúka praktické riešenie. Otvorený tvar dodáva priestoru dynamiku a prepája funkčnosť s estetickou v prirodzenej rovnováhe.



Exteriérový mobiliár Mlýny

Dizajn: Nikola Kamenská

Návrh Mlýny pracuje s myšlienkou vytvoriť zážitkový a rekreačný komplex na brehu riek, pripomínajúci historické vodné mlyny na Slovensku. Projekt sa zameriava na

vonkajší mobiliár, ktorý v duchu menej je viac symbolizuje zjednodušený mlyn prostredníctvom dvoch základných prvkov. Zároveň ponúka priestor na relaxáciu a socializáciu pri vode. Víziou je upozorniť na časť histórie a posilniť príbeh o mlynoch pomocou tohto projektu.



Sedenie CHILL SET

Dizajn: Lukáš Lukeš

Minimalistický koncept sedenia na ice fishing reflektuje filozofiu less is more. Je inšpirovaný tradičnými hokerlíkmi a elegantnými líniami pohybu rýb, kombinuje jednoduchosť s premyslenou funkčnosťou. Každý detail má svoj význam, všetko slúži konkrétnemu účelu. Dizajn vytvára harmonický priestor na oddych a spoločné chvíle v prírode, kde sa otec a syn môžu sústrediť na podstatu rybárskeho zážitku. Zdôrazňuje tak krásu v praktickosti.

Na záver aspoň malá ukážka zo sekcie **digitálny dizajn**⁶ výstavy Less is more. Nové médiá dizajnerskeho vyjadrenia otvárajú iné možnosti uchopenia témy. Zatiaľ čo uvedené produktové dizajny sú stelesnené v podobe výrobku alebo použité na ňom (to sa týka napríklad návrhu plagátov alebo grafickej úpravy kníh, ktoré sú tiež súčasťou kolekcie Less is more), nasledujúce ukážky z oblasti digitálneho dizajnu ilustrujú napríklad aj súčasnú situáciu v oblasti potreby zmeny terminológie dizajnového práva. Rozvoj informačných technológií spôsobil príchod nových dizajnov, ktoré nie sú viac primárne obsiahnuté vo výrobkoch vyjadrených v hmotnej podobe.⁷ Tento trend bude

⁶ Študenti digitálneho dizajnu na Fakulte multimediálnych komunikácií Univerzity T. Baťu v Zlíne.

⁷ HAZUCHA, Branislav. Vymedzenie pojmu „výrobok“ na účely dizajnového práva. In Duševné vlastníctvo, Vol. 29, No. 2, 2025, s. 19.

pravdepodobne narastať, o čom nasvedčuje aj pestrá paleta nových študijných odborov v odbore dizajnu, venujúcich sa práci s digitálnymi médiami⁸.

Zlato

Autor: Theo Fekar

Krátky animovaný film o hľadaní útechy v bohatstve a hromadení vecí, ktorý končí nájdením šťastia.



Memento

Autorka: Kristýna Gežová

Priemerný človek strávi takmer 9 rokov svojho života bezcieľnym prechádzaním sociálnych médií. To je ekvivalent 76 650 hodín alebo 3 194 dní. Memento Widgets sleduje váš čas strávený online a premieňa ho na pútavé vizualizácie, ktoré vám presne ukážu, koľko svojho života ste strávili – alebo premárnili – prechádzaním.



Výstava Less is more v portugalskom Fare v starej priemyselnej budove Fabrica Cerveja bola príznačná špecifikou atmosférou.⁹

Výstavný projekt **Less is more** je ďalším pokračovaním medzinárodnej spolupráce, ktorá pôvodne vznikla na báze komornej participácie dvoch vysokých škôl – Univerzity Tomáša Baťu v Zlíne a Technickej univerzity vo Zvolene. Najprv išlo o projekt *Made in Paper* (2016), neskôr nasledovali ďalšie projekty, do ktorých sa zapojili dizajnéri zo šiestich krajín. Odvíjali sa vždy od spoločnej kurátorsky uchopenej témy – *Taste the Waste, Food Print, Long Life, Identita, Design X Hobby*. Tieto výstavné projekty otvorili osobitým spôsobom staré známe, ale dnes nanajvýš aktuálne spoločenské a environmentálne témy s dôrazom na hľadanie odpovedí v širokom spektre dizajnerských zameraní a špecializácií.

Zdroje

ALGARVE DESIGN MEETING. [online]. [cit. 2025-07-10]
Dostupné na: <https://algarvedesignmeeting.ualg.pt/>

FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, L. (2020) Design teória a metodológia 2. Zvolen: vydavateľstvo Technickej univerzity vo Zvolene, 1. vyd., 182 s., 2020. ISBN 978-80-228-3243-4, cit. s. 4.

FARKAŠOVÁ, Elena a Ľudovít PETRÁNSKY. Design teória a metodológia 1: vysokoškolská učebnica. Zvolen: Technická univerzita vo Zvolene, 2020. ISBN 978-80-228-3219-9, cit. s. 143.

FARKAŠOVÁ, E. (2025) Catalogue of designworks for the exhibitions Less is more. Zvolen: vydavateľstvo Technickej univerzity vo Zvolene, ISBN 978-80-228-3484-1, cit. s. 24.

ZLATO. YOUTUBE. [online]. [cit. 2025-08-11] Dostupné na: <https://youtu.be/6aZWqQ36zJM>

MEMENTO. YOUTUBE. [online]. [cit. 2025-08-11] Dostupné na: <https://youtu.be/EAbctzENDGI>

BACHŇÁKOVÁ RÓZENFELDOVÁ, L. Trestnoprávna ochrana ochranných známkov v digitálnom prostredí v podmienkach Slovenskej republiky. In Duševné vlastníctvo, No. 29, č. 2, 2025. ISSN 12135-2881.

⁸ FARKAŠOVÁ, E., PETRÁNSKY, L., 2020, s. 143.

⁹ Priestorové riešenie výstavy: René Baďura, Vladimír Kovařík