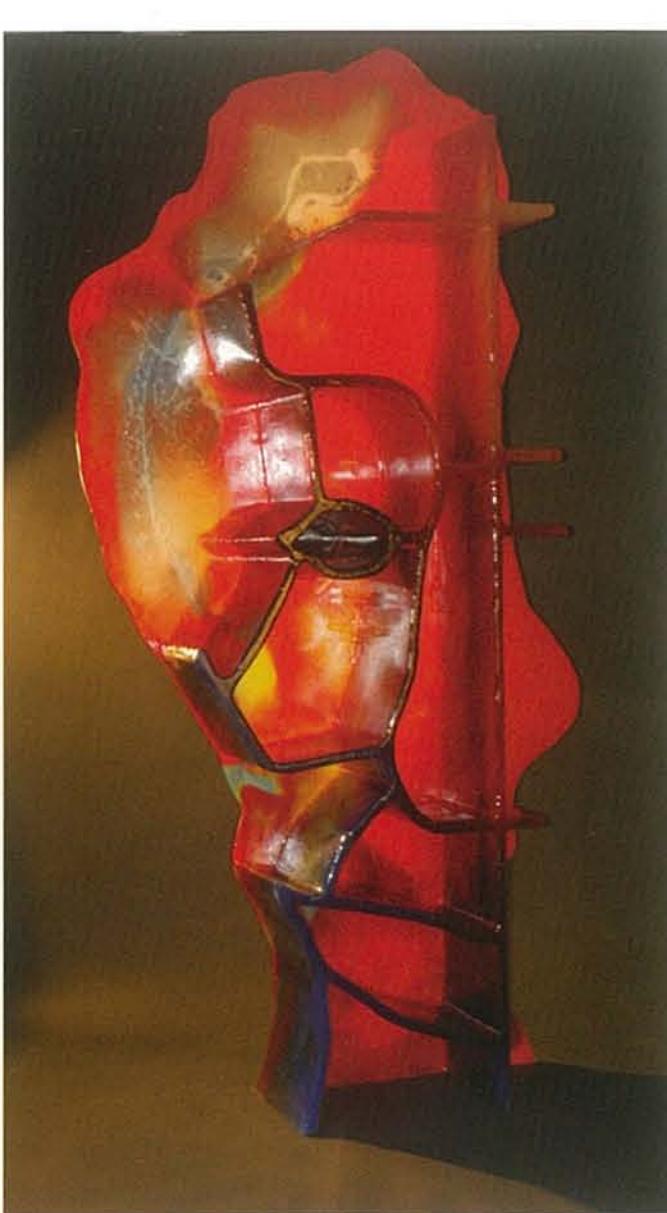


GAETANO PESCE

Gaetano Pesce, taliansky dizajnér, architekt a umelec, sa narodil v roku 1939 v La Spezia. V rokoch 1959 – 1965 študoval architektúru a priemyselný dizajn na Universita IUAV v Benátkach. Do roku 1967 žil v Padove. Bol zakladajúcim členom výtvarnej skupiny Gruppo N. Začiatkom šestdesiatych rokov sa venoval najmä maliarstvu, sochárstvu, filmu a divadlu.



V roku 1968 sa oslnivo uviedol na domácej scéne, na milánskom veľtrhu predstavil revolučnú sériu kresiel UP, ktorú navrhol pre taliansku firmu B & B. Začiatkom osemdesiatych rokov sa usadil v New Yorku, pedagogicky pôsobil na Cooper Union, Institut d'architecture et d'études urbaines v Štrasburgu a na Domus Academia v Miláne. V roku 1996 sa predstavil verejnosti retrospektívou v parížskom Centre Georges Pompidou. Výstavu sprevádzal výpravný sprievodný katalóg Catalogue Gaetano Pesce: *Le temps des questions* (Čas otázok). Bol oceněný prestížnou cenou Chrysler Award for Innovation and Design (1993). Jeho tvorba je reprezentatívne zastúpená v popredných svetových zbierkových inštitúciach ako Museum of Modern Art, Metropolitan Museum, Centre Georges Pompidou, Victoria and Albert Museum a iných. Je autorom početných architektonických realizácií, ale aj utopických návrhov a vizionárskych projektov či urbanistických plánov. Spolupracoval na návrhu Národnej knižnice v Teheráne (1977), navrhol rezidenčnú vežu v Brazílii (1987 – 1989), známa je jeho organická budova v Osake (1990). Mimoriadne úspechy dosiahol v nábytkovom dizajne, venuje sa tiež navrhovaniu interiérov, galérijных priestorov (Galéria Mourmans v Knokke Heist) a výstav. Spolupracoval s najznámejšími dizajnérskymi spoločnosťami ako B & B Italy, Knoll, Cassina a Vitra.



O kreativite

Gaetano Pesce má status jedného z najvšeobecnenejších dizajnérov súčasnosti. Svoju univerzálnosť pritom zdôvodňuje: „Súvisí to s mojou povahou. Mám tendenciu unaviť sa, veľmi rýchlo ma veci začnú nudíť. A prirodzene, nudia ma aj vlastné diela, preto sa nimi nikdy neobklopujem. To sú dôvody, prečo moju tvorbu charakterizuje neustála oscilácia medzi rôznymi oblasťami. Som jednoducho prirodzene zvedavý. Kreativita je mimoriadne dôležitá. A nemusí nevyhnutne súvisieť s tradičným umením. Rovnako inovatívne môže myslieť bankár či politik.“

← Podlahové svietidlo *Moloch* (1970, 229.9 x 286.7 x 86 cm) premiérovo prezentoval Pesce na prelomovej výstave v Taliansku: Nová bytová krajina v MOMA v roku 1972. „Prečo by som mal navrhovať niečo, čo už existuje? Veď stačí len znásobiť proporce bežnej stolnej lampy.“ V roku 2007 sa 17. exemplár z pôvodnej edicie 20 kusov vydražil na Aukcii povojskoveho a súčasného dizajnu newyorskej pobočky Sotheby's za 181 000 USD.

↖ Svietidlo *Niekto z nás*, živica, 2000.

↗ Polovicová zostava *Palladio da Padova*, 2007, živica, 260 x 130 x 37 cm.

✓ Organická budova, Osaka, 1990 – 1993.

† Ružový pavilón, 2007. Experimentálna polyuretánová stavba, pilotný projekt skúmania použitelnosti materiálu na vytváranie alternatívnych biotopov. Na Triennale Bovisa slúžila ako priestor na workshopy pre deti.

O kultovej sérii UP (od praktického k filozofickému)

Pesceho návrh kolekcie UP pre taliansku spoločnosť B & B z roku 1968 možno bez váhania označiť ako prevratný. Nielen novátoriským použitím polyuretálovej peny. Každý kus zo sedemčlennej série bol presne určený pre konkrétnego užívateľa – jeden pre dieťa, druhý pre dospelého, ďalší pre skupinu. Najväčšou prednosťou však neboli jednoduchý, organický tvar či podrobný výskum materiálu, ale spôsob a forma balenia. Noví majitelia kresla, sofy či podnožky si domov priniesli malú obálku, ktorú otvorili, pena nasala vzduch a zmenila sa na kus nábytku. „Bolo to, ako keď kysne chleba,“ poznamenal s úsmevom autor na bratislavskej prednáške. Séria UP však bola nekonvenčná aj z ideového hľadiska. Najznámejšie kreslo série, model UP5, Pesce okomentoval:

„Najčastejšie býva interpretované ako telo matky s dieťatom, hoci ja uprednostňujem obraz väzña s gúľou pripojenou k nohe. Chcel som vyjadriť prostredníctvom kresla politický význam, tlmo-

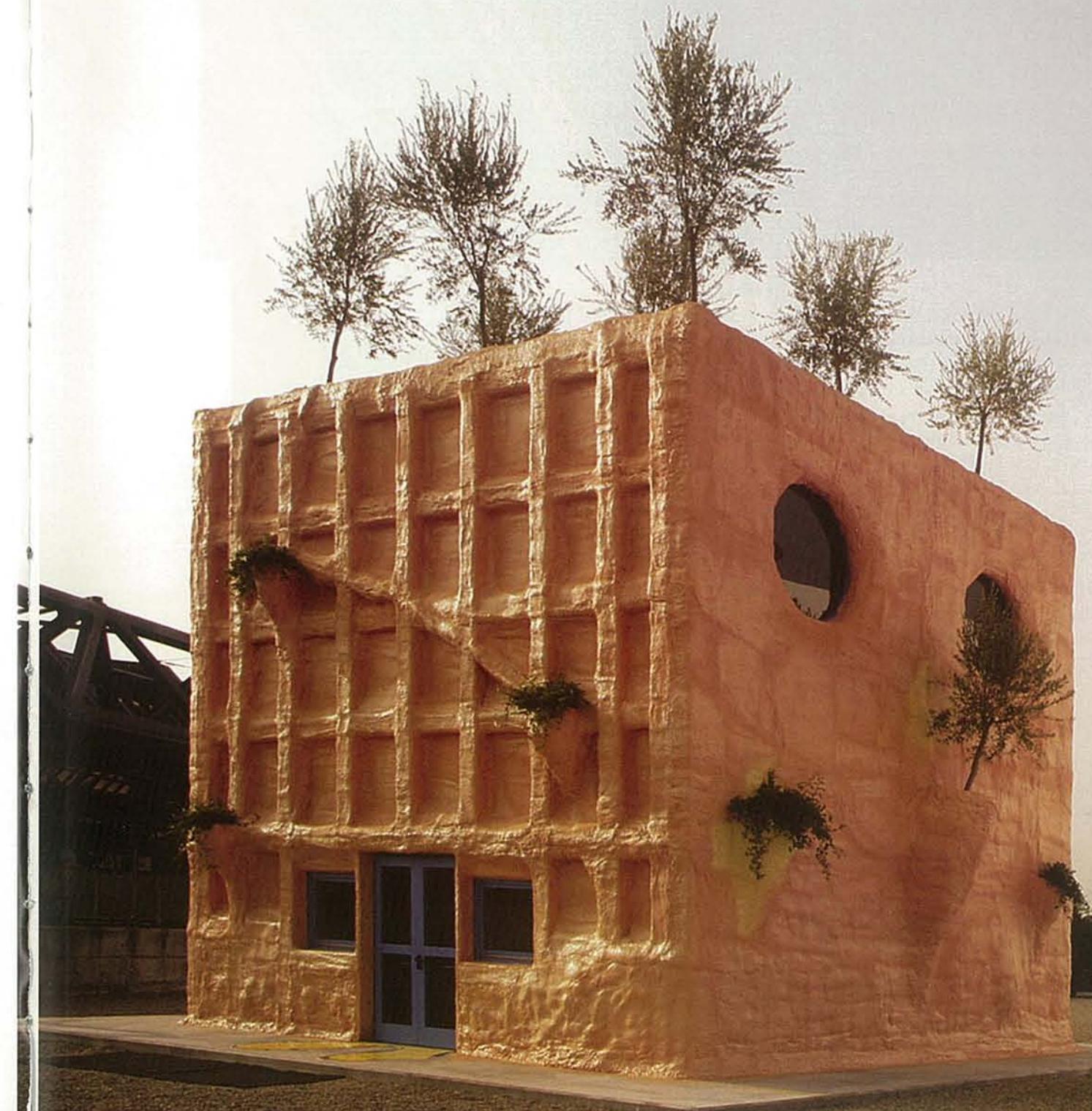
čiť posolstvo. O to sa ešte nikto predtým nepokúsil. Hovorí o politickom probléme v islamských krajinách, kde ženy trpia a nemajú takú slobodu ako muži. Chcel som, aby predmet nebol len úžitkový, ale prinášal aj nový obsah – politický či náboženský. Príbeh. Až potom môžem hovorit o ‚plnom výraze‘. Od praktického k filozofickému, to je základ mojej práce.“

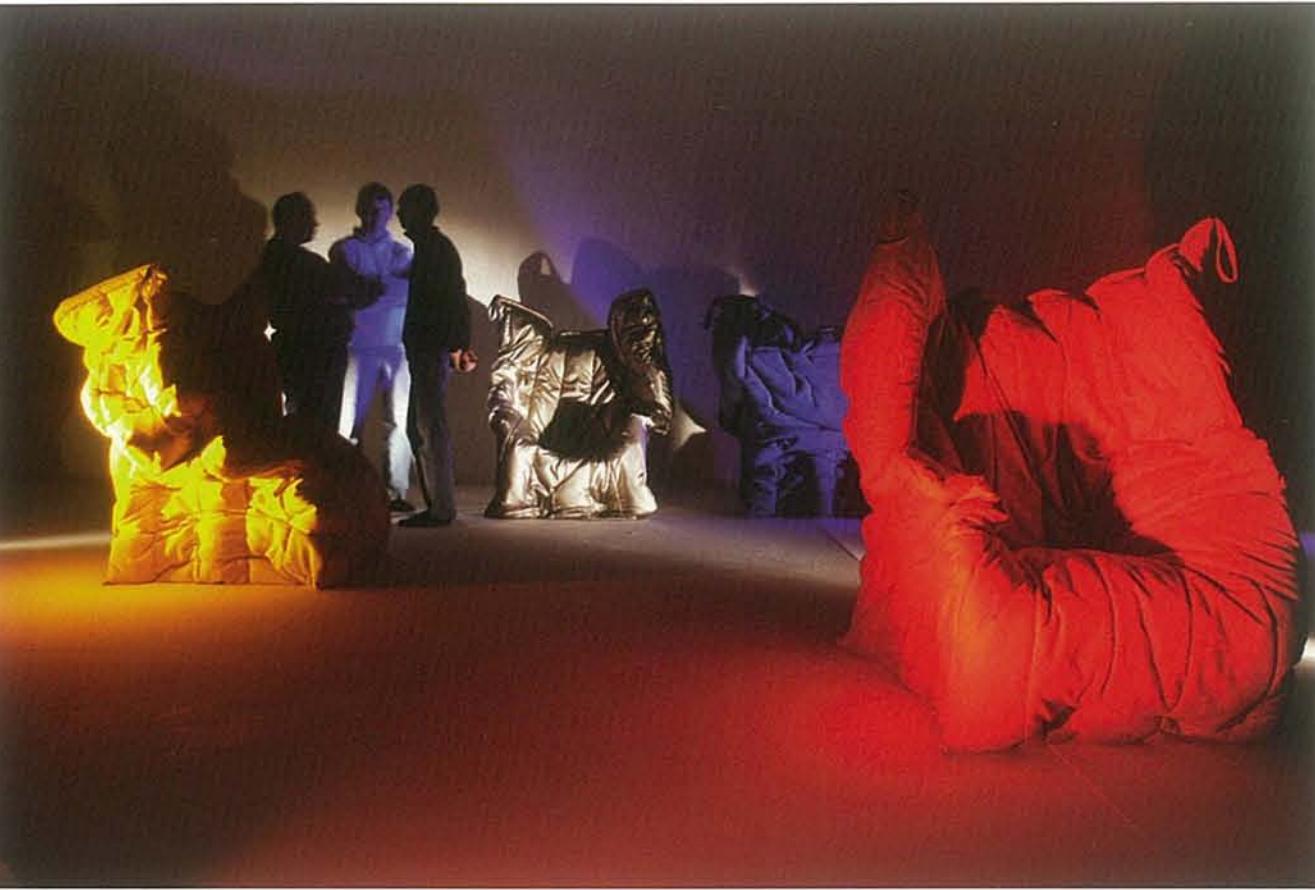
O dokonalosti

„Keď som mal osemnásť rokov, Rusko mi pripadalako raj slobody. Sadol som preto na vlak smer Moskva a navštívil som Leningrad. Až tam som pochopil, že to v skutočnosti nie je raj, ale peklo – politické aj ekonomicke. Nie sme a nemôžeme byť všetci rovnakí, tak ako to hľasal komunizmus. Je nebezpečné takto uvažovať. Tam som si uvedomil, že nielen ľudia musia byť rozdielni, ale aj predmety. Úlohou demokracie je ochrana odlišnosti. Predmety sú otroci. Začalo ma zaujímať, ako nájsť spôsob ich odlišenia, jedného predmetu od druhého. Zistil som, že sa to dá prostredníctvom nových materiálov a technológií. Neskôr som podobný ideový koncept zachytil aj v iných civilizáciach. Napríklad v Japonsku. Máte desať rôznych šálok. Jedna je dokonalá, druhá trocha deformovaná. Tá prvá je lacnejšia, kým tá druhá je pre cisára. Pretože je jedinečná. Boh je dokonalý. Ľudia nie sú perfektní. Je chybou hľadať dokonalosť.“

O (diverzifikovanej) sériovej výrobe

Pesce začiatkom osiemdesiatych rokov priniesol do dizajnu nový fenomén. Podarilo sa mu geniálne spojiť zdanivo nespojiteľné: veľkovýrobu a originálnosť. Paradoxná nereproduktovanosť a jedinečnosť sériovo vyrábaných objektov revolučne zmenila vnímanie veľkovýroby. Pescemu sa podarilo uspokojiť prirodzenú túžbu kupujúcich po jedinečnom, originálnom úžitkovom predmete. Zároveň sprístupnil širokej spotrebiteľskej základni kvalitný a originálny objekt dôvod pred tým, ako prišli do módy limitované dizajnérske edície. Pritom to dokázal len vďaka premyslenému použitiu vhodných materiálov, ktoré aj pri sériovej výrobe ponúkali možnosť pre istú individualizáciu. Sériovo vyrábané predmety, ktoré v tých rokoch navrhli, sú dnes vnímané ako umelecké objekty s mimoriadnou zberateľskou hodnotou. „Je nesmierne dôležité vyrábať vo veľkom a neponúkať ľuďom dokola to isté. Rozhodujúce je nájsť cestu, ako dostať svoje nápady do výroby. Rýchlo som pochopil, že





pokiaľ moje návrhy na zlepšenie nebudú drahé a riskantné a neovplyvnia výrobné náklady, spoločnosť v princípe nebude proti ich zavedeniu. To bol aj prípad filcu, materiálu, ktorý často používam. Iba som sa pokúsil nájsť spôsob na jeho súčasnejšie použitie. Nebola to otázka investície, iba nový prístup k rokmi overenému materiálu.“ K jeho najznámejším realizáciám, ktoré dokumentujú tento prístup, patrí séria so symptomatickým názvom *Nobody's Perfect*. „Jedna z mojich prvých skúseností s takoto výrobou bol návrh jedálenského stola. Každý kus bol iný. Pri štandardnej výrobe je okamžite odstránený ten najmenší rozdiel. Tak ako sú ľudia rôzni, aj predmety majú rovnaké právo na odlišnosť. Postup bol jednoduchý – cez štyri otvory, do ktorých sa naliala epoxidová živica, sa rozlievala kvapalina. Stiekla do valcov, až po vrch. Dve, tri rôzne farby. Vznikli tak kombinácie, ktoré nie je možné zopakovať. V priebehu dvadsiatich minút bolo možné z formy vybrať pevný predmet. Bola to inovácia konцепcie priemyselnej výroby. A čo sme ponúkli klientom – originál, nie kópiu. Mohli si kúpiť svoj vlastný, jedinečný kus. Verím, že organizácia priemyselnej výroby sa bude uberať práve týmto smerom, s takým využitím najnovších technológií a materiálov, ktoré slúži spoločnosti.“

O tradícii

Aj keď Pesce obohatil oblasť dizajnu o nové postupy, inovatívne stavebné materiály a prevratné využívanie rôznych technológií, je možné v jeho práci dešifrovať nepatrné, no neodskriepiteľné väzbu k tradícii. Tá je podložená výberom materiálov, ale aj prehodnotením klasických výrobných procesov. Na otázku, do akej miery je tradícia určujúca pre jeho prácu, odpovedal: „V mojej práci je tradícia dôležitá. Tradícia Veneta. Naša identita je neustále prítomná. Študujeme, stavíame veci, vytvárame niečo originálne, vnímame krásu, ale stále so zreteľom na istú tradíciu. Napríklad renesancia. Priniesla priestor pre kreatívnych ľudí. Multikultúrnych ako Michelangelo. Bol maliarom, sochárom, architektom. Raffael aj môdnym návrhárom – navrhol rovnošatu pre vatikánsku stráž. To všetko je dôležité v mojej práci. Opakovanie ma nudí k smrti. Opakovanie je nesprávny prístup, ako poprieť zdanie času. Život sa mení a ľudia sa menia s časom.“

† Kreslo *Tiēn* Pesce predstavil na Salone Internazionale del Mobile 2007 v Miláne. Kreslo je vytvorené z polyuretánu, ktorý sa prispôsobuje obrysom tela osoby, ktorá v nej sedí. Kreslá sú podobné, neexistujú dva identické kusy. Vyrába sa v dvoch verziách – pre deti a dospelých.

† Lampa *Alda*, polyuretánová živica, 2006. Lampa je pomenovaná po Peceho mame, profesionálnej pianistke. Pri dotyku vydáva zvuk, existuje v troch veľkostach a červenej, zelenej a modrej farbe.



O architektúre

Pesceho najznámejšou architektonickou realizáciou je pravdepodobne Organická budova v Osake. Pôvodným zámerom objednávateľa bolo postaviť objekt vo voľnej záhrade. To sa napokon v preľudnej metropole ukázalo ako nerealizovateľné. Pesce sa preto rozhadol, že navrhne budovu, ktorá sama bude záhradou. Vytvoril podmienky pre večne zelenú fasádu s osemdesiatimi druhmi stromov a rastlín, ktorých zavlažovanie je riadené počítačom. Stavba sa právom stala jednou z najvyhľadávanejších atrakcií mesta. Hoci sa Pesce v priebehu svojej kariéry venoval viac dizajnu, vytvoril niekoľko pozoruhodných architektonických realizácií. Odborná verejnosť vysoko hodnotí jeho utopické návrhy, ako aj najnovšiu tvorbu, ktorej dominuje metaforické narábanie s formou. „Architektúra je výnimcočná. V poslednom období však pocíujem istú nezrovnalosť týkajúcu sa architektúry a stavebníctva. Každé historické hnutie prinieslo päť nanajvýš šesť príkladov architektúry. Architektúra je vzácna. Po svete vznikajú kopie kópií, a to nie je architektúra. Je to len púhe stavebnístvo. Papier či skica môžu byť viac architektúrou ako konkrétna stavba. Architektúra používala výhradne abstraktnú geometriu. To je už minulosť. Dnes sa aj architektúra konštruuje v obrazoch. A ja navrhujem stavby tak, aby evokovali obrazy.“

O umení

„Naša doba je mimoriadna. Celý život hľadám odpoveď na otázku, čo je umením našej doby? Treba si uvedomiť, že umenie nie je to, čomu dnes hovoríme umenie. Ale nie je to ani to, čo je vystavené v MOMA. Pre mňa to môže byť módná prehliadka, film, divadlo, reklamný plagát. Mám dojem, že umenie sa dnes stalo tým, čím kedysi bývalo úžitkové umenie. Že vizuálne umenie je v súčasnosti až príliš závislé od vokusu, ktorý si žiada trh. Ak sa dnes bližšie pozriete na oblasť úžitkového umenia, spozorujete nebývalý rozmach. Málokto si uvedomuje, že umenie dávnych čias bolo „produkтом“ s praktickým, nie kultúrnym významom. Jednoducho slúžilo spoločnosti. Napríklad portrét. V minulosti neexistovali fotoaparáty – preto portrétny obraz suploval potrebu zachytenia podobizne. Umenie v minulosti bolo istou formou pomoci spoločnosti, nie výtvarným či umeleckým prejavom. V 17. storočí množstvo umelcov malovalo zátišia. Prečo? Ľudia chceli jednoducho predvádzať predmety, ktoré vlastnili alebo chceli vlastniť. Umenie v prvom rade plnilo praktické funkcie.“

O budúcnosti

„Budúcnosť je vždy budúnosťou. Dôležité je pracovať tak, aby sa budúnosť stávala prítomnosťou. Ak to tak nebude, budúnosť ostane budúnosťou. A my sa staneme mŕtvou spoločnosťou. Je potrebné si to uvedomiť. Budúnosť je mäkká, elastická. O dvesto rokov nájdú ľudia kvalitu inde. V dnešnom globalizovanom svete, v ktorom už nie sme schopní ani nájsť vlastnú kultúru či entitu, môžu ľudia ľahko trpieť. Svet bude čoskoro unifikovaný. Úlohou kreatívnych ľudí je vytvárať rozdiely. Otázne je, či máme konat jednotne, alebo máme rešpektovať konkrétné miesto a priznať jeho identitu. Z môjho pohľadu je medzinárodný štýl prekonaný. Nastal čas, aby sme sa pokúšali o lokálny štýl. Súčasná spoločnosť je totiž spoločnosťou jednotlivcov, nie más.“ #

↖ Kultová séria UP 1969, polyuretánová pena.
→ UP5-UP6, redizajn, 2003.

