

# dizajn:cre:um <sup>3</sup> 2024

Multimédiá a dizajn

**Inolab**

Výskumno-vývojové  
oddelenie SCD

V spolupráci

SLOVENSKÉ  
CENTRUM  
DIZAJNU



Tlač seriálu dizajn:cre:um 1\_2024 je realizovaná na papieri  
GardaGloss Art, 130 g/m<sup>2</sup> od spoločnosti Antalis

S láskavou podporou

**sappi**

**antalis** <sup>EM</sup>  
Just ask Antalis



web SCD

## Slovenské centrum dizajnu

Slovenské centrum dizajnu (SCD) skúma, prezentuje a popularizuje dizajn na Slovensku, a tiež zachraňuje predmety kultúrnej hodnoty z oblasti dizajnu, úžitkového umenia a architektúry prostredníctvom svojho oddelenia Slovenského múzea dizajnu (SMD).



web Inolab

## Inolab

Výskumno-vývojové oddelenie SCD sa na verejnosti prezentuje pod značkou *Inolab* a prepája odborníkov z rôznych sektorov.



viac informácií o ŠUR

## ŠUR (1928 – 1939)

Cieľom výskumu Školy umeleckých remesiel v Bratislave je spracovať významnú kapitolu slovenských dejín dizajnu, keď Bratislava patrila k dôležitým regiónom inovácie v Európe.

## Inolab

Výskumno-vývojové oddelenie SCD

2 dizajn:cre:um

- 1 Návrh značky televíznej relácie, Eliška Gálisová, kolorovaná fotografia, koniec 80. rokov 20. stor.
- 2 Televízny Ident RTVS, kolektív autorov, 2012.

1  
2

# Zbierka multimédií v Slovenskom múzeu dizajnu

**Grafický dizajn 20. storočia na Slovensku postupne preberal do svojej výrazovej palety všetky dostupné médiá a technológie. Prechádzal od bežných postupov a grafických techník k využitiu fotografie. Pomocou rastrov reprodukoval farebné fotografické predlohy, zasahoval do reklamnej filmovej tvorby a neskôr aj do televíznej a video grafiky.**

Postupný vývoj a miniaturizácia fotoaparátov, projekčnej a zobrazovacej techniky, maloformátových kamier, programovateľných kalkulátorov, ihličkových tlačiarní, kopírovacích strojov, faxov, videí, mikro-počítačov a osobných počítačov prinášal vždy nové výtvarné výrazové možnosti.

Výtvarníci a dizajnéri inšpirovaní klasickými animačnými filmovými technikami získali možnosť realizovať svoje predstavy o pohyblivej grafike a písme.

Digitalizácia, počítačové spracovanie motívu a nové možnosti prezentácie a okamžitých úprav zobrazovaného obsahu viedli ku vzniku interaktívnych animácií, prezentácií, kvízov a videohier.

Neskorší nástup internetu vytvoril vhodné podmienky pre nové formy osobnej aj firemnej prezentácie, ktorá postupne viedla k boomu animovanej a interaktívneho obsahu.

Po dlhých stáročiach zobrazovania motívov a celých príbehov v statickom, alebo lineárnom tvare, prišla vďaka počítačom možnosť aktívneho zapojenia divákov do ich úpravy a tvorby vlastných verzií deja.

Slovenské múzeum dizajnu už od svojho založenia v roku 2013 pripravovalo podmienky pre zbieranie, výskum a prezentáciu multimediálneho dizajnu (digitálnych hier, demoscény, videomappingu, inštalácií atď.) a nových médií využívaných v dizajne, alebo tvorených slovenskými dizajnérmi.

Do zbierok a na študijné účely boli získavané diela, ktoré mapujú základné historické kontúry tejto problematiky. Podrobnejší výskum bol realizovaný v mapovaní histórie slovenských videohier a prvých 8-bitových počítačových hier. Súčasťou zbierky multimédií je hardvér, prenosové médiá, softvér a dobové tematické časopisy.

Medzi zaujímavé kusy hardvéru patria prvé 8-bitové mikropočítače PMD a Didaktik Alfa, ktoré vznikali ako klony svetovo rozšíreného, ale v socialistickom bloku nedostupného počítača Sinclair ZX Spectrum z Veľkej Británie.

Na dizajne mikropočítačov sa okrem technikov podieľali aj slovenskí dizajnéri, ktorí riešili estetiku a praktickosť ich tvaru, ergonómiu a modularitu jednotlivých zostáv.

Dizajnér Pavol Thurzo v roku 1985 spracoval tvarové riešenie počítača PMD pre Národný podnik Tesla Bratislava.

V stálej expozícii SMD 100 rokov dizajnu na treťom poschodí v Hurbanových kasárňach bola časť multimediálnych diel prezentovaná na tabletoch a veľkoplošných obrazovkách.



Stála expozícia momentálne prechádza rekonštrukciou a jej pôvodná podoba bude sprístupnená vo virtuálnom prostredí na webovej stránke SCD.



1

Self > Imidžové identové jingle a logo jingle

14

Layout imidžových identových jinglov je definovaný statickým číslom, ktoré odkrýva body pohybujúce sa po okrají kruhovej masky, v ktorej sa odohráva alternatívny dej jinglov. Ten je časovo posunutý a zväčšený na cca 110-120%. Jingle sa obsahovo zaoberajú civilným ľudským životom, neokázalo ilustrujú jeho pestrosť, akcentujú jedinečné detaily a momenty v toku času.



Pre zvláštne príležitosti, ako sú Vianoce alebo Veľká noc, je možné využiť špecifické tvary masky, ktoré môžu byť orientované priestorovo.



1288

037 540 421

## Televízna grafika



Jedným z prvých masových médií, kde sa presadzovala výtvarná tvorba a dizajn bola televízia. Tvorili sa výtvarné predely medzi programami, značky relácií, zvuky a jednoduchá grafická reklama. Múzeum dizajnu získalo do svojich zbierok vzácné originálne návrhy a produkčné predlohy z konca 80. rokov 20. storočia.

V zbierkach múzea je aj návrh na logo a grafický *Ident RTVS*, z roku 2012, postavený na kreatívnom využití hrajúcej animácie dvojbodky v pôvodnom logu televízie, od autora Milana Prekopa. Ident získal nielen ocenenia na medzinárodnej scéne (prvá cena Svetovej akadémie PROMAX v roku 2015), ale aj Národnú cenu za dizajn.

## Interaktívne diela

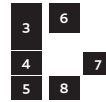
Niektoré diela v múzeu nie sú pre nedostatok priestoru a technológií prítomné fyzicky, ale iba vo forme záznamu na študijné účely. Medzi takéto diela patrí aj inštalácia *postdigitálna interaktívna kniha LookBook* autora Jána Šicka z roku 2016. Ide o nameru napísaný softvér a zostrojený hardvér s namapovaným obsahom, detekciou značiek a projekciou.

Vo výsledku kniha kombinuje čiernobielu tlač a premietanie fotografií a videosekvencií na jej povrch.

LookBook bola vytvorená pre Slovak Fashion Council a prezentovaná v Somerset House v Londýne počas Design weeku 2016. Kreatívnu a interaktívnu formou prezentovala aktuálne modely štyroch mladých slovenských módných tvorcov.

Ján Šicko je pedagóg a multimedialný výtvarník, pôsobí v MediaLabe na Katedre vizuálnej komunikácie VŠVU. Je autorom grafického dizajnu rôznych publikácií, časopisov, *VJingu*, interaktívnych inštalácií, 3D hračiek, alebo elektronických zariadení.





- 3 Krása života, objekt, zoetrope, 2016
- 4 Výstava Hľadanie krásy, Galéria dizajnu Satelit, 2017
- 5 Výtvarná rozcvička, séria videí, Ové Pictures, 2022.
- 6 LookBook, Ján Šicko, 2016.
- 7 Ukážka výstupu programu H.U.R.B.A.N. Selector.
- 8 Virtuálny model Tatra 603X Coupé, Tomáš Malý, 2018.

## Hľadanie krásy

Na slovenskej scéne od roku 2010 pôsobí kreatívna dvojica Ové Pictures, Michaela Čopíková a Veronika Obertová, ktorá experimentuje s rôznorodými výtvarnými a prezentačnými technikami.

V produkcii SCD pri príležitosti predsedníctva SR v Rade Európy vytvorili flipbooky a interaktívne objekty pre výstavu *Hľadanie krásy* (2016 – 2018), ktorá bola prezentovaná v Parlamentáriu v Bruseli a neskôr putovala po ďalších inštitúciách.

Medzi ich diela patrí zaujímavý cyklus grafič, animácií a motion-designov pre hudobnú cenu Radio\_Head Awards (2011 – 2020). Za sériu videí *Výtvarná rozcvička*, ktoré vznikli s kolektívom autorov pre Slovenskú národnú galériu získali Národnú cenu za dizajn 2022 v kategórii Animácia a video.

## Virtuálne kupéčko

Od začiatku roka 2018 v spolupráci s SCD a jeho výskumno-vývojovým oddelením INOLAB pracoval Tomáš Malý na základe dobových kresieb a technických výkresov na zhotovení digitálneho 3D modelu automobilu *Tatra 603X Coupé*.

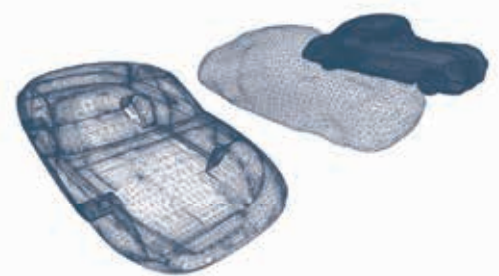
Tento virtuálny model bol určený na záverečné korektúry tvaru autorom pôvodného dizajnu zo 60. rokov, dizajnérom Jánom Činom, na základe ktorých bol vyhotovený fyzický model vozidla v mierke 1:4.

Model vozidla, jeho virtuálne predlohy a niekoľko karosárskych dielov v skutočnej veľkosti môžete takisto vidieť v zbierkach Slovenského múzea dizajnu.

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

Do zbierky multimédií múzea dizajnu pribudol v roku 2020 aj špecifický softvér H.U.R.B.A.N. selector vytvorený v spolupráci so štúdiom Subdigital.

Program bol súčasťou plánu INOLABu vytvoriť výskumnú platformu pre dizajnérov na testovanie a overovanie nových algoritmov a tvorbu nových tvarov. Umožňuje hybridizáciu viacerých 3D modelov s cieľom nájsť nové estetické formy.





- 9 Ukážka pirátskych kópií hier pre ZX Spectrum, 80. roky.
- 10 Ukážka hier slovenskej proveniencie, 90. roky.
- 11 Časopis Fifo pre používateľov ZX Spectrum, 90. roky
- 12 Počítač PMD 85-3 s CRT monitorom, navrhnutý dizajnérom Pavlom Thurzom, vyrábaný od roku 1986 v podniku Tesla Bratislava n.p.
- 13 Didaktik Alfa 2, Didaktik VD Skalica.
- 14 Osobný mikropočítač Maťo, určený deťom.
- 15 Krížový ovládač / joystick K20 pre počítače PMD-85.

## Piráti a pionieri

Prvou prezentáciou multimédií zo zbierok múzea dizajnu zameranou na pôvodné slovenské počítačové hry bola v roku 2017 výstava *Piráti a pionieri* v Novej synagóge v Žiline. Konala sa počas sprievodného programu *Game Days* Medzinárodného festivalu animácie *Fest Anča*.

Výstava prvýkrát ucelene poukázala na fenomén kopírovania, úprav a experimentovania pri tvorbe a distribúcii vlastných hier v 90. rokoch 20. storočia na Slovensku. Predstavila fanúšikovskú a developer-skú scénu, ktorá po revolúcii prerástla aj do podnikateľských aktivít.

Kurátorom výstavy bol Maroš Brojo, absolvent odboru Audiovizuálne štúdiá na Filmovej a televíznej fakulte Vysoké školy múzických umení, ktorý pôsobil v Slovenskom múzeu dizajnu ako prvý kurátor zbierky multimédií.

## 8-bit

Maroš Brojo v roku 2023 pripravil v spolupráci s partnermi z vývojárskej a fanúšikovskej scény komplexnejšiu výstavu *8-bit*, na ktorej boli vystavené dobové počítače, ich prototypy, periférie, tematické časopisy, nosiče, scenáre hier, manuály a hrateľné zrekonštruované hry z 80.-90. rokov 20. storočia.

Po viac než štyridsiatich rokoch od príchodu prvých počítačov môže spoločnosť toto obdobie spoznávať len sprostredkovaním – z literatúry, webu či bazárov.

Výstava preto prezentovala výsledok niekoľkoročného úsilia o dokumentáciu a zber pôvodných hier na originálnych nosičoch s pôvodným balením, vytvorenie ucelenej databázy hier s takmer 1000 záznamami, pátranie po pôvodných tvorcach a ich príbehoch a reštaurovanie a archivovanie digitálnych kópií hier.

## Zbierka hier

Československé hry z 80. rokov považujeme za kľúčovú súčasť kultúrneho dedičstva, ale mapovaním histórie hernej tvorby sa pred vznikom zbierky na Slovensku ešte nikto nezaoberal.

Digitálna tvorba rýchlo mizne, dáta sa vytrácajú oveľa rýchlejšie než textil, papier či plast. Kazety a diskety majú životnosť len pár rokov, po čase sa hry stávajú nečitateľné, navyše súkromní zberatelia získali väčšinu cenného hardvéru a softvéru, čo sťažilo naplnenie múzejného depozitára.

Výskum digitálnych hier prebieha dlhodobo, no zvyšok sveta má málo možností spoznať našu národnú tvorbu. Dôležitým počínom bol preto odborný preklad pôvodných hier do anglického jazyka, ktorý zabezpečil medzinárodnú prezentáciu a sprístupnenie pôvodnej slovenskej videohernej tvorby.







Obálka:  
Výstava 8-bit v galérii dizajnu SCD, SATELIT, 2023  
foto: Adam Šakový

Farba úvodnej fotografie bola odstránená  
vzhľadom na aktuálny [kulturnystrajk.sk](http://kulturnystrajk.sk),  
do ktorého sa zapojili aj zamestnanci SCD.

Texty a grafická úprava:  
Robert Pařšo, Inolab SCD

Obrazový materiál:  
Slovenské centrum dizajnu,  
Adam Šakový, súkromné zbierky

Príloha je súčasťou časopisu PrintProgress

SLOVENSKÉ  
CENTRUM  
DIZAJNU

**Inolab**  
Výskumno-vývojové  
oddelenie SCD

## Hry na stiahnutie

Všetky hry, ktoré má múzeum dizajnu  
v zbierkach, sú voľne dostupné na štúdium  
a nekomerčné účely na stránkach SCD.



16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27

Ukážka obrazoviek 8-bitových hier slovenských tvorcov,  
16, 17 – Kľatba noci, 18 – Agent-99,  
19, 20 – Pedro v krajine pyramíd, 21 – Šatochin,  
22, 23 – CRUX 92, 24 – Quadrax,  
25, 26 – Dokonalá vražda, 27 – Towdie.

