

Moholy-Nagy László
Formatervezési Ösztöndíj
László Moholy-Nagy
Design Grant
2018

Tartalomjegyzék

Contents

A kreativitás jövője The future of creativity	4 5
Az Ösztöndíjról About the Grant	6 8
Moholy-Nagy László Formatervezési Ösztöndíjbizottság Members of the László Moholy-Nagy Design Grant Committee	10
2018. évi ösztöndíjasok Grant Holders of 2018	11
BÁLINT Gábor ATMO – interaktív társasjáték-konzol ATMO – interactive board game console	12
KISS Dorottya Moduláris kiállítóstand borászatok, italforgalmazók számára Modular exhibition stand for winemakers and beverage distributors	14
KOVÁCS Ágnes Lakáskiegészítők növényi cserzésű bőrből Home accessories made of vegetable-tanned leather	16
KOVÁCSIK Bence PLY – rétegekből formált asztal PLY – layered table	18
NAGY Ádám Project KOOA – polimer cipőkollekció tervezése és gyártási előkészítése Project KOOA – polymer shoe collection design and manufacturing preparation	20
SZABÓ Dóra FényFém minta – textilkollekció Light/Metal pattern – textile collection	22
VÁNDOR Krisztina Szövött gyapjú lakástextil-kollekció Woven wool home textile collection	24
Impresszum Impress	26

A kreativitás jövője

A Moholy-Nagy László Formatervezési Ösztöndíj keretében készült tervek, tárgyak, alkotások, projektek nemcsak a fiatal magyar designerek elképzeléseiről és tudásáról adnak körképet, hanem tágabb értelemben a magyarországi kreatívpar trendjeit is megvilágítják, sőt, jövőbeli tárgykultúránknak is egyfajta előrehozott lenyomatát adják. Ha az elmúlt idők tapasztalatait vagy konkrétan a korábbi éves összeképeket is rávetítjük az elképzelt jövőre, akkor nem csupán egy kreatív és kaleidoszkópszerűen színes világ körvonalazódik, de ezen belül néhány lehetséges irányvonal is szilárdabbnak tűnik.

A magyar designban továbbra is fontos szerepet tölthet majd be a hagyományhoz való viszony, miközben minden terv figyelembe kell, hogy vegye a modernizálódó, vegyes valóságok felé mutató, megállíthatatlan digitális átalakuláson áteső környezetet. Ez a kettősség már ma is nyilvánvalóan jelen van a tervezetekben: a munkák – amelyek kivétel nélkül a korszerű digitális eszközök felhasználásával készülnek – gyakran ellenpontoszák a virtuális világot. Ez a kiegyenlítő tevékenység leginkább a közösségi gondolkodásban ölt testet: a tervek javarésze kifejezetten az emberek közötti közvetlen kapcsolatok erősítésére, a találkozásokra, az intenzívebb közösségi élmények biztosítására épít. Fontos a jövő szempontjából a kreatív játékoság, illetve a túlbonyolított megoldások helyett az egyszerűség, a praktikusság keresése minden tárgyban, legyen szó bútorokról, asztalról, cipőről vagy lakástextilről. Szintén döntő jelentőségű lehet majd az egyre bizonytalanabbnak tűnő jövőre tekintve a természetes és mesterséges anyagok közötti viszony egyensúlyának megtalálása.

A felsorolt, jövőt is meghatározó tényezők nemcsak a 2018-as évben jellemzik az ösztöndíjasok munkáit, hanem három vagy akár hat-nyolc évre visszatekintve is jelen vannak a tervezett, vagy azóta éppen már sorozatban gyártott tárgyakban, termékekben. Mindez azt is jelenti, hogy a fiatal magyar designerek nemcsak szó szerint élnek a korukban: munkáik elválaszthatatlanok a nemzetközi trendektől, vagy ha másként fogalmazzunk: a korszellemtől. Innovatív elképzeléseik ugyanakkor ezer szálon kapcsolódnak a hazai környezethez, a tradíciókhoz, és ahhoz a horizonthoz, amely a kelet-közép-európai nézőpontból rajzolódik ki.

A jövőre vetített intézményi feladat a kreativitáshoz szükséges körülmények biztosítása, a nemzetközi kapcsolatrendszer gondozása és az alkotói munka lehetőségeinek további biztosítása lehet. Ennek egyik legbiztosabb eszköze továbbra is a Moholy-Nagy László Formatervezési Ösztöndíj.

Magyar Formatervezési Tanács

The future of creativity

The concepts, objects and other projects created within the framework of the László Moholy-Nagy Grant programme give a panorama not only of the ideas and knowledge of young Hungarian designers but, in a broader sense, also throw light on the trends of the domestic creative industries, and even provide a kind of future imprint of Hungarian design. If we superimpose the experiences of past years – or more specifically the overall pictures of recent years – on this imaginary future, we will not only see the outlines of a creative and kaleidoscopically colourful world before us but also the clear contours of some of the potential trends within it.

How designers approach tradition will probably continue to play an important role, while modernisation and the unstoppable digital transformation leading to mixed realities will also need to be taken into account by designers. This duality is already manifest in the design concepts: although all of the projects were implemented using modern digital technology, they often provide a counterpoint to virtual reality. This 'compensation' can mainly be observed in community-based thinking, as a great many of the designs are specifically aimed at enhancing interpersonal relationships, encouraging meetings and creating intensive communal experiences. Creativity coupled with playfulness is likely to play a major role in the future, and overcomplicated solutions will probably be replaced by simplicity and practicality when it comes to designing objects, whether they are pieces of furniture, shoes or home textiles. Another decisive mission in the ever more uncertain future will be to strike the balance between natural and synthetic materials.

The above-listed factors, which will define our future too, are not only characteristic of the grant projects of 2018 but are also present in the objects and products designed by the grantees in the past three or even six or more years and in some cases already under serial production. This also means that young Hungarian designers are living in the present time not only in the sense of their immediate environment, i.e. Hungary, but their designs are also inseparable from international trends, or in other words: from the spirit of the age. Their innovative ideas are embedded in Hungarian reality, traditions and reflect Central Eastern European design attitudes.

The goal to be realised by the institutions of design is to provide the conditions required by creative design performance, to nurture international ties and to continue providing the framework for successful design work. The László Moholy-Nagy Grant programme continues to be one of the best means to ensure this.

Hungarian Design Council

Moholy-Nagy László Formatervezési Ösztöndíj

A Moholy-Nagy László Formatervezési Ösztöndíj három évtizede biztosítja, hogy a fiatal designerek szakterületükön elmélyíthessék tudásukat, támogatást nyújtva terveik, innovatív ötleteik, kísérleteik megvalósításához. Az ösztöndíjat a Magyar Formatervezési Tanács elődintézményének kezdeményezésére 1988-ban három minisztérium alapította. Az egyes szervezetek elnevezése időközben ugyan megváltozott, de az alapvető célok – a szakmai fejlődés biztosítása, a magyarországi tárgy- és környezetkultúra fejlesztése, a gazdaság versenyképességének növelése – megmaradtak. Az ösztöndíj a kezdetektől fogva az oktatási intézményekben frissen végzett tervezők számára nyújt kivételes lehetőséget a kibontakozásra. Az évek során az ösztöndíj presztízse folyamatosan növekedett, elnyerése a fiatal alkotók pályáján ma már az egyik legfontosabb értékmérőnek számít.

2018-ban a Magyar Formatervezési Tanács által gondozott pályázat keretében ösztöndíjat finanszírozott az Emberi Erőforrások Minisztériuma és a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala. Az ösztöndíjasok számára a szabadon választott tervezői feladatok megoldása mellett lehetőség nyílt gyártói együttműködéssel kidolgozott tervek megvalósítására, szakmai feladatok megoldására. Az ösztöndíj a pályázók számára most már hagyományosan az első lehetőséget jelenti ötleteik megvalósítására, illetve arra, hogy a gazdasági élet szereplőivel közvetlen kapcsolatba lépve gyakorlati tapasztalatokat szerezzenek, s terveik akár a gyártás fázisáig jussanak.

Az Ösztöndíjbizottság, az egyenként 900.000 Ft értékű, hat hónapra szóló ösztöndíjat, nemcsak megítélte, de a fél év során szakmai kontrollt gyakorolt, és folyamatos konzultációs lehetőséget is nyújtott az ösztöndíjpályázat nyerteseinek.

A Moholy-Nagy László Formatervezési Ösztöndíjpályázatról további tájékoztatást a Magyar Formatervezési Tanács Irodája nyújt.

1054 Budapest, Akadémia u. 21.
1438 Budapest, Pf. 415
+36 1 474 5578
barbara.majcher@hipo.gov.hu
mfti@hipo.gov.hu



László Moholy-Nagy Design Grant

For three decades the László Moholy-Nagy Design Grant has been providing opportunities for young designers to deepen their knowledge as well as support to realise their plans, innovative ideas and experiments. The grant was established in 1988 by three ministries on the initiative of the Hungarian Design Council's predecessor institution. Although the names of the organisations may have changed since then, the fundamental aims have remained the same: to ensure professional development, to develop Hungarian design and environmental culture, and to increase economic competitiveness. From its inception, the grant has helped young design graduates by giving them an exceptional opportunity to explore their creative talent. The prestige of the grant has been continuously growing over the years and by now winning the Moholy-Nagy Design Grant has become one of the most important benchmarks in the careers of young designers.

In 2018, the Ministry of Human Capacities and the Hungarian Intellectual Property Office provided a grant in the competition organised by the Hungarian Design Council. In addition to implementing design tasks of their own choosing, competitors were given the opportunity to participate in open collaboration with manufacturers in implementing their design projects. The László Moholy-Nagy Grant is now traditionally the first opportunity for grantees to implement their design ideas as well as to gain hands-on experience by directly working together with the various economic players and even have their designs manufactured.

In 2018, the grant committee awarded 900 thousand HUF to each winner for a grant period of six months. In addition, it exercised professional monitoring and provided the grantees with continuous feedback in the form of consultations.

Further information about the László Moholy-Nagy Design Grant is available from the Office of the Hungarian Design Council.

H-1054 Budapest, Akadémia u. 21
H-1438 Budapest, Pf. 415
+36 1 474 5578
barbara.majcher@hipo.gov.hu
mfti@hipo.gov.hu



Moholy-Nagy László Formatervezési Ösztöndíjbizottság Members of the László Moholy-Nagy Design Grant Committee

LÁZÁR Zsuzsa
elnök, porcelántervező, a Budai Rajziskola igazgatója
chairman, porcelain designer, director of Budai Rajziskola (Art School of Buda)

AUTH Attila
Ferenczy Noémi-díjas grafikusművész, a Magyar Képzőművészeti Egyetem adjunktusa
holder of the Ferenczy Noémi Award, graphic artist, senior lecturer at the Hungarian University of Fine Arts

HARMATI Hedvig
textiltervező művész, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem docense, a Textiltervező Tanszék tanszékvezetője
textile designer, associate professor at Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest, head of the Fashion and Textile Department

MASCHER Róbert DLA
formatervező, a Fiatal Iparművészek Stúdiója Egyesületének elnöke
designer, president of the Studio of Young Designers' Association

PÜSPÖK Balázs DLA
formatervező, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem docense, a Formatervező Tanszék tanszékvezetője
designer, senior lecturer at Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest

SZABÓ Barnabás
közgazdász, befektetési szakember
economist, investment expert

Dr. habil. WESSELÉNYI-GARAY Andor PhD
okleveles építészmérnök és urbanista, a Metropolitan Egyetem Design Intézetének docense
MscArch and Msc urbanist, associate professor at the Design Institute of the Budapest Metropolitan University

A finanszírozók képviselőiben
Representatives of sponsor organisations

Dr. LIPP Mónika Mária
képzőművészeti referens, Közösségi Művelődési és Művészeti Főosztály, Kultúráért Felelős Államtitkárság, Emberi Erőforrások Minisztériuma
fine arts officer, Department of Community Culture and Art, State Secretariat for Culture, Ministry of Human Capacities

NÉMETH Zsófia
formatervezésiminta-oltalmi elbíráló, Használati- és formatervezésiminta-osztály, Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala
design patent expert, Trademark, Model and Design Department, Hungarian Intellectual Property Office

2018. évi ösztöndíjasok Grant holders of 2018

BÁLINT Gábor

ATMO – interaktív társasjáték-konzol
ATMO – interactive board game console

KISS Dorottya

Moduláris kiállítóstand borászatok,
italforgalmazók számára
Modular exhibition stand for winemakers
and beverage distributors

KOVÁCS Ágnes

Lakáskiegészítők növényi cserzésű bőrből
Home accessories made of vegetable-tanned
leather

KOVÁCSIK Bence

PLY – rétegekből formált asztal
PLY – layered table

NAGY Ádám

Project KOOA – polimer cipőkollekció tervezése
és gyártási előkészítése
Project KOOA – polymer shoe collection design
and manufacturing preparation

SZABÓ Dóra

FényFém minta – textilkollekció
Light/Metal pattern – textile collection

VÁNDOR Krisztina

Szövött gyapjú lakástextil-kollekció
Woven wool home textile collection

ATMO – interaktív- társasjáték-konzol

ATMO – interactive board game console

kivitelező manufacturer:

Nezozen Kft.

2045 Törökbálint, Dózsa György út 105.

www.nezozen.com

BÁLINT Gábor

formatervező designer

baalint.gaabor@gmail.com

+36 30 583 6380

www.gaborbalint.com





Néhány évtizeddel ezelőtt sokan talán úgy gondolták, hogy a világ digitális átalakulásával párhuzamosan számos más tárgy mellett a társasjátékok is eltűnhetnek az életünkéből. A jelenből előretekintve viszont már úgy látszik, hogy a klasszikus játékok reneszánsza folytatódhat – a virtuális világok és a kézzelfogható tárgyak akár a vegyes valóságokban is találkozhatnak. Bálint Gábor szerint a társasjátékok vonzerejét a jelenben még mindig az a „láthatatlan buborék” biztosítja, „amely a közös szabályokból, a játék tematikájából és a személyes kapcsolatból épül fel”.

Az ATMO célja, hogy ezt a buborékot a játék részévé tegye. A hordozható méretűre tervezett tárgyba épített vetítőkészülék a játékmezőn információkat, illetve hangulati elemeket jelenít meg: a hagyományos együttlétet a játék állandóan mozgásban lévő, folyamatosan változó elemeivel teljesíti ki. A régi asztali írásvetítőre is emlékeztető, mégis korszerű eszköz jelenlegi célcsoportját a játszóházak, élményparkok közönsége alkotja; a távolabbi jövőben pedig a dinamikus változó táblák online letölthető játékokkal akár az otthonok részét is képezhetik. A fejlesztés elmúlt hónapjaiban egy új prototípus elkészülésével párhuzamosan az üzleti modellek átgondolása, a célok elemzése, a kihívások feltérképezése zajlott, miközben újabb megoldások születtek gyakorlati problémákra: a megfelelő anyagok kiválasztására, egy-egy hajlítás optimalizálására, merevítő gerendák alkalmazására.

A tervező – számos együttműködő partner bevonásával, a bútortervezés, a játékfejlesztés területein kialakított új megoldásokkal – könnyen szerelhető, kezelhető és a jövőt előlegező tárgyat hozott létre.

A few decades ago it was feared that the digital transformation around us would oust board games from our lives along with many other things. However, we are now experiencing a revival of classical games; moreover, technology allows virtual worlds and tactile objects to meet in mixed realities. Gábor Bálint believes that the magic of board games is still provided by an 'invisible bubble' made up of common rules, interesting themes and personal interaction”.

Aspiring to make this bubble part of gaming, ATMO has a portable piece of equipment that projects a board game with information as well as atmospheric light and sound effects on any tabletop, augmenting the traditional gaming experience with dynamic and constantly changing elements. At the moment the target group of this modern object resembling old-school tabletop projectors is indoor playgrounds and play centres but in the long term the dynamic gaming boards will have a digitally downloadable version to enable their home use. In the recent months of the development project, a prototype was produced and simultaneously with this possible business models were proposed, objectives analysed and challenges discussed, while new solutions were given to practical problems, including the use of the most suitable materials and the optimisation of the structure.

Through cooperation with many partners and introducing new solutions in the areas of furniture design and game development, an innovative, easily assemblable and manageable console was designed.

Moduláris kiállítóstand borászatok, italforgalmazók számára

Modular exhibition stand for winemakers and beverage distributors

kivitelező manufacturer:
youHU! Design
www.youhu.hu

KISS Dorottya

formatervező designer
dorottya.kiss@youhu.hu
+36 20 513 3448
www.youhu.hu





Magyarországon szinte minden hétre jut egy nagyobb fesztivál, amelyeknek elengedhetetlen eleme a gasztronómiai, ezen belül is a borászati bemutató. A borok és készítőik emellett rendszeresen megjelennek versenyeken, kiállításokon, kóstolókon, vásárokon is, s érvényesülésükhöz minden eseményen kiemelten fontos a márka impozáns megjelenítése.

Kiss Dorottya olyan kompakt standrendszer hozott létre, amely praktikus – jól szállítható, gyorsan építhető, nagyobb közönség gördülékeny vendéglátására is alkalmas –, és másoktól megkülönböztethető; miközben lehetőséget ad a márkajelzés elhelyezésére, illetve egyéb kommunikációs felületek kialakítására. A gazdaságos anyagfelhasználású lapszabászat szellemében rétegelt lemezből készült szerkezet két részből áll. A pultegység komplex tároló funkcióról és bővíthető asztalfelületről gondoskodik, a vendégek feje fölé emelkedő, személyre szabható cégéregység pedig elsősorban figyelemfelkeltő és tájékoztató szerepet lát el. Az összeecsukható, könnyen szállítható standrendszer a klasszikus paravánelemek, illetve okosbútorok inspirálták, az átlagos kiállítói megjelenésektől eltérő teherbírás és stabilitás igényével.

A változtatható elrendezésű moduláris kiállítástand bővíthető kiegészítőivel a legkisebb kiállítási szereplőt is kiemeli versenytársai közül, de a legnagyobb kiállító igényeire is megoldást kínál, legyen szó akár progresszívebb, akár tradicionálisabb szemléletű borászatról.

In Hungary there is a festival of some kind virtually every week, and integral to each one are various gastronomy and, within that, wine shows. Besides these events, wines and winemakers regularly go to competitions, exhibitions, tastings and trade fairs, where the engaging display of brands is of utmost importance.

Dorottya Kiss designed a compact and practical exhibition stand system which is easy to transport, fast to build, suitable for seamless catering to larger groups and on top of it all has a distinctive appearance. It not only provides space for the logo but also accommodates other communication surfaces. Conceived in the spirit of economical panel-cutting, the plywood structure is made up of two parts: a counter unit for complex storage and an extendable tabletop as well as a customisable overhead visual display unit to draw attention and provide information. This collapsible and easily transportable stand system was inspired by classical folding screen elements and smart furniture designs combined with a stability and carrying capacity that exceeds those of the average exhibition stands.

The variable modular stand can be boosted with supplementary parts and thus successfully draws attention to the smallest exhibitor amongst the many competitors, while also being able to meet the needs of the biggest winemakers from the most progressive to the most traditional ones.

Lakáskiegészítők növényi cserzésű bőrből

Home accessories
made of vegetable-
tanned leather

KOVÁCS Ágnes

bőrtervező leather designer
agnes@agneskovacs.hu
+36 30 684 5038
www.agneskovacs.hu





Egy lakás gyakran a kisebb kiegészítő tárgyaktól vagy azok megfelelő elhelyezésétől, kombinációjától válik otthonossá. Kovács Ágnes saját tárgyegyüttesének előkészítésekor felépítésük és rendeltetési helyük szerint csoportosította a bőrből a lakásban elhelyezhető kis tárgyakat: dobozszerű tárolók, szimpla bőrből, merevítés nélkül készült darabok, szálakból, szalagokból felépített eszközök alkothatnak asztali, konyhai vagy más otthoni tárolókészleteket.

A kidolgozás kiindulópontja a hagyományos bőrmegmunkálási technikák tanulmányozása volt: a tervező a kézműves technikák újrafelfedezésében, a kézi varrás és a növényi cserzésű bőr alkalmazásában látta meg az otthonosságot megteremtő tárgyak létrehozásának lehetőségét. A tradicionális eszközökkel – többek között a széleket legömbölyítő késsel, a felületeket lecsiszoló szélező fával – készülő tárgyak a mai környezetekhez illeszkednek. A formákat – melyek kifejlesztésében az építészeti csomópontok jelentették az elsődleges inspirációs forrást – különböző betétekkel merevítette, hajtásokkal formázta, így jöttek létre az első fedeles tároló nyomán a további elemek: a magazintartó, a kosár vagy a ceruzatartó. A tárgyak leglényegesebb tulajdonsága azonban maga a bőrfelület, amely az idő múlásával egyre patinásabbá válik.

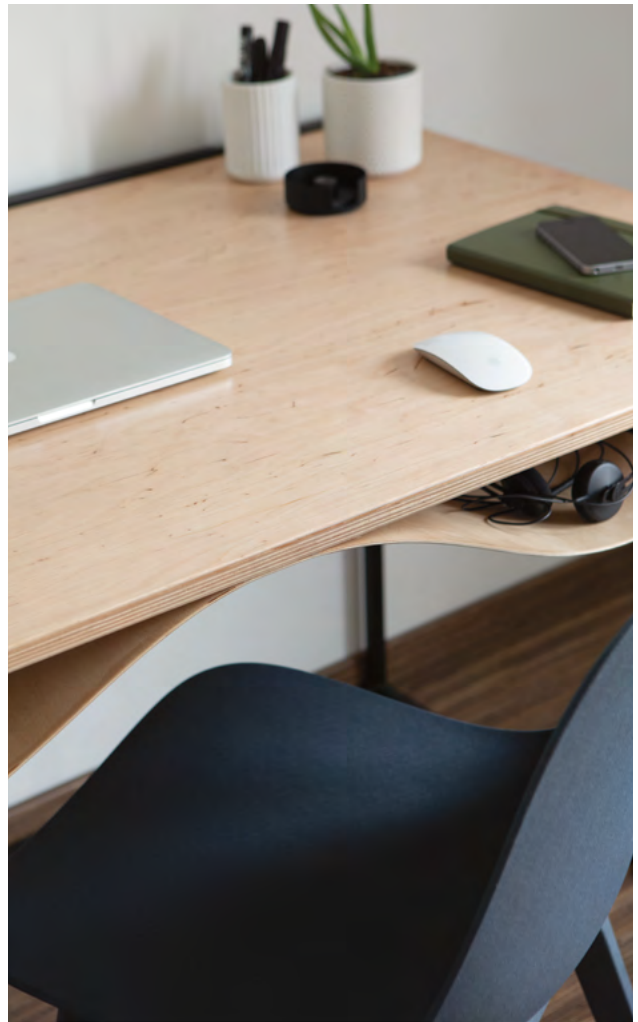
A tervező többféle vastagságban beszerezhető növényi cserzésű bőrt alkalmazott, amely adott esetben belesimul a környezetébe – hosszú távon akár abban az értelemben is, hogy élettartamának lejártja után sem szennyezi azt.

A home is often made cosy by the right placement of small accessories and their combination. In the preparatory stage of designing her leather objects – box-like containers, simple leather items made without stiffening as well as objects built with fibres and ribbons – Ágnes Kovács grouped them according to their structures and designated locations, and created sets of tabletop, kitchen and other home storage accessories.

The designer first studied traditional leather-working techniques and discovered that objects exuding cosiness can be made through the rediscovery of handicraft techniques, or more precisely the application of hand-sewn and vegetable-tanned leather. The objects made with traditional tools such as an edge-rounding knife and a surface-polishing wooden implement, fit in nicely with modern interiors. The forms – which were primarily inspired by architectural nodes – were stiffened with various linings and shaped by folding, which resulted in the first lidded container and, based on it, the rest of the set, including a magazine holder, a basket and a pencil holder.

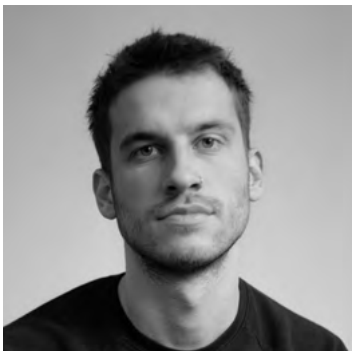
The most important aspect of these objects is their leather surface, which mellows over time. Vegetable-tanned leather available in various widths were used in the project, each chosen in a way to blend in with the environment, even in the long term, since after the end of its lifespan, it will not pollute it.

**PLY –
rétegekből
formált asztal**
PLY –
layered table



KOVÁCSIK Bence

formatervező designer
bence@faraway.hu
+36 70 579 6555
www.faraway.hu





Nincs egyszerűbb bútordarab az asztalnál; két fő része, az alsó lábmodul és az asztallap látszólag kevés variációs lehetőséget biztosít. Valójában talán éppen ebben az egyszerűségben rejlik a legnagyobb tervezői kihívás: hogyan lehet a kötöttségekből újat teremteni?

Kovácsik Bence rétegelt lemez felhasználásával hozott létre egy újszerű, moduláris felépítésű íróasztalt, amely a prototípusból továbblépve az ösztöndíj időtartama alatt jutott el a termék fázisáig. A lábmodul ebben az esetben állandó formájú, zártszelvényből felépülő, vékony, könnyed szerkezet, a lap pedig fix méretű rétegelt lemez, többféle mutációval. Az asztal modularitását a különböző asztallapokon kialakított, különféle méretű, számú és elhelyezkedésű tárolók biztosítják. Az öt évvel ezelőtt született koncepcióhoz képest a műhelymodell számos átalakításon esett át: az anyagtakarékosság, a funkcionalitás és a stabilitás szempontjainak figyelembe vételével karakteresen változtak az asztal dimenziói és a felhasznált alapanyagok méretei. Az egyszerű asztal mint termék ezzel még egyszerűbbé, letisztultabbá vált: a kevesebb anyag felhasználásával készült tárgyon a filigránabb lábrész még inkább az asztallap plaszticitására irányítja a figyelmet. A nagyobb súlyok alatt korábban kissé meghajló asztallap problémájának megoldásával párhuzamosan a funkcióval kapcsolatos kérdések sem szorultak háttérbe: a zártszelvény bevarrásával a tervező helyet biztosított a vezetékek esztétikus elvezetésére.

There is no piece of furniture simpler than a table, as its two constituent parts – the leg module and the tabletop – seemingly allow only a small number of variations. Actually, it is this simplicity that poses the greatest design challenge: how to create something new out of the constraints?

Bence Kovácsik designed a novel, modular desk using plywood, which arrived from the prototype to the product stage during the grant year. The leg module of PLY is a thin, graceful permanent hollow section structure, and the tabletop is a fixed size plywood sheet with several mutations. The modularity of the desk is provided by the containers of various sizes, numbers and positions that go with the different tabletops. Compared with the concept made five years ago, several changes were introduced in the workshop model: considerations such as economical use of materials, functionality and stability resulted in a marked change in the dimensions of the desk and the size of its component parts. The simple table, as a product, was thus made even simpler and lent a more mature design: the use of less material led to a more graceful leg module, drawing more attention to the plasticity of the tabletop. The problem of the tabletop being somewhat bent by the heavier weight of the material used in the initial design was solved, while functional issues were also focused on: the hollow section elements are etched in order to aesthetically hide cables.

**Project KOOA –
polimer
cipőkollekció
tervezése
és gyártási
előkészítése**
Project KOOA –
polymer shoe
collection design
and manufacturing
preparation

NAGY Ádám

formatervező designer
adam@adam-nagy.com
+36 30 498 6940
www.adam-nagy.com





Amikor egy fiatal tervező műanyag cipőkből álló kollekciót tervez, rögtön számos olyan problémával szembesül, amely a jövőre vonatkozik. Lehetséges-e, hogy a polimer termékek néhány év vagy évtized múlva száz százalékban újrahasznosíthatók lesznek, s minőségromlás nélkül új tárgyak készíthetők belőlük? S amennyiben ez így lesz, hogyan jut el majd az újrafeldolgozó üzemekbe a levetett termék?

Nagy Ádám előtt így nemcsak a konstrukció vagy az anyagválasztás jelenbéli, vagy a gyárthatóság közeljövőre vetített feladata állt, hanem az értékesítési ökoszisztéma holnapjának elképzelése is. A tervezés piacfelméréssel, a jelenlegi kínálat feltérképezésével, a célcsoport meghatározásával, illetve megfelelő anyagok felkutatásával kezdődött. Végül a 25 és 35 év közötti nők számára egy olyan cipő kialakítása körvonalazódott, amely egyszerre újszerű, ugyanakkor ismerős elemekből épül fel, a „flat” és a „sneaker” típusok metszetében helyezkedik el, gyártása fenntartható, az ára viszont nem haladja meg a 100 eurót. Egy könnyű, hangsúlyos szellőzőnyílásokkal rendelkező, szabadban, leginkább vízparton használható cipő prototípusa készült el, amelynek színei, egyes alapvonásai mögött gyümölcsanalógiák húzódnak. A lábbeli anyaga az amerikai gyártású PlusFoam, amely nemcsak újrahasznosítható, de a cég több újrafeldolgozó üzemmel és gyűjtőplatformmal is rendelkezik.

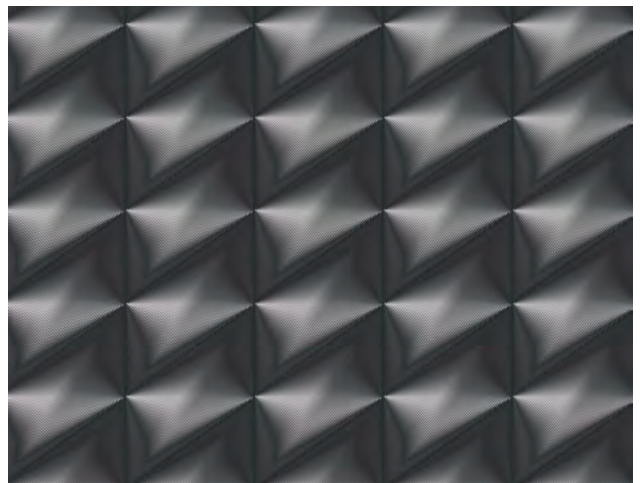
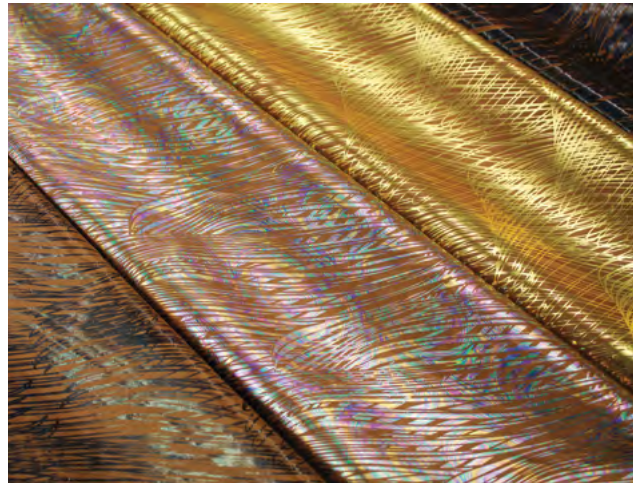
A fejlesztés jelenlegi iránya – a marketingstratégia kialakítása mellett – egy kollekció kidolgozása felé mutat, amely a távolabbi jövőben akár a szintetikus polimereknél gyorsabb lebomlású algaalapú anyagra is épülhet.

When a young designer designs a polymer shoe collection, he will face numerous questions in regard to the future. Is it possible that polymer products will be 100% recyclable in a few years or decades and can be recycled into new objects without loss of quality? And if so, how will scrapped shoes reach the recycling plants?

Indeed, Ádám Nagy dealt not only with the current task of construction and choice of raw material and the future task of manufacturability but also had to come up with a solution for the future sales ecosystem related to his design. The planning process began with a market survey, the analysis of the products on the market, the definition of the target group and finding the most suitable raw material. The result was a shoe design for women between 25 and 35 that is novel yet composed of familiar parts, positioned at the cross-section of the 'flat' and 'sneaker' types of shoes, manufacturable sustainably and its price not exceeding 100 euros. The prototype for a lightweight shoe design with accentuated ventilation openings and intended for use in the open (mainly by water) and its colours and some features coupled with fruit analogies. The raw material of the collection is called PlusFoam, produced by a company in the USA that has several recycling plants and a collecting infrastructure.

At the moment, along with the development of a marketing strategy, the designer is working on a collection that – in the long term – can be built on an algae-based material which breaks down even faster than synthetic polymers.

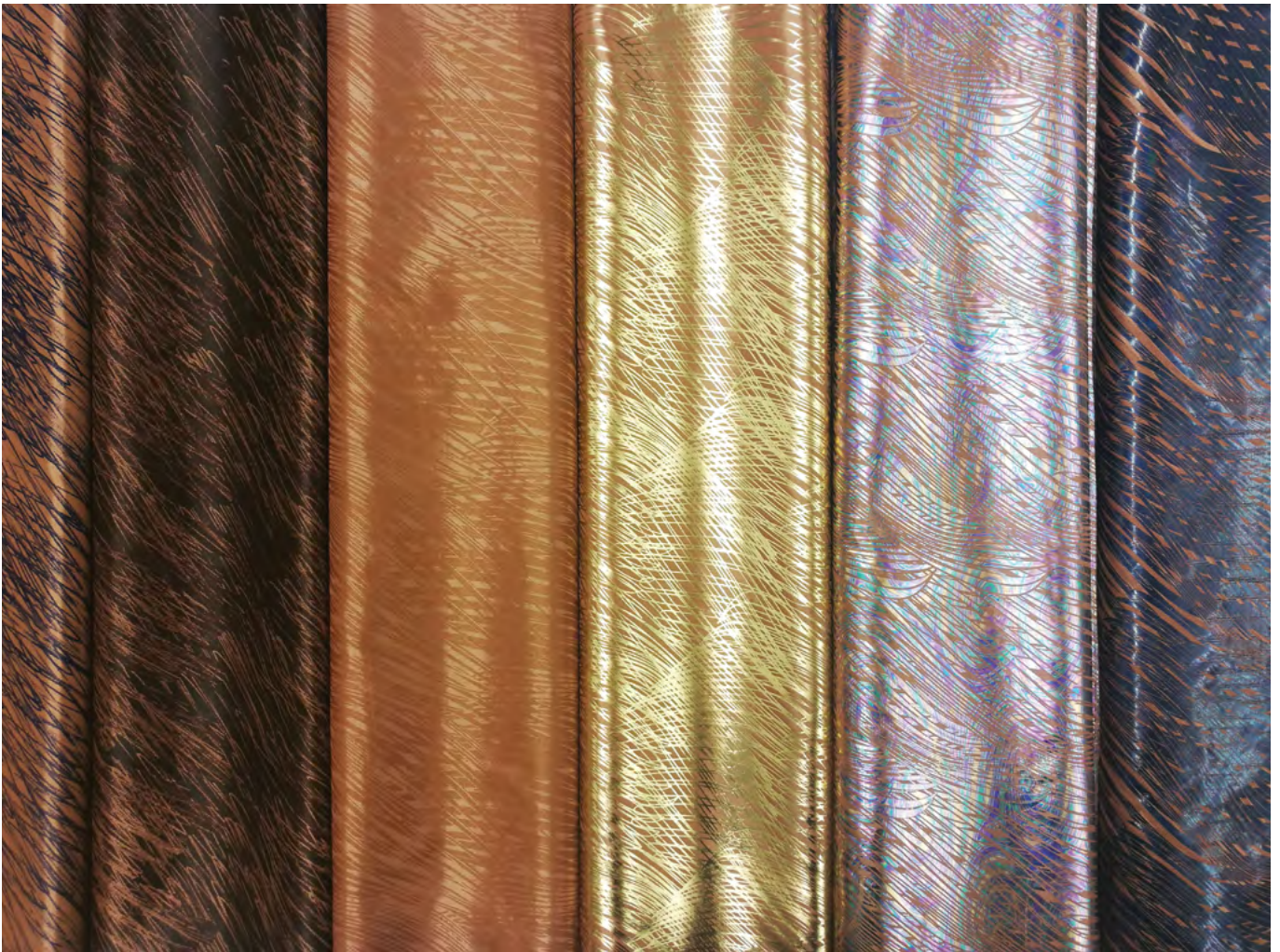
**FényFém minta –
textilkollekció**
Light/Metal pattern –
textile collection



SZABÓ Dóra

textiltervező textile designer
dori0304@gmail.com
+ 36 30 369 5730





A laikusoknak a textilvásár szó hallatán valószínűleg elsősorban a hosszú szövetek vagy egyéb textilanyagok jutnak eszébe, holott ezeknek a szakmai rendezvényeknek az egyik legfontosabb eleme a mintatervek értékesítése.

Szabó Dóra az egyik legnagyobb európai szakvásáron, a frankfurti Heimtextilen tapasztaltakból kiindulva dolgozta ki első önálló mintaterv-kollekcióját. A minták kialakítása során a tervezőt leginkább a fény megjelenítése és a hozzá tartozó kifejezési forma kialakítása foglalkoztatta, a kivitelezésben pedig a fémes pigment, a fémes szövet használatára koncentrált. Az egyszerű grafikai elemekből, a pontból, a vonalból indult ki, ezek sűrűségének, ritmusának változtatásával olyan hatások elérésére törekedett, amelyekkel képes változatos felületek létrehozására, a sötét-világos ellentétek kiemelésére, különböző színintenzitások kialakítására.

A tervezési fázisban a hatvandarabosra tervezett kollekción belül két fő irányvonal rajzolódott ki: az egyik a természeti motívumokra, a természetben tapasztalt fényélményekre épült, a másik a városi környezet benyomásaira. Mindez a textilmintákon organikus-mesterséges ellentétpároként jelenik meg. Míg a 3x12-es, természeti inspirációra készült mintaegység háttérében a búzamezők látványa vagy a szentjánosbogarak fényjátéka rejlik, addig a 2x12 darabos, „városi” mintatervekhez a lakótelepi ablakok éjszakai képe szolgáltatott vizuális alapot. A program zárásaként a mintatervek kivitelezésének terve született meg – a munkák a következő évek vásárain már ténylegesen megjelenhetnek.

Laymen generally associate textile trade shows mainly with flowing fabrics and other materials, while one of the key aspects of these events is the sale of designs.

Dóra Szabó developed her first textile collection design based on her experiences at one of Europe's largest trade fairs, the Heimtextil in Frankfurt. In her designs, her main focus was to find a solution to visually represent light and its related forms of expression, which translates into the use of metallic pigments and metallic textiles. She started out from simple graphic elements – points and lines – varying their density and rhythm seeking to find effects with which diverse surfaces can be achieved, light and dark contrasts can be highlighted and different colour intensities created.

Two main themes can be distinguished within the 60-piece collection: one is based on natural motifs and light effects in nature, and the other on the impressions of urban environments. They appear in the textile designs as contrasts of organic and artificial. The background in the designs (3 sets of 12) inspired by nature are provided by the light effects of fireflies and fields of wheat, while the visual context for the 'urban' designs (2 sets of 12) is the image of windows of housing estates at night. The design process ended with the plan of implementing the designs and indeed the textiles will be available at the trade shows in the years to come.

Szövött gyapjú lakástextil-kollekció

Woven wool home textile collection



VÁNDOR Krisztina

textiltervező textile designer
info@vandorkrisztina.com
+36 30 464 9191
www.vandorkrisztina.com





Még a városi, gépekkel teli, félig virtuális környezetben is kézenfekvő, hogy a szövet a természet asszociációját hívja elő.

Vándor Krisztina takarókból és plédokból álló lakástextil-kollekciójának kimondott célja, hogy metaforikus értelemben védőhálót biztosítson a használó számára, és továbbra is kapcsolódási pontot nyújtson a természethez; a tervező ezért is választotta inspirációs forrásaként a víz közelségét és a Balaton látványát. A designer problémája azonban nem állhat meg a megnyugvás és a feltöltődés pusztá elképzelésénél: a kítűzött feladat értelmében el kell érnie, hogy a kézzel készített prototípusszöveteket továbbfejlesztve, géppel szőtt, szériában gyártható mintakollekció készüljön el. A szövetkísérleteket a színállások kipróbálása követte, lyukkártyák készültek, és mintaszövésekre került sor, hogy megállapítható legyen, hol mutatkozik eltérés a kézi és a gépi megoldások között. A következő szakaszban az egyedi színek kifestése és – a gazdaságosságot szem előtt tartva – a repetitív minták megtervezése következett. Végül a tervező két méretet határozott meg: a nagyobb és a normál nagyságú szövet is elsősorban felnőtteknek készült, takarózásra egy kanapén pihenve, vagy teraszon, erkélyen, akár télen is, hiszen az anyag vastagsága és tartóssága miatt különösen alkalmas kültéri használatra.

A kollekció tiszta élő gyapjából készült, s ennek köszönhetően a textilnek nemcsak sajátos bolyhossága, de egyedi karakterisztikája van: rendkívül jól tartja meg a test melegét, s emellett szellőzik is.

Textiles are typically associated with naturalness even in today's urban, machine-dominated and half-virtual reality.

Krisztina Vándor designed her home textile collection made up of spreads and blankets with the clear objective of creating a protective net for users in a metaphoric sense by helping them to stay connected to nature; hence, she chose being close to water and the image of Lake Balaton as her source of inspiration. The design challenge did not end with finding the concept for her collection – the solace and energising power of nature – since she also needed to find ways to develop her hand-made prototypes so that they can be made into a machine-woven, serially produced collection. The textile experiments were followed by testing the colourways; punch cards were made and trial weavings were done to establish the differences between the hand- and machine-woven results. The next stage was devoted to dyeing and the design of repetitive patterns, during which economy was a main consideration. Finally, the designer decided to have two sizes in the collection: both the normal and the larger size blankets are intended mainly for adults to wrap themselves up while resting on a couch, a terrace or a balcony, even in winter. In fact, the thickness and durability of the woven wool fabric specifically make the collection suitable for outdoor use.

Thanks to the pure wool material, the textile is not only distinguished by a special fuzziness but it uniquely keeps body heat, while also being breathable.

Készült az Emberi Erőforrások Minisztériuma és a Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala finanszírozásával, a Magyar Formatervezési Tanács Irodája gondozásában.

This catalogue was sponsored by the Ministry of Human Capacities and the Hungarian Intellectual Property Office. The project was managed by the Office of the Hungarian Design Council.

Szerkesztők Editors

MAJCHER Barbara, ZÁSZKALICZKY Anna Eszter

Szöveg Text

Bámész Bt.

Fordította Translation

SARKADY-HART Krisztina, Adrian HART

Betűtípus és grafikai terv

Typeface- and graphic design

KATYI Ádám

Felelős kiadó Responsible publisher

Dr. NÉMETH Gábor

Nyomdai kivitelezés Printing

EPC Nyomda

Budapest, 2019

Finanszírozók Sponsors



Szellemi Tulajdon
Nemzeti Hivatala



Együttműködő partnerek Partners



ZIPERNOWSKY
Tudományok és Művészetek Háza



FlyingObjects
product & graphic design

