

Co je to

Design
a výzkum

What is it

Design
and Research

Design
a výzkum

Design
and Research



Filip Dědic
& Eva Slunečková (eds.)
CZECHDESIGN

Obsah

5	Úvodní slovo	Foreword
	Rozhovory s	Interviews with
6	I	Cyril Říha
20	Projekty	Projects
22	II	Maarten Gielen
30	III	Jeremy Myerson
44	IV	Guy Julier
56	V	Casper Boks Tore Gulden André Liem
66	VI	Alice Rawsthorn

Contents

Filip Dědic vystudoval Teorii a historii designu a nových médií na UMPRUM v Praze. Spolupracuje s firmami, organizacemi a vydavateli na jejich obsahu a komunikaci. Jeho projekty zahrnují texty, výstavy, překlady a reportáže. Je dlouhodobým spolupracovníkem organizace CZECHDESIGN.

Filip Dědic studied Theory and History of Design and New Media at AAAD in Prague. He cooperates with companies, organizations and publishers on their content and communication. His projects include texts, exhibitions, translations and reportages. He collaborates in long term with the organization CZECHDESIGN.



Eva Slunečková studuje Teorii a historii designu a nových médií na UMPRUM v Praze. Dlouhodobě publikuje a edituje texty o výtvarném umění a designu v různých online i tištěných médiích, organizuje výstavy a podílí se na kurátorských projektech.

Eva Slunečková studies Theory and History of Design and New Media at AAAD in Prague. In long term she publishes and edits texts about fine arts and design in various online and printed media, she organizes exhibitions and participates in curatorial projects.



6

Úvodní slovo

Design se dotýká tolika oblastí našeho života, že se zdá téměř nemožné jej jednoznačně definovat. Naše každodenní prostředí, produkty, ale i služby či metody, které používáme, jsou z velké části navrženy. Design je přirozeně propojen s životním stylem člověka, na který může reagovat, nebo ho ovlivňovat. Někdy v něm převládá role estetiky, jindy dostane větší prostor koncept. Jeho úloha je občas snižována na jednoduchého prostředníka vzhledu i povyšována na vykonavatele celospolečenských změn. Od konkrétního objektu a nejužší definice designu se tak snadno dostáváme k definici nejširší, podle které se veškerá lidská kultura rozplývá v designu.

Naše pozice se však nachází mimo krajní definice. Prostřednictvím rozhovorů se šesti profesionály zkoumáme současný design „zevnitř“ – od současného školství a vzdělávání až po nové strategie muzejních institucí, možnosti mediální prezentace či metody spojené s navrhováním v rámci studií a ateliérů. Chceme dát prostor motivacím, impulsům a příběhům, které za navrhováním stojí, a zdůraznit tak propojení mezi designem, vědou a výzkumem.

Význam slov *výzkum a design* i kontext, v němž se nachází, se tak začínají propojovat a generovat různé oblasti – *výzkum o designu*, *výzkum pro design* nebo *výzkum skrze design*. V publikaci představujeme nejen konkrétní výstupy, ale i celou řadu míst, kde výzkum vzniká, osobnosti a názory lidí, kteří v něm pracují, a také řadu odkazů, publikací a školních prací zastupujících rozličná témata a metody výzkumu.

Předpokladem pro vytvoření něčeho nového je často hutný základ získaný četbou, poznáním, pozorováním nebo experimentováním. K čemu všemu nám design může sloužit, z jakých oblastí by měl vycházet a co všechno může reálně ovlivnit?

Filip Dědic
& Eva Slunečková (eds.)
CZECHDESIGN

Publikace je součástí projektu Budoucnost evropského designu a užitého umění, který realizuje CZECHDESIGN za finanční podpory Fondu EHP. Partnerem projektu je The Norwegian University of Science and Technology.

Foreword

Design touches so many areas of our lives that it seems almost impossible to define it unambiguously. Our daily environment, products but also services or methods that we use, are to a large extent designed. Design is naturally linked with our lifestyles to which it can react or which it can influence. Sometimes the role of aesthetics prevails; sometimes a bigger space is given to the concept. Its role is from time to time restrained to a simple mediator of appearance or elevated to the role of executor of social changes. From a specific object and the narrowest possible definition of design we easily proceed to its broadest definition, according to which all human culture is dispersed in design.

Our position is beyond the extreme definition. Through interviews with six professionals we examine current design “from within” – from the contemporary school system, and education to new strategies of museum institutions, possibilities of media presentations, and methods connected to designing during studies and in studios. We want to give space to motivations, impulses and stories that are behind designing and emphasize thus a connection between design, science and research.

The meaning and context of words *research and design* is getting connected and is starting to generate various areas - *research of design*, *research for design* or *research through design*. In the publication we present not only specific outputs but also a whole range of places where research is created, personalities and opinions of people who work there and also a number of links, publications, and school works representing diverse issues and research methods.

A solid base is often a premise for creating something new. Such a base is gained through reading, cognition, observation or experimentation. What can design serve for, from which areas should it stem and what can it actually influence?

Filip Dědic
& Eva Slunečková (eds.)
CZECHDESIGN

The publication is the inherent part of the project The Future of European Design and Applied Arts implemented by CZECHDESIGN thanks to financial support of the EEA Grants. Partner of the project is The Norwegian University of Science and Technology.

7

I Cyril Říha



Filip Dědic v dialogu
s Cyrilem Říhou

Filip Dědic in dialogue
with Cyril Říha

Cyrl Říha se zabývá teorií architektury a výzkumem současných měst. Od roku 2005 působí jako výzkumný pracovník v Centru pro teoretická studia Akademie Věd ČR a Univerzity Karlovy v Praze a jako prorektor pro vědu a výzkum Vysoké školy uměleckoprůmyslové (UMPRUM) v Praze. Jako editor se podílel na vzniku publikací *Tam a zpátky*, *Současný design*, *architektura a urbanismus* (2015) nebo *Husákovo 3+1*. Bytová kultura 70. let (2007). Pravidelně se věnuje překládání knih, účastní se mezinárodních konferencí a je členem několika redakčních rad a komisí (Ceny Nadace Dagmar a Václava Havlových VIZE 97, časopisu *Vesmír* nebo *Pecha Kucha Night Prague*).

Cyrl Říha occupies himself with theory of architecture and research of contemporary cities. Since 2005 he has been working as a researcher in the Center for Theoretical Studies of the Czech Academy of Sciences and the Charles University in Prague and since 2008 he is also a vice-rector at the Academy of Arts, Architecture and Design in Prague (AAAD) for the subject of Science and Research. He participated on the following publications as an editor: *Back and Forth*, *Contemporary Design*, *Architecture, and Urbanism* (2015) and *Husák's 3+1*. *Dwelling Culture of the 1970's* (2007). He also translates books, attends international conferences and he is a member of several editorial boards and committees (Dagmar and Václav Havel Foundation VIZE 97 Award, magazine *Vesmír*, or *Pecha Kucha Night Prague*).

Na rozdíl od architektury a současného umění můžeme v českém prostředí postrádat dostatek angažovaných designérských projektů zaměřených na výzkum a řešení celospolečenských problémů. Přitom témata životního stylu, dopravy, zdravotnictví, architektury i urbanismu v sobě design přirozeně zahrnují. Jak tedy může být design na vysokých školách v těchto souvislostech relevantní?

It is possible that unlike architecture and contemporary art we are lacking enough engaged designers' projects here in the Czech Republic that would be focused on research and solution of society-wide issues. However the topics of lifestyle, transport, health care, architecture as well as urbanism include design by nature. How can design be of any relevance at universities in these conditions?

The vision of a contemporary city is the core theme of the publication *How Do You Make a City* (2015) from architectural studio of Jan Šepka and Mirka Tůmová from the Faculty of Architecture of CTU in Prague. In cooperation with the representatives of 8 cities and districts, they are offering several ways how to find the biggest potential of a city which could be a foundation for urban planning study or conception. The book also considers what a contemporary city means, what it should provide to the citizens and if it's really necessary to repeat tried schemes or if it's possible to experiment. Photo: Milan Nedvěd

Vizi současného města se zabývá publikace *Jak se dělá město* (2015) architektonického atelieru Jana Šepky a Mirky Tůmové z Fakulty architektury ČVUT v Praze. Ve spolupráci se zástupci osmi vybraných měst a městských čtvrtí v ní nabízejí několik způsobů, jak najít největší potenciál města, na základě kterého může vzniknout urbanistická studie nebo koncepce. Kniha je také úvahou nad tím, co znamená současné město, co má svým obyvatelům poskytovat a zda je nutné neustále opakovat ověřená schémata, nebo je možné experimentovat. Foto: Milan Nedvěd



Sociální rozměr designu by měl být samozřejmostí

I. Design bez hranic

Když se pokusíme vymezit základní obory kreativních disciplín ve vztahu k designu, můžeme využít parafrázy tzv. *Krebsova diagramu*.¹ Ten vychází z předpokladu, že design je již samostatným oborem a nespadá ani do roviny umění, ani do technického inženýrství. Stále je však s nimi úzce propojen. Každá z disciplín chápe pojem kreativity poněkud odlišně: ve vědě se může jednat o návaznost na předchozí výzkum, v umění naopak vytvoření něčeho bez předchozí analogie. Přesto se jedná o zajímavý výchozí bod. Co z něj podle vás můžeme vyvodit?

Obecně se mi zdá být zajímavé spojení výzkumu s kreativitou. Existuje několik minimálních definic výzkumu, ale že se jedná o tvůrčí, kreativní činnost, můžeme slyšet velmi často. Napadají mě k tomu dvě reference. Jedna je filosofická, od vlivné dvojice Gillesse Deleuze a Félix Guattari. Jejich kniha *Co je filosofie* obsahuje úvahy o filosofii, vědě a umění – všechny tři disciplíny jsou podle nich tvůrčí². Pokaždé se ale jedná o jiný způsob produkce: v umění hovoříme o tvorbě artefaktů jako smyslových

Social dimension of design should be a matter of course

I. Design without borders

Trying to define the basic fields of creative disciplines, we can use this paraphrase of the so-called *Krebs Cycle*.¹ This cycle is based on an assumption that design already is an independent field and falls neither into arts nor into technical engineering. But it is still very closely connected with those two. Each discipline understands the notion of creativity differently: in science, it can be a connection with the previous research, in art on the other side it can be a production of something new without previous analogy. Nevertheless it is an interesting starting point. What are the conclusion we can draw from this?

Generally, it is natural for all fields to combine research with creativity. We have several minimal definitions of research but we can hear pretty often that it is a creative activity. I have two references in mind. One is philosophical, from notable couple of Gilles Deleuze and Félix Guattari. Their book *What is Philosophy* contains reflections on philosophy, science, and arts - all of these disciplines are creative according to the authors². But each time it

agregátů, ve vědě pak o vymýšlení funkcí a ve filosofii existuje metoda o vytváření pojmů. Klíčovým pro naši diskusi je tedy právě pojem tvorby, skrze který se jednotlivé disciplíny mohou ovlivňovat.

Druhá, naprosto odlišná reference, vychází z definice vysokých škol jako institucí. V českém vysokém školství se má za to, že školy mají tři role: pedagogickou, společenskou a vědeckou. A právě ta poslední se postupem času rozšířila o další role: výzkumnou, vývojovou a nakonec i inovační. Aby toho nebylo málo, objevují se i otázky typu: „Kam pak patří umění a humanitní vědy?“ „Patří do společenské roviny, nebo do vědecko-výzkumně-vývojově-inovační?“. Nakonec se v základním strategickém dokumentu Ministerstva školství vytvořil pojem „vědecká výzkumná vývojová inovační umělecká a další tvůrčí činnost“. Ačkoli je jisté zvláštní spojitvat úvahy myslitelů jako Deleuze a Guattari se záměry Ministerstva školství, v tomto ohledu jsou téměř za jedno.

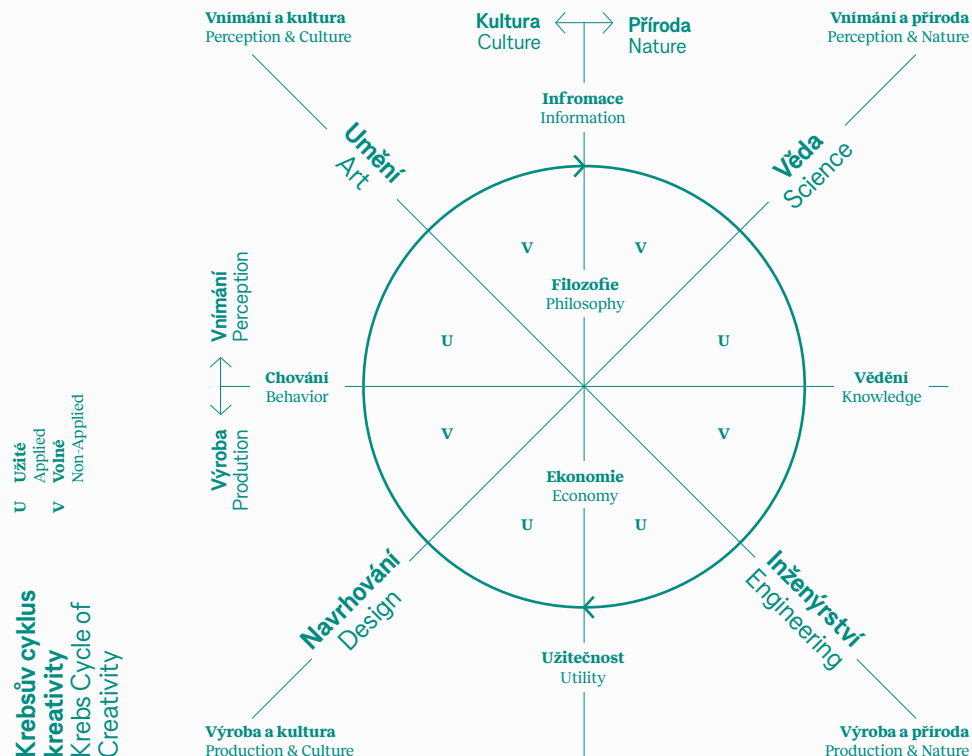
is a different method of production: in art we are talking about production of artifacts as sensual aggregates, in science we are talking about invention of functions and procedures. In our discussion the key notion is the notion of creation through which the disciplines can influence each other.

The second and completely different reference comes from the definition of universities as institutions. In the Czech academic education there is a belief that schools have three roles: educational, social, and scientific. And the last one has been gradually extended with other roles: research, development, and finally innovation. Moreover, there are other questions such as: „Where do arts and humanistic studies belong to?“ „Do they belong to social layer, or scientific-research-development-innovative one?“ In the end, the basic strategic paper of the Ministry of Education contains a term “scientific research development innovative artistic and other creative activity.” Although it certainly is a bit strange to link the ideas of Deleuze and Guattari with the intentions of the Ministry of Education, in this respect they almost agree with each other.

1) Inspiraci pro diagram *Krebsova cyklu kreativity*, popisující vztahy kreativních disciplín, byl vědecký model kyselinyvýchového cyklu Neri Oxmana. Týká tvůrčí oblasti – věda, inženýrství, design a umění – nahrazují v této parafrázi Krebsova cyklu sloučení uhlíku. Každá z disciplín přispívá do otáčky kruhového cyklu tím, že se promění na některou z položek sousedících, podobně jako chemická reakce. Takové metabolické pojetí vztahu vědních a kulturních oborů umožňuje jejich vzájemné prolínání a ovlivňování, v rámci kterého však ani jedna z metod nemá trvalou převahu. Zdroj: Neri Oxman, MIT Journal of Design and Science (2016)

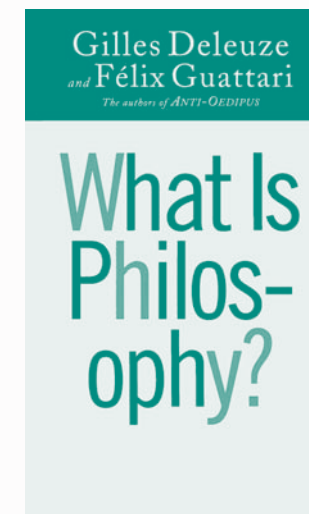
1) The Neri Oxman's diagram *Krebs Cycle of Creativity* describing the relations between creative disciplines was inspired by a scientific model of acid cycles. Four creative fields - science, engineering, design, and art - are replacing carbon compounds in this paraphrase of *Krebs Cycle*. Each discipline contributes to the revolution of the circular cycle by transforming into one of the neighboring items just like the chemical reaction. Such a metabolic interpretation of the relation between scientific and cultural subjects facilitates their mutual overlap and interference in which none of the methods is permanently dominant.

Source: Neri Oxman, *MIT Journal of Design and Science* (2016)



2) The book *What Is Philosophy?* (1991) represents a milestone in the cooperation of Gilles Deleuze and Félix Guattari. It presents a concept within which each discipline of philosophy, art, or science creates ideas, to confront a chaos – at the same time it criticizes the concept of philosophy as a mere extension of logic. The publication brings together a wide range of topics: from reassessment of the thesis of science and philosophy history to reflections on geo-philosophy, psychology, 18th century literature, or cinematography.

2) kniha *Co je filosofie* (1991) představuje milník ve spuštění Gillesa Deleuze a Félix Guattariho. Prezентuje koncept, ve kterém každá z disciplín filosofie, umění nebo vědy vytváří ideje, s jejichž pomocí konfrontuje chaos – zároveň také kritizuje pojetí filosofie jako pouhého prodloužení logiky. Publikace propojuje široké rozptletání od přehodnocování tezí dějin vědy a filosofie až po uvatý o geologii, psychologii, literatuře, státní nebo kinematografii.



Docela klasické dělení výzkumu je na základní a aplikovaný. V oblasti umění k tomu můžeme najít paralelu ve volném a užitém umění. Aplikovaný výzkum nebo užité umění zahrnuje komunikaci se zadavatelem, dělá se „něco pro někoho“. Oproti tomu volné umění toto jasné zacílení nemá, ale zastává roli ohledávání hranic, experimentování, stejně jako, řekněme, základní výzkum ve vědních disciplínách. Další měřítko skýtá míra „tvrdosti“ a exaktnosti metody, kterou daná disciplína používá. I pro filosofii a humanitní vědy existují často velmi přísné závazné postupy. Jiný stupeň exaktnosti ale představuje množství matematizovanosti dané metody, tedy pokud je správná, měla by být opakovatelná a jednoduše formalizovatelná. Pokud se tedy budeme pohybovat na škále tvrdého a měkkého výzkumu – kde je místo uměleckých oborů? Zatím nevíme, protože volné ani užité umění takové specifické místo nemá. Výzkum se na uměleckých školách dá dělat skrze tvrdé analytické metody, ale i způsobem diskuse o čistě filosofických otázkách. Nedávno se na AMU konala konference, na které se představovaly doktorandské projekty na uměleckých školách. A škála byla vyplněna celá: některé příspěvky se velmi málo lišily od současné filosofie, a naproti tomu stál technologický restaurátorský výzkum na základě analýzy pigmentů nebo výzkum fyziky pohybu vzduchu uvnitř klarinetu.

II. Designu v Čechách chybí bezprostřednost

Výzkum v designu je v zahraničí bráný jako důkaz systematicky rozpracované a podložené úvahy. Výsledný artefakt nebo prezentace často hraničí s volným uměním nebo se pohybuje na poli kritiky technologií. Je například hodně náročné zpracovat projekt, který znázorňuje sílu GPS signálu skrze intenzitu světla vydávaného speciálně zkonstruovanou lampou. Takové koncepty potom zahrnují celou škálu technologických i teoretických dovedností – od pochopení technického principu signálu až po elektrotechnické znalosti nutné pro výrobu takového předmětu. Výsledný objekt, nebo jejich soubor, je potom důkazem zvoleného uvažování a metody. Nejsem si jist,

The classic division of research is into basic and applied. In art we can find an analogy in fine and applied arts. Applied research or applied arts involve a communication with a client as a production of "something for someone". On the other hand, fine arts don't have this clear intention but their function might be to examine the limits, experiment just like the basic research in science. Another criterion is the degree of "hardness" and exactness of the method the given discipline uses. Even for philosophy and humanistic studies there are very strict obligatory procedures. Another degree of exactness is the volume of mathematization of the given method; if it's correct it should be repeatable and easily writable. If we are talking about hard and soft research - where is the place of artistic domains? We don't know yet because fine and applied arts don't have a specific place. At art schools, research can be done through hard analytical methods as well as through discussion about philosophical questions. I remember conference that featured a presentation of postgraduate projects from art schools. And the range was fully completed: some contributions differed very little from the contemporary philosophy and on the other side there was a technologic restoration research based on pigment analysis, or a study of the movement of the air inside a clarinet.

II. Czech design lacks casualness

The research in design abroad is perceived as an evidence of systematically elaborated and substantiated reflection. The resulting artifact or presentation often borders fine arts or belongs to technology criticism sphere. It is pretty hard to compose a project that deals with the strength of a GPS signal and demonstrates it through the intensity of light from a specially constructed lamp. Such projects involve a wide range of technical as well as theoretical skills - from understanding the technical principal of the signal to electro technical knowledge needed for construction of such an object. The resulting object or a collection of them is a proof of the chosen thinking and method. I am

zda má volné umění možnost jít oběma směry a do jaké míry je zde důležitý zadavatel, pokud se jedná o podklad pro teoretickou úvahu.

Specifikem českého prostředí je, že design zde má roli přisvědčující, dokonce si myslím, že možná až příliš. Pro volné umělce naopak téměř není možné na společenské dění nereagovat³. Pro designéry je to často druhotná otázka: navrhují nemocniční lůžka, ale jakákoli otázka na etiku je dokáže zaskočit. Což trochu protřečí základnímu rozdělení výzkumu – užitnost by v tomto ohledu měla vždy znamenat kontakt se společností a řešení jejích otázek. Naproti tomu by se dalo říct, že volný výzkum se na přítomnost nemusí ohlížet a může být vizionářský. Nicméně se obávám, že pokud dnes někdo v Česku pokládá společenské otázky, je to spíše volné umění, nikoliv design. V porovnání s Evropou jsme trochu pozadu ve vnímání designu jako společenského činitele ovlivňujícího svět kolem nás. Mnohem častěji jsou předmětem debaty konkrétní zakázky z formálního nebo koncepčního hlediska, společenský přesah téměř nevidím. Překvapuje mě to a popravdě sám nevím, čím to je zapříčiněno. Trochu jiná situace je možná v architektuře, kde se běžně otázky vlivu na společnost a prostředí řeší. Jenže vystudovaní architekti navrhují v Česku jen menšinu staveb. Naopak u designu je mnohem vyšší pravděpodobnost, že se designéři dostanou k velkým výrobním zakázkám, například s přímým vlivem na životní prostředí nebo kulturu. Paradoxně se zdá, že ti, kteří by svět reálně ovlivňovat mohli, to nedělají.



3) Jonáš Strouhal se v uměleckém projektu *Patient sestrojil přístroj* (2011) zabývá problematikou biofeedbacku. Tento terapeutický postup zkoumá použití biologických zpětných vazeb za pomoci měření osobních fyziologických veličin (např. EMG, EKG, EEG) v reálném čase a jejich hmotnou prezentaci. Pacient je pak do jisté míry schopen tyto hodnoty ovlivnit vůlí a tím se je naučit ovládat. Strouhal se inspiroval vlastní účastí na terapii, která mu v dětství pomáhala s poruchami koncentrace a s hyperaktivitou, a aplikoval ji do sféry umění. Roční spolupráce s neurology, psychology či terapeuty i osvojení elektrotechnických a mechanických znalostí mu umožnila sestavit vlastní přístroj, s nímž je tak schopen silou negativních a pozitivních myšlenek ohýbat strom v lese, ovládat fontánu, ale i upéct dezert v remosce.

Foto: Romana Drdová

not sure whether fine arts can choose both ways and how important a client is if we're talking about a basis for theoretical reflection.

A special feature of the Czech milieu is that design has an agreeing function, I think maybe way too much. On the other hand, it is almost impossible for contemporary artist not to respond to social affairs³. As opposed to designers who take that as almost inferior question being able to design hospital beds, but any issue regarding ethics takes them by surprise. That is a bit contradictory to the basic classification - the usability should always mean a contact with the society and solve its issues. On the other hand we could say that independent research doesn't have to take the present time into consideration and can be visionary. If there is anyone asking socially relevant questions in the Czech Republic today, it is fine arts not design. Compared to Europe we are a little bit behind in perceiving design as a social factor affecting the world around us. The subject of the discussion are rather particular commissions from a formal or conceptual point of view but I can hardly see any socially significant overlap. That surprises me and to be honest I don't know what caused it. I can see some difference in architecture where the social and environmental issues are usually being solved. But vocational architects design less buildings than civil engineers. Contrariwise it is much more likely for designers to get their hands on large production commission for example directly affecting the environment or culture. It is a paradox: Those who should change things are not able to do so.

12

3) It was during his art project *Patient constructed an apparatus* (2011), which focuses on the issue of biofeedback, that Jonáš Strouhal built a special device. Biofeedback is a therapeutic approach that investigates the use of biological feedbacks with the help of measuring personal physiological quantities (for example EMG, EKG, EEG) in real time and their material presentation. Patients are to a certain extent able to influence these quantities with their own will and therefore learn to control them. Strouhal was inspired by his own experience with the therapy, which helped him with impaired concentration, and hyperactivity during his childhood; and he applied it to the sphere of art. A yearlong cooperation with neurologists, psychologists, and therapists, as well as mastering mechanical knowledge, helped him create a device through which he is able to bend a tree in forest, control a fountain, bake a sweet in portable oven by the power of negative and positive thoughts.

Photo: Romana Drdová

Možná je to dané tím, že architekt pracuje přímo s koncovým klientem, obyvatelem rodinného domu nebo ředitelem knihovny – a podobný bezprostřední vztah má právě volné umění, které na diváka působí přímo a často velmi silně. U designu je vztah ke koncovému uživateli zprostředkován skrze zadavatele, výrobce a přímé spojení tak musí suplovat některé metody poznávání uživatelů a jejich potřeb. To je možná brzda pro designéry v otázkách obecného typu – může jít o strategie, jak jednat s výrobcí, nebo jak je alespoň částečně obejít, dostat se do více bezprostředního vztahu s koncovým uživatelem.

Je celá řada otázek, ke kterým se skrze výrobce nedá dostat. A právě to je podle mě něco, co dělá design velmi výjimečným i mezi uměleckými obory, což stojí za hlubší prozkoumání. Sociální rozměr designu by měl být samozřejmostí a situace v oboru je taková, že buď se vůbec neřeší, nebo se z něj stane módní téma. Pro architekta je například ohled na životní prostředí daný už ve stavebních předpisech. Stavba má technické parametry, má estetickou rovinu a funguje ve veřejném prostoru – v tomto trojúhelníku se podle mě architektura pohybuje a školení architektů má vlastně tři kontexty pro vzdělání. U designu takový trojúhelník bude asi složitější.

III. Spotřebitel vs. zákazník

Design je pro nás do jisté míry nečitelný, protože řadu produktů bereme jako čistou samozřejmost. Dovedu si představit, že se bude demonstrovat proti kontroverzní budově nebo projektu a podaří se úspěšně rozložit necitelný zásah do prostředí města. Architekturu máme skrze veřejný prostor více osvojenou jako uživatele, ale co uděláme na obranu proti necitlivým produktům? Můžeme je bojkotovat, ale celkově je pro nás proces výroby, distribuce i návrhu naprosto neprůhledný a komplikovaný. Veřejnost by tedy pro designéry neměla být pouze anonymní někdo, kdo používá jejich návrhy, ale měla by získat skutečný status zákazníka. Do jisté míry máme doposud status určitého spotřebitele, konkrétně díky Společnosti na ochranu spotřebitelů.

Dnes se do architektury vrací odlišení architektury od stavitelství, což bylo viditelné například v 19. století, a možná by takové dělení prospělo i designu. Stavební katalogy a programy domů na klíč nabízejí standardní řešení během několika minut. Tomu se téměř nedá konkurovat a architektura jako taková zde nemá žádné využití. To se snažím říkat i studentům: nemůžete jít cestou nejmenšího odporu – pokud budete chápat profesi jako soubor jednoduchých řešení, tak za pár let nebudete potřeba. Na úpravu koupelny nebo změnu dispozice bytu nepotřebujete architekta, ale technické řešení – už přece víte, co chcete, a potřebujete stavebního inženýra a možná radu ohledně vybavení. Tím bych se vrátil ke smyslu výzkumu, protože výzkumný prvek je integrální součástí architektury. Hledání řešení pro složitý, na první pohled možná neřešitelný problém. Pokud mám rýmu, jdu si pro aspirin, pokud se cítím hůř, jdu za doktorem, aby mi stanovil diagnózu a dal mi odbornou radu, jak problém vyřešit. V tom

Maybe it is because architect works directly with the final client; an occupant of a family house or director of a library – and similar unforced relationship have fine arts that impress the viewer directly and often very strongly. In design the relationship to the final user is mediated by the ordering party, producer, and direct connection has to be substituted by learning about the users and their needs. That might be an obstacle for designers in general questions – those could be strategies how to deal with producers, or how to bypass them at least partially, get more into immediate relation with the final user.

There is a number of questions that can't be reached through a producer. And I think that is something that makes design very special among the artistic disciplines which is worth a deeper exploration. **The social aspect of design should be commonplace and the current situation in this field is either not dealing with it at all, or making it a trendy topic.** The building regulations for architects already stipulate taking the environment into consideration. A building has technical parameters, aesthetic level and it functions in a public space – this is a triangle of architectural work and architectural education has three contexts for teaching. In design such a triangle would be more complicated.

III. Consumer vs. Client

To a certain extent design is illegible for us because we are taking many products for granted. I can imagine that people would protest against a controversial building or a project and successfully disintegrate insensitive intervention to the urban environment. We have adopted architecture as users through the public space but what can we do to protect ourselves from insensitive products? We can boycott these products but generally the process of production, distribution as well as design is totally non-transparent and complicated. For designers the public should not be an anonymous person using their designs; it needs to have a real status of a client. To a certain extent we still have a status of a consumer, particularly thanks to the Association for Consumer Safety.

Today, the distinction between architecture and civil engineering is returning like it was for example in the 19th century and maybe such classification would be good for design too. Building catalogues and turnkey projects offer a standard solution within a few minutes. You can't compete with that and architecture as such is of no use here. I am trying to tell this to my students: you can't take the path of least resistance - if you are going to understand your profession as a collection of simple solutions you won't be needed in a couple of years. You don't need architect to adapt a bathroom or change a disposition, you need a technical solution - you know what you want and you need a civil engineer and maybe help to select the right furniture. That brings me back to the meaning of research because research element is an integral part of architecture. Looking for a solution to complicated, maybe even at the first sight unsolvable problem. When I catch a cold I go and get an aspirin, when I'm feeling worse I go

13

vidím paralelu s rolí architektury. Její místo je tam, kde si někdo neví rady a kde je potřeba najít kreativní řešení. To ji propojuje s výzkumem – **moje minimální definice výzkumu je dlouhodobější systematické sledování určitého tématu, které je reflektované a argumentované.** A to téma musí být problém nebo nějaká otázka. Dlouhodobě se totiž můžu zabývat něčím časově náročným, ale nemusí to být výzkum, pokud nemám formulovanou otázku či problém. Tím se tedy většinou liší architektura od stavitelství, které řeší problémy standardní cestou.

U projektů ve školním prostředí postrádám dostatečný zájem o veřejné zakázky, z poslední doby mě zaujaly třeba návrhy tramvají v ateliéru Ivana Dlabače na UMPRUM⁴. Myslím si, že čím více bude veřejná škola spolupracovat s tím nejpřirozenějším klientem, tedy veřejností a občany, tím lépe pro její další posun a kontakt s realitou. Studenti velmi často dokáží efektivně otevírat a možná i zodpovídat mnohé otázky, které jsou atraktivní pro další tvůrčí oblasti, ale i pro soukromé výrobce a firmy.

Určitá primární nečitelnost oboru je také způsobena nejasným mediálním obrazem, který se dnes, ať chceme či ne, vytváří především skrze silnou pozici mediální osobnosti. Kdo je u nás ale neutrálním mluvčím umění nebo designu a neprodává tím pouze vlastní práci?

Poptávku po designérovi si dovedu představit jako hledání někoho, kdo již hotovou věc dokáže vylepšit, potvrdit a optimalizovat (esteticky i funkčně). Ale jeho role by měla být i kritická ve smyslu nastolování nových otázek, které problém reformulují. Příkladem – opět z prostředí architektury – by mohla být výzkumná organizace AMO, což je zrcadlové dvojče mezinárodního studia OMA Rema Koolhaase⁵. AMO, kromě spolupráce na složitých projektech,

and see a doctor to give me an expert advice how to solve my problem. That is a parallel with the role of architecture. Architecture's place is where someone is at their wits' end and needs to find a creative solution. That connects it with research – **my minimal definition of research is a long-term systematic observation of a certain topic that is being reflected and reasoned.** And the topic have to be a problem or a question. I may be dealing with something complicated for a long time yet it doesn't have to be a research if I don't formulate a question or a problem. That is the usual difference between architecture and civil engineering which solves problems in a standard manner.

For example in school projects I miss an adequate interest in public contracts; recently I was impressed by the designs of trams in Ivan Dlabač's studio at AAAD in Prague⁴. I think the more a public school cooperates with its most natural client - i.e. the public and the citizens - the better for its further development and contact with the reality. Students can often effectively open and maybe even answer numerous questions that are attractive for other creative disciplines as well as private producers and companies.

A certain primary illegibility of the discipline is also caused by an unclear media image today mostly built through a strong position of a media personality whether we like it or not. But who is a neutral speaker of arts or design in our country, not selling their own work along?

A demand for design in my point of view can be a search for someone who can improve already finished thing in some way, verify it and optimize it (aesthetically as well as functionally). But then I think the role should be also critical in sense of asking new

zkoumá i otázky, které nesouvisí přímo s architekturou. Impulsem pro vznik studia byl výzkum toho, co znamená obchodní dům a jak se má dnes prodávat móda, tedy otázka, která měla reformulovat původně jasné zadání od oděvního řetězce Prada. Schopnost vytvořit si vlastní zadání je stejně důležitá role jako ta afirmativní, jen ji bohužel v rovině designu u nás vidím zatím velmi málo. Možná se ale jen špatně dívám.

questions reformulating the problem. An example - again from architecture - might be a research organization AMO which is a twin of Rem Koolhaas' international studio OMA⁵. Besides cooperation on complex projects, AMO deals with issues that are not directly related to architecture. An impulse for foundation of such a studio was a research what is a department store and how should we sell fashion today, i.e. a question that was supposed to reformulate originally clear assignment from Prada. The ability to form one's own assignment is as important role as the affirmative one, I just don't see it in design very often yet. But maybe I just need to look closer.

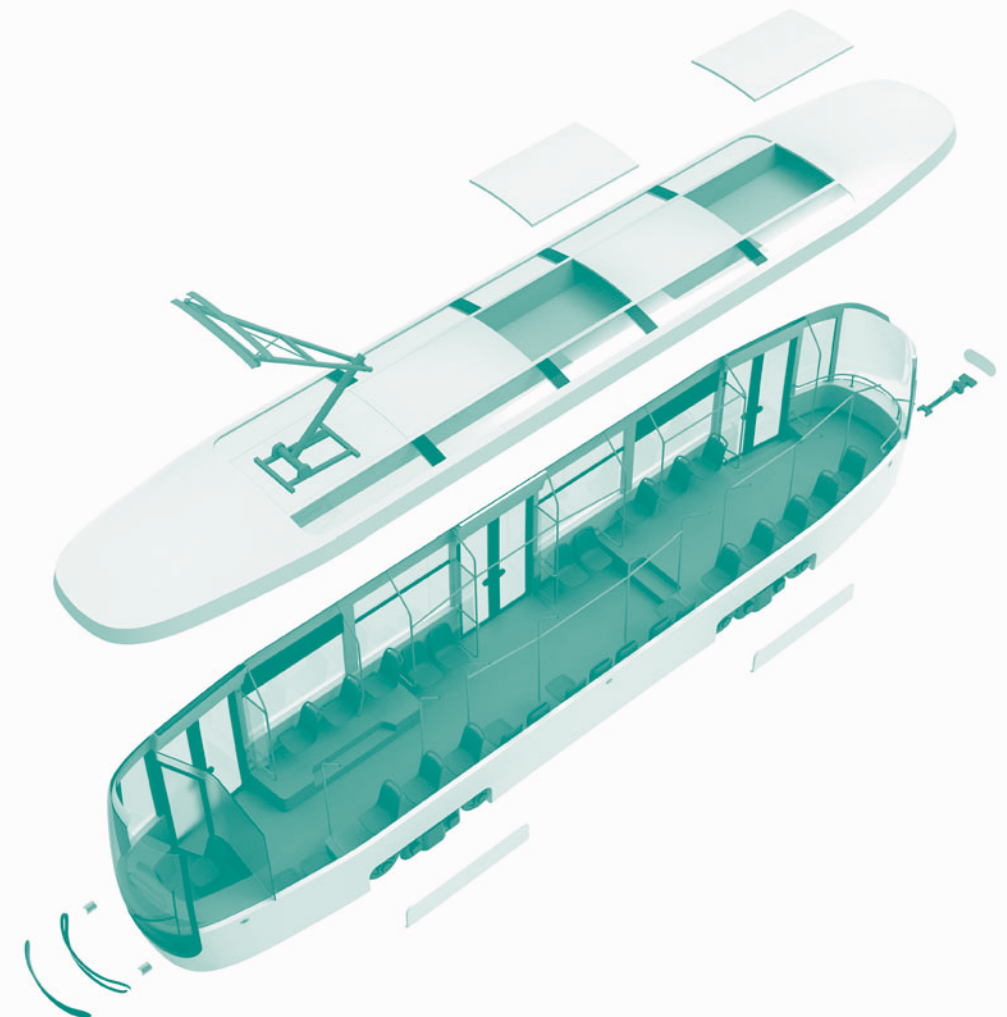
4) Možným příkladem, jak reagovat na společenská témata, je pro studenty designu například návrh dopravních prostředků. Pro pražskou hromadnou dopravu vytvořili studenti průmyslového designu UMPRUM ergonomická protiskluzová sedadla a také vozidla inspirovaná legendární sérií tramvají T3 z 60. let 20. století. Návrh Tomáše Chludila (2016) počítá s výhledem na pražské památky i s dostatečným prostorem pro nohy přizpůsobeným různým možnostem sezení. Všechny tramvaje v rámci úkolu byly navrženy jako nízkopodlažní na základě jednoho typu podvozku. Foto: Tomáš Chludil

4) A possible example for students of design how to respond to society-related topics is for example design of vehicles. For the Prague public transport the students of industrial design at AAAD created ergonomic anti-slip seats as well as trams inspired by the legendary model T3 from the 1960's. The design by Tomáš Chludil (2016) counts on a view of the Prague monuments as well as enough leg room adjusted to various seating options. All trams were designed with low floor based on one underframe type. Photo: Tomáš Chludil



5) Kancelář AMO se zabývá výzkumem, tvorbou identit, strategií značek a publikační činností v rámci předního architektonického studia Office for Metropolitan Architecture (OMA) v čele s Remem Koolhaasem. Mezi zpracované publikace patří třeba *Project Japan* (2011), rozsáhlá dokumentace japonské metabolické architektury 60. let 20. století. Kancelář zpracovává studie pro řadu institucí i firem, například na téma nízkouhlíkové budoucnosti Evropy pro Klimatickou komisi EU, v rozhovoru zmíněný obchodní dům Prada nebo letiště Schiphol v Holandsku. V roce 2001 byla AMO součástí mezinárodního think-tanku pro vytvoření vizuálního jazyka Bruselu jako hlavního města EU. Výsledný motiv se skládal z pruhů všech barev členských zemí a byl později rozvinut pro značku rakouského předsednictví EU (2006).

5) AMO studio deals with research, identity creation, brand strategy, and publication as part of the renowned architectonic studio Office for Metropolitan Architecture (OMA) lead by Rem Koolhaas. Their publications include for example *Project Japan* (2011), an extensive documentation of Japanese metabolism architecture of the 1960's. The studio composes studies for numerous institutions and companies, for example on low-carbon future of Europe for EU Climate Action, the above mentioned Prada, or Schiphol airport in Netherlands. In 2001 AMO was a part of the international think-tank that created the visual language of Brussels as the EU capital. The final motive composed of stripes representing colors of all member countries was later developed for the brand of the Austrian EU presidency (2006).



IV. Design, který léčí

Pokud budeme hledat paralelu opět v medicíně, řešení problému je pouze jedna z částí komplexního celku. Lékař totiž může vyřešit určitý problém, ale také vymyslet úplně nový hygienický návyk, který mu předejde. Což v designu a architektuře odpovídá antropologické a kulturní sféře, která působí v rovině kulturní invence. Sousloví „kritický design“, které je v této souvislosti často nadužíváno a zbytečně negativně vnímáno, bych rád nahradil pojmy „reformulace“ nebo „kultura.“ Co je vlastně kultura? Jedná se o vytváření věcí a návyků, které k životu primárně nepotřebujeme, a rozvíjení těch již existujících?

Možná by se mělo říkat alespoň kulturně-kritický nebo společensko-kritický. Dělal jsem nedávno rozhovor s architektem Petrem Hájkem. Ptal jsem se, jestli cítí jako svůj úkol také osvětu mezi klienty. Reagoval na to zajímavě – řekl mi, že to pro něho není vůbec podstatné, protože ho zajímá rozhovor s klientem jako společné rozvíjení problému, nejen jako monolog. Jeho otec mu prý v dětství vysvětloval fyziku nikoli subjektivně, ale snažil se mu ukázat, jak je fyzika zajímavá obecně, nezávisle na něm. Dodnes ho zajímá řešit obecný problém, který není „jeho“ nebo „klientův“, ale je to důsledné ohledání obecné otázky. To беру jako výzvu klasickému klišé, že se umění zaobírá neopakovatelnými věcmi a má auru jedinečnosti. Kritičnost neznamená jen věnování se individuálním problémům, ale i povinnost otevírat celospolečenské problémy.

Můžeme tomu také říkat společenská odpovědnost nebo nacházení problému, což by mělo být samozřejmou a integrální součástí disciplíny. Nelze řešit pouze problémy, které nám někdo zadá. Znamená to postavit se problémům, které zdánlivě nemají řešení, nebo se snažit pojmenovat nové problémy. Studenti musí sledovat svět

Vývoj počtu singles v období 1970-2011 v % z celkového počtu osob ve věku 20-39 let.
Development of the number of singles during 1970-2011, in % of the total number of persons aged 20-39.



6) Z výsledků posledního Sčítání lidu, domů a bytů v roce 2011 vyplývá, že v ČR žilo na 300 000 singles, což byla přibližně 1/10 osob ve věku 20 až 39 let. Nejčastěji využívali nájemní bydlení (40%), osobní vlastnictví (29%) a vlastní dům (15%). Většinou se jednalo o ekonomicky aktivní osoby s vyšší úrovní vzdělání. Nejnížší zastoupení singles bylo zaznamenáno v obcích s 500-999 obyvateli. Jejich maximální podíl byl zjištěn ve velkoměstech, kde představují až 14 % obyvatel v příslušné věkové skupině. Na úrovni krajů byl nejvyšší podíl singles zjištěn v Ústeckém a Karlovarském kraji, nejnížší zastoupení pak v oblastech vnitřní periferie na pomezí Čech a Moravy, tedy v regionech s horší dopravní dostupností, občanskou vybaveností a s tradičně vyšším zastoupením úplných rodin. Zdroj: Český statistický úřad

6) The last Census from 2011 implicates that in the CR there were 300,000 singles which was approximately 1/10 of people between 20 and 39 years. Most frequently they used rental housing (40%), private ownership (29%), and their own house (15%). Usually these people were economically active with higher education. The lowest proportion of these people was in municipalities with population of 500-999. The maximum proportion of these people was found in big cities where they represented up to 14 % of population in the given age group. In regions, the highest proportion of singles was found in Ústecký and Karlovarský Regions while the lowest proportion was in the areas of inner outskirts on the border of Bohemia and Moravia, i.e. in regions with inferior accessibility, community facilities, and traditionally higher rate of whole families. Source: Czech Statistical Office

IV. Design that heals

If we are looking for a parallel in medicine, the problem solution is just one part of a complex whole. A doctor can solve a certain problem but he can also come up with a whole new hygienic habit to prevent the problem. In design and architecture that corresponds with anthropological and cultural sphere acting in the realm of cultural invention. I would like to replace the collocation “critical design”, which is often overused and unnecessarily perceived negatively in this connotation, with the words “reformulation” or “culture”. What actually is culture? Is it creation of things and habits we don’t primarily need for life, and development of the existing ones?

We might say at least cultural-critical or social-critical. I have interviewed architect Petr Hájek recently. I asked him whether he feels obliged to raise the awareness of his clients. His response was interesting - he told me that it wasn’t important for him because he was interested in a dialogue with the client as a joint development of a problem not a monologue. His father explained physics to him as a child not subjectively but he tried to show him that physics is interesting generally, independently on him. He is still interested in solving a general problem that is not “his” or “clients” but that is a consistent examination of a general question. I take that as a challenge to a classical cliché that art concerns itself with unrepeatable things and has an aura of uniqueness. Criticalness doesn’t mean just dealing with individual problems but also an obligation to address society-wide issues.

We can also call it a social responsibility or problem finding which should be a natural and integral part of the discipline. We can’t just solve problems someone assigns to us. If I cultivate my profession by just waiting

16

kolem sebe – jak obecný, globální, tak specifické lokální nebo regionální prostředí, které je obklopuje. Např. hlavní trendy spojené s demografií a s tím spojené hledání nových typologií bydlení – to je v rámci měřítka téma pro architektky, ale i designéry. Aktuální oblastí, kterou je podle mého třeba se zabývat, je dnes i stárnutí populace. Víme, že se prodlužuje aktivní věk, a kategorie „senior“ se začíná posouvat, už to není jen podzim, ale i léto života. Na druhé straně leží fenomén před-rodinného života, například singles žijí dnes sami až 15 let, než založí vlastní rodinu⁶. Oba problémy jsou velmi specifické a vyžadují uvažování o životním stylu, volném čase a dalších souvislostech.



V knize *The Checklist Manifesto* (2009) zmiňuje lékař Atul Gawande situaci, ve které se jeho kolegové podařilo vyřešit vážné hygienické problémy ve slumu u města Karachi. Přestože je v této části Asie zvykem umývat se velmi často a mýdlo bylo navzdory chudobě běžně dostupné, problémem byla nedůkladnost a špatný postup při mytí. Řešení obnášelo distribuci mýdla zcela zdarma spolu se souborem podrobných instrukcí, jak při umývání postupovat. Díky příjemné vůni bylo mýdlo vnímáno jako dárek namísto pokárání od zdravotnických pracovníků, takže zvyky místních obyvatel bylo snazší měnit.

In *The Checklist Manifesto* (2009) a doctor Atul Gawande mentions a situation when his colleague solved a serious sanitary conditions in a Karachi slum. Even though it’s a common habit to wash oneself very often in this part of Asia and a soap was easily available despite of the poverty, the problem was a very careless and wrong method of washing. The solution consisted of a free distribution of soaps together with a series of detailed instructions for washing. Thanks to its pleasant smell, the soap was a present not a rebuke from medical staff, and thus it was easier to change the habits of local inhabitants.

V. Design jako kreativní výzkumný experiment

Snahou funkcionalismu, například u architekta Bedřicha Rozehnal, bylo skrze architekturu zlepšit hygienu a praktičnost – v interiéru například díky používání dostatku světla, kachlíček nebo linolea, které se dobře čistí atd.⁷ Proto by se výzkum prostředí a uživatelů měl implementovat do výuky, aby byli studenti vedeni k hlubšímu rešeršování témat a historie řešené problematiky. Designéři jsou ale často zvyklí vše hned skicovat a řídit se hodně momentálním nápadem.

Myslím si, že určité výzvy a problémy nebo nové invenční prvky mohou přijít i z jiných oborů. Proto беру jako hlavní úkol svého pedagogického působení ukazovat našim designérům, architektům a umělcům témata z fyziky, biologie či ekonomie – ne proto, aby se z nich stali biologové, ale aby se jednak naučili mít otevřené oči a hledali si nejen inspirační prvky, ale aby chápali transdisciplinaritu jako samozřejmost ve všech oborech a na všech úrovních. A také aby docenili smysl bádání, výzkumu a experimentování. Výzkum má povahu experimentu s nejistým výsledkem. U základního výzkumu se často dá 99 % procent prostředků na něco, co nakonec nemá žádný výsledek, a z jednoho procenta potom vznikne penicilin nebo něco podobně podstatného. Zároveň nejde říct, že těch 99 % je zbytečných. Kdo nejde do rizika a do experimentování, nic nezíská.

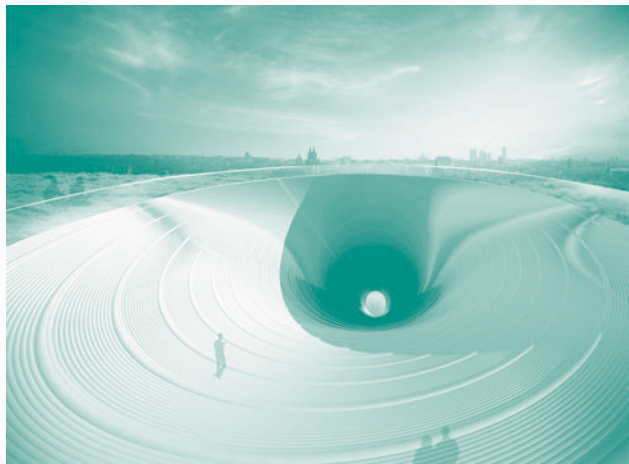
for someone to call then soon I won’t be needed at all. Architecture is a proof that such an approach is a professional suicide because partial problems can be solved by computer programs faster. It means to face the problems with seemingly no solution, or try to name new problems. Students have to observe the surrounding world - whether general, global, or specific local or regional environment that surrounds them. The main trends in housing related to demography and for example searching for a new typology of shared housing for singles over 15 years – that is a topic for architects and designers too within the scale⁶. Another current area that needs to be solved is population ageing. We know that the active age is getting longer and the category of “senior” starts to shift; it isn’t an autumn anymore, it’s a summer of life. On the other side there is the phenomenon of pre-family life; for example singles live up to 15 years alone before they start a family. Both problems are very specific and require consideration of lifestyle, free time and other contexts.

V. Design as a creative research experiment

Functionalism attempted, for example in work of architect Bedřich Rozehnal, to improve hygiene and functionality through architecture – thanks to sufficient use of light, tiles or linoleum that is easy to clean etc.⁷ These areas should be implemented in teaching as its natural component and lead students to a deeper exploration of topics and history of the discussed issues. But designers are often used to quickly sketch everything and follow their current ideas.

I think that certain challenges and problems and new inventive elements can come from different disciplines. That is why I see as my main teaching task to show our designers, architects, and artist topics from physics, biology or economy – not for them to become biologists but to learn to have open eyes and find inspiration as well as to realize that transdisciplinarity is a natural thing in all fields and on every level. Research is also characterized by the fact that it is always an experiment with uncertain results. In basic research you often spend 99 % of funds on something that doesn’t have any results and then the last one percent brings you a penicillin or something similarly substantial. At the same time you can’t say that the 99 % is useless. Anyone who is not willing to take risks and to experiment is not going to achieve anything.

17



Dimitri Nikitin, *Pomník obětem komunismu* (2011), zadání Dům pod Stalinem, Ateliér Hájek/Hulín, vedoucí Petr Hájek, Fakulta Architektury ČVUT v Praze.

Dimitri Nikitin, *Monument to Victims of Communism* (2011), assignment House under Stalin, Hájek/Hulín Studio, Head Petr Hájek, Faculty of Architecture CTU in Prague.

Návrh je situován jako cesta navazující na Čechův most a propojující centrum města s Letenským kopcem. Koncept pomníku vychází ze snahy vyjádřit téma za pomoci prostoru, jako symbol, který je jasně pochopitelný bez potřeby dalšího sochařského konkretizování.

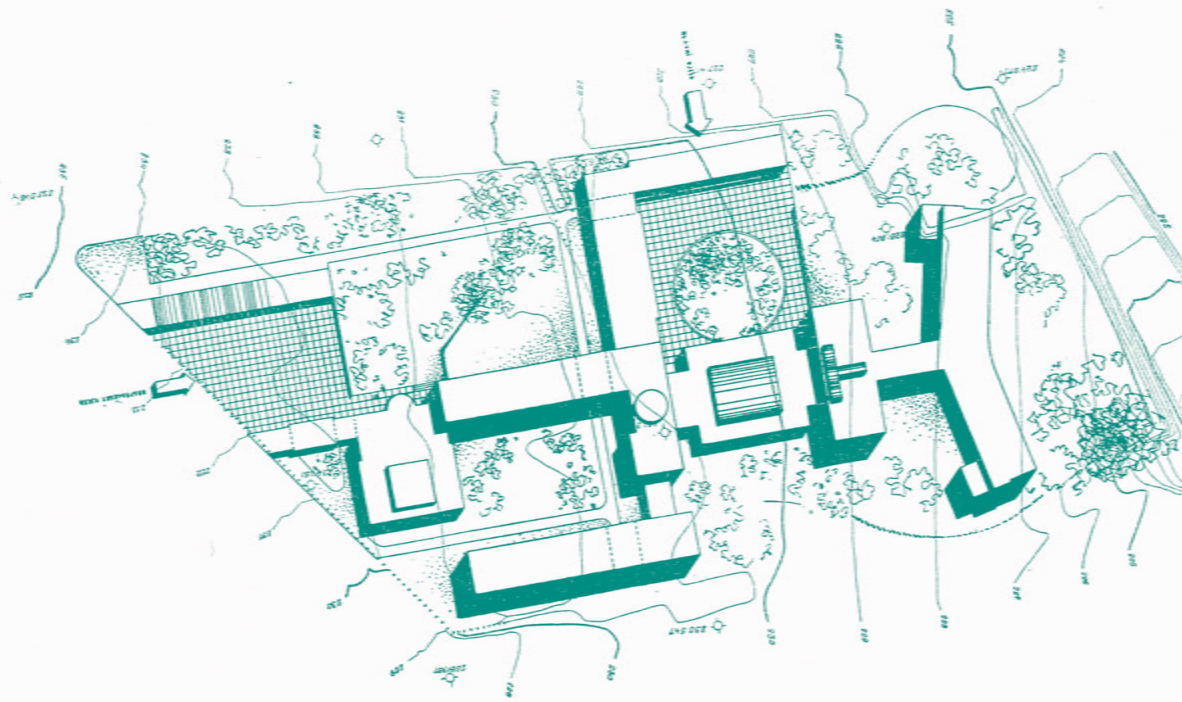
Ateliér Petra Hájka a Jaroslava Hulína na Fakultě Architektury pražské ČVUT v Praze v rámci LEA (Laboratoř Experimentální Architektury) připravil rozsáhlý projekt ANASTOMOSIS - propojené město. Pojem anastomosis se v biologii používá pro propojení dvou systémů v těle - pokud spojení zanikne, tkáně a orgány odumírají. V publikaci a na výstavě (2012, DOX, kurátor Adam Gebrian) byly na základě dvouletého výzkumu v oblasti urbanismu představeny návrhy na regeneraci a oživení dosud nevyužitých hraničních oblastí mezi městskými částmi. Současné středoevropské město je evolučně zamrzlé. Jeho struktura je z hlediska urbanismu a infrastruktury pevně definovaná a z toho důvodu o to složitěji reaguje na nové potřeby. V roce 2012 získal projekt Cenu rektora ČVUT.

Foto: Kateřina Uksová, Zuzana Dittrichová

The design is situated as a path connecting to Čechův Bridge and linking the city center with Letná hill. The concept of the monument comes from the effort to express the topic through space as a symbol that is clearly understandable without the need of further sculptural materialization.

Petr Hájek and Jaroslav Hulín Studio at the Faculty of Architecture of CTU in Prague prepared an extensive project ANASTOMOSIS - interconnected city as part of the project LEA (Laboratory of Experimental Architecture). Anastomosis is a term from biology describing a connection of two systems in a body - if the connection disappears, tissues and organs die. Based on a two-year research in urbanism, the following publication and exhibition (2012, DOX, curator: Adam Gebrian) presented proposals for regeneration and revitalization of so far unused border areas between city districts. The contemporary Central-European city is evolutionarily frozen. Its structure regarding urbanism and infrastructure is strictly defined and that is why it responds to new demands with greater difficulty. This project received the CTU Chancellor Award in 2012.

Photo: Kateřina Uksová, Zuzana Dittrichová



7) Architekt Bedřich Rozehnal (1902-1984) shrnul svoje poznatky z praxe do knihy *Cesta k řešení nemocniční otázky města Brna* (1949) publikované v česko-anglickém vydání. Jeho dlouhodobou specializací byla zdravotnická architektura a nemocniční prostředí. Již od poloviny 30. let 20. století, kdy se podílel na projektování onkologického zdravotnického zařízení na Žlutém kopci v Brně, slučoval ve své práci formální eleganci funkcionalismu s analytickým přístupem. Ve svých návrzích se řídil funkčními požadavky nemocničního provozu (rychlá orientace, krátké trasy při urgentním příjmu), stejně jako snahou o vytvoření humánního prostředí pro lékaře i pacienty.

Zdroj: Bedřich Rozehnal, *Cesta k řešení nemocniční otázky města Brna* (1949)

7) Architect Bedřich Rozehnal (1902-1984) summarized his findings from practice in a book called *The Solution of the Problem of Hospitals in the Country Capital Brno* (1949), published in Czech and English. He specialized in health-care architecture and hospital environment. Since the middle 1930's, when he participated in the design of oncological hospital on Žlutý kopec in Brno, he has combined formal elegance of functionalism with analytic approach in his work. In his designs he followed the requirements of hospital operation (prompt orientation, short distances in emergency admission) as well as attempted to create humane environment for doctors and patients.

Source: Bedřich Rozehnal, *The Solution of the Problem of Hospitals in the Country Capital Brno* (1949)

20

Přenesení výzkumu do oblasti umění má jeden velký potenciál. Výsledky výzkumu sice musejí být nějak formulované, schválně ale neříkám, že verbalizované. Jsem přesvědčený o tom, že se dá přemýšlet i jinak než ve slovech. A jedna ze silných stránek designérů a architektů je ta, že jsou schopni vizualizovat myšlenky. To je obrovská síla, kterou nemají vědci, úředníci ani komerční sektor. Vizualní umělci mají schopnost předložit myšlenku srozumitelně a přesvědčivě. To je stejně velká krása, jako být schopný formulovat matematickou rovnici. Neměli by se toho vzdávat a naopak by měli tuto sílu mnohem více využívat. Teprve když přednesete klientovi určitý vizualizovaný návrh, uvidíte, co potřebuje a co mu vyhovuje.

Také způsob šíření hotových inovací je problém hodný kreativních řešení – například urbanista a starosta brazilského města Curitiba Jaime Lerner naučil během krátké doby třídít odpad většinu rodin tím, že si uvědomil, že návod se efektněji dostane od dětí k rodičům než naopak; stejně tak převrátil podíl používání automobilů a městské hromadné dopravy zavedením přehledného a jasného

Bringing research into the field of arts represents a potentially big outcome. Results have to be delivered in some way, but I intentionally don't say they have to be verbalized. I am convinced that we don't have to think just in words. And one of the strengths of designers and architects is they are able to visualize their ideas. That is a great strength that neither scientists nor officer or commercial sector possess. Artists are able to present an idea in a comprehensible and convincing manner. That is just as beautiful as to being able to formulate math equation. They should not give up this and should use this strength even more. Only when you present a certain visual proposal to a client you can see what he needs and what suits him.

Also propagation of prepared innovations is a very sensitive question - for example Jaime Lerner has taught half of the families in Brazil to sort the waste because he found out that it was easier to reach out to children than to parents, or he has created a well-arranged and clear system of public transport and established a system of

informačního systému pro veřejnou dopravu a systému cvakání lístků u čekání na zastávce nebo vlastních pruhů pro autobusy, ze kterého se stalo patentované řešení používané v mnoha městech světa⁸. Pro úspěšné zavádění nových věcí je klíčová kreativita. Je třeba mít představivost a být otevřený a připravený. Myšlenky totiž zpravidla nechodí na zavolání.

ticket validation while waiting on the stop, or separated lines for buses. In Curitiba this is a patented solution and it even caused more people to ride a bus than a car⁸. Surely there are many methods of introducing new things and you can also generate a demand for new problem finding with education. But it is difficult to devise problems for someone else. Thoughts doesn't come as you wish.



21

8) Systém metropolitních autobusů v brazilské metropoli Curitiba značně inovoval architekt, urbanista a politik Jaime Lerner během svého prvního volebního období, kdy působil jako starosta. Kvůli nižším pořizovacím nákladům a podmačenému okolí města byly realizovány linky Speedybus namísto původního plánu výstavby podzemní dráhy. Autobusy jezdí po vyhrazených vozovkách a díky speciálně navrženým zastávkám ve tvaru trubic mohou cestující nastoupit s již označenou jízdenkou. Dnes zde systém využívá téměř 75 % dojíždějících obyvatel. Lerner byl následně třikrát znovuzvolen jako starosta Curitiba a později i do čela celého regionu Paraná. Metrobusy fungují v řadě dalších velkých světových měst, zejména v latinské Americe.
Foto: mariordo59, Flickr.com

8) The system of metropolitan buses in Brazilian metropolis of Curitiba was substantially innovated by architect, urban planner and politician Jaime Lerner during his first electoral as the mayor. Due to lower acquisition costs and waterlogged landscape around the city, it was decided to realize Speedybus lines instead of the initial plan to build an underground line. The buses run on reserved roads and thanks to specially designed tube-shaped stops the passengers can get in with validated tickets. Today, almost 75 % of commuting citizens use this system. Subsequently, Lerner was reelected mayor of Curitiba three times and later he was even elected the leader of the whole Paraná Region. BRT systems operate in many other big cities, especially in Latin America.
Photo: mariordo59, Flickr.com

Projekty Projects

Whoop.de.doo

Projekt *Whoop.de.doo* vznikl na Fakultě umění a designu Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem z diplomové práce, ve které Anna Marešová navrhla kolekci erotických hraček pro ženy. Design byl ovlivněn nejrůznějšími rešersemi – mimo jiné i dotazníkem zkoumajícím přístup a vztah uživatelů k problematice sexuálních pomůcek. Impuls k realizaci návrhu však přišel až po obdržení Národní ceny za studentský design (2011), když se o dosud neexistující produkt začala zajímat média, odborníci i zákazníci. Designérka se na vlastní náklady pustila do vývoje prvního kusu navržené sady – venušiných kuliček. Jelikož cílem byla lokální česká výroba v malém nákladu, značné množství času strávila hledáním těch správných dodavatelů. Intenzivní konzultace se sexuology a gynekology přinesly například optimalizaci velikosti pomůcek. Designérka dodnes realizovala první edici venušiných kuliček (2013) a vibrátoru (2016) v edici 500 kusů. Projekt získal ocenění Red Dot Award 2016. Přibližně 65 % bylo investováno do vývoje a cca 35 % do závědní výroby. Na rok 2017/18 je v plánu rozšíření o další produkt – vibrační vajíčka.

Foto: Jan Příbylský



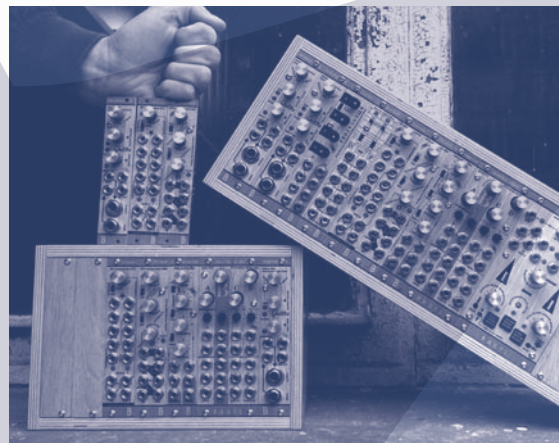
Project *Whoop.de.doo* originated from Anna Marešová's Master's dissertation at the Faculty of Art and Design at the university J. E. Purkyně in Ústí nad Labem. In her dissertation, Marešová designed a collection of erotic toys for women. The design was influenced by various searches – among other things also by a questionnaire examining user's attitude and relation to the theme of sex toys. The impulse to carry out the design came, however, after receiving a national price for student design - Národní cena za studentský design (2011) – when media, professionals, and even potential customers took interest in the product. The designer started developing the first item of the collection – love balls – at her own expenses. Since her objective was a local Czech production in small edition, she spent a considerable amount of time by looking for the right suppliers. Intensive communication with sexologists and gynecologists led to optimization of the size of products. So far the designer has realized the first edition of love balls (2013) and vibrators (2016) in the edition of 500 items. The project received Red Dot Award 2016. Approximately 65% was invested in development and around 35% in the initial production. In 2017/18 love eggs will be added to the existing offer.

Photo: Jan Příbylský

Bastl Instruments

Bastl Instruments (od roku 2013) se zabývá inovací, vývojem a výrobou elektronických hudebních nástrojů – především modulárních syntezátorů. Projekt je pokračováním etnografického mapování fenoménu tzv. hudebního bastlení, jehož součástí byla platforma *Standuino* (2011). Snahou vždy bylo vyrobit nástroje, které přesně odpovídají jejich individuálním představám. Nový produkt proto vychází z konkrétní potřeby – nejčastěji specifických zvukových možností či určitého typu interakce s nástrojem. Pro upřesnění všech žádoucích funkcí a uživatelského rozhraní vycházejí Václav Peloušek a Ondřej Merta z úzké spolupráce s muzikanty, z jejich podnětů i ze studia historické literatury. Technické detaily nových nástrojů často konzultují s ostatními inženýry nebo návrháři syntezátorů. Cesta od nápadu k prvnímu prototypu trvá přibližně jeden měsíc, časově nejnáročnější je však následná fáze testování technických detailů, zpracování dokumentace a navrhování grafické podoby nástroje. Ta může přesáhnout i šest měsíců. Designéři dnes po celém světě organizují workshopy, kde je možné si nástroje sestavit ze zlomek jejich tržních cen, pořádají koncerty a festivaly. Jejich firma má komunitní charakter a zaměřuje se na rozvoj elektronické hudební scény v Brně, kde provozují i obchod Noise Kitchen, ve kterém si lze nejen jejich nástroje vyzkoušet.

Foto: Václav Peloušek



Bastl Instruments (since 2013) focuses on innovation, development and production of electronic musical instruments – especially modular synthesizers. The project follows up ethnographic mapping phenomenon, so called musical bastling, whose part was platform *Standuino* (2011). The effort was to create musical instruments that would precisely correspond to their individual ideas. New product is always based on a specific need – most often on specific sound possibilities or interactions with the instrument. After specifying all desired functions and user interfaces, Václav Peloušek and Ondřej Merta start from close cooperation with musicians, their suggestions and also from study of historic literature. They often consult technical details of new instruments with other engineers or synthesizer designers. The way from an idea to the first prototype lasts approximately a month, the follow-up stage when technical details are tested, documentation is processed and graphical form of the instrument is designed, is the most time-consuming though. This stage can even exceed six months. The designers organize workshops in the whole world, where it is possible to build their instruments for a fraction of their market price; they organize concerts and festivals. Their company has a character of a community and is focusing on growth of contemporary electronic music scene in Brno where they run a rental shop Noise Kitchen, in which it is possible to try out all of their instruments.

Photo: Václav Peloušek

Vizuální smog

Veronika R. Nováková se po návratu ze zahraničních studií v Belgii nedo-vedla smířit s podobou brněnského veřejného prostoru a začala téma hlouběji studovat, osobně zkoumat terén a konkrétní způsoby, jakými se na území města prezentují obchodníci. Zhruba rok pracovala na sběru dat a zpracování objektivní metody, která by problematiku dokázala za-štitit. Pro diplomovou práci *Vizuální smog* (2015) na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně vypracovala vlastní sadu pravidel pro rozpoznání vizuálního smogu. Mezi nemoci prezentačních štítů zařadila třeba duplicitu informací, příliš agresivní barvy nebo nejednotnost užitých fontů, které spoluvytvářejí informační chaos. Kategorie následně aplikovala na mapě vizuálního znečištění v Brně, ve které navržené směrnice uplatnila v praxi. Tématu se stále věnuje – například v plánované interaktivní online aplikaci zaměřené na prevenci vizuálního smogu. Ve spolupráci s radnicí Brno-střed nadále usiluje o zlepšení situace v terénu.

Foto: Veronika R. Nováková



Visual Smog

Veronika R. Nováková could not put up with the appearance of Brno's public space after her return from Belgium and so she started studying the problem further, personally investigating the terrain and specific ways through which business people present themselves in the city. She worked roughly a year on collecting data and on working up an objective method that could shield the entire issue. In her Master's dissertation *Visual Smog* (2015) she created a set of rules for distinguishing visual smog. Among diseases of presentation shields she listed for instance duplicity of information, too aggressive colours or inconsistency in used fonts, which together creates information chaos. Subsequently she applied these categories to a visual pollution map of Brno, in which she applied the designed guidelines in practice. Today she still focuses on the topic – for example she cooperates with the town hall of Brno-střed on the planned interactive online application focused on improvement of situation in terrain.

Photo: Veronika R. Nováková

Coalit

Vizi Amálie Koppové bylo přeměnit filtrování stolní vody na každodenní rituál. Její filtr sestavený výhradně z přírodních a lokálních materiálů vodu čistí, mineralizuje a tvoří minimum odpadu. Inspirací pro takto specifický produkt se stal tradičně vyráběný uhlík Binchotan pocházející z japonského dubu. Exotickou dřevinu nahradilo lokální třešňové dřevo, vysušené a vypálené bez přístupu kyslíku. Kousky uhlíku byly následně vybroušeny do krystalických tvarů a s použitím chloridu vápenatého se znásobil jejich strukturální povrch, aby mohly lépe absorbovat nečistoty a pachy z kohoutkové vody. Spojením antibakteriálního stříbra, hedvábí a energetizujícího křehálu s krystaly aktivního uhlí vznikla v Ateliéru textilní tvorby UMPRUM v Praze sestava *Coalit* (2016), která během několika hodin přefiltruje vodu ve stolní karafě. Uhlík je po použití možné v rozdrčené formě recyklovat jako hnojivo známé pod názvem biouhel. Uhlí v půdě neutralizuje kyselost a váže na sebe živiny a důležité látky, které se z půdy nevypylují.

Foto: Peter Fabo



The vision of Amálie Koppová was to change table water filtration into a daily ritual thanks to a filter, which would also mineralize the water, would be composed solely of natural and local materials, and would create minimum of waste. An inspiration for such a product was a traditionally fabricated coal Binchotan from Japanese oak. The exotic wood was replaced by local cherry wood, dried out and burnt without the presence of oxygen. Pieces of coal were consequently refined into crystal shapes and with the use of calcium chloride their structural surface was multiplied so that they could absorb dirt and smell of tap water. By connecting antibacterial silver, silk and energizing crystal with active coal crystal, *Coalit* (2016) was created at the Textile Design Studio, AAAD in Prague. Coalit is a unit that is able to filter water in carafe just in couple of hours. It is possible to recycle the coal further when the coal is in crushed form used as fertilizer known as organic coal. Coal in the soil neutralizes acidity and binds nutrients and important substances that are not washed out of the soil.

Photo: Peter Fabo

II Maarten Gielen



Maarten Gielen je spolu s architekty Tristanem Boniverem a Lionelem Devliegerem jedním ze zakládajících členů kolektivu Rotor, který od roku 2005 funguje v Bruselu. Gielen mimo jiné působí jako hostující profesor na Haute École d'art et de design (HEAD) v Ženevě. Skupina je držitelem ceny Global Award for Sustainable Architecture za rok 2015.

Together with architects Tristan Boniver and Lionel Devlieger, Maarten Gielen is one of the founding members of the collective Rotor, based in Brussels since 2005. Among his other activities, Gielen is also a guest professor at Haute école d'art et de design (HEAD) in Geneva. The collective is the recipient of the 2015 Global Award for Sustainable Architecture.

24

Architektura a stavebnictví jsou obory s velkým hmotným obrátem – cihel, betonu, skla, dřeva. Přestože je stavební odpad při bourání budov do značné míry nevratný, stále je možnost štěpit i velké celky budov na menší kousky, vracet je zpět do koloběhu a hledat v nich navíc další významy.

Architecture and construction are fields with large materials turnover – bricks, concrete, glass and wood. Although during demolition the construction waste is to a large degree irreversible, there is always an opportunity to split entire large building complexes into smaller parts and return them into the cycle, as well as look for additional meanings in them.

In its activities Rotor combines practical, research and curator approaches to create critical standpoints. Architecture especially interests them in the phase where it's destined for transformation or demolition, which is the primary interest of their company Rotor Deconstruction. The company focuses on reusing building components - they dismantle and trade individual elements of buildings destined for inevitable construction changes.

Photo: Olivier Beart

Rotor ve svých činnostech kombinuje praktické, výzkumné a kurátorské přístupy k vytváření kritických postojů. Architektura je zajímavá především ve fázi, kdy je určena k transformaci či demolici, což je primárním zájmem jejich společnosti Rotor Deconstruction. V jejím rámci se zabývají recyklací stavebních materiálů – rozebírají je a obchodují s jednotlivými prvky budov předurčených k nevyhnutelným stavebním změnám.

Foto: Olivier Beart



Materiál: Zestárnutí, zbourání, výzkum, využití

Jak začínal Rotor a co vás přimělo zajímat se právě o odpad, jeho využití a analýzu? Vznikli jste jako nezávislá organizace na základě jednoho konceptu, nebo jste zvažovali další témata?

Od začátku jsme byli především skupina lidí bez dlouhodobého plánu a jedna věc vedla ke druhé. Nejsem si jistý, zda mohu říct, že jsme skutečně nezávislí. Pokud máme nějakou autonomii, je to dáno především tím, že pracujeme v rámci širokého pole témat a oblastí – nejsme tak závislí jen na jednom velkém klientovi. Žádný z našich klientů nebo zdrojů nepokrývá více než 5 % našeho rozpočtu, takže nejsme až tak zranitelní.

Materials: Ageing, Deconstruction, Research, Use

How did Rotor begin, and what sparked your interest in waste, its use and analysis? Were you founded as an independent organization based on one concept or did you also consider other subjects?

In the beginning, we were mainly a group of people without a long-term plan and then one thing lead to another. I'm not sure I can say that we are entirely independent. If we have some autonomy, it is because we are working within a wide range of subjects and areas – thus we are not dependent upon one large client. None of our clients or sources cover more than 5% of our budget, so we are not very vulnerable.

25

Zaujal mě váš projekt, v jehož rámci jste se stali spoluautory nové materiálové legislativy pro belgickou regionální samosprávu. Jak se vám to povedlo?

Ano, od tohoto projektu si slibujeme možnost ovlivnit dění v našem regionu a postupně možná i v rovině celé Evropské unie. Reagovali jsme na nově vzniklou vizi materiálového a odpadového hospodářství ve Vlámsku. Ambicí úředníků bylo vytvořit zcela nový systém koloběhu stavebního odpadu a jeho dalšího využití. My jsme ale prokázali, že se tématu dlouhodobě věnujeme a nabízeli jsme svoje zkušenosti. Dokument se podařilo změnit podle našich doporučení, včetně systému firem a organizací, které vykupují, zpracovávají a prodávají druhotné suroviny. Cítíme, že se nám podařilo zlepšit oficiální struktury, což je velmi příjemné.

Berete výzkum jako součást vaší činnosti, tedy přípravu výstav, interiérového designu či publikací?

Nedělíme naši práci podle podtitulů, každý projekt je pro nás trochu jiný. Některé mají výzkumný základ, jiné obsahují pouze návrhovou část, ale pokud děláme výstavu, je to třeba zcela naopak. Nejsnazší je pro nás hledat takové projekty, při kterých se můžeme do hloubky zabývat něčím, co nás skutečně zajímá. Výzkum je jádrem všeho, co děláme.

Pro belgický pavilon na benátském bienále architektury jste připravili výstavu a publikaci *Usus/Usures: Etat des lieux – How Things Stand* (2010).¹ Je to fascinující dokumentace tématu opotřebování a stárnutí materiálů v architektuře. Jaký byl váš záměr a jak byste popsali metody, se kterými jste pracovali?

Téma jsme prezentovali jako určitý protiklad vůči benátskému bienále. Je to jedna z nejdůležitějších výstav architektury a přesto ukazuje pouze zlomek toho, co se ve světě děje. Většinou jde o slavné architekty a jejich velké projekty. Všimli jsme si, že tyto projekty mají vždy velmi blízko ke svým návrhům a podobají se čerstvě postaveným mistrovským dílům. Ale prostředí ve městech nebo budovách nezůstává nové a stěny nikdy nevydrží bílé. Takže jsme vytvořili určité napětí vůči těmto ideálním podobám architektury a ukázali naši každodenní zkušenost s životem v budovách. Během tohoto výzkumu jsme šli trochu dál a řekli jsme si, že nestačí pouze pojmenovat procesy opotřebování, ale je nutné ptát se, jak tyto procesy mohou sloužit designu. Včera jsem si všiml, že v metru jsou dveře, které měly zcela jiná madla – jedna polovina dveří byla více používaná a krásně naleštěná od rukou, které se jí často dotýkaly.² Důsledkem bylo, že druhou část nikdo neotevíral. Z takového detailu se stane něco jako znamení, jako lesní pěšina.

I took interest in the project where you became the co-authors of new material-related legislation for the Belgian regional administration. How did you manage that?

Yes, we are hoping that through this project we will be able to influence activities in our region and gradually also possibly on the level of the entire European Union. We responded to the newly created vision of material economy in Flanders. The ambition of the officials was to create an entirely new system of recycling construction waste and its further use. We have shown that we focused on this subject long-term and offered our experience. We succeeded in changing the document according to our recommendations. The network of organizations and salvage companies that we previously helped establish is now at its core. We feel we managed to improve the official structure, which is nice.

Do you consider research as a part of your activity, including exhibitions, interior design and publications?

We don't divide our work into subtitles, as each project is a bit different for us. Some are very much based in research; others contain only the design part. When we do an exhibition, then that's entirely the opposite. It's easiest for us to do projects where we can focus in-depth on the things we really care about. That means research is the core of everything we do.

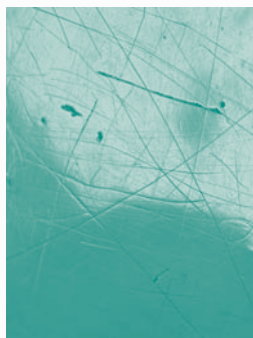
You prepared the project *Usus/Usures: Etat des lieux – How Things Stand* (2010)¹ for the Belgian pavilion at the Venice Biennale of Architecture. It's a fascinating documentation of the subject of wear-and-tear and aging of materials in architecture. What was your aim and how would you describe the methods you used?

We presented the subject in a certain juxtaposition within the Venice Biennale. This biennale is one of the most important exhibitions of architecture, yet it only shows a fragment of what's going on in the world. It's usually about famous architects and their large projects. We noticed that the projects are very close to the drawing board, freshly build masterpieces. But the environments in the cities or in the buildings don't remain the way they were built, walls don't stay white. So we built a certain tension between the mantra of cutting-edge forms of architecture and showed our everyday experience. We went a bit further in our research and convinced ourselves that it's not enough to simply name the processes of wear-and-tear, but also to question how these processes can serve design. Yesterday I noticed, that there are doors in the metro that have double handles – one half was more worn, nicely polished by the many hands touching it². As a result, nobody was opening the other half. A detail such as this becomes an instruction, like a forest path.



1) Kolektivní výstavní projekt *Usus/Usures: Etat des lieux – How Things Stand* byl prezentován na architektonickém bienále v Benátkách v roce 2010 v rámci belgického pavilonu.
Foto: Eric Mairiaux

1) The collective exhibition project *Usus/Usures: Etat des lieux – How things stand* was presented at the 2010 Venice Biennale of Architecture within the Belgian pavilion.
Photo: Eric Mairiaux



Publikace k výstavě *Usus/Usures: Etat des lieux – How Things Stand* (2010) dopodrobna rozvádí intenzivní výzkum, který analyzoval opotřebenost jako přirozený fenomén materiálu a jev, skrze který můžeme analyzovat chování uživatelů v prostředí architektury. Přistupuje k fenoménu pozitivně a prosazuje jej jako nevyhnutelný proces reflektující způsob a možnosti používání předmětů. Ty pak mohou být přínosným zdrojem při odhalování chyb a nedostatků objektů, či naopak zesilování jejich dobrých stránek.

The publication accompanying the exhibition *Usus/Usures: Etat des lieux – How Things Stand* (2010) details intensive research analyzing wear-and-tear as a natural phenomenon of material, an occurrence through which we can analyze user behaviors within the architectural environment. The publication approaches the subject in a positive way and promotes it as an inevitable process, reflecting the methods and options of using objects. These can serve as useful sources for discovering mistakes and failures of objects or, on the other hand, reinforcing their best traits.

2) Linoleum je podlahová krytina vyráběná od konce 19. století. Na rozdíl od konkurenčních PVC krytin je ve své současné podobě zdravotně nezávadná, vyráběná z biologicky odbouratelných materiálů. Často se používá pro velké plochy a namáhané prostory, např. ve veřejných budovách, jakými jsou nemocnice, úřady, školy apod. Lino je barevně stálé, ale po určité době se v něm objevují protlačená místa nebo rhyby.

Foto: Rotor

2) Since the end of the 19th century, linoleum has been produced as a floor covering material. Unlike its competitors, PVC floor materials, linoleum is produced in its current form from biodegradable materials and no longer poses health risks. It is often used in high-traffic spaces such as public buildings, including hospitals, offices, schools, etc. Lino is colorfast but over time, pressure spots or grooves appear.

Photo: Rotor

Můžete popsat hlavní témata, kterými se nyní zabýváte?

Na začátku se naše projekty týkaly průmyslového odpadu, spolupracovali jsme s velkými průmyslovými společnostmi a navštívili řadu továren. Na základě toho nás začalo zajímat, jak se dají tyto věci prezentovat a představit – a tato otázka je naše další téma, které se promítlo do následujících projektů. A otázka „Co je odpad?“ se zase promítá do legislativy a tvorby opatření, z čehož vznikla další skupina projektů. Právě teď jsme dosáhli určitého mezistupně. Dá se říci, že zkoumáme proudění materiálů skrze společnost. A v rámci toho nás zajímá, jaké významy jsou v této části hospodářství zahrnuté, například jaký je vztah materiálů k politice, legislativě a tak dále.

Jaké jsou zajímavé technologické přístupy v oblasti recyklace a transformace stavebních materiálů?

Nemáme přímo laboratoř, která by se zabývala výzkumem čištění dlaždic nebo parketových podlah. Fungujeme v rámci sítě a pokud potřebujeme nějakou specializovanou činnost, tak oslovíme některou z firem, která se jí věnuje. Takže například čištění a recyklace parket je velice

Could you describe the main issues upon which you now focus?

In the beginning, our projects were about industrial waste and we collaborated with large industrial companies and visited many factories. Based on this, we became interested in how these issues could be presented and introduced – and that question is a subject of our following projects. And now the question “What is waste?” is a focus of the legislature and the creation of regulations, which became our next group of projects. Right now, we’ve reached a sort of meta-level. You could say we are interested in the flow of materials through society. We are interested in how this stream is organised, and subsequently what meanings it generates – for example in relation to politics, architecture, etc.

What are the interesting technological approaches within recycling and the transformation of construction materials?

We don’t have an actual laboratory focusing on cleaning tiles or parquet floor pieces. We work within a network

specifický postup, který jsme optimalizovali ve spolupráci s jednou firmou. Ale technologie je jen částí odpovědi na tyto otázky. **Pro jeden z mých oblíbených projektů poslední doby jsme najali právníka, který nám pomohl s pohledem na znovupoužití stavebních materiálů z legálního hlediska.** Tedy která největší rizika naše činnosti obnášejí – z legislativního, praktického i bezpečnostního hlediska.

A jaké projekty v rámci výzkumu připravujete do budoucna?

Ted’ hodně převládají naše sekce Rotor Deconstruction, takže zkoumáme možnosti, jak legálně organizovat rozebírání velkých veřejných staveb.³ A také jak následně integrovat recyklované materiály do velkých stavebních projektů. Jak je to s právním hlediskem u používání jiných než nových materiálů, a jak je to například s certifikáty. To je práce alespoň na dva roky. Jsme také designěři se zaměřením především na interiérový design. Takže vše, co děláme, pro nás představuje určitý testovací prostor na zkoušení nových věcí v rámci praxe. Žádné větší výstavy nebo publikace teď neplánujeme. Začali jsme ale spolupracovat s komerční galerií a je to vůbec poprvé, kdy se naše věci prodávají.

and when we need a certain specialization, we approach the company that does it. For example, there is a very specific process for cleaning and recycling parquets that we discussed and further optimized in collaboration with a particular company. But technology is only part of the answer. **For one of my favorite recent projects, we hired a lawyer who helped us better understand what the reuse of building materials means – from a legal perspective.** What are the risks, the responsibilities, the procedures that deal with these, etc.

And which projects are you preparing in terms of research in the future?

Our Rotor Deconstruction sections take the lead right now.³ We are investigating the possibilities of a legal framework for deconstructing large public buildings. How do we subsequently integrate recycled materials into large construction projects? What’s the legal view on using other than new materials and how does it, for example, apply to certificates? That will take us at least two years. We also have a design practise, that mostly focuses on interior design. It is sort of the testing ground that allow us to try out new things on a very practical level. We are not planning any large exhibitions or publications. But we began collaborating with a commercial gallery, so this is actually the first time our things will be sold.



Kniha *Behind the Green Door: A Critical Look at Sustainable Architecture Through 600 Objects* (2014) vznikla jako součást výstavního projektu pro Oslo Architecture Triennale. Představuje přibližně 600 předmětů, které byly jejich výrobcem, designérem nebo architektonickým studiem označeny za udržitelné. Vedle sebe se tak ocitl vzorek materiálu, model stavby, inženýrský report nebo článek. Ještě před publikováním byl manuskript zaslán ostatním účastníkům Triennale, aby libovolná místa podle vlastní volby doplnili stručnými komentáři. Vznikla tak kolektivní časová kapsle s vysokou informační hodnotou, ale i s určitým nadhledem, který ji odlišuje od ostatních projektů podobného zaměření.

The book *Behind the Green Door: A Critical Look at Sustainable Architecture through 600 Objects* (2014) was created as a part of the exhibition project for the Oslo Architecture Triennale. It covers approximately 600 objects that were labeled as sustainable by their producer, designer or architectural studio, with material samples, construction models, engineering reports and articles side-by-side. Prior to publication, the manuscript was sent to other participants of the Triennale, each of whom supplemented various parts with short comments as they wished. This created a collective time-capsule with much information value, as well as a certain overview that differentiates it from other projects of its kind.



3) Komerčně orientovaný projekt *Rotor Deconstruction* nabízí demontované objekty online prostřednictvím e-shopu, a to hned ve dvou úrovních. Základní kategorie disponuje standardními stavebními prvky, jakými jsou jednotlivé cihly, parkety, dveře, okna, osvětlení apod. Tyto prvky jsou prodávány za 30% až 50% tržní ceny nových produktů stejné kvality. Druhá skupina je více výběrová. Unikátní kusy procházejí kontrolou kvality nebo rovnou restaurátorským zásahem a často se jedná o díla významných belgických umělců, jako jsou Jules Wabbes, Christophe Gevers či Joseph Moutschen. *Rotor Deconstruction* je finančně udržitelná činnost umožňující Rotoru zabývat se tématem aktivně od roku 2012.

Foto: Rotor

3) The commercially-oriented *Rotor Deconstruction* project offers dismantled objects online in two different ranges, via an e-shop. The basic category provides standard construction elements such as individual bricks, parquets, doors, windows, lights, etc. Typically these elements are sold at 30% to 50% of their new equivalent. A second range of products is more exclusive. These unique pieces are checked for quality or professionally restored and often represent works by important Belgian designers such as Jules Wabbes, Christophe Gevers and Joseph Moutschen. *Rotor Deconstruction* is a financially sustainable activity, enabling Rotor actively focus on this issue since 2012.

Photo: Rotor



III Jeremy Myerson



Jeremy Myerson stál u zrodu Helen Hamlyn Centre pro design (HHCD) při Royal College of Art (RCA) a v roce 1999 se stal jejím prvním ředitelem, kterým byl až do října 2015. Na konci 80. let 20. století založil britský časopis *Design Week*, v němž dlouhá léta působil také jako novinář. Dodnes se účastní mezinárodních konferencí jako WorkTech a působí v komisích institutů zaměřených na design v Hongkongu, Švýcarsku a Koreji.

Jeremy Myerson was a co-founder of Helen Hamlyn Centre for Design (HHCD) at Royal College of Art (RCA) and he became its co-director in 1999. He was the Director of the College until very recently – until October 2015. He also founded *Design Week* – a British magazine – and he used to work as a journalist. He is active in international conferences such as WorkTech and he also works on the advisory boards of design institutes in Hong Kong, Switzerland and Korea.

32

Omezení není primární vlastností člověka, ale většinou vyplývá ze špatně navrženého prostředí. Tak zní jeden z hlavních argumentů inkluzivního designu, který skrze empatii a poznávání otevírá příležitosti pro uživatele i dodavatele služeb.

Limitation is not a primary part of human nature but it results from a badly designed environment. This is one of the main arguments of inclusive design, which opens up opportunities to both users and suppliers through empathy and cognition.

Project Great British Public Toilet Map (2014) is a part of a bigger research TACT3 and it thematizes new dynamics of ageing. HHCD built the largest database of public toilets in Great Britain and it includes around 10,000 facilities. Information from local authorities, private suppliers, publicly accessible maps, and from the public was used to build the database. At the beginning the database building began with interviews with more than 100 volunteers of all ages and their experiences with need, finding and using of public toilets were analyzed. The research represented a specific impulse for more than 80 towns, which consequently started to provide this information to the public.

Photo: Petr Křečel, courtesy of The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art

Projekt Great British Public Toilet Map (2014) je součástí výzkumného celku TACT3 tematizující nové dynamiky stárnutí. HHCD vybudovalo nejrozsáhlejší databázi veřejně přístupných toalet ve Velké Británii, která zahrnuje na 10 000 zařízení. Centrum k tomu využilo informace od lokálních autorit, soukromých poskytovatelů, veřejně přístupných map i podnětů veřejnosti. Na počátku stály rozhovory s více než stovkou dobrovolníků různých věkových kategorií o jejich zkušenosti s potřebou, nacházením a užíváním veřejných toalet. Výzkum byl konkrétním impulsem pro dalších 80 měst, která díky tomu začala informace veřejnosti poskytovat.

Foto: Petr Křečel, se svolením The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art

Výzkum jako možnost změny

Kdy jste se začal zajímat o design v souvislostech veřejného sektoru a jeho inkluzivního pojetí?¹

Design mě zajímal vždy, mimo jiné proto, že můj strýc pracoval v New Yorku jako dodavatel interiérového vybavení. Postupně mě začala čím dál více oslovovat problematika navrhování pracovního prostředí a komplexní architektura těchto prostor. Na začátku své novinářské kariéry jsem proto psal především o tématech souvisejících s designem a architekturou. K dalším souvislostem, jako třeba ke společenskému kontextu, jsem našel cestu, až když jsem se stal editorem časopisu *Design Week*. Ten byl zaměřený hlavně na profesní články o tom, kdo dělal nový branding a kdo vyhrál jakou soutěž. A právě to mě v 90. letech přivedlo ke hledání alternativ v designérské praxi.

Research as a Possibility of Change

When did you become interested in design of public sector and its inclusive interpretation?¹

I have always been interested in design, among other things, also because my uncle worked in contract interiors in New York. Little by little I became more interested in designing work environments and in the complex architecture of these places. At the beginning of my career as a journalist I wrote especially about topics related to architecture or design. I found my way to other related areas, such as social context, after I became editor of *Design Week* magazine. The magazine focused mainly on professional articles about who did some new branding and who won which competition. And it was this that led me in the 90's to look for alternatives in designer practice.



33

1) *Inkluzivní design* je označení pro takový přístup k navrhování produktu nebo služby, který stojí v opozici k exkluzivnímu. Jeho primárním cílem je návrh začít na co největší množství uživatelů – bez ohledu na jejich věk, potřeby, schopnosti nebo požadavky. Při vývoji se používá celá řada kontrolních metod a nástrojů, které například simulují slabší zrak, sníženou schopnost pohybu nebo orientace a podobně. *Inkluzivní design* úzce souvisí s koncepty tzv. *přístupného designu*, *designu pro všechny*, nebo *univerzálního designu*. Podle Stockholmské deklarace (2004) znamená *design pro všechny* zastřešující pojetí pro lidskou diversitu, sociální inkluzi a rovnost.

1) *Inclusive design* is a term for such an approach to design of products or services that is in direct opposition to exclusive. Its primary goal is that design aims at the largest possible number of users – regardless of their age, needs, abilities or requests. A large number of controlling methods and tools is used during its development, for example those that simulate weak eyesight, limited mobility or orientation and so on. *Inclusive design* is closely connected with concepts of so-called *accessible design*, *design for all* or *universal design*. According to Stockholm Declaration (2004) *design for all* is an umbrella term for human diversity, social inclusion and equality.

Kde jste pozoroval nejužší sepětí designu a jeho účelu? Můžete uvést konkrétní příklady?

V minulosti byly hodně důležité korporace, které používaly design k prodeji svých produktů. Ale při pohledu na dějiny uvidíte, že sociální vnímání designu bylo v jeho historickém vývoji vždy přítomné – například Bauhaus a všeobecná utopie v modernistickém hnutí. Mistři z Bauhausu sice později většinou odešli do babylonu komerce, do Ameriky, ale ve Výmaru a Dessau navrhovali utopické mise a pracovali pro společnost. Dlouhodobě mě například zajímá otázka, proč lidé třeba ve Velké Británii začali velké a utopické projekty v architektuře odmítat. Máme velká sídliště a betonové domy, všechny stavěné s určitým dobrým úmyslem. Myslím, že v Česku o tom také víte hodně. Pokud jde o vidění designu v lidském měřítku, velmi mě inspirovala Patricia Moore.² Ta se v jednom ze svých projektů převlékala za starou ženu, aby sledovala, jak se k ní okolní svět chová a jaké překážky jí staví do cesty. V devadesátých letech začali stárnout také moji rodiče a demografická křivka obyvatel na celém světě se začala proměňovat.³ S vyšším věkem přichází řada jiných potřeb a podle mě se tyto změny musí projevit také v designu, který je však v současné době pořád především o rychlosti, mládí a síle. Takto jsem ale věci neviděl odjakživa, pracoval jsem nejprve na velkých brandingových projektech a svůj pohled jsem měnil postupně.

2) Patricia Moore je americká designérka, která se do dějin designu zapsala sociologickým experimentem Elder Woman, zpracovaným v bestselleru *Disguised* (1985). Od roku 1979 zkoumala po tři roky životní styl seniorů v Severní Americe, když cestovala převlečená za ženu starší 80 let. V šatech své babičky, botách, které znemožňovaly plynulou chůzi, se špunt v uších a tlustými brýlemi otupila smysly na úroveň staršího člověka a plně se vcítila do jeho specifických potřeb. Podle příležitosti používala devět typů osobností – od ženy bez domova po majetnou dámu. Studii zakončila v roce 1982 po návštěvě 116 měst v USA a dvou kanadských provinciích. Její studio Moore & Associates později spolupracovalo s klienty jako Citibank, General Electric, Johnson & Johnson nebo Boeing. ID Magazine Moore zařadil mezi „čtyřicetku nejvíce společensky uvědomělých designérů“ na světě.

2) Patricia Moore is an American designer who went down the history of design with her sociological experiment Elder Woman that was later novelized in bestseller *Disguised* (1985). Since 1979 she explored lifestyles of North America seniors for three years when she was travelling in disguise for an 80-year-old woman. In her grandmother's clothes, shoes that prevented her from walking smoothly, earplugs and thick glasses, she blurred her senses and adapted them to those of an elderly person, which helped her to put herself in the place of pensioner's specific needs. She used nine types of personality – from a homeless woman to a wealthy lady. She finished her study in 1982 after having visited 116 cities in the USA and 2 Canadian provinces. Her studio Moore & Associate later cooperated with such clients as Citibank, General Electric, Johnson & Johnson and Boeing. ID Magazine listed Moore among “40 most socially responsible designers” in the world.

When did you first notice a closer bond between design and its purpose? Can you give us specific examples?

In the past corporations used to be very important, and they used design to sell their products. But when you look back into history, you will see that social perception of design has always been present in its historical development – for instance Bauhaus and general utopian thinking in the modernist movement. Although majority of the masters of Bauhaus later left to the Babylon of commerce, to America, in Weimar they continued designing utopian missions and they worked for society. In the long term I have also been interested in the question of why people for example in Great Britain began rejecting huge and utopian projects in architecture. We have big housing estates and concrete houses; all of them were built with a good intention. I think that you know a lot about that in the Czech Republic. A lot of other needs come with age and I think that these changes must be also manifested in design. It was Patricia Moore who inspired me a lot to look

upon design from a human perspective. In one of her projects she dressed as an old lady in order to observe how the outer world would react and behave towards her and what kind of obstacles there would be in her way². Also my parents started getting old in the 90's and generally the demographic curve began to change in the entire world.³ A range of other needs comes with age and these changes must also be manifested in design, which is, however, these days mostly about speed, youth and force. But I have not always seen things this way, at first I worked on big branding projects and my point of view began to change only little by little.

34

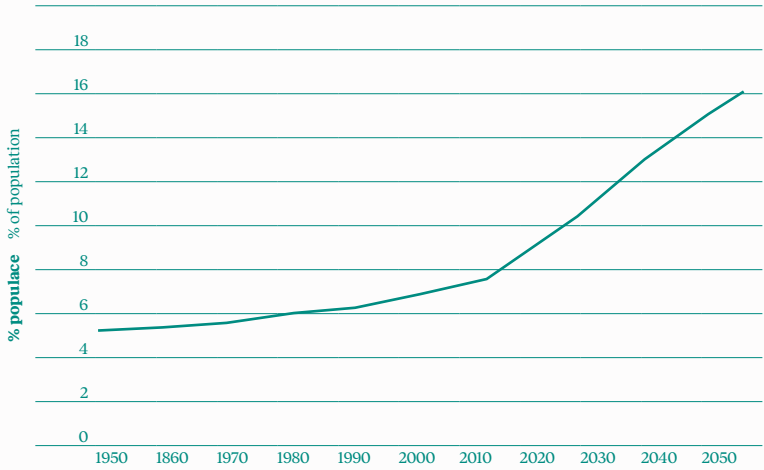
Co vidíte jako obecně přetrvávající nedostatky v přístupu k designu pro veřejný sektor?

Neřekl bych, že design pro soukromé společnosti nemá s designem pro veřejný sektor nic společného. Mohou se od sebe hodně naučit a například kvalita služeb v turismu, cestování a volnočasových aktivitách může být velká inspirace pro úřady. Zákazník je vždy uprostřed celého snažení. Ať už jde o dopravu, zdraví nebo vzdělávání, vždy jsou to jednotlivci, kteří mají s celým systémem individuální zkušenost. Veřejný sektor je ale bohužel zatím hodně pomalý a lidé jsou právem trochu skeptičtí. V Londýně se ale hodně podařil například Olympijský park, jeho napojení na novou stanici metra a celková infrastruktura – to jsou skvělé příklady architektury a designu pro veřejný prostor a také potvrzení toho, že to jde.

Jaký je příběh Helen Hamlyn Centre při Royal College of Art a motivace jeho původního zaměření? Kdy jste se do chodu organizace naplno zapojil?

Příběh začal v roce 1991, kdy jej založila absolventka RCA Helen Hamlyn, která se starala o svou matku a rozhodla se podpořit výzkumný program designu, který by se zabýval stárnutím. Na začátku byla snaha založit praktický výzkumný program pro designéry, kteří by navrhovali ubytování uzpůsobené na míru požadavkům a potřebám seniorů tak, aby mohli žít nezávisle a nemuseli se stěhovat do pečovatelských domů. Program se stal vel-

Procento světové populace ve věku nad 65 let (1950–2050)
Percentage of the World Population over 65 (1950–2050)



3) V roce 2030 se podle statistik OSN počet osob ve věku nad 65 let celosvětově zdvojnásobí a problematika stárnutí populace se tím definitivně zařadí mezi hlavní světové fenomény a výzvy. Demografické stárnutí se bude týkat značného počtu států, především v Evropě a Asii, kde lidé starší 65 let budou za 20 let nejpčetnější věkovou skupinou obyvatelstva. Protože bude obecně méně osob v produktivním věku, jedná se také o velkou výzvu pro oblasti služeb, zdravotnické péče a hospodářství.
Zdroj: UN World Population Prospect, 2008

3) According to the OSN statistics the number of people above 65 will increase twice worldwide in 2030 and issues of aging of population will therefore definitively rank among the world phenomena and challenges. Demographic aging will concern significant number of states, especially in Europe and Asia, where people above 65 will have been the most numerous group of population in 20 years. As there will generally be less people in productive age, it will represent a daunting challenge for the services, healthcare and economy.
Source: UN World Population Prospect, 2008

What do you see as persisting drawbacks in attitude towards design in the public sector?

I would not say that design for private companies and for public sector do not have anything in common. They can learn a lot from each other and for example quality of services in tourism, travel and leisure time activities can be a huge inspiration for public authorities. Customer is always in the middle of all this effort. Whether it is public transport, healthcare or education, it is always an individual who has individual experiences with the entire system. Public sector is unfortunately still quite slow and people are rightfully a little sceptical. What was really successful was the Olympic Park in London and its connection to the new underground station and the entire infrastructure – these are excellent examples of architecture and design for public sector and also confirmation that it is indeed possible.

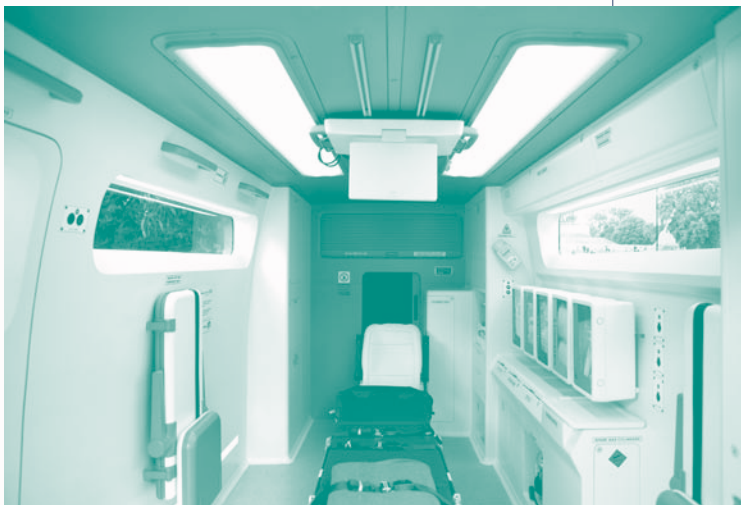
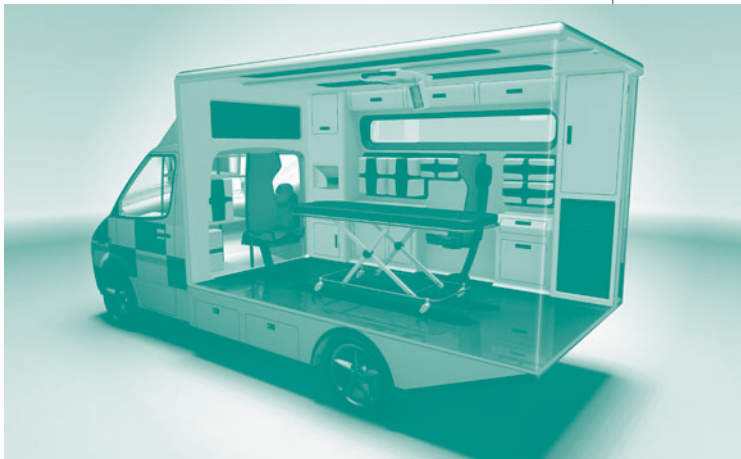
What is the story of Helen Hamlyn Centre and motivation of its original focus? When did you fully become involved in its running?

The story began in 1991 when a graduate from RCA - Helen Hamlyn - was taking care of her mother and decided to support a research programme in design for ageing. At the beginning there was just an effort to found a practical research program for graduates who would design accommodation adapted to the needs of seniors

35

mi úspěšným, a proto se již v roce 1998 mohl dále rozšířit. Rozhodli jsme se ho zaměřit na tři hlavní oblasti – stárnutí a omezení, se kterým souvisí koncept inkluzivního designu, zdravotnictví a bezpečnost pacientů, a prostředí pro práci a život ve městě. V této struktuře jsme byli schopni zajistit práci deseti absolventům RCA na jeden rok i díky podpoře firem a institucí, které nás platí za konkrétní projekty. Inkluzivní design pro nás není samostatná disciplína, ale celkový přístup k designu.

so that they could continue living independently and would not have to move to nursing houses. The program became very successful and so it widened its focus in 1998. We decided to focus on three main areas – aging and limitations with which the concept of inclusive design is connected, healthcare and patient safety, and environment for work and life in cities. In this structure we were able to ensure work for ten graduates from RCA for a year also thanks to support of companies and institutions that pay us for particular projects. Inclusive design is not only an independent discipline for us but also an overall approach to design.



36

Na redesignu sanitky se kromě týmu designérů HHCD podíleli lékaři i pacienti, aby společně dospěli k optimální podobě maximálně funkčního vozu. Designéři často trávili dvanáctihodinové směny se sanitáři, aby lépe pronikli do celé problematiky. Z nespočtu skic, zaznamenaných přímo na místě, se postupem času vyvinul první prototyp nové ambulance. Interiér nově umožňuje přístup k pacientovi ze všech stran, je jednodušší na úklid a udržování odpovídající hygieny. Doplněna byla také nová digitální diagnostika a komunikační systém. Projekt vznikl v rámci oblasti výzkumu věku a zdravotní péče HHCD. Foto: The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art a Petr Krejčí, se svolením The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art

Apart from HHCD designers, also doctors and patients took part in redesigning of an ambulance vehicle to reach together an optimal form of a vehicle of maximum functionality. Designers often spent 12-hour shifts together with orderlies who helped them to understand better the entire topic. From countless drafts drawn directly on the spot, the first prototype of ambulance car was developed. The interior enables to access the patient from all sides, and it is easier to clean and maintain proper hygiene. New digital diagnostics and a communication system were also supplied. The project was created within the HHCD research of ageing and healthcare. Photo: The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art and Petr Krejčí, courtesy of The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art



Projekt *Together* (2014) se zabývá problematikou péče o seniory. Vychází z výzkumu švédských, norských a dánských pečovatelských domů a seniorů ve vlastních domovech. Zdravotnický výzkum provedený HHCD odhalil nedostatek odpovídajícího nábytku, který by nevedl ke stigmatizaci a ponížení. Navržený nábytkový systém *Together* obsahuje křeslo s nastavitelným lehátkem a postranním stolečkem, minimalistický jídelní stůlek pro podnosy, ke kterému je možné připojit kapsu na drobnosti, a vyobrazené konverzační křeslo uzpůsobené dialogu dvou osob se sníženou schopností sluchu. Foto: The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art

Project *Together* (2014) focuses on care for seniors. Swedish, Norwegian and Danish nursing houses and seniors in their own homes also inspire it. Healthcare research conducted by HHCD revealed a lack of suitable furniture that would not lead to stigmatization and humiliation. Designed furniture system *Together* includes an armchair with an adjustable chesterfield and a side-table, a minimalistic dining table for trays to which it is possible to attach a pocket for other small items, and a conversational armchair adapted to conversation of two people with hearing impairment. Photo: The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art

37



Ve výzkumné oblasti „Práce a město“ vznikl projekt *In The Shade: Lighting Local Communities* (2012). Ten navrhuje udržitelný způsob řešení nedostatečně osvětlených částí nočního města s pomocí existující trubkové infrastruktury ve veřejném prostoru: laviček, zábradlí, plotů, stojanů na kola a podobně. Po dvouleté spolupráci s komunitou obyvatel Boundary Estate v Londýně došlo na realizaci prvního osvětlení tohoto typu. Z uživatelského hlasování vyplynulo umístění na nevyužívaném sportovním hřišti, které je tak jediným místem, kde si děti mohou hrát po setmění.
Foto: The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art

A research called *In The Shade: Lighting Local Communities* (2012) was created within the research area “Work & City”. The research suggests a sustainable solution to insufficiently illuminated parts of night city. The solution uses existing tubular infrastructure in the public space: benches, railings, bicycle racks and so on. After a two-year cooperation with Boundary Estate community in London a first lighting of this type was created. Users voted for the use of this lightning at an unused sports ground, which was the only place where children can play after nightfall.
Photo: The Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art

Deset designérů, to už je poměrně velké studio. Jak se vám daří shánět zakázky? Jsou firmy výzkumným meto-
dám nakloněny, nebo u nich stále převažuje skepse?

Je to těžké, ale fungujeme. Sdružujeme zkušené de-
signéry a absolventy, kteří pracují na konkrétním projektu
a společnosti je často zaměstnají, protože nabízejí přesně
ten pohled, který ve firmách postrádají. Během šestnácti
let v HHCD jsem se především naučil, že k dobrému
výsledku nikdy nevede jeden ideální postup. I koncept
inkluzivního designu se od původního zaměření na stárnutí
rozšířil na oblasti technologie, kultury, etnika a další téma-
ta. Díky tak rozsáhlé specializaci máme příležitost oslovit
široké spektrum zadavatelů a netrpíme nedostatkem
poptávek.

Jak se proměnilo Helen Hamlyn Centre od svých začátků?
Jaká je jeho současná profesní a pracovní infrastruktura?

Začátky byly poněkud neformální. Měli jsme adminis-
trátory a pak i absolventy, kteří pracovali na zadáních. Po-
stupně jsme se stali více výzkumným centrem a jednotlivé
výzkumné laboratoře získaly své vedoucí a dokonce i něko-
lik doktorandských studentů, protože máme vlastní Ph.D.
program. Je nás okolo čtyřiceti a rozvíjíme i nové oblasti
zaměřené na digitální média. Jsme teď větší, ale stále se
nám daří fungovat na základě inkluzivního designu a držet
si stárnutí jako jedno z hlavních témat.

Co konkrétního v Helen Hamlyn Centre výzkum zname-
ná? Je to spíše hledání odpovědí, nebo otázek?

Výzkum je u nás zaměřený na praktické výstupy, ale
snažíme se prohlubovat i to, co jim předchází. Vždy vzni-
kají hmotné produkty: prototypy, knihy a podobně. Naším
hlavním principem je nepracovat pouze akademicky – sice
píšeme články, jezdíme na konference, ale není to naše
hlavní snaha. Hodně času strávíme nejen zkoumáním pro-
blému, ale také vývojem konkrétních řešení. Výzkum je pro
nás hodně spojen s vývojem. Celý proces máme rozdělený
do čtyř částí: v první fázi se věnujeme objevování problé-
mu, poté jeho definování, abychom mohli přistoupit ke
třetí části – vývoji – a na konci stojí jeho dokončení, které
nápad v designu zhmotní.⁴ Například za novým interiérem
ambulancí stál mnohem intenzivnější výzkum než násled-
ný vývoj, protože se jednalo o velmi rozsáhlý a komplexní
projekt. S tím souvisí i momentální trend, který v poslední
době vnímám jako zásadní a potřebný: přinášet do proce-
su designu profese, které s ním primárně nejsou spojovány.
Fakticky to znamená, že zvete inženýry a odborníky na
specifické oblasti vědy a zapojujete je přímo do procesu
navrhování. Nemyslím si, že přemýšlení o designu z někoho
automaticky dělá designéra. Takže my to zkoušíme dělat
naopak – učíme designéry také společenským vědám
a technickým znalostem.

.

Ten designers, that is quite a big studio. How do you
manage to find enough clients? Are companies in favour
of research methods or are they more sceptical?

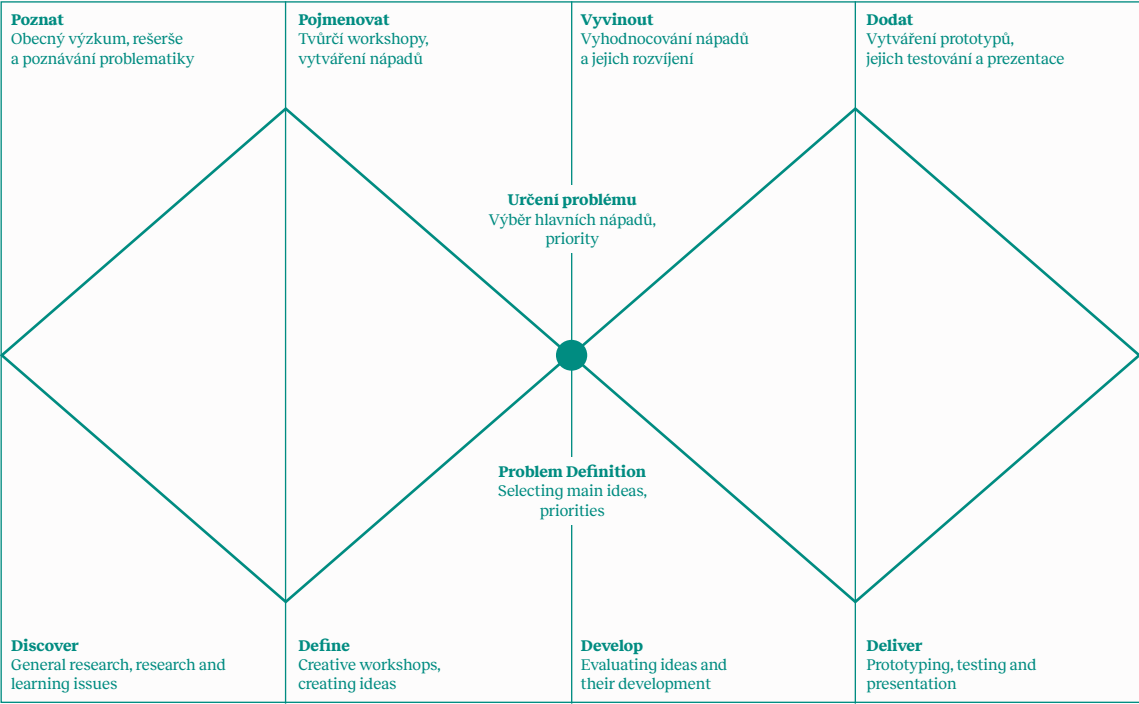
It is difficult but it works. We offer experienced de-
signers and graduates to work on specific projects, and
companies often employ them because they possess
exactly the attitude that the companies lack. During 16
years in HHCD I have learnt that there is not a one ideal
approach that would lead to a good result. Even the con-
cept of inclusive design has broadened its extent from the
original focus on ageing to areas of technology, culture,
ethnicity and other issues. Thanks to such a broad specia-
lization we have opportunities to address a wide range of
customers and we do not lack offers from industry.

How has Helen Hamlyn Centre changed since its
beginnings? What is its current professional and work
infrastructure?

The beginnings were rather informal. We had admini-
strators and then graduates who worked on the tasks.
Gradually we became more of a research centre and
separate research labs got their heads and even some
PhD students because we have our own PhD program.
Together we are around 40 people and we also develop
other areas focused on digital media. We are bigger now
but we still manage to function on the basis of inclusive
design and keep ageing as one of the main issues.

What specifically does research mean in the Helen
Hamlyn Centre? Is it more about looking for answers or
questions?

In our centre the research focuses on practical results
but we also try to deepen what precedes them. Tangible
products are always created: prototypes, books and so
on. Our main principle is not to work purely academically
– although we write papers and attend conferences; it is
not our main activity. We spend a lot of time researching
a problem but we also develop specific solutions and
therefore our research is connected a lot with develop-
ment. The entire process is divided into four parts: the
first stage concentrates on discovering the problem,
then its definition so that we could proceed to develo-
pment – the third part – and then its finalization when
an idea is delivered through design.⁴ For example in case
of development of a new ambulance interior, there was
much more intensive research than development because
it was a very extensive and complex project. A current
trend is associated with it, which I personally perceive as
essential and needed, that is to bring other professions
into design, professions that did not used to be associated
with it. Practically it means that you invite engineers and
professionals in specific areas of science and you engage
them in the process of designing. I do not think that
thinking about design makes somebody automatically
a designer. So we do it differently – we teach designers
social sciences and technical skills.



4) Ilustrace obecného designéřského procesu, tzv. *Double Diamond* podle Design Council UK. Čtyři jednotlivé fáze zahrnují střídavé rozšiřování a zužování možností. Na konci může být připravený prototyp, nebo je problém přehodnocen a proces začne nanovo. Zdroj: Design Council

4) A picture of general designer process *Double Diamond* by Design Council UK. Four stages include broadening and narrowing of options. In the end the final prototype or problem can be re-evaluated and the entire process begins again. Source: Design Council

Co je podle vás největší výzva pro experty v designu?
Syntéza přístupů kvalitativního a kvantitativního výzku-
mu, nebo něco jiného? Očekáváte v tomto ohledu nějaké
širší systémové změny v oboru?

U jednoho z projektů jsme kombinovali hned několik
výzkumných metod – jeden hodně statistický a kvan-
titativní, druhý velmi kvalitativní a etnografický a třetí
někde uprostřed, založený na vědecky strukturovaných
rozhovorech. Díky tomuto postupu jsme dokázali všechny
tři metody propojit a výsledkem bylo objevení pěti nejri-
zikovějších činností na chirurgickém oddělení nemocnice.
Mě teď nejvíce zajímají kontaktní místa, kde se systém
potkává s uživatelem – například ambulance nebo školní
třída. Pokud však navrhnete pouze ambulanci a systém
péče se nezmění, mohou nastat problémy. I proto množ-
ství kvalitních designéřských nápadů ve zdravotnictví
narazí, protože zbytek systému na to nemůže reagovat
tak rychle. Ne všechno ale musí být nutně tak komplexní.

Může designér kromě tvorby artefaktů dosáhnout změn
v celku, v systému nebo v prostředí?

Jsou designéři, kteří vidí design jako součást ostatních
činností, nikoli jako samostatnou uměleckou disciplínu.
A další skupina dělá velmi individualistické předměty. Oba
směry jsou přitom stejně důležité a osobně doufám, že bu-
dou obě dále na vzestupu. Mě popravdě profesně zajímá
hlavně první část a jen vzácně mám příležitost věnovat
se projektům bez inženýrů nebo vědců. Bez nich to totiž
v mojí oblasti nejde.

What do you consider the greatest challenge for experts
in design? Is it a synthesis of qualitative and quantitative
research approaches or something else? Do you expect in
this regard some further changes in the design area?

In one of our projects we combined several research
methods – one very statistical and quantitative, another
quite qualitative and ethnographical, and the last one was
somewhere in the middle and it was based on scientifi-
cally structured dialogues. Thanks to this approach we
managed to link all three methods and the result was dis-
covery of the five most risky activities on surgical wards in
hospital. What interests me the most now are especially
places of contact, where systems meet users – for exam-
ple an ambulance or a classroom. If you design just an
ambulance but the system of care does not change, there
can be problems. That is also why many quality designs
fail because the rest of the system is unable to react fast.
But not everything needs to be as complex as this.

Can a designer, apart from creation of artefacts, achieve
some changes in the entire system or environment?

There are designers who see design as a part of other
activities, not as a separate artistic discipline. And ano-
ther group creates very individualistic objects. Both ways
are equally important and I personally hope that both will
continue to flourish. Honestly I am interested more in the
first part and only exceptionally have I the occasion to
focus on projects without engineers or scientists. It is not
possible without them.

Pracujete s korporátními partnery i na výzkumech pro veřejný sektor. Jak se vám daří hledat průniky? Jak jde dohromady byznys a inkluzivní design? Co u obou typů spolupráce zůstává stejné?

Komerční zadání se většinou zajímají o co nejširší možný trh a inkluzivní design má podobné cíle: maximalizovat škálu možností pro všechny zákazníky a uživatele. Je sice pravda, že to při prezentacích pro komerční a veřejný sektor formulujeme jinými způsoby, ale de facto se snažíme o totéž. Propagovat použití inkluzivního designu jako způsobu porozumění a přiblížení se svým zákazníkům nebo jako prostředku ke zlepšení zážitků a praktického užití občany nebo pacienty. Velké firmy mají většinou hodně inovací a chtějí především poznat svoje zákazníky, jejich přemýšlení, cíle a potřeby. Převážně pak starší zákazníci, kterým se dlouhou dobu nikdo příliš nevěnoval.

Zmiňoval jste navrhování kontaktních míst pro složité systémy. Jaké jsou podle vás možnosti srozumitelné interpretace takto komplexních celků směrem k veřejnosti? To přece není stejný jazyk, který používáme pro popis designu každodenních předmětů.

To je dobrá otázka. Domnívám se, že jediný způsob pro komunikování designu v takto složitém systémovém měřítku je používat příklady, které jsou lidem již známy. Svět je sám o sobě složitý a komunikačních nástrojů není vlastně tolik. Jako fungující přirovnání můžeme použít leteckou dopravu, ve které jste součástí nesmírně složitého systému a důvěřujete všemu: předpovědi počasí, pilotům i pokynům řízení letecké dopravy. Podvědomě máme přehled o systému, kterým procházíme, přestože na svojí cestě vidíme jen jeho zlomek. Vymýšlet zcela nový jazyk proto nemusí být vždy to nejhodnější řešení. Komunikace by měla být vždy především jednoduchá, jasná a povědomá.⁵

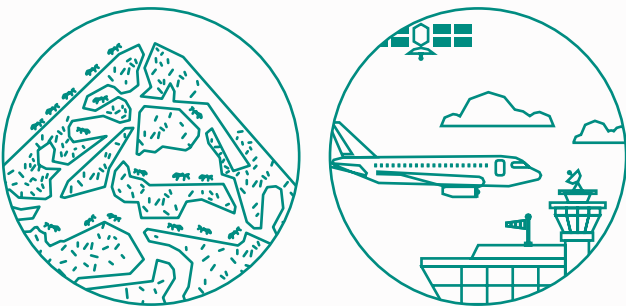
You work with corporate partners and also on research for public sector. How do you manage to find intersections? How does business and inclusive design go together? Is there anything that is the same in both types of cooperation?

Commercial projects tend to be more interested in the broadest market possible and inclusive design has similar goals: maximize the scale of possibilities for all customers and user. It is true, however, that we use different formulations when presenting for commercial and public sector, but generally we try to do the same. That is to promote the use of inclusive design as a way of understanding and approaching our customers or as a tool of improving experiences and of practical use for citizens or patients. Big companies usually have a lot of innovations and they are primarily interested in getting to know their customers, their thinking, goals and needs. Especially in the case of elderly customers who have been neglected for some time.

You also mentioned designing places of contact for complex systems. What are, in your opinion, the options of understandable interpretation of such complex units for the public? After all it is not the same language that we would use for the description of everyday design.

That is a good question. I suppose that the only way of communicating design in such a complex system is to use already well-known examples. The world itself is difficult enough and there are not that many communication tools. We can use air travel as a parable. In air travel we are part of an exceptionally complex system and we trust everything: weather forecast, pilots and even instructions of air traffic control. Subconsciously we are aware of the system, even though we can see only a tiny part of it. To create an entirely new language might not be an ideal solution. Communication should always be simple, clear and familiar.⁵

42



5) Jako komplexní systém je obecně popisován souhrn velkého množství komponentů, které jsou uspořádány do organizované nebo neorganizované sítě, dynamicky reagují na vnější změny nebo na sebe navzájem systémem zpětných vazeb. Příkladem komplexního systému mohou být mraveniště, buňky, sociální struktury, podnebí, nebo zmíněná infrastruktura letecké dopravy. Tato oblast souvisí také s matematikou, sociálními vědami a zejména kybernetikou.

5) As a complex system we usually describe a sum of components that are arranged into organized or unorganized networks, they react dynamically to external changes or to each other through a system of feedbacks. An example of such a complex system can be an anthill, cells, social structures, climate, and the above-mentioned air traffic infrastructure. This area is also connected to mathematics, social sciences and especially cybernetics.

Publikoval jste několik knih a článků o navrhování pracovního prostředí. Co vás na tématu zajímá a k jakým výsledkům nebo závěrům jste dospěl?

Je za tím dlouhodobý zájem o problematiku kancelářských budov, který pravděpodobně odstartovala má práce v médiích, kdy jsem se dostal dovnitř těchto obrovských staveb. Samozřejmě je to i otázka kulturních vlivů, ztělesněných například v mnoha filmech, které se často odehrávají v tomto čistě pracovním prostředí, jako *The Apartment* (1960) nebo *Metropolis* (1927).⁶ Myslím si, že kanceláře jsou většinou velmi špatně navrženy – hlavně ty velké, korporátní. V mnoha případech se zaměřují na myšlenku člověka jako stroje, ale toto mechanické vidění je dnes již přežitkem. V současnosti přece nemusíte být v kanceláři mnohdy vůbec přítomni. Podceňovat by se neměl ani vztah mezi fyzickým a psychickým pohodlím. Všichni budeme v budoucnu pravděpodobně pracovat do vyššího věku a v oborech, které se nedají jednoduše automatizovat. Takže budeme muset naše pracovní prostředí přehodnotit a adaptovat na všechny nové souvislosti.

You published several books and articles on designing work environment. What interests you in the topic and which results or conclusions did you reach?

I have always been interested in the topic of office buildings and it all probably started when I was working in the media when I entered one of those huge buildings. Of course it is also a question of cultural influences incorporated for example in many films that usually take place in purely work environment such as *The Apartment* (1960) or *Metropolis* (1927).⁶ I think that offices are usually badly designed – especially the big, corporate ones. In many cases they focus on the idea of human as a machine, but this technical point of view is quite an anachronism today. These days you do not even have to be physically present in your office. What should not be underestimated either is the relationship between physical and mental wellbeing. We are all probably going to work longer and in areas that are not easily automated. Therefore we will have to re-evaluate our work environment and adapt it to new circumstances.



43

6) *Playtime* (1967) je francouzská situační komedie, v níž režisér Jacques Tati zpracoval putování hlavních protagonistů moderním městem, v němž dominují standardizované chromové interiéry, jezdící schodiště a šedá barva. Filmu se kromě kritiky modernistické architektury a technokracie přisuzuje také předznamenání korporátních kancelářských kóji, neovladatelných počítačů a tiskáren. Natáčelo se ve speciálních a značně rozsáhlých kulisách označovaných jako *Tatville*.

6) *Playtime* (1967) is a French situational comedy where director Jacques Tati dealt with the topic of main protagonists travelling through a modern city where standardized chrome interiors, escalators and grey colour dominate. The film criticizes not only modernist architecture but also technocracy and corporate cubicles, uncontrollable computers and printers. The film was shot in special and rather large scenes called *Tatville*.

Jaké jsou vaše závěry pro budoucnost týkající se pracovních podmínek stárnoucí populace? Máte v tomto ohledu nějaký výzkumný záměr nebo výsledky?

Inkluzivní design se tradičně týkal převážně domácího prostředí a veřejných služeb, teprve dnes vzrůstá potřeba se více zaměřit také na oblast pracovního prostředí. Líbí se mi třeba kancelář Czechdesign. Pracuje s malým měřítkem bez okázalého prostřanství, disponuje kuchyní a společným posezením u jednoho stolu. Já se přece jen většinou zabývám komplexnějším kancelářským prostředím, které je často ve velikosti menšího města, v několika patrech mrakodrapů. Poslední dobou pozoruji, že i samotné pracovní místo může být konkurenční výhodou, což je vidět především u firem, jako je například Google.⁷ Součástí pracovního dne je i snídane, k dispozici je kuchyně a možnost najíst se během dne, což pomáhá vytvořit velmi pohodlné prostředí. Velký trend posledních let je aktivní pracoviště, kde nejste přikováni ke stolu, ale můžete pracovat na různých místech: v knihovně, kresle nebo společenských prostorách. Svým způsobem se jedná o velmi opomíjenou oblast, u které by si jen stačilo uvědomit, že lidé nejsou roboti, že je potřeba jim věnovat více empatie a pochopení pro to, co skutečně dělají. Dříve bylo kvůli práci více fyzických problémů, což se podařilo eliminovat důrazem na ergonomii a obecnými standardy pracovišť. Dnes se hodně řeší stres, duševní zdraví a produktivita.⁸

What are your conclusions for the future of work conditions of ageing population? What are your research intentions or results in this area?

Inclusive design traditionally focused on the home environment and public services, it is only these days that it begins focusing more on the sphere of work environment. For example I really like Czechdesign's office. It works with a smaller scope and no flamboyant space; there is a kitchen and common seating at one table. It is true that I focus more on more complex office spaces that are the size of a smaller city and on many floors of a skyscraper. I have observed recently that even the workplace itself can be a competitive advantage, something we can observe for example in companies such as Google.⁷ Part of the workday is breakfast in the kitchen and the possibility to eat there throughout the day and this fact also contributes to creating a very comfortable environment. One of the best recent trends is the active workplace where you are not bound to the table but you can work in different places: in the library, in an armchair or in a common room. In a way it is actually a very neglected area. It would be sufficient just to realize that people are not robots; that it is necessary to treat them with more empathy and understanding of what they do. There used to be more physical problems due to work but this has been eliminated thanks to putting emphasis on ergonomics and on general standards of working places. Today it is a lot about stress, mental health and productivity.⁸

Jaké jsou vaše plány a priority pro budoucí výzkumné projekty?

Na projektech spojených s pracovním prostředím spolupracuji s mezinárodní sérií konferencí WorkTech a v rámci RCA dělám projekty zaměřené na zdraví a dobré životní podmínky. HHCD se podílelo na vzniku oddělení přímo v nemocnici St. Mary's – Healthcare Innovation Exchange Centre (HELIX Centre), ve kterém také působím.⁹ Velkým tématem je pro mě také demystifikace výzkumu pro designéry. Chtěl bych napsat knihu o metodách v designu, protože hodně designérů se obává výzkumu a nevěří tomu, že by akademické přístupy mohly něco změnit. Ve skutečnosti mají designéři k těmto metodám velmi blízko, jelikož mohou vytvářet hmotné i nehmotné věci a rovnou pozorovat, jak na ně lidé reagují.

9) Imperial College London and Royal College of Art (RCA) share together Healthcare Innovation Exchange Centre (HELIX Centre). The centre combines knowledge of design and experience from healthcare research of daily problems related to health of patients. A team of designers works directly with medics in St. Mary's Hospital in London so that their discussion can help to design prototypes, processes and services.

9) Healthcare Innovation Exchange Centre (HELIX Centre) je společnou organizací Imperial College London a Royal College of Art (RCA). Centrum kombinuje znalosti z oblasti designu a zkušenosti ze zdravotnictví pro výzkum každodenních problémů souvisejících se zdravím pacientů. Tým designérů pracuje přímo v prostředí mediků, v nemocnici St. Mary's Hospital v Londýně, aby mohli společnou diskuzi dospět k návrhům prototypů, procesů nebo služeb.



Možná se vrátíme na přelom 19. a 20. století, kdy profese designéra, vynálezce nebo vědce fakticky neexistovala a s tím ani limity jejich působnosti.

Přesně! Někdy v průběhu minulého století se věda stala otrokem důkazů a jistot. Výzkum ve zdravotnictví je spojený především s tím, jaké cíle má zadané management, čímž se prostor pro riskování či experimentování značně omezuje. Designéři mají ale stále široké možnosti vytváření objektů a pokud jsou podloženy kvalitním výzkumem, tak mohou hodně změnit.

What are your plans and priorities for future research projects?

I cooperate with the global WorkTech conference series on projects connected to work environment and in the RCA I do projects focused on health and good living conditions. HHCD has helped to create a new department in St. Mary's Hospital – Healthcare Innovation Exchange Centre (HELIX Centre), and I also take part in this project.⁹ Demystification of research for designers is also a huge topic for me. I would like to write a book about methods in design, because a lot of designers are afraid of research and they do not believe that academic approaches could change anything. In fact designers are very close to these methods since they can create both material and immaterial things and observe directly how people react to them.

Perhaps we are returning back to the turn of 19th and 20th century when professions of designer, inventor or scientist virtually did not exist and neither did limits to their activities.

Exactly! Sometime during the last century, science became a slave of proof and certainties. Research in healthcare is especially connected to the prescribed goals of management, which therefore limits space for risk-taking and experimenting. Designers still have extensive possibilities for creating objects and if these are backed up with quality research, then they can change a lot.

7) Kanceláře společnosti Google jsou známé svou benevolencí a smyslem pro extravaganci. Firma si zakládá na tom, že žádné dvě pobočky nejsou úplně stejné, ale všechny odrážejí charakteristiky místního prostředí, mají menší kanceláře i open space, konferenční místnosti i tichá zákoutí, videohry, kulečnickové stoly, píána, kantýny a minikuchyňky zásobené zdravými potravinami. Setkání probíhají v karavanech nebo na houpačkách, odpočinkové zóny připomínají dětská hřiště, džungli nebo vesmírnou loď. Dnes má firma přes 70 poboček ve více než 40 zemích na světě a tvrdí, že spokojenost jejich zaměstnanců je pro ni prioritou.
Foto: Google

7) Offices of Google are well known for its benevolent and extravagant design. The company takes pride in the fact that no branches are the same but they all reflect characteristics of local environment, they have smaller offices and open spaces, conference rooms and quite spaces, videogames, pool tables, pianos, canteens and mini kitchens stocked with healthy food. Meeting are often held in caravans or on the swings, relax zones resemble a children's playground or a jungle or a spaceship. Today the company has over 70 branches in more than 40 countries and it claims that happiness of its employees is the first priority.
Photo: Google

8) Jeremy Myerson je expertem na pracovní prostředí. Tématu se věnuje dlouhodobě a v roce 2003 vydal s Philipem Rossem knihu *The 21st Century Office*, která ukazuje celou řadu možností, jak komponovat správné prostředí pro práci jednotlivce, týmu či institucí. Na základě standardů kancelářského prostředí 20. století definuje čtyři hlavní směry pro současné kanceláře: výpravný, uzlový, sousedský a nomádský.

8) Jeremy Myerson is an expert in work environment. He has been dedicated to the topic for a very long time and in 2003 he published a book *The 21st Century Office* together with Philip Ross. The book shows a wide variety of options for how to combine the right work environment for individuals, teams or institutions. Based on the standards of office environment of 21st century, he defines four main trends for contemporary offices: narrative, nodal, neighbourly and nomadic.



IV Guy Julier



Guy Julier je vedoucím výzkumných aktivit v oblasti současného designu ve Victoria & Albert Museum v Londýně (V&A Museum) a profesor designu na University of Brighton. Je autorem mnoha knih, jako *New Spanish Design*, *Thames & Hudson Dictionary of Design* nebo *The Culture of Design*. Působí také jako člen editorské rady odborných časopisů o designu, jako *Journal of Visual Culture* a *Design and Culture*.

Guy Julier is a Principal Research Fellow in Contemporary Design at Victoria & Albert Museum in London (V&A Museum), Professor of Design Culture at the University of Brighton. He is the author of several books, including *New Spanish Design*, the *Thames & Hudson Dictionary of Design* and *The Culture of Design*. He is also a member of the editorial board of academic journals about design such as *Journal of Visual Culture* and *Design and Culture*.

46

Přemýšlet o designu v širších souvislostech znamená snažit se vidět za samý okraj našeho zorného pole. Z pohledu muzea nebo galerie to může znamenat i vědomí, že kromě minulosti a budoucnosti naši kulturu silně proměňuje také přítomnost. Guy Julier v rozhovoru představuje možnosti, jak mohou sbírkotvorné instituce rozvíjet svoji činnost a kriticky reagovat na aktuální společenské problémy.

To observe design from a wider perspective means to try to see what is behind the edge of our field of vision. From the perspective of museums or galleries this can also mean that, apart from past and future, our culture is strongly affected by the present time, too. In the interview Guy Julier presents his proposals on how collecting institutions can develop their activities and critically react to the current social issues.

V roce 2013 se plyšová hračka *Lufsig* ze sortimentu IKEA dostala v Hongkongu do nečekaných politických souvislostí. Ačkoli se Čína zavázala až do roku 2047 udržet město jako částečně nezávislou administrativní zónu, vztahy samosprávy s centrální vládou v Pekingu jsou podle kritiků stále těsnější. Náhodně jazykové souvislosti pak z plyšového vlka udělaly jeden ze symbolů protestu vůči zdejšímu prezidentovi CY Leungovi. Hračka se následně bezmála vyprodala ve všech místních obchodech IKEA. *Lufsig* je součástí programu *Rapid Response Collecting* V&A Musea od roku 2014.

Foto: Victoria and Albert Museum, London

In 2013 the stuffed toy *Lufsig* made by IKEA happened to get into unexpected political affair in Hong Kong. Although China undertook to leave the city to remain a partially independent administrative zone until 2047, the relationship of the local administration and the central government in Beijing is increasingly tighter. Due to random language connotations, the stuffed toy wolf was perceived as a symbol of protest against the local president CY Leung. Subsequently, the toy was completely sold out in all local IKEA stores. Since 2014 *Lufsig* belongs to the program *Rapid Response Collecting* of the V&A Museum.

Photo: Victoria and Albert Museum, London



Jak vidět to, co není přímo před námi?

Ve vaší knize *Culture of Design* je patrné značně komplexní vnímání designu s přesahy do oblastí společenské odpovědnosti, ekonomie či politiky. Co vás přimělo vydat se touto cestou, vymykající se klasickému pojetí oboru?

Pokud se vrátím k okolnostem, za kterých tato kniha vznikla: v devadesátých letech jsem učil studenty designu a velmi rychle jsem si uvědomil, že dosavadní teorie a historie designu nebyla schopna dostatečně reagovat na aktuální potřeby studentů. Chtěl jsem rozšířit jejich povědomí o tom, jak design funguje v každodenním světě. Tehdy ještě neexistovala „současná historie“ designu po roce 1980. Hodně jsem cestoval a měl jsem možnost vidět změny v západní a východní Evropě na vlastní oči. A nejen

How can we see what is not directly in front of us?

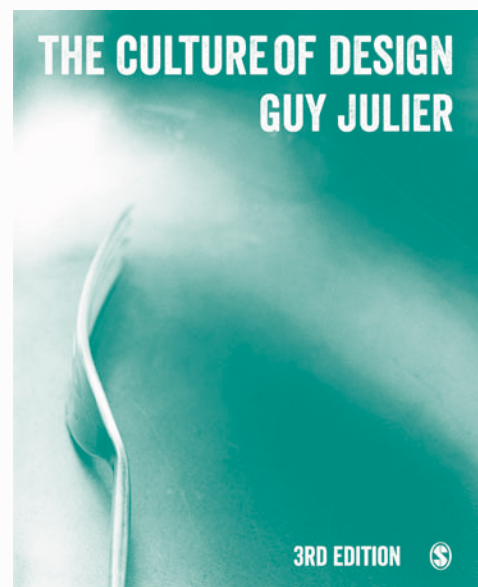
In your book *The Culture of Design* one may see how design penetrates into the fields such as social responsibility, economics as well as politics. Why did you choose this approach over other more common approaches that tend to foreground the work of designers?

Regarding the circumstances this book was published under, in the 90s when I was teaching design students, I realized immediately that the current theory and history of design was not able to sufficiently respond to the current students' needs. I aspired to broaden their horizons regarding the way design works in daily life. At the time, there was not any "current history" of design after 1980. I had travelled a lot and could see the changes in Western

47

politické, ale i technologické, finanční, ekologické nebo společenské. To všechno mělo pro studenty a jejich budoucí profesní život větší váhu než dějiny Bauhausu nebo modernismu, které tehdy dominovaly odbornému diskurzu. Druhou okolností byl tehdejší rozvoj společenských věd a takzvaných „kreativních průmyslů.“ Mým záměrem bylo ukázat designérské artefakty, nikoli pouze produkty, ale i služby a jejich funkce v rámci jejich vzájemných souvislostí, a přitáhnout pozornost k tomu, jakým způsobem jejich estetika funguje. Kniha se stala shrnutím osobních zkušeností, ale i zkušeností studentů a společné snahy sofistikovaněji kriticky přemýšlet o funkci designu ve více antropologickém smyslu.¹

and Eastern Europe with my own eyes - not only the political ones but also the technological, financial, ecological and social ones. All that was more influential on the students' future professional life than history of Bauhaus or modernism that tended to dominate design discourse then. Another issue was the development of social sciences and studies in the so-called "creative industries" at that time. I wanted to highlight certain design artefacts - this concerned not only products but also services and their function as part of their mutual relations – but I wanted to draw attention to the way their aesthetic elements functioned. The book was based on my personal as well as my students' experience and an effort to find more sophisticated critical evaluation of design's functions within a more anthropological approach.¹



1) Mezi hlavní témata *The Culture of Design* (2000) patří například sledování záměrů, s jakými jsou předměty navrhovány, a následné kontexty jejich skutečného používání. Guy Julier zde prezentuje design v širokém rozpětí významů od produkce až po problematiku spotřeby. Třetí, aktualizované vydání (2013) přináší kromě nové kapitoly o mobilních telefonech a digitálních nástrojích také vzhled do prostředí kreativních průmyslů a managementu.
www.designculture.info

1) One of the essential topics of the *The Culture of Design* (2000) is, for instance, observing the intentions for designing the objects and the consequent contexts of their actual use. Guy Julier presents the theme of design in this publication in a wide span of meanings - from production to the consumption itself. The third updated edition (2013) includes, along with a new chapter on mobile phones and digital tools, insights into the creative industries and management environments.
www.designculture.info

V *The Culture of Design* uvádíte obrovské množství témat a přístupů. Jak se od vydání knihy váš pohled proměnil a jaká témata vás zajímají nyní?

Kniha vyšla ve třech vydáních a před prvním jsem ještě neznal například díla Bruna Latoura², Michela Callona³ a řady dalších francouzských a britských sociologů, kteří se zabývají *Actor-Network Theory*⁴ a studiem technologie a vědy. Jde často o velmi citlivá pozorování jevů, které úzce souvisí s designem, ale samotná teorie designu je zahrnuje až v poslední době. Například slavná esej Bruna Latoura o hotelovém klíči s tak velkou cedulkou, že není možné si jej odnést z hotelu. Jde o sledování toho, co nás věci nutí dělat, nebo co nám naopak neumožňují. Myslím si však, že dokážeme rozvinout diskuzi ještě hlubší. Další oblastí, na které teď hodně pracuji, je ekonomika: jaké jsou hlavní ekonomické funkce designu a jak překonat úvahy o designu jako o „přidané hodnotě.“ Jaké jsou hospodářské okolnosti nezbytné pro design? Pokud se vrátím k určitému vývoji designu od osmdesátých let, jsou pro mě

In *The Culture of Design* you mention numerous topics and approaches. How has your view evolved since the book was published and what topics are you currently interested in?

The book had three editions and when it was published for the first time, I was not familiar with, for instance, the work of Bruno Latour², Michel Callon³ and the range of other French and British sociologists dealing with *Actor-Network Theory*⁴ and Science and Technology Studies. They often deal with very sensitive observations of phenomena closely related to design but the design theory itself has not focused on until more recently. I can mention in this matter for example a famous essay by Bruno Latour about a hotel key with such a big tag that one could not take it out of the hotel. It concerns observing of what things make us do or restrain us from doing. But I think we can develop more sophisticated discussions than this. Another field I currently focus on is economy - what the main economic functions of design are and how

důležité čtyři hlavní věci, které se v ekonomice udály: první z nich je deregulace a privatizace související s nárůstem konkurence. Design byl používán jako nástroj v tomto konkurenčním boji. Druhou je „nová ekonomika“, která se objevila v devadesátých letech a souvisela s globalizací, vznikem firem jako Amazon a rozvojem možností rychle převážet věci po celém světě, „rychleji, levněji, lépe“, jak zní jeden ze sloganů nové ekonomiky. Třetí termín je financionalizace, tedy dominance velkých bankovních ústavů, burzy a hromadění aktiv. A posledním, nejsoučasnějším fenoménem tohoto procesu, jsou takzvaná úsporná opatření, tedy škrtý ve veřejném rozpočtu, ve veřejných financích. Tomu všemu bychom se měli snažit porozumět v souvislosti s designem, protože se jedná o aspekty, které jej přímo ovlivňují.

to get beyond the simplistic view of design's role as merely of "value addition". What are the economic circumstances necessary for design? If I consider developments in design since 80s, I see four main economic events: the first one is deregulation and privatisation related to growth of competition. Design was used as a tool in the competition. The second one is so-called "new economy" established in 90s and related to globalisation. I can mention, for example, the rise of companies such as Amazon and the new possibilities of transporting goods rapidly all over the world as relating to one of the slogans of the New Economy: "faster, cheaper, better". The third term is financialization meaning the domination of huge banking institutions, stock markets and the instrumentalization of assets. And the latest phenomena in this process is austerity, dominated public budget cuts. We should aspire to understand all of these aspects in relation to design since they have all had direct influences on it.



2) Bruno Latour na sebe upozornil především sociologickými studiemi *We Have Never Been Modern* (2011), *Laboratory Life* (1979) nebo *Science in Action* (1987). Na základě pozorování pracujících vědců popsal proces výzkumu jako propojený systém myšlenek, ústních tradic a kulturních praktik. Latourova kniha *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers Through Society* platí dodnes za jeden z klíčových textů sociologie vědeckých znalostí. Latour působí jako profesor na Sciences Po Paris a London School of Economics.

2) Bruno Latour attracted attention to himself in particular due to sociologic studies *We have never been modern* (2011), *Laboratory Life* (1979) or *Science in Action* (1987). On the basis of observing his fellow scientists, he described the research process as an interconnected system of thoughts, oral traditions and cultural practices. The Latour's publication *Science in Action: How to Follow Scientists and Engineers through Society* is considered to be one of the key texts in the scientific knowledge sociology until nowadays. Latour is a professor at the Sciences Po Paris and London School of Economics.

3) Michel Callon je profesorem sociologie na univerzitě École des mines de Paris a vlivným zástupcem *Actor-Network Theory* společně s Bruno Latourem a Johnem Law. Od devadesátých let se zabývá aplikací teorie v rámci problematiky ekonomie a jejich vlivy na formování hospodářství, ale také vztahy mezi vědou, technologiemi a společností.

3) Michel Callon is a professor of sociology at the University of École des mines de Paris and the influential supporter of the *Actor-Network Theory* along with Bruno Latour and John Law. Since the 90s he has been dealing with the application of the theory as part of the economic issues and its impacts on forming of economy as well as the relations among science, technology and society.

4) Koncept *Actor-Network Theory* vyvinuli Michel Callon, Bruno Latour a John Law společně s dalšími odborníky v průběhu 80. let. Smyslem teorie je překlenutí rozdělení na objekty a subjekty a především jejich zapojení do sítě vztahů složených z lidských i technických entit. Důsledkem zrovnoprávnění živých i neživých elementů bylo například přehodnocení některých konceptů komunikace.

4) The conception of *Actor-Network Theory* was developed by Michele Callon, Bruno Latour and John Law along with other experts during 80s. Its purpose was to merge the separate categories of objects and subjects and particularly to engage them in the network of relations comprising human and technical entities. As a result of such equality of animate and inanimate elements was for example re-evaluation of some communication conceptions.





Dalším předmětem s nečekaným politickým přesahem je tato přetištěná dolarová bankovka vystavená ve V&A Museu na výstavě *Disobedient Objects*. Andy Dao a Ivan Cash využili při demonstracích Occupy Wall Street samotné peníze jako protestní transparenty. Vyobrazený potisk znázorňuje kritiku nevyváženého ekonomického uspořádání v USA. Nejbohatších 400 Američanů má stejný majetek jako chudší polovina, tedy přibližně 150 000 000 obyvatel. Tento a řada dalších potisků je možné stáhnout na webu www.occupygeorge.com. Podle autorů se jedná o zcela legální cestu, jak informovat o narůstající sociální nerovnosti. Foto: Andy Dao, Ivan Cash

Another object of unexpected political impact is this reprinted dollar banknote issued by V&A Museum at the exhibition called *Disobedient Objects*. Andy Dao and Ivan Cash used money itself as the protest banners during demonstrations of Occupy Wall Street. The used printing symbolises criticism of unbalanced economic structure in USA. The wealthiest 400 Americans own the same property as the less "wealthy" half, which is approximately 150,000,000 inhabitants. This and many other printings can be downloaded from the website www.occupygeorge.com. The authors' consider this act to be entirely legal way to inform about growing social inequality. Photo: Andy Dao and Ivan Cash

Myslíte, že kromě ekonomiky existují další zajímavá témata? Jiné příběhy v designu? Ovlivňuje náš život pouze ekonomika?

Podle mě jde o otázku: „Jak popisovat zkušenosti a kvality v ekonomice?“ Nejsme samozřejmě ovlivňováni pouze ekonomikou, ale myslím si, že například texty o módě se v akademických příspěvcích za posledních dvacet let příliš zaměřily na otázky identity, subverze, stylu. Všechny tyto aspekty vycházejí z velmi konzumní konstrukce lidí. Částečně je to pravda, ale zároveň bychom se měli ptát, zda a jakým způsobem jsou změny stylu řízeny i něčím jiným než vkusem. Současné trendy v módě dnes fungují jako rychlé odpovědi na data o zákaznících, ale je třeba také sledovat, jak jsou tato data používána a interpretována v kontextu technické, lidské a finanční infrastruktury módního průmyslu. Znal jsem člověka, který pracoval ve firmě zabývající se předvídáním módních trendů – pasivně sbírali data, ale jejich následné interpretace aktivně ovlivňovaly následující trendy a tedy i další data. Jinými slovy chci říct, že je nutné sledovat, jak trendy vznikají.

A nějaké další oblasti?

Co mě v poslední době hodně zajímá, je spolupráce mezi akademickými a kreativními profesionály. Například loni jsem pracoval na rozsáhlém výzkumu pro Arts and Humanities Research Council o sociálním designu. Chtěli vědět, jak nejlépe podporovat výzkum v této oblasti. V jeho rámci jsme zadali deseti umělcům designérské zadání, které bylo velice jednoduché. Chtěli jsme, aby reagovali na tuto větu: „Pomoc, nemohu se dostat z domu pro to, co potřebuji.“ Naší představou bylo, že nám umělci pomohou osvojit si nové přístupy, které bychom aplikovali do našeho přemýšlení nad problémy. Pro akademickou práci je totiž velmi snadné zaseknout se v konzervativním pohledu na svět – my však naši práci chceme posouvat stále dál.

Co je podle vás největší výzva pro psaní o kultuře a designu?

Najít vlastní hlas při psaní, vlastní pohled a vyjádření. Svým studentům říkám, aby si kladli otázky typu: „Je to zajímavé?“, „Je to uvěřitelné?“. Vyjadřujte se zajímavě a ukazujte důkazy. Pamatuji si, že jeden z recenzentů o mé knize napsal, že jsem v ní „zbytečně poetický“. Cítil jsem se velmi hrdě za to, že jsem „zbytečně poetický“! Jak se také dá vyhnout poetice, když popisujete estetickou zkušenost?

Můžete popsat hlavní přístupy či principy pro výzkum a výzkumnou činnost ve Victoria & Albert Museum? Můžete srovnat vaši zkušenost s výzkumem v muzeu a na akademické půdě?

Výzkum je v muzeu jiný než univerzitní hned na několika úrovních. Mnoho výzkumů v muzeu se týká jejich kolekcí – tudíž se často zaměřuje na získání odpovídajících údajů. Pak zde funguje více novinářský výzkum spojený se současnými jevy a jejich napojením na muzeum. Potom je zde výzkum zaměřený na prozkoumávání nových oblastí, například designu v subsaharské Africe. A také

Do you think there are some other interesting topics apart from economy, i.e. some other stories design can tell? Is it only the economy that influences our lives?

I reckon the question should stand: "How to describe experience and qualities in economy?" Of course, we are not influenced only by economics but in my opinion in the recent 20 years the fashion of articles in academic journals, for instances, has been too much focused on the issues of identity, subversion and style. All these aspects start from a very consumption-based construction of people. Of course, it is partially correct but we should also ask whether the changes of style are influenced by something else than just taste and if so in what way. Contemporary fashion trends work as swift responses to data that comes from customers but we have to look at how this data is used and interpreted according to particular realities in the technical, human and financial infrastructures of the fashion system. I knew a person working in a company dealing with forecasting fashion trends – they were passively collecting data but their subsequent interpretation actively influenced forthcoming trends, meaning also the subsequent data. In other words, this means that it is necessary to observe how trends are formulated.

What about some other areas?

Recently, I have been interested in working collaboratively between academics and creative practitioners. Last year, for instance, I was involved in an extensive research on social design for the Arts and Humanities Research Council. The purpose was to find out how to support research in this field in the most efficient way. As part of this, we provided ten artists with a very simple design assignment. We asked for them to respond to the sentence: "Help me, I cannot get out of my house to get what I need". Our objective was that the artists would help us adopt new approaches in our thinking. It is very easy for academic work to get stuck into conservative ways of seeing the world and we need to challenge ourselves more.

What is in your opinion the biggest challenge in writing about culture and design?

To find one's own writing voice, own perspective and expression. I instruct my students to ask themselves the questions such as: „Is it interesting?“, „Is it believable?“ Express yourself in an interesting way and always provide evidence. I remember that once one reviewer wrote about my book that I had been, at times, "needlessly poetic" in it. I felt very proud to be called "needlessly poetic"! How can you not be poetic when describing aesthetic experience?

Could you describe the main approaches or principles used for research activities at the Victoria & Albert Museum? Could you compare your experience with the research in the museum and academic environment?

Research in museum is different from university research in several aspects. A lot of research in museums is undertaken for their collections - and so a lot of this is concerned with getting accurate data on objects. Apart from that, they do a sort of journalistic research related

určitý meta-výzkum zaměřený na muzeum samotné, na jeho funkce a rozvoj. Muzea nejsou jen vystavené věci, mají také vzdělávací programy, spolupracují se školami, komunitami a veřejností obecně. Hlavním rozdílem oproti univerzitě je jiný přístup k veřejnosti: školy jsou zodpovědné vůči studentům, svému zřizovateli (tedy Ministerstvu školství) a možná i vůči jiným organizacím a spolupracujícím firmám. Muzea mají otevřenější a širší odpovědnosti.

Ohledně otevřenosti muzea v rámci V&A mě zaujala vaše metoda Rapid Response Collecting – můžete tento přístup více rozvést?

Souvisí to s více antropologickým přístupem, který jsem zmiňoval na začátku. Na začátku 21. století už nestačí rozhodovat pouze o estetice daných objektů v rámci jejich sbírání a vystavování. Rapid Response Collecting říká, že dané objekty se aktivně podílejí na formování naší současnosti a vyprávějí příběhy o světě, ve kterém žijeme právě dnes. Takže je možné vystavit objekty, které se staly součástí aktuálních událostí a je možné je vidět ve zprávách. Například jsme vystavili kalhoty vyrobené pro módní značku Primark v továrně v Bangladéši, abychom přitáhli pozornost ke globálním řetězcům a podmínkám, ve kterých je oblečení často produkováno. Ty kalhoty bylo možné koupit běžně v obchodě. Touto cestou jsme mohli otevřít množství otázek ohledně globální módní výroby a distribuce.⁵



to the current trends and their relation to the museum. In addition, they carry out a research focused on investigation of new areas such as design in Sub-Saharan Africa or a kind of meta-research focused on the museum itself, its functions and development. The purpose of museums is to exhibit objects, but they also specialize in educational programs, working with schools, community groups and other publics. The main difference with the university is a distinct attitude towards the public: universities are responsible to their students, their funders (meaning the Ministry of Education) and maybe to some other organisations and cooperating companies. Museums have a more open and broader responsibility.

Regarding the aspect of V&A museum of being "open and broader", your method Rapid Response Collecting seems to be very interesting — could you please explain this approach more in detail?

This concerns more the anthropological approach I mentioned in the beginning. At the beginning of the 21st century it is not sufficient to decide only about the aesthetic aspects in collecting and exhibiting objects. Rapid Response Collecting points out that objects are active in forming our society and tell stories about the world we live in right now. So it is possible to exhibit the objects that are part of the contemporary events and can be watched in the TV news. For instance, we have exhibited trousers made for the clothing brand Primark in a Bangladesh factory to draw attention to global supply chains and the conditions under which such clothing is made. Those trousers could be actually bought in a regular shop. In this way we could provoke questions regarding global fashion production and distribution.⁵

5) From the first point of view these were regular linen trousers made by the British clothing chain Primark depicting wider links with the global product circulation and particularly desperate conditions such trousers are produced under. In 2013 the prestigious overloaded production hall Rana Plaza in Bangladesh collapsed, 1130 people died and other 2,500 suffered from various serious injuries. The above-mentioned trousers were made in this particular production area. They became a part of the collections of the V&A Museum belonging to the strategy Rapid Response. Photo: Victoria and Albert Museum, London

5) Na první pohled obyčejné plátěné kalhoty z britského oděvního řetězce Primark v sobě nesou širší souvislosti globální cirkulace produktů a především žalostných podmínek, ve kterých jsou vyráběny. V roce 2013 došlo ke zřícení přetížené výrobní budovy Rana Plaza v Bangladéši. Zahynulo při něm 1130 lidí, dalších 2500 utrpělo různé těžké zranění. Zmíněné kalhoty pocházejí právě z této výrobní oblasti. Do sbírek V&A muzea se dostaly v rámci strategie Rapid Response. Foto: Victoria & Albert Museum, London



The publication *Disobedient Objects* by Catherine Flood and Gavin Grindon was published in occasion of the exhibition of the same name taking place at the V&A Museum from 26th July 2014 to 1st February 2015. The publication puts into contexts objects and principles closely interconnected with the social and political sense, inventiveness and collective creativity exceeding common definitions of art and design.

Publikace *Disobedient Objects* od Catherine Flood a Gavina Grindona vyšla u příležitosti stejnojmenné výstavy, která byla k vidění ve V&A Museu mezi 26. 7. 2014 a 1. 2. 2015. Tematizuje objekty a principy úzce související se sociálním a především politickým kontextem, vynalézavostí a kolektivní tvůrčostí, které se vymykají standardním definicím umění a designu.

Znamená to, že V&A sbírá a vystavuje současné každodenní objekty vedle těch historických? Jak prezentovat příběhy, které stojí například za kalhotami z Bangladéše?

Současný design představuje pro muzea velkou výzvu. Jak vystavíte design služby nebo třeba software? Zatím pracujeme s předepsaným množstvím textu na panelech a stále je nemožné zprostředkovat celý příběh designu v limitovaném množství slov. Myslím si, že v muzeu a expozicích o designu obecně se pořád projevují kritéria z dvacátého století. Před několika lety jsem například vedl jeden studentský projekt zaměřený na autismus. Jedním z výstupů bylo navržení oděvů s velkými kapucemi, protože řada autistů trpí agorafobií: větší kapuce je pro ně pohodlnější, může pomoci překonat řadu překážek. Když byl tento projekt vystaven, jeden z londýnských časopisů o výstavě napsal, že byla hodně zaměřená na sebestřednost – vůbec nezmínil specifické okolnosti, které za tím stály! Bez vědomí konkrétních kontextů mohou podobné projekty vyznít zcela jinak, bez ohledu na kvalitu zpracování. Musíme pracovat na způsobech, které budou design prezentovat jako něco komplexního, co mnohonásobně přesahuje pouhé estetické ztvárnění.

Does it mean that V&A Museum collects and exhibits contemporary objects along with the historical ones? How do you present stories behind, for instance, the above-mentioned trousers from Bangladesh?

Contemporary design presents big challenges for museums. How can you exhibit design of a service or software, for example? So far we work with a prescribed length of text for exhibition captions and it may be impossible to explain the full story of a design in a limited number of words. In my opinion criteria from the 20th century are still present in the museum and in design exhibitions more generally. Several years ago I was in charge of a student's project dealing with autism. One of the project's outcomes was to design clothes with big hoods because many autistic people suffer from agoraphobia: a big hood is more comfortable for them and may help in surpassing many obstacles. When this project was released, there was an article in a London magazine about the exhibition saying that it promoted self-centredness without any reference to its specific thinking behind it! Without awareness of their context, these projects might be understood in a completely different manner, regardless of the quality of the work. So we have to work out ways of showing design that go beyond mere aesthetic response and show its complexity.

Která oblast designu je podle vás nejvíce riskantní? Nemyslím pouze v rovině peněz, ale například ohledně času nebo zdrojů.

Každý design zahrnuje risk a jde o to, kdo ve skutečnosti riskuje – je to klient, designér, nebo na něj můžeme doplatit my všichni? Design byl vždy spojený s riskováním. Možná je lepší se ptát: co je ten nejbezpečnější design? A podle mě je to ten s největším množstvím mediální pozornosti, především design navržený slavnými lidmi, který se objevuje v časopisech a na výstavách. Hvězdy a celebrity mají mnoho kapitálu a pevný mediální obraz, takže pokud se jim něco nepovede, budou mít z čeho platit nájem. Mainstreamové designérské zpravodajství a konference stále přinášejí stejná jména stejným způsobem a vlastně tak odvádějí pozornost od věcí, které jsou doopravdy důležité. Můj kolega dělá zajímavý výzkum v Brazílii, kde se objevila nižší střední třída, která se stále zvětšuje. To hodně mění možnosti designu a výroby produktů – pokud se na Brazílii začnete dívat takto, nezajímá vás nejnovější křeslo od Campana Brothers, ale skutečně důležité věci týkající se ekonomického a společenského vývoje. Myslím, že bychom měli přestat tolik mluvit o hvězdných designérech – jsou sice dobří, ale je to už trochu nudné.

Studio Swine například vyrobilo židli z odpadu vyloveného z moře. Následovalo video o tom, jak se tato stolička vyrábí a během několika týdnů se studio objevilo snad ve všech magazínech a webech o designu.

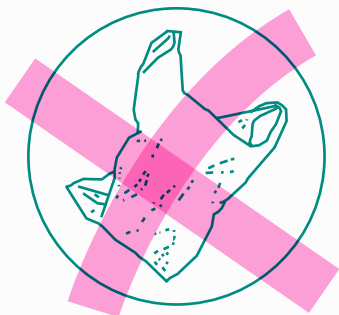
No a co? Existují přece mnohem důležitější příběhy, například malá města nebo vesnice, kde se lidé v rámci komunity dokázali dohodnout, že nebudou mít v obchodech plastové tašky nebo zabránili necitlivé developerské výstavbě. To je mnohem víc inspirativní a zaslouží si to pozornost médií. Nejde přece vždy jen o rozhodnutí ohledně výroby dalších věcí, i když jsou z mořského odpadu.⁶

Which design area is, in your opinion, the most risky one? This doesn't have to concern money but time or resources.

Every design involves risk and the point is who actually carries those risks - is it the client, the designer or all of us? Design has always been concerned with risk. The question could rather stand: what is the safest design? I think the safest design is the design that gets most media attention these days, particularly design by famous people occurring in magazines and exhibitions. Famous people and celebrities have loads of capital and strong media support, so if they spoil something, they still have some money to pay their rent. Mainstream design journalism just keeps repeating the same names in the same way and this distracts attention from the things that really matter. A colleague of mine is involved in a research in Brazil dealing with the fact there is a new lower-middle class that is growing. This changes possibilities of design and possibilities of production – if you start observing Brazil in this way, you are not interested in the latest armchair by Campana Brothers any more but actually in the important matters of economic and social developments. I reckon that we should stop speaking so much about the top designers – even though they are good, pointing them out all the time becomes boring.

Studio Swine, for example, produced a chair made of waste from the sea. They shot a video about making this chair and in a couple of weeks the studio was mentioned perhaps in all magazines and at all websites specialized in design.

And so what? There are actually far more important stories to tell, such as small towns or villages where people were able to agree in the community to stop having plastic bags in the shops or they prevented a developer's construction. This is much more inspiring and deserves media attention. It is not actually always about some decision-making regarding production of more things, even if such things are made of sea waste.⁶



6) Modbury, Jižní Devon, Velká Británie
Městečko Modbury díky dohodě 43 místních obchodníků vešlo v roce 2007 do historie jako první evropské město bez plastových nákupních sáčků. Od roku 2015 se Velká Británie stala poslední zemí v EU, která zavedla legislativu ohledně zpoplatnění plastových nákupních sáčků. Jejich množství v EU by se podle schváleného nařízení mělo do roku 2019 snížit o 80 %. Průměrná doba používání plastového sáčku je 20 minut, přičemž doba jeho rozpadu je přibližně 1000 let.

6) Modbury, South Devon, Great Britain
The town Modbury was the first European town without plastic bags thanks to the agreement of 43 local entrepreneurs in 2007. That was a historical event. Since 2015 Great Britain was the last EU country introducing legislature regarding special charges for using plastic bags. By 2019 the amount of plastic bags in EU should decrease by 80% pursuant to the approved directive. Average using time of a plastic bag is 20 minutes, whereas its life span is approximately 1,000 years.



Sídlíště Lesná, Brno, Česká republika
Sídlíště Lesná, postavené v 60. letech 20. století, svým obyvatelům dodnes slouží kvalitní úpravou terénu, dobrými výhledy do krajiny i prostornými parky se vzrostlou vegetací. Ojedinělý asymetrický urbanistický soubor se díky občanským iniciativám v minulosti ubránil řadě necitlivých developerských zástaveb. V roce 2014 bylo sídlíště dokonce navrženo jako kandidát na národní památku.

The Housing Estate Lesná, Brno, the Czech Republic
The Housing Estate Lesná built in the 60s of the 20th century offered its inhabitants quality-processed terrain, good views to the landscape as well as spacious parks with lush vegetation. The public initiatives in the past were able to protect this unique asymmetric urban work against a range of severe development activities in construction. In 2014 the housing estate was even nominated to become the national monument.

Co mne osobně již delší dobu fascinuje, je současná snaha o akceleraci a neustálé „disruptivní inovace“ – týká se to především oblasti interakčního designu a digitálních služeb. Jak podle vás na toto téma reagují designéři?

Většina věcí, které jsou označovány jako disruptivní nebo přelomové, jsou vlastně jen rozvedením již existujících nápadů nebo produktů. Například Uber čerpá z již existujících situací a jen je změnil ve vlastní výhody. Sdílení aut je využíváno už delší dobu: vždy je třeba mít nějaké zaříté modely, které je možné kombinovat nebo rozvíjet. A na druhé straně – všechno, co se děje ohledně start-upů, je hodně rizikový kapitál. Jsou to poměrně „horké peníze“ a směřují do podniků, které znamenají spíše loterii než jistou investici. Není to tak odlišné od knižního vydavatelství nebo filmového průmyslu. Jen 5 % knih vydělá svým vydavatelům a nikdo s jistotou neví, které knihy to budou.

Rád se inspiroji definicemi designu – nikoliv proto, abych našel jednu absolutně pravdivou, ale protože mě fascinuje, jak vypadají dobře na papíře, ale ve skutečnosti nikdy takto jednoznačně nefungují. Moje oblíbená je: „Design is about cultural invention.“ Jak design popisujete vy?

Svého času byla moje definice designu jako „činnosti s tvůrčím záměrem“ – což je v pořádku, ale konceptem *Culture of Design* se snažím říct, že jde o složitý systém, kde nic nefunguje stejně. Design samotný je neustále redesignován. Je to neuvěřitelně nestabilní pojem a proto nevidím důvod, proč by se měly vymýšlet definitivní popisy designu. Jeho význam se odvíjí od tolika faktorů, které mohou ovlivnit jeho kontext, a ve stejný moment zároveň designéři přicházejí se stále novými způsoby navrhování.

I have been personally fascinated already for some time in the current effort for acceleration and constant "disruptive innovation" which particularly concerns the area of interaction design and digital services. How, in your opinion, do designers respond to this topic?

Most of the things labelled as disruptive or cutting-edge are actually just a kind of extended conception of already existing ideas or products. For instance, Uber borrows from already existing situations and has modified it to its own advantage. Car sharing has been used already for some time: it is always necessary to have some standard practices able to be combined or developed. On the other hand – all that is going on about start-ups is very risky. These draw on "hot money" can be more a kind of lottery than investment. It is not so different than publishing or film industry. Only 5% of books are profitable for the publishers and no one can be sure which books they would be.

I let myself being inspired by design definitions – not because I would like to find an absolutely true one but because I am fascinated how they look on the paper and actually are not so unambiguous. My favourite one is: „Design is about cultural invention.“ What would be your definition of design?

Some time ago my definition of design was "activities with creative intention" — which is fine but we move onto thinking about the *Culture of Design* we may see that it is a complex system that is in constant change. Design itself is always being re-designed. It is inherently unstable and so I don't see the point in coming up with definitive definitions of design. Its meaning is reliant on so many different

Na Twitteru jste napsal, že se stále hodně díváme do budoucnosti a málo se snažíme být otevření k minulosti, natožpak současnosti. Jak je to s vnímáním času v designu?

Popravdě této obsesi budoucností příliš nerozumím. Hlavně v designu ne, protože ten je vždy o navrhování budoucího, tak proč mluvit o jeho budoucnosti? Je to tautologie. Proč jsme tak zaujati budoucností právě u designu? Zprv si myslím, že bychom měli přemýšlet o budoucnosti témat, které s designem souvisejí – veřejný prostor, stárnutí, domov... A zadruhé jde o to, že v rámci kapitalismu neustále přepočítáváme hodnotu téměř u všeho. Bude moje auto za pět let možné prodat, nebo ztratí na své hodnotě? Ekonomika je sama v jádru vedena otázkami: „Jaký zisk z toho bude?“, „Jak se promění hodnota?“ nebo „Můžu s touto investicí riskovat?“. Takže naším zaměřením na budoucnost designu se vlastně ptáme čistě ekonomicky: „Jakou hodnotu bude mít design v budoucnu?“

contextual factors and at the same time, designers are always coming up with new ways to design, new design objects and relationships.

I read at your Twitter that we are still too much in the future and try too little to be open for the past, let alone the present time. How is it with perception of time in design?

To be honest I do not understand the obsession with the future - particularly in design. Design is about creating a future object so why to speak about its future? It is a tautology. Why are we so obsessed with the future of design? Firstly, I reckon that we should think about future of topics connected with design – i.e. public space, getting old, home... Secondly, the point is that due to living in capitalism we constantly reevaluate value of almost everything. Would it be possible to sell my car in five years or will have ceased to have monetary value? The economy in its nature is led by the following questions: „What profit will it bring?“, „How will its value change?“ or „Am I able to manage risking with this investment?“. So with our focus on future of design our intention is actually entirely economic and we ask: „What value shall design have in the future?“

56



The Design Culture Salon jsou příležitostné diskuzní události, které Guy Julier založil, a dosud je také aktivně organizuje ve spolupráci s V&A Museum. Salony poskytují odborné zázemí pro rozvíjení debat o úloze designu, kultury a kritiky v současné společnosti i o metodách a možnostech jejich dalšího směřování či vývoje. Guy Julier se společně s Leahem Armstrongem vždy snaží prostřednictvím přizvaných hostů reflektovat současná témata. Z již realizovaných jmenujme např. diskuse nad otázkami o úloze žen v designu nebo o podobě současných designérských kanceláří a studií.

The Design Culture Salon are occasional discussion events founded by Guy Julier and actively organized so far by him in cooperation with the V&A Museum. The Salons provide specialized background for development of discussion on the purpose of design, culture and criticism in the current society as well as methods and possibilities of its further development direction. Guy Julier and Leah Armstrong aspire to reflect the current topics with their invited guests. From already organized events let's mention, for instance, discussions on purpose of women in design or the form of the contemporary design offices and studios.

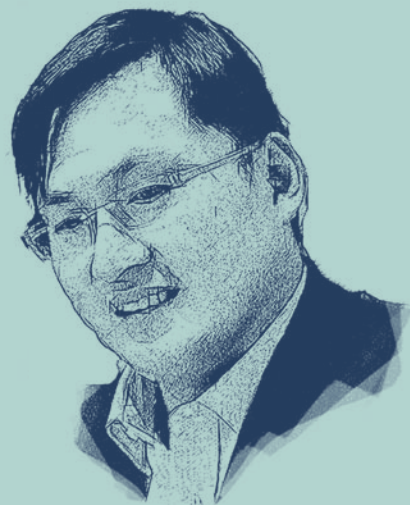
57

V Casper Boks Tore Gulden André Liem



Caspera Bokse, Tore Guldena a André Liema navzájem propojuje pedagogické působení na inženýrsky zaměřené Norwegian University of Science and Technology v Trondheimu (NTNU). Casper Boks je profesorem udržitelného designu a vedoucím oddělení produktového designu, André Liem je docentem strategického designu a designového myšlení NTNU, přičemž jeho zájem přesahuje k průmyslové ekonomice a technologickému managementu. Tore Gulden je profesorem designu na Oslo and Akershus University College of Applied Sciences. Všichni pravidelně vyučují na obou univerzitách.

It is their research and education in design at the Norwegian University of Science and Technology in Trondheim (NTNU) that connects Casper Boks, Tore Gulden and André Liem. Casper Boks is a professor in sustainable design and head of the Department of Product Design; André Liem is an associate professor in strategic design and design thinking at NTNU and his interest stretches out to industrial economics and technological management. Tore Gulden is a design professor at Oslo and Akershus University College of Applied Sciences. They regularly teach at each other's institutions.



58

Ať už je výsledkem myšlenka nebo produkt, správná volba je jedním ze základů dobrého projektu každého designéra. Z milionů možností se vybírá pouze několik, se kterými se pracuje v detailu. Jaké další faktory dnes na proces navrhování působí a jaké může designér sám reálně ovlivnit?

Whether the result is an idea or a product, making the right choices is one of the bases of good design of every designer. Out of millions of options, only several concepts make it to the next stage, one only one is finally developed in more detail. What other factors influence the process of designing and which of them a designer can actually influence?

Boks, Gulden and Liem prepared a one-day workshop for students of AAAD whose goal was to explore a particular problem in the surroundings and suggest its possible solutions. Students worked in groups and focused for instance on communication in public transport or motion in public spaces. Photo: Jan Hromádka

Pro studenty UMPRUM připravilo trio pedagogů Boks, Gulden a Liem jednodenní workshop, jehož cílem bylo prozkoumat konkrétní problém ve vlastním okolí a navrhnout jeho možná řešení. Studenti se ve skupinách zabývali například komunikací v hromadné dopravě nebo pohybem ve veřejném prostoru. Foto: Jan Hromádka



Možnosti designu v rámci udržitelnosti

I. Udržitelná kultura

Je udržitelnost v rámci designu stále chápána jako důležité téma? Případně proč si myslíte, že tomu tak je?

Casper Boks: Otázka, kdo je odpovědný za vytváření neohospodárných a nepotřebných produktů, je neustále živou diskusí. Někteří viní i designéry nebo přinejmenším jejich zaměstnavatele. Domníváme se, že designéři mají moc a zodpovědnost za navrhování udržitelných produktů a služeb a určují, jak skrze ně budou lidé svět vnímat. Prostředí, ve kterém se každý den pohybujeme, je z převážné části „navržené“. Jiný pohled pak zvažuje míru designérovy odpovědnosti, která může mnohdy být velmi omezená, protože je jen malou částí velkého koloběhu kapitalismu a konzumní produkce. Obě strany se částečně shodnou na tom, že je nutné činit co nejmenší zlo. A pokud máte navíc silný hlas, měli byste stát na barikádě a ukazovat společnosti správnou cestu, například prostřednictvím takzvaného „kritického designu“. **Můj názor je poměrně mírný: pokud chcete dělat novou generaci mobilních telefonů, protože ta původní je už tři měsíce stará, je to na vás. Ovšem musíte vědět, jaké má vaše počínání důsledky.** Podle mě je správné najít rovnováhu mezi dvěma pohledy

Design possibilities in terms of sustainability

I. Sustainable culture

It is ecological sustainability and production within the design still seen as an important issue? Or why do you think this is so?

Casper Boks: It's a long running debate about the fact that the world is unsustainable in many ways. Often we ask for it, who is responsible for material waste, environmental disasters and excess waste. Some even blame the designers or at least their employers. They have the power to create new products or services and determine how, through them, people will perceive the world. The environment in which we move every day, is largely "designed". Another view is considering the degree of responsibility of the designer, which can sometimes be actually very limited, because it is only a small part of the great cycle of capitalism and consumerism production. Both sides are partly agree that it is necessary to do the least possible harm. And if you also have a strong voice, you should stand on the barricades and showing society the right way, for example through so-called "critical designs." **My opinion is relatively modest - if you want to make**

59

na design – idealistickým a pragmatickým – s čímž se také snažím seznamovat své studenty.

Tore Gulden: Podle mě je hodně důležité, že jsou studenti k těmto tématům vedeni, že se nejedná o drilování podle požadavků průmyslu a firem. Nemůžeme po nich chtít, aby se stali partyzány, to není pro začínajícího designéra příliš reálná startovní pozice. Stejně tak ale nesmíme dopustit, aby se zažitou praxí příliš splynuli, přebírali špatné návyky a pak celý život hledali vlastní cestu vpřed.

Casper Boks: Ještě bych chtěl zmínit, že téma ekologie v designu není nic nového, spíše se hodně prohloubilo. Již zhruba před dvaceti lety se již v akademickém a politickém prostředí uvažovalo v rovině ekologického designu, což obecně zahrnovalo témata recyklace a energeticky efektivní technologie.¹ Dnes jsou patrné vzrůstající snahy měnit chování a uvažování lidí skrze různé kampaně a osvětu. Zaměření se rozšířilo z technologického k více uživatelsky orientované perspektivě.

a new generation of mobile phones, because the original is already three months old, it is it to you. However, you must know what your actions have consequences.

I think it's good to have a balance between the two views of the design - the idealistic and pragmatic - to which also I try to introduce their students.

Tore Gulden: I think it's very important that students on these topics leadership, it is not the drills as required by the industries and companies. We can not ask them to make them become guerrillas, it is not for the novice designer too real starting position. Equally, however, we must ensure that the established practice too amalgamated, took over bad habits and then whole life looking for their own way forward.

Casper Boks: I would like to mention that the theme of ecology design is nothing new, but rather changed a lot. Approximately twenty years ago it was considered at the level of ecological design, which included general themes of recycling and focus on energetically efficient technologies.¹ Today, it is apparent attempt to change the behavior and thinking of people through various campaigns and awareness. Still, it is not a difficult task, especially for students.

Některé firmy si ani po letech neuvědomují, že šetrné produkty nemusí být dražší nebo neatraktivní. V současnosti je možné poměrně efektivně propracovat celý systém od metod produkce přes obaly a grafickou podobu produktu až po jeho logistiku apod., což může ušetřit spoustu peněz a zároveň snížit dopad na životní prostředí.² Jako důležitou výzvu vidím nutnost přesvědčit firmy, aby udržitelnost zahrnuly do uvažování nad výrobou a vývojem svých produktů nad rámec toho, co si od nich žádá legislativa. Před deseti lety po nich nebyla poptávka, dnes už je to poněkud jinak. Skutečně velké firmy ale nejsou v jednoduché pozici, protože řadu věcí mohou měnit pouze pomalu.

Some companies still fail to realize that products that are environmentally friendly do not necessarily have to be more expensive or less attractive. There are many opportunities to create win-win situations, in particular with regards to creating convenience, reduction of packaging, logistics, etc., which make economic sense and at the same time will decrease impact on the environment.² What I consider as an important challenge is how to convince companies to implement life cycle thinking in their product design and development, especially beyond that what legislation asked from them. Ten years ago there was little demand for such products but the situation has rapidly changed. But both larger and smaller companies only slowly become aware of this, and take time to adopt a different mindset.



Tore Gulden při workshopu se studenty UMPRUM.
Foto: Jan Hromádko

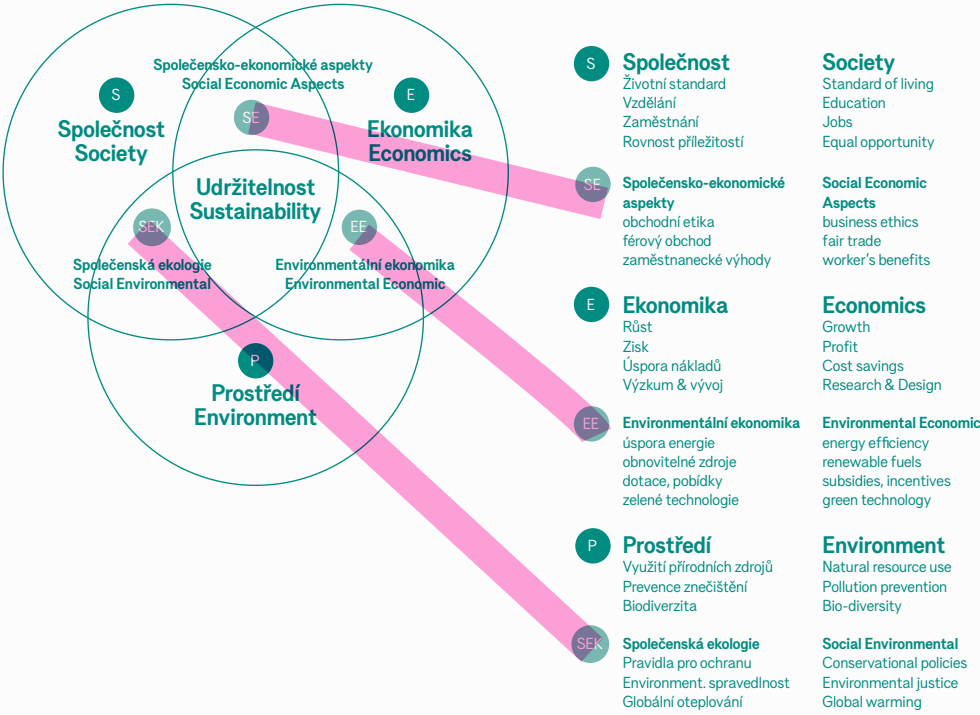
Tore Gulden at workshop for AAAD students.
Photo: Jan Hromádko

1) Pojem ekologický design či ecodesign označuje systematické navrhování a vývoj produktů, které se kromě standardních problematik funkce, ekonomiky, bezpečnosti nebo estetiky intenzivně zabývá i minimalizací dopadu výrobku na životní prostředí v souvislosti s celým jeho životním cyklem. Konkrétně řeší například otázky nulového odpadu při výrobě, recyklace materiálů, důsledného využívání zbytků či příklonu k obnovitelným zdrojům energie apod. I když byla myšlenka ecodesignu formulována až koncem 90. let 20. století, mezi jeho významné předchůdce patří třeba Buckminster Fuller nebo Viktor Papanek působící již v 70. letech 20. století.

1) The term Ecological Design or Ecodesign deals with methodical design and development of products, and apart from standard issues of function, economy, safety and aesthetics, it is also concerned with minimization of product impact on the environment during its entire life cycle. More specifically it focuses for example on questions of zero impact during production, material recycling, rigorous use of residues or shift towards renewable sources of energy and so on. Even though the concept of Ecodesign was created as late as the end of the 90's, some of its predecessors were for example Buckminster Fuller or Viktor Papanek in the 70's.

2) Udržitelný design označuje komplexní řešení, které se kromě ekologického hlediska, tedy minimalizace dopadu výrobku na životní prostředí v souvislosti s celým jeho životním cyklem, zajímá i o přístup k jeho vývoji v souladu s principy ekologické, ekonomické a sociální udržitelnosti.
Zdroj: University of Michigan Sustainability Assessment, 2002

2) Sustainable design describes a complex solution, which does not only care for the ecological point of view (that means minimization of impact of product on the environment during its entire lifecycle) but also for an approach to its development according to principles of ecological, economical and social sustainability.
Source: University of Michigan Sustainability Assessment, 2002



O podílu viny designérů při průmyslové nadvýrobě možná nejhlasitěji mluvil Viktor Papanek.³ Do jaké míry mohou designéři měnit negativní jevy mimo rámec vlastní profese? Znamená to, že by se měli vzdělávat i v jiných oblastech? Jak se na tuto otázku díváte v kontextu pedagogického působení?

Casper Boks: Jako designéři máme trochu znalostí ode všeho. Je to zčásti proto, že musíme často komunikovat s lidmi různých profesí. Možná je vhodné udělat rozdíl mezi průmyslovými a dalšími designéry. My tři působíme v rámci průmyslového odvětví a učíme na školách, které jsou zaměřené na technologii, estetiku i uživatelskou interakci. Absolventi mají pokrýt široké pole a komunikovat s ostatními profesemi – s uživateli, klienty, vědci i výrobními techniky.

Další výhodou designérské profese je schopnost plánovat scénáře okolo produktů. Některé profese to dělají pouze v podobě schematického plánování, ale nikoli v rovině produktů. My jsme trénováni jednak v komunikaci s různými stranami a umíme přemýšlet vizuálně, ale svými zkušenostmi také podporujeme profesionály z různých oblastí. Nemusí se přitom vždy jednat pouze o návrh produktu, ale třeba o zviditelnění určité situace, procesu nebo prostředí. Jedním z příkladů může být spolupráce se zdravotnickým sektorem, kde je často velmi obohacující už samo setkání různých odborností – sester, doktorů, ostatních nemocničních zaměstnanců, pacientů a designérů. Často jen pomáháme komunikovat vzájemné potřeby a nápady. Už takové setkání může mít citelný dopad na fungování oddělení, někdy i větší než zcela nový produkt.

It was perhaps Viktor Papanek whose voice was the strongest when discussing the extent of guilt of designers for industrial overproduction.³ To which extent can designers change negative phenomena beyond the scope of their own work? Does it mean that they should study also other areas of expertise? What is your opinion on the issue in the context of your teaching practice?

Casper Boks: As designers we know a bit of everything. Partly it is because we have to communicate with people of different professions. Perhaps it would be convenient to make difference between industrial and other designers. We, that is Tore Gulden, André Liem and I, teach industrial design at schools with a focus on both technology, aesthetics and user interaction. Graduates should be able to cover a wide range of topics and should be able to communicate with other professions – with users, clients, scientists and production technicians.

Another advantage of a designer is his or her ability to plan scenarios around products. Some professions do this only in terms of schematic plan but not on the product level. We are trained to communicate with different counterparts and we can communicate visually. Thanks to our experience we are able to provide support for professionals from different areas. It does not only have to be a product design but also for instance making a certain situation, process or environment more visible. One example of this can be seen in our cooperation with the healthcare sector where getting patients, family members, nurses, doctors and other hospital staff to sit together around the same table and discuss issues, facilitated by designers, can be quite enriching. We often merely help to communicate each other's needs and ideas. This kind of meeting can already have a great impact on the running of the ward, sometimes even greater than a new product or service would have.

Creating user templates during the workshop with AAAD students.
Photo: Jan Hromádka

Vytváření uživatelských šablon při workshopu se studenty UMPRUM.
Foto: Jan Hromádka



3) První a bezesporu nejslavnější z osmi knih architekta, designéra a pedagoga rakouského původu Viktora Papanka (1923–1998) byla publikace *Design for The Real World: Human Ecology and Social Change* (1971). Silná kritika designérů jako spoluviníků zhoršeného stavu životního prostředí byla podložena řadou konkrétních příkladů a také možných řešení, jejichž byl Papanek často sám autorem. Podle mnohých jedna z nejdůležitějších knih o designu vůbec byla přeložena do dvaceti tří jazyků a jen v angličtině vyšla téměř v desítkách vydání. Volání po zodpovědnosti namísto navrhování nadbytečných a nebezpečných produktů je téma dodnes stejně palčivé a bohužel stále aktuální.

3) First, and indisputably the most famous, out of eight books of designer and professor of Austrian origin Viktor Papanek (1923–1998) was his publication *Design for The Real World: Human Ecology and Social Change* (1971). He backed up his severe criticism of designers as accomplices for the worsened state of the environment with specific examples and their possible solutions, many of them he often created himself. Many say that his book is one of the most important books on design and it has been translated into twenty- three languages and has had three re-editions in English only. Call for responsibility instead of designing unnecessary and dangerous products is unfortunately a poignant issue even today.

Co pro vás znamená výzkum v rámci designu? Jsou jeho výstupem odpovědi, nebo naopak další otázky?

Casper Boks: Výzkum v designu je často kombinací znalostí, postřehů, nástrojů a metod z řady oblastí mimo jejich tradiční pojetí, které se ve zjednodušené podobě poskytnou designérům. To se týká vzdělávání, běžné praxe nebo firemního prostředí. Výzkum v designu ve většině případů nepřekračuje rámec vytváření koncepce nebo testování prototypu – tedy konkrétního řešení jako důkazu kvalit určitého teoretického konceptu. Až na výjimky se nejedná o produkty určené přímo na trh, ale některé z těchto teoretických poznatků si svou cestu k reálnému použití přece jen najdou, i když to občas trvá dlouhé roky. „Výzkum pro design“ a „design pro výzkum“ jsou dva různé přístupy k výzkumu designu, které podléhají rozsáhlé diskusi. Třeba na Oslo and Akershus University College of Applied Sciences, kde působí Tore Gulden, je větší tendence ke zkoumání materiality a tím pádem k delšímu procesu testování. Například existuje projekt, v rámci kterého se zkoumá, jak mohou čistě umělecké objekty ovlivnit prostředí nemocnice. Naše projekty často zahrnují složitější produkty, od moderních kamen na dřevo přes lodní můstky a kontrolní místnosti, což jsou těžké úkoly pro vybavení a expertizu dostupnou školám. Řada výzkumů je o rozhraních a digitálních nástrojích, které mohou velmi usnadnit následný vývoj, protože na počítači je oproti průmyslovému designu možné udělat řadu věcí a snáze je testovat.

Tore Gulden: Pro mě výzkum hodně souvisí s mým pedagogickým přístupem. V celé naší profesi je mnoho pravidel, která nikdo nezpochybňuje – například v použití materiálů, v kompozicích a tak dále. Myslím si, že v rámci výuky máme velký prostor pro různé nástroje a nová řešení.⁴

André Liem: Výzkum v designu je především o: 1) hledání nových způsobů přemýšlení, procesů a metod k dosažení inovativních produktů a služeb, 2) proniknutí do hlubšího pochopení lidského smýšlení a chování s respektem k lidské jedinečnosti, 3) porozumění vlastnostem produktů a služeb.

What does research in design mean to you personally? What are the usual results of research? Answers or more questions?

Casper Boks: Research in design is often about borrowing knowledge, insights, tools and methods from other disciplines, and making them, in a simplified form, available for designers and design processes. That could be in education, common practice or in company environments. Research in design in most cases does not go beyond creating concepts or testing prototypes to prove quality of a certain theoretical concept. These products are not usually designed for the market, but some of these theoretical insights make it eventually to industry and the market, even though sometimes that takes years and years. “Research for or by design” and “design for or by research” are two different approaches to design research that are often debated. For example at Oslo and Akershus University College of Applied Sciences, where Tore Gulden teaches, there is tendency to research into materiality and therefore tendency towards longer process of testing. For instance there exists a project focusing on how purely artistic objects can influence the experience of hospital environments. Our projects often include more complex products, from modern wood stoves to ships’ bridges or control rooms, which are often more difficult to create in a lab environment and text in the real world. But we also focus a lot on interaction design, which is the design of interfaces and digital tools, where prototyping and testing in several iterations is easier.

Tore Gulden: For me personally research means a lot of links to my own pedagogical approach. There are many rules in our profession that no one questions – for example the use of materials, composition and so on. I think that in terms of education there is still a lot of space for various tools and new solutions.⁴

André Liem: Research in design is about: 1) investigating new ways of thinking, processes and methods to propose and develop innovative products and services 2) gaining a deeper understanding of human mindsets and behaviors with respect to appropriation and use of products and services. 3) Understanding product and service attributes with respect.

64

Soutěžit designérské metodiky může být často i shromažďování a porovnávání jednotlivých příkladů. Dokonce natolik povědomé objekty, jakými jsou odpadkové koše, existují v celé řadě nejrůznějších variant, které nám napoví mnoho o svém kontextu. Jazyk detailů může poodhalit mnoho o kulturních zvyklostech a motivacích, které navádějí k odhazování odpadků na správném místě. Mnohdy se však děje pravý opak. Vybrazené odpadkové koše pocházejí z městské ulice v Indii, ze zábavních parků i z evropské metropole.

Foto: Novelty Bins, Efteling Museum, Casper Boks

Part of designer's methodology can often be collecting and comparison of separate examples. Even such familiar objects as trashcans exist in countless variations that tell us a lot about their context. The language of details can unveil great deal about cultural habits and motivations that prompt to throw litter on the right place. Very often a complete opposite happens. Pictured trash cans come from city streets in India, entertainment parks or even from a European metropolis.

Photo: Novelty Bins, Efteling Museum, Casper Boks



65



Na čem byste chtěli pracovat v budoucnosti?

Casper Boks: Přál bych si rozšířit náš výzkum v rámci designu udržitelného chování tak, aby byl přínosný i pro ostatní kultury. Lidé s rozdílným životním stylem potřebují skrze design získat jiný druh motivace, který jim například napoví, jak používat produkty správným způsobem. Navíc řada otázek pro výzkum si často žádá využití odlišných výzkumných metod pro různé země, což je profesně velmi zajímavé a lákavé.

Tore Gulden: Pravděpodobně bych se věnoval tomu, co dělám nyní: hračkám, herním produktům a herním studiím a jejich použití ve vzdělání. Hry mají hodně společného s knihami, jejich příběh může být mnohem komplikovanější než hra samotná. Obecně mě zajímají herní pravidla a mechanismy.

André Liem: Já bych se rád více věnoval navrhování produktů, ale také bych chtěl vykročit mimo obor a zjistit, co vlastně utváří naše kulturní, společensko-technologické a ekonomické zvyklosti. Co se děje v oblasti jako třeba strategický marketing produktů a jak díky němu můžeme poznat design samotný.

4) Článek *Disassociations & Counter Questions* (2011) představuje kreativní techniku založenou na popírání zažitých schémat a předsudků, kdy se nové cesty hledají především skrze otázky. Jejimi autory jsou Tore Gulden a Arild Berg: „Když se ptáme, redefinujeme vždy problém znovu a po svém, nezávisle na předchozím stavu. Věci pak nemusí zůstat takové, jaké byly na začátku.“

What would you like to work on in the future?

Casper Boks: I would like to expand our research on design for sustainable behaviour and practices, to address other cultures as well. People in different cultures need different design interventions to nudge their behavior in the right directions. On top of that, the same research questions in different countries sometimes means that you need to use different research methods, which makes it even more interesting.

Tore Gulden: Probably I would like to continue doing what I do now: toys, gaming products and game studies and their use in education. Games have a lot in common with books and their story can be much more complicated than the game itself. Generally I am interested in rules of games and their mechanisms.

André Liem: I would like to focus more on designing products, but I would also like to reach out of my profession and explore what creates our cultural, social-technological and economical habits. What happens in other areas of expertise such as strategic management and how they can help us to understand design better.

4) Article *Disassociations & Counter Questions* (2011) introduces a creative technique based on denial of common schemes and prejudices, where we look for new ways mostly through questions. Its authors are Tore Gulden and Arild Berg: “When we ask questions, we redefine the problem over and over again in our own way, independently from the previous state of things. Things then do not have to stay the way they used to be at the beginning.”

Jak by vypadalo ideální prostředí pro práci vašich studentů?

André Liem: Chtěl bych vidět, jak studenti z různých oblastí designu pracují v malých skupinách na řešení typických problémů v úzké spolupráci s průmyslem. Kromě toho bych si přál, aby studenti experimentovali s různými procesy návrhů a metod zkoumání a postupovali při navrhování jak induktivně – od poznávání jednotlivých faktů k obecnému, tak i deduktivně – od jednotlivého k obecnému. Možná však vůbec nepotřebujeme hmotné prostředí jako studio. Ideální prostředí se již tolik nedotýká konkrétního místa, spíše vzájemné interakce různých specializací a profesionálů. V Singapuru jsem například měl možnost vidět prostředí operačního sálu založeného na sdílených kontaktech mezi studenty a členy fakult, kteří společně vyvíjeli zařízení s cílem usnadnit operace, stejně tak jako chirurgická školení.

Tore Gulden: Každá laboratoř nebo dílna je omezující. Naše prostory jsou dobře vybavené, ale staromódní a nudné. Nejlepší dílna by pro mě byl mikrobús, který by studenty rozvážel každý den do jiného prostředí, které by museli poznat a ve kterém by se museli naučit pracovat. Nejsme přece zubaři, abychom pracovali celý život na jednom místě, se stejnými pacienty a stejnými nástroji. Na škole jste pět let ve stejném prostředí a nic takového vás většinou už potom v praxi nečeká.

How would ideal environment for students look like from your point of view?

André Liem: I would like to see how students with different levels of design expertise work together in small groups to address typical design issues in collaboration with industry. Moreover, I would like to see students to experiment with different design processes and methods, exploring with inductive and deductive ways of designing. In the contrary, maybe we don't need a physical environment as a studio. It is not about the physical space, but about people interacting through their profession. For example, in Singapore, I experienced an operational studio environment, where students and faculty members from different disciplines and expertises collaborate to develop devices to facilitate surgery as well as surgery training.

Tore Gulden: Every laboratory or studio is limiting. Our spaces are well equipped but old-fashioned and boring. The best studio for me would be a minivan, which would everyday take students to a different environment and then they would have to get familiar with the new environment, they would have to learn how to work in it. After all we are not dentists who work all their lives at the same place with the same patients and the same tools. When we study, we spend five years in the same environment and nothing similar to this waits us in the future practice.

VI Alice Rawsthorn



Alice Rawsthorn pravidelně přispívá texty o designu do globální edice *New York Times* a *Frieze*. Je autorkou knih *Hello World: Where Design Meets Life* či životopisu Yvese Saint-Laurenta. Předsedá správní radě Chisenhale Gallery a Michael Clark Dance Company a je členkou správní rady Whitechapel Gallery v Londýně. V minulosti působila v Arts Council England a Design Council. V roce 2014 obdržela Řád britského impéria (OBE) za služby v oblasti umění a designu.

Alice Rawsthorn contributes regularly to the global edition of *New York Times* and *Frieze* with texts about design. She is the author of *Hello World: Where Design Meets Life* and also wrote an autobiography of Yves Saint-Laurent. Based in London, she is chair of the board of trustees of the Chisenhale Gallery and Michael Clark Dance Company, as well as a trustee of the Whitechapel Gallery. Her previous pro bono governance posts include trusteeships of Arts Council England and the Design Council. In 2014 she received an Order of the British Empire (OBE) for services to art and design.

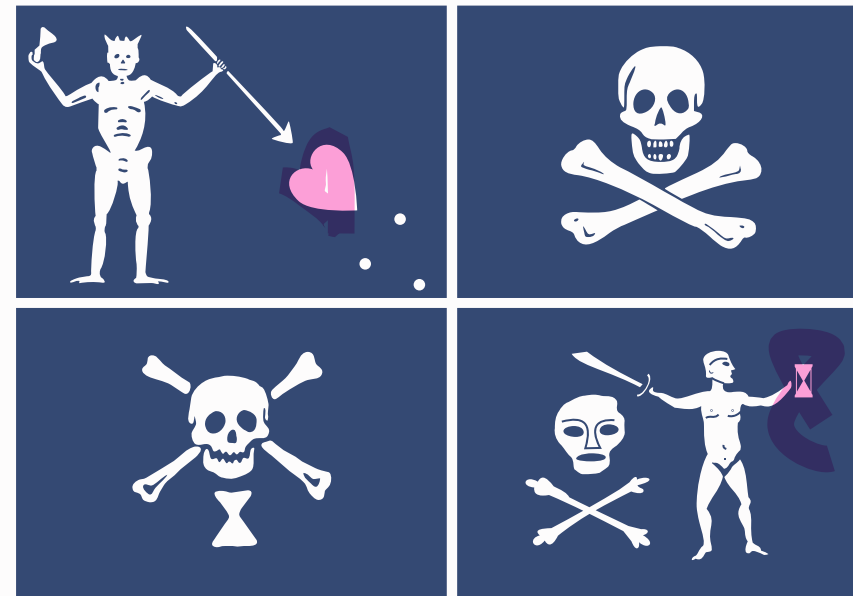
Design je téměř nemožné jednoznačně definovat. Prezентování konkrétních příkladů prostřednictvím médií však může být jednou z možností, jak jej propojit s každodenním životem a poukázat na jeho důležitost nebo dopad i mimo odbornou veřejnost.

It is almost impossible to define design unambiguously. One of the possibilities how to connect design with daily life and point out to its importance and impact on the wider public can be by presenting specific examples through media.

68

Pirates, who attacked ships in the 18th century, wanted to be effective: possess the goods and not to lose their own crew. One of the options that they had was to invoke fear and helplessness in other ships - for example by using a clear visual message, in the form of typical and distinctive flag which showed a distinct sign of mortal danger. They used the picture of skull and crossbones called *Jolly Roger*. The most famous pirates had their own personal flags and in today's fashion of visual communication, they created their own brands. Photo: Manuel Strehl, Orem, Wikipedia.org

Piráti, kteří začátkem 18. století útočili na lodě, chtěli být efektivní: získat zboží a ne-ztratit vlastní posádku. Jednou z možností bylo vyvolat strach a bezmoc u ostatních lodí - například s pomocí jasněho vizuálního vzorku formulovaného výraznou vlnkou s jasným sdělením o smrtelném nebezpečí. K tomuto účelu posloužila lebka se zkříženými kostmi, zvaná *Jolly Roger*. Nejslavnější piráti měli své osobní vlajky a v duchu dnešní vizuální komunikace si tak vytvářeli vlastní značky. Foto: Manuel Strehl, Orem, Wikipedia.org



Design odráží změny ve společnosti

Vaše texty procházejí napříč dějinami designu až do současnosti a ukazují zajímavé spojení témat v rámci kultury jako úzce provázaného celku. Jak se díváte na působivé množství textů, objektů a událostí, které jsou zaměřeny na „budoucnost designu“?

Design se neustále proměňuje a tyto zvraty se pak odráží ve společnosti i kultuře. Proto je to pro mě tak fascinující téma. Neustálé změny mě nutí přehodnocovat můj pohled a kdykoli, když čtu časopis, prohlížím Twitter nebo jdu po ulici, tak hledám zajímavé příklady, dobré i špatné. A ty nejzásadnější podněty přicházejí často z prostředí, které nemá na první pohled s designem nic společného. Například jednu z nejlepších knih o průmyslovém designu pro mě představuje *The Gun* od C. J. Chiverse, bývalého válečného zpravodaje *New York Times*. Je to kniha o válečné historii, ale zároveň obsahuje brilantní analýzu designu útočné pušky AK-47.¹ Také novely Stefana Zweiga ze začátku 20. století velmi výmluvně popisují naše vztahy s okolím.²

Design Reflects Changes in Society

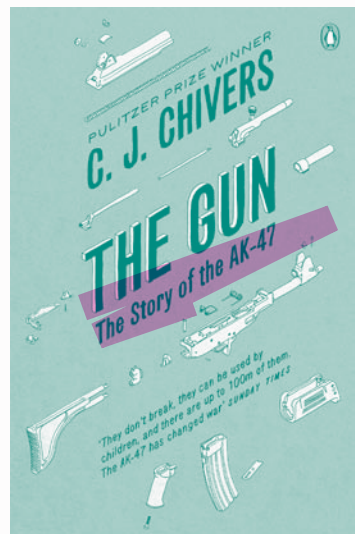
Examples of objects and ideas in your texts are spanning through the history, and you always show interesting juxtapositions with things both from present and past. How do you look at impressive amount of texts, objects and events that are focused only on „the future of design“?

One of the reasons why I find design so fascinating is that it changes constantly to reflect broader shifts in society, always prompting me to reconsider my thinking. Whatever I do, whether it is reading a magazine, browsing on Twitter or walking along the street, I look for interesting examples of design, both positive and negative. Often the most useful insights come from something that doesn't ostensibly have anything to do with design. For example, one of the best books on industrial design I've read is *The Gun* by C. J. Chivers, a former *New York Times* war correspondent, who wrote it as a work of military history, but included a brilliant analysis of the design of the AK-47 assault rifle.¹ Whereas Stefan Zweig, the early 20th century Austrian novelist, wrote very eloquently about how we relate to our surroundings.²

69

1) *The Gun* (2010) od C. J. Chiverse přibližuje společenskou historii zbraně AK-47 navržené koncem 40. let 20. století Michailem Kalashnikovem. Kombinuje metody historického výzkumu a investigativní reportáže, aby osvětlila původ a důsledky rozšíření nejpoužívanější zbraně na světě. Chivers nastiňuje charaktery uživatelů kalašnikovu, čerpá z nastrádaných rozhovorů, pečlivého archivního výzkumu i rozsáhlého cestování. *The Atlantic* a *The Washington Post* ocenili knihu jako nejlepší za rok 2010. V češtině vyšla pod názvem *Kalašnikov. AK-47 proti zbytku světa* (2013).

2) Stefan Zweig patřil mezi jednoho z nejpopulárnějších spisovatelů 20. let 20. století. Proslavil se především díly *Beware of Pity* (1939), *Letter from an Unknown Woman* (1922) a *The World of Yesterday* (1942). Přátelil se Sigmundem Freudem, což silně ovlivnilo i jeho dílo. Život i tvorbu rakouského autora však nejdůrazněji ovlivnil nástup nacismu k moci a s tím související nucená emigrace, s níž se později ve svém díle vyrovnával. Důkazem, že Zweig platí dodnes za neustálý zdroj inspirace, může být i film *Grandhotel Budapest* (2014) od Wese Andersona, který ve formování hned několika hlavních charakterů čerpal právě u Zweiga.



1) *The Gun* (2010) by C. J. Chiverse introduces the history of AK-47 gun, designed at the end of 40's by Michael Kalashnikov. It combines methods of historic research and investigative report to clarify the origins of the gun and consequences of its expansion in the world. Chivers foreshadows the characters of users of Kalashnikov, he draws from the collected interviews, thorough archive research and extensive travelling. *The Atlantic* and *The Washington Post* evaluated the book as the best of 2010.

2) Stefan Zweig was one of the most popular writers of the 20th century. He became famous especially for his works *Beware of Pity* (1939), *Letter from an Unknown Woman* (1922) and *The World of Yesterday* (1942). His friend was Sigmund Freud and this friendship strongly influenced his work. The rise of Nazism to power and Zweig's consequent emigration influenced his work perhaps the most and he tried to cope with it through his writing. What can prove that Stefan Zweig is still a constant source of inspiration is the film *The Grand Budapest Hotel* (2014) by Wes Anderson, who was inspired by Zweig when creating several of his characters.

Máte ohromný objem kvalitních textů také na Instagramu, v čemž vidím dlouhodobou novinářskou zkušenost. Používáte tento kanál pouze jako záznamník? Proč jste se rozhodla právě pro tento způsob?

Používám Instagram jako projekt, skrze který se snažím definovat určitá témata – každý den nahrávám jednu fotografii.³ Moje obecné téma je design a každý týden se snažím definovat jiný aspekt, motiv, a každý den k němu pak přidávám různé interpretace a asociace. Jestli mám nějaký dlouhodobý cíl, tak je to právě snaha překonat předsudky o designu tím, že poukazuji na to, jak bohatý a eklektický je to obor. Některá témata se vážou k různým výročím, jako například voda u příležitosti Světového dne vody nebo feminismus při Mezinárodním dni žen. Jindy si vyberu téma víceméně náhodné. Celkově čerpám i z kontextu mých předchozích článků pro *International New York Times* nebo svou knihu *Hello World*, ale užívám si i hledání nových projektů, o kterých jsem předtím nikdy neslyšela.⁴

You have a tremendous series of themed short texts on Instagram. Is your Instagram feed a notepad for your future projects, for sorting content, or how do you think about it?

From the start, I decided to treat Instagram as a project by identifying a theme and posting on it once a day.³ My chosen theme is design, and every week I identify a different aspect of it, then post about seven very different interpretations of it. The underlying objective is to challenge preconceptions of design by demonstrating what an extraordinarily rich and eclectic field it is. Some of the weekly themes are timely, like water for World Water Day and feminism for International Women's Day, and others are chosen randomly. The content is a mix of my previous writing, in my *International New York Times* columns or my books like *Hello World*, but I also enjoy researching design projects that I knew nothing about before.⁴

3) 1. ledna 2015 začala Alice Rawsthorn používat Instagram jako nástroj pro kritiku designu. V tematických sériích i individuálních příspěvcích se zabývá motivy širokého rozsahu – od aktuálních výstav až po feminismus. Všechny však spojuje srozumitelná a odlehčená forma interpretace, kterou Rawsthorn ovládá velmi dobře i díky dlouholeté kariéře v médiích. Foto: Filip Kartousek

3) Alice Rawsthorn began using Instagram as a tool for design criticism on the 1st of January 2015. In thematic series and individual entries she focuses on a wide range of motives – from current exhibitions to feminism. All of them are connected by a clear and lite form of interpretation at which Rawsthorn excels also thanks to her long career in the media. Photo: Filip Kartousek



4) Jednou ze základních myšlenek knihy Alice Rawsthorn *Hello World: Where Design Meets Life* (2013) je úvaha nad neustálým kontaktem s designem, který nás denně obklopuje a přesto je obtížné jej jednoznačně pojmenovat. Díky množství užívaných příkladů zahrnujících celou škálu produktů, vynálezů, lidských aktivit i činností Rawsthorn představuje kvalitní a především široce přístupný úvod do designu jako oboru s velkým kulturním dopadem. Designu je, na základě jeho významu a vlivu na společnost v minulosti i současnosti, předpovídána čím dál větší společenská úloha i do budoucna. Kniha v českém překladu vyšla pod názvem *Zdravím, světe: Jak design vstupuje do života* (2014).

4) One of the fundamental messages of Alice Rawsthorn's book *Hello World: Where Design Meets Life* (2013) is a meditation over constant contact with design that surrounds us every day and which is at the same time difficult to name unambiguously. Thanks to a number of used examples including a great variety of products, inventions, and human activities, Rawsthorn introduces a quality and accessible introduction to design as an area with big cultural impact. Based on the significance and impact of design on society both in past and present, design is likely to have a greater role in the society in the future.



Jak přistupujete k psaní delších textů, například knih? Máte jasnou strukturu témat a připravené rešerše, nebo je vytváříte průběžně během psaní?

Upřímně obdivuji autory, kteří dokáží při psaní improvizovat. Pro mě je totiž psaní bez jasné struktury a dokončených rešerší téměř nemožné. Na druhou stranu nejkrásnější věcí na psaní je objevování nových témat a impulzů, jejich poznávání a s tím související proměny vlastního myšlení.

Co v současné době o designu čtete? Kam chodíte pro inspiraci?

Stejně jako u knih, které jsem zmiňovala, i moje oblíbené texty a články o designu nebyly psané přímo o něm a dají se najít obecně v médiích jako *The New Yorker* a *New York Review of Books*. Velmi dobré články o designu a technologii publikuje také *The Economist*.

Na rozdíl od počátků vaší kariéry dnes můžete jako novinář pracovat téměř kdekoli, bez potřeby kancelářského zázemí. Navíc s připojením k internetu lze okamžitě sledovat odezvy čtenářů. Můžete popsat nejzajímavější místo, kde jste pracovala?

Kupodivu jeden z nejzajímavějších momentů, který mi v této souvislosti utkvěl v paměti, proběhl ještě před digitální érou, tedy právě na začátku mojí novinářské kariéry ve *Financial Times* v polovině osmdesátých let. Žádný internet, mobilní telefony, ani přenosné počítače. Většinu článků jsme psali na hodně zastaralých psacích strojích. Když ale bylo nutné poslat článek rychle, jako například u výsledků voleb nebo při rozhodování soudu, museli jsme co nejrychleji utíkat k telefonní budce a nadiktovat text po telefonu.⁵ V redakci jej přepsali a okamžitě zpracovali. Bylo hodně těžké najít budku, která byla funkční a neobsazená, navíc všechny byly velmi špinavé a zapáchaly. Rozhodně to nebyla efektivní nebo příjemná místa pro práci, ale byla velkou výzvou.

How do you approach writing of longer texts, such as books? Do you have a clear structure of topics with prepared research and notes, or do you create them continuously as you write?

I admire writers who are more improvisational, but I would find it impossible to write a book without a clear structure, and without having completed most of the research. That said, one of the lovely things about writing a book is discovering new ideas as the text evolves, finding out about them, and then reassessing your thinking.

Any interesting online or offline source (blog, magazine or book) you would recommend to follow or read in these days?

As with the books I mentioned, many of my favourite articles on design were not written with design in mind, and are in general media like *The New Yorker* and *New York Review of Books*. *The Economist* also has very good coverage of design and technology.

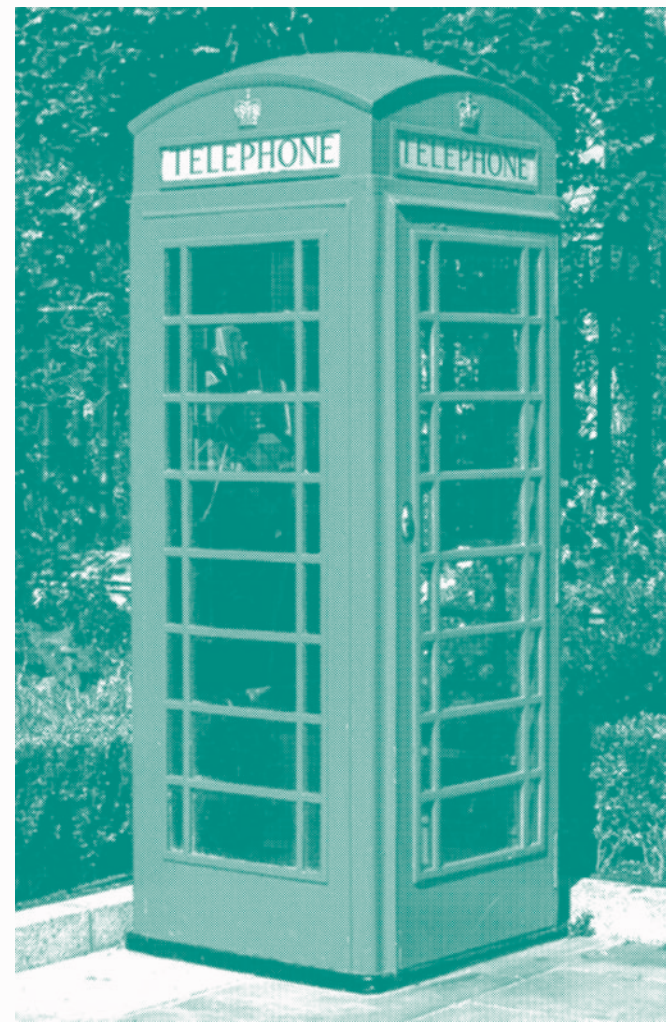
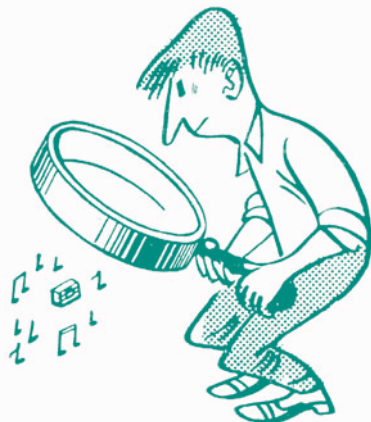
Today, journalists and writers can work almost anywhere and with Internet connection, they can instantly monitor the responses from readers. Offices are not needed anymore. What was the most interesting place you've been working?

Oddly, one of the most interesting places I have 'worked' dates back to before the digital era, when I was starting out in journalism in the mid-1980s at the *Financial Times*. There was no Internet, no cell phones and no laptops then. We wrote most of our articles on old-fashioned typewriters in the office, but if we were covering breaking news stories, such as the verdict in an important court case or an election result, we would have to find a public telephone kiosk⁵ on the street, and dictate the text down the line to someone called a 'copy taker', who would type it up and take it to the news desk. It was often difficult to find a telephone kiosk that wasn't broken, and they were almost always dirty and smelly. They weren't the most efficient or enjoyable places to work, but they were certainly challenging.

72

One of the inventions that made possible to reduce the size of communication devices – at first of wire sets and later of phones – to pocket size devices, was the invention of the transistor. The use of transistors in chips of today's computers and phones has reached such a level that when we create and spread the content, we can do it simply with a pocket size device.
Photo: Amatérské rádio (vol. 8, 1959)

Jedním z vynálezů, který umožnil zmenšení přístrojů – nejprve rozhlasových přijímačů a později i telefonů – do kapsní velikosti, byl objev tranzistoru. Využití tranzistorů v čipech dnešních počítačů a telefonů dosáhlo dokonce takové úrovně, že si při vytváření i šíření obsahu můžeme vystačit pouze s kapsním zařízením.
Foto: Amatérské rádio (č. 8, 1959)



5) Červená londýnská telefonní budka typu K6 navržena Gilem Gilbertem Scottem v roce 1936.
Foto: Christoph Braun

Ve fotografické knize *PIG 05049* (2007) ukazuje holandská designérka Christien Meindertsma široké množství produktů, jejichž složení z části pochází z anonymního „prasete číslo 05049“. Na základě tříletého výzkumu se jí podařilo najít nečekané množství využití: kromě masných výrobků se části prasat zpracovávají například do munice, lékařství, při výrobě fotografického papíru, žvýkaček, brzdových systémů, porcelánu, kosmetiky, cigaret, kondicionérů nebo biopaliv. Meindertsma tak odhalila propojení surových materiálů a výrobků, která jsou v dnešním globalizovaném světě téměř neviditelná.
Foto: Christien Meindertsma



5) Since the times of red phone booth type K6, designed by Giles Gilbert Scott in 1936, communication devices have undergone a significant change.
Photo: Christoph Braun

A Dutch designer Christien Meindertsma shows in her photographic book *PIG 05049* (2007) a wide range of products, whose content partly comes from anonymous "pig number 05049". Based on a three-year long research she managed to find unexpected amount of uses: apart from meat products, parts of pigs are processed or example in munitions, medicine, photographic paper, chewing gums, braking system, porcelain, cosmetics, cigarettes, conditioners, and biofuel. Meindertsma managed to reveal an interconnectedness of raw materials and manufacturers, which is in today's globalized world almost invisible.
Photo: Christien Meindertsma

73

Co to je / Design a výzkum

What is it / Design & Research

Vydání publikace je podpořeno grantem z Islandu, Lichtenštejska a Norska. /
Release of the publication was supported by grants from Iceland, Lichtenstein and Norway.

Partnerem projektu je The Norwegian University of Science and Technology. /
Partner of the project is The Norwegian University of Science and Technology.

Za poskytnutí rozhovoru děkujeme / We thank for interviews:
Casper Boks, Maarten Gielen, Tore Gulden, Guy Julier, André Liem, Jeremy Myerson, Alice Rawsthorn, Cyril Říha

Zvláštní poděkování / Special thanks to:
Bastl Instruments, Tomáš Chludil, Anna Marešová, Milan Nedvěd, Veronika R. Nováková, Jonáš Strouhal, Jitka Škopová

Editoři / Editors: Filip Dědic & Eva Slunečková
Grafický design a ilustrace / Graphic design and illustration: Martin Vácha
Foto na obálce / Cover photo: Filip Kartousek
Foto na předsádce / Inside cover photo: Tomáš Chludil
Česká korekce / Czech correction: Tereza Škoulová
Překlad / Translation: Tereza Fendrychová, Michaela Freeman, Marie Macháčková, Hana Staňková
Písmo / Font: Natron, Reckless (displaay.net)
Tisk a vazba / Print & binding: Durabo, Čelákovice
Náklad / Edition of: 250 kusů/pieces
Vydání první / First Edition

www.budoucnostdesignu.cz

© CZECHDESIGN.CZ Praha 2016
Vojtěšská 3, Praha 1
ISBN 978-80-906423-0-0

CZECHDESIGN



Filip Dědic
& Eva Slunečková (eds.)
CZECHDESIGN



ISBN 978-80-906423-3-1

