



POMIĘDZY WYMIARAMI

 KATARZYNA ANDRZEJCZYK-BRIKS

Możliwości, jakie daje technologia cyfrowa, musiały zafascynować również projektantów. Wykorzystują je jako źródło inspiracji i nowe narzędzie pracy. Zamiast wymiany rzeczy proponują wymianę idei.

Kilka lat temu szwedzka grupa Front Design stworzyła „Szkicowane meble” („Sketch Furniture”, Mediolan 2006). Niezwykły performance pokazywał projektantki kreślące w powietrzu szkice mebli, których kształt dzięki połączeniu techniki motion capture stosowanej w grach komputerowych

i filmach oraz techniki szybkiego prototypowania został przeniesiony w materialną formę. To mi przypomniało moje własne marzenie z dzieciństwa – o posiadaniu zaczarowanego ołówka, którym mogłabym narysować i wejść w posiadanie każdego przedmiotu, który byłby mi potrzebny. I kto wie, czy nie znajdujemy

się właśnie u progu nowej rewolucji przemysłowej, która na razie dość cicho toczy się w świecie designu.

► Pokolenie pop-up

Już od kilku lat żyjemy w dwóch światach – rzeczywistym i cyfrowym. Interaktywne

▼ BARBER OSGERBY „LONDON 2012 OLYMPIC TORCH”
FOT_MATERIAŁY PRASOWE

77 Konstrukcja Pochodni Olimpijskiej ma aż 8 tys. perforacji – właśnie tyłu biegaczy będzie przenosić ogień olimpijski.



▼ LAURENS VAN WIERINGEN „CARPET”
FOT_MATERIAŁY PRASOWE



technologie zmieniają nasz sposób postrzegania i uczestnictwa w rzeczywistości. Możliwości, jakie daje technologia cyfrowa, są ogromne i musiały również zafascynować projektantów, którzy wykorzystują je jako nowe narzędzie pracy i źródło inspiracji.

Coraz bardziej udoskonalane digitalowe nadruki pojawiają się masowo na tkaninach, tapetach, laminatach, wykładzinach. Łudzą nasze oczy, udając strukturę drewna, skóry albo kalejdoskopowy wzór. Piksele, kody paskowe, kody QR okazują się nie tylko funkcjonalne, ale również atrakcyjne wizualnie. Można je wykorzystać jako wzór – na tapecie lub na ubraniu. Nowe możliwości dają także lamane kształty 3D (cutting edge), które pojawiają się w projektach mody (za kolekcję „132 5” Issey Miyake zdobył nagrodę Design of the Year 2012), przedmiotach codziennego użytku, wnętrzach i architekturze.

„Młodzi projektanci to pokolenie urodzone przed ekranem komputera. To pokolenie pop-up, które łatwo przenosi się z wymiaru 2D do 3D, nie zauważając różnicy. Chcą połączyć te dwa światy, które są jak ziemia niczyja. Ich mózg jest wytrenowany, aby zobaczyć przestrzeń w płaskim szkicu i odkryć strukturę rysunku architektonicznego” – pisze w katalogu wystawy „The Pop-Up Generation: Design Between Dimensions”, zaprezentowanej w MOTI Museum of the Image w Bredzie, jej kuratorka Li Edelkoort. Prace artystów z różnych dziedzin, (m.in. „Flat House” Bartosza Muchy z serii „52 Lazy Weeks”) łączy balansowanie pomiędzy dwoma wymiarami.

► Cyfrowa rewolucja

Przełom dokonuje się nie tylko w sposobie widzenia. Dzięki metodzie szybkiego prototypowania, drukarkom 3D i cyfrowym laserom zmienia się proces projektowania, produkcji oraz dystrybucji wyrobów.

Szybkie prototypowanie daje możliwość szybkiego sprawdzenia pomysłów. Studio Barber Osgerby użyło tej metody do wykonania prototypu skomplikowanej, bo zawierającej 8 tys.

perforacji konstrukcji Pochodni Olimpijskiej (liczba otworów jest nieprzypadkowa – właśnie tyłu biegaczy będzie przenosić ogień olimpijski), zwycięzcy prestiżowego konkursu Design of the Year 2012. Zaletą procesu jest oprócz szybkości elastyczność. Konwencjonalna produkcja masowa wykorzystuje formę, a wszelkie zmiany w rozmiarze i kształcie oznaczają tworzenie jej na nowo. To kosztowne i długotrwałe. Drukowanie 3D tego nie wymaga. Konfiguratorzy pozwalają odbiorcy dokonać zmian w projekcie zgodnie ze swoimi oczekiwaniami. To nowy, cyfrowy DIY. Produkty mogą być tworzone dla masowego odbiorcy, ale dostosowywane do potrzeb każdego użytkownika.

Zmienić się może także tradycyjny model projektowania: projektant – fabryka – odbiorca. Projektant może wykonać projekt, który sprzeda i prześle do odbiorcy poprzez sieć. Wykonanie przedmiotu odbywa się w najbliższym punkcie usługowym wyposażonym w drukarkę 3D. Unikamy kosztownego opakowywania, przechowywania, transportu. Wymiana idei zamiast wymiany rzeczy. To nowe oblicze mobilności.

Jak wyglądają najciekawsze przedmioty stworzone dzięki nowej metodzie, mogliśmy zobaczyć kilka miesięcy temu na wystawie „Industrial Revolution 2.0: How the Material World will Newly Materialise” w londyńskim V&A Museum. Jej celem było pokazanie, że szybkie prototypowanie pozwala wytwarzać przedmioty na coraz większą skalę. Przenika już wszystkie dziedziny współczesnego świata materialnego – od mody i projektowania dla domu, po transport, medycynę i architekturę. Brytyjski projektant Michael Eden stwierdził nawet, że jesteśmy na progu nowej rewolucji przemysłowej. Póki co jesteśmy na etapie fascynacji nowym narzędziem, jak dzieci, które znalazły zaczarowany ołówek. Jedno jest pewne: wciąż potrzebujemy mądrych, mocnych projektów. Idei, których nie zastąpi żadna technologia.

KATARZYNA ANDRZEJCZYK-BRIKS ► HISTORYK SZTUKI OD LAT PASJONUJĄCY SIĘ HISTORIĄ I WSPÓŁCZESNOŚCIĄ WZORNICTWA. UCZY HISTORII ARCHITEKTURY WNETRZ I HISTORII DESIGNU W WSNHID ORAZ SWPS W POZNANIU.