

Mądre przedmioty

Rozmawiała | Katarzyna Andrejczyk-Briks

Organiczna forma, ale to nie ogromny, wiekowy dąb posłużył do produkcji dywanu „Woodheart” (Floor to Heaven) lecz miękka, puszysta wełna.

www.floortoheaven.com



POTOCZNIE UWAŻA
SIĘ, ŻE ZADANIEM
DESIGNERA JEST
WYKONANIE ŁADNYCH
PRZEDMIOTÓW.
JEDNAK
W PROJEKTOWANIU
NIE CHODZI
O KREOWANIE
SNOBIZMÓW
I TWORZENIE
SZTUCZNYCH
POTRZEB.
WSPÓLCZEŚNI
DESIGNERZY SĄ
MOCNO OSADZENI
W RZECZYWISTOŚCI.

Żyjemy w technicyzowanym świecie, w którym technologie dostarczają nam kolejnych możliwości przekraczania naturalnych ograniczeń. Jednocześnie natura coraz gwałtowniej przypomina nam, jak mocno jesteśmy od niej zależni. Ta relacja człowieka i natury jest bardzo ważna we współczesnym designie. Wydaje się, że jesteśmy w momencie, w którym zmienia się myślenie o projektowaniu. Tak, temu sprzyja właśnie idea designu zrównoważonego, która pojawiła się jakiś czas temu, a obecnie stała się jedną z dominujących idei. Wiedza o projektowaniu zrównoważonym jest coraz powszechniejsza i nie da się jej zignorować. Młodzi ludzie, z którymi stykamy się na uczelni, są wrażliwi na kwestie ekologii.

Czy ta ekologiczna wrażliwość znajduje jakieś odzwierciedlenie w kształceniu?
Tematem wody na przykład zajmujemy się razem z naszymi studentami od

* NATURA INSPIRUJE

Mamy dziś do czynienia z bardzo zróżnicowanymi postawami projektantów wobec natury: od Karima Rashida, którego natura nie interesuje, wręcz nudzi, poprzez zafascynowanego formami organicznymi Torda Boontje, do Rossa Lovegrove'a i jego projektowania biomorficznego.

** BIONIKA (BIOMIMIKRA)

Od greckiego bios – życie i mimesis – naśladować. Interdyscyplinarna dziedzina badań analizująca budowę i zasady działania organizmów żywych. Rozwiązania stosowane przez naturę są wykorzystywane w projektowaniu. Prosty przykład rozwiązania bionicznego jest rzep syntetyczny zaprojektowany na wzór koszyczków kwiatowych lopianu. Najciekawsze pomysły natury odkrywane i wdrażane przez badaczy to tzw. patenty biologiczne. Wiele z nich jest dziełem Instytutu Buckminster Fullera.

Inspirująca strona: www.biomimicryinstitute.org

dawna. Od kilku lat współpracujemy z firmą Hansgrohe Polska i ASP w Warszawie. Pracownia Designu Inspirującego w Katedrze Designu jest współorganizatorem konkursów, których tematy ustalane są wspólnie przez obie uczelnie. Zeszłoroczny konkurs ponownie był poświęcony sustainability design, czyli designowi zrównoważonemu, choć na ASP (w myśl sugestii naszej „wyroczeni” – redakcji kwartalnika projektowego „2+3D”) używamy raczej terminu „projektowanie odpowiedzialne”.

Nie jest to dosłowne tłumaczenie tego terminu?

Nie, ale wydaje nam się, że lepiej oddaje sens tego pojęcia. Podkreśla to, co najważniejsze w tym sposobie projekto-



1. Aneta Kostańska, „Opaska na kran” – mierzy i wskazuje zużycie wody. Praca powstała w Pracowni Designu Inspirującego ASP w Poznaniu w ramach konkursu organizowanego wspólnie z ASP w Warszawie dla Hansgrohe Polska. 2. Magdalena Sikorska, „Grandphone” – telefon komórkowy zaprojektowany specjalnie dla osób starszych, z dodatkową funkcją związaną z bezpieczeństwem. Praca dyplomowa nagrodzona w konkursie Fortis Young Design organizowanym przez IWP w Warszawie w 2008 r., zaprezentowana ostatnio na EXPO w Szanghaju.

wania – odpowiedzialność za przyszłość użytkownika, środowiska, efekty własnej pracy. W ramach konkursów powstają koncepcje związane z łazienką i z wodą w szerszym kontekście. Hansgrohe dzieli się wiedzą o swoich innowacyjnych produktach, a studenci dodają nowe, świeże spojrzenie na nasze wspólne przecież problemy.

Hasłem ostatniego konkursu było 3 x 0: Oszczędzam, Ograniczam, Odzyskuję.

Studenci mogli spojrzeć na wodę jako bardzo cenny surowiec, którego zasoby maleją. Jest to problem nie tylko w skali globalnej, ale i lokalnej, np. Wielkopolska stepowieje i wody jest tu coraz mniej. Możemy się spodziewać, że tego surowca będzie coraz bardziej brakować, będzie coraz droższy. Musimy, w naszym

pędzie konsumpcyjnym, przynajmniej zatrzymać się i zastanowić, jak mądrzej gospodarować naszymi zasobami. Jeśli tego nie zrobimy, wcześniej czy później nastąpią ograniczenia i będziemy musieli to zrobić. Lepiej przygotować się do tego w sposób łagodny niż szokowy. Dlatego studenci projektowali różnego rodzaju procesy i przedmioty, które pomogą ograniczać zużycie wody lub pokażą jego stan, jak opaska, którą można zamontować na dowolną baterię. Dostarcza informacji, ile zużyliśmy wody i zwiększa świadomość konsumenta. Zachęca go do oszczędzania.

Design odpowiedzialny to przykład współpracy z naturą. Niezwykle jest również obserwowanie, w jaki sposób natura inspiruje projektantów. Bardzo ważnym źródłem inspiracji dla designu jest dziś*



fol. materiały prasowe Dornbracht

3



fol. materiały prasowe Vitra

4

3. *Performing Shower by Dornbracht*. Nowa generacja dysz imitujących deszcz stawia na naturalność. Woda tak jak w naturze spada jedynie wskutek działania grawitacji, a nie w wyniku działania ciśnienia. 4. *Chairless, Vitra*. Minimalistyczne „krzesło”, jakiego od wieków używali Indianie Ayoreo z Paragwaju – pas, który pozwala wygodnie siedzieć, odciążając przy tym kręgosłup i pozostawiając ręce wolne.

*również bionika***. Słyszymy o niej coraz więcej, choć nie jest nową dyscypliną badań. Po co właściwie designerom bionika?

Projektanci uczą się inspirowania naturą, jednak nie w sensie odwzorowania form, ale rozumienia jej procesów. To diametralna różnica. Samo użycie tzw. formy organicznej powołuje do życia piękny przedmiot, ale można wniknąć dalej, pod powierzchnię zjawisk. Zrozumieć funkcjonowanie organizmów żywych oraz procesy zachodzące w naturze i na tej podstawie zaprojektować maszyny, urządzenia czy sprzęty, które będą lepiej służyć człowiekowi. Poddać analizie np. budowę czy ruch liścia i przetłumaczyć te zjawiska na nową jakość w projektowaniu. Takie korzystanie z natury jest z jednej

strony trudniejsze, z drugiej bardziej fascynujące i mądrzejsze.

Ten sposób myślenia o projektowaniu wydaje się niezwykle nowatorski, ale w gruncie rzeczy jego ślady odnajdziemy już w pracach Leonarda da Vinci (Kodeksie Leicester). Patrząc na szkicownik Leonarda – który był jednocześnie artystą, naukowcem i wynalazcą, ale przede wszystkim uważnym obserwatorem życia i świata wokół – i obserwując sposób pracy współczesnych designerów, dostrzegam wiele analogii. Zastanawiam się, kim w takim razie jest współczesny designer? Współcześni projektanci są mocno osadzeni w rzeczywistości. Mają te same problemy i doświadczenia, co pozostali ludzie. Projektant to nie jest

artysta „w szklanej wieży”... To ktoś wykształcony tak, by nawiązywać dialog. Bowiem projektant dzisiaj nie jest raczej wolnym strzelcem, tylko zazwyczaj elementem bardzo złożonego procesu, jakim jest projektowanie, które łączy kilka różnych światów. Designer musi powiązać swoją wiedzę humanistyczną i artystyczną z wiedzą techniczną oraz znajomością nowoczesnych technologii.

A co z podejściem biznesowym?

To konieczny element, bo produkt po prostu musi być opłacalny dla producenta. Projektant jest pośrednikiem pomiędzy producentem, odbiorcą i rynkiem. Jest też rzecznikiem użytkownika wobec producenta. Musi dobrze rozumieć te zależności, by dobrze projektować.

SAMO UŻYCIE TZW.
FORMY ORGANICZNEJ
POWOŁUJE DO ŻYCIA
PIĘKNY PRZEDMIOT, ALE
MOŻNA WNIKNĄĆ DALEJ,
POD POWIERZCHNIĘ
ZJAWISK. ZROZUMIEĆ
FUNKCJONOWANIE
ORGANIZMÓW ŻYWYCH
ORAZ PROCESY
ZACHODZĄCE W NATURZE.

„Soft Architecture” (Flos) to kolekcja lamp,
które w pełni harmonizują z otaczającą
przestrzenią, wydają się wyrastać z wnętrza.
Wykonane z innowacyjnego kompozytu,
wykorzystują energooszczędne źródła
energii. www.flos.com

fol. materiały prasowe Flos

Niezbędna jest oczywiście kreatywność, a bardzo pożądana innowacyjność.

Dlaczego to tak ważny aspekt designu?
 Żyjemy w czasach produkcji masowej, wytwarzamy mnóstwo nowych przedmiotów, często tanich i byle jakich, dlatego tak ważna jest refleksja, po co to robimy... Każdy produkt powinien wносить coś nowego, być świeżym spojrzeniem na potrzeby, formy, sposoby użytkowania czy produkowania przedmiotów. Innowacyjnością jest czasem nowe spojrzenie na kontekst, w jakim używane są przedmioty. Kiedy na przykład projektujemy torebkę, trudno wymyślić jej nową formę, można jednak zaprojektować torebkę dla kogoś, kto nigdy nie wpadł na pomysł, by jej w ogóle używać. Innowacyjne bywa wykorzystanie nowej technologii lub starej technologii w nowy sposób. Można też zmienić proces produkcji tak, by zaoszczędzić materiał, energię lub wykorzystać odrzuty produkcyjne.

Innowacyjność sprawia, że wzmacnia się też związek designu i nauki, poszerza się zakres wiedzy potrzebnej do projektowania. Jednocześnie mam wrażenie, że przeciętny odbiorca patrzy na design poprzez medialne „gwiazdy i ikony designu”, wyobrażając sobie, że designer to ktoś tworzący niezwykle drogie, czasem dziwne przedmioty i noszący ekstrawaganckie okulary. Muszę zaprotestować przeciwko takiemu myśleniu. W projektowaniu nie chodzi nam o kolejne ładne przedmioty, kreowanie snobizmów i tworzenie

sztucznych potrzeb. Nasz model kształcenia w Akademii opiera się na tradycji Bauhausu, ale także na kształtowanej w latach powojennych w Polsce misji humanistycznej i prospołecznej, która jest wpisana w etos pracy projektanta. Jest ona tak dla nas oczywista i naturalna, że niewiele o niej mówimy, po prostu pracujemy właśnie w taki sposób. Ta misja jest elementem wpisanym w model edukacji we wszystkich akademiach sztuk pięknych w Polsce, choć istnieją oczywiście inne modele edukacji projektantów. My widzimy design w szerszym kontekście i staramy się, by projekty naszych studentów miały nie tylko ciekawą, nowatorską formę, ale też żeby ich treść była, krótko mówiąc, mądra.

Nie tylko ładny projekt, ale również mądry?
 To jest najważniejsza cecha bycia designerem. Największy błąd polega na tym, że potocznie uważa się, że designer to ktoś, kogo zadaniem jest wykonanie ładnych przedmiotów. Podczas gdy designer jest kimś, kto projektuje mądre i przemyślane przedmioty – trwałe, nadające się do utylizacji, bezpieczne dla środowiska, odpowiadające na realne potrzeby ludzi. Mamy w Polsce wielu wykształconych w tym duchu projektantów, którzy pracują, odnoszą sukcesy. Projektują meble, przedmioty codziennego użytku, które mamy w domu, nie wiedząc nawet, kto je zaprojektował.

Mądrze zaprojektowane rzeczy wymagają mądrych odbiorców, którzy zrozumieją konieczność oszczędzania surowców,

ograniczania liczby nabywanych przedmiotów, stawiania trwałości i jakości na pierwszym miejscu. Jak przekonać użytkowników do nowego sposobu życia? Jak nauczyć się sztuki wyboru w pełnym wcięż nowych towarów, doznań i przeżyć świecie?

Dotykamy ważnego problemu. Właściwie początkiem i końcem każdego problemu jest edukacja. Być może to silny wielkopolski etos powoduje, że wierzę w konieczność spokojnej pracy od podstaw. Uczymy naszych absolwentów umiejętności dialogu z użytkownikiem. Uważnej analizy jego potrzeb.

W jaki sposób projektant wchodzi w świat użytkownika?

Zanim rozpocznie się proces projektowania, punktem wyjścia jest dobre rozpoznanie sytuacji. Kim jest ten, dla kogo projektujemy? Jak i gdzie żyje? Z jakimi problemami czy ograniczeniami się zmagają? Inaczej projektuje się przecież przedmioty dla osoby niepełnosprawnej, inaczej dla uprawiającej sporty ekstremalne, a jeszcze inaczej dla osoby niepełnosprawnej uprawiającej sporty ekstremalne – mieliśmy ostatnio taki właśnie dyplom.

Uczymy projektować w taki sposób, by w momencie, kiedy użytkownik weźmie przedmiot do ręki, wiedział, czy to jest telefon, czy pistolet. Uczymy, jak projektant ma prowadzić dialog z odbiorcą, producentem, osobami współpracującymi przy projekcie. Myślę, że również dzięki temu design jest tak fascynującym i niezwykłym procesem.



prof. zw. Bogumiła Jung

Dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, kierownik Pracowni Designu Inspirującego na tej uczelni. Profesor w Politechnice Koszalińskiej na kierunku wzornictwo. Członek zarządu Stowarzyszenia Projektantów Form Przemysłowych. Jurorka wielu konkursów dla projektantów, m.in. Nowy Folk Design i Art Of Packaging. Autorka projektów wnętrz publicznych i mieszkalnych, szkła użytkowego, drukowanych tkanin, lamp i mebli. Jej prace znajdują się m.in. w zbiorach Muzeum Narodowego w Warszawie.