

Výstava Human by Design - informácie o jednotlivých projektoch

Obrazovú dokumentáciu projektov nájdete na stiahnutie na:

<https://www.scd.sk/?pre-media-2>

crafting plastics! studio

Miroslav Král x Vlasta Kubušová

Crafting plastics! studio sa zameriava na dizajn a výskum inovatívnych materiálov, najmä bioplastov. Štúdio založili v roku 2016 Vlasta Kubušová a Miroslav Král. Ich cieľom je nájsť nové riešenia prostredníctvom medziodborovej spolupráce dizajnu, vedy a technológií a priniesť ekologické materiály v nových podobách do nášho každodenného života. Experimentujú, vyrábajú a spolupracujú s ohľadom na všetky fázy výroby produktu a vytvárajú výrobky, ktoré sú súčasťou uzatvoreného okruhu hospodárskych systémov s úplne transparentnou komunikáciou.

Repairably - (ne)opraviteľnosť

Repairably

Repairably je nezisková organizácia, ktorá bola založená v roku 2016 na Slovensku a jej intenzívna aktívna činnosť sa začala v roku 2017. Repairably prináša priestor pre opraviteľnosť a certifikuje produkty, ktoré sú navrhnuté tak, že sa dajú jednoducho a cenovo prístupne opraviť. Táto iniciatíva sa snaží o zredukovanie odpadu a o lepšiu budúcnosť tým, že podporuje navrhovanie, výrobu a používanie skutočne opraviteľných výrobkov.

Status (ne)opraviteľný predstavuje potenciál výrobku - či je opraviteľný a nedostane sa do odpadu. Manifest Repairably určuje požiadavky na ekosystém novej generácie inovatívnych výrobkov, použitie postupov a životný cyklus výrobku, ktorý je v súlade s cirkulárnou ekonomikou.

S.P.E.A.R. - elektrárň šetrná k životnému protrediu

Martin Šichman (autor projektu, architekt); Marek Ďorda (manažér projektu)

S.P.E.A.R. je patentovaná vysoko efektívna i estetická elektrárň novej generácie šetrná k životnému protrediu, ktorá sa dá škálovať. Na výrobu elektrickej energie z tečúcej vody (Hydro) alebo vetra (Aero) používa kmitanie listov elektrárne. Je inšpirovaná prírodou - napodobňuje kyvadlový efekt stebiel trávy, a poskytuje alternatívu oproti bežným rotačným turbínám.

S.P.E.A.R. navrhla firma Archee, ktorá vyvíja udržateľné riešenia vo výrobe energie a energetickej účinnosti.

Skvôt - prenosný domov pre včely samotárky

Ján Jánoš, Maroš Schmidt

Ak nezmeníme prístup k životnému prostrediu, čoskoro vymizne všetok hmyz. Následky by boli fatálne. Jedným z riešení môže byť aj prenosný domov pre včely samotárky a ostatný hmyz, ktorý umožní prežitie hmyzu v mestách, parkoch alebo záhradách. Tvorí ho medený obal vyplnený do polovice zmesou betónu a stavebného odpadu. V dierach v spodnej časti bývajú včely samotárky. V hornej dutine, do ktorej vedie širšia chodba s lievikovitým tvarom, býva hmyz. Záhradná verzia stojí na statíve, parková visí na závesnom systéme.

Suťoblok

Juraj Hariš (autor); Lukáš Radošovský, Ondrej Marko (spolupráca)

Model aktuálneho výskumu inšpirovaného stavebným materiálom, ktorý vznikol pri rekonštrukcii školy, nového domova kultúrneho centra Nová Cvernovka. Na začiatku je znázornená reálna situácia kopy materiálu rozdelenej na dve časti. Dielo je lineárnou osou pracovného postupu zbiehajúceho sa v bode, kde vyžaduje ľudskú prácu. Model pokračuje diagramom s názornými ukážkami materiálov (tehly, veľké kusy omietky, betónu, keramiky), ako aj kontaminácie kopy „sutiny“ (plasty, drevo, lepenka, oceľ atď.). Pomocou DIY suťostroja - triedičky sa jednotlivé materiály rozdeľujú na frakcie rôznych veľkostí, z ktorých každá má svoje využitie. Paradoxne najdôležitejšou súčasťou výskumu je prach, z ktorého sa stĺkaním (za adície ďalších materiálov) získava pevný materiál - výsledný suťoblok pripravený na použitie v nových stavbách alebo pri rekonštrukcii existujúcich.

Kinetické tienenie okien

Boris Belan

Budova Novej Cvernovky je momentálne bez vonkajšieho tienenia okien. V období slnečných dní sa interiéry prehrievajú, čo znemožňuje pracovný komfort. Vzhľadom na rešpektovanie dobovej architektúry je vhodné uprednostniť jednotný dizajn pred individuálnou inštaláciou rôznych tieniacich systémov. Dizajnér Boris Belan testuje prototyp vlastného, elektronicky ovládaného dizajnu tieniaceho systému rešpektujúceho charakteristický vzhľad fasády. Systém vodiacich koľajníc po stranách umožňuje tichý pohyb plochy smerom nadol, a tým sčasti zastaví slnečné žiarenie spôsobujúce prehrievanie konštrukcie budovy alebo predmetov v interiéri, ktoré sálajú teplo do interiéru. Samotná tieniaca plocha bude esteticky zladená s fasádou budovy. Jedna z testovaných verzií má aplikáciu fotovoltaičného panelu namiesto tieniacej plochy, čo z fasády urobí malú vertikálnu elektrárňu. Tá bude slúžiť na pohon servomotora, prípadne pohon čerpadiel chladenia. Prebytok energie bude uskladňovaný do tzv. gravitačnej batérie alebo zotrvačníkov.

Cvernovka - miesto inovácie

NASUTI - festival súčasného umenia a udržateľnosti

Daniel Rihák, Tereza Matkuliaková, Viliam Csino, Diana Klepoch Majdaková, Zuzana Duchová, a ďalší

Videos of the project were produced within the INTERREG V-A Slovakia-Austria "Design & Innovation"

Nová Cvernovka ako kreatívne a kultúrne centrum nadväzuje na tradíciu niekdajších ateliérov v starej cvernovkej továrni. Prirodzene tak združuje tvorivé mysle a vytvára podhubie pre ich vzájomnú komunikáciu a výmenu. Spája dizajnérske a architektonické ateliéry spoločne s inými odvetvami kreatívneho priemyslu. Stáva sa prirodzeným centrom technologických a ekologických inovácií, ktoré sú tu diskutované, vyvíjané a aplikované. Film skúma predovšetkým pôsobenie ekologicko-architektonického zoskupenia EKOBOARD, projekt elektrárne S.P.E.A.R. Martina Šichmana, pozadie ekologickej iniciatívy Nestrácajme čas!, ale aj aktivity architekta Juraja Hariša, ktoré významne formujú prostredie Novej Cvernovky, ale aj komunitný život a environmentálne povedomie jej obyvateľov.

Film o prvom festivale súčasného umenia s environmentálnym zameraním na Slovensku. Festival NASUTI spája kreativitu, umenie, dizajn, inovácie a ekologické myslenie. Program tvoria prednášky, diskusie, workshopy a kreatívna produkcia vo forme prezentácií, originálnych performancií, objektov, dizajnov a inštalácií. Zámerom festivalu je zvyšovať povedomie o aktuálnych ekologických problémoch a riešení kreatívnou formou. Film prináša najzaujímavejšie momenty z prvého ročníka a z prípravy festivalu v roku 2019.

ECOBOARD

Marek Ďorda, Boris Belan, Martin Šichman, Peter Vereš, Veronika Cyprichová, Ján Majerník, Jakub Zlatňanský (ECOBOARD); Plaftik (animácia)

ECOBOARD je skupina expertov na technológie a energetiku, ktorá vykonáva analýzy a vytvára technologické štúdie a štruktúry pre energeticky optimalizované, inteligentné budovy s rešpektom voči životnému prostrediu a ekológii. Skupina bola založená skupinou nadšencov počas rekonštrukcie priestoru, ktorý teraz slúži ako kultúrne centrum Nová Cvernovka. Jadro tímu sa skladá z ľudí, ktorých odbornosť zasahuje do oblastí ako architektúra, inteligentné mestá, energetické systémy, priemyselný dizajn, chémia a projektové riadenie. Navyše spolupracuje s inštitúciami vykonávajúcimi výskum a so súkromnými firmami.

Zero Impact

Barbora Peuch, Zuzana Šebeková / Katedra textilnej tvorby VŠVU Bratislava, MgA. Jan C. Löbl / ATOD FUD UJEP Ústí nad Labem, Vera Artemyeva / WearMe Fashion (autori projektu)

Barbora Peuch, Zuzana Šebeková, Maja Božovič a študenti ateliéru 343 (vystavujúci autori)

Trendytex, Botto Giuseppe, Organic Cotton Colours, Lampo Zippers, Tessitura Taborelli (partnerské podniky)

Projekt Zero Impact (Nulový dopad) vznikol na základe iniciatívy WearMe Fashion v spolupráci s Ateliérom odevného dizajnu (VŠVU) a ateliérom Oděvní a textilní dizajn (UJEP). Cieľom projektu je rozšíriť teoretické a praktické poznatky v súlade s trvalo

udržateľnými princípmi výroby v textilnom priemysle. Nevyhnutnou súčasťou zmeny je okrem vývoja nových ekologickejších textilných materiálov a výrobných procesov aj nové nastavenie spotreby, dizajnu a vzdelávania v odbore. Ide v prvom rade o integráciu aspektov ekonomickej, energetickej, materiálovej a sociálnej udržateľnosti, a zodpovedného dizajnu do vzdelávacieho procesu budúcich odborníkov. Spolupráca pedagógov a študentov odevného dizajnu zo Slovenska a Čiech s talianskymi výrobcami textilu vytvára dôležitú platformu na zdieľanie a podporu udržateľných prístupov v tvorbe odevného dizajnu.

Postoje umenia a dizajnu k výzvam dneška

Ruth Mateus-Berr (koncept), Pia Scharler, Christina May Yan Carli, Elisabeth Haid, Mária Rišková, Klára Prešnajderová, Ľubica Kollárová, Eva Adam Maxa, Marlies Wirth, Juraj Blaško, Marcel Benčík (spolupráca), Catalin Betz, Wagner Felipe dos Santos, Magdalena Marie Friedl, Pavel Naydenov, Gabriela Urrutia Reyes (diela študentov), Maja Božović - Martin Franzen - Vojtech Ruman, Janina Gospodarek, Julijana Rosoklija, Patryk Senwicki (študentské koncepty)

Všetky súčasti tohto projektu boli vytvorené v rámci INTERREG V-A Slovensko - Rakúsko Dizajn a inovácie.

Jedným z cieľov projektu Dizajn a inovácie bol seminár navrhnutý a vedený umelkyňou a pedagogičkou Ruth Mateus-Berr v podobe platformy pre viacodborovú spoluprácu medzi rôznymi oddeleniami Univerzity úžitkových umení vo Viedni a iných inštitúcií - VŠVU Bratislava, MAK Viedeň a Slovenské centrum dizajnu.

V roku 2019 ich prvé spolupráce vyústili do 5 diel a 4 konceptov vytvorených študentmi. Súčasťou boli aj série prednášok a výstav a predovšetkým otvorený priestor myšlienok o (umeleckom) vzdelávaní, úlohe dizajnu a zodpovednosti, zmenách, ktorým dizajnéri čelia v súčasnosti, medzidisciplinárne súvislosti, sociálny dizajn a materiály, digitálna revolúcia, kyber vojna, priemysel 4.0, robotika, rozhranie medzi človekom a strojom, a množstve iných.

Knižnica materiálov

Maroš Schmidt, Lucia Dubačová (Výskumno-vývojové oddelenie Slovenského centra dizajnu), Martin Balog (SAV), Vlasta Kubušová (crafting plastics! studio)

Knižnica materiálov vznikla ako súčasť projektu INTERREG V-A Slovenská republika - Rakúsko Dizajn a inovácie.

Dizajn výrobku tvoria štyri základné princípy: funkcia, tvar, farba a materiál. Práve materiál môže determinovať výsledný tvar z hľadiska kvality, vizuality, haptiky, možnosti opracovania, ekologického aspektu alebo udržateľnosti. Knižnica materiálov prehľadne dokumentuje vzorky materiálov, ktoré sú adjustované na tabuľkách so základným popisom a odkazom na rozšírenú charakteristiku v digitálnej databáze. K jednotlivým vzorkám priradíme príklady ich použitia, ktoré reprezentujú konkrétne výrobky. Neustále sa rozširujúca knižnica je prístupná odbornej i laickej verejnosti v priestoroch SCD pri Výskumno-vývojovom oddelení.

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

Maroš Schmidt (koncept), Lucia Dubačová (projektová koordinácia / Výskumno-vývojové oddelenie SCD), Subdigital (vývoj)

Softvér vznikol ako súčasť projektu INTERREG V-A Slovenská republika - Rakúsko Dizajn a inovácie.

Softvér H.U.R.B.A.N. selector je súčasťou plánu Výskumno-vývojového oddelenia Slovenského centra dizajnu vytvoriť výskumnú platformu pre dizajnérov na testovanie a overovanie nových algoritmov a tvorbu nových tvarov. Program rozširuje kreatívne možnosti dizajnérov a pomáha im tvoriť za limity ich predstavivosti, ktoré sú dané pamäťovou/mozgovou kapacitou, ako aj schopnosťou tvorby rozličných tvarových variácií a kompozícií. Tým sa dizajnéri sústredia viac na selekciu a prácu s novými tvarmi. Generovanie tvarov sa vykonáva algoritmom.

De/posium 2019

Vlasta Kubušová, Marlène Huissoud, Lilo Viehweg, Alice Ossola, Seetal Solanki, Nienke Hoogvliet, Tim Jongerius, Tue Greenfort, Laureline Galliot, Sophie Rowley, Anny Wang, Tim Söderström, Lukas Wegwerth, Michala Lipková, Erik Šimšík, Denisa Kollarová, Petra Debnárová, Samad Boughalam (účastníci De/posium 2019 - autori projektov v inštalácii), Vlasta Kubušová, Marlène Huissoud (iniciátorky platformy), Vlasta Kubušová, Lilo Viehweg, Alice Ossola, Seetal Solanki, Marlène Huissoud (dramaturgia a koordinácia De/posium 2019), Midl, n. o. (organizácia De/posium 2019)

De/posium je otvorená medzinárodná platforma na výmenu poznatkov o súčasnom stave dizajnu a výskumných projektoch so zameraním na materiál, procesy, udržateľnosť, sociálne kontexty a nové ekonomické modely. Témy sa týkajú sektora dizajnu, ale aj príbuzných umeleckých disciplín. Je to procesný projekt, ktorý sa neustále vyvíja, mení, prináša nových aktérov, prepája rôznorodé kultúry a perspektívy. Projekt má ambíciu stať sa mienkotvornou platformou, ktorá odráža aktuálny stav a novú pozíciu dizajnéra, a taktiež prepojenie lokálnych a globálnych angažovaných projektov pre udržateľnú budúcnosť.