



## MIRROR HOUSE

Budova pri detskom ihrisku v mestskom parku, slúžiaca ako sociálne zázemie pre deti a rodičov. Áno, už to je na naše miestne pomery tak trochu prepych, ale hovoríme o dánskom meste Copenhagen, takže zatiaľ je to štandard. Prepychom lahodiacim nielen nášmu oku, ale aj okoliu sa to stáva, keď sa do jej prestavby pustí dánsko-americký tím architektonického štúdia MLRP. Výsledkom je unikátne funkčné umelecké dielo v rámci zrenovaného parku. Samotná idea nie je nijako zložitá. Vtip je len v tom, že autori použili namiesto omietky pomerne netradičný materiál, a to leštenú nehrdzavejúcu oceľ, ktorá zrkadlí všetko vo svojom okolí. Tak trochu skreslená realita slúži nielen na spretrenie detskej hry na blízkom ihrisku, ale zároveň učí deti chápať pojmy ako perspektíva, odraz či transformácia obrazu. Tí „odrastenejší“ zase ocenia jemné, takmer intuitívne prelínanie hmoty domu s okolitou krajinou.

[WWW.MLRP.DK](http://WWW.MLRP.DK)



## ZÁSUVKA „JAK PRASE“

Predlžovačky, káble, nabíjačky, zásuvky... Nechceme ich vidieť my a nechceme, aby ich videli ostatní. Konečne ich však nemusíme schovávať. Ruské štúdio Art Lebedev a ich prasiatko Svintus všetko zmenili. Ružové teličko so 17 vstupmi s ističom proti preťaženiu predstavuje nápaditý a vtipný spôsob predĺženia elektrického kábla. Čech by povedal „zásuvka jak prase“.

[WWW.ARTLEBEDEV.COM](http://WWW.ARTLEBEDEV.COM)



## UPLOAD YOUR MIND

Vo svojom profile píše, že tvorí značku, ktorá odpovedá na otázky zajtrajška. Či to tak v skutočnosti je, môžete posúdiť aj vy. Nás v ateliéri zo šperkov a doplnkov Františka Šafárika, tvoriaceho od roku 2005 pod značkou Siddesign zaujal výsostne súčasný náhrdelník (R)Evolution a manžetové gombíky Keys zo striebra, počítačových komponentov a prírodného kaučuku.

[WWW.SIDDESIGN.SK](http://WWW.SIDDESIGN.SK)



## BREAK POINT

Všetci sme už veľakrát videli, čo dokážu korene a konáre stromu. Nie je zriedkavým javom, že prírodný materiál prerastie a zároveň tým aj naruší ten umelo vytvorený, napr. asfaltovú cestu či múry domu. V prípade dizajnu objektu Shelf od mladej slovenskej autorky Veroniky Paluchovej prerástol konár cez policu, a tým ju „prelomil“, čo viedlo k vzniku zaujímavého signifikantného detailu. Keďže v prírode nenájdeme dva rovnaké konáre, každý kus je originál.

[WWW.VERONIKAPALUCHOVA.COM](http://WWW.VERONIKAPALUCHOVA.COM)



## CHVÍLE ODDYCHU

Chodíte radi do prírody a chýbajú vám v nej pekné lavičky? Áno, aj nám. A čo takto posedenie, ktoré s atmosférou svojho okolia prirodzene splynie, podfarbí jeho vlastnosti a stane sa užitočným a netradičným prvkom počas pobytu v prírode. Že také nie je? Česká dizajnérka Klára Šumová sa v rámci svojho cyklu Osídlené krajiny postarala, aby také bolo. Inšpiráciou jej bola, ako inak, samotná príroda. Úhľadne poskladané kmene stromov blízko lesných ciest, alebo spätne vytvorený tvar kmeňa z dosiek spracovaných na pile. Že sa už nemôžete dočkať, kedy tieto skvosty objavíte na potulkách krajiny? Dúfajme, že čoskoro!

[WWW.KLARASUMOVA.COM](http://WWW.KLARASUMOVA.COM)



## ± 0 PLUS MINUS ZERO

Keď si na jednu stranu rovnice dáte čistotu japonského dizajnu a na druhú značku Plus minus Zero na čele s dizajnérom Naotom Fukasawom, tak medzi ne pokojne môžete dosadiť znamienko rovná sa. Veď iné, keďže ide o rovnicu, sa ani nedá. Značka ± 0 je niečo ako symbol označujúci „tak akurát“. Taká je aj taška Sole bag. Jednoduchá a pritom neprehliadnuteľná. Jej spodnú stranu tvorí podrážka topánky pripomínajúca tenisku, ktorá je súčasťou školskej uniformy po celom Japonsku.

[WWW.PLUSMINUSZERO.JP](http://WWW.PLUSMINUSZERO.JP)

Text PUNCTUMateliér [www.punctumatelier.com](http://www.punctumatelier.com)  
Foto archiv autora