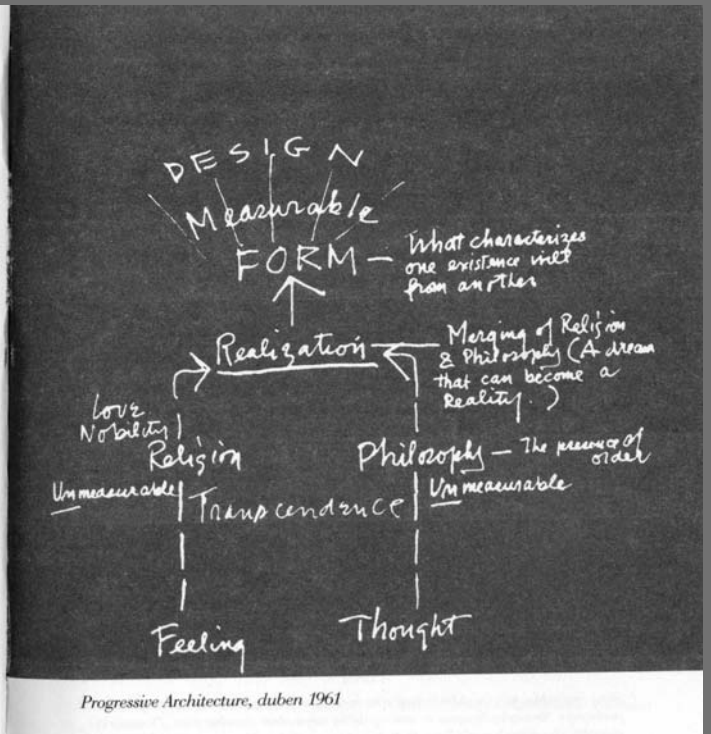
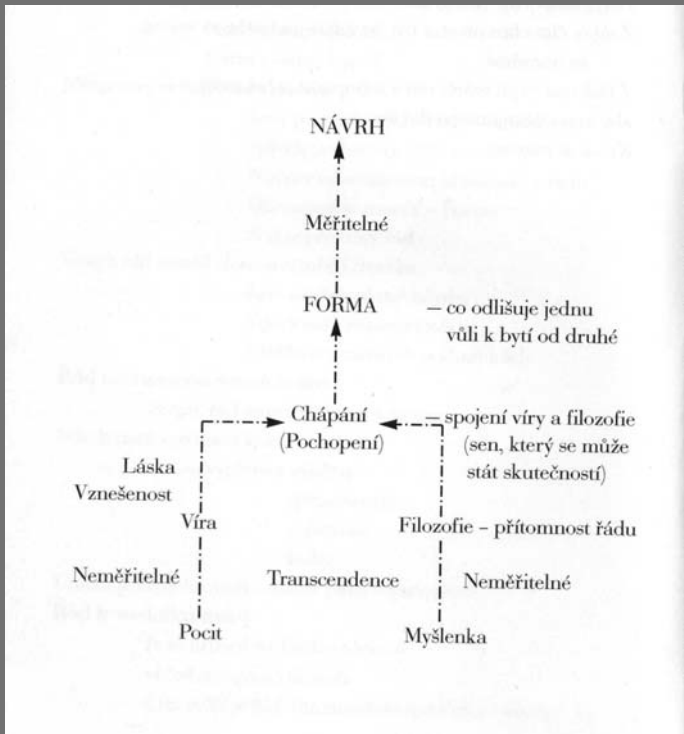


Louis Isadore KAHN: Progressive Architecture. 1961.
 (Autorský diagram premýšľania „designu“ architektúry).

Louis Isadore KAHN: Progressive Architecture. 1961.
 (Autorský diagram premýšľania „designu“ architektúry).



DESIGN ARGUMENT

DESIGN ARGUMENT

The present text is a continual reaction to the increasingly free understanding of the idea of “design” and its justification. Design and its reflections are faced with a wide range of methodological problems, ensuing from the essential character of the subject of discussion, which is not helped in the least by linguistic codification. The English phrase “design” entered into Slovakia through the subsequent transcription in the phonetic adaptation of “dizajn”, yet here none of the associated meanings to the concept allow for a better identification either of its contents or of its principles and applications to the situation in the area of culture, science or art. Investigation of the problem of the emergence of the original concept of design, the formulation of its intriguing history and the spectrum of inspirational meanings will allow us to find a possible level of interpretation and an argumentative key to its current problematic status. Investigation of the forms and contents given to the word “design” is, in turn, an essential reason behind the decision to leave it in its English spelling, indicated here by italics.

At present, the idea of *design* finds itself in a position of characterising the phenomenon for the 21st century (Wolfgang Welsch), yet at the same time in the role of obscuring the basic idea. As it now stands, the theme continues to provoke argument: is *design* really what *designers* or architects create (design?) or is it what they use for working (for *designing*?). On one side, the functionalist-oriented critique of *design* argues against the idea of redesign, where the problem is what level of originality *design* may literally allow itself when it largely is restricted to the new “clothing” of previously invented functional objects (Jean Baudrillard). In other words, here primacy is assigned to the *designing* activity over the reality of the product. Yet, considering how much of today’s material reality is made real precisely through the means of information, it has become necessary to link the real to the apparent, and to count on the two concepts intersecting. On the other side of the discussion, the question has emerged as to where, and into what professions, the activity of the designer can reach that encompasses the subject of “product-*design*” or the “*design-object*”. Here, the outcome need

not be simply a product with certain functional and aesthetic qualities, but practically anything.

In another of the theoretical and philosophical aspects of contemporary reflections on *design*, there are its various associated meanings and connotations according to the English definition of the verb “to *design*”: – to sketch, determine, to reflect, or the noun – sketch, pattern, outline, intention, plan, proposal; or: intrigue, conspiracy. From this point, it becomes possible to create an even longer chain of ideas, such as the “designing of designed *design*” or *design of design* etc., because the word would indicate nearly all crucial activities of any creative profession, not only that of the designer. This is where we also face the problem of the “unfortunate” use of the expression in such phrases as “architectural *design*”, close to a language game in which, among other outcomes, there ensues an obscuring of the necessarily exact aspects of the subjects, e.g. the list of courses in the study program entitled “*Dizajn*” (at the Faculty of Architecture of the Slovak Technical University). In the present fluidity, the mutual overlapping and cooperation of technical and humanistic disciplines, inevitably the problematics of *design* will be placed in an ambiguous position. Current reflections in the areas of philosophy, science and the fine arts, meanwhile, do not work on any programmatic specification of the concept, because for them *design* has become an inspiring and culturally symptomatic phenomenon, emerging from the insights of the postmodern reflections of the world and its linguistic polyvalences. A hybrid understanding of *design* is, as a result, a kind of paradigm of the era, “a state of the mind, or more accurately a state of the spirit” (Jean-Francois Lyotard).

In the current situation, preeminent importance should be given to the terminological and semantic premises of *design*. Though they do not address the social task and situation of the discipline of *design*, they do – significantly – investigate the questions of all the things that *design* is, and what it can be. *Design* within its postmodern discussion has retreated from its objective self-consistence, and in place of the *design* of objects has become the *design* of contexts and frameworks. In contrast

to the previous individual activity, it now indicates a cooperative process between art and architecture, arte-fact and nature-fact, facticity and virtuality, or the thing and the idea.

The meanings of the concept today deliberately play into the hands of the sharply focused creativity of such artistic directions and trends as performance, happening, environment and others, linking postmodernity with environmental, political and social challenges. It was, indeed, modern art that assumed the English term *design* in both of its deeply grounded historical meanings, reaching back to the time of Shakespeare: as the initial sketch and as the factual object of applied arts. The idea of *design* in the sense of a specific object or the process of its creation (e.g. preliminary drawings) thus traditionally points out the objective and equally, through the creative contents, the subjective aspect – the idea, the concept. In the sense of a kind of linguistic “generator”, these implications appeared at the end of the Renaissance first in the legendary expression *disegno*, derived from the Latin *signum* – meaning, stigma, sign, indication, trace, slogan, seal, proof, prophecy, star or constellation, or even sculpture or picture. In the texts of Michelangelo, the word *disegno* already appeared with the meaning of “imaginative creativity”, and as such it definitively settled and expanded. The Mannerist idea of *disegno* in the sense of “idea” was itself characteristically derived from Neo-Platonist aesthetic principles, in which Giorgio Vasari understood it as the artistic imagination that arises through the sublimation of sense impressions.

The closeness – whether in etymology, sound or even spelling – between the conceptions of *disegno* and *design* was linked to differentiated referents only at the start of Renaissance and modern understandings; later, they mutually began to converge. Federico Zuccari provided a triadic conception starting from the expression *disegno interno* for inner depictions, ideas, thoughts, orders, rules. Art, in turn, should no longer be creation that imitates nature as a kind of *disegno naturele*, but should create from nature its own artificial-artistic image, which in the highest level should be the *disegno fantastico artificiale* – the creations and inventions of human fantasy. Zuccari further extended *disegno* by adding the epithet

esterno, capturing the transition from the idea and the imaginary to the visible, external form, even if still only in the abstract, conceptual version. At the highest and most metaphysical stage, through the shifting of the syllables the word “di-segn-o” can be explained as *segno di Dio* – Divine revelation, the spark that sets the artist’s imagination aflame. In this sense, from the 17th century on both the Anglophone and Francophone spheres begin to witness the expression for God as the “Designer”. And this unique theological implication of *design* could then be transferred to the idea of the human designer, the artist. For instance, in English philosophical terminology, one particular argument for God’s existence has been expressed as the “argument from design” or the “design argument” – proof of a (divine) plan.

An artistic era inclining towards imaginary spaces, forms and shapes began to devote especial attention, in turn, to the meanings of Zuccari’s *disegno interno*. Inner imagination created, in the Baroque understanding, the image of a better, more just world, and gave birth to the vision of a supernatural, ideal world where it could become real. Though the greatest works of the Baroque may have been viewed as arising from impulses that were originally of the imagination – the contact with the “divine spark” – nonetheless, they are predominantly the outcome of a real and concrete human talent, consciousness and craftsmanship. Guarino Guarini saw the inner model of architecture and its formal vocabulary linked to the exact sciences, to astronomy, mathematics and geometry. A change occurred in the understanding of the Renaissance *segno di Dio*, where the stress fell not only on the creative process of the artist or architect, but also on the exact sciences as a divine manifestation. Guarini’s theoretical work thus evidently hastened the clarification of the task of architectonic *design* and its intellectual and practical implications. His iconographic programs determined the entire concept of a building from the silhouettes of masses and the formation of the space up to the morphology of individual architectonic elements and the artistic decoration. From this, there emerged an essentially broader meaning for today’s concept of *design*, containing as much the planning of individual components as the entire process of directing the contexts of

the architectonic work, and its associated arts and crafts. Focillon's life of shapes and forms no longer needed to be dependent exclusively on the life of the imagination. Insofar as the various types of Mannerist *disegno* produced autonomous supplies of ideal forms (patterns, prototypes and models), Baroque *design* spontaneously realised their materiality.

Throughout European culture in the 19th and early 20th centuries, it was possible to note waves of captivation by imaginative, expressive concepts close to those of the Baroque, which presented phenomena of strong expressive effect and great emotional enthusiasm, presenting new versions of a spiritual *disegno*. The writings and the creative work of the Modernists appealed to a complicated concept of a perspectival inner imagination, linked directly to guidelines on how to realise them in reality – through building, modelling, painting or refining the idea (Bauhaus). In turn, postmodernity brought in its wake tendencies that, both in architecture and *design*, rejected fixed regulation and accepted the principle of the openness and unboundedness of the work. The character of such an idea, in the case of *design*, in fact is directed backwards to the term's very roots in *disegno*. Indeed, it is even possible to notice in conceptual art a kind of designer's offshoot of concept-*design*, making its own polemic against the materialisation of the imaginary. An artwork can be nothing more than the idea, for which "bringing into reality" is no

longer the crucial moment of "realisation"; it is sufficient when the realised idea is replaced by the idea of realisation (Sol LeWitt). Likewise, such tendencies as the German Modernist "Neue Sachlichkeit" worked with the artistic and functional qualities of an artefact as with a *design*-product, and in the reverse move, the *design*-product presented its aesthetic demands and originality as if it were a work of art. Belonging to these tendencies – as much in art as in industrial *design* – is a sense of dematerialisation, de-physicality, flexibility, fictitious motion, transformation into another work. Here, the imaginative and transcendent aspects are mixed with futuristic technology and the spirit of sci-fi. Contemporary *design*, together with the fine arts and architecture, makes use of super-technical means, materials and new energy sources, to conceive works on the boundaries of the real and the apparent, at the interface points of material substances, much closer to the earlier understanding of a mind-based *disegno*. Privileging the apparent over the actual state of things (Paul Virilio), finding the presence of "simulacra", "imitations" and "folds" in *design* (Gilles Deleuze), the conjoining of cutting-edge technology and the excessive imagination of a "neo-Baroque Bauhaus" (Matteo Thun) or the creation of imaginary light-objects, in which "the form is already nothing" (Ingo Maurer) provides a perspective as well as arguing for the continual presence of the ancient idea of *disegno* in the problematic conception of contemporary *design*.

Text je pokračujúcou reakciou na uvoľnené chápanie pojmu *design* a jeho zdôvodnenie. *Design* i jeho reflexia čelí množstvu metodologických problémov vychádzajúcich zo samotnej povahy predmetu skúmania, ktorému nepomáha ani jeho jazyková kodifikácia. Anglický výraz „*design*“ prešiel na Slovensku novšou jazykovou transkripciou do tvaru „*dizajn*“, pričom významy žiadneho z pojmov však neumožňujú lepšie identifikovať ani obsah predmetu, ani jeho zasadenie a aplikáciu do situácie v oblasti kultúry, vied a umenia. Preskúmaním problému vzniku pôvodiny pojmu *design*, formulovania jeho pozoruhodných dejín a spektra inšpiratívnych významov sa pokúšame nájsť možnú interpretačnú rovinu a argumentačné

klúče k jeho súčasnému problematickému statusu. Vyšetrovanie foriem a obsahov kľúčového slova *design* je potom zásadným dôvodom používania práve tejto jazykovej podoby, podanej kurzívou.

Design ako pojem aj ako aktivita neprestáva iritovať, hoci sa vo svete aj u nás vlna jeho reflexie s terminologickou polyvalentnosťou, zdá sa, vyrovnala. Tak to aspoň predpokladá pomerne rozsiahla designérska bibliografia, texty zahraničných historikov a teoretikov *designu*, komentované katalógy výstav i jeho všeobecné, mediálne podporované povedomie. Napokon *design* sa ocitol v pozícii charakterizujúceho fenoménu pre 21. storočie (Wolfgang Welsch), ale

súčasne aj v úlohe zavádzajúceho, aj keď takmer internacionálneho pojmu. Zabehnutá téma však naďalej vyvoláva polemiky, či pojem *design* je skutočne to, čo designéri alebo architekti ozaj robia (designujú?), alebo na čom skutočne pracujú (na *design*e?). Z jednej strany funkcionalisticky orientovaná kritika *design* polemizuje s redesignom, v zákulisí ktorej prakticky ide o problém, akú mieru pôvodnosti si dizajn môže vôbec prisvojovať, keď zväčša len novo „kapotuje“ už technicky vymyslené, funkčné predmety (Jean Baudrillard). Inak povedané, ide o primát navrhovateľskej činnosti pred realitou produktu. Ak sa však dnešná hmotná skutočnosť produkuje najmä prostredníctvom informácií, je potrebné ju spájať so zdanlivosťou, a tak rátať s ich prienikom spôsobujúcim „situáciu univerzálnej simulácie“. Z inej strany diskusií sa objavuje oprávnená otázka, kam až a do akých odborov zasahuje designérska aktivita, postihujúca predmet: produkt – *design* či *design* – objekt a proces designérskej tvorby (t. j. procesu ideového konceptuálneho, informatického a vzápätí skutočného materiálneho), vytvárania *designu*. Jeho výsledkom pritom nemusí byť len výrobok funkčných a estetických kvalít, ale prakticky čokoľvek. V tejto rovine sa objavuje designovanie obalovej, efemérnej, často preferovanejšej súčasťi *design* – produktu, než je on sám a ktorá ho propaguje a komerčne zhodnocuje. K tomu pristupuje osobitný spôsob designérskej práce a druhu – grafického *designu*, kaligrafie, reklamy, loga výrobku, firmy atď. V ďalšom z teoretických a filozofických aspektov súčasného premýšľania *designu* sú jeho významy opäť v zmysle anglickej dikcie „to *design*“: – načrtávať, určiť, zamýšľať, hodlať; ako aj substantíva – náčrtok, vzorec, náčrt, úmysel, plán, zámer; alebo – intriga či konšpirácia. Odtiaľ sa významy môžu reťaziť, napríklad do designovania designovaného *designu* či *designu designu* atď., lebo označujú takmer všetky podstatné aktivity každého tvorca, nielen designéra. Z angličtiny slovo *design* slovenská lexikálna literatúra registruje v podobe dizajn, pričom neberie do úvahy napríklad rovnako závažné francúzske (*dessin* – kresba, výkres, vzorka) ani ďalšie významové modifikácie v románskych jazykoch. Problém „nešťastne“ používaného slovenského výrazu pre „architektonický dizajn“ je potom na svete a je samostatnou kapitolou až akejsi falošnej

jazykovej hry, v ktorej sa znejasňujú exaktné aspekty napríklad výučbových predmetov študijného odboru Dizajn (na FA STU), administrácie jeho programov a akreditácií na pôde tak technického, ako aj umeleckého školstva^[1].

V súčasnej nevyhranosti, vzájomnom presahu a kooperácii technických a duchovných disciplín sa zákonite aj problematika *designu* ocitá vo vedome nejednoznačnej, azda na pohľad chaotickej pozícii. Aktuálne reflexie *designu* v oblasti filozofie, vedy a výtvarného umenia na zmene tejto situácie smerom k zexatneniu pojmu nepracujú, naopak, *design* sa stáva inšpiratívnym a vyložene kultúrne symptomatickým fenoménom vychádzajúcim v ústrety postmodernému premýšľaniu sveta a jeho jazykovým polyvalentnostiam. Hybridne chápaný *design* je istou paradigmou doby, „stavom mysle či skorej stavom ducha“, ako to tvrdí Jean-Francois Lyotard^[2].

Pre aktuálnu situáciu *designu* sú dôležité predovšetkým terminologické a významové premisy, ktoré však neriešia spoločenskú úlohu a situáciu disciplíny *designu*, ale príznačne sa zaoberajú otázkami, čím všetkým *design* je a čím by mohol byť. Design v postmodernej diskusii (v duchu Derridových téz) predovšetkým odstúpil od svojej objektivej konzistencie a namiesto tzv. *designu* objektov sa stáva v oveľa väčšej miere tzv. *designom* kontextov a rámcov (určujúci smer *designu*, podľa Welscha). Na rozdiel od minulej, výsostne individuálnej aktivity sa *designom* teraz označuje zásadne kooperatívny proces, ktorého pozícia sa nachádza medzi umením a architektúrou, artefaktom a naturfaktom, fakticitou a virtualitou či vecou a ideou, pričom sa postupne stiera akákoľvek vyhranenosť. Jan Michl nazerá na *design* ako na „príliš úzky a to, aby v jeho rámci bolo možné postihnúť, diskutovať a osvetliť činnosť a procesy, ktoré v skutočnosti pod pojmom *design* prebiehajú – a zároveň možno rovnako nedostatočné k tomu, aby umožnilo chápanie podielu predchádzajúcich designérov na výslednom produkte...“

Design má sklon zahmlievať skutočnosť

Významy dnešného pojmu sú v mnohom blízke tým, ktoré zámerne nahrávajú vyhrotenej tvorivej kreativite smerov a prúdov, akými sú performance, happening, environment, minimal, gender, street, land či earth-art a mnohé ďalšie,

prepájajúce postmodernu s ekologickými, politickými či sociálnymi výzvami, často vyrušujúcimi exaktne orientovaných bádateľov. Napodiv práve moderné umenie prijalo anglický výraz *design* v obidvoch svojich starobyľných významoch, formulovaných ešte v shakespearovskej ére, totiž vo význame prvotného nákresu umeleckého diela a zároveň objektu úžitkového umenia. Ale uvoľnenie z regúl jazyka i slohu, fluktuácia významov a poburujúca druhová a tvarová nezáväznosť designérskeho diela ho sprevádzajú v podobne dramatických epochách, akými sú manierizmus a barok, postmoderna či vôbec štýly založené na expresii, individualizme, neurčitosti, pohybovosti, deformácii, iracionalite, fantazijnosti, na nadaní posúvať významové roviny na okraje smerov, dekadentné a mimoestetické nevynímajúc. To je napokon úlohou jazyka sprostredkovať významy a zasadzovať ich do národných a teritoriálnych slovníkov v duchu historických tradícií, vkusov a mód. Zdá sa, že ak v nich exaktný terminus technicus zaznamenáva minimálne varianty významov, tak pojmy v oblasti kultúr a umení majú opačnú tendenciu, ako je to napríklad aj s repertoárom pojmov ľudskej tvorivosti, umeleckej tvorby, tvarovania, pretvárania či pojmy pre výtvary, ich tvaroslovie a podobne.

Dekompozícia pojmu *design* v zmysle predmetu a súčasne tvorby upozorňuje tak na objektovú, ako aj prostredníctvom tvorivého obsahu na subjektovú stránku – ideu, koncept. V podobe akéhosi jazykového generátora sa pojem *design* objavil na začiatku novoveku v legendárnom výraze *disegno*^{13/}. V európskych prúdoch neskoršej renesancie, manierizmu a baroka významy *disegna* kulminovali, avšak aj ďalej, či už v podobe akademického výrazu, alebo uvoľneného pojmu v oblasti výtvarného (tvorivého) umenia poznačil romantizmus, eklektiky a kreatívne prúdy umeleckého remesla 19. storočia. Vyrovnala sa s ním svojím spôsobom moderna a napokon sa stal významnou paradigmou postmodernizmu. – V talianskej renesancii bolo slovo *disegno* zásadné. Všeobecne znamenalo – kresbu, náčrt, ideu, predstavu a takisto tvorbu a tvorivý akt. Vzniklo špecifickou modifikáciou z latinského jazykového východiska *signum* – znamenie, stigma, znak, odznak, stopa, heslo, pečat, dôkaz, predzvesť, hviezda či súhvezdie. Latinský výrazový variant

signare bol potom určený pre – poznačené tvary, excentrickú, originálnu tvorbu. Spájanie a variovanie *signum* a *signare*, ako aj slovné základy obidvoch pojmov -sig (-seg) ešte rozvoľňujú jasnosť výrazu a dokresľujú ho o expresívne významy – značenia, žehnanie, dezénovania či akéhosi utvrdzovania. Exaktnejšie sa výraz *disegno* objavuje v Michelangelových textoch a má význam v podstate nešpecifikovateľnej imaginatívnej tvorivosti. Takto sa aj definitívne etabloval a údajne bol natoľko rozširovaný, že nadobúdal zvláštne, až nezrozumiteľné významy a prestával byť bežne vysvetliteľný. To však bolo príznačné najmä pre manierizmus, keď sa význam *disegna* ako idey, príznačne vychádzajúcej z ficinovskej novoplatónskej estetiky obohatil o akési synonymum *concetto*, s významami – úmysel, pojem či obraz pojmu, predstava, koncepcia alebo názor, mienka. Giorgio Vasari už chápe *disegno* vo význame umeleckej predstavy, ktorá vzniká sublimáciou zmyslových vnemov. Od začiatku 16. storočia s myšlienkovými premenami a skutočným zrodom modernej epochy sa vytvára celkom nová interpretačná báza pre objavné významy heterogénnych *disegnov*, postupne prerastajúce do jednoznačnejšie definovaného pojmu *design*.

Novoveký argument design

Etymologicky, zvučnosťou i kaligrafiou blízke pojmy *disegno* a *design* majú diferencované obsahy len na začiatku novoveku. Skoro došlo k ich vzájomnému spriazneniu v duchu antitetickej danosti niektorých slohových období, ako aj v dôsledku dobového chápania jazyka ako božského, metafyzického prostriedku, ktorý stavia svet zo slov^{14/}. Používanie *disegna* kulminuje spolu s pojmi *grazia*, *decoro*, *maestà*, *arte* a *concetto*, spoločne označujúcimi špecifickú zložku diela – umeleckú cnosť. V opozícii, avšak so sympatiami vtedy stáli výrazy *furore*, *bizzaria*, a *capriccio*, príznačné označenia pre dobovo obľúbené „necnosti“. V diele *L'idea de' pittori, scultori et architetti* predstavil teoretik, maliar a architekt Federico Zuccari stanovy pre výučbu Accademie, založenej v roku 1593 a prevádzkovej v jeho rímskom paláci^{15/}. Stál jej neskôr na čele a priniesol do nej pojmovú triedu s východiskovým tradičným rímsko-toskánskym výrazom *disegno* predstavujúcim veľavýznamovú ideu. V duchu

Platónovej idey – *disegno* divino interno definoval svoje akademické *disegno interno* a prisúdil mu širší význam, než ktorý bol dosiaľ zaužívaný najmä vo Vasariho prezentáciách. Erwin Panofsky hovorí dokonca o svätožiare metafyziky, ktorú vtedy výraz nadobudol¹⁶⁾. *Disegno interno* znamenalo vnútorné znázornenie, predstavu, myšlienku, poriadok, pravidlo, cieľ či objekt intelektu, ale takisto pochoopenie veci, pričom najväčšie zrejme rezonovalo označenie pre vnútorný model, formu ako základ umení. Tieto významy renesanční učenci, zaujatí vedou a matematikou ešte popierali. Nejasný a viaczmyslový pojem bol vtedy prirovnávaný k zrkadlu produkujúcemu súčasne predstavu aj objekt videnia. Umenie už nemalo tvorbou napodobňovať prírodu ako nejaké *disegno* naturele, ale malo z prírody vytvoriť vlastný umelý – umelecký obraz, ktorého vrcholným stupňom by mohlo byť *disegno fantastico artificiale* – výmysly a vynálezy fantastiky. Takéto formulácie v zvláštnej epoche posunutých významov reality a produkovania vízií, v duchu teologických náuk po Tridentском koncile sa stávali v rôznych stupňoch a zameraniach výučby návodom, ako „... v sebe samom vytvárať vnútornú duchovnú predstavu ... a tak v sebe formulovať nový svet“. Umelec len prostredníctvom tejto predstavy nám „môže stavať pred oči nové raje“ – takto *disegno* interno priamo mýtizoval Zuccari.

V druhej vystupňovanej pozícii tento výraz autor kompenzoval novým epitetom *esterno*. *Disegno esterno* malo zachytiť postup od ideí a fantázií k ich zviditeľneniu, zvonkajšneniu (a zverejneniu) vnútornej formy – avšak len v jej abstraktnej, konceptuálnej, nemateriálnej substancii, v nehotovom tvare. *Disegno esterno* mohlo byť ponímané ako forma, ktorou sa idea dostáva k materiálu. Ale stále je ešte len číry imaginárny plán – projekt, kresba, náčrt, videný však už v konkrétnych vonkajších formách. Vo finále triády *disegna* a na najvyššom stupni, rovnako metafyzicky a akoby alchýmiou premeny hlások sa ďalej *disegno*, teda *disegn-* o vysvetľuje v dekomponovanom tvare ako *segno di Dio*. Znamená Božské znamenie, Božiu iskru – „*scintilla della divina*“, zapalujúcu umelcovu predstavu¹⁷⁾. Zuccariho akademické prednášky rozlišovali tri pôvody umeleckých ideí tejto „iskry“: prvotné, vznikajúce v Božej myslí, ďalšie v myšliach anjelov a posledné v myšliach

ľudí prostredníctvom onoho *segno di Dio*¹⁸⁾. Zuccari napokon zanechal argumentačný opis toho, čo napĺňa *disegno* ako vnútornú predstavu, prostredníctvom ktorej možno vytvoriť obraz ideálneho sveta ešte skôr, než taký svet nastane. „Človek akoby napodobňoval Boha a súperil s prírodou, môže vytvárať nekonečné množstvo umelých vecí podobajúcich sa veciam prírodným a prostredníctvom maliarstva a sochárstva nám ukazuje nový raj na zemi.“¹⁹⁾

Odhliadnuc od premýšľania tohto manieristu, výraz *disegno* funguje nezávisle takisto s epitetami pre okrajové, ničím neobmedzované výrazy tvorivej fantázie. Gustav René Hocke tvrdí, že bolo dokonca potrebné varovať pred týmito *disegno esterno prodottivo, disegno discorsivo, disegno fantastico*, aby neboli príliš zneužívané. Zuccariho estetiku pritom kriticky hodnotí ako špekulatívnu, so sklonom k bizarnostiam a manipuláciám s významami, pretože pomocou pojmov prebratých z Platóna a Aristotela vraj ukazuje postoj manieristického umelca, keď hovorí „*malujem to, čo je v mojej hlave a v mojej duši*“. Hocke nad „terminologickým balastom“ Zuccariho výrokov však hneď konštatuje objavný fakt, totiž, že jeho názory zodpovedajú moderným estetickým koncepciám¹⁰⁾.

Teologická kariéra designu

Paradoxne v ďalšom živote pojmu *disegno*, len čo vstúpil na pôdu barokového slohu, bolo ambíciou umelcov a architektov z jeho filozofickej a teologickej podoby vykresáť výraz pre reálne dielo, alebo aspoň výraz pre predstupeň vzniku skutočného diela. Zmeny a spresnenia významov súvisia s diskusiou v teologických kruhoch a dotýkajú sa empirických a skúsenostných dôkazov existencie Boha. Ten vytvoril prírodu a svet a ako Stvoriteľ – Tvorca je analogizovaný s (ľudským) remeselníkom, špecialistom na určitú tvorbu, s géniom, ktorý je nadaný tvorivou činnosťou. Pozoruhodne nie v Taliansku, ale vo francúzsky a anglicky hovoriacom svete sa od 17. storočia objavuje stelesnenie Boha ako Designéra. Unikátnu teologickú kariéru pojmu *design* tak bolo potom možné preniesť na predstavu o ľudskom designérovi – výtvarníkovi ako osamelom tvorcovi, spriaznenom s osamelým všemocným Bohom Designérom. V anglickej filozofickej terminológii

sa druh empirického dôkazu Božej existencie vyjadroval ako argument from *design* či design argument – dôkaz (Božím) plánom^{/11/}.

Triadické ideové *disegno* nabralo nové obrátky tým, že v každej z gnóm sa objavuje empirická, s určitou mierou reálie spojená predmetnosť. Premena pomyselného ideového náčrtu na reálny a funkčný arte-fakt alebo na štádium jeho vzniku, napríklad model, bola na rozdiel od manierizmu možná i žiaduca, avšak realizovanie nemuselo byť doslovné, úplné a ani časovo konečné. Jeho komplikované formulovanie zasa len potvrdzuje, že cesta k významovej ustálenosti pojmu *design* nebola v pokročilom novoveku ešte úplne jednoznačná a mala naďalej sklon skutočnosť zahmlievať. Barok, inklinujúci k dramatickým prienikom priestorov, foriem a tvarov premýšľal zvlášť starostlivo významy pojmu *disegno* interno. Vnútna predstava vytvárala obraz lepšieho spravodlivého sveta a plodila víziu jeho nadpозemskej ideálnej podoby. Protireformačný barok nepraktizoval ani *segno di Dio* s takou obľubou ako predchádzajúce obdobia a akoby sa dalo predpokladať vzhľadom na duchovný ráz epochy. To znamená, že geniálne diela vznikajú síce z podnetov originálnej predstavivosti osvietenej „Božou iskrou“, ale predovšetkým sú dielom reálneho a konkrétneho individuálneho talentu umelca, jeho vedomostí a zručností.

Systém, poriadok a fungovanie teologických náuk boli smerované k náboženskému vytrzeniu, ale pripúšťali javovú mnohotvárnosť tak v sakrálnnej, ako aj vo svetskej sfére. Francesco Borromini sa ešte ospravedlňoval za svoj nízky, profánny štýl foriem, aký použil pri stavbe Oratória di St. Filippo Neri „... v snahe ukázať význam kongregácie, musel som sa rozhodnúť oklamať zrak chodca“^{/12/}. Ale Guarino Guarini v traktáte *Modo di misurare de fabriche* z roku 1674 už vidí vnútorný model architektúry a jej tvaroslovie neodmysliteľne spojené s exaktnou vedou, astronómiou, matematikou a geometriou. Nastal obrat v pochopení *segno di Dio*, keď nedopadalo výlučne na tvorbu umelca a architekta, ale aj na božskú exaktnú vedu. Bez toho, aby theatín Guarini upustil od zažitých prvotných významov *disegna* v podobe idey a nákresu, podmienených religióznou filozofiou a kozmológiou, jeho *disegno* zahrnovalo s vedou, astronómiou a matematikou priamo spojené pravidlá, ako

architektúru realizovať. Jeho rozsiahle teoretické dielo je objavné z hľadiska nadčasovej klasifikácie umeleckých druhov, ale rovnako z dôvodov nového, posunutého chápania *disegna* smerom k praktickému a jasne vymedzenému *designu*. Ucelené ikonografické programy určovali koncepciu stavby od siluety hmôt a formovania priestoru až po morfológiu architektonických článkov a výtvarnú výzdobu, nevynímajúc inovačné riešenie svetelných a akustických efektov. Zrejme tu sa zrodil zásadne širší význam pre dnešný pojem *design*^{/13/}, zahrnujúci tak ideový rozvrh jednotlivosti, ako aj réžiu zviazanosti architektonického diela, výtvarného umenia a umeleckých remesiel. Realizácia uceleného diela podlieha korekciám proporcií a inovátorstvu konštrukcií, vyhotovených na mieste tak, aby poskytla zmyslový zážitok, a to aj za cenu škaredosti, nedokončenosti, hrubosti či vôbec odchýlok z rádovej a teologickej normy, predpisu či predlohy. To znamená, že v mene ikonografického programu a zážitkových hodnôt architekt korigoval koncept – *disegno*, vymanol ho z akademického dogmatizmu a vytváral funkčný priestor architektúry i jeho sprievodné články a prvky faktickou modeláciou, reálnym usporiadaním tvarov celku, *designom*^{/14/}. Focillonovský život tvarov a foriem tu už nemusí byť závislý od života predstavy. Zatiaľ čo manieristické *disegna* vytvárajú svojbytné zásobnice ideových tvarov a ich vzorníky, predlohy a modely, tak barokový *design* spontánne kreuje a realizuje ich predmetnosť.

Nemoderný moderný *design*

V európskej kultúre je naďalej možné, samozrejme, popri mnohom inom, sledovať pravidelné vlny uchvátenia dramatickými a súčasne logickými a presnými koncepciami. Prinášajú expresívne prejavy so silným výrazovým pôsobením a citovým zaujatím. Obdiv patrí schopnosti spájať fragmentárne a protichodné do pôsobivého pluralitného celku, čo konvenovalo tak moderne a racionálnym smerom začiatku 20. storočia, ako aj doznievajúcim prúdom rôznych secesií. Ortega y Gasset v roku 1915 priamo zodpovedal otázku: „... čo nás dnes a zatiaľ najviac zaujíma na barokovom umení...? Je to nová senzibilita, ktorá ašpiruje na umenie a život, obsahujúca zázračné gesto pohybu...“^{/15/} V modernistickej diskusii pred

druhou svetovou vojnou Arne Novák objasňuje, prečo je táto epocha „*kus našej kultúrnej tradície, ale i vzdialený domov našich duší*“^{16/} a rovnako burcujúce výzvy k duchovnému slohu sledujú práce Václava Černého, Josefa Vašicu, či Františka Xavera Šaldy vyhlasujúceho, že „... *barok je ... prvni věk moderní, lépe počátek moderního věku, v němž ještě žijeme, věku, kdy se tvoří, řekl bych, pod vysokým tlakem, věk dvojpolarní a dvojnásobný*...“^{17/}

Spisba modernistov sa neodvolávala priamo na komplikovaný koncept *disegno* interno, ale pokúšala sa identifikovať jeho podstatu zo skúmaného pohľadu experimentálnej a perspektivistickej moderny, často so sociálnou argumentáciou. Vnútorň model, plán či ideu vo význame najpôvodnejšej, originálnej predstavy bolo tak možné chápať ako programovo fantazijný, utopický plán a rovnako, ako napríklad existenciálne podmienený projekt, funkčne spájaný priamo s návodom, ako ho v skutočnosti realizovať – vymodelovať, namaľovať, zostrojiť, vystavať, používať alebo vyučovať, čo to pomenoval napríklad Bauhaus. Na rozdiel od rano novovekých teoretikov bolo toto premýšľanie univerzálne a s rovnako cenou výpovednou hodnotou. V radikálnejších úvahách bol, samozrejme, tematizovaný *design*. V našom kontexte je potrebné opäť sa zmieniť o chápaní *designu* ako o produkte buď najrôznejších excentrik v duchu heterogénnych „*barocchus officinalis*“ (dielenský, továrenský barok)^{18/}, alebo ideí, ktoré v umeleckých smeroch neomanierizmu či novej imaginácie Victor Lucien Tapié klasifikuje ako „*eóny*“ – večné konštanty ľudského ducha, realizované umeleckou tvorbou. Nie je možné ich zničiť, v priebehu dejín sa ustavične obnovujú^{19/}.

Transavantgardné *disegno*

Umelecké idey ako priame analógie *disegno* interna vychádzajú zo silného miešania imaginárnej látky, záhad a citácií, ktoré sa na európskej pôde stali významnou súčasťou postmoderného prúdu radikálneho eklektizmu a transavantgardy. Rôzne neosmery v architektúre a *designe* pohrďajú zákonmi statiky a prijímajú princíp voľnosti a neviazanosti diela, ktorý vychádza z prehnanej imaginácie^{20/}. Charakter takéhoto *designu* vlastne akoby smeruje späť k svojim koreňom v *disegno*

a je napínavé sledovať, čo všetko je možné z jeho pôvodnej paradigmy zužitkovať. Dvojnásobne prelomený už aj tak rozpoltený frontón Ricarda Boffila je len malou epizódou v designérskych aktivitách postmoderných architektov.

Slovami Charlesa Jencksa len tzv. podvojné kódy boli údajne schopné rozšíriť architektonické výrazivo smerom k domácemu a lokálnemu prostrediu, k jeho historickej tradícii, k žargónu súčasnej ulice. Najväčšou citáciou v jazyku radikálnych eklektík považoval zasa práve barok v práci, ktorá v postmoderne zohrala úlohu štýlového heslára^{21/}, podobne ako *design* jeho strieborných stolových setov. Predostrel akúsi novú provokatívnu estetickú syntézu so spoločným symbolickým systémom, nazvaným „nový barok“. Napriek kritikám tohto neo-baroka Wolfgang Welsch identifikoval postmodernú an-estetiku, ako všeobecnú necitlivosť pre krásu, otupenú, stratenú či umŕtvenú, anestetizovanú senzibilitu. Vysvetľuje ju ako fenomén masovej kultúry, ktorý hraničí v oblasti emócií s davovou psychózou alebo drogovým tranzom. Je však potrebné ju chápať pozitívne, ako duchovný „*vzostup od zmyslových súcién k súcnam nad-zmyslovým, an-estetickým*“^{22/}. Anestetika s barokom nesúvisí iba absenciou jasných pravidiel estetiky, ale hraničným postojom k senzitivite ľudského vnímania, záberu na telesnosť a fyzickosť, zmyselnosť so schopnosťou precítenia, na čisté *segno di Dio*. Duchovná zážitková zmyslosť vzostupuje v nad-zmyslosť a vytrženie. Bytie sa inverzne mení na zdanie^{23/} a je zrejme, že v týchto prípadoch *design* opúšťa svoju názornú funkčnú predmetnosť, aby sa sústredil prevažne na pôsobivé, espritové dielo, ktoré kritika neoznačuje za nič iné než za čistý zážitok.

Design sleduje *disegno*

Návrat významov *disegno* interno možno sledovať v umeleckých programoch, akými je konceptuálne umenie a jeho designérska odnož concept – *design*. Polemizuje sa v nich so zhmotnením predstavy. Sol LeWitt zuccariovsky tvrdí, že umeleckým dielom môžu byť samotné idey, respektíve, že pre skutočnosť nejakej idey vôbec nie je dôležitá jej nejaká realizácia. Úplne môže stačiť, keď sa uskutočnenie idey nahradí ideou uskutočnenia^{24/}. Inšpiračným zdrojom celého

radu štýlov sa rovnako stala nová vecnosť či nová predmetnosť, ktorá zachádzala s výtvarnosťou i funkčnosťou artefaktu ako s *design* – produktom. A, naopak, *design* – produkt sa prezentoval svojou estetickou náročnosťou, originalitou a jedinečnosťou rovnako ako umelecké dielo. Vec – *design* sa kreatívno transkripciou mohla premeniť na alegóriu, symbol, príbeh, samotnú myšlienku či čiru ideu. Je možné, že konceptuálne *disegno* splyva s *designom* podobne ako Kosuthovo dielo *Jedna a tri stoličky* z roku 1965, v ktorom sa prelína text, obraz a objekt, podobne, ako dávnejšie Duchampove ready-mades na hraniciach umeleckých druhov. Priemyselný *design* vyústil do foriem výsostne umeleckých a umenie absorbovalo popri vlastnej prezentácii vecný a utilitárny *design*. Pritom je zrejme, že prednosťou oboch je subjektívna naliehavosť, posadnutosť po tvarovej a gestickej rétorike, svetelných efektoch, očakávaní neopakovateľnej, zázračnej udalosti. K tomu napomáhajú aj tvorivé tendencie dematerializácie, odhmotnenia, lability, fiktívneho pohybu, premeny v iné dielo a ďalšie, v ktorých sa nevyhnutne miesia obrazné a transcendujúce aspekty s futuristickou technológiou a so sci-fi.

Súčasný *design* spoločne s výtvarným umením a architektúrou využíva supertechnické prostriedky, materiály a nové zdroje energie, aby koncipoval diela na hraniciach reálneho a zdanlivého, na pomedzí hmotných substancií, blízko k chápaniu ideového *disegna*. Uprednostňovanie zdanlivosti nad reálnym stavom vecí dáva do súvisu s koncom dejín Paul Virilio. V práci z roku 1990 demaskuje súčasnú elektroniku, ktorá ruší priestor a čas a necháva veci miznúť v technickom toku obrazu. Je to podľa neho nový princíp estetiky miznutia. Ešte zreteľnejšie komplikovaný charakter tendencií súčasného *designu* a jeho väzieb na princípy *disegna* interpretuje Gilles Deleuze. V duchu plátónskej napodobneniny vychádza z predpokladu, že niekedy nemáme pred sebou objekt originálu, ale vždy len jeho identickú reprodukciu, posunutú ikonickosť, opakovanie v sériách obrazov a tvarov. Podľa neho by preto *design* nemal byť orientovaný na materiálny objekt, ale na iluzórne série, v ktorých sa vyskytuje, a takisto na vzťahy, ktoré udržuje. Splete „simulakrov“, ako ich nazval, sú dôležitejšie ako jednotlivé simulakry ^{125/}. Iný obrazný pohľad na koncepciu súčasného *designu*

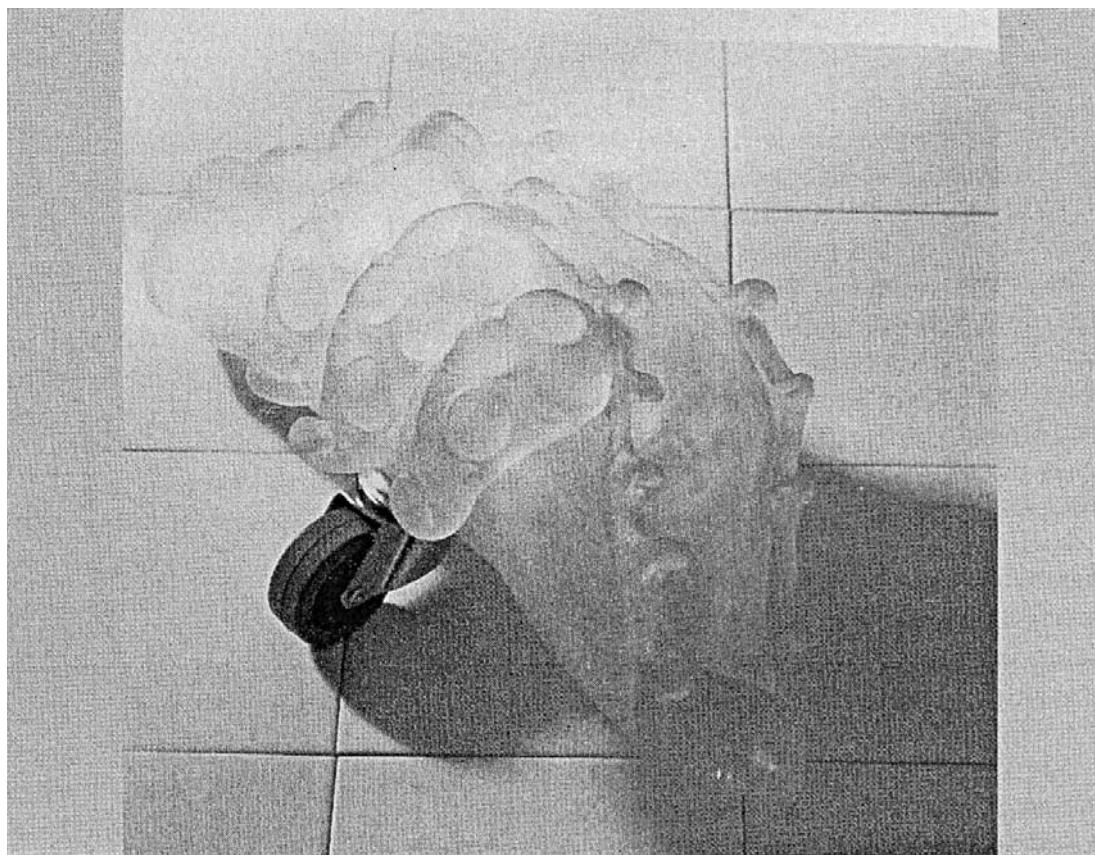
prináša na konci 20. storočia Matteo Thun. Tvrdí, že zanikajúcu fázu postmodernity a začiatky čohosi nového sprevádza nadbytočná dynamika, nesmierna kreativita a elán, v ktorých badať novovznikajúce kultúrne fermenty, označené za neobarok. V Thunovej teórii to však neznamená návrat k nemu, ale jeho hľadanie a dosahovanie. V estetike *designu* veští polycentrizmus, riadenú nepravidelnosť, turbulentné pohyby a stratu celistvosti, keď „... v pluralite vkusov neobarokového veku stojí vedľa limuzíny Lincoln Convertible z roku 1950 posledný supermodel automobilu, ošúchané džínsy visia vedľa smokingu, Tizio lampa sa nachádza pri secesnej verzii lampy Tiffaniho, exkluzívna nákupná taška od Vittoneho vedľa reklamného plastického vreca...“ ^{126/}. Thun praktizuje ideu skrývanej exaktnosti pod povrchom fantazijného, extravagantného *designu*, príkladne ako jeho unikátne plastové plášte švajčiarskych hodinových strojčekov Swatch. Pripodobňuje ich priamo ku kozmopolitnému kultúrnemu modelu „neobarokového Bauhausu“ ^{127/}, v ktorom ako v živom organizme musia dýchať a dopĺňať sa dvoje pľúca, privádzajúce viac kyslíka celému tvorivému procesu *designu* a zážitku zo solidarity techniky s fantázijsnosťou a symbolikou.

Na konci 20. storočia ukázal svojím dielom na designérsky problém polarity vnútorného a skrytého s vonkajškovým prezentatívnym Ingo Maurer, usilujúci sa vystavať, respektíve vymodelovať svetelné médium. Svoje svetidlá, žiarovky, reflektory či lampy nepovažoval za nejaké *design* – objekty, ale za sprostredkovateľov ideí svetla. Vtedy vyhlásil, že „forma už nie je nič. Iba ak – elixírom života“ ^{128/}.

Ak platí, že významy *disegna* v priebehu času formovali obsah a zmysel dnešného pojmu *design* a ak pripustíme, že sa tu argumentuje ustavičná prítomnosť starého *disegna* v problematycznej koncepcii *designu*, tak nech túto premenu ilustruje tvorba sklenej, polopriesvitnej, uzavretej a zároveň tvarovo exaltovanej „Tight – rope – Walker“, určenej k stabilnému stolovaniu a pritom pojazdnej „misy povrazochodkyne“. Toto subtilné dielo fínskej designérky Annaleeny Hakatie je na pohľad indiferentný predmet – *design*, azda nádobka, ktorá do seba zavíja akýsi tajuplný a málo funkčný priestor. Haptický, v podstate však neuchopiteľný tvar pripomína efemérny oblak,

dosadajúci na technické pojazdné koliesko môže poukazovať na mobilitu predmetu rovnako ako na absurditu zmyslu pohyblivosti takéhoto predmetu vôbec. Nielen názov predmetu, ale najmä jeho materiálová polarita nepochybne poukazuje na jeho situovanie medzi nebo a zem. Z takéhoto uhla pohľadu tak dielo možno interpretovať aj ako alúziu na vzťah hmoty a priestoru, alebo časovú dimenziu zastavenia a pohybu, vznášania sa, pádu, ale aj umenia a techniky... Len „na oko“ ide o údel krehkej baletky, balancujúcej na lane a istenej kladkou, lebo predmet má predsa funkciu misy... Je však celkom možné, že tu autorka prezentuje len smiechovú, hravú či poetickú formu artefaktu, ktorý príznačne dnešku spája imaginárne

s exaktným? Nejde tu snáď, prvorovinne, len o nejakú éterickú formu, ktorá stratila tvar a druhú jasnosť, materiálovú, ktorá ho našla a overila v sériovej výrobe? Alúzia rozlievania rôsolovitého skla do okolitého priestoru však môže dosť dobre znamenať, že ide o nejakú amébu či planktón otvárajúci nanovo reťazec všetkého živého! Netematizuje sa tu azda nejaký patvar utvorený deformáciou tvaru ušľachtilého, akým je napríklad novotvar s medicínskym podtextom? Napokon, nejde predsa len zasa o tú portugalskú mušľu, ktorá v 17. storočí zrodila nepravidelnú, a preto bezcennú perlu zvanú „barroco“? Tu niekde sa možno nachádza zmysel a výzva premýšľania *designu* a jeho tvorivých aktivít.



Annaleena HAKATIE:
Tight - rope - Walker.
sklo, kov, 1996. (Misa
povrazochodkyňa)

Annaleena HAKATIE:
Tight - rope - Walker.
glass, metal, 1996.

POZNÁMKY NOTES

¹ Naposledy u nás pozri ŠPAČEK, Robert: Mytológia pojmu dizajn. In: Architektúra & urbanizmus 45, 2011, 1 – 2, s. 104 – 113, problém aj napríklad MEIER, Cordula: Teorie designu: základy disciplíny. In: PACHMANOVÁ, Martina (ed.): Design: aktualita, nebo věčnost? Antologie textů k teorii a dějinám designu. Praha, VŠUP 2005, s. 109 – 115.

² WELSCH, Wolfgang: Estetické myslenie. Bratislava, Archa 1993, s. 148.

³ BENCOVÁ, Jarmila: Barokové *disegno* a súčasný design. Poznámky k niektorým lekciam baroka udeleným dnešku. In: Barok a súčasnosť. Zborník prednášok. Bratislava, SNG a VŠVU 2001, s. 13 – 24.

⁴ Spôsoby a obrazy barokového jazyka aj In: MINÁRIK, Jozef: Baroková literatúra. Svetová, česká, slovenská. Bratislava, SPN 1984.

⁵ Traktát prvýkrát vyšiel v Torine v roku 1607 a bol predmetom analýz Erwina Panofského v diele Idea. Lipsko – Berlin 1960, (pôvodne: Idea. Ein Beitrag zur Begriffsgeschichte der älteren Kunsttheorie. 1924). Citujem výber textu „Idea...“ z prekladu In: Výtvarné umění, 1969, 2 – 3, s. 59, kde Zuccari uvádza: „... termínom vnútorný plán (t. j. *disegno* interno) nemyslím ovšem jen úvahu myslí malířovy, nýbrž úvahu vznikající v kterékolí intelektuální mysli: avšak aby moji umělečtí přátelé věc snáze a jasněji pochopili, definoval jsem z počátku termín vnútorný plán pouze vzhledem k naší profesi. Chceme-li definovat pojem úplně a všeobecně, řekneme, že je to myšlenka a plán utvořený tak, abychom pochopili a prakticky provedli cokoliv. V tomto pojednání rozebírám návrh, myšlenkový koncept (plán, úmysl), hodící se pro kteroukoli věc. Neužívám termínu „intence“ (úmysl), jak ho používají filosofové a logici, nebo termínu idea (příklad, myšlenka, pojem) – ve smyslu teologů, protože hovořím jako malíř převážně k malířům, sochařům a architektům, kteří vnútorný plán musí dobře znát, aby se jím mohli řídit při správném provádění své práce. Každý vzdělaný člověk ví, že máme užívat termínů, jež odpovídají povolání, o němž se hovoří. Nechť se tedy nikdo nediví, že po-

nechávám ostatní výrazy logikům, filosofům a teologům a užívám termínu vnútorný plán v diskusi se svými profesionálními kolegy. – Na začátku diskuse prohlašuji, že plán není ani matérie, ani tělo, ani jiná substance, je to forma, idea, pravidlo, věc intelektu, jímž pochopení věci jsou vyjádřeny. Jak zakrátko vysvětlíme, shledáváme tento plán ve všech vnějších věcech jak božských, tak lidských. Nuže tedy podle učení filosofů prohlašuji, že všeobecně vzato, je vnútorný plán myšlenkou a formou intelektu, jež představují přesně a jasně intelektem pochopenou věc, která je konečným cílem a předmětem intelektu.“

⁶ PANOFSKY, Erwin: Význam ve výtvarném umění. Praha 1981, s. 162. Porovnaj rozbor Zuccariho traktátu najmä In: PREISS, Pavel: Panorama manýrismu. Praha 1974, s. 121 n. a tiež KRUF, H. – W.: Dejiny teórie architektúry. Bratislava, Pallas 1993, s. 99.

⁷ HOCKE, Gustav René: Svět jako labyrint. Manýrismus v literatuře. Triáda Praha 2001, s. 65. Autor uvádza, že v duchu stredovekej latinského literatúry vo výraze „di – segn – o“ je možné prvú a poslednú slabiku čítať ako Di-o = Boh, pričom D-I-O môže znamenať: D = dono; Duch Svätý, I = obraz – ikona (Boh Syn); O = omnipotens. Segn je potom vykladané ako *segno di Dio* noi (znamenanie Boha v nás). V hravom teologickom klúči je umenie v tomto zmysle pokladané za znamenanie Božej nadprirodzenosti a *disegno*, zložené zo siedmich písmen – pričom sedem je znamením dokonalosti a symbolom Boha.

⁸ PREISS, 1974 (ako v pozn. 6), s. 124.

⁹ Podľa VESELÝ, Dalibor: Architektura ve věku rozdělené reprezentace. Problém tvořivosti ve stínu produkce. Praha, Academia 2008, s. 95.

¹⁰ HOCKE, 2001 (ako v pozn. 7), s. 64.

¹¹ Naposledy v zmysle Michlovej dikcie v texte Vidět design jako redesign. Úvaha o jedné přehlížené stránce chápání a vyučování designu. In: MICHL, Jan: Tak nám práy forma sleduje funkci. Sedm úvah o designu vůbec a o chápání funkcionalismu zvlášť. Praha, VŠUP 2003, s. 167.

¹² KRUF, 1993 (ako v pozn. 6), s. 109.

¹³ Anglický výraz design má svoj pôvod v latinskom *designo* – *désignare*: označovať, načrtávať, vyobrazovať, usporiadať a je spojený s významom pre tvarovanie i dezénovanie. (REJZEK, Jiří: Etymologický slovník. Brno, Leda 2001, s. 128 – uvádza pôvodnú latinskú skladbu slova: *dé* – signáre od slova označovať, pečatiť, značka, znamenáš.) Zahŕňa teda aj úpravy povrchov toho, čo je predmetom úžitku a funkcie predmetu, skrátene: výtvarné riešenie priemyselného výrobku. Porovnaj napríklad: Webster´s II. New Riverside University Dictionary. Boston 1984, s. 367. Bežná slovníková literatúra uvádza významy pojmu design spravidla v troch možných rovinách – ako podstatné meno: nárys, návrh, projekt, vzor, úmysel; ako sloveso: projektovať, zamýšľať, plánovať; a napokon s for design: určiť. Anglicko-český New Pocket Dictionary z roku 1940 rozširuje významový repertoár angl. pojmu design o: (čes.) nástin, náčrtok, vzorec a (slov.) kresliť, zamýšľať, hodlať.

¹⁴ TAFURI, M.: *Retorica e sperimentalismo* Guarino Guarini e la tradizione manierista. In: Guarino Guarini e l´internazionalita del barocco. Atti del convegno internazionale promosso dall´Accademia delle scienze di Torino. Tomo primo. Torino 1970, s. 667 – 692. Porovnaj aj KRUF, 1993 (ako v pozn. 6), s. 109 – 112.

¹⁵ Esej *Oblúba baroka* vydal Ortega y Gasset v roku 1915, u nás In: *Tvorba* 1992, č.9, s. 12 – 13 a ďalej In: ORTEGA Y GASSET, José: *Eseje o umení*. Bratislava 1994, s. 62 – 65. Tvarová opulentnosť, rétorika, hudobná fuga, ornamentálne slávnosti a gestika sú baroku vlastné figúry. Václav Richter prispieva k problému barokového designu objavnou interpretáciou archívnej správy z roku 1696 z Dietrichsteinského archívu v Mikulove. Záznam hovorí o pozoruhodnej objednávke „grösseren baroque Stock“ vo Viedni, vďaka ktorej je nielen identifikovaná včasnosť výskytu (francúzskeho!) výrazu „barok“, ale aj tvaroslovia módného, zrejme extravagantného, bizarného, pričom módného doplnku (vychádzkovej?) palice, pravdepodobne tordovaného, špirálovitého tvaru. Pozri RICHTER, Václav: *Poznámky k baroknému umení*. In: *O barokní kultúre*. Sborník Brno 1968, s. 148 – 149. Tvar spredmetujúci vnútornú ideu vyšetruje DELEUZE, Gilles: *The Fold. Leibniz and the Baroque*. University of Minnesota Press, Minneapolis 1993. „...To je najznámejšia

Leibnizova veta: každá duša alebo subjekt (monáda) je úplne uzavretá, nemá ani dvere, ani okná, vo svojom temnom základe obsahuje celý svet, z ktorého osvetľuje malý a v každej duši iný kúsok. Svet je teda v každej duši zahnutý, ale odlišným spôsobom, pretože je v nej malý kúsok záhybu, ktorý je osvetlený. Na prvý pohľad je to veľmi bizarná koncepcia. Je to však, ako vždy vo filozofii, konkrétna situácia. Pokúšam sa ukázať, že je to prípad barokovej architektúry, barokového ‚interiéru‘, barokového svetla. Je to však aj naša situácia, situácia moderných ľudí, stačí vziať do úvahy nové spôsoby, akými sa veci zahýňajú...“ In: DELEUZE, Gilles: *Rokovania 1972 – 1990*. Bratislava 1998, s. 174 – 175.

¹⁶ NOVÁK, Arne: *Zápas o české baroko*. In: *Kritický měsíčník I*, 1938, 1, s. 301.

¹⁷ ŠALDA, František Xaver: *O literárním baroku cizím i domácím*. In: *Z Období zápisníku I*, Praha 1987, s. 282 – 307.

¹⁸ Citujem autora P. Preissa zo štúdie *Manýrismus – kukaččí vejce evropských kulturních dějin*. In: *Výtvarné umění 1969*, č. 2 – 3, s. 54. Porovnaj aj Preiss, 1974 (ako v pozn. 8), s. 59. Práce reflektujú D´Orsove dielo *Du baroque*, vydané v Paríži roku 1935 (resp. prácu: *Lo Baroco*, Madrid 1930). Tvrdí, že „ak sa línie križujú, krúčia a lámu a ak priestorové tvary, či vypuklé alebo duté ožijú v kontrastoch, kde sa najmä pohyb dostáva do rozporu s rovnováhou a stabilitou, ak sa týmto spôsobom vyjadruje vášeň alebo fantázia, musí sa nájsť v dejinách umenia celej zemegule...“ D´Ors vymenováva „barochus“ počnúc „Priscinus“ (práve uplynulý), až po – „Oficialis“ (dielenský, továrenský). Porovnaj aj KALISTA, Zdeňek: *Objavovaná pevnina čiže dnešný stav bádania o baroku*. In: *Romboid*, 1969, 3, s. 68.

¹⁹ Okrem vlny polemík o vzťahu estetiky klasicizmu a baroka, rozvíjaných vo Francúzsku v závere tridsiatych rokov (inak z podnetu diela E. D´Orsa *Du baroque*) došlo k objavu baroka najmä po vydaní V. L. Tapiého práce *Classicisme et baroque*, vyd. v Paríži 1957 (resp. *Le baroque*, 1961. Prekl. Bratislava, 1971). Barokovej vlne šesťdesiatych rokov vo Francúzsku konvenuje okrem iného esej R. Barthesa *Eiffelova veža* (pôv. vyd. 1964). Veža je prirovnávaná k „veľkému barokovému snu, ktorý prirodzene zasahuje brehy iracionálna...“

In: BARTHES, Roland: Rozkoš z textu. Bratislava 1994, s. 57.

20 WELSCH, Wolfgang: „Postmoderna“. In: Romboid, 1989, 9, s. 103.

21 Práca bola v roku 1987 publikovaná v Londýne vo forme akéhosi manifestu pod názvom: Post-Modernism. The New Classicism in Art and Architecture. Pozri aj jeden z variantov tohto textu, ktorý vyšiel v Architectural Design v roku 1988 a u nás v preklade: JENCKS, Charles: Nový klasicizmus a jeho vznikajúce pravidlá. In: Architektúra & urbanizmus 24, 1990, 2, s. 51 – 63.

22 V intenciách prednášky z roku 1989 Estetika a anestika. In: WELSCH, 1993 (ako v pozn. 2), s. 9 – 31

23 Welschovu estetiku je v tejto súvislosti lákavé porovnať s: VÁLKA, J.: Bytí a zdání v baroku. Poznámky k interpretaci barokní kultury. In: Kontexty českého a slovenského umenia. Zborník referátov z konferencie. Bratislava 1988, s. 184 – 187.

24 Porovnaj: Konceptuální umění – „umění po filosofii“. In: Výtvarné umění, 1970, 3, s. 141

25 Vážnou Deleuzovou prácou tematizujúcou spoločný spôsob premýšľania v baroku a dnes, spočívajúci v „záhybovosti“, je: The Fold. Leibniz and the Baroque., University of Minnesota Press, Minneapolis 1993. Deleuzovu práca Rozdiel a opakovanie, ktorá vyšla v Pa-

říži v roku 1968 pre sféru designu filozoficky implikovala niektoré dôležité postupy a koncepty, ako napríklad fenomén pôvodnosti a redesignu. K nášmu problému simulakra sa Deleuze vracia v deväťdesiatych rokoch. Konštatuje, že simulakrum dnešných čias skrýva nespočetné nástrahy, súc falošnou napodobneninou, ktorá sa vydáva za pravú, ktorá sa pretvaruje (DELEUZE, Gilles: Platon a napodobenina. In: Host do domu, 1997, s. 4). – „Stalo sa pravdou, skrývajúcou to, čo neexistuje“, tak z inej strany identifikuje rôzne druhy napodobnenín a napodobňovania Jean BAUDRILLARD: Praecessio Simulacrorum. In: Host do domu, 1996, 6, s. 3 – 28, a zvlášť potom pasáž Trompe l'oeil aneb začarované simulace. In: BAUDRILLARD, Jean: O svádění. Olomouc 1996, s. 71 – 84.

26 THUN, Matteo: Neobarocke Masstäbe. In: Design heute, München 1988, s. 197 – 206.

27 ŽIŽKOVÁ, Lenka: Matteo Thun – ikonografický strukturalista. In: Umění a řemesla, 1992, s. 52 – 54. Porovnaj aj barokové evidencie v architektonickom a designérskom diele wagnerovca Jozefa Hoffmanna. In: NOEVER, Peter: Barokní Hoffmann. Josef Hoffmann ve svém rodném domě na Moravě. Katalog a výstava MAK – Rakouského muzea užitého umění, Vídeň. Brtnice 1992, s. 9 – 11, alebo barokové asociácie v architektonickej a designerskej tvorbe Bořka Šípkova.

28 In: The International Design Yearbook, 1996. Porovnaj RAČEKOVÁ, Jarmila: Možnosti svetla a priestory fantázie. Dizajnér Ingo Maurer. In: Designum, 1998, 2, s. 51.