

ARCHITEKTURA I WZORNICTWO

— *Design z Trójmiasta* — 2013–2018

ARCHITEKTURA I WZORNICTWO — *Design z Trójmiasta* — 2013–2018 — 2012–2018 — *Design from Tricity* — ARCHITECTURE AND DESIGN

ARCHITECTURE AND DESIGN

— *Design from the TriCity* — 2013–2018

— ARCHITEKTURA I WZORNICTWO —

Design z Trójmiasta — **2013–2018**

— ARCHITECTURE AND DESIGN —

Design from the TriCity — **2013–2018**

Sławomir Fijałkowski
Marta Flisykowska
Tadeusz Pietrzkiewicz



AKADEMIA
SZTUK
PIĘKNYCH
W GDAŃSKU



GDYNIA
moje miasto

ppnt gdynia
pomorski park
naukowo-technologiczny

**centrum
designu**

— JAK TO SIĘ ZACZĘŁO? —

Lata 2013–2017, których podsumowaniem jest niniejszy katalog, były dla Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych czasem dynamicznych przemian programowych i wizerunkowych. Również z powodów osobistych i zawodowych (niekiedy trudno je rozdzielić) był to także dla mnie czas intensywnej pracy i zaangażowania w sprawy Wydziału – przez większość tego okresu byłem jego dziekanem, więc siłą rzeczy trudno będzie mi zachować bezstronny dystans, pisząc swoją część wstępu dotyczącą wzornictwa. Zanim jednak subiektywny punkt widzenia zacznie być nieuchronnie dostrzegalny, pozwolę sobie dokonać krótkiej retrospekcji i przypomnieć (a może nawet odnotować po raz pierwszy), jaka była geneza wspólnego przedsięwzięcia Centrum Designu Gdynia oraz Naszego Wydziału.

Było to w 2012 roku w Mediolanie (a może w Eindhoven?) – w każdym razie wszyscy wówczas zaczęliśmy systematycznie odwiedzać wszelkie możliwe targi, festiwale, wystawy, eventy i design days, poszukując punktów odniesienia dla własnych spostrzeżeń, dokonując ocen i nieuchronnie porównując swoje dokonania – edukacyjne lub wystawiennicze – z tym, co można było wówczas obejrzeć podczas wiodących wydarzeń w Europie. Spotykaliśmy się często na gdańskim lotnisku, w kolejce do odprawy Wizz Airu (taki los pracowników budżetowych instytucji...) i właśnie w takich okolicznościach wspólnie z Ewą Janczukowicz-Cichosz, wicedyrektor Pomorskiego Parku Naukowo-Technologicznego Gdynia i kierownik Centrum Designu Gdynia, potwierdziliśmy konieczność intensyfikacji wzajemnej współpracy, a następnie przy małym piwie (więc chyba jednak to było w Eindhoven) odbyła się pierwsza runda negocjacji, dotycząca rozpoznania obszarów, w których ASP w Gdańsku i Gdynia Design Days mogłyby połączyć wysiłki, proponując nową jakość w zakresie promocji trójmiejskich sztuk projektowych. Podobne rozmowy toczone były już wcześniej, jednak tym razem miały swoją konsekwentną kontynuację i w końcu stały się podstawą wspólnego przedsięwzięcia, którego pięciolecie właśnie celebруем.

Z owych pierwszych dyskusji zapamiętałem silne przeświadczenie o naszej medialnej nieobecności, skutkującej ograniczoną rozpoznawalnością gdańskiej specyfiki projektowej i niemałych przecież osiągnięć dydaktycznych miejscowej ASP. W naszym środowisku tego rodzaju oczekiwania nie wydawały się wówczas uzasadnione, a nieco nobliwa, zdystansowana i potwierdzona 70-letnią tradycją renoma skłaniała większość kadry profesorskiej do upatrywania roli Akademii przede wszystkim w dziedzinie edukacji. Statutową rolę uczelni wyższej było i jest kształcenie studentów, a z tego zadania wywiązywaliśmy się przecież bardziej niż sumiennie, zaniedbując

często sferę wizerunkową, co skutecznie wykorzystywały uczelnie prywatne – często mocno na wyrost. Wśród aktualnych wykładowców żaden już raczej nie ma wątpliwości, że aspektem równie ważnym jak same osiągnięcia dydaktyczne jest ich właściwa promocja, do której wszystkie państwowe uczelnie artystyczne nie były i wciąż jeszcze nie są przygotowane odpowiednio – ani pod względem instytucjonalnym, ani finansowym czy marketingowym. Gdańska ASP dostrzegła ów deficyt jako jedną z pierwszych w Polsce, nadraabiając początkowe zaległości zdecydowaną ofensywą promocyjną, której efektem była obecność wystawiennicza zarówno Naszego Wydziału, jak i – indywidualnie – jego wykładowców, studentów oraz absolwentów na niemal wszystkich najważniejszych targach i festiwalach designu w Polsce, Europie i na świecie: na poznańskiej Arenie, podczas Łódź Design Festival, a także w Mediolanie, Berlinie, Londynie, Paryżu, Wenecji, Pekinie, Szanghaju oraz Hongkongu.

Niezależnie od wszystkich istotnych, ale często rozproszonych aktywności zewnętrznych bezsporną koniecznością stało się utworzenie cyklicznej, systematycznie działającej platformy prezentacji projektowych dokonań, takiej, która byłaby osadzona w lokalnym środowisku i – co być może najistotniejsze – integrowałaby wysiłki wszystkich instytucji poczuwających się do odpowiedzialności za budowanie regionalnego potencjału w zakresie wzornictwa i związanej z nim refleksji teoretycznej. Nasze spostrzeżenia szczęśliwie zbiegły się w czasie z umieszczeniem kluczowych ekspozycji istniejącego już od kilku lat festiwalu Gdynia Design Days w jednym miejscu – Pomorskim Parku Naukowo-Technologicznym w Redłowie, świeżo oddanej do użytku, nowoczesnej przestrzeni skupiającej start-upy trójmiejskich przemysłów kreatywnych, w których również Wydział Architektury i Wzornictwa starał się znaleźć dla siebie miejsce.

Wśród wielu rozważanych scenariuszy naszej obecności podczas gdyńskiego festiwalu przeważała najbardziej klasyczna opcja – wystawa licencjackich i magisterskich prac dyplomowych. Mimo iż w zaproponowany scenariusz zdecydowanie lepiej wpisywały się prototypy i projekty koncepcyjne z zakresu wzornictwa, uznaliśmy jednak, że – zgodnie z podwójnym profilem Wydziału Architektury i Wzornictwa – warto by rozszerzyć zakres prezentacji o architekturę wnętrz – dyscyplinę nieco bardziej stechniczowaną i nieco mniej widowiskową (a przynajmniej mniej festiwalową) niż projektowanie produktu. Zdecydowaliśmy się także wprowadzić element wewnętrznej rywalizacji dla uczestników wystawy, do czego najskuteczniej skłaniała konkursowa formuła pokazu. Kuratorem konkursu została Marta Flisykowska, a jego jurorami – wykładowcy kierunków projektowych gdańskiej ASP, przedstawiciele Centrum

Designu Gdynia oraz corocznie zapraszani eksperci zewnętrzni. Dodatkową motywacją stały się ufundowane przez organizatora nagrody dla zwycięzców każdej z kategorii – wzornictwa i architektury: sponsorowany wyjazd na Dutch Design Week, jedno z najbardziej opiniotwórczych wydarzeń popularyzujących design w Europie (zarówno wówczas, jak i obecnie wydaje się nam, że tego rodzaju wyróżnienie stanowi dla początkujących projektantów cenniejsze doświadczenie niż ekwiwalent pieniężny lub rzeczowy). Nie bez znaczenia okazało się także wsparcie promocyjne pozostałych uczestników konkursu – dzięki wpisaniu wystawy dyplomowej w całociowy program festiwalu zyskała ona znaczący odzew medialny, była powszechnie obecna w internecie, spotykała się z nadzwyczajną uwagą i życzliwą reakcją tysięcy zwiedzających; także wydawany przez nas corocznie katalog wystawy z dokumentacją projektów i biogramami autorów stał się dodatkowym narzędziem promocyjnym oraz wizerunkowym dla wszystkich uczestników, a także gdańskiej ASP. I tak to się wszystko zaczęło.

Pięć cykli dyplomowych ASP, pięć edycji wystaw podczas GDD

We fragmencie wstępu do pierwszego katalogu wystawy DYPLOMY 2013 napisałem: „*Wystawa DYPLOMY nie jest premierową obecnością Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych podczas Gdynia Design Days. Nasi studenci i absolwenci byli dotychczas obecni na wielu wystawach tematycznych, wielokrotnie brali udział w warsztatach projektowych, z sukcesem prezentowali produkty własnego autorstwa w komercyjnej części Festiwalu; także wielu wykładowców ASP jest związanych z GDD od samego początku, wspiera jej rozwój zarówno merytorycznie, jak i organizacyjnie. W tym roku [2013] postanowiliśmy zaakcentować nasze uczestnictwo instytucjonalne pod wyraźnie wyodrębnionym szyldem Design ASP Gdańsk – prezentując wybrane prace dyplomowe niedawnych absolwentów. [...] Mam nadzieję, że będzie to początek naszej systematycznej obecności na Gdynia Design Days, a coroczne wystawy najmłodszej generacji trójmiejskich projektantów nie tylko wpiszą się na stałe w program Festiwalu, ale będą jego inspirującą częścią także w przyszłości*”. Premierowa wystawa DYPLOMÓW zakończyła się niewątpliwym sukcesem wizerunkowym i wywołała znaczny odzew medialny. A ponieważ zwykle okazuje się, że wystarczy coś zrobić dobrze po raz pierwszy, aby stało się to regułą, tak również było z formułą podyplomowego przeglądu. Z roku na rok trudno sobie nawet było uświadomić skalę i znaczenie całego przedsięwzięcia. Tego rodzaju podsumowanie, dla którego dobrym pretekstem stał się jubileusz pięciolecia, umożliwił dopiero właściwy dystans czasowy, pozwalający na dokonywanie ocen i uogólnień z nieco szerszej perspektywy. Wśród statystycznych faktów być może najbardziej znaczącym powinien być ten, że podczas pięciu ostatnich lat w prezentacjach dyplomowych uczestniczyło ponad stu

absolwentów trzech prowadzonych przez Nasz Wydział na poziomie licencjackim i magisterskim kierunków: Wzornictwa, Architektury Wnętrz i – od niedawna – Architektury Przestrzeni Kulturowych, zyskując okazję do publicznego debiutu i rozpoczynając samodzielną aktywność projektową.

Pięć lat to w skali przedsięwzięcia edukacyjnego okres niedługi. Właściwie to zaledwie jeden cykl akademicki, obejmujący trzyletnie studia licencjackie i dwuletnie magisterskie oraz stanowiący minimalny czas studiów, po którym odpowiedzialnie możemy uznać, że wykształciliśmy profesjonalnego projektanta wzornictwa gotowego do pracy zawodowej na własny rachunek. A to i tak zaledwie początek drogi, weryfikowanej wielokrotnie poprzez zdobywane latami doświadczenie, któremu równie często, co sukcesy i nagrody, towarzyszyć muszą porażki, rozczarowania i trudne kompromisy.

Obserwując aktywność zawodową absolwentów – dotychczasowych uczestników GDD – możemy odczuwać satysfakcję i wciąż kibicować ich designerskim wysiłkom. Większość z nich projektuje dla czołowych firm i instytucji w Polsce i na świecie, rozwija autorskie kolekcje produktów, jest aktywna we wszystkich branżach sektora kreatywnego: we wzornictwie przemysłowym, w architekturze wnętrz, komunikacji wizualnej, projektowaniu usług i doświadczeń. Dotyczy to nie tylko laureatów grand prix dotychczasowych edycji konkursu. Z perspektywy czasu trzeba nawet uznać, że nie mniej ważne niż spektakularne, widowiskowe realizacje premiowane nagrodami okazywały się projekty pozostające w tle, dyskretnie osadzone w lokalnym kontekście, zgodne z ideą projektowania zrównoważonego, społecznie odpowiedzialnego, uniwersalnego. Wiele z nich również bywało zauważanymi i wyróżnianymi przez jurorów konkursu – niekiedy na przekór festiwalowej logice i wbrew oczekiwaniom publiczności, a ich autorzy potwierdzali potem jakość swoich realizacji poprzez indywidualne sukcesy, osiągane także po studiach.

Pięć lat to jednak wystarczająco uzasadniony pretekst do wstępnych podsumowań przyjętej konwencji konkursu prac dyplomowych. Uznaje się, że licencjackie bądź magisterskie opracowanie stanowi na wybranym etapie edukacyjnej ścieżki najbardziej kompleksowy, dojrzały i samodzielny projekt w portfolio debiutujących designerów (i w dużej mierze tak zapewne jest). Jednak z uwagi na specyfikę rytuału obrony pracy dyplomowej (akurat na Naszym Wydziale przebiegają one dosyć bezlitośnie) zdarza się niekiedy, że efektem ubocznym staje się asekurancka postawa samych dyplomantów, którzy – aby uniknąć ryzyka – przyjmują bardziej defensywne założenia, niż mogłoby to wynikać z ich początkowych planów. Pod tym względem projekty semestralne – nieobciążone presją komisyjnej oceny, akceptacji promotora, recenzenta lub egzaminatorów – bywają dużo odważniejsze; nawet jeśli się zdarza (wcale

nierzadko), że nie spełniają w zadowalający sposób wszystkich zakładanych przez autora kryteriów (ale właśnie uczenie się na błędach jest nieodzownym elementem edukacji). Siłą rzeczy projekt dyplomowy nigdy nie jest laboratorium doświadczalnym, choć być może właśnie dzięki temu udaje się uniknąć skrajności – zarówno spektakularnych porażek, jak i (któż to wie?) rozwiązań prawdziwie wizjonerskich, futurystycznych i bezkompromisowych.

Ujawniając powyższy paradoks, kieruję się potrzebą zwrócenia uwagi czytelników na niekoniecznie oczywisty fakt, że dorobek projektowy studentów Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych nie zawiera się wyłącznie w dokumentacji ich prac dyplomowych, których wybiórczą selekcję przedstawia niniejszy katalog. Ma znacznie większy ciężar gatunkowy, jednak – ze względu na jego roboczy, szkicowy charakter – dorobek ów rzadko bywa przedmiotem zewnętrznych prezentacji (być może szkoda!). Niezależnie od powyższych zastrzeżeń jestem pewien, że czytelnicy nie poczują się rozczarowani zakresem tematycznym prezentowanych w katalogu realizacji dyplomowych. W przypadku designu (architekturze wnętrz poświęcono odrębny fragment wstępu) wskazać można chyba wszystkie jego współczesne subkategorie – obok klasycznych, „przemysłowych” dyscyplin wzornictwa, umownie określanych jako hard design, jego utylitarnych, ergonomicznych, systemowych uwarunkowań i współzależności; poprzez rozwiązania wdrożeniowe, ściśle związane z aktualnym zapotrzebowaniem rynkowym i komercyjnym przeznaczeniem; aż po strategię autorskie, badawcze, eksperymentalne, spekulatywne, wkraczające w obszary niebędące dotąd konwencjonalnym przedmiotem projektowych ingerencji (jak chociażby nagrodzony w ubiegłym roku globalny projekt doświadczenia autorstwa Agnieszki Weis – kompozycja zapachowa dedykowana „olfaktorycznemu wspomnieniu Gdańska”).

O trójmiejskim wzornictwie

Niewtajemniczonym w lokalne uwarunkowania warto wyjaśnić, dlaczego nie gdańskie, gdyńskie, ale właśnie trójmiejskie wzornictwo, chociaż akurat dla mnie – rodowitego łodzianina, mieszkającego w Gdyni i pracującego w Gdańsku – legendarna już rywalizacja obydwu ośrodków miejskich bywa niekiedy zastanawiająca (wygodniej więc mi uznać, że jej wyłącznym powodem jest czynnik ambicjonalny, który – akurat w przedmiotowej dziedzinie – odgrywa rolę pozytywną i wzajemnie mobilizującą). O ile Gdańsk ze swoją tysiącletnią historią, konglomeratem hanzeatyckich wpływów oraz bogatą tradycją kultury materialnej, sztuk użytkowych i ekskluzywnego rzemiosła aspirować może do roli jednego z wiodących trendsetterów w zakresie stylistyki, o tyle modernistyczna Gdynia przyjęła odmienny punkt odniesienia, akcentując probiznesowy charakter projektowania i jego społeczne oddziaływanie. Obydwa

paradygmaty doskonale się uzupełniają, tworząc panoramiczny obraz trójmiejskiego, pomorskiego czy wreszcie północnopolskiego designu (z nieco nonszalanckim przekonaniem, że to właśnie nam jest najbliżej – nie tylko geograficznie – do skandynawskiego DNA wzornictwa).

W polskim systemie wyższego szkolnictwa artystycznego wydziały projektowe (niezależnie od ich aktualnej nazwy i struktury organizacyjnej) historycznie najczęściej ewoluowały z Bauhausowskich kanonów i architektonicznych tradycji, a często wręcz tworzone były przez architektów. Podobnie było w Gdańsku, gdzie skrajnie funkcjonalistyczny, konstrukcyjny, politechniczny rodowód wzornictwa określił jego kierunek rozwoju na bardzo długie lata. Treść zadań semestralnych i realizacji dyplomowych odpowiadała z reguły aktualnemu zapotrzebowaniu gospodarki, co w niedawnych dekadach żywiołowego rozwoju gospodarczego przybrało niepokojąco usługowy charakter. Taka była do niedawna dominująca analiza priorytetów, a ich bezpośrednim odzwierciedleniem stała się powszechnie wyznawana filozofia, według której design powinien być narzędziem definiowania i rozwiązywania aktualnych problemów. W związku z tym kwestie wdrożeniowe („jak?”) oraz marketingowe („dla kogo?”) miały bezwzględny prymat nad aspektami konceptualnymi („po co?”). Dopiero od kilku lat obok niebudzącej wątpliwości potrzeby i konieczności współpracy z innowacyjnym przemysłem (oby jak najwięcej!) poszerza się i pogłębia obiecujący obszar projektowych interpretacji i poszukiwań, których istotą jest prognozowanie rozwiązań dla świata przyszłości na podstawie współczesnych nauk społecznych i humanistycznych i wiedzy uniwersyteckiej, a także wyraźny zwrot ku strategiom autorskim, artystycznym, związanym z subwersywnym nurtem kultury (co akurat w Akademii Sztuk Pięknych nie powinno być niczym zaskakującym).

Nasze wewnętrzne, wydziałowe polemiki i dyskusje programowe wciąż stanowią pretekst do niekończących się poszukiwań wspólnych kryteriów oceny (na szczęście ciągle jeszcze ich nie znaleźliśmy i pozostaję z nadzieją, że nigdy nie uda się ich znaleźć – choć oczywiście warto ich nieustannie poszukiwać). Ujawniające się w ich wyniku różnice zdań, odmienne punkty widzenia, rzeczywiste i pozorne sprzeczności są zresztą na stałe wpisane w ogólnoakademicki profil Wydziału Architektury i Wzornictwa, stanowiąc o jego niespotykanej różnorodności. Sprawą dyskusyjną jest już fakt, czy wspomnianą różnorodność zawsze należy interpretować jako niezaprzeczalną zaletę, stąd stałą oś merytorycznych dyskusji wyznacza dążenie do programowej integralności oraz unifikacji cyklu kształcenia projektantów wzornictwa według metodyki ukształtowanej przez historyczną tradycję uczelni. Na drugim biegunie istnieje świadomość konieczności i nieuchronności zmian, których tempo i zakres wyprzedzałyby zachodzące przemiany społeczne i kulturowe. Nawias wspomnianej różnorodności jest dość

szeroki, a nawet można niekiedy mieć wrażenie, że – podobnie jak wszechświat – jest nie tylko nieskończony, ale w dodatku nieustannie się rozszerza, co pozwala zachować nadzieję, iż studiowanie wzornictwa nadal pozostanie fascynującym zajęciem.

O jakości osiągnięć i znaczącym potencjale Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej ASP świadczyć może nie tyle (subiektywne i często złudne) przeświadczenie kadry profesorskiej, ile zweryfikowane statystycznie dane oraz eksperckie oceny, m.in. uzyskana niedawno kategoria naukowa „A” (dla jednej z pięciu wiodących jednostek naukowych, poddanych ewaluacji spośród wszystkich wydziałów projektowych polskich uczelni) oraz brak najmniejszych nawet kłopotów z rekrutacją kandydatów na wszystkie prowadzone przez Nasz Wydział kursy w ramach trzech kierunków na studiach licencjackich, magisterskich oraz środowiskowych studiach doktoranckich w zakresie sztuk projektowych (co ze względu na coraz bardziej odczuwalny skutek niżu demograficznego staje się stałym problemem i rosnącym zagrożeniem dla wielu projektowych wydziałów w strukturze szkolnictwa wyższego – zarówno państwowego, jak i prywatnego).

Co dalej?

Jest wiele niezaprzeczalnych powodów, dla których warto przyjechać nad morze w pierwszy weekend lipca. To początek wakacji, inauguracja sezonu urlopowego i turystycznego, festiwal muzyczny Open'er. Jednak dla wszystkich fanów sztuk projektowych – to niezmienne Gdynia Design Days. Chcielibyśmy, żeby udział Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej ASP podczas tego wydarzenia pozostawał nadal zauważalny, a prezentowane projekty, koncepcje i rozwiązania – coraz bardziej opiniotwórcze i prowokujące do dyskusji o roli i znaczeniu przemysłów kreatywnych dla możliwych i wskazanych kierunków ewolucji biznesowego oraz socjokulturowego otoczenia.

Od niedawna dwustronna współpraca stała się bardziej skoordynowana i wkroczyła na wyższy poziom. Przedstawiciele Centrum Designu Gdynia są corocznie zapraszani do Akademii w charakterze prelegentów w cyklu wykładów suplementarnych, podczas których studenci zapoznają się z profilem GDD; organizowane są również warsztaty podstaw komunikacji, public relations, omawiane są jakość i zawartość portfolio, jakich od profesjonalnych projektantów wzornictwa i architektury wewnątrz oczekuje wymagająca fachowa publiczność, dziennikarze, potencjalni praco- i zleceniodawcy, odwiedzający gdyński festiwal, jak również jurorzy konkursu. Akurat w tym zakresie deficyt wiedzy i świadomość ważności zagadnienia są wciąż znaczące wśród studentów kierunków projektowych. Również nasze pozadyplomowe realizacje studenckie oraz efekty projektów badawczych inicjowanych w gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych we współpracy z zewnętrznymi firmami i instytucjami z otoczenia biznesu, jednostkami samorządowymi lub organizacjami NGO są systematycznie prezentowane podczas licznych wystaw, wykładów i warsztatów w trakcie GDD, konsekwentnie przyczyniając się do nadrzędnego celu – budowy stabilnego ekosystemu dla dalszego rozwoju przemysłów kreatywnych w Trójmieście.

Prawdziwa dyskusja o tym, jak sprawić, by dotychczasowe aktywności wykraczały poza sam festiwal, stawały się coraz bardziej synergiczne, nabierały strategicznego charakteru i nieustannie zyskiwały na znaczeniu, jest wciąż jeszcze przed nami. A tymczasem kontynuujemy cykl wystaw „DYPLOMY / ASP GDN – Architektura i Wzornictwo”. W 2018 roku, tradycyjnie na początku lipca podczas festiwalu Gdynia Design Days odbędzie się ich szósta edycja, na którą już teraz wszystkich Państwa zapraszamy w nadziei, że trójmiejski design konsekwentnie stawać się będzie zjawiskiem rozpoznawalnym już nie tylko na ogólnopolskiej scenie sztuk projektowych, ale także w obiegu międzynarodowym.

prof. Sławomir Fijałkowski

HOW IT ALL STARTED

Years 2013–2017, which are recapitulated in the present catalogue, were a time of dynamic programme and reputation changes for the Architecture and Design Department of the Academy of Fine Arts in Gdansk. Due to personal and professional matters (sometimes it's hard to split these two), to me it was also a time of intensive work and commitment to Department's issues – for the most part of this period I was the Dean of the Faculty, therefore it will be difficult for me to keep unbiased distance while writing my part of the introduction that deals with industrial design. Before however a subjective point of view will start to be inevitably visible, I will let myself to retrospect and remind (or even note for the first time) what was the genesis of the joint project of the Design Centre Gdynia (Centrum Designu Gdynia) and our Faculty.

It was in 2012 in Milan (or maybe in Eindhoven?) – in any event at that time all of us started to systematically visit each and every possible fair, festival, exhibition, event and 'design-days' looking for the references to our own observations, making evaluations and unavoidably comparing own achievements – educational or in the field of exhibition – with what could be at that time seen during the leading events in Europe. We've often met at the airport in Gdańsk, in the queue to WizzAir's checking in (such is the fate of budgetary units employees) and in such exact circumstances together with Ewa Jancukowycz-Cichosz – Gdynia Design Centre's manager, we've confirmed the necessity of mutual cooperation intensification, and then over a small beer (must have been Eindhoven after all) first round of negotiations took place, concerning recognition of areas in which Academy of Fine Arts in Gdansk and Gdynia Design Days could unite efforts, to propose a new quality in the scope of design arts promotion in Tricity. Similar talks took place already before, this time however these had its consequent continuation and eventually had become the basis for a joint project, of which a fifth anniversary we celebrate together.

From these first discussions I remembered a strong impression of our absence in media, resulting in limited recognizability of our Gdansk design specificity and not inconsiderable didactic achievements of local Academy of Fine Arts. In our community, such expectations did not seem justified then and somewhat noble, distanced and confirmed with 70 year old tradition reputation induced the majority of the didactic body to perceive the Academy's role first and foremost in the scope of education. Statutory role of the Academy was and is the education of students and this task we've fulfilled more than diligently, often neglecting the PR and that was effectively exploited by private academies – often quite excessively. Among current tutors no one doubts any more that

the aspect as important as didactic achievements is their proper promotion, and for which the state run academies are still not prepared correctly – in institutional, financial and marketing terms. Academy of Fine Arts in Gdansk had noticed this shortfall as one of the first in Poland, making up for the initial backlog with strong promotional offensive that resulted in exhibition presence of both our Faculty and – individually – its lecturers, students and graduates at almost all the most important fairs and design festivals in Poland, Europe and all over the world: in Arena in Poznan, during Lodz Design Festival, and also in Milan, Berlin, London, Paris, Venice, Beijing, Shanghai and Hong Kong.

Independently from all important, but often dispersed external activities, the creation of cyclical, systematically active platform for presentation of the design achievements that would be embedded in the local environment, had become an undisputed necessity. What's perhaps the most important it would integrate the efforts of all the institutions, that would feel the responsibility for building the regional potential within the scope of industrial design and theoretical reflection connected to it. Our observations luckily coincided in time with consolidation of key exhibitions of Gdynia Design Days festival that had existed already several years prior, in one place – Pomeranian Science and Technology Park in Redlowo, freshly opened, modern space bringing together start-ups of the Tricity's creative industries, within which, the Architecture and Design Department tried to find a place for itself.

Among many considered scenarios of our presence during the Gdynia's Festival, the most classic variant have prevailed – an exhibition of bachelor's and master's degree diploma projects. Despite that prototypes and design concepts from the realm of industrial design much better fitted the proposed scenario we've decided however that – according to the Architecture and Industrial Design Faculty's double profile – it is worth to broaden the scope of presentation with interior architecture – a slightly more technical and slightly less spectacular (or at least less suited to the festival formula) than industrial design. We had also decided to introduce an element of internal competition for the exhibition's participants which was best induced by contest formula of the exhibition. Marta Flisykowska had become it's curator, and design faculty's lecturers of AFA in Gdansk, representatives of Gdynia Design Centre and external experts invited yearly had become the jury. The prizes founded by the organiser in each category – architecture and industrial design – a trip to the Dutch Design Week, one of the most influential events popularising design in Europe were an additional motivation (We think that then as well as nowadays such commendation is a much

more valuable experience than material or financial equivalent). Promotional support for other participants of the contest also proved not to be insignificant – thanks to incorporation of the exhibition into the comprehensive programme of the festival it had gained a substantial media response, was widely present in the internet, had been met with exceptional attention and friendly reaction of thousands of visitors; also the exhibition's catalogue published by us yearly with the projects documentation and authors' short biography had become an additional promotional and PR tool for every participant and Gdansk's AFA as well. And that's how it all started.

Five diploma cycles of AFA, five exhibition editions during GDD

In the fragment of the first exhibition's – 2013 DIPLOMAS (DYPLOMY 2013) – catalogue I wrote and I quote: *'The DIPLOMAS Exhibition is not the premiere presence of the Architecture and Design Department of the Academy of Fine Arts in Gdansk during Gdynia Design Days. Our students and graduates had so far been present in many thematic exhibitions, frequently they took part in design workshops, successfully presented their author's designers in the commercial part of the Festival; also many of the AFA's lecturers are connected with GDD from the very beginning, they support it's development both in substance and in organisation. This year [2013] we had decided to emphasize our institutional participation under clearly defined label Design of AFA in Gdańsk (Design ASP Gdansk) by presenting the diploma projects of our recent graduates. [...] I hope that this will be the beginning of our systematic presence at the Gdynia Design Days, and yearly exhibitions of the youngest generation of Tricity's designers will not only become permanent part of the Festival's programme but will be its inspirational part also in the future.'*

The premiere DIPLOMAS exhibition had ended with definite PR success, had significant media response and as usually it turns out that it suffices to do something well for the first time to make it a rule, and so it happened with the formula of post-diploma overview. Year to year it is hard to even imagine the scale of this enterprise and only such summary, for which five year jubilee had become a good excuse, has allowed a proper time distance, facilitating evaluations and generalizations from broader perspective. Among statistic facts perhaps the most significant should be the one, that during five last years over one hundred graduates of the three managed by our Department at bachelor's and master's level faculties: Industrial Design, Interior Design and – most recently – Architecture of the Cultural Spaces took part in the presentations, gaining the opportunity for public debut and starting independent design activity.

Five years is a relatively short period on a scale of a didactic venture. Actually it's just one academic cycle – encompassing three years of bachelor's studies and two years of master's – and constituting a minimal duration of studies after which we can responsibly recognise that we have had educated a professional designer, ready for professional work in his own account And even this is just the beginning of the road, verified many times through practical experience gained over the years, which has to be accompanied by failures, disappointments and difficult compromises as often as by successes and awards. When observing professional activity of our graduates – previous GDD participants – we can feel satisfaction and continuously root for their design efforts. Most of them designs for leading companies and institutions from Poland and all over the world, develops author's product collections and is active in all areas of creative industries: industrial design, interior architecture, visual communication, services and user experience design.

This pertains to not only the winners of the Grand Prix of previous competition editions. In retrospect it has to be acknowledged that the projects remaining in the background, discreet set in the local context, in compliance with the idea of balanced design, socially responsible and universal were no less important than spectacular, award winning realizations. Many of those were also noticed by the contest's jury – sometimes in spite of the festival's logic and against the crowd's expectations, and their authors confirmed their realizations quality through individual success', achieved even after graduation.

After all, five years are justified enough excuse for making provisional conclusions about the adopted diploma designs contest formula. It is accepted that bachelor's or master's elaboration constitutes on each respective step the most complex, mature and independent design in the young debuting designers portfolio (and for the most part that's just the way it is), however taking into account the specificity of the diploma dissertation defence ritual (actually at Our Department they are quite merciless) it sometimes happen that their side effect is a defensive stance of the graduates themselves, who – avoiding the risk – take up more defensive assumptions than it could result from their initial plans. In this regard the semester projects – without the pressure of commission evaluation, acceptance of the promoter, reviewer or examiners – sometimes are much bolder; even if it happens to (quite commonly) that they do not fulfil in a satisfactory manner all the results expected by the author. (but it's the 'learning from own mistakes' that is indispensable part of education).

Inevitably the diploma project is never an experimental laboratory, but it may be because of this that the extremes can be avoided – both spectacular failures, but also (who knows?) truly visionary futuristic and uncompromising solutions..

While revealing the above mentioned paradox I follow the need to turn the readers attention to not necessarily obvious fact, that the design achievements of the students of Architecture and Industrial Design Department of the Academy of Fine Arts in Gdansk isn't solely contained in the documentation of their diploma projects, of which the choice is presented in this catalogue, but is of a much bigger and heavier calibre, which – because of its working, schematic nature – rarely is the subject of broader presentation (perhaps that is a shame!). Independently of the above reservations I'm sure that the readers won't feel disappointed with the scope of diploma realizations shown in present catalogue. In case of Industrial design (architecture has its own part of introduction) one can probably isolate all of its modern subcategories – next to classic, 'industrial' genres of design, contractually described as 'hard design' – its utilitarian, ergonomic, systemic conditions and interdependencies; through implementation solutions tightly connected to current market demand and commercial destination all the way to author's research, experimental and speculative strategies, entering the areas that so far were not a conventional subject of the design incursions (just as the global, awarded last year project of an experiment authored by Agnieszka Weiss – scent composition dedicated to 'olfactory' souvenir of Gdansk).

About the industrial design of the Tricity.

It is worth to explain to the uninitiated into local conditions, why it's not 'Gdansk's' or 'Gdynia's' but the 'Tricity's' industrial design, at least to me – Lodz's native, that lives in Gdynia and works in Gdansk – the already legendary rivalry of both cities is sometimes puzzling (therefore to me it's easier to just assume, that the only factor is the ambition, that – just in the field in question – plays positive and mutually mobilizing role). While Gdansk with its thousand years old tradition, hanseatic influences conglomerate and rich material culture, applied arts and exclusive handicraft tradition can aspire to the role of one of leading trendsetters in the field of styling, the modernist Gdynia took up a different point of reference, by emphasizing the pro-business nature of design and its social impact. Both paradigms perfectly compliment each other, while creating a panoramic picture of Tricity's, Pomeranian or even northern Poland design (with the nonchalant belief that its we that are the closest – not only geographically – to the Scandinavian DNA of the industrial design).

In the Polish higher artistic education system design departments (irrespectively from their current name and organizational structure) historically in general had evolved from Bauhaus' canons and architectural tradition, and often they were even created by architects. In Gdansk it happened similarly, where extremely functionalistic, constructional, polytechnic lineage of industrial design defined

the direction of its development for a very long time. Scope of the semester tasks and diploma realization was generally correlated with current industry demand, that in the recent years of vigorous economic development took a worryingly service nature. Such was the priorities analysis dominant till recently, and broadly held philosophy, according to which the design should be a tool to define and solve the current problems was their direct reflection. Consequently, the implementation ('how?') and marketing issues ('for who?') had the precedence over the conceptual aspects ('why?'). Only recently, next to an unambiguous need and necessity of cooperation with innovative industry (hopefully as much as possible) broadens itself and deepens a promising scope of design interpretations and search the essence of which is forecasting of solutions for the world of the future in accordance with modern social sciences and academic knowledge, and also a clear turn towards author's, artistic strategies, connected to the subversive culture current (that actually shouldn't be a surprise at the Academy of Fine Arts).

Our internal, department polemics and programme discussions still remain an excuse for never-ending search of common criteria of evaluation (luckily we still haven't found those and I remain in hope, that we never will be able to – still it's worth to seek them continuously). Differences of opinion revealed in their course, different points of view and apparent contradictions are after all permanently written into general academic profile of the Architecture and Design Department, constituting its unprecedented diversity. Debatable is the fact, if the aforementioned diversity should be always interpreted as undeniable virtue, therefore the permanent axis of substantive discussion is determined by the pursuance of program integrity and the unification of industrial designers education cycle according to methodology shaped by academy's historic tradition, at the other end of the scale an awareness of the necessity and inevitability of changes exists, the pace and the scope of which would outrun the social and cultural changes taking place. Parenthesis of the mentioned diversity is quite a broad one sometimes one can even get the impression, that – similarly to the universe – its not only infinite, but in addition it constantly expands, and that allows us to keep hope that studying industrial design will still be such a fascinating pursuit.

The quality of achievements and significant potential of the Architecture and Industrial Design Department of the AFA of Gdansk can be evidenced not so much by (subjective but often also deceptive) professors convictions but statistically verified data and experts evaluations, i.a. obtained recently scientific 'A' category (for one of five leading scientific entities, evaluated among all design departments of Polish universities) and lack of even the slightest trouble with the candidates recruitment for all courses lead by our Department within three faculties of bachelor's, master's and post-grad programs in the scope of applied arts (what, due to

more and more noticeable demographic decline, becomes a permanent problem and growing threat for many design departments in the higher education structure – both state and private owned).

What’s next?

There are many undeniable reasons that make visiting the seashore on the first weekend of July worth it. It’s the opening of the holiday and tourist season, Open’er music festival, but to all design arts fans it’s unchangeably Gdynia Design Days.. We would like the participation of Architecture and Industrial Design faculty of AFA of Gdansk during this event to still be noticeable, and the presented designs, concepts and solutions to be more and more influential and to provoke discussion of the role and importance of creative industries for possible and designated evolution directions of business and social-cultural environment.

Recently the two-way cooperation has become more and more coordinated and entered the next level. Gdynia Design centre representatives are yearly invited to the Academy as guest speakers in the supplementary lectures series, during which the students get acquainted with GDD; also organized are communication and public relations workshops, portfolio contents and quality, which is expected from professional industrial and architecture designers by expert and demanding publicity, journalists, potential

employers and customers that visit the festival, but also the contest’s jury, are being discussed. Actually, in this regard the deficit of knowledge and awareness among the design faculties students is still significant. Also our ‘outside-of-the-diplomas’ student’s realizations and research projects initiated at the AFA of Gdansk in cooperation with companies and business environment institutions, local government departments or NGO’s effects are systematically presented during numerous exhibitions lectures and workshops during the GDD, consequently reinforcing the intended overriding objective – the building of stable environment for further development of creative industries in the Tricity.

The real discussion of how to make previous activities go beyond the realm of the festival itself, to become more synergic, gain strategic nature and to constantly gain the importance lies still before us. Meanwhile we continue the ‘DIPLOMAS / ASP GDN – Architecture and Industrial Design’ series. In 2018, traditionally in the beginning of July, during Gdynia Design Days its 6th edition will take place, to which we would like to invite all of you, hoping that Tricity’s design will consistently become a recognizable phenomenon already not only in the nationwide design arts scene, but also in the international circulation.

prof. Sławomir Fijałkowski

O ARCHITEKTURZE NA AKADEMII SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU – DZISIAJ

Obserwacja powadzona w kontekście pięciolecia wystawy dyplomów Wydziału Architektury i Wzornictwa w ramach Gdynia Design Days

I. Uwolnienie projektowania – do-wyobrażanie twórcze

„*Chodzi o to samo, co w »Fauście« powiedział już Goethe, co jednak Lucas wyraził po nowemu – że przesłanie zawarte w technice nie jest zdolne nas uratować. Nasze komputery, przyrządy, maszyny nie wystarczą. Musimy odwołać się do naszej intuicji, zawierzyć naszej prawdziwej istocie*”¹. W ten oto sposób Joseph Campbell, tłumacząc swoje zafascynowanie faustowską ideą Goethego reaktywowaną w *Gwiezdnym Wojnach* Georga Lucasa, wyraził także istotę bycia człowieka. Odnalezienie i zaakceptowanie tejże istoty ma fundamentalne znaczenie dla projektanta. Sta-je się motorem jego potencjału. Od niej zależeć będzie sens tworzenia.

Istotę projektowania należy rozumieć jako świadome przyjęcie projektowych priorytetów. Nie wymaga to niczego więcej jak tylko wnikliwej obserwacji rzeczywistości i zestawienia wyprowadzonych, często nawet bardzo intuicyjnych wniosków z dotąd nabytym doświadczeniem.

Wszelkie metody, choćby były uznane za najlepsze, są rodzajem warsztatowej bazy, którą musi uruchomić wrażliwość twórcy. To ona pobudzi narracyjny przekaz projektu. Należy go rozumieć jako przekaz twórcy skierowany do odbiorców. Projekty nie tylko rozwiązują problemy, ale – przede wszystkim – opowiadają o naszym sposobie rozumienia rzeczywistości i reagowania na nią. Bez uwrażliwienia na rzeczywistość nie ma kreacji. Bez kreatywności pozostałby tylko rodzaj rachunku bilansującego stosunek twórcy do przyjętych przez niego zasad, jako forma swoistego aktu antytwórczości. Konsekwencją opowiedzenia się za kreatywnym charakterem projektowania będzie akceptacja wielobarwności odczuć i reakcji projektantów wobec rzeczywistości decydującej o rzeczach i miejscach, a także przestrzeni. Zaowocuje to równie wielobarwnym charakterem powstających dzieł.

W następnej kolejności trzeba będzie uznać, że metody tworzy się personalnie dla siebie oraz dedykuje się je określonym zadaniom i miejscom. Wówczas stają się atrybutem kreacji. Aksjomatyczne założenie istnienia uniwersalnej metody odnosi się bezpośrednio do przyjęcia założenia reaktywacji dyktatu

nowoczesności, która to dyktatura nieuchronnie przechodzi już do historii. Nadal nie wiadomo, w jakiej formie miałyby ona funkcjonować w ramach warunków bardziej otwartych na niezależność jednostki.

Prawdopodobnie projektowanie chętniej sięga ku związkom ze sztuką wysoką, ale może się także odnieść do dokonań tak zwanej sztuki popularnej, by przeżyć chwile zauroczenia, a także istotnego doznania z tytułu którejś z lżejszych muz. Odnoszę się tutaj do wspomnianej na wstępie fascynacji Josepha Campbella *Gwiezdnymi Wojnami* i jej relacji ze zrozumieniem istoty projektowania. Jeżeli mówimy o istocie bycia, to pojęcia: sztuka „wysoka” czy „niska” – być może – nie muszą mieć decydującego znaczenia. Przede wszystkim będzie się liczyć to, że w wyniku jej działania zaistnieje jakiś istotny (w miarę możliwości powszechnie czytelny) komunikat lub też – on nie zaistnieje. Jeżeli przekaz miałby zaniknąć, to twórczość utraci swój sens.

Ranga komunikatu może dopomóc jakości jego przekazu oraz ułatwieniu percepcji dla określonej kategorii grup odbiorców. Świadczy o tym fakt, że Joseph Campbell odnosi ideę wyrażoną przez *Gwiezdne Wojny* do faustowskiej, aby swój przekaz uczynić czytelniejszym dla określonej kategorii odbiorców o szczególnych wymogach wobec przekazu, do których potrzebował się zwrócić. Nie jest to jednak grupa powszechnie dominująca. Tego typu uwarunkowania należy brać pod uwagę, podejmując decyzje o środkach przekazu. Do jednych trafi przekaz G. Lucasa, do innych – *Faust* Goethego. Kolejnym istotnym zabiegiem jest decyzja skonfrontowania tych dwóch autorów i dzieł, co buduje właściwe napięcie założone przez wypowiadającego się J. Campbella. Naszkicowana tu sytuacja zarysowuje podstawowy obszar problemów kreowania wypowiedzi. Jest ona jak najbardziej właściwa do wyciągnięcia wniosków, również dla projektantów.

Zatem prawdopodobnie złudzeniem jest oczekiwanie, że sztuka wysoka pomoże percepcji sztuki projektowania w jej powszechnym odbiorze. Tak samo prawdopodobne jest to, że sztuka wysoka merytorycznie będzie dobrze wspomagać sztuki projektowe.

Prawdopodobnie złudzeniem jest, że sztuka wysoka nie powinna nawiązywać dialogu ze sztuką popularną.

Prawdopodobnie złudzeniem jest, że projektowanie w ramach ratownictwa ludzi lub dla osób, które poniosły uszczerbek na swojej sprawności, miałyby być bardziej wartościowe od projektowania dla tych niezagrożonych i zachowujących sprawność.

Prawdopodobnie powyższa teza pozostałaby prawdziwa nawet wówczas, gdyby wspomniane projektowanie miało służyć głównie sprawianiu przyjemności i uczynieniu życia radośniejszym. Prawdopodobnie nie ma zasad, na podstawie których postanowimy, że projekt ma być prowadzony według jakiegoś schematu lepszego od innych, tych hipotetycznie gorszych.

Prawdopodobnie siłą projektanta jest świadomość prowadząca do wyrażania tego, co istotne dla konkretnego miejsca i chwili.

Równie prawdopodobne jest to, że nie wolno bać się własnych przekonań i myśli, lecz trzeba pilnować ich prawdziwej, rzetelnej i przyzwoitej motywacji.

Prawdopodobnie nie da się zaprzeczyć konieczności odejścia od etyki utylitarystycznej na rzecz odwołania się do dobra *a priori*, jako dążącego do prawdy. Prawda zobowiązuje do działania zgodnego ze swoim przekonaniem i rozumieniem istoty bycia.

Prawdopodobnie...

Pojawia się więc pytanie: „Na czym polega tajemnica kreatywnej roli indywidualności twórczej projektanta?”.

Osobowość projektanta kształtuje się na podstawie kompilacji nieustannie progresywnych cech: wrażliwości twórczej, intuicji twórczej, doświadczenia oraz warsztatu projektowego. Ważna jest świadoma otwartość projektanta na coraz to głębsze aspekty zrozumienie istoty bycia człowieka w przestrzeni. Myślę tu o najzwyklejszym w świecie zrozumieniu mechanizmów kierujących relacjami między ludźmi oraz między ludźmi a ich miejscem. (Miejscem ich bycia, istnienia). Innymi słowy, (my: projektanci) rozwijamy dojrzałość twórczą, systematycznie rewidując, podważając fundamenty, na których była ona dotąd budowana. Zrozumienie istoty rzeczywistości, miejsca projektowania oraz swojego miejsca w przestrzeni jest decydujące dla projektanta. Drogę do obranego celu odnajduje się za pośrednictwem przeżywanych przez projektanta doznań. Efekt tychże doznań zapisywany jest w świadomości twórcy w formie swojego rodzaju „obrazów”: artefaktów. (Być może ktoś zechce to nazwać doświadczeniami?) Wspomniane artefakty są gromadzone permanentnie, poczynwszy od dnia urodzenia, aż po dzień dzisiejszy. W pewnym momencie niektóre z nich skojarzą się projektantowi z konkretnym tematem i miejscem podejmowanych zadań projektowych.

Wówczas pozostaje tylko połączyć je z warsztatem twórczym, aby uzyskać autorski efekt przekazu projektu właściwego dla czasu i miejsca. Opisana powyżej zdolność to *do-wyobrażenie twórcze*. Opisana tu wrażliwość, nazwana przeze mnie *do-wyobrażeniem twórczym*, stymuluje siłę przekazu komunikatu zawartego

w projekcie. Można by krótko stwierdzić: „Nie warto brać się do pracy, jeżeli nie ma się nic do powiedzenia”.

Efekt *do-wyobrażenia twórczego* odnajdujemy w *obrazach*. P. Zumthor kojarzy je z wykształceniem, pracą, ale także ze swoimi doświadczeniami z dzieciństwa: doznaniem ogrodu, zapamiętanym przez jego dłoń kształtem klamki od furtki prowadzącej do ogrodu, zwykłością pomieszczeń, przez które wówczas przechodził, a które później – poprzez pamięć ich zwykłości – nabierają jakiegoś niezwykłego znaczenia. Ich świadectwo stanowi powtórne ich przeżycie przez dojrzałego już architekta². P. Zumthor pisze: „*Takie wspomnienia zawierają najgłębiej osadzone doświadczenia związane z architekturą, jakie są mi znane. Stanowią one trzon architektonicznych nastrojów i obrazów, które staram się zgłębić jako architekt*”³. André Malraux twierdził o zaistnieniu *muzeum wyobraźni*, które można by interpretować jako odrywające portrety, miejsca i zdarzenia od osób, miejsc i zdarzeń portretowanych (przywoływanych), przypisując w naszej świadomości sens ich zaistnienia powszechnie znanym ich twórcom i ich osobistemu postrzeganiu przez każdego formułującego to odczucie. Szczególną wagę w rozwijaniu pojęcia *muzeum wyobraźni* (w mniej lub bardziej świadomy sposób) odgrywają ci, którzy poddają te dzieła powszechnie odbieranej krytyce. A. Malraux twierdził, że *de facto* oglądamy dzieła znanych twórców (w kontekście rozwijającego się wyobrażenia o nich), a nie rzeczy przedstawiane na obrazach i innych dziełach, które były przyczyną ich powstania. Dlatego dość łatwo stwierdzimy, że oglądaliśmy na przykład Tycjana, a nie konkretnego człowieka z rękawiczką. Nie chcemy nawet dociekać, kim był ten człowiek⁴. Wydaje się, że współcześnie podobna zasada dotyczy interpretacji rzeczywistości, która bardzo się personifikuje w definiowaniu poszczególnych zjawisk i rzeczy. Z tego powodu nie obserwujemy już poszczególnych i obiektywnych w swym znaczeniu zjawisk i rzeczy o określonych definicjach, lecz personalne wyobrażenia o nich. Świadczy o tym powszechnie akceptowane, a paradoksalne wobec znaczenia definicji zjawisko nazywane *redefinicją*. Relatywizm wyobrażeniowy dotyczący interpretacji rzeczywistości wydaje się być r z e c z y w i s t y . Jednak deklaratywnie unikamy zaakceptowania tego faktu.

Architekci nie są zwolnieni z wyżej wspomnianego obowiązku zawarcia przekazu w projektowanych dziełach. Przeciwnie – są do niego zobligowani w szczególny sposób, ponieważ na ich dzieła odbiorcy są skazani. Z uporem podkreślam istotę przekazu zawartego w architekturze, ponieważ obawiam się, że sztuki projektowe niosą ze sobą pewien margines możliwości zaniechania na tym polu pod pretekstem rozwiązania tzw. problemu. W dziedzinnie architektury byłoby to rozwiązywanie funkcjonalno-przestrzenne.

Poza wszelką inną narracją przekaz architektury nadal powinien być opowieścią o aktualnym stosunku projektanta do ludzi, miejsca

i przestrzeni. Z pewnością można to osiągnąć, przekazując tylko oczywiste i wielokrotnie zweryfikowane kategorie odpowiedzi. Ale jest to bardzo specyficzna sytuacja. Byłaby ona podobnie wyjątkowa, jak intencja ograniczenia literatury tylko i wyłącznie do reportażu, a muzyki – do dźwięków dochodzących do nas zza okna.

Aby wskazać na trudności stojące przed komunikatem architektonicznym oraz by nie uczynić go niebezpiecznie płytkim – poprzez ewentualnie przyjęty powierzchowny jego odbiór – przytoczę znaczącą wypowiedź Petera Zumthora: „*Raz po raz natrafiam na budynki, które ukształtowane są dużymi nakładami i wolą nadania im wyjątkowej formy, i czuję rozdrażnienie. Architekt, który popełnił tę rzecz, jest nieobecny, ale przemawia do mnie bezustannie poprzez każdy detal budynku, i cały czas mówi mi jedno i to samo, czym przecież prędko tracę zainteresowanie. Dobra architektura winna człowieka przyjmować, pozwalać mu przeżywać i mieszkać, a nie wmawiać mu coś*”⁵. Wewnątrz niniejszych rozważań umyślnie staram się znaleźć osąd dystansujący nas od łatwych i spektakularnych narracji przestrzennych. Trzeba jednak też przyznać, że autor tej sentencji ma wielką zdolność przemawiania architekturą, i to bardzo donośnego w swym brzmieniu.

Peter Zumthor przytacza też inny interesujący pogląd, który przenosi poezję w kontekst architektury. Wydaje mi się on szczególnie znaczący. Pochodzi z dyskusji na temat poezji, w której włoski eseista Italo Calvino stanowczo stwierdza: „Poetą nieokreśloności może być tylko poeta precyzji!”⁶. Jest to bardzo celna wypowiedź, którą polecałbym wziąć sobie do serca jako priorytet. Dla architekta, który dostrzega – skądinąd słusznie – metaforyczny, a zatem poetycki język architektury, może być on niezwykle cenną radą. Stanowczo jest coś na rzeczy, by w architekturze wyrażać się językiem poetyckim, ponieważ język poetyckiej metafory jest szczególnie właściwy dla znaczeń określających sens rzeczy kierujących rzeczywistością. Wypowiedź architektoniczna dotyka zwykle rejonów odnoszących się do kwestii pryncypialnych dla naszego (człowieczego) uczestniczenia w świecie. Trudno o nich mówić językiem dosłownym, by nie popaść w płytkość, przed którą przestrzega P. Zumthor.

Trudno sobie wyobrazić jakkolwiek twórczość pozbawioną opisanych tu emocji. Doza tych emocji wydaje się być warunkiem koniecznym zaistnienia twórczości. W przeciwnym razie nieuprawnione byłoby mówienie o sztuce jako formie kreacji, lecz mowa byłaby – tylko i wyłącznie – o kalkulacji.

Tworząc ideę uwolnienia od dyktatu metod i teorii, bez wątpienia należy sobie wziąć do serca opinię jednego z filarów bauhausowskiej idei, tak często posądzanej o dyktat. Cytuję za Walterem Gropiusem: „*Celem Bauhausu nie było uzurpowanie żadnych »stylów«, systemów czy dogmatów. Chodziło o ożywienie samego projektowania*”⁷.

Niepokój prowokowany opisanymi tu poszukiwaniami powodował kierującymi Wydziałem, gdy w 2012 roku zapadła decyzja o tym, aby zainicjować wystawę Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w ramach Gdynia Design Days.

Oczywiście wolno mi twierdzić tylko za siebie, ale niewątpliwie wspólnie z prof. Sławomirem Fijałkowskim dążyliśmy do uwolnienia działań projektowych ku eksperymentowi – jako szeroko rozumianemu obowiązkowi projektanta do wyrażania opinii na temat jego rozumienia współczesnego designu, w tym również projektowania architektury i architektury wnętrz. Wspomniany eksperyment można by nazwać ryzykiem twórczym. Projekty uchylające się od tego ryzyka nieomal tracą swój mandat do zaistnienia. Byliśmy przekonani, że konfrontacja ze środowiskiem zewnętrznym w stosunku do Uczelni pozwoli nam zweryfikować te poglądy i dostrzec prawdziwą skalę ich wymiaru.

II. Komunikat architektoniczny

Czytelność przekazu. Design a architektura

Znajdujemy się w erze dominacji designu rozumianego tu przeze mnie jako projektowanie wzornicze. Aktualnie architektura jest skazana na konkurencję ze swoim dość niedawno narodzonym dzieckiem, czyli – wzornictwem. Każda zaprojektowana rzecz niesie ze sobą widoczny efekt projektowo-twórczy, który jest łatwiejszy w percepcji od architektury poprzez widoczny efekt fizycznego zakończenia dzieła.

Architektura jest trudna w odbiorze ze względu na swój stale otwarty charakter. Ulega zmianom, rozwojowi w czasie. Zwłaszcza współczesna architektura podlega wspomnianej zasadzie. Na poziomie koncepcji, bez względu na jakość i czytelność projektu, trzeba mieć zdolność wyobrażania, aby odczytać jej końcowy efekt zamierzony przez projektanta. (Musimy tu pamiętać, że architektura nie działa tylko w sferze wizualnej. Stąd wymaga ona również projektowania w jej sferze niewizualnej). Po zakończeniu realizacji jest na tyle rozległa i złożona, że tylko wprawni obserwatorzy potrafią ją objąć w całości w celu poddania rzeczowej krytyce. Trudność sprawia już samo rozpoznanie, a co dopiero zrozumienie...

Tu należałoby wspomnieć, że jakiegokolwiek utrudnienia czy też złożony charakter utworu współcześnie dyskwalifikuje go spośród rzeczy społecznie aktywnych. Rzeczy „trudne” są obecnie *passé*. Nie ma czasu, chęci ani cierpliwości, by je rozpatrywać. Zatem komunikaty przesyłane przez dzieła powinny być w miarę proste. Oznacza to konieczność wyodrębnienia głównego wątku wypowiedzi. Wątki poboczne (prawdopodobnie) pozostaną dostępne tylko dla koneserów. Oto treść, którą należałoby dedykować

projektantom architektury. Ponadto stwierdzić, że design (przez samo swoje istnienie) silnie wspiera ideę pragmatyzmu stosowanego, propagowanego w ramach kształcenia. Pragmatyzm ten polega na obowiązku wykazania bezpośredniej synergii badań i studiów z przedsiębiorczością i przemysłem. Rzeczywiście przynosi to korzyści, którym trudno jest zaprzeczyć.

W architekturze trochę trudniej z tego skorzystać ze względu na specyficzną złożoność procesu inwestycyjnego. Nie ma nic złego w tej pragmatycznej tendencji – do momentu, kiedy zorientujemy się, że wciąga nas ona również w pewien rodzaj gry polegającej na aksjomacie wykazania utopijnego charakteru podejmowania jakichkolwiek wysiłków i studiów ukierunkowanych głównie na poszerzanie horyzontów, a zwłaszcza tych dotyczących podnoszenia świadomości kulturowej oraz wiedzy niemożliwej do zbilansowania na drodze wyżej wspomnianego pragmatyzmu. Broniłbym studiów podejmowanych dla poszerzenia horyzontów. Nie każde studia to zawód.

Aktualnie odchodzimy od mało popularnych pytań o charakterze egzystencjalnym. Mogą one niespodziewanie przekierować efekt ekonomiczny z celu na środek osiągnięcia celu. Wówczas – być może bardziej świadomie – zadamy sobie pytanie, gdzie jest jego właściwe miejsce. Ten wątek wyda się nam mało ważną dygresją, jednak będzie tak tylko do momentu niniejszej refleksji.

Architektura i architektura wnętrz są głęboko uwarunkowane kulturowo i społecznie. Wypłyną na plan pierwszy prawdopodobnie wówczas, gdy przynajną się do nowego dziedzictwa kultury materialnej, również tego wynikającego z najnowszych osiągnięć designu w znaczeniu ogólnym. Z powodu wspomnianych rozstrzygnięć zbliżających projektowanie do bezpośredniego obrotu finansów, jedynym obszarem z zakresu architektury, jaki podlega aktualnie dyskusji, są regulacje dotyczące reklam w przestrzeni miast.

Należy się powołać na znaczenie przestrzeni nas otaczającej jako środowiska bytowania człowieka. Niestety musimy przyjąć do wiadomości, że zbyt wiele w dziedzinie projektowania zależy od aktywistów werbowanych w środowisku celebrytów. Ci nie obiecują niczego ponad to, że projektowanie jest łatwe, przyjemne i nie rodzi problemów ani idei. Ma odpowiadać na bieżące zapotrzebowanie i nie wybiegać w abstrakcyjną przyszłość, a uzależnione jest głównie od personalnych upodobań – mody. Planowanie przestrzenne równa się zabezpieczeniu interesów deweloperów, wyrażanemu poprzez cichą bierność wobec tworzenia czegokolwiek poza bieżącym docho-dem. Trzeba przyznać, że oni (być może) nie muszą mieć żadnych innych potrzeb... Ale ktoś powinien je dostrzec. Pytanie brzmi: „Kto to będzie?”. Aby architektura przemówiła językiem bardziej komunikatywnym, należałoby pochylić się nad zjawiskiem opisywanym

przeze mnie w początkowej części niniejszego tekstu, kiedy była mowa o indywidualizmie, *muzeum wyobraźni* rozciągającym się na interpretację rzeczywistości i swobodnie rozumiane *do-wyobrażenie twórcze*. Indywidualny charakter odbioru otaczającego nas świata podbija zjawisko relatywizmu pojęciowego. W tym tkwi paradoks jakże popularnego zjawiska nazywanego redefinicją. Jest to naturalna konsekwencja nie całkiem przebrzmiałej nowoczesności. Może to nas zdziwić, ale o tym zjawisku pisali już Friedrich Nietzsche i Martin Heidegger. Określali je nihilizmem.

Otwierając drogę do gdyńskiej wystawy dyplomów Wydziału Architektury i Wzornictwa, dążyliśmy do uczynienia eksponowanych projektów bardziej czytelnymi i interesującymi dla odbiorców. Dotyczyło to zwłaszcza odbiorców spoza Akademii. Zatem naszą intencją było i jest dążenie do tego, by gdyńska wystawa dyplomów była ekspozycją dedykowaną publiczności. (Bardziej jej niż projektantom). Wzornictwo miało być reprezentowane przede wszystkim, a w zasadzie tylko i wyłącznie, zrealizowanymi przez studentów produktami, prototypami, czyli fizycznie zrealizowanymi rzeczami.

W architekturze nadal promujemy modelowanie, makietowanie, filmowanie i wszelkie próby alternatywnego podania projektów, a przede wszystkim projekty wychodzące poza powielane stereotypy. Zależało nam również na tym, by nie obawiać się tego, że projekty i produkty mogą być spektakularne. Chcieliśmy, aby architektura mogła być jak najbardziej ciekawa, aby odbudowywać jej znaczenie jako dziedziny społecznie ważnej. W ten sposób wystawa służyła propagowaniu swojego rodzaju uwolnienia projektowania oraz eksperymentu w ramach działań twórczych.

Zarys współczesnych problemów architektury, czyli „Jak odkształca się przestrzeń?”

Architektura z natury rzeczy jest semiotycznie znacznie bardziej hermetyczna od innych dziedzin projektowania. Teza ta dotyczy problemów architektury zarówno na etapie ekspozycji projektu (mam na myśli projekt koncepcyjny), jak i analizy już zrealizowanych obiektów.

Głęboko utkwiał mi w pamięci fragment rozmowy na wernisażu wystawy kierunku Architektury Wnętrz na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku sprzed kilkunastu lat. Jeden z rozmówców zwrócił mi wówczas uwagę na nieczytelność pokazywanych przez nas projektów. Pomyślałem: „No i co z tego? Trudno. Jeżeli chcesz czytać, to musisz nauczyć się języka. Najpierw trzeba nauczyć się składać głoski, potem poznać litery, zdania i wtedy dopiero – da się czytać. W domyśle chodziło oczywiście o czytanie projektów”. Jak pomyślałem, tak i odpowiedziałem, tłumacząc mojemu rozmówcy przytoczoną powyżej myśl w bardziej dyplomatycznej formie.

Zareagowałem zatem w sposób najbardziej reprezentatywny dla środowiska architektów, jak tylko sobie można było wówczas wyobrazić. Jesteśmy (my, architekci) bowiem nadal w pełni przekonani, że ranga przestrzeni jest do tego stopnia oczywista, iż każdy ją uszanuje i poczuje się zobowiązany do poznania jej języka lub zachowania milczenia. Niestety, to bardzo mylne przekonanie, ponieważ ten rodzaj pokory należy już do przeszłości. Dziś twierdę, że moja reakcja na wskazany mi przed laty problem, była niewłaściwa. Ale – o ile odpowiedź była błędem, o tyle dalsze tkwienie w tym przekonaniu było błędem w dwójnasób. Powinniśmy już wówczas bardzo poważnie reagować na tego typu sygnały. Należało pracować nad tym, by systematycznie i zręcznie przechodzić na poziom kontrolowanego „spektakularnego bełkotu” – jako ułatwionego i atrakcyjnego komunikatu, ponieważ odtąd – mniej więcej od czasu wspomnianej tu rozmowy – cały otaczający nas świat przeszedł na język łatwych do zrozumienia obrazów. Należało uprościć nasz język z powodu konieczności utrzymania porozumienia ze światem, który w przeciwnym razie przestanie chcieć rozumieć i porozumiewać się z nami... I oto – przestał chcieć. Otoczenie odwróciło się od projektantów architektury. „Czort z nami!” Powszechny dialog projektantów ze społeczeństwem może nadal nie istnieć. (Ale nie powinien). Społeczeństwo odwróciło się również od przestrzeni, która stała się dla niego zbyt trudna, także z powodu naszej niekomunikatywności wewnątrz przekazu projektów. W konsekwencji powyższych mechanizmów pojawiła się grupa osób niekompetentnych, które (zazwyczaj) adekwatnie błędnie do poziomu swoich kompetencji obiecywały łatwiejszy odbiór architektury i przestrzeni. Doprowadziło to do systematycznego zaśmiecania naszego otoczenia. Niniejszym dotknąłem już zupełnie innego obszaru problemów architektury, ale na tyle ważnego, że w opinii publicznej wymieszał środowiska: tych kompetentnych z tymi znacznie mniej zorientowanymi. Tego typu zjawisko niezmienne prowokuje komplikacje. Jak pisał klasyk lżejszej muzy: „[...] czasami najtrudniej jest rozpoznać bandytę, gdy dokoła są sami szeryfi”.

W konsekwencji swojego nieprzyjaznego, bo nadmiernie trudnego charakteru przestrzeń jest pomijana w dyskursie publicznym. Kolejnym skutkiem stało się wspomniane przeze mnie powyżej przejście roli sprawczej w kształtowaniu otaczających nas miejsc i przestrzeni przez niepowołanych do tego typu zadań demiurgów – „upraszczaczy”, upraszczających zasady tworzenia w sposób całkowicie nieprofesjonalny. Przyjęta tu nazwa owych osób jest równie niezręczna językowo w swojej formie i brzmieniu, co zasadna wobec doniosłości niszczycielskich osiągnięć tychże „upraszczaczy”. Bezpośrednio przyczynili się oni do systematycznego zaśmiecania, paskudzenia przestrzeni, aż do stopnia – bóleści. Oczywiście ból odczuwają tylko ci, którzy mają – metaforycznie rzecz nazywając – „słuch przestrzenny”. Dziś cały świat „bełkocze” w dowolnie wybrany sposób. Stąd wynika konieczność, aby się wznieść na mistrzowski

poziom tegoż języka, bo nikt nie zechce słuchać naszej wykwintnej mowy. Być może ona już całkowicie utraciła swój wykwintny charakter i stała się pusta? Może wskrzeszenie jej w jakiejś innej formie stałoby się formą odnowy...?

Naszym aktualnym zadaniem jest odczarowanie architektury i przestrzeni. Dziś musimy dowieść, że architektura jest łatwa, mimo że nie jest to prawda. Musimy to uczynić w sposób na tyle mądry, by nie kłamać, ale wyjaśniać. Na każdą, nawet najbardziej skomplikowaną sytuację można bowiem spojrzeć tak, jak na tę znaną powszechnie zasadę dotyczącą szklanki w połowie pustej lub pełnej. Jeżeli przedstawimy architekturę tak jak w tym drugim wypadku (pełnej połowy), to być może okaże się ona znacznie łatwiejsza, niż była dotąd.

Zasoby miejsc, którymi dysponujemy w przestrzeni, są ograniczone. Zatem podlegają szczególnej odpowiedzialności. Żeby obrazowo wytłumaczyć poziom odpowiedzialności za stan przestrzeni, można ją porównać do cechy materiałów nazywanej odkształcalnością. Materiały odkształcają się w sposób stały lub sprężyste. Owa cecha sprężystości daje nadzieję na to, że (ostatecznie) po ustaniu działania siły zewnętrznej materiał wróci (mniej więcej) do pierwotnej formy. Odkształcenie stałe daje odwrotny efekt. Zmiana jest nieodwracalna. Niestety, przestrzeń odkształca się trwale. Drugiej – takiej, jaką była przed naszą ingerencją – nie będziemy mieli już nigdy. Nie chodzi tu o nic więcej jak tylko o wyobrażenie konsekwencji naszych dokonań.

Aktualnie twórczość architektoniczna – z jednej strony jak nigdy dotąd – została uwolniona. Patrząc z drugiej strony, wolność ta prowadzi wprost do anarchii i pewnej formy zniewolenia, a w końcu do znieczulenia i zbagatelizowana prawdziwego wymiaru uwolnienia architektury. W efekcie jej wolność *de facto* ogranicza się zaledwie do ekspresji formy. Czy współcześnie architekci faktycznie są kreatorami tylko i wyłącznie formy?

Pytania stojące nie tylko przed architektami na Wydziale Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Przypadek, o którym chciałbym wspomnieć, jest symptomatyczna, i to nie tylko dla środowiska Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Wydaje mi się, że jest powszechną chorobą architektoniczną. Nie piszę więc poniższych słów, żeby coś nam – architektom wnętrz – ująć. Chodzi mi o nakreślenie dość specyficznego krajobrazu zależności, jakie obserwuję z perspektywy naszego podwórka. Uważam to za naturalny odruch, który nie jest skierowany przeciw komukolwiek lub czemukolwiek.

Na przyszłości projektowania architektonicznego na Wydziale Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku ciąży wątpliwości poruszane przeze mnie na samym początku niniejszego tekstu. Czyli nadal obowiązujące, nieomal już automatyczne odruchy dotyczące projektowania i rozumienia architektury i architektury wewnątrz. Ten obszar niechętnie jest przewietrzany. Faktycznie wymaga on podjęcia pewnej dozy ryzyka. Prawdę mówiąc, nie pamiętam, abyśmy dość wnikliwie rozważali ten temat. Tymczasem doświadczamy bardzo szybko zachodzących zmian pokoleniowych. Zmiany te nie są jakimś dopustem zła, tylko istotną presją – prawdą. Jest to realnie występujące ciśnienie zewnętrzne, które należy traktować jako uwarunkowanie naszego działania. Jakkolwiek trudno sobie to wyobrazić, ale na początku XXI stulecia, być może, nadal projektujemy, opierając się na metodach – *de facto* – sprzed ponad stu lat. Bez względu na stopień zaskoczenia z powodu ewentualnego zaakceptowania wspomnianej tu hipotezy, po części, jest to obraz prawdziwy. Tymczasem – niejako obok – przeżyliśmy i nadal przeżywamy rewolucję nowych technologii i wraz z nią nadchodzenie kolejnych pokoleń żyjących już całkowicie w innym świecie i innym światem niż ten, w którym wzrastało nasze pokolenie, pokolenie osób rodzących się w latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku. To ciśnienie należy uznać za zaistniałe. Nie da się mu zaprzeczyć. Te kolejno maszerujące formacje pokoleniowe dostrzegają literaci, rozważają socjologowie, nadając im nazwy własne. Bada je rynek gospodarczo-financeowy... A my robimy swoje, jak to było kiedyś...

Oczywiście, projektujemy już całkiem nowymi narzędziami uwzględniającymi osiągnięcia technologiczne, ale obawiam się, że nadal myślimy kategoriami postbauhausowskimi.

Wydaje mi się, że niejako ignorujemy sens zmian technologicznych. Zmieniamy tylko narzędzia kreślarskie, zamiast intensywnie zmieniać sposób myślenia o projektowaniu. Prawdopodobnie, mimo wszelkich starań, mamy odruch uporczywego rzutowania przestrzeni na płaszczyznę. Jeżeli chodzi o projekt na poziomie koncepcyjnym, budzi to szczególne rozterki. (Rewolucja w projektach wykonawczych wymaga najpierw tej na poziomie projektu koncepcyjnego). Tym odruchom musi towarzyszyć konkluzja odnosząca się do istoty możliwości dysponowania narzędziami do pracy w przestrzeni.

Paradoksalnie cały czas i bez względu na etap osiągnięć technologicznych twórcy myślą i projektują przestrzennie. Ale nadal czynią to za pośrednictwem płaszczyzny. Fakt, że projekt wykonawczy będzie wyrażony na płaszczyźnie, w żaden sposób nie usprawiedliwia zaniechania możliwości głębszego wykorzystania narzędzi do projektowania w przestrzeni. Swoją drogą, ciekawe jest, czy ktoś dowiedzie naukowo, że naszej percepcji przestrzeni sprzyja odwzorowanie jej na płaszczyźnie.

Szczególną rolę w projektowym opanowaniu przestrzeni powinien odgrywać film. Być może najpierw jako sceny, jako możliwość eksponowania zmienności architektury w czasie oraz zależności od punktu jej ekspozycji. Film powinien wykorzystywać zarówno płaszczyznę czysto informacyjną, jak i emocjonalną, budującą narrację o oddziaływaniu projektowanych miejsc. Czy jest to możliwe?

Człowiek z natury rzeczy jest dynamiczny. Architektura, w zależności od jego ruchu, doznawana jest w sposób wprost proporcjonalnie dynamiczny do dynamiki człowieka. Można by stwierdzić, że w pewnym stopniu jest widziana jednocześnie z kilku punktów widzenia. Człowiek nigdy nie stoi jak posąg. Jeżeli uznamy, że się porusza, to powinniśmy też uznać, że potrafi składać ze sobą kolejne obrazy i wyciągać wnioski z ich relacji. Zatem nie do końca najważniejsze jest to, co widzi w danym momencie. Ważna jest suma bodźców, kadrów, spojrzeń, a także doznań, takich jak akustyka, zapach, dotyk, zgromadzonych w jakimś optymalnym odcinku czasu – suma, która akurat dla danej osoby i wydarzenia była właściwa do zanotowania sensu doznawanego miejsca. Na wspomniane zjawisko nakłada się efekt selektywnego utrwalania obrazów i doznań w pamięci. Jeżeliby przełożyć to na statyczny obraz graficzny, to – być może – byłoby to coś w rodzaju kubizmu? Ale nasza epoka to już nie ten moment, kiedy kubizm byłby aktualny. Ważne jest spostrzeżenie, że zaraz po doświadczeniu wizualnym szybko się zorientujemy, że dostrzeżonej dynamice ciał towarzyszy także dynamika emocjonalna. Stąd wniosek, że sposób zapisu projektu musi ją uwzględnić.

Jako Dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa bardzo liczę na to, że kolejne wystawy dyplomów poruszą naszą potrzebę poszukiwania nowych dróg w projektowaniu. Ufam, że będą prowokować sposoby uaktywniania przestrzeni jako środowiska nie tylko odpowiadającego na potrzeby, ale również determinującego kondycję ludzką.

dr hab. Tadeusz Pietrkiewicz

1. Oprac. B.S. Flowers, *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, tłum. I. Kania, Znak: Kraków 2013.
2. P. Zumthor, *Myślenie architektury*, tłum. A. Kożuch, Karakter: Kraków 2010, s. 7.
3. Ibidem, s. 8.
4. A. Malraux, *Muzeum wyobraźni*, „Studia Estetyczne” t. xv, Warszawa 1978, s. 345.
5. P. Zumthor, Op. cit. , s. 33.
6. Ibidem , s. 30.
7. W. Gropius, *Pełnia architektury*, tłum. K. Kopczyńska, Karakter: Kraków 2014, s. 26–27.

— OF THE ARCHITECTURE AT THE ACADEMY OF FINE ARTS IN GDANSK — TODAY —

Observation lead in the context of five years of the architecture and design diplomas exhibition within the Gdynia Design Days Festival.

I. Freeing the design – creative up-imagining

‘It’s about the same, as in >Faust< already said Goethe, however Lucas said it in a new way – that the message contained in technology cannot save us. Our computers, instruments, machines will not suffice. We have to appeal to our intuition, trust our true nature’¹. This way Joseph Campbell while explaining his fascination with Goethe’s Faustian idea reactivated in George Lucas’ Star Wars, also expressed the essence of human existence. Finding and accepting this essence has fundamental meaning to the designer. It becomes the drive of his creative potential. The meaning of creation will depend on it. The essence of design, should be understood as conscious acceptance of the design priorities. This does not require anything more than astute observation of reality and comparison of the conclusions, often very intuitive, drawn out with the experience gained so far. All the methods, even if accepted as the best, are a kind of skill set essential, which has to be started by the creator’s sensitivity. It will stimulate the narrative message of the project. It should be understood as the creator’s message directed to the consumers. The designs not only solve problems, but – in the first place – tell our way of understanding reality and reacting to it. Without the sensitization to reality there is no creation. Without creativity all that would be left would be a kind of a calculation balancing the creators attitude towards the rules accepted by him, as a form of specific act of anti-creation. The consequence of advocating the creative nature of design will be the acceptance of multicolour of feelings and designer’s reactions to reality that decides of the things, places and also space. It will result in equally colourful nature of the works created. Then it will have to be accepted, that the methods are created personally for oneself and dedicate them to specified tasks and places. They then become the attribute of creation. Axiomatic assumption of existence of a universal method is directly related to the acceptance of the assumption of reactivation of modernity’s dictate, this dictatorship inevitably is being consigned to history. It is still not known in what form should it function within the conditions more opened to independence of the individual. Probably design preferably reaches to the ties with the high art, but it can also refer to the achievements of the so called popular art, to experience a moment of enchantment , but also substantial feeling thanks to one

of the lighter muses. Here I refer to Joseph Campbell’s fascination with Star Wars mentioned at the beginning and its connection with the understanding of the essence of the design. If we are talking about the essence of existence , then the ‘high’ and ‘low’ art concept – may have – but doesn’t necessarily have to be vital. Primarily what will count is that because of its action an important message (as far as possible commonly legible) will arise or – it will not arise. If the message was to fade, then the creation will lose its meaning.

The messages importance can help the quality of its transmission and facilitation of perception for specific group of recipients. It is evidenced by the fact that John Campbell refers the idea expressed by Star Wars to Faustian, to make his message clearer to the specific category of recipients with particular requirements of expectations towards the message to whom he needed to turn to. It is not however a commonly prevailing group. This type of considerations have to be taken into account when deciding the medium. To some G. Lucas’ message will appeal, to others, Goethe’s *Faust*. Another important manoeuvre is the decision to confront these two authors and their works, which builds up proper tension assumed by J. Campbell. Situation presented here outlines the essential scope of expression creation problems. It is the most appropriate to draw conclusions, also for the designers. Therefore, it is probably a delusion, that the high art will help the perception of the design art in its widespread perception. It is as probable as the fact that the high art will factually support the design arts. It is probably an illusion, that the high art should not take up the dialogue with the popular art. It is probably an illusion, that designing within the scope of human rescue or for handicapped people should be more valuable than designing for those that are safe and able. Probably, the above argument will stay true even then, when mentioned designing were only to serve giving pleasure and making life happier. Probably there are no rules based on which we will decide that the project should be lead according to some schematic, better than the others, hypothetically worse. Probably the strength of the designer is the awareness that leads to expressing of what is important for the particular place and moment.

It is equally probable, that one cannot be afraid of own convictions and thoughts but has to keep an eye on their true, honest and decent motivation. Probably one cannot deny the necessity of leaving the utilitarian ethics, towards appealing to good a priori as pursuing the truth. The truth obliges us to acting according

to ones own conviction and understanding of the essence of existence.

Probably...

A question therefore arises: ‘What is the secret of creative role of designer’s creative individuality?’.

Designer’s personality is shaped based on the compilation of constantly progressive traits: creative sensitivity, creative intuition, experience and design skill set. Designer’s conscious openness towards deeper and deeper aspects of understanding of the essence of being a human in space, is important. Here I have in mind the most mundane understanding of mechanisms driving relations between humans and between humans and their place. (place of their existence) In other words, (we: the designers) develop the creative maturity by systematically revising, challenging the foundations, on which it was built till now. Understanding of the reality’s essence , place of the design ones own place in space is crucial to the designer. The road to the chosen goal is found through experiences lived that the designer experienced. The effect of such experiences is recorded in the creator’s consciousness , in the form of a kind of ‘pictures’: artefacts. (somebody may want to call these experiences?) Mentioned artefacts are permanently gathered, starting from the birth till present day. At one time some of these will be associated by the designer with specific subject and place of undertaken design tasks. Then all that is left to do is to combine those with the creative skillset , to achieve author’s effect of design’s message appropriate for the time and place. The ability described above is: *creative up-imagining*. I call the sensitivity described here a *creative up-imagining* it stimulates the power of transmission of the message contained in the design. In short it could be said: ‘it’s not worth to get to work if you have nothing to say’. We can find the effect of *creative up-imagining* in pictures. P. Zumthor associates these with education, work, but also with own childhood experiences: feeling of the garden, shape of the handle from the gate that led to the garden, remembered by his hand, ordinariness of compartments through which he walked then, and which later – through the memory of their ordinariness – gain some unusual meaning. Their evidence is their repeated experience of an already mature architect². P. Zumthor writes: ‘*Such memories contain the deepest rooted experiences connected with architecture that I know of. They constitute the core of architectural moods and images which I try to explore as an architect*’³. André Malraux claimed the occurrence of the *museum of imagination*, which can be interpreted as one that removes portraits, places and incidents from persons, places and incidents pictured (recalled) while attributing, in our consciousness, the point of their existence to commonly known creators and their personal perception by anybody who shapes this experience. Those who put these works under widely

received criticism are of special importance to the development of the concept of *museum of imagination* (more or less consciously). A. Malraux claimed that *de facto* we look at the works of famous artists (in the context of our vision of them) and not the objects pictured in paintings and other works , that were the cause of their creation. Therefore we will quite easily tell that we’ve seen Tiziano, and not a particular man with a glove. We don’t even want to inquire who that man was⁴. It seems that nowadays similar rule pertains to the interpretation of reality , which strongly personifies itself in defining of individual phenomena and objects. This is the reason we don’t observe individual and objective in their meaning phenomena and objects of specified definitions any more, but a personal picture of them. It is evidenced by widely accepted, but paradoxical to the meaning of definition, the phenomenon called *redefinition*. The notional relativism concerning the interpretation of reality seems to be real. However we declaratively avoid to accept that fact. Architects are not free from the obligation mentioned above, to include the message in works they design. On the contrary – they are obliged in a special way, because the recipients are condemned to them. I stubbornly emphasize the essence of the message confined in architecture, because I’m afraid that the design arts bring a certain margin of possibility of abandonment in this field under the pretence of solving of the so called problem. In the field of architecture it would be a functional and spatial solution. Outside of any narration, the architecture’s message should still be a tale of designer’s current attitude towards people, place and space. Surely it can be achieved by communicating only obvious and repeatedly verified categories of answers. But this situation is very specific. It would be similarly peculiar, as the intention to limit literature solely to reportage and music – to sounds coming to us from outside the window. To point out the difficulties lying before the architectural statement and not to make it dangerously shallow – through possibly adopted its superficial reception – I will quote Peter Zumthor’s meaningful statement: ‘*Over and over I stumble upon buildings that are shaped with large expenditures and will to give them unique form and I feel exasperation. Architect that had perpetrated this thing is absent but he is constantly talking to me through every detail of the building, and he still says one and the same, that I lose my interest in quickly with. Good architecture should welcome the man, let him experience and live and not to persuade something to him.*’⁵. Within the present considerations I purposely try to find a verdict that distances us from easy and spectacular spatial narratives. It has to be however admitted, that the author of the above sentence has a great skill of talking through architecture, and a very resonant in its sound.

Peter Zumthor also cites other interesting view, which moves poetry into architecture’s context. To me it seems especially significant. It comes from the discussion on the subject of poetry, in which an Italian easiest Italo Calvino firmly states: ‘Only a poet of precision

can be a poet of indefiniteness’⁶. It is a very accurate statement, which I would recommend to take into ones heart as a priority. To an architect who sees – otherwise rightly – metaphorical, and therefore poetic language of the architecture, it can be an advice of extreme value. Definitely, it’s on to something, to express oneself in architecture with poetic language, because the language of poetic metaphor is especially appropriate for the meanings that describe the essence of things that direct the reality. Architectural statement usually touches the regions that relate to fundamental questions of our (human) participation in the world. It is hard to describe them with verbatim language, not to slip into the shallowness of which P. Zumthor warns. It is hard to imagine any kind of creativity devoid of emotions described here. A dose of these emotions seem to be a necessary condition of the creativity’s occurrence. Otherwise speaking of art as a form of creation would be unjustified, but it would be a talk of – only and exclusively – calculation. While creating the idea of freeing from the dictate of methods and theories, undoubtedly one has to take to his heart an opinion of one of the Bauhaus’ idea pillars, so often accused of the dictate. I quote after Walter Gropius: ‘The Goal of Bauhaus was not the usurpation of any »styles«, systems or dogmas. It was about the animation of the design itself’⁷. The anxiety caused by the search described here caused the ones controlling the department in 2012 to initiate the Architecture and Industrial Design Department of the Academy of fine Arts of Gdańsk exhibition within Gdynia Design Days. Of course I can only say it for myself, but undoubtedly, together with prof. Sławomir Fijałkowski we had endeavoured to free the design activities towards the experiment as a widely understood designer’s duty to from the opinion on the subject of his understanding of contemporary design, including architecture and interior architecture design. Aforementioned experiment could be described as creative risk. Designs that avoid this risk almost lose their mandate to be created. We were convinced that the confrontation with the external environment in opposition to the Academy would let us verify these opinions and perceive the true scale of their dimension.

II. Architectural message

Readability of communication. Design and architecture

We are now in the age of the domination of the design understood here by me as industrial design. Currently the architecture is condemned to compete with her quite recently born child, which is the industrial design. Each designed object brings a visible design and creative effect with it. It is easier to perceive than architecture through a visible effect of physical completion of the work. Architecture is difficult in perception due to its constantly open nature. It undergoes changes, development in time. Especially the modern

architecture is the subject to the aforementioned rule. On the concept level , no matter the quality and clarity of the design, one has to have the ability to imagine to read its final effect intended by the designer. (We have to remember here that the architecture does not have effect only in the visual sphere. Therefore it requires to be designed also in the non-visual sphere). After completion it is so vast and complex, that only proficient observers can grasp its entirety in order to subject it to factual criticism. Its sole recognition poses difficulty, let alone understanding... It should be mentioned here, that any impediments or complex nature of the work today disqualifies it among socially active objects. ‘Difficult’ things are nowadays *pas*. There’s no time, will or patience to examine them. Therefore the messages communicated by the works should be somewhat simple. This means the necessity to distinguish the main plot of the statement. Subplots (probably) will remain accessible only to the *connoisseur*. This would be contents that should be dedicated to architecture designers. Furthermore, it has to be stated, that design (through its very existence) strongly supports the idea of applied pragmatism, popularized through education. This pragmatism consists of the obligation to prove the direct synergy of research and studies with entrepreneurship and industry. Indeed it does bring benefits that are hard to deny. In architecture its a bit more difficult to take advantage of this due to specific complexity of the investment process. There is nothing wrong with this pragmatic tendency – until we will realize that it draws us also in a certain kind of game that involves the axiom of demonstrating the utopian character of undertaking any effort and studies directed mainly towards broadening the horizons, and especially these that pertain to raising the cultural awareness and knowledge that is impossible to balance in the way of aforementioned pragmatism. I would defend studies undertaken to broaden horizons. Not every study is a trade. Currently we depart from the unpopular questions of existential nature. They can unexpectedly divert the economical effect from a goal to the means to achieve the goal. Then – more consciously perhaps – we will ask ourselves the question, where’s its right place. This thread will seem like an unimportant digression, but only until we will reach this reflection. Architecture and interior architecture are deeply conditioned culturally and socially. They will probably come to the foreground at the time when they will admit to the new cultural inheritance of material culture, also the one resulting from the newest design achievements in the general meaning. Due to said conclusions approximating design to direct rotation of finance, the only subject from the field of architecture, that is discussed nowadays, are regulations concerning advertising within the cities. One has to refer to the meaning of space that surrounds us as the environment of human existence, unfortunately we have to acknowledge, that too much in the field of design is up to the activists enlisted from the group of celebrities. They don’t promise anything above the statement that design is easy, pleasant and does not create problems or ideas. It has to answer

current needs and not look ahead, and it is dependent mainly on personal liking – trend. Spatial planning equals securing of the developer’s interests, expressed through quiet passivity towards creation of anything beside current income. One has to admit that they (perhaps) does not have to have any needs... But someone should see those. The question is: ‘Who will that be?’. For the architecture to speak more communicative language one would have to give attention to the phenomenon described by me in the initial part of this text, where there was mention of individualism of the *museum of imagination spanning* over the interpretation of reality and freely understood creative *up-imagining*. Individual nature of the reception of the surrounding world is being conquered by the phenomenon of conceptual relativism. There lies the paradox of the phenomenon called redefinition. It is a natural consequence of a not all gone modernity. This may surprise us, but the phenomenon was already mentioned by Friedrich Nietzsche and Martin Heidegger. While opening the way to the diplomas of Architecture and Industrial Design department exhibition in Gdynia, we strived to make the displayed designs more readable and interesting to the recipients. This especially concerned the recipients from outside of the Academy. Therefore our intent was and is an aspiration to make the Diplomas exhibition in Gdynia an exhibition dedicated to the publicity. (more to it than to the designers). Industrial design was to be represented first and foremost, and actually only and exclusively through, realised by students products, prototypes thus physically created objects. In architecture we still promote modelling, filming and any other attempts of alternative design presentation, and first and foremost the designs that go beyond the multiplied stereotypes. Our concern was to not be afraid the fact that designs and products can be spectacular. We waned architecture to be the most interesting to rebuild its importance as a socially important field. This way the exhibition served the popularization of a sort of freeing the design and experiment within the boundaries of creative activities.

Outline of architecture’s contemporary problems, or ‘How the space warps?’

By nature, architecture is semiotically much more hermetic than other design fields. This thesis pertains to architecture’s problems both at the exhibition stage of the concept as well as analysis of completed projects. Part of a conversation from a dozen years ago at the opening of Architecture faculty Exhibition at the Academy of Fine Arts of Gdańsk had stuck deep in my memory. One of interlocutors had drew my attention to the fact that the designs shown by us are unclear. I had thought: ‘Well, so what?’ Too bad. If you want to read, you have to learn the language first. At the start you have to learn to put phones together, then letters, phrases and just then – you can read. Implicitly it was of course about

reading of the designs’. I said as I thought, explaining the above statement in a more diplomatic way to my interlocutor. Therefore I had reacted in a way that’s as representative to the community of architects as one could ever imagine. Because we’re (we, architects) still fully convinced that the importance of space is so obvious, that everyone will respect it and will feel obligation to learn its language or to remain silent. Unfortunately this is a very erroneous belief, because this kind of humility already belongs to the past. Today I consider my reaction to the problem that was pointed out to me to be inappropriate. But – as far as my answer was a mistake, inasmuch further staying in this conviction was doubly mistaken. Even back then we should seriously react to this type of signals. We should have worked to systematically and deftly go to the level of controlled ‘spectacular babble’ – as an easier and attractive message, because from now on – more or less from the time of said conversation – whole surrounding world moved on to the language of easy to understand images. Our language had to be simplified because of the need of maintaining connection to the world, which otherwise will stop wanting to understand us and communicate with us... And so – it stopped to want. The community turned away from the architecture designers. ‘To hell with us! Universal dialogue of the designers with society can still be non-existent (but it shouldn’t). The society also turned away from space, which became too difficult, also because lack of our communication inside the designs messages. In consequence of the above mechanisms a group of incompetent individuals appeared, who (mostly) erroneously, adequately to the level of their competences, promised easier reception of architecture and space. This had led to systematic littering of our surroundings. Hereby I have touched a totally different area of architecture’s problems, but important enough that in public opinion it has mixed the communities of the competent ones with those much less knowledgeable. This sort of phenomenon provokes complications. As a classic of the lighter muse once wrote: ‘[...] sometimes it is the most difficult to spot a bandit, when there are only sheriffs around’.

In consequence of its unfriendly, because overly difficult, character the space is omitted in the public discourse. Mentioned by me above takeover of the driving role in shaping of places and spaces that surround us done by different kinds of unfit for the role demigods – ‘simplifiers’, simplifying the rules of creation in a completely unprofessional way became another effect. Adopted here name for these people is inasmuch linguistically awkward in its form and sound as it is justified considering the significance of their destructive achievements of these ‘simplifiers’. They have directly contributed to systematic littering, messing up of the space up to the point of grief. Of course the grief is felt only by those, who have – metaphorically speaking – ‘spatial hearing’. Today the whole world ‘mumbles’ in an arbitrary chosen way. This causes the necessity to

rise to the master level of this language, because no one will want to listen to our exquisite speech. Perhaps it had already totally lost its exquisite nature and became hollow? Maybe resurrecting it in another form would become a form of renovation...?

Our current job is the disenchantment of architecture and space. Today we have to prove that architecture is easy, in spite of this being not true. We have to do it in a way that is smart enough not to lie but to explain. For every, even the most complicated situation can be viewed as the commonly known rule concerning the half empty or full glass. If we will present the architecture as in the second example (half full), then maybe it will prove to be much easier than it was before.

Resources of places in space at our disposal are limited. Therefore they are subject to special responsibility. To illustrate explain the level of responsibility for the condition of space, we can compare it to the quality of materials called elasticity. Materials can deform plastically or elastically. The trait of elasticity gives hope that (eventually) after the external force is removed, the material will return to its (more or less) primary form. Plastic deformation gives an opposite effect. The change is irreversible. Unfortunately, the space deforms plastically. We will never have another one as it was before our interference. It is about nothing more than imagining of the consequences of our actions. Currently the architectural creativeness – as never before – has been freed. On the other hand this liberty leads straight to anarchy and a certain form of enslavement and eventually to desensitization and trivialization of the true dimension of the architecture’s liberation. In effect its liberty *de facto* is limited to merely visual expression. Are modern architects really are only and exclusively creators of form?

The questions that lie not only in front of architects at the Architecture and Industrial Design Faculty of Academy of Fine Arts in Gdansk

The condition I would like to mention is symptomatic, and not only to the community of the Architecture and Industrial Design faculty of Academy of Fine Arts of Gdansk. I suppose that it is a common architectural disease. Therefore I do not write the words you can read below to take away anything from us – architects. I’m talking about outlining quite peculiar landscape of relations that I observe from the perspective of our backyard. I consider this to be a natural reflex that is not directed towards anyone or anything. The future of architectural design at the Architecture and Industrial Design Department at the Academy of Fine Arts in Gdansk is weighed by doubts mentioned by me at the very beginning of this text. Meaning still valid, almost automatic reflexes regarding design

and understanding of architecture and interior design. This area is reluctantly ventilated. Indeed it requires undertaking a certain dose of risk. To tell the truth I don’t remember if we had debated the topic thoroughly enough. Meanwhile we experience fast generational changes. These changes are not some evil scourge, but an important pressure – truth. It is an actually occurring external pressure, which should be regarded as a condition of our activity. However difficult it can be to imagine, at the beginning of XXI century, perhaps, we still design based on methods – *de facto* – from before a hundred years. Regardless of the degree of surprise caused be the fact of possible acceptance of hypothesis mentioned here, partly this image is true. Meanwhile – somewhat nearly – we had experienced and we still a new technologies revolution and together with it the approaching of next generations living in a totally different world already living in a totally different world than the one our generation, the generation of people born in the sixties and seventies of the XX century, was raised in. This pressure should be considered to have occurred. It cannot be denied. These consecutively marching generational formations are noticed by writers, pondered by sociologists, who give them their own names. It is researched by the economic and financial market... And we do our job as it once was... Of course we design with the totally new tools incorporating technical achievements, but I’m afraid we still think in the post Bauhaus categories. It seems to me that in some measure we ignore the essence of technological changes. We just exchange the drafting tools, instead of deeply changing the way of thinking about the design. Probably, despite of all our efforts we have the reflex of persistent projecting of the space to the plane. When it comes to the design at the conceptual level this causes particular dilemmas. (Revolution in executive projects first requires a revolution at the concept design level). These reflexes have to be accompanied by de conclusions regarding the essence of possibilities of administrating the tools for working in space. Paradoxically whole time and regardless of the stage of technological achievements, creators think and design spaces. But they still do it by the means of a plane. Fact that executive design will be expressed on a plane, in no way excuses the abandonment of the possibility to use the tools for design in space more profoundly. By the way, it is interesting if anyone will scientifically prove that or perception of space is aided by its projection to a plane. Special role in the design mastery of space should be played by film. At the beginning perhaps as scenes, as the possibility of presenting architecture’s variability in time and the dependence on the point of its exposition. Video should use both purely informative plane as well as emotional one, building the narrative of he designed places influence. Is it possible? Human is dynamic by nature. Architecture, depending on his movement, is experienced directly proportionally to the dynamic of the human. One could tell, that in a way it is simultaneously viewed from multiple points of view. Human never stands like a statue. If we will consider that he moves, then

we should also consider that he can piece together subsequent images and draw conclusions from their relations. Therefore what he sees in the given moment is not entirely the most important. What is important is the sum of stimuli, frames, looks, and also experiences such as acoustics, smell, touch, accumulated in some optimum amount of time – sum which for the given person and event was appropriate to note the meaning of the experienced place. Effect of selective solidifying of images and experiences in memory is overlapped over the mentioned phenomenon. If one was to translate it to a static image, then – perhaps – it would be sort of cubism? But our epoch is not a time when cubism would still be up-to-date. What is important is the observation, that right after visual experience we will quickly realize that the noted dynamics of bodies is accompanied by emotional dynamics. Hence the conclusion that the way of recording of the design has to take it into consideration. As a Dean of the Architecture and Design Department I very much hope that subsequent diplomas exhibitions will touch our need to seek the new ways in design. I trust that they will provoke ways to activate the space as an environment, not only answering the needs but also determining the human condition.

dr hab. Tadeusz Pietrkiewicz

1. Joseph Campbell, *Potęga mitu (The power of myth)*, ed. B.S. Flowers, transl. I. Kania, Znak: Krakow 2013.
2. P. Zumthor, *Myślenie architektury (Thinking Architecture)*, transl. A. Kożuch, Karakter: Kraków 2010, p. 7.
3. Ibidem, s. 8.
4. A. Malraux, *Muzeum wyobraźni (Museum without walls)*, vol. xv, Warszawa 1978, p. 345.
5. P. Zumthor, Op. cit. , p. 33.
6. Ibidem, p. 30.
7. W. Gropius, *Pełnia architektury, (The scope of total architecture)* transl. K. Kopczyńska, Karakter: Kraków 2014, pp. 26–27.

~~2013~~

Wystawa **DYPLOMY** nie jest premierową obecnością Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych podczas Gdynia Design Days. Nasi studenci i absolwenci byli dotychczas obecni na wielu wystawach tematycznych, wielokrotnie brali udział w warsztatach projektowych, z sukcesem prezentowali produkty własnego autorstwa w komercyjnej części festiwalu; także wielu wykładowców ASP jest związanych z Gdynia Design Days od samego początku, wspiera rozwój festiwalu zarówno merytorycznie, jak i organizacyjnie. W tym roku postanowiliśmy zaakcentować nasze uczestnictwo instytucjonalnie – pod wyraźnie wyodrębnionym szyldem Design ASP Gdańsk, prezentując wybrane prace dyplomowe niedawnych absolwentów. Z ich umiejętności i wiedzy korzystają pomorskie firmy i instytucje wspierające rozwój gospodarki opartej na wiedzy, co przyczynia się do budowania wizerunku regionu jako miejsca, w którym powstają innowacyjne rozwiązania i rozpoznawalne produkty. Mam nadzieję, że będzie to początek naszej systematycznej obecności na Gdynia Design Days, a coroczne wystawy najmłodszej generacji trójmiejskich projektantów nie tylko wpiszą się na stałe w program festiwalu, ale będą też jego najbardziej inspirującą częścią, także w kolejnych edycjach.

Tegoroczna prezentacja została podzielona na dwie części: Wzornictwo i Architekturę, odpowiadające istniejącym obecnie kierunkom na Naszym Wydziale. Formuła wystawy to przegląd dyplomów licencjackich oraz magisterskich obronionych w ostatnim roku, a ich rozstrzał tematyczny odzwierciedla aktualną ofertę edukacyjną w zakresie sztuk projektowych, obejmującą m.in. projektowanie produktu, mebla, okrętów, architekturę wnętrz, scenografię, komunikację wizualną, design eksperymentalny, projektowanie produktu autorskiego i biżuterii oraz wiele innych – wciąż modyfikowanych i uzupełnianych – specjalności dyplomowych. Zapraszam do uważnego zwiedzania wystawy i mam nadzieję, że przyczyni się ona do większej rozpoznawalności architektury i wzornictwa z gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych – miejsca, w którym na pewno warto studiować design.

prof. Sławomir Fijałkowski

Dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa

Słowa wstępu do wystawy w 2013 roku napisał ówczesny dziekan prof. Sławomir Fijałkowski. Organizacji wystawy podjęły się studentki Architektury Wnętrz z koła twórczo-naukowego 360° sztuki: Daria Skoczylas, Daria Bolewicka, Weronika Karcz.

To był pierwszy konkurs oraz wystawa dyplomów Wydziału Architektury i Wzornictwa. Niestety, nie do wszystkich absolwentów udało się dotrzeć i z tego powodu część autorów i prac zostanie jedynie wymieniona.

Warto zwrócić uwagę na dynamikę rozwoju zarówno wydziału, jak i festiwalu. Prezentowana Pracownia Projektowania w Krajobrazie Kulturowym przerodziła się w oddzielny kierunek, zaś Centrum Designu Gdynia przekształciło festiwal Gdynia Design Days w jeden z głównych festiwali designu w Polsce.

W kolejnych latach będzie można zauważyć, jak ta współpraca się rozwija i jakie ma znaczenie dla trójmiejskiej tożsamości projektowej. Wielu laureatów stało się ważnymi postaciami świata projektowego – zarówno w Polsce, jak i za granicą.

DIPLOMAS Exhibition is not the premiere presence of Architecture and Design Department of Academy of Fine Arts in Gdansk during the Gdynia Design Days. Our students and graduates were so far present at many thematic exhibitions, repeatedly took part in design workshops, successfully presented products of their own design in the commercial part of the festival; also many of the AFA lecturers are connected with Gdynia Design Days from the very beginning, supports its development both in substance and in organisation.

This year we had decided to emphasize our institutional participation under separate label Design ASP Gdansk (Design of AFA Gdansk) – presenting chosen works of our recent graduates. Their skills and knowledge are used by Pomeranian firms and institutions that support the development of economy based on knowledge and contributing to building the image of the region as a place in which innovative solutions and recognizable products are being made. I hope that this will be the beginning of our cyclic presence at the Gdynia Design Days, and the yearly exhibitions of the youngest generation of Tricity's designers will not only be permanent part of the Festival's program, but they also will be its most inspiring part in its subsequent editions. This years presentation was divided into two parts – Industrial Design and Interior Design – corresponding to faculties that currently exist at our Department. The exhibition's formula is a review of master and bachelor degrees diplomas, defended in the last year, and their thematic scope reflects current educational offer within the realm of design arts, encompassing i.a.: product, furniture, interior design, ship architecture, scenography, visual communication, author's product and jewellery design and many more – constantly modified and supplemented – diploma specialities. While inviting to visit the exhibition I hope that it will contribute to better recognition of Architecture and Design from the Academy of Fine Arts in Gdansk – a place that makes studying the design worthwhile.

prof. Sławomir Fijałkowski

Dean of the Architecture and Design Department
Academy of Fine Arts in Gdansk

Words of introduction to the exhibition written in 2013 by the then dean prof. Sławomir Fijałkowski. The organisation of the exhibition was realized by students of Interior Design Faculty, members of creative study group 360° sztuki (360° of art): Daria Skoczylas, Daria Bolewicka, Weronika Karcz.

It was the first competition and exhibition of the Diplomas of Architecture and Design Department. Unfortunately, we were not able to reach all the graduates, hence some authors and their works are only mentioned. It is worth to note the dynamics of development of both the department and festival. Presented studio of the Design in Cultural Landscape had morphed into separate faculty and Gdynia Design Centre made Gdynia Design Days one of the most important design festivals in Poland.

In the subsequent years one will be able to see how this cooperation developed and what is its meaning to the Tricity's design identity. Many of laureates became important personas of the design world both in Poland and abroad.

Biżuteria unikatowa. Obiekt rzeźbiarski, obiekt użytkowy

Służy ukazaniu powstałej serii prac w określonym kontekście. Kwestie rzeźbiarskości i użytkowości wraz z pojęciem unikatów są podejmowane z perspektywy współczesnej sztuki biżuterii. To właśnie ona stała się pretekstem do autorskich poszukiwań.

Powstała seria jest intuicyjnym zapisem rozważań w materiale, refleksą myśli. Pewną historią opowiedzianą na tyle nieostro, aby zapraszała do indywidualnej interpretacji.

Autorska kolekcja biżuterii – „Metamorphosis” została wykonana z kamienia oraz biożywicy, gdzie jeden materiał poddawany jest przeobrażeniom, dematerializacji, niczym cykl życia. Od stanu stałego, czyli kamienia, po pył z niego uzyskany i do stanu ciekłego – biożywica z pyłem staje się łącznikiem tej samej materii. Eksperymentalna praca z materiałem sprzyja w tym przypadku poszukiwaniom innowacyjnych, nieoczekiwanych rozwiązań, form i połączeń.

Celem projektu nie było definiowanie zjawiska, lecz raczej praktyczny udział w jego definicji oraz podkreślenie znaczenia unikatów, fenomenu biżuterii oraz wyjątkowo intymnej relacji pomiędzy obiektem a noszącym.

Biżuteria jest do używania, stosowania, a ciało jest jej punktem wyjścia i głównym kontekstem. Czy wyznacznikiem biżuterii jest jej noszenie? Biżuteria to zdecydowanie coś ponad tradycyjnie pojmowaną użyteczność.

Biżuteria sama w sobie jest unikatem wśród sztuk wizualnych. Jej kontrastowe zestawienie z masowymi ikonami stylu uwypuszcza jej wartość, a udział w życiu codziennym powoduje, że jest bardzo aktualnym medium sztuki współczesnej. Sztuki współczesnej? Sztuki użytkowej? Czy może rzemiosła?

Brak jednoznaczności oraz definicji stymuluje do działania. W tej perspektywie sztuka to otwarty rozdział pełen możliwości rozwoju. Przekraczając granice i zmieniając definicje, składa się na obraz kultury materialnej człowieka...

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: mgr Paweł Pomorski

Dyplom magisterski

Unique jewellery. Sculptural object, utility object

It serves showcasing of a series of works created in the specified context. Sculpture and utility together with the concept of unique are taken from the perspective of contemporary art of jewellery. It is what became the pretext to the author's search.

Created series is an intuitive record of considerations in material, reflection of thoughts. Certain story told as blurry as to invite to individual interpretation.

Author's jewellery collection – 'Metamorphosis' was made of stone and bio-resin where one material is subjected to transformations, dematerialisation, like the circle of life. From the solid state or stone to the dust obtained from it, to the liquid state – bio-resin with dust, which becomes the link of the same matter. The experimental work with material in this case favours the search for innovative, unexpected solutions of forms and combinations.

The goal of the project was not to define a phenomenon but rather taking a practical part in its definition and emphasizing the meaning of uniqueness, phenomenon of jewellery, and exceptionally intimate relation between the object and the wearer.

Jewellery is about wearing and use, body is its starting point and main context. Is wearing the jewellery its main determinant? Jewellery is something above the traditionally understood utility.

Jewellery in itself is a unique within the applied arts. Its contrasting juxtaposition with the mass icons of style highlights its value and its part in everyday life makes it a very timely modern art medium. Modern art? Applied art? Or maybe craftsmanship?

The lack of explicitness and definition stimulates the action. In this perspective art is an open chapter full of development possibilities. By crossing the boundaries and changing definitions it constitutes the image of material culture of human...

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: mgr Paweł Pomorski

Master's degree



Ergonomiczne, fizjologiczne i estetyczne aspekty współczesnych akcesoriów erotycznych

Kamienne dildo, następca swojego paleolitycznego protoplasty, dający nowe doznania w niecodziennej i ergonomicznej formie. Ręcznie wykonany z marmuru Brescia, o anatomiczno-pierwotnym charakterze, w którym materiał kreuje nowe bodźce poprzez jego schłodzenie bądź ogrzanie. Zaprojektowany w taki sposób, aby w pełni pobudzał zmysły oraz w swojej niebanalnej formie wyszedł z cienia tabu.

Wibrator stworzony z myślą o całości aktu płciowego, łączy w sobie między innymi stymulację ciepłem i zimnem oraz masaż wprowadzający w intymny nastrój. Jego forma nawiązuje do poprzednika z marmuru, lecz materiał – silikon medyczny – stawia go w opozycji. Anatomiczne dopasowanie do użytkownika jest tutaj równie ważne co aspekty stylistyczne, stanowczo odwracające się od stereotypowych przedstawień męskich genitaliów.

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: mgr Paweł Pomorski
Dyplom magisterski

Ergonomic, physiological and aesthetic aspects of contemporary erotic accessories.

Stone dildo, successor of his Palaeolithic progenitor, giving new experience in unusual and ergonomic form. Handmade of Breccia marble, of anatomical and primal nature where material creates new stimuli through its heating or cooling. Designed in such a way to fully energize the senses and in its original form to come out of the shadow of taboo.

Vibrator created with wholeness of sexual act in mind combines i.a. Stimulation with warm or cold and a massage that introduces intimate mood. Its form is related to its marble predecessor, but the material – medical silicone – puts it in opposition. Anatomical adaptation to its user is as important as styling aspects strongly turning away from stereotypical rendition of male genitals.

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: mgr Paweł Pomorski
Master's degree



Ornament nie jest przestępstwem – współczesna interpretacja pojęcia dekoracji

„Serwis” to kolekcja talerzy wykonanych w odejściu od przepisów i tradycyjnych metod manufaktury porcelany. W tym przypadku formowanie oparte na ścisłych zasadach zostało zastąpione intuicyjnym sposobem wytwarzania, bez obaw o pęknięcia czy nierówności. Akceptacja tego surowca pozwala na nieskrępowaną kreatywność, wzbudza ciekawość i zachęca do eksperymentowania. Tu niemalże przypadkowo przyrządzona konsystencja porcelany do odlewu przywołuje na myśl gotowanie, oparte na pasji i instynkcie.

Zmuszanie porcelany – podatnej na zniekształcenia – by uzyskać idealny kształt, oddziela ją od jej istoty. Dlaczego więc w procesie wytwarzania porcelany dążymy do perfekcji, odrzucając wszelkie znamiona autentyczności tego surowca?

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: mgr Paweł Pomorski
Dyplom magisterski

Ornament is not a crime – contemporary interpretation of the concept of decoration

‘Service’ is a collection of plates made in departure from conventional recipes used in manufacturing of porcelain. In this case creation based on strict rules was substituted with intuitive way of production, without any fear that plates can be irregular or deformed. Acceptance of this material allows for freedom of creation, increases curiosity and encourages to experiment. Here almost randomly prepared consistence of porcelain slip reminds of meal preparation, based on passion and instinct.

Forcing ceramic – prone to deformation – to take a flawless shape disconnects it from its nature. So why do we strive for perfection in the process of its manufacture while rejecting all signs of the material's authenticity?

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: mgr Paweł Pomorski
Master's degree



Zestaw Viet Nam

Zestaw składający się z miski, hybrydy – łyżki i widelca do zupy Pho oraz łyżeczki do kwitnącej herbaty dedykowany jest dla osób, które mają problem z jedzeniem za pomocą pałeczek lub w niewygodnej pozycji. Jest to swego rodzaju most między naszymi sztucami a wietnamskimi pałeczkami. Miska wyprofilowana zgodnie z ergonomią dłoni jest wygodna do trzymania, a także przydatna w oddzielaniu bulionu od makaronu i bezpośredniego picia. Łyżkowidelec pozwala na nabranie bulionu, jak również proste złapanie makaronu. Herbaciana łyżeczka pomaga pozbyć się pięknego, lecz problematycznego kwiatu z przygotowanego naparu.

Zestaw został wykonany metodą odlewniczą z nieużywanego wcześniej do tego typu przedmiotów materiału. Żywicę (dopuszczoną do kontaktu z żywnością) zmieszano z krzemionką krystaliczną imitującą kamień. Zestaw o wyglądzie ciężkiego, kamiennego spełnia w praktyce wszystkie swoje funkcje, również dzięki lekkości zastosowanego materiału.

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: mgr Paweł Pomorski

Dyplom licencjacki

Viet Nam set

Consists of bowl, spoon and fork hybrid for the Pho soup and the blossom tea spoon. The set is dedicated to people who find it difficult to eat with chopsticks, or in an uncomfortable position. It is a kind of a 'bridge' between 'our' cutlery and Vietnamese chopsticks. The bowl is shaped in compliance with the ergonomic of hand, it is convenient to be held and also useful while separating the noodles and drinking directly. Spoon-fork allows for taking up soup and for simple catching of the noodles. Teaspoon helps to remove the beautiful but problematic flower from the prepared infusion.

The set was made by casting, out of a material that was not previously used for this type of objects. Resin (approved for use with foods) was mixed with crystalline silica which imitates stone. The set with heavy stone looks actually fulfils all of its functions, also thanks to lightness of used material.

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: mgr Paweł Pomorski

Bachelor's degree

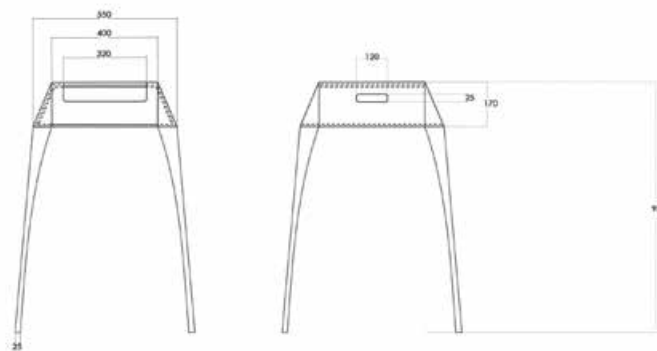


Mebel z duszą

Trudna do zdefiniowania dusza, mająca swoje odpowiedniki w religii i filozofii, łączy się z czymś metafizycznym, niematerialnym, ożywionym i postrzeganym na poziomie emocji. W dzisiejszym świecie przestają nam wystarczać rzeczy piękne, a priorytetem stają się idee i pomysły, które sprawiają, że życie staje się piękniejsze. Dlatego punktem wyjścia w moim projekcie nie jest nadanie meblowi szczególnej funkcji, lecz stworzenie nowych sytuacji życiowych za pośrednictwem obiektu o metaforycznym znaczeniu. Oto stolik na wysokich nogach wykonany z litego drewna, z przestronną szufladą oraz przestrzenią na minihodowlę roślin, np. ziół. Częścią konstrukcji jest dopasowana taca, będąca również blatem. Jedną z możliwości, do której mebel ten stwarza doskonałe warunki, jest przygotowanie i zanieśienie śniadania bliskiej osobie. Tym samym nieożywiony obiekt może wywoływać pozytywne skojarzenia i dobre emocje związane z miłymi gestami. Emocjonalna relacja będzie jeszcze silniejsza, jeśli stanie się on domem dla kolekcji roślin, które wymagają pielęgnacji i uwagi (podobnie jak naturalny materiał, z którego wykonano mebel). Taca może służyć również jako podstawa pod laptopa, książkę etc. Mebel towarzyszy użytkownikowi w odświętnych sytuacjach, jest także elementem codzienności, wywołuje emocje i prowokuje zaangażowanie. Przywiązanie ożywia materię, która staje się czymś na kształt duszy mebla.

Pracownia Projektowania Mebla Seryjnego

Promotor: dr hab. Marek Józwicki
Współpraca: dr Anna Wachowicz
Dyplom magisterski



A piece of furniture with a soul

A hard to define soul that has its equivalents in religion and philosophy is associated with something metaphysical, immaterial, alive and perceived at the emotional level. In today's world beautiful objects cease to be enough for us and the ideas that make life more beautiful become a priority. That's why in my project the starting point is not to give the piece a particular function but the creation of new life situations through an object of metaphysical meaning. It is a table made of solid wood on long legs, with a roomy drawer and a space for plant cultivation, for example herbs. Tray is a part of the construction and also serves as a table top. One of the possibilities for which this furniture creates great conditions is a preparation and bringing of a breakfast to a loved one. Therefore an inanimate object can bring positive connotation and good emotions connected to nice gestures. Emotional relation will be even stronger when it will become a home to a collection of plants, which require care and attention (similarly to natural material that the furniture is made of). The tray can also serve as a stand for laptop, book etc. The furniture accompanies user in the time of celebration and is also a part of his everyday life, brings emotion and provokes commitment. Attachment brings the matter to life, which becomes something of a furniture's soul

Furniture Design Studio

Supervisor: dr hab. Marek Józwicki
Cooperation: dr Anna Wachowicz
Master's degree



Siodło rekreacyjne

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: mgr Paweł Pomorski
Dyplom licencjacki

Recreational saddle

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: mgr Paweł Pomorski
Bachelor's degree



Listownia. Nomadyczny pawilon ekspozycyjny eksplorujący i promujący ideę ręcznego pisania listów

Projekt jest efektem osobistych doświadczeń i refleksji na temat pisania listów. To przestrzeń, w której docenić można istotę, urok i ponadczasowość ręcznie napisanego na kartce słowa oraz uświadomić sobie, że ten sposób komunikacji – przy niewielkim nakładzie sił i kosztów – można kultywować, czyniąc z powstałych listów wyjątkowy zapis chwil i osobowości autorów.

Przestrzeń projektu to nomadyczny pawilon ekspozycyjny promujący i eksplorujący ręczne pisanie listów. W skrócie: Listownia. Przestrzeń Listowni poprowadzono analogicznie do konstrukcji treści listu:

Wstęp – to przestrzeń wystawy, gdzie poznajemy historię Słowa, Pisma i Przyborów Piśmienniczych oraz historie zawarte w Listach.

Rozwinięcie – to Pisalnia, miejsce, w którym odbiorca przepełniony refleksjami z wystawy może napisać swój list.

Zakończenie – a może raczej początek nowego spojrzenia na ręczne pisanie listów – to Skrzynka, do której odbiorca wrzuca swój list, by po opuszczeniu Listowni być może powrócić do alternatywnej formy komunikacji.

I Pracownia Projektowania Architektury

Promotor: dr hab. Beata Szymańska

Współpraca: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty

Dyplom magisterski

Letter office. Nomadic exhibition pavilion that explores and promotes the concept of handwriting letters.

The design as an effect of personal experiences and reflection concerning writing letters. It is a space in which one can appreciate the essence, charm and timelessness of a word handwritten on a card and realize, that this way of communication – being cost and energy effective – can be cultivated making the created letters a unique record of a moment and authors personality.

Space of the project is a nomadic exhibition pavilion that promotes and explores handwriting of the letters. In short: Letter office The letter office's space is created in analogy to the construction of the letters contents: Introduction – exhibition's space where we learn the history of Word, Writing and Writing utensils and also stories found in letters.

Main part – Pisalnia (Writing office) a place where recipient filled with emotion from the exhibition can write his own letter.

Ending – or perhaps a beginning of a new look at letters handwriting – a box where recipient puts his letter, so after leaving Letter office he can perhaps get back to an alternative form of communication.

I Architecture Design Studio

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska

Cooperation: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty

Master's degree

Mebel nadfunkcjonalny

Mebel do pozowania. Krzesło dedykowane dla kobiet. Wymusza na użytkowniczce jeden specyficzny sposób siedzenia: z uniesieniem prawego biodra w górę, wyciągnięciu nóg oraz podparciu ciała na łokciu. Obiekt wykonany jest w całości z tarcicy jesionowej. Siedzisko powstało w odpowiedzi na kobiecą pozę – znajdującą od wieków swoje miejsce w kulturze i charakteryzującą zarówno dystygowane damy sprzed lat, jak i współczesne modelki światowej sławy. Obiekt ma za zadanie spełniać dwie funkcje: mebla, tak żeby widz podziwiał siedzącą nań kobietę, oraz obiektu rzeźbiarskiego – dla kontemplowania samej formy.

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: mgr Paweł Pomorski

Dyplom licencjacki

Over-functional piece of furniture

Piece of furniture for posing, chair dedicated to women, forces the user to sit in one specific position: with crossed legs and supporting the body with an elbow. The seat came into being as an answer to woman's pose that had its place in culture for centuries, characterizing dignified ladies from old times as well as contemporary world famous models. The whole object is made of ash plank, its purpose is to fulfill two functions – piece of furniture (for the spectator to admire a woman sitting on it) and a sculptural object in which the form itself is being contemplated.

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: mgr Paweł Pomorski

Bachelor's degree



Miejski park przy starej synagodze. Małe miasto a przestrzenne relacje międzyludzkie

Wielkie metropolie stają się pasożytami swojej okolicy. Wchłaniają mieszkańców małych miast, kusząc lepszymi standardami, wyższymi budynkami, prestiżem... kusząc magią słowa „mieć”.

Czy małe miasteczka mogą być realną alternatywą dla życia w pędzie i braku refleksji? Czy obraz małomiasteczkowej stagnacji może się przeobrazić w harmonijny krajobraz sprzyjający poprawie kondycji społecznych? Czy architektura może wpływać na poprawę społecznych relacji? Jak istotną funkcję w procesie wzrastania pełni tożsamość miejsca?

Projekt dyplomowy *Miejski park przy starej synagodze. Małe miasto a przestrzenne relacje międzyludzkie* jest nie tylko próbą odpowiedzi na powyższe pytania. Jest również zapisem procesu projektowego opartego na analizie zarówno przestrzeni fizycznej oraz struktury społecznej Nowego Stawu, niedużego żuławskiego miasteczka, jak i obecnej kondycji myśli architektonicznej w wymiarze psychologicznym.

Pracownia Projektowania Wnętrz Miejskich

Promotor: dr hab. Jacek Dominiczak
Dyplom magisterski

City park near the old synagogue. Small city and spatial interpersonal relations.

Great metropolis become the parasites of its neighbourhood. They absorb the inhabitants of small cities by seducing them with higher standards, taller buildings, prestige... They seduce with the magic of the word to have.

Can small cities be a real alternative to living in momentum and lack of reflection? Can the image of small town stagnation transform into harmonious Landscape favouring the improvement of social conditions? Can architecture influence the improvement of social relations? How important is the role of the place's identity in the process of growth?

Master's degree project *City park near the old synagogue. Small city and spatial interpersonal relations* is not only an attempt to answer the above questions. It is also a record of the design process based on the analysis of both physical space and social structure of Nowy Staw, small ait town, and also the condition of contemporary architectural thought in the psychological dimension.

City Interiors Design Studio

Supervisor: dr hab. Jacek Dominiczak
Master's degree



TRIMOR – studium koncepcyjne architektury statku naukowo-badawczego dla Instytutu Morskiego w Gdańsku

Moim celem było zaprojektowanie jednostki innowacyjnej zgodnej z realnym zapotrzebowaniem, skomplikowanej technicznie i o złożonej funkcji, wnoszącej szereg innowacyjnych rozwiązań do zastosowania w praktyce. W rezultacie powstała jednostka wielozadaniowa, której poprawnie zaprojektowane zróżnicowane funkcje wzajemnie się uzupełniają, współgrają, wykorzystując wspólne cechy oraz nie kolidując ze sobą. Zaproponowana jednostka trójkadłubowa potrafi połączyć cechy jedno- i dwukadłubowców – ze względu na szerszy kadłub środkowy statek zyskuje dzielność morską, wyporność oraz ładowność jednokadłubowca, a roztawione pływaki znacznie redukują przechyły, powiększają powierzchnię pokładu roboczego z możliwością bezpośredniego dostępu do ładowni w kadłubie środkowym. Rezultatem jest projekt interesującej bryły statku naukowo-badawczego z funkcjonalnie rozplanowaną przestrzenią – oba elementy idą ze sobą w parze i żadnemu z nich nie pozwoliłem zdominować drugiego.

Pracownia Projektowania Okrętów

Promotor: prof. Andrzej Lerch
Dyplom magisterski

TRIMOR – concept study of science and research ship for Maritime Institute in Gdansk

My aim was to design an innovative vessel in compliance with real requirements, technically complicated and with complex function bringing a series of innovative solutions to practical application. This resulted in creation of multifunctional vessel, with correctly designed, varied functions that compliment each other and harmonize without colliding. The proposed trimaran can combine traits of one and two hulled vessels – because of broader middle hull the ship gains seaworthiness, displacement and carrying capacity of a single hull vessel, while outriggers greatly reduce the tilt, give bigger working deck area, with direct access to the cargo hold in the main hull. Resulting design is characterised by interesting silhouette of science and research ship, with functionally planned space – both elements go side to side and I did not let any of them dominate the other.

Ship Architecture Design Studio

Supervisor: prof. Andrzej Lerch
Master's degree



Mokasyn – autorska interpretacja tradycyjnej formy obuwia

Redesign mokasyna klasycznego to wykorzystanie najistotniejszych cech tych butów, które sprawiają, że są one lekkie i wygodne. Wspólne cechy wszystkich wzorów to układ linii prostych o ostrym zakończeniu oraz dynamiczna bryła specjalnie wymodelowanego dla nich kopyta. W miejscach największych naprężeń konstrukcja została wzmocniona zygzakiem, szcikiem żeglarskim. Kolorystyka opiera się na kontrastach i podkreśla rozwiązania techniczne wzorów. Pierwszy wzór nawiązuje do mokasyna noszonego z przydeptywanym tyłem. Podeszwa podzielona jest w miejscu najczęściej zginanym i wydłużona w tylnej części. Drugi, bardziej sportowy wzór ma zamek wydłużony aż na spód buta. Podeszwa podkreśla rozwiązanie techniczne, odsłaniając skórzany spód. Trzeci, najbardziej „morski” wzór został wzbogacony o dakron, materiał do szycia żagli. Nacięcia w podeszwie wymuszają miejsca jej łamania. Stanie się ona przez to jeszcze bardziej elastyczna i odsłoni nieprzemakalny dakron na spodzie.

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: mgr Paweł Pomorski

Dyplom magisterski



Moccasin – authorial interpretation of traditional shoe form

Re design of the classic moccasin is a use of the most important traits of such shoes, that make them light and comfortable. Common traits of all patterns are the layout of sharply ended straight lines and dynamic form of an especially made for them last. In the spots of the biggest stress the construction is reinforced with zigzag, sailing seam. Colour is based in contrasts and underlines the patterns technical solutions. First pattern is connected to a moccasin worn with squashed cuff. The sole is divided in the place where it bends the most often and elongated in the rear section. Second, more sporty pattern, has elongated zip fastener that reaches the shoe's sole. The sole emphasizes the technical solution by revealing the leather bottom. Third, the most 'maritime' pattern was enriched with Dacron, sailcloth. Cut-outs in the sole force the places of its bending. Thanks to it it will become even more elastic and will reveal the waterproof Dacron in the sole.

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: mgr Paweł Pomorski

Master's degree



Dom wielopokoleniowy. Transformacje

Głównym założeniem projektowym jest zaprojektowanie domu powiększającego się wraz z rozrastającą się rodziną. W projekcie założono, iż budowa domu odbywa się w kilku etapach, dostosowując się do zmian zachodzących w życiu rodziny, uwzględniając dorastanie dzieci oraz opiekę nad najstarszymi członkami rodziny.

Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska

Współpraca: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty

Dyplom magisterski

Multigenerational house. Transformations

Main design assumption is to design a house that grows together with growing family. It was assumed that the construction of the house takes place in several stages adapting it to the changes that take place in the life of family, taking into account children's adolescence and care of the oldest members of the family.

Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska

Cooperation: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty

Master's degree

Propagowanie zdrowego i aktywnego trybu życia poprzez sporty biegowe. Adaptacja ruin starego młyna w Gdańsku na klub sportowo-integracyjny

Praca skupia się głównie na problematyce trwałej ruiny i sposobu potraktowania substancji autentycznej w procesie projektowania nowych form i rekonstrukcji. Zniszczenia substancji zabytkowej są nieodwracalne, jednak projekt stara się znaleźć odpowiedź na pytanie, jak uszanować pozostałą substancję i ukazać jej wartość, zaspokajając potrzeby współczesnego człowieka. W tym przypadku obiekt został zaaranżowany na klub sportowo-integracyjny dla biegaczy.

Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska

Współpraca: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty

Dyplom magisterski

Promotion of healthy and active lifestyle through running. Adaptation of old mill's in Gdansk ruins to sport and integration club

The work focuses mainly around the problem of permanent ruin and the way of treating the original substance in the process of designing new forms and reconstruction. Destroyed historic substance is irreversible, however the design tries to answer the question: how to respect the leftover substance and show its value, while meeting the needs of contemporary man. In this case the object was adopted to a sport and integration club for runners.

Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska

Cooperation: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty

Master's degree



Transformacja zabytkowego holownika parowego Rudokop na jacht

Pracownia Projektowania Okrętów

Promotor: prof. Andrzej Lerch

Dyplom magisterski

Transformation of Rudokop historic steam tugboat to a yacht

Ship Architecture Design Studio

Supervisor prof. Andrzej Lerch

Master's degree

Kolekcja narzędzi kuchennych

Projekt składa się z serii trzech wałków do ciasta, przy czym każdy obiekt został wykonany z innego materiału. Kulisty z rączkami z żywicy poliestrowej pozwala na manipulację obiema dłońmi. W przypominającym butelkę drewnianym walcu zwężony brzeg jest przytrzymywany jedną dłonią, podczas gdy druga utrzymuje wałek w jego zagłębieniu i wykonuje ruch po łuku. Najmniejszy, kamienny przeznaczony jest do użytkowania jedną ręką, został więc dla niego wybrany materiał o największym ciężarze, co znacznie ułatwia czynność wałkowania, równoważąc brak użycia siły drugiej ręki. Projekt jest eksperymentem w zakresie nowego, kulistego sposobu rozgniataania ciasta.

Pracownia Projektowania Form Użytkowych

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: mgr Paweł Pomorski

Dyplom licencjacki

Kitchen appliances set

Project is a set of three rolling pins, however each object was made from a different material. The spherical one with handles made of polyester resin allows to manipulate it with both hands. In the bottle shaped one its narrowed edge is being held with one hand while the other hand holds the rolling pin in its cavity and moves along the curve. The smallest one, made of stone, is designed for one-hand use – that is why a heaviest material was chosen. It makes the act of rolling significantly easier by balancing the lack of the other hand's strength hand. The project is an experiment in the field of new, spherical method of kneading the dough.

Functional Forms Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: mgr Paweł Pomorski

Bachelor's degree



Schodami donikąd. Koncepcja zagospodarowania skarpy przy ul. Drzymale w Gorzowie Wielkopolskim

W codziennej egzystencji człowieka konieczne jest zapewnienie mu odpowiednich warunków i zaspokojenie konkretnych potrzeb. Dlatego przestrzeń publiczna powinna być dostosowana do jego wymagań, możliwości i wieku.

Integracja z naturą niezależnie od pory roku i wieku użytkownika, równowaga, komunikacja, rekreacja – stały się dla mnie pretekstem do zaprojektowania w Gorzowie Wielkopolskim *Schodów Donikąd* w miejscu, które dziś jest ruiną, a mogłoby być wizytówką i główną atrakcją miasta. Schody, które zazwyczaj kojarzą się tylko z funkcją komunikacyjną, zyskały formę odpoczynkową – z kawiarnią i widokiem na piękną panoramę miasta oraz miejscem zabaw dla dzieci.

Opracowanie zakłada dwie różne wersje zagospodarowania terenu *Schodów Donikąd*, w których głównym celem było stworzenie układu funkcjonalno-przestrzennego. Mała architektura została dostosowana do użytkowników należących do różnych grup wiekowych, zarówno osób starszych jak i młodzieży.

Na tarasach widokowych można zauważyć wyłaniające się z balustrad ergonomiczne siedziska dla seniorów, z dostosowaną wysokością i podłokietnikami ułatwiającymi wstawanie.

Siadanie na stopniach ułatwiają wyciągane nakładki/siedziska z elastycznej gumy, dzięki czemu izolują użytkownika od zimnego podłoża. Nakładki są przechowywane w specjalnym ochronnym pojemniku, który po wrzuceniu do niego zwrotnej złotówki umożliwia skorzystanie z siedziska.

Pracownia Projektowania w Krajobrazie Kulturowym

Promotor: prof. Andrzej Pniewski

Współpraca: dr Rafał Setlak

Dyplom magisterski

Stairway to nowhere. A concept of adaptation of escarpment near Drzymale street in Gorzow Wielkopolski

In Human everyday existence, it is necessary to provide him with suitable conditions and fulfil his specific needs. Therefore the public space should be adjusted to his requirements, capabilities and age.

Integration with nature irrespectively of season and user's age, balance, communication, recreation had become an excuse for me to design the Stairway to nowhere in Gorzow Wielkopolski, which today are a ruin, but could be a landmark and city's main attraction. Stairs that often are associated only with communication function, had gained a recreational form with café and the beautiful city skyline and kids playground.

The project assumes two different variants of Stairway's land use, which main goal was the creation of spatial and functional system. Street furniture was adjusted for users in different age groups, both elderly and young.

Ergonomic seats for elderly with adjusted height and armrests facilitating getting up, can be seen emerging out of the observation deck's balustrades.

Sitting on the stairs is facilitated by withdrawn overlays/seats made of elastic rubber which isolate the user from cold substructure. The overlays are stored in a special protective container, which facilitates the use of a seat after putting in a repayable 1 PLN.

Design in Cultural Landscape Studio

Supervisor: prof. Andrzej Pniewski

Cooperation: dr Rafał Setlak

Master's degree



POZOSTALI UCZESTNICY

EMILIA RURAZ

Duży Format. Konstrukcja wspomagająca pracę na płaszczyźnie

Pracownia Projektowania Produktu
Promotor: prof. Marek Adamczewski
Współpraca: dr hab. Bogumiła Jóźwicka

Large Format. Construction supporting work on a plane

Product Design Studio
Supervisor prof. Marek Adamczewski
Cooperation: dr hab. Bogumiła Jóźwicka

ALEKSANDRA SĘDZICKA

Koncepcje zagospodarowania przestrzennego kwartału przy ulicach Kurzej, Szczygieł i Reducie Wyskok w Gdańsku

Pracownia Projektowania w Krajobrazie Kulturowym
Promotor: prof. Andrzej Pniewski
Współpraca: dr Rafał Setlak

Concepts of spatial development of Kurza, Szczygieł and Reduta Wyskok streets district in Gdansk

Design in Cultural Landscape Studio
Supervisor: prof. Andrzej Pniewski
Cooperation: dr Rafał Setlak

JOANNA MAZURCZAK-ROMPA

Barka turystyczna. Śródlądowa jednostka do turystyki rodzinnej dostosowana do osób niepełnosprawnych ruchowo

Pracownia Projektowania Okrętów
Promotor: prof. Andrzej Lerch
Dyplom magisterski

Tourist barge. Inland family tourism vessel adopted for persons with movement disabilities

Ship Architecture Design Studio
Supervisor: prof. Andrzej Lerch
Master's degree

DOROTA KOSZAŁKA / KAROLINA PTACH

Adaptacja obiektu poindustrialnego do współczesnych celów użytkowych z uwzględnieniem zasad projektowania przestrzeni społecznej

Pracownia Projektowania w Krajobrazie Kulturowym
Promotor: prof. Andrzej Pniewski
Współpraca: dr Rafał Setlak
Dyplom magisterski

Adaptation of a post-industrial object for contemporary functional purposes taking into consideration the rules of social space design

Design in Cultural Landscape Studio
Supervisor: prof. Andrzej Pniewski
Cooperation: dr Rafał Setlak
Master's degree

WOJCIECH WOŹNIAK

Studium stylistyczne jachtu motorowego

Pracownia Projektowania Okrętów
Promotor: prof. Andrzej Lerch
Dyplom licencjacki

Motor yacht styling study

Ship Architecture Design Studio
Supervisor: prof. Andrzej Lerch
Bachelor's degree

ALICJA ŻÓŁTAŃSKA

Łąkowa 17. Koncepcyjny projekt plomby w zabudowie przy ulicy Łąkowej w Gdańsku

Pracownia Projektowania w Krajobrazie Kulturowym
Promotor: prof. Andrzej Pniewski
Współpraca: dr Rafał Setlak
Dyplom magisterski

Lakowa 17. Concept design of an infill in the housing of Lakowa street in Gdansk

Design in Cultural Landscape Studio
Supervisor: prof. Andrzej Pniewski
Cooperation: dr Rafał Setlak
Master's degree

2014

Druga wystawa miała już opiekę merytoryczną w osobie dr Marty Flisykowskiej oraz oficjalne jury konkursu, które od tej pory zawsze składało się z dwóch przedstawicieli wydziału, dwóch reprezentantów Centrum Designu Gdynia oraz osoby zewnętrznej.

Do konkursu zgłoszono 46 dyplomów licencjackich i magisterskich, obronionych w roku akademickim 2013/2014. Na wystawę zakwalifikowano dwadzieścia projektów, co jest znaczącym wyróżnieniem dla ich autorów. Dziesięć prac to dyplomy z kierunku Architektura Wnętrz, a kolejne dziesięć powstało na Wzornictwie. Oprócz dwóch nagród dla autorów reprezentujących oba wydziałowe kierunki jurorzy postanowili dodatkowo przyznać cztery wyróżnienia projektom, które szczególnie przykuły ich uwagę.

Skład jury

Ewa Janczukowicz-Cichosz

kierownik Centrum Designu Gdynia

Adam Wizimirski

dyrektor marketingu Terma

Paweł Pomorski

Malafor, doradca programowy Gdynia Design Days

prof. Sławomir Fijałkowski

dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

prodziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP

Jacek Ryn

grupa projektowa Razy2,

Pracownia Projektowania Produktu Autorskiego ASP

Opiekę kuratorską nad wystawą objęła

dr Marta Flisykowska

Pracownia Designu Eksperymentalnego ASP

Sekretarz: Ewa Chudecka

Centrum Designu Gdynia

Second exhibition was already under the custody of Marta Flisykowska, dr and an official contest's jury which from that moment on always consisted of two representatives of the department, two representatives of Gdynia Design Centre and one person from the outside.

Forty six entries, the diplomas of 2013/2014, were submitted to the competition. Twenty projects were admitted, which is a great recognition for their authors. Both Industrial and Interior Design were represented by ten works. The jury announced winners in both specialisations, granting them first prizes and appreciated the achievements of four other participants, granting them special awards.

The members of this year's jury were

Ewa Janczukowicz-Cichosz

Head of Gdynia Design Centre

Adam Wizimirski

Terma, Marketing director

Paweł Pomorski

Malafor, Gdynia Design Days programme consultant

prof. Sławomir Fijałkowski

Dean of the Architecture and Design Department Academy of Fine Arts,

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Deputy Dean of the Architecture and Design Department Academy of Fine Arts,

Jacek Ryn

Razy2, Academy of Fine Arts, Authorial Product Design Studio

The curator of the exhibition

dr Marta Flisykowska

Academy of Fine Arts, Experimental Design Studio

Secretary: Ewa Chudecka

Gdynia Design Centre

Wystawa DYPLOMY 2013/2014

Architektura i Wzornictwo ASP Gdańsk

Wystawa wybranych dyplomów Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku jest drugą tego rodzaju prezentacją podczas Gdynia Design Days. Możemy więc mówić o początku pewnej tradycji. Pozwoli nam ona systematycznie porównywać efekty kolejnych edycji, tworząc dokumentację ewolucji trójmiejskiego designu oraz katalog nazwisk najmłodszej generacji projektantów, reprezentujących różnorodne postawy twórcze. Architektura i wzornictwo należą do sfery nauk stosowanych, w ramach których krzyżują się zagadnienia związane z wiedzą techniczną, humanistyczną i ekonomiczną. Każda z tych sfer bezpośrednio wiąże się ze strategią rozwoju określonej firmy, całej branży bądź regionu, lub też – w skali mikro – staje się częścią pomysłu na życie każdego absolwenta. Trudno byłoby znaleźć inną dziedzinę akademicką, która w tak przekrojowy i interdyscyplinarny sposób odnosi się do naszej codziennej rzeczywistości i interpretuje zachodzące w niej zmiany. Absolwentów naszego Wydziału można spotkać we wszystkich dziedzinach przemysłów kreatywnych. Są obecni zarówno w ich podstawowym nurcie, jak i na jego obrzeżach, na pograniczu projektowania oraz innych aspektów rzeczywistości: rozrywki, mody, biznesu, usług, instytucji samorządowych, administracji oraz organizacji czwartego sektora. Design i architektura pełnią także bardzo ważną rolę w wielu dziedzinach związanych ze społeczną odpowiedzialnością oraz projektowaniem uniwersalnym, uwzględniającym potrzeby osób niepełnosprawnych. Jednym z od zawsze istniejących obszarów aktywności twórczej jest zakres projektowania określany jako „sustainable design”. Zwraca on szczególną uwagę na poszanowanie naturalnych zasobów, ekologię, znaczenie pracy rąk ludzkich oraz

świadomość lokalnej tożsamości. Ważnym wyróżnikiem designu jest wreszcie jego najbardziej klasyczna dyscyplina – wzornictwo przemysłowe, będące częścią obiegu gospodarczego i funkcjonujące w ścisłej symbiozie ze sferą produkcji lub usług. Jego podobny, najściślej związany z codziennością odpowiednik odnajdziemy w zakresie architektury wnętrz mieszkalnych, biurowych i publicznych, których funkcjonalne i systemowe rozwiązania są reakcją na zapotrzebowanie rynkowe. Bardzo ważnym, opiniotwórczym przejawem projektowania jest design eksperymentalny, poszukujący niestandardowych rozwiązań, prowokujący twórczy dialog, a niekiedy nawet kwestionujący kanony i przyzwyczajenia, które do niedawna wydawały się nienaruszalne.

Wszystkie wymienione powyżej aspekty wzornictwa i architektury wnętrz mają swoje odzwierciedlenie w treści projektów dyplomowych studentów Wydziału Architektury i Wzornictwa i są reprezentowane na wystawie, której dokumentacją jest niniejszy katalog. Zapraszając do uważnego zwiedzania wystawy, pozostaję z nadzieją, że zakres problematyki dyplomowej studentów gdańskiej ASP dostarczy Państwu inspirujących obserwacji i zachęci do współpracy oraz dialogu z trójmiejskim środowiskiem projektantów i architektów.

prof. Sławomir Fijałkowski

Dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa

Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

The DIPLOMAS 2013/2014
Architecture and Design
Academy of Fine Arts in Gdansk

It is the second time the Academy of Fine Arts in Gdańsk has presented the best diplomas of the Department of Architecture and Design during the Gdynia Design Days festival. We can therefore already call it a tradition. A tradition that will allow us to systematically compare the results of each edition, to document the evolution of Tricity's design and to create a catalog of the youngest generation of designers, representing various creative approaches. Architecture and design are applied sciences. They combine technical and economic issues as well as the humanities. Each of these aspects is directly related to the development strategy of a company, an industry, a region or – in the micro scale – they are a part of each graduate's life strategy. It would be difficult to find another field of study so cross-cutting and interdisciplinary in the way it addresses our everyday lives and interprets the changes they undergo. Our graduates are present in every creative industry, both in the mainstream and outside of it, combining design and many other aspects such as: entertainment, fashion, business, service, local governmental institutions, administration and fourth sector organizations. Architecture and industrial design play an important role in the fields connected with social responsibility as well as universal design that meets the needs of the disabled. There is also sustainable design, an area of creative activity in which special attention is paid to respecting natural resources, ecology, work of human hands and local identity awareness.

An important aspect of design is its most classic discipline, industrial design. It is a crucial part of economic life and has a symbiotic relationship with production and services.

Interior design is very similar to industrial design in its close connection to reality and the fact that its functional and system solutions are a direct response to the market demand. A noteworthy, opinion-making aspect of design is experimental design that seeks non-standard solutions and encourages creative dialogues. Sometimes it even questions canons and conventions seemingly unalterable. All the aspects of architecture and design mentioned above are reflected in the diploma projects of the Department of Architecture and Design graduates. All the works are present at the exhibition, documented with this catalog. Inviting you to be attentive viewers I do hope the topics explored by our students in their graduation projects will allow you to make inspiring observations and encourage you to begin a dialogue and cooperation with designers and architects of Tricity.

prof. Sławomir Fijałkowski

Dean of the Architecture and Design Department
Academy of Fine Arts in Gdansk

Stara instalacja wojskowa w Babich Dołach

Istotą projektu jest adaptacja architektury postmilitarnej – starej instalacji wojskowej w Babich Dołach, której główny obiekt to zapomniana torpedownia. Uwydatnienie jej przestrzennych wartości dokonuje się z dystansu poprzez stworzenie hali panoramy na brzegu. Wewnątrz zmienna wysokość obserwacji wywołuje hiperwidzenie panoramy torpedowni i zatoki. Wielki leżak jest sposobem na aktywizację ludzi. Performatywność architektury staje się kluczem do pobudzenia wrażliwości na miejsce.

Pracownia Wnętrz Miejskich

Promotor: dr hab. Jacek Dominiczak
Współpraca: dr Katarzyna Krakowiak
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Uwagę jury szczególnie przykuła śmiałość autorki do potraktowania architektury jako swego rodzaju instalacji. Decyzja ta jest niezaprzeczalnym i głównym walorem projektu. Ponadto wyróżnia go czytelność założenia przestrzennego, które zawiera się w układzie następujących po sobie pochylni. Konwencja estetyczna, a także ideowa strona założenia nie stawiają odbiorcy trudnych pytań. Mieszczą się w bardzo poprawnym nurcie estetycznym współczesnej nam architektury. Te decyzje przyniosły projektowi zasłużony sukces konkursowy. Niedosyt pozostawia fakt, iż nie podjęto ryzyka projektowego w sferze estetyki architektury.

Old military base in Babie Doły

The essence of the project is post-military architecture adaptation. The forgotten torpedo station is the main building in an old military base located in Babie Doły. Its spatial values are emphasized from a distance by a panorama hall built on the shore. When inside the hall, you can take a look at the torpedo station and the bay from several different heights, which elicits a sort of hyper-vision of both. A huge deck chair is supposed to encourage people's activity. Architecture performativity is a mean of evoking sensitivity towards the place

Urban Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Jacek Dominiczak
Cooperation: dr Katarzyna Krakowiak
Master's degree

The jury's reason for the choice

The jury's attention was especially drawn to the author's boldness to treat architecture as a kind of installation. That approach is undeniably the main value of the project. Moreover, the project is characterized by clear spatial assumptions, expressed by a series of subsequent tilts. The viewer does not have to expect difficult questions concerning neither the aesthetic convention nor the idea aspect of this realization. They both fit into a very correct aesthetic trend of today's architecture. These decisions earned the project the deserved success in the competition. The only thing that makes the jury feel somewhat dissatisfied is the fact that the author did not take any risk in the field of architecture aesthetics



**Poszukiwanie granicy wnętrza architektury.
Projekt modernizacji hali U-Bootów na terenie
Młodego Miasta**

Główna idea projektu, kreacja miejsca – budynku, stała się granicą pomiędzy tym, co zewnętrzne, natomiast w hali – tym, co wewnętrzne. Wyobrażenie stojących tam w przeszłości sekcji zbudowanych okrętów zachęciło do poszukiwania prostych elementów kompozycyjnych. Inspiracją do stworzenia projektu hali stał się rysunek dziecka. Projekt jest połączeniem trzech elementów kompozycyjnych: Dom – Dom w budynku, Drzewo – drzewo na Domu i Słońce – Układ planetarny.

III Pracownia Projektowania Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Współpraca: dr Tomasz Zmyślony

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Pan Marcin Bluma daje się poznać jako projektant obdarzony dużą swobodą kreatywną, popartą sprawnością operowania bardzo złożoną funkcją (centrum kulturalne). Autor traktuje stocznioową halę jak część krajobrazu. Nie wypełnia całości wnętrza nową funkcją. Otwiera halę, zrywając granice pomiędzy wnętrzem i zewnątrz, by następnie w brawurowy sposób wprowadzić do niej swoje swobodnie bytujące formy, symbolizujące dom, drzewo i planety. Autor wykazuje się bardzo dojrzałym poglądem na projektowanie. Mankamentem pracy stała się nieczytelność założeń projektowych.

**Looking for the limits of the inside of architecture.
Modernization of the U-Boot production hall
located in Gdańsk's Young City**

The main idea of the project, which was to create a site, a building, became a border between the outside and the inside. The image of ready boats, standing there in the past encouraged the author to seek simple composition components. It was a child's drawing that inspired the designer to set up the project of the hall. The final execution is a combination of three composition components: Home – inside the building, Tree – on the building and Sun – the planetary system.

Interior Design Workshop 3

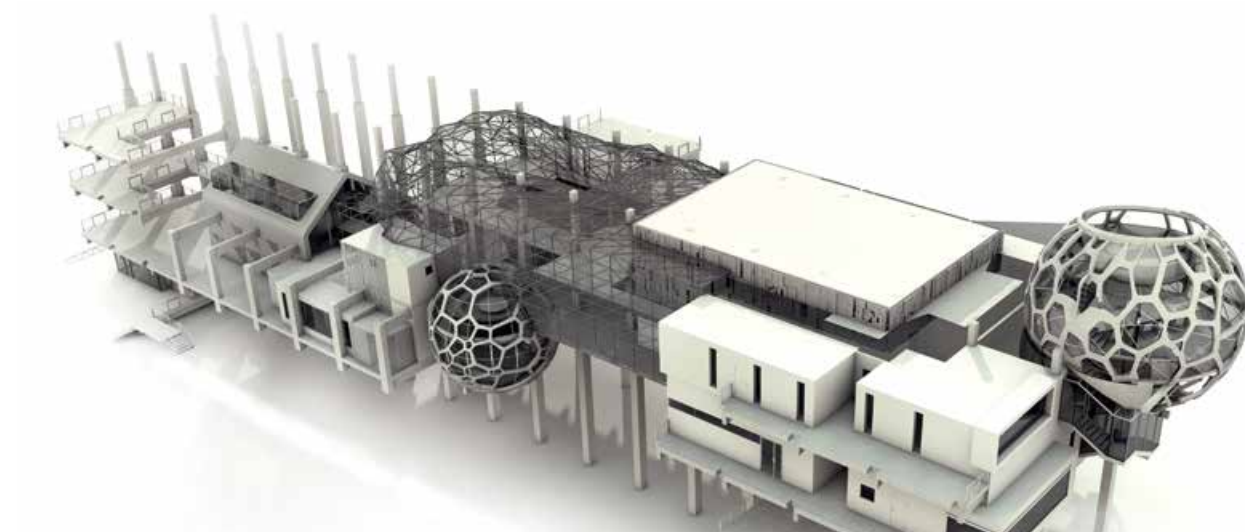
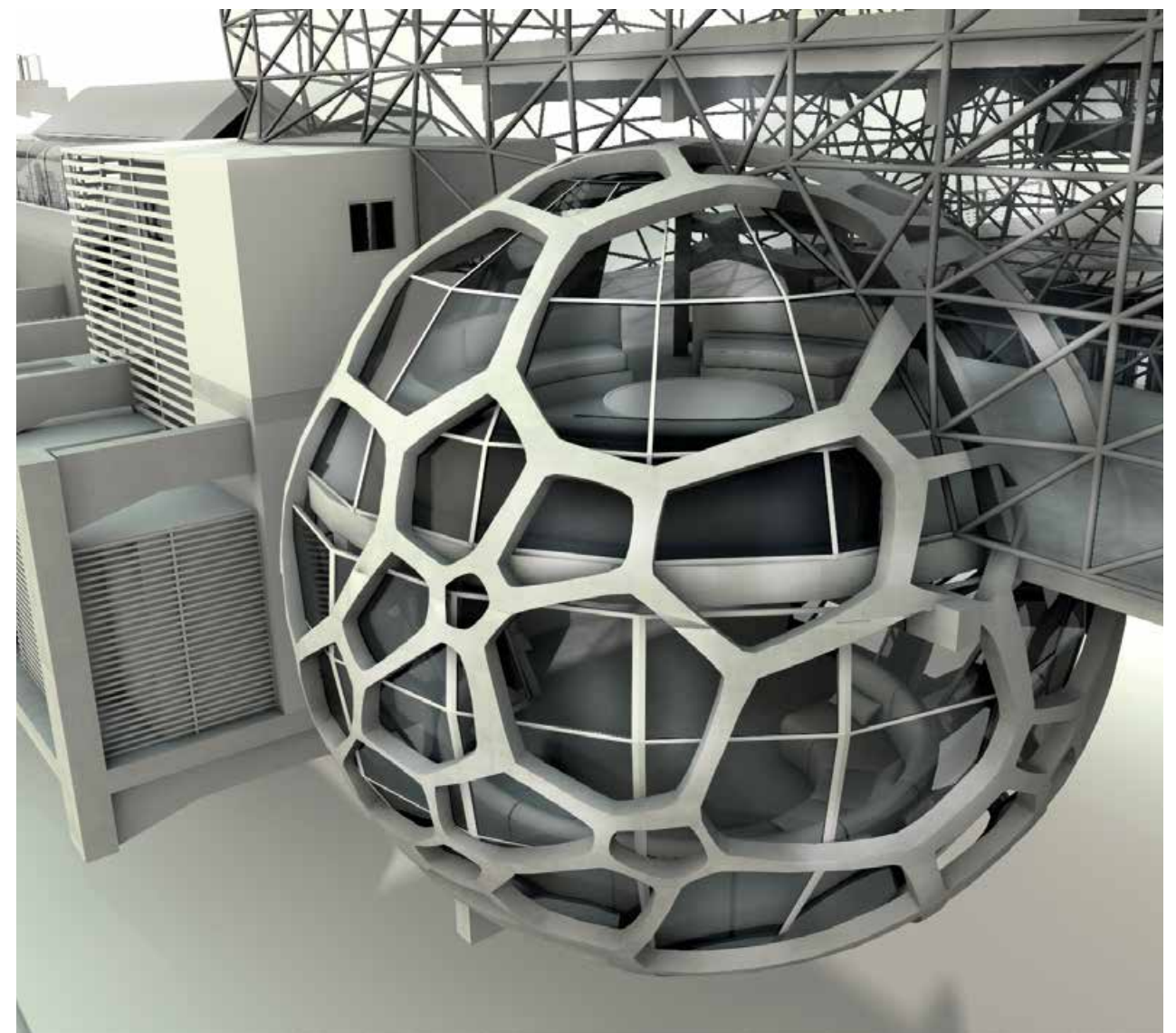
Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Cooperation: dr Tomasz Zmyślony

Master's degree

The jury's reason for the choice

Marcin Bluma turns out to be a designer endowed with a considerable creative ease, skilled in managing a very complex function (culture center). The author treats the shipyard production hall as a part of the Landscape. He does not fill its interior with a new function entirely. Instead, he opens the hall and removes the borders between the inside and the outside only to introduce his own, freely existing forms that stand for a home, a tree and planets. The author demonstrates a very mature approach towards design. The only flaw of the work is the fact that the project assumptions seem pretty unclear.



Swifter – budka lęgowa kompatybilna z elewacjami

Swifter to budka lęgowa przeznaczona dla zagrożonego gatunku ptaków, jakim jest jerzyk zwyczajny. Liczne prace dociepleniowe powodują ciągły spadek liczebności jego populacji. Budka montowana jest podtynkowo. Forma ceramiczna komory lęgowej umieszczona jest w bloku z pianki poliuretanowej o dobrych właściwościach izolacyjnych. Blok można przycinać do grubości izolacji. Wydłużony i wygięty kształt komory zapewnia ptakom odpowiednie warunki. Budka jest zaprojektowana tak, aby można było jej czyszczenie.

Pracownia Projektowania Produktu Autorskiego

Promotor: dr hab. Jarosław Szymański

Współpraca: mgr Jacek Ryń

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Zarówno wybór tematu projektu dyplomowego, jak i świadomość projektantki pozytywnie zaskakują. Pani Aleksandra Mohr sięgnęła po projekt, który nie zaspokaja potrzeb ludzi, lecz potrzeby ptaków. Zauważyła zagrożenie, na jakie narażony jest jerzyk pospolity. Zagrożenie to wynika bezpośrednio z niepohamowanej ekspansyjności człowieka. Problematyka projektu wpisuje się w naprawianie poprzez projektowanie – nurt bardzo przez jury ceniony. Wnikliwa analiza każdego elementu składowego, współpraca z ornitologiem i znajomość zasad budownictwa uwiarygodniają rozwiązanie. Kształt jest wynikiem funkcji, m.in. chroni ptaki przed drapieżnikami.

Swifter – an elevation compatible bird house

Swifter is a bird house, a booth designed especially for an endangered species – the common swift. Building insulation works has lead to a decrease in the size of the common swift population, hence the idea. The booth is to be hidden under the plaster. The ceramic nest is placed in a block made of polyurethane foam, a very good insulator. The block can be trimmed to fit the thickness of the building insulation. The elongated and crooked nest provides the best conditions for the birds. The booth is very easy to clean

Authorial Product Design Studio

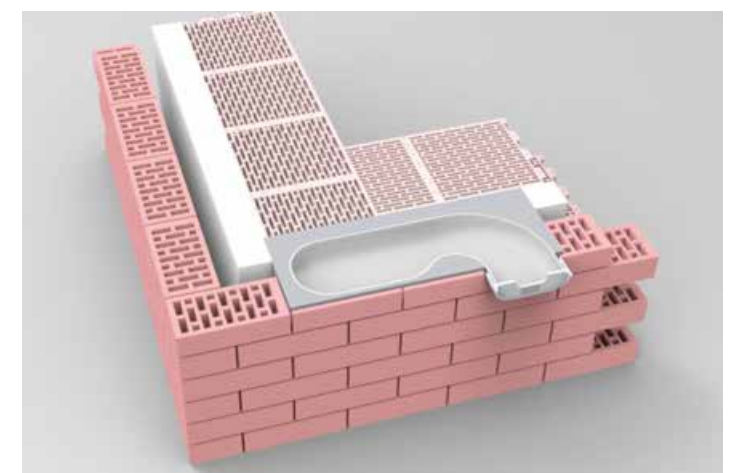
Supervisor: dr hab. Jarosław Szymański

Cooperation: mgr Jacek Ryń

Master's degree

The jury's reason for the choice

Both the topic of the project and the author's awareness are a pleasant surprise. Aleksandra Mohr's project does not meet people's needs – it caters for the needs of birds. The author noticed the threat the common swift face, the threat that is directly due to the unbridled expansion of the humankind. The project and the problem it deals with fit within the design for repair, a trend the jury highly values. Careful analysis of all project components, cooperation with an ornithologist and thorough knowledge of construction rules make the realization even more credible. The shape of the nest is the result of its function – it is supposed to protect the common swift from predators.



Asymetria widzenia. Kolekcja oprawek okularowych

Nowa definicja piękna w codziennym życiu – zwykłe noszenie okularów staje się wydarzeniem. Asymetria okazuje się naturalnością naszego świata, asymetria prowadzona od mocnych decyzji do mikroprzesunięć. Uwypuklona, staje się intrygą. Jest sposobem na podkreślenie indywidualnej atrakcyjności. Projekt odwołujący się do indywidualnych cech użytkownika jest nie tylko odważnym gadżetem, lecz może również wspomagać korygowanie wzroku.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Siła przyzwyczaję jest często czynnikiem hamującym innowacyjność. Realizacja dyplomowa Małgorzaty Kapuścińskiej odważnie kwestionuje utrwalone przekonanie o uniwersalnym pięknie symetrii i wprowadza intrygującą zmianę w postrzeganiu mimiki twarzy. Okazuje się, że tak niepozorny przedmiot jak oprawki okularów, nie tylko nie musi, ale wręcz nie powinien być symetryczny. Poza względami stylistycznymi istnieją także przesłanki medyczne – przesunięcie soczewek względem środka źrenicy może pomagać w korekcy niektórych wad wzroku.

Projekt wykonany w technologii CAD / CAM pokazuje także możliwości jego dopasowania do potrzeb konkretnego użytkownika oraz zaskakujący potencjał marketingowy i wizerunkowy.

Asymmetry of vision. The eye wear collection

The author of the project presents a new definition of everyday beauty – wearing glasses can be quite an event. Asymmetry turns out to be the very nature of our world. Asymmetry that starts from crucial decisions and leads to micro relocations. When accentuated it becomes intriguing and is a way of emphasizing individual attractiveness. The project related to its user's individual features is not only a clever gadget but can also help improve one's eyesight

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Master's degree

The jury's reason for the choice

Our habits often inhibit innovation. In her graduation project Małgorzata Kapuścińska boldly questions the common opinion of the universal beauty of symmetry. She introduces an intriguing modification of the way we perceive the facial expressions. It turns out a pair of glasses does not have to be symmetrical. In fact, it should not be symmetrical. Why? Apart from the style itself, there are some medical reasons. Shifting the lens from the centre of the pupil can help heal certain vision defects.

The project, developed in the CAD / CAM technology, is easily adaptable to any user's needs and astonishes with its marketing potential.



Polki-Japonki, czyli krok naprzód w projektowaniu drewniaków

Polki-Japonki powstały z pasji do mody. Miały być obiektem unikatowym, inspirowanym haute couture. Na warsztat wzięto drewniaki kojarzące się ze służbą zdrowia, nie zaś ze światem fashion. Celem projektu było zrobienie z drewniaków butów wybiegowych. Inspiracją Japonią to nie przypadek. Rynek mody jest obecnie skierowany w stronę Azji. Zanim docelowa para butów była gotowa, powstało kilkanaście modeli ze styroduru oraz setki szkiców. Polki-Japonki są wykonane z jesionu i cienkiego, skózanego paska

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Świat haute couture posłużył projektantce za miejsce spotkania dwóch zupełnie sobie obcych kultur: europejskiej i azjatyckiej. Ten kulturowy „fusion” zaistniał poprzez starannie wystudiowaną formę przestrzenną. Warto zwrócić uwagę, iż całość została zaprojektowana i wykonana przez autorkę bez użycia zaawansowanych technik komputerowych. Efekt pracy jest na wysokim poziomie estetycznym i jakościowym. Jedynym, niewielkim mankamentem może być dobór wykończenia skózanego paska. Wydaje się ono pochodzić ze świata masowej produkcji, a nie wysublimowanej wysokiej mody.

Polish Zori. A step forward in clog design

Polish Zori are an effect of passion for fashion. They were designed as unique footwear, inspired by the haute couture. The starting point were clogs that in Poland are mainly associated with medical staff who wear them, not with the world of fashion. The designer's aim was to turn common clogs into catwalk footwear. Zori are traditional thonged Japanese sandals. It is not a coincidence the author drew inspiration from Japan. The fashion market turns towards Asia these days. Before the final pair was ready, several Styrofoam models were created and hundreds of sketches were drawn. Polish Zori are made of ash wood and have thin, leather straps attached.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The designer used the haute couture to combine two completely different cultures, strange to one another: the European and the Asian one. This culture fusion is expressed through a carefully designed spatial form. It is worth noting that the author did not employ any advanced digital technology to design and carry out her project. The outcome is first class as regards aesthetics and quality. The only minor flaw is the strap trimming. It seems to be a mass production, not a product of the high fashion industry.



Zaułek za murami. Wnętrza miejskie łączące Długie Pobrzeże i Targ Maślany w Gdańsku

Założeniem pracy było zaprojektowanie klimatycznego zaułka w Gdańsku. Najwęższa uliczka w mieście jest dziś tylko zamurowaną szczeliną. Jej odkrycie stało się podstawą do stworzenia interesujących sekwencji przejść i widoków w przestrzeni publicznej miasta. Wyłania się nowy kwartał zabudowy, a w jego ramach powstaje kontynuacja najwęższej uliczki, która tworzy relację z najmniejszym placem miejskim. Zmiana tego terenu ukazuje kontrast między wąską przestrzenią uliczki a szeroką przestrzenią bulwaru nad rzeką.

Pracownia Projektowania Wnętrz Miejskich

Promotor: dr hab. Jacek Dominiczak
Współpraca: dr Katarzyna Krakowiak
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Na wyróżnienie zasługuje dążenie projektantki do zdefiniowania architektonicznej oprawy dla istniejącej funkcji. Projekt w bardzo oszczędny i subtelny sposób wydobywa przestrzeń z zapomnianego i niedocenianego fragmentu miasta. Dzięki zastosowaniu trafnie dobranych elementów małej architektury udało się podkreślić urok wąskiej uliczki, która ma szansę stać się ciekawą pozycją na turystycznej mapie Głównego Miasta.

Behind the city walls. Urban passage connecting Długie Pobrzeże and Targ Maslany in Gdansk

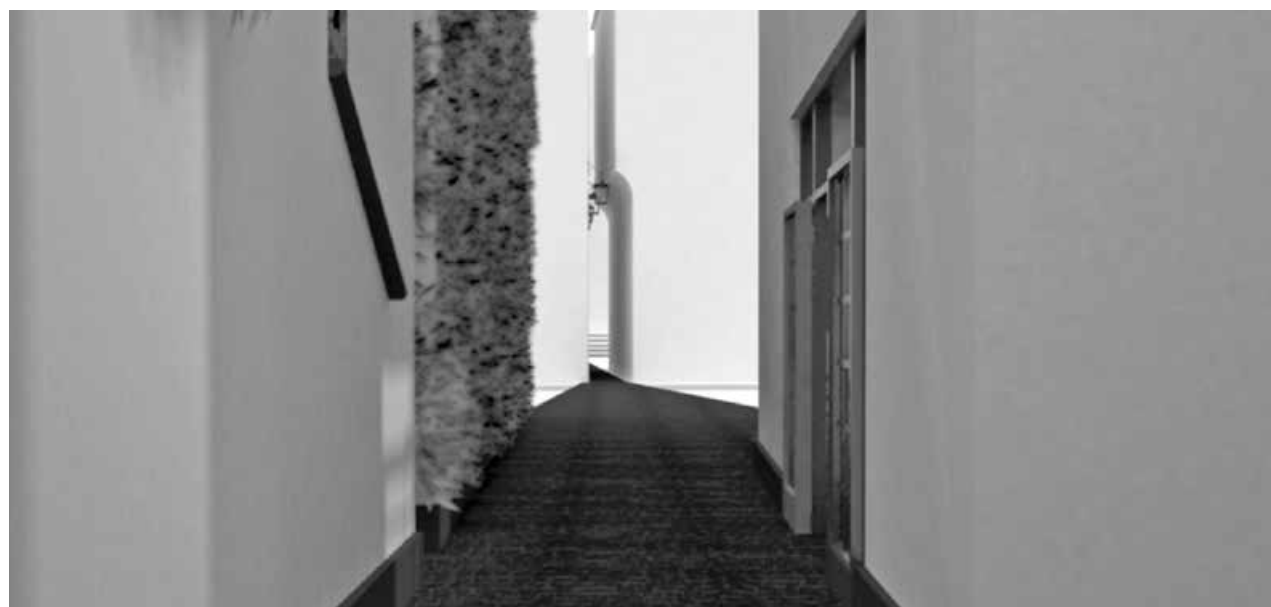
The main assumption behind the project was to create yet another cosy alley in Gdańsk. The city's narrowest alley is all bricked up today. Discovering its existence lead the author to the idea of creating a sequence of intriguing passages within the city's public space. A new district is emerging and the continuation of the narrowest alley was planned within it. The alley is going to be connected to the city's smallest square now. The modifications introduced in that area show the contrast between the limited space of the alley and the broadness of the boulevard by the river.

Urban Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Jacek Dominiczak
Cooperation: dr Katarzyna Krakowiak
Master's degree

The jury's reason for the choice

What has to be specially praised in this project is the author's striving for defining an architectural frame for an existing function. The project is prudent and subtle in bringing out the space of the long-forgotten and undervalued part of the city. Due to the fact that the author employed elements of street furniture very accurately, the charm of the narrow alley was further emphasised. Chances are the place will become a new interesting landmark on the Main Town tourist map.



Gotownia – meble kobiece z natury

Projekt odświeża stylistykę i nadaje nowe cechy oraz charakter dwóm kobiecym meblom: toalecie, czyli GOTOWALNI, przy której kobieta PRZYGOTOWUJE się do wyjścia, i wieszakowi, który pomaga PRZYGOTOWAĆ wszystkie niezbędne elementy ubioru tak, aby kobieta mogła zaplanować, co założyć następnego dnia.

Pracownia Projektowania Mebli

Promotor: kw. II st. Halina Kościukiewicz, prof. ASP
Współpraca: mgr inż. arch. Filip Ludka
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projekt mebli „Gotownia” autorstwa Ewy Kurowskiej jest kompletny projektowo i pod względem rynkowym. Drewniana bryła toaletki i wieszaka na ubranie idealnie wpisuje się w najnowsze światowe trendy wzornicze, polegające na łączeniu naturalności materiałów z delikatnością formy i idei slow life. Dbłość o detal, użyteczność, kompletność rozwiązania oraz prosta konstrukcja każą przypuszczać, że produkt odniesie sukces rynkowy. Tym wyróżnieniem pragniemy także zachęcić autorkę do poszerzenia zestawu o kolejne rozwiązania do kolekcji.

Getting ready – furniture feminine by nature

The project brings fresh style and some new features to two pieces of women's furniture: a dressing table at which women get READY to leave the house and a hat stand on which clothes can be left in the evening. In the morning they are READY to be put on.

Furniture and Equipment Design Studio

Supervisor: kw. II st. Halina Kościukiewicz, prof. of ASP
Cooperation: mgr inż. arch. Filip Ludka
Master's degree

The jury's reason for the choice

The furniture designed by Ewa Kurowska is a complete and finished work, both in terms of the project and the market requirements. The wooden dressing table and the hat stand are both in line with the latest trends in furniture design – combining natural materials, delicacy of form and the slow life idea. The author's attention to detail as well as usability, completeness and simple construction of both pieces of furniture make us predict that the products will enjoy success on the market. With this recognition we would like to encourage the author to add further items to the collection very soon



co'264. Modułarna kompozycja rozwiązująca problem przestrzeni wspólnej w kwartale mieszkaniowym – na przykładzie Gdyni Śródmieście

co'264 jest projektem dla mieszkańców osiedli, marzących o miejscu, gdzie można się spotkać ze znajomymi i sąsiadami. To miejsce edukacji i relaksu, multifunkcyjna układanka zapewniająca rozrywkę i ułatwiająca codzienne funkcjonowanie mieszkańcom osiedla. Dzięki modułowej konstrukcji może być modyfikowana i dopasowywana do konkretnej lokalizacji.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Współpraca: dr Tomasz Zmyślony

Dyplom magisterski

co'264. A modular composition solving problems of common space in a housing district – on the basis of Gdynia Śródmieście example

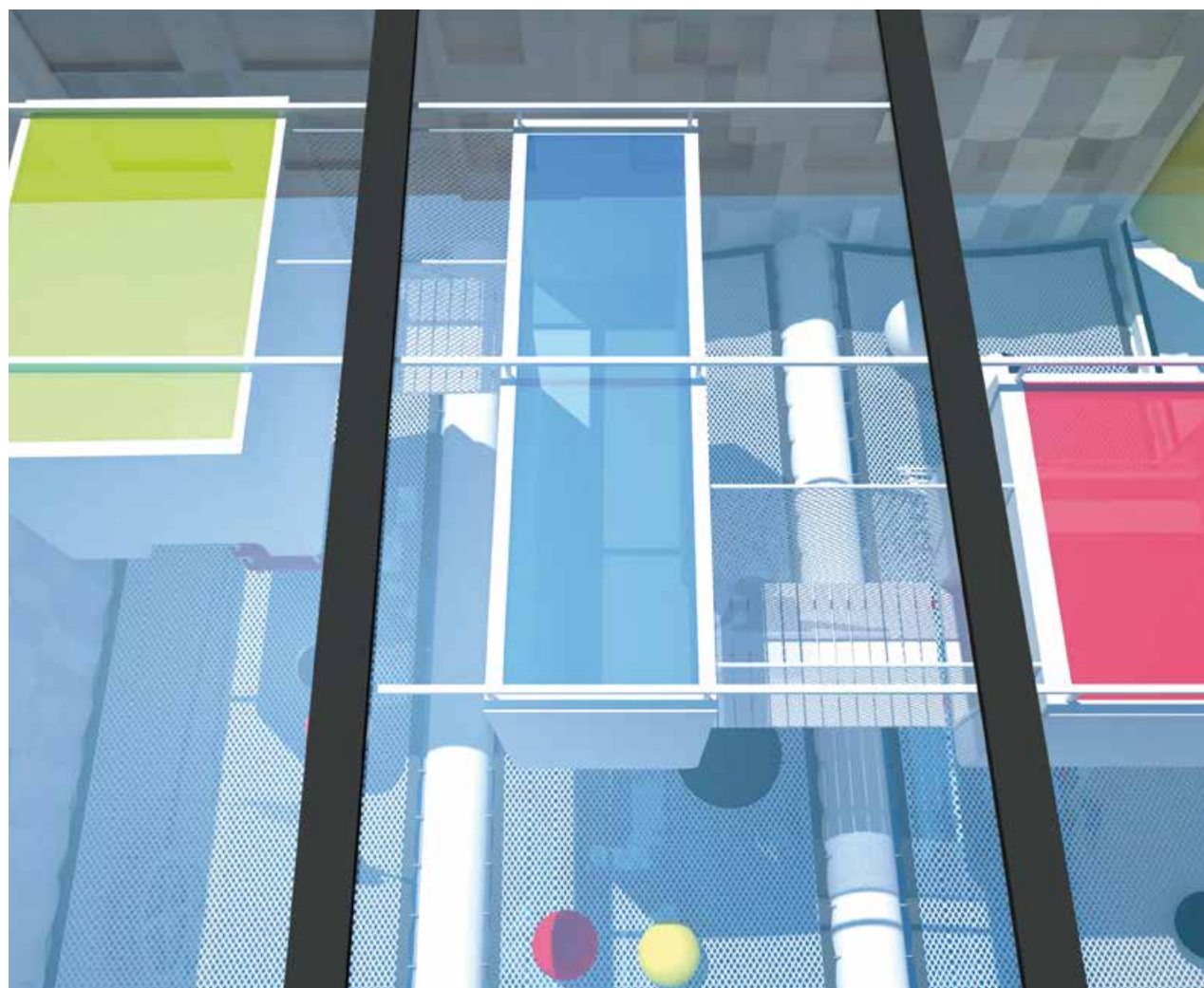
co'264 is a project aimed at inhabitants of housing estates who seek a place where they could meet their friends and neighbours. It is a place where you can learn and relax at the same time, a multifunctional puzzle that provides its users with entertainment and makes their everyday lives much easier. Due to the modular construction it can be easily modified to fit any location.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Cooperation: mgr Tomasz Zmyślony

Master's degree



Architektura czasu wolnego na ruinach mostu Rogoźników jako łącznik pomiędzy znanymi i zapomnianymi dzielnicami Gdańska

Praca dotyczy społecznej partycypacji mieszkańców miasta w jego przestrzeni. Pretekstem do powstania projektu były ruiny mostu na Nowej Motławie. Zarówno usytuowanie na wodzie, jak i umiejscowienie w kontekście urbanistycznym ruin mostu Rogoźników skłania do stworzenia przestrzeni do rekreacji, miejsca, gdzie można poczytać książkę, napić się kawy, wylegiwać na słońcu, a wieczorem – bawić się i spotykać z kulturą. Kolejnym aspektem projektu będzie aktywizacja oraz nadanie nowej jakości komunikacji między znanymi a zapomnianymi dzielnicami miasta.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska

Współpraca: mgr inż. Paweł Czarzasty

Dyplom magisterski

Free time architecture. The remains of Matmakers' Bridge as a link between the well-known and the long-forgotten districts of Gdansk

Magdalena Czechowska's project consists in the city inhabitants' participation in the common urban space. The author's main inspiration was an old ruined bridge on the New Motława river – Matmakers' Bridge (most Rogoźników). Both its location on the river and the urban context of the bridge prompt a place where you can rest, read a book, drink coffee, sunbathe, party and take part in cultural events. The next stage of the project will consist of stimulating and bringing new quality to communication between the well-known and the long forgotten districts of the city.

Interior Design Studio 1

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska

Cooperation: mgr inż. Paweł Czarzasty

Master's degree



Gotowanie przy murze. Miejsce kulinarnych spotkań przy ulicy Podwale Staromiejskie w Gdańsku

Celem pracy było zaprojektowanie obiektu dla przestrzeni kulinarno-społecznej przy murze obronnym w Gdańsku. Przestrzeni, która przyczyniłaby się do ożywienia tego miejsca i nadałaby mu wyjątkowy charakter. Stworzony jednoprzestrzenny obiekt jest pomysłem na miejsce integrujące miłośników gotowania, niosące wiedzę na temat zdrowego odżywiania oraz hasła slow food. Miejsce spotkań wpisuje się w obecne trendy wspólnego gotowania, sprzyja rozwijaniu umiejętności kulinarnych oraz promuje zdrowy styl życia.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. Paweł Czarzasty
Dyplom magisterski

Cooking by the city walls. A culinary meeting point in Podwale Staromiejskie street in Gdansk

The aim of the project was to create a space for cultural and culinary meetings by the city defensive walls, a space that would bring life and give unique character to the surrounding area. The solution presented by the author is a place where people passionate about cooking can meet and learn about healthy diet and the slow life idea. Such a meeting point fits within current trends of collective cooking, fosters developing cooking skills and promotes healthy lifestyle.

Interior Design Studio 1

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż. Paweł Czarzasty
Master's degree



Gdy dzieci dorosną... Koncepcja architektoniczna domu dla dorosłych osób z autyzmem

W odpowiedzi na narastający problem dotyczący miejsca zamieszkania dla dorosłych osób cierpiących na autyzm powstała koncepcja domu dla ośmiorga autystów, będącego alternatywą dla domów pomocy społecznej i szpitali psychiatrycznych. Celem pracy było zaprojektowanie przestrzeni, która działałaby nie tyle leczniczo, ile kojąco na wrażliwy system nerwowy osób autystycznych, ułatwiając im życie codzienne.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. Paweł Czarzasty
Dyplom magisterski

When children become adults... An architectural idea of a house for adults with autism

Weronika Karcz's work addresses a growing social problem – lack of place to live for adults with autism. The project, a house designed for eight inhabitants, is supposed to be an alternative to care homes and psychiatric clinics. The designer's aim was to create a space that would exert not only a healing but most of all soothing effect on the sensitive nervous system of adults with autism and would therefore make their life much easier.

Interior Design Studio 1

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż. Paweł Czarzasty
Master's degree

**Zamieszkać w szafie.
Eksperyment optymalizacji przestrzeni**

Celem projektu jest stworzenie obiektu przeznaczonego dla rybaka. Obiektowi temu nadano tymczasową funkcję mieszkalną. Jest on użytkowany przez rybaka podczas pracy, czyli w okresie od marca do października, a jego program funkcjonalny został rozłożony na dwie bryły. Bryła A to przestrzeń przeznaczona do spania, przygotowywania posiłków i wypoczynku. Bryła B to przestrzeń wspólna, sanitarna oraz magazynowa. Problem zorganizowania przestrzeni magazynowej rozwiązano poprzez zaaranżowanie swojej półki w ramach elewacji domu. Zadbane również o miejsce do wspólnego przebywania na zewnątrz.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. Paweł Czarzasty
Dyplom licencjacki

**Living in the wardrobe.
The space optimisation experiment**

The idea of the project was to design a temporary shelter for a fisherman. It was to be used by the fisherman during his professional activity, that is from March till October. The building is divided into two separate parts that serve different functions. In part A there is a place to sleep, prepare meals and rest. Part B is a common room and serves sanitary and storing purposes. The problem of providing storage space was resolved by arranging shelves within the elevation. There is also a place to meet and spend time outside the building.

Interior Design Studio 1

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż. Paweł Czarzasty
Bachelor's degree



**Odtworzenie leśnej restauracji
w miejscu historycznej Wielkiej Gwiazdy
w Sopocie, z dodatkową funkcją ośrodka sportu
i rekreacji na świeżym powietrzu**

Wielka Gwiazda jest skrzyżowaniem leśnym, przy którym niegdyś mieściła się modna sopocka restauracja. Głównym założeniem projektu jest przywrócenie dawnej funkcji tego miejsca, ale również stworzenie obiektu, który zaspokajałby obecne potrzeby mieszkańców Trójmiasta. Wyzwaniem projektowym stało się wpisanie powstającej bryły w krajobraz leśny tak, by go nie zaburzyła, lecz stała się jego częścią. Projektowany obiekt nie miał więc za zadanie nawiązywać pod względem estetycznym do starej restauracji, a zarazem wpasować się w charakter lasu i z niego wynikać.

Projektowanie w Krajobrazie Kulturowym

Promotor: prof. Andrzej Pniewski
Współpraca: dr Rafał Setlak
Dyplom magisterski

**Re-establishment of a forest restaurant
once located in the Great Star historic site
in Sopot with extra outdoor sports and recreation
facilities**

Sopot's Great Star was a junction of forest paths. A popular restaurant used to be there. The main goal of the project was to re-establish it in a form that would respond to the needs of today's Tricity inhabitants. Fitting the building to the forest Landscape to make it its integral part, not an intruder, was the biggest challenge here. So as for the looks the new building was not supposed to resemble its predecessor. It was to fit into the forest surrounding it and naturally emerge from it.

Design in Urban Cultural Landscape

Supervisor: prof. Andrzej Pniewski
Cooperation: dr Rafał Setlak
Master's degree



Zamieszkać w szafie. Eksperyment optymalizacji przestrzeni. W wieży ratowniczej

Wieża ratownicza to nowy rodzaj punktu obserwacyjnego. Umożliwia patrolowanie określonego obszaru z wysokości oraz identyfikację architektury z punktem ratunkowo-medycznym. Bryła jest odpowiedzią na dywagacje dotyczące kształtu plażowej architektury i programu funkcjonalnego, odpowiadającego **pracy ratownika i życia codziennego**.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. Paweł Czarzasty
Dyplom licencjacki

Living in the wardrobe. The space optimisation experiment. In the lifeguard tower

The lifeguard tower is a kind of new observation point. It facilitates controlling a given area from a certain height and to identify architecture with a lifeguard and medical station. The shape of the object is an attempt to answer some questions and clear doubts about the beach architecture and its functional program that should be related to the lifeguard's work and everyday life.

Interior Design Studio 1

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż. Paweł Czarzasty
Bachelor's degree



Studium rekreacyjnego obiektu pływającego dla miasta Bydgoszcz

Projekt jest koncepcją budynku oraz obiektu pływającego o napędzie elektrycznym, przeznaczonego do rekreacji wodnej na określonych odcinkach Brdy. Obiekt ma stać się atrakcją Bydgoszczy oraz zainteresować turystów i mieszkańców eksploracją terenów nadwodnych. System zakłada możliwość wypożyczenia jednostki w jednym z określonych punktów oraz zwrotu w zupełnie innym. Punkty zlokalizowane na różnych odcinkach rzeki umożliwiłyby poruszanie się między atrakcjami miasta. To świetna alternatywa dla dostępnych środków komunikacji oraz nowa forma atrakcji turystycznej.

Pracownia Projektowania Architektury Statków Wodnych

Promotor: dr Paweł Gelesz
Współpraca: mgr Krzysztof Bochra
Dyplom licencjacki

Recreation vessel designed for the city of Bydgoszcz

A combination of a building and an electric boat was designed to be used for recreation on certain sections of the Brda river. The object is to become a local attraction in Bydgoszcz and to encourage inhabitants and tourists to explore the waterside areas of the city. The vessel can be rented at a point located by the river and then returned at another one, which enables its passengers to move freely and visit different city landmarks. It is a great alternative to the available means of transport and a new tourist attraction.

Naval Architecture Studio

Supervisor: dr Paweł Gelesz
Cooperation: mgr Krzysztof Bochra
Bachelor's degree



**Zestaw do ćwiczeń w przestrzeni mieszkania.
Przedmiot wspomagający wykonywanie ćwiczeń
fizycznych na małej powierzchni**

Zaprojektowane urządzenie służy do urozmaicenia treningu w domu, na małej powierzchni. Zainspirowane już istniejącymi przedmiotami, funkcjonuje głównie dzięki wykorzystaniu masy ciała użytkownika. Umożliwia wykonywanie ćwiczeń ogólnorozwojowych, efektywnie kształtujących różne partie mięśni, również posturalnych, odpowiadających za prawidłową postawę. Urządzenie jest wykonane z drewna bambusowego i wykończone miękkimi elementami z pianki pvc oraz elementami mocującymi ze stali. Dzieli się na trzy moduły, co umożliwia stopniowanie trudności ćwiczeń.

Pracownia Projektowania Produktu
Promotor: prof. Marek Adamczewski
Współpraca: dr hab. Bogumiła Józwicka
Dyplom magisterski

**Home workout set. A workout supporting device,
designed to be used in flats with limited floor areas**

The aim of the device designed by Olga Michalak was to add variety to work-out done at home, in flats with limited floor areas. The author, inspired by already existing products, created a tool that functions mainly thanks to its user's body mass. It makes it possible to do general work-out and to effectively shape different muscles, including the postural ones, responsible for correct body posture. The device is made of bamboo with a soft pvc foam finish. It has three modules, which enable the user to gradually introduce more difficult exercises.

Product Design Studio
Supervisor: prof. Marek Adamczewski
Cooperation: dr hab. Bogumiła Józwicka
Master's degree



Hedonomia

Czy dziś nadal jemy przy stole? Czy stół to przeżytek? Hedonomia odpowiada na zmieniające się potrzeby człowieka oraz jego przekorną chęć czynienia życia wygodnym. Podczas projektowania naczyń kluczową wytyczną była przyjemność ich używania. Dostosowano je do różnych pozycji przyjmowanych podczas jedzenia. Ich powierzchnie są dopasowane do kształtu naszego ciała, nie zaś do powierzchni stołu. Kolekcja wpisuje się w nurt Design For All – nadaje się zarówno do nowoczesnych mieszkań bez jadalni, jak i dla osób chorych, zmuszonych do wykonywania wszystkich czynności w pozycji leżącej.

Pracownia Projektowania Ergonomicznego
Promotor: dr hab. Marek Średniawa
Współpraca: dr Tomasz Kwiatkowski
Dyplom magisterski

Hedonomy

Do we still sit by the table during meals? Is the table a relic? Hedonomy is here to meet people's changing needs and to address their wilful pursuit of comfortable life. Comfort was the key guideline during the design process. The dishes were created in such a way that they adapt to various positions people take while eating. Their surface fits the shape of human body, not the table. The collection reflects the Design For All trend – it can be used in modern apartments with no dining room but it is also suitable for disabled people who have their meals while lying in bed.

Ergonomic Design Studio
Supervisor: dr hab. Marek Średniawa
Cooperation: dr Tomasz Kwiatkowski
Master's degree



Rekreacja na morzu. Funkcjonalno-stylistyczne studium małego jachtu motorowego

Celem pracy było zaprojektowanie małego jachtu motorowego o długości 15 m dla siedmiorga pasażerów, w tym osoby poruszającej się na wózku inwalidzkim. W budowaniu założeń funkcjonalnych ważna była filozofia uniwersalnego projektowania, w myśl której istotne jest, aby rozwiązania były równie dostępne dla wszystkich użytkowników, sprawnych i niepełnosprawnych. Projekt układu funkcjonalnego miał duży wpływ na architekturę jednostki, dając jej podstawę pod niespotykaną formę. Zabiegi stylistyczne służyły podkreśleniu bądź wysubtelnieniu elementów budujących charakter jachtu, oparty na dwóch głównych dominantach: kadłubie i dachu nadbudówki.

Pracownia Projektowania Architektury Statków Wodnych

Promotor: prof. Andrzej Lerch
Współpraca: dr Paweł Gelesz
Dyplom licencjacki

Sea recreation. Functional and stylistic study of a small motor yacht

The idea of the project was to design a small, 15 meters long motor yacht for seven passengers, including a person using a wheelchair. The universal design philosophy was crucial for making functional assumptions. According to that trend solutions that the designer presents should be accessible both for those functioning normally and for the disabled. The idea of the functional system had a considerable influence on the architecture of the vessel, which resulted in quite an unusual form. Certain stylistic solutions were used to emphasise or refine the components that create the character of the yacht, the character that is based on two main dominants: the hull and the quarterdeck's roof.

Naval Architecture Studio

Supervisor: prof. Andrzej Lerch
Cooperation: dr Paweł Gelesz
Bachelor's degree



Projekt i realizacja identyfikacji wizualnej oraz aranżacja przestrzeni wystawienniczej Festiwalu Architektury i Wzornictwa TORMIAR w Toruniu, poświęconego projektowaniu z 2. poł. xx wieku

TORMIAR to festiwal poświęcony projektowaniu wnętrz powojennych. Jego celem jest wywołanie refleksji nad architekturą i wzornictwem w kontekście zmian, które dokonały się w Polsce w 2. połowie xx wieku. Tegoroczna edycja odbywa się pod hasłem „Rehabilitacja wyobraźni”. Aby ukazać architekturę i wzornictwo jako znak czasu i wysnuć pewną opowieść o prezentowanych obiektach, identyfikacja wizualna nawiązuje do języka graficznego, charakterystycznego dla polskiej reklamy i plakatu przełomu lat 50. i 60.

Pracownia Komunikacji Wizualnej

Promotor: dr hab. Jacek Miler
Współpraca: dr Maciej Dojlitko
Dyplom magisterski

Design and realization of visual identification and arrangement of the exhibition space of the Festival of Architecture and Design TORMIAR in Toruń, dedicated to design from the second half of the 20th century

TORMIAR is a festival devoted to Polish post-war interior design. Its aim is to encourage reflection on architecture and design in relation to the changes that took place in Poland in the second half of the 20th century. This year's edition logo is 'Rehabilitation of imagination'. In order to show that architecture and design are signs of the times and to tell a story about the presented items, the visual identity of the event refers to the graphic style characteristic of Polish ads and posters at the turn of the 50s and the 60s.

Visual Communication Studio

Supervisor: dr hab. Jacek Miler
Cooperation: dr Maciej Dojlitko
Master's degree





Sushi w plenerze – mobilne stoisko do przygotowywania i serwowania sushi

Ideą projektu jest popularyzacja jedzenia sushi w plenerze oraz nadanie ciekawego charakteru procesowi jego przygotowania, w którym dostrzec można podobieństwo do inscenizacji teatralnej. Ludzie bardzo chętnie obserwują pracę sushi mastera. W przedstawionej pracy mistrzowi sushi przydzielono zatem rolę aktora, konsumentom zaś rolę widzów. Powstała scena, na której przewidziano miejsce dla dwóch sushi masterów, pracujących naprzeciw siebie i bokiem do widowni. Taki układ usprawnia pracę, a widzowie z łatwością mogą obserwować, co dzieje się na blacie stołu.

Pracownia Projektowania Mebla Seryjnego

Promotor: dr hab. Marek Józwicki
Współpraca: dr Anna Wachowicz
Dyplom magisterski

Let's sushi outside – a mobile stand for sushi preparation and service

The aim of the design was the encourage people to eat sushi outside and to give some special character to sushi preparation process. The process resembles an act and people like to watch sushi masters at work. That is why in Klaudia Paradowska's work, the sushi master takes the role of an actor the consumers become his audience. On the stage there is a space for two masters. They prepare sushi facing one another and the audience can watch them from one side. Such an arrangement enables the masters to work efficiently while the viewers can easily observe what is going on at the table.

Furniture and Equipment Design Studio

Supervisor: dr hab. Marek Józwicki
Cooperation: dr Anna Wachowicz
Master's degree

2015

Edycja trzecia była wystawiana w Galerii Designu Cetrum Designu Gdynia. Nowa i dedykowana wystawie przestrzeń znacząco wpłynęła na wyższą jakość odbioru całości. Podczas Festiwalu w 2015 roku do programu weszły także oprowadzania kuratorskie oraz spotkania z twórcami. Śmiało można powiedzieć, że nowa przestrzeń, jakość prezentowanych prototypów, a także fakt, że są one absolutnie premierowe – to wszystko spowodowało, że wystawa dyplomów stała się jedną z chętniej odwiedzanych podczas Festiwalu. W kolejnych latach można zaobserwować, że jakość prototypów i dostępność technologii wpływają na rozwój tej tendencji.

Skład jury

Ewa Janczukowicz-Cichosz

wicedyrektor Pomorskiego Parku
Naukowo-technologicznego Gdynia

Paulina Kisiel

kierownik Gdynia Design Days

prof. Sławomir Fijałkowski

dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa
Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

prodziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa
Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Monika Potorska

Potorska Studio

Kurator: dr Marta Flisykowska

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Sekretarz: Ewa Chudecka

Centrum Designu Gdynia

3rd Edition was displayed in the Gallery of Design of the Gdynia Design Centre. New, dedicated to the exhibition space has vastly improved the quality of reception of the whole. During the 2015 Festival, its program was also supplemented with curator tours and meetings with the creators. It can confidently be said that the new space, quality of the displayed prototypes and the fact that they are an absolute premiere caused the diplomas exhibition to be one of the more often visited exhibitions of the Festival. In the subsequent years it can be observed, that the quality of prototypes and the technology's availability affects the development of this tendency.

The members of this year's jury were

Ewa Janczukowicz-Cichosz

Deputy Director of Pomeranian Science
and Technology Park Gdynia

Paulina Kisiel

Head of Gdynia Design Days

prof. Sławomir Fijałkowski

Academy of Fine Arts, Dean of the
Architecture and Design Department

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Academy of Fine Arts, Deputy Dean
of the Architecture and Design Department

Monika Potorska

Potorska Studio

Curator: dr Marta Flisykowska

Academy of Fine Arts Secretary

Secretary: Ewa Chudecka

Gdynia Design Centre

Prezentacja dyplomów uczelni artystycznych z wieloletnimi tradycjami podczas najważniejszych festiwali designu jest popularną praktyką w wielu krajach. Studenci z Eindhoven od lat wystawiają swoje dyplomy podczas Dutch Design Week. Przykłady współpracy szkół wyższych z organizatorami wydarzeń poświęconych designowi znajdziemy również we Włoszech i Niemczech.

Najlepsze dyplomy Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych gościły na Gdynia Design Days, jednym z najważniejszych polskich festiwali designu, po raz trzeci. Wystawa ma na celu pokazanie dokonań młodych absolwentów poza murami macierzystej uczelni. Dla autorów jest okazją do poznania opinii nie tylko starszych kolegów, działających na rynku zawodowo, ale również dziennikarzy, inwestorów oraz festiwalowych gości.

W tym roku po raz pierwszy odbyło się kuratorskie oprowadzenie, a także indywidualne wystąpienia młodych projektantów. Taka forma prezentacji sprzyjała rozmowie z autorami, jak również nawiązaniu współpracy. Wystawa odzwierciedlała szczególny, zróżnicowany charakter pracy wydziału. Absolwenci wzornictwa przedstawili prototypy zaprojektowanych przez siebie rozwiązań. Wśród dyplomów absolwentów architektury prezentowano prace z dziedziny architektury wnętrz oraz projektowania w krajobrazie kultury. Można było obejrzeć projekty związane m.in. z komunikacją wizualną, projektowaniem produktu i architekturą statków wodnych. Nie zabrakło prac dotyczących mody, scenografii, urbanistycznych rozważań o przestrzeni Trójmiasta, a nawet ceramiki dedykowanej lokalnym śladom. Nic więc dziwnego, że Dyplomy 2014/2015 były jedną z chętniej odwiedzanych wystaw festiwalu.

W tegorocznej edycji prace zostały wyselekcjonowane przez profesjonalne jury, składające się z przedstawicieli Akademii Sztuk Pięknych, Centrum Designu Gdynia oraz niezależnego eksperta. Do wystawy zakwalifikowano po dziesięć projektów absolwentów Wzornictwa i Architektury Wnętrz. Z roku na rok liczba zgłoszeń rośnie, podobnie jak jakość prezentowanych prac.

dr Marta Flisykowska

Kurator wystawy

Presentation of diploma projects by graduates of art schools with long traditions during the most important design festivals is a popular practice in a number of countries: Eindhoven students have presented their works at Dutch Design Week for years; examples of the cooperation of higher education institutions and organizers of design events can be found also in Italy and Germany.

The best diploma projects at the Architecture and Design Department of the Gdansk Academy of Fine Arts could be viewed for the third time at Gdynia Design Days, one of the most important Polish design festival. The exhibition aims at presenting the achievements of young graduates outside the walls of their alma mater. To the authors, it is an opportunity to learn the opinions of not only their older colleagues operating professionally on the market, but also of journalists, investors, and festival visitors.

This year, the first curatorial tour as well as individual meetings with young designers took place. This form of presentation fostered conditions to interview authors and establish cooperation. The exhibition reflected the special, diverse nature of the department's activity. Design graduates presented prototypes of solutions that they had developed. Among projects by architecture graduates, works in the field of interior design and cultural Landscape design were presented. One could also see projects related to, among others, visual communication, product design, and watercraft design. There were projects concerned with fashion, stage design, urban reflections on the Tricity area, and even ceramics dedicated to local herring. Therefore, it is not surprising that the 2014/2015 Diplomas Exhibition was one of the most eagerly attended events at the festival.

For this year's edition, projects were selected by a professional jury composed of representatives of the Academy of Fine Arts and the Gdynia Design Centre, and an independent expert. Ten projects by design graduates and ten by interior design graduates qualified to be included in the exhibition. The number of applications is growing yearly, just as the quality of the presented works is. Therefore, when a project is accepted, it should be taken as a special commendation.

dr Marta Flisykowska

Curator of the exhibition

Cisza w mieście – rewitalizacja spichlerzy Daleka Droga przy Targu Wodnym w Gdańsku

Potrzeba ciszy drzemie w każdym z nas. Przestrzeń ciszy, umieszczona na północnym cyplu Wyspy Spichrzów, tworzy jedną z pierzei Targu Wodnego. Kształtem obiekt nawiązuje do spichlerzy Daleka Droga. Dzięki obecności dzikiego ogrodu, sali wodnej, sal ciszy i długich obejść pomiędzy wewnętrznymi i zewnętrznymi murami projekt daje możliwość wyciszenia się. Użyte materiały, a także wykorzystanie szumu wody i odgłosów dzikiej przyrody pozwala oderwać się od hałasu i barw miasta.

Woda jest jednym z leitmotivów projektu, wynikającym z atmosfery tej niezwyklej przestrzeni. Przeznaczenie obiektu podkreśla wagę miejsca oraz walory wynikające z dogłębnego badania i uwrażliwienia. Staje w opozycji do pędu współczesnego świata, komercjalizacji i wykluczania potrzeb duchowych ludzi z przestrzeni miast.

Pracownia Projektowania Wnętrz Miejskich

Promotor: dr hab. Jacek Dominiczak
Współpraca: dr Katarzyna Krakowiak
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Architektury nie stanowią pojedyncze kadry lub ich zbiór, ani to, co bezpośrednio widzimy. Wyłania się ona spomiędzy treści zawartych w rysunkach. Szczególna wartość projektu Anny Sabały polega na przekazie jego treści głównie poprzez warstwę artystyczną przedstawionych obrazów. Zawarty w nich scenariusz projektowanej przestrzeni stopniowo narasta w wyobraźni odbiorcy. Prawdą jest, że projektant powinien osiąść wrażliwość rysownika, malarza i rzeźbiarza. Być może jednak przede wszystkim scenarzysty i scenografa miejsc, ponieważ w projektowaniu architektury chodzi o zdolność opanowania przestrzeni w czasie. Odnalazłem Annę Sabałę na bardzo dobrej i wartościowej drodze zapisu architektury.

Silence in the city – revitalisation of the Daleka Droga granary in Gdańsk

Everyone craves for silence. The silent spot, located on the northern tip of the Granary Island, forms one of Targ Wodny frontages. Its shape resembles the Daleka Droga granaries. Thanks to the wild garden, the water hall, the silence halls and the long passages between the inner and outer walls, the place enables its visitors to spend a quiet time there. The materials used, the wildlife and murmur of water make it possible to leave sounds and shades of the city behind.

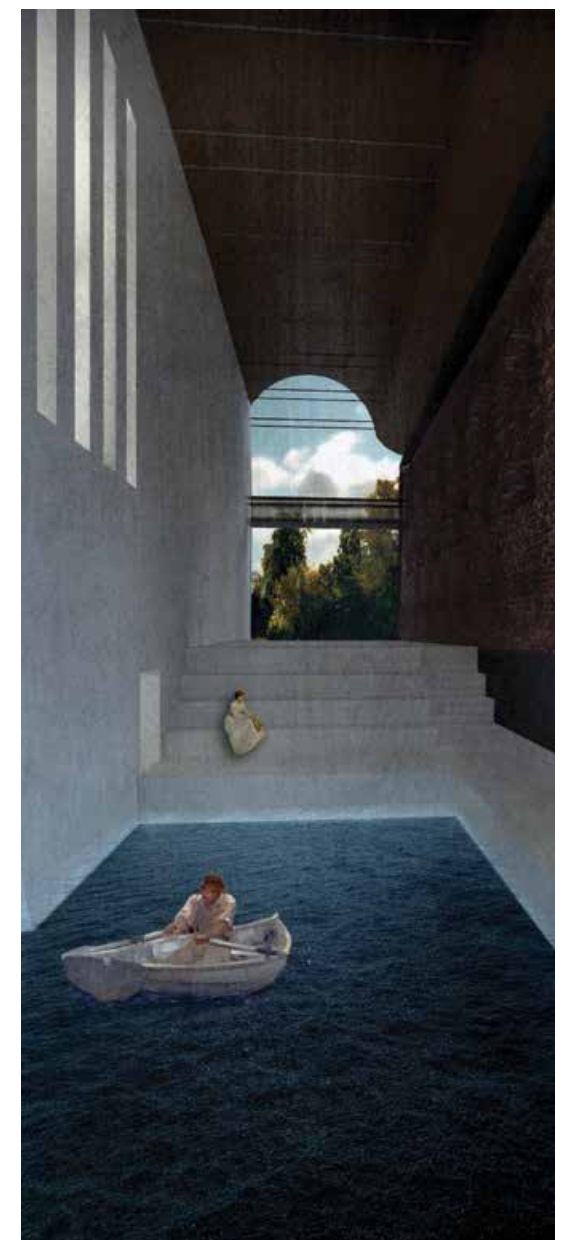
Water is one of the leitmotifs of the project, very much related to the atmosphere of this unique water space. The purpose of the project is to emphasise the importance of the place and its values, resulting from a thorough study. It stands against the rush of today's world, commercialisation and the fact that people's spiritual needs are not catered for in today's cities.

Urban Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Jacek Dominiczak
Cooperation: dr Katarzyna Krakowiak
Master's degree

The jury's reason for the choice

Architecture does not consist of single frames or sets of frames. It is not what we actually see, either. Architecture emerges from the content of drawings. Anna Sabała's project has a very special value. It is presented mainly through the artistic context of the images shown. The idea of the space design gradually develops in the viewer's mind. I agree that a designer should be a sensitive drawer, painter, sculptor but perhaps most of all – a screenwriter and stage designer. Because architecture design is about the ability to master space in time. In my opinion Anna Sabała is following the right path in that respect.



Architektura Transformacji – przestrzeń wystawiennicza na terenie Stoczni Gdańsk

Celem projektu konstrukcji suwnicowej przy ul. Malarzy na terenie Stoczni Gdańsk jest włączenie terenu stoczni w część Głównego Miasta i stworzenie architektury mobilnej, zmiennej, która będzie wpływała na kształtowanie struktury miejskiej. Obiekt z góry zaprojektowany będzie jako struktura zmieniająca swoją przestrzeń wewnętrzną, jak i zewnętrzną w zależności od ilości i potrzeb.

Idea architektury tymczasowej nie jest nowa. W tym projekcie chodzi jednak również o nawiązanie relacji pomiędzy tym, co zastane, a tym, co zmienne. Obiekt, który ma powstać, będzie miał charakter nie tylko wystawienniczy. Powstaje również na potrzeby jednostkowych wydarzeń odbywających się w mieście. Jest to współczesne zjawisko architektury zmiennej, nietrwałej – odradza się, wnosząc wiele nowych wartości przestrzennych.

I Pracownia Projektowania Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. Paweł Czarzasty
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Transformacja jest projektem rewitalizującym istniejącą przestrzeń. W sposób kreatywny przywraca życie martwej stoczniowej suwnicy, wyłączonej ze swojej pierwotnej funkcji, nadając jej nową. Suwnica jest maszyną do budowania. Idea jest również niezmiernie symboliczna, zwłaszcza w takim miejscu, jak tereny postoczniowe, a jej forma otwarta i niezdefiniowana. Autorka pracy stworzyła żywy obiekt. Jego forma nie jest tak ważna, jak idea.

Transformation – an exhibition space located in Gdańsk Shipyard

The aim of the project of the gantry-like construction in Malarzy street in Gdańsk Shipyard is to include the shipyard area in the Main Town and to create temporary, mobile architecture that will influence the city structure. The object has been designed to enable changes both to its inner and outer space, depending on the situation and current needs. The idea of temporary architecture is not new. However, this project is also about developing a relation between the elements already established and the ones likely to change. The object that is about to be created, is not supposed to serve only exhibition purposes. It is developed to address the needs related to events taking place in the city. It is a modern phenomenon of temporary architecture – it gets revived to bring a brand new value into the surrounding space.

Interior Design Workshop 1

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż. Paweł Czarzasty
Master's degree

The jury's reason for the choice

The Transformation project restores the existing space and in a creative manner it brings an old shipyard gantry crane back to life. Deprived of its original function, it is given a completely new one. The gantry is a heavy machinery. The idea of the project is also extremely symbolic, especially in a place like the old shipyard. Its form is open and undefined. The author created a live object whose form is not as important as the idea itself.



Dom modułowy. Życie modułowe?

Projekt obejmuje opracowanie niskobudżetowego domu modułowego, opartego na autorskim systemie i wpisanego w charakter architektury Open Source. Szukając rozwiązania, autor wytyczył drogę projektową, gdzie na podstawie analizy współczesnej architektury odnalazł analogię zaszczepiającą się ideologicznie w duchu otwartej architektury. Wykorzystanie naturalnych zasobów materiałowych, systematyzacja modułowa, potrzeba społecznej intymności i dostęp do wiedzy na temat architektury od wieków były pozytywnie postrzegane przez użytkowników mieszkań. Te cztery niezmiennie zagadnienia idealnie współgrają i dają gwarancję osiągnięcia upragnionego komfortu.

Głównym celem projektu stało się wygenerowanie potrzebnej przestrzeni minimalnej oraz budżetu, który nie przekracza możliwości przeciętnego człowieka. Dom złożony z modułów ma zabezpieczać początkowe stadia rozwoju jednostki i być stabilnie rozbudowywanym obiektem w przyszłości.

II Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Remigiusz Grochal

Współpraca: dr Anna Wejkowska-Lipska

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Na wyróżnienie zasługuje analiza, jakiej dokonał projektant w kontekście zmieniających się potrzeb rodziny na przestrzeni lat. Zaproponowane rozwiązanie minimalne daje się łatwo powiększyć dzięki dobudowie kolejnych modułów. Dodatkowo idea architektury Open Source, działająca na zasadzie otwartej wymiany projektowej, pozwala kopiować dobre i sprawdzone rozwiązania w dowolnym miejscu na świecie.

Modular house. Modular life?

The low-cost modular house is based on an original system in line with the Open Source architecture concept. While looking for a solution the author made an analysis of contemporary architecture and found an analogy that ideologically fits into the Open Source architecture concept. The usage of natural resources, modular systematization, the need for intimacy and access to knowledge of architecture have had for ages been well perceived by people living in flats. The four mentioned issues remain unchanged. They match perfectly and guarantee the desired comfort.

The main goal of the project was to create the minimum space necessary for living, and stick to a budget that does not exceed an average person's capabilities. Built of modules, the house is supposed to fulfill the users' needs during the first stages of their development and be steadily expanded in the future.

Interior Design Studio 2

Supervisor: dr hab. Remigiusz Grochal

Cooperation: dr Anna Wejkowska-Lipska

Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The analysis the designer has carried out as regards the changing needs of the family over the years, must be praised. The presented solution in its minimum form can be easily expanded as new modules can be added to it. In addition, the idea of Open Source architecture that consists in free exchange among designers, makes it possible to copy good and proven solutions anywhere in the world.



Dmuchawce – zestaw mebli niekonwencjonalnych. Wykorzystanie technologii związanej z użyciem piany poliuretanowej

Dmuchawce to zestaw mebli niekonwencjonalnych, złożony z dwóch siedzisk oraz formy do odkładania. Meble mają być wykorzystywane podczas spotkań towarzyskich. Takie ich przeznaczenie pozwoliło na większą swobodę twórczą oraz narzuciło – bądź zdyskwalifikowało – niektóre cechy użytkowe. Projekt ma znamiona eksperymentu, ponieważ meble odtworzono na podstawie znalezionych źródeł. Autorka samodzielnie wykonała próbki pianek i tkaniny, jednocześnie zgłębiając tajniki poliuretanów. Poszukiwała formy i funkcji mebli. Najważniejszy w procesie powstawania mebla był brak wpływu na to, jak tkanina się ułoży, a pianka utwardzi podczas pompowania.

Pracownia Projektowania Mebla

Promotor: prof. Halina Kościukiewicz
Współpraca: mgr inż. arch. Filip Ludka
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Jury zdecydowało się wyróżnić projekt pani Olgi Szadkowskiej ze względu na oryginalną i ciekawą formę zaprojektowanych przez nią mebli. Dmuchawce to obiekty o nieco rzeźbiarskiej formie, będące przemyślaną i spójną koncepcją, inspirowaną światem organicznym. Jury doceniło również fakt, że projektantka sama wykonuje elementy miękkie mebli, a każda forma jest wytwarzana we własnym zakresie, testowana i przepracowywana na nowo.



Dandelions – an unconventional set of furniture made with the use of polyurethane foam technology

The *Dandelions* furniture set consists of two seats and a shelf-like element where different objects can be placed. It has been designed to be used during informal social gatherings, which allows for more creative freedom. Certain utility features become indispensable or redundant. The project is a kind of experiment, as the pieces of furniture have been reproduced on the basis of available sources. The author has prepared the foam and fabric samples herself. She needed to learn about the secrets of polyurethanes to obtain the desired form and shape of the new furniture. The most important aspect of the process was the lack of influence on the shape the fabric would take and the form in which the foam would solidify.

Furniture and Equipment Design Studio

Supervisor: prof. Halina Kościukiewicz
Cooperation: mgr inż. arch. Filip Ludka
Master's degree

The jury's reason for the choice

The jury decided to honour Olga Szadkowska's project for its original, interesting form. The sculpture-like objects are a well-thought-out and coherent concept, inspired by the organic world. The jury also appreciates the fact that the designer has made the upholstery herself. Each element of the furniture has been individually made, tested and improved if needed.



Zrób to sam – rower wodny

Zrób to sam – rower wodny to projekt zainspirowany tradycyjną techniką budowy kajaków na Grenlandii. Wykorzystano współczesne materiały i technologię CNC, aby uzyskać zupełnie nową jakość. W przeciwieństwie do większości dostępnych projektów obiektów pływających w duchu idei DIY, ten przeznaczony jest dla osób, które nie mają na co dzień do czynienia ze sztuknictwem i sportami wodnymi.

Podstawowymi założeniami projektu były komfort, bezpieczeństwo użytkowania, a także łatwość skonstruowania roweru. Złożenie wszystkich elementów zajmuje jeden dzień. Istotną była również cena, która wynosi około 1000 zł, w zależności od wybranych przez twórcę/użytkownika materiałów.

Pracownia Wzornictwo 3

Promotor: dr Paweł Gelesz
Współpraca: mgr Krzysztof Bochra
Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Jury doceniło wyjątkowe zaangażowanie autora w projekt, który został wykonany odważnie i z pełnym zrozumieniem użytych środków i technologii. Nie jest to jedynie wirtualny projekt czy model, lecz profesjonalny prototyp. Projekt jest spójną całością, zarówno pod względem użytej technologii, jak i założeń ruchu DIY. Nawiązuje do tradycji budowy kajaków na Grenlandii i interpretuje ją współcześnie, w postaci roweru wodnego, przez co również podnosi swoją wartość merytoryczną. Wielopłaszczyznowa analiza, objawiająca się doбором materiałów, technologii i kosztów, wskazuje na dojrzałość autora i prawdziwą umiejętność wykorzystywania myślenia.

DIY Pedalo

The DIY Pedalo project has been inspired by the traditional kayak construction method from Greenland. In this particular case modern materials and the CNC technology have been used to obtain brand new quality. Unlike the majority of available DIY watercraft concepts, this one has been designed for users who are not familiar either with boat building or water sports. The main objectives of the project were comfort, safety of usage and simplicity of construction. It takes only a day to put all the elements together to build the pedalo. The price was also important. The pedalo costs about 1000 PLN depending on the materials selected by the constructor/user.

Design Studio 3
Supervisor: dr Paweł Gelesz
Cooperation: mgr Krzysztof Bochra
Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The jury appreciates the author's involvement in the project which has been executed with great courage. You can see the author's profound knowledge of the materials and technologies used. Also, it is not merely a virtual project but a professional prototype. The project is consistent both as regards technology and the DIY objectives. It refers to the tradition of building kayaks in Greenland but it presents its contemporary interpretation – a pedalo, which greatly increases its merit value. Multisurface analysis that can be observed in the usage of materials, technologies and costs shows the author's maturity and his ability to put his concepts into practice.



KASKA – damski miejski kask rowerowy

KASKA to miejski kask rowerowy przeznaczony dla kobiet. Ideą projektu było wyodrębnienie dwóch elementów produktu: materiałowej opaski z konstrukcją nośną oraz skorupy z pianki EPS o dwóch gęstościach, ze strukturą wentylacyjną. Daje to nowe możliwości sprzedaży kasku. Produkty tego typu dostępne są w sklepach sportowych. Tymczasem KASKA ma szansę stać się częścią oferty działów z akcesoriami sportowymi w sklepach z damską odzieżą. Nowe elementy, np. inaczej zaprojektowane skorupy lub ocieplane opaski na zimę, mogłyby być wprowadzane w każdej kolejnej kolekcji.

Opaska jest zrobiona z tkaniny oddychającej Coolmax. Można ją prać nawet po każdym użyciu. Otwory w skorupie umożliwiają wygodne używanie kasku. Posiada on komfortowy port na związane włosy, a owalne otwory z tyłu kasku pozwalają na przewleczenie przez nie zapięcia rowerowego w postaci linki i pozostawienie kasku przy rowerze. KASKA tworzy komplet z miejskim rowerem z damską ramą i budzi skojarzenia z klasycznym nakryciem głowy.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Marek Adamczewski
Współpraca: dr hab. Bogumiła Józwicka
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projektantka pomyślała zarówno o funkcjonalności – możliwość przypięcia kasku za pomocą linki mocującej rower do stojaka czy wycięcie dostosowane do spiętych włosów, jak również o estetyce – kask wygląda jak kapelusz. Jest to odpowiedź na wymagania miejskich cyklistek, których coraz więcej w polskich miastach.

KASKA – a ladies city bicycle helmet

KASKA is a city bicycle helmet for women. The idea behind the project was to divide the helmet into two separate elements. It consists of a fabric band with a supporting structure and a shell made of the two-density EPS foam with a ventilation system, which opens up new possibilities of selling the product. Bicycle helmets can usually be bought from sports shops while KASKA can be made available from sporting accessories departments of women's clothing shops. New features, such as new shell designs or insulated winter bands could be introduced in subsequent collections. The band has been constructed from a breathable fabric called Coolmax. It can be washed after each use. The openings in the shell enable a comfortable use of the helmet. There is a ponytail hole and the oval openings at the back make it possible to use a bike lock to easily attach the helmet to the bicycle frame. KASKA matches any women's city bike and at the same time resembles traditional headgear.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Marek Adamczewski,
Cooperation: dr hab. Bogumiła Józwicka
Master's degree

The jury's reason for the choice

The designer took into consideration the functionality of the helmet – you can attach it to your bicycle frame with a bike lock and use it when you are wearing a ponytail. She also remembered about the esthetics – the helmet resembles a hat. It addresses the needs of contemporary female riders, quite numerous in Polish cities.



Identyfikacja wizualna Fokarium na Helu

Fokarium na Helu jest częścią placówki naukowej Uniwersytetu Gdańskiego. Pełni jednocześnie dwie funkcje: jednostki badawczej i atrakcji turystycznej. Stworzenie spójnej identyfikacji, spełniającej wymagania obu tych form działalności było głównym wyzwaniem w trakcie realizacji projektu.

Przedstawiona identyfikacja jest zbiorem zasad kolorystycznych, kompozycyjnych i typograficznych pozwalających na tworzenie w jej ramach publikacji, gadżetów czy ekspozycji. Uzupełnieniem tych reguł jest rodzina piktogramów prezentujących zwierzęta zamieszkujące tereny morskie i przybrzeżne. Narysowane na siatce modułowej, charakteryzują się czytelną formą. Na jej podstawie można tworzyć nowe znaki, np. na potrzeby infografik.

Logo jest naturalną konsekwencją wcześniej podjętych decyzji związanych z projektem rodziny piktogramów. Istotną jego cechą jest zróżnicowany charakter. Występuje pod trzema równorzędnymi postaciami. Rozwiązanie to akcentuje żywiołowość fok i pozwala na stosowanie znaku na nośnikach o różnych rozmiarach i proporcjach, z dobraniem wersji logo najlepiej pasującej do danego przypadku.

Pracownia Komunikacji Wizualnej

Promotor: dr Maciej Dojlitko

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projekt pani Karoliny Wysockiej charakteryzuje się prostą i spójną koncepcją graficzną, czytelnymi znakami – piktogramami oraz dobrze dobraną typografią i kolorystyką. Mimo że temat wydaje się bardzo komercyjny, autorka podeszła do niego lekko i z pomysłem, jednocześnie unikając kiczu. Wszystkie gadżety reklamowo-promocyjne ośrodka na Helu związane są z jego lokalizacją, funkcją i potrzebami.

Visual identity system designed for The Hel sealarium

The Hel sealarium is part of the University of Gdansk scientific institute. It functions both as a research unit and a tourist attraction. The main challenge in the project was to create a consistent visual identity system serving both purposes.

The presented solution is a set of colour, composition and typography guidelines, that make it possible to prepare publications, promotional gadgets and exhibitions. Complementary to the guidelines is a series of pictographs that depict animals inhabiting the sea and coastal areas. Drawn on a modular grid, they are clear in form. New symbols can be created on their basis and e.g. used in infographics.

The logo is a natural consequence of taken decisions which concern the pictogram design. The three equivalent variants should emphasise spontaneous character of seals and make the logo versatile. It can be used on various media, in different sizes and proportions, depending on current needs.

Visual Communication Studio

Supervisor: dr Maciej Dojlitko

Master's degree

The jury's reason for the choice

Karolina Wysocka's project is characterised by a simple and coherent design. The presented pictograms are clear and understandable and the typography and colour pattern – well chosen. Despite the fact that the nature of the problem is rather commercial, the author has approached it with ease. She has presented an interesting solution and managed to avoid kitsch at the same time. All the promotional gadgets designed for the Hel sealarium are in line with its location, function and needs.



Jak zjeść śledzia? Kolekcja naczyń ceramicznych

Zestaw pięciu półmisek na różne rodzaje śledzi to propozycja całkiem nowego sposobu podawania potraw przygotowanych z tej ryby. Naczynia zostały zaprojektowane tak, aby ułatwić nakładanie i spożywanie śledzia. Każdy z półmisek przeznaczony jest do serwowania dań w innej postaci. Zdjęcie prezentuje komplet pięciu naczyń. Znajdują się na nich potrawy, z myślą o których je zaprojektowano.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Projekt półmisek do serwowania śledzi zostanie na pewno doceniony przez wszystkich amatorów tych ryb. Formy dopasowane zostały idealnie do rodzaju potrawy. Doskonała intuicja projektantki i obserwacja sposobu konsumpcji jest widoczna w kształcie naczyń. Naczynia przekonują do swojej funkcjonalności oraz do mądrości kształtów. Są one również proporcjonalne i dobrze osadzone w miejscu, w którym powstały. Tradycyjne i zarazem subtelne półmiski i podstawki na pewno mogą dołączyć do zestawu naczyń nie tylko domowych, lecz również bankietowych.



How to eat herring? A set of ceramic dishes for serving herring

A set of five plates for serving various kinds of herring introduces a brand new way of serving dishes prepared from herring. The plates have been designed to make it easier for the user to put the food on their own plates and eat it. Different dishes are supposed to be served in each plate. The set presented in the picture comprises all five plates as well as the dishes they were designed for.

Experimental Design Workshop

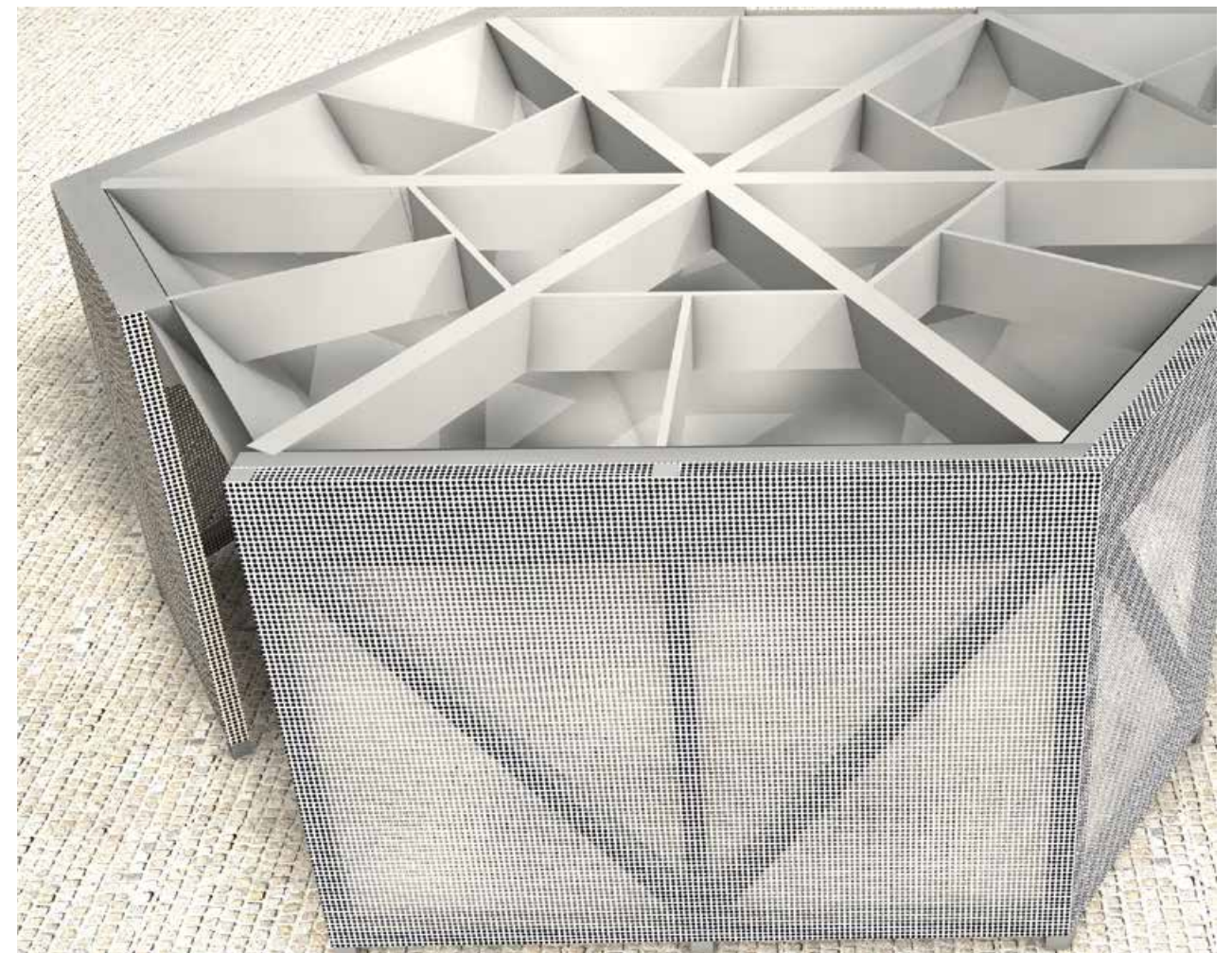
Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The set of plates for serving herring will surely be appreciated by all herring amateurs. They have been designed to perfectly suit the type of food they will be used to serve. The shape they have been given proves the designer's excellent intuition and sense of observation. They are functional, well-designed and well-proportioned. On one hand traditional, and on the other very subtle, they can become part of both everyday and banquet serving sets.



Między złudzeniem a rzeczywistością – kreowanie przestrzeni za pomocą światła

Projekt jest odpowiedzią na hasło: utopia, próbą zbudowania przestrzeni idealnej za pomocą optyki i światła. W projektowanym obiekcie niebo zostaje sprowadzone na ziemię. Odbiorca, wprowadzony do środka, zostaje otoczony odbiciami obrazu nieba w taki sposób, aby sam siebie w żadnej z powierzchni nie zobaczył. Projekt powstał na podstawie opracowań teoretycznych dotyczących percepcji przestrzeni, kreowania jej za pomocą światła i odbić, a także pojęć abstrakcyjnych, jak dążenie do ideału i utopia, w szeroko rozumianej architekturze.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Dyplom magisterski

Between the illusion and reality – using light to design space

The project related to the notion of utopia is an attempt to create an ideal space using optics and light. In the presented object the sky has been brought to the ground. Having entered it, the audience is surrounded with reflections of the sky in such a way that they cannot see their own reflections in any of the surfaces around them. The project was based on research in the space perception, created with the use of light and reflections. Abstract notions, such as aiming at perfection and utopia in architecture in general, have also been taken into consideration.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Master's degree

Barek – projekt wnętrza dla Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Inspiracją do stworzenia barku były doświadczenia autorki ze stypendium w Niemczech. Obserwacje przeprowadzone za granicą zaowocowały koncepcją odpowiadającą na realną potrzebę społeczności ASP, której brakuje miejsca sprzyjającego wspólnemu spożywaniu posiłków i spędzaniu czasu. Gospodarzami zaprojektowanego barku zostali więc studenci.

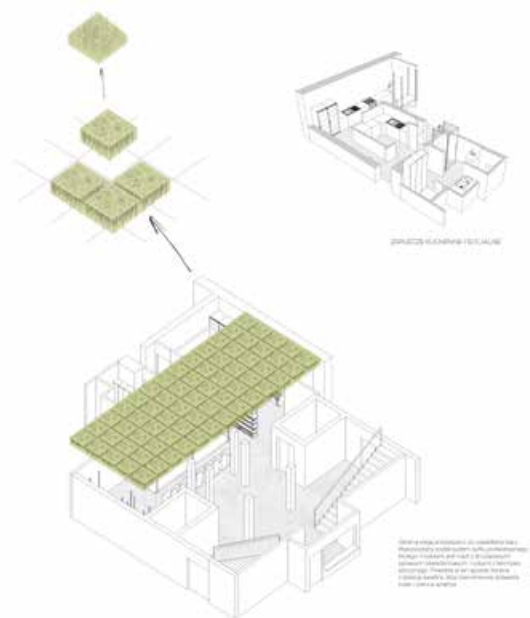
Główną ideą projektu jest połączenie małych stołów wykorzystywanych w barach i stworzenie jednego wspólnego stołu, wokół którego toczy się życie. Takie rozwiązanie ma za zadanie prowokować do interakcji i przekraczania swojej strefy komfortu.

Przestrzeń kawiarni została podzielona na strefy o różnej funkcjonalności, a kwestią szczególnie istotną było właściwe oświetlenie pomieszczenia. Autorka wykorzystwała system sufitu podwieszanego, którego modułem jest ruszt z doczepianymi oprawami oświetleniowymi i rurkami z tworzywa sztucznego. Powstała w ten sposób barwna instalacja świetlna, która równomiernie doświetla niewielkie, ciemne wnętrza.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Dyplom licencjacki



Canteen – an interior design project for the Academy of Fine Arts in Gdańsk

The author based the idea on her experience gathered during her scholarship in Germany. Observations made abroad resulted in a project that answers a real need the Academy of Fine Art students express – they need a space to have meals together and socialise. That is why the students were appointed the hosts of the new facility.

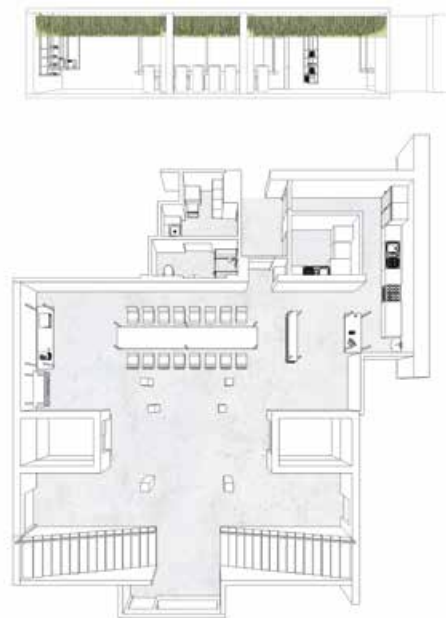
The main aim of the project is to join a number of small tables used in bars into one large table at which students' social life will take place. Such a solution encourages the canteen users to interact with each other and to break out of their comfort zone.

The canteen has been divided into several functional zones and the lighting design was of particular importance to the author. A suspended ceiling was hung in the room. A grate with lighting fittings and plastic tubes attached to it creates a colourful lighting installation that evenly illuminates the small, dim interior.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Bachelor's degree



Plac przy Poczcie

Projekt placu miejskiego to propozycja przestrzeni publicznej, która jest przede wszystkim próbą połączenia terenów Muzeum II Wojny Światowej, znajdujących się po drugiej stronie Kanału Raduni. Rozwiązaniem tego problemu staje się postrzeganie wody jako łącznika, a nie granicy między placem a muzeum.

Analizy geometrii miasta, siatek ulic oraz zamierzonych widoków na budynek poczty doprowadziły do rozwiązań, których rezultatem jest zachowanie jedności architektonicznej spójnej z charakterem miejsca. Kanał wodny, zbudowany na osi placu, wpisuje się w odbudowę przedwojennych dróg wodnych i funkcjonuje jako łącznik między dwoma przestrzeniami. Zlokalizowany po drugiej stronie kanału budynek sierocińca jest inspiracją do stworzenia w tym miejscu szkoły architektury. Ta idea znajduje kontynuację w aranżacji całego kwartału.

Spacer w tym miejscu to doświadczenie sprzyjające postrzeganiu architektury jako sekwencji obrazów i widoków. Ścieżki prowadzą do szczególnych miejsc – przede wszystkim na dziedziniec Poczty Polskiej – i zapewniają wyjątkowe wrażenia.

Pracownia Projektowania Wnętrz Miejskich

Promotor: dr hab. Jacek Dominiczak

Współpraca: dr Katarzyna Krakowiak

Dyplom magisterski

Town square next to Polish Post Office building

The town square project is an attempt to create public space and to unite the Museum of the Second World War grounds, situated on the opposite side of the Radunia Canal. A solution to the problem appears to be a certain perception of water, which is supposed to be a linking factor, not a barrier between the square and the museum.

The analysis of the city geometry, the street plan and intended views of the post office building resulted in a solution that maintains the architectural unity which remains consistent with the characteristics of the place. The canal dug along the axis of the square fits into the pre-war waterways reconstruction plan and brings together the two separate spaces. The orphanage building, located at the opposite side of the canal, becomes an inspiration for establishing a school of architecture there. You can see the continuation of that idea in the way the space has been arranged.

A short walk in this area is an experience that makes it possible to perceive architecture as a sequence of images and views. All the paths lead to special places – mainly to the Polish Post Office yard – and ensure special impressions.

Urban Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Jacek Dominiczak

Cooperation: dr Katarzyna Krakowiak

Master's degree

**Projekt scenografii oraz kostiumów do utworu
S.I. Witkiewicza „Matka” w układzie sceny
studyjnej**

Przestrzeń wykreowana w projekcie jest odpowiedzią na problematykę utworu. W założeniach scenograficznych spektakl miałby się odbyć w układzie sceny studyjnej. Założono kwadratowy kształt sceny oraz umieszczenie widowni z czterech stron. Domknięciem pola gry jest przestrzenna sieć rozpięta na sześcienniej konstrukcji, będąca symbolem deformacji świata i dalekim przejawem treści zawartej w didaskaliach.

Kolejnym elementem scenografii jest widownia w formie huśtawek. Dzięki możliwości ruchu widz sam decyduje o swoim stosunku do głównego bohatera oraz o tym, czy jest częścią składową jego świata, czy jedynie obserwatorem.

Zjawisko interakcji z polem gry jest kluczowym założeniem scenografii, wyrażeniem masy napierającej na jednostkę. Lustrzana podłoga przyczynia się do spotęgowania wrażenia deformacji oraz zatarcia granic między światem realnym a wyobrażeniem.

Pracownia Scenografii

Promotor: dr Katarzyna Zawistowska
Dyplom licencjacki

**Studio stage design and costumes for
“The Mother” by S.I. Witkiewicz**

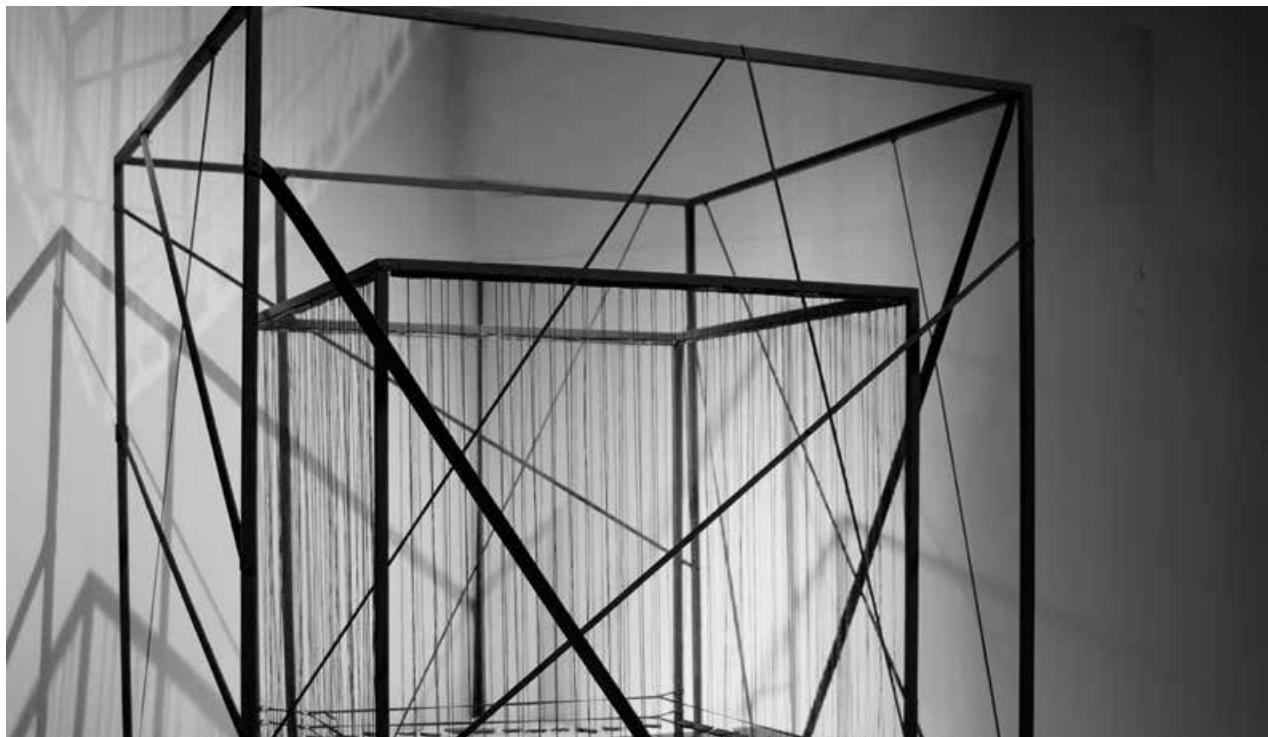
The space created within this project reflects the problems raised in the play. According to the original assumptions, the performance was supposed to take place on a studio stage. Ultimately, a square-shaped stage with an audience surrounding it from all four sides has been designed. With a large net spread over a cubic structure, it symbolises the deformation of the world and is a manifestation of the content of the stage directions.

Another element of the stage design are swings spectators can use while watching the play. Being able to move, they can decide their attitude towards the main character – whether they are part of his world or merely observers.

An interaction with the space where the play is performed is the key concept of the stage design. It is designed to express the enormous power an individual is confronted with. The mirror floor makes the impression of the space deformation even stronger and erases the boundaries between the real and imaginary worlds.

Scenography Design Studio

Supervisor: dr Katarzyna Zawistowska
Bachelor's degree



**Otworzyć się na spektakl – poszerzanie granic
świadomości wynikające z doświadczania
i przekształcania przestrzeni**

Projekt obejmuje stworzenie obiektu o funkcji widowiskowej na terenie wokół opuszczonej wieży widokowej w Parku Krajo-
brazowym w Gdyni. Poprzez swoją formę i skalę ma on kierować uwagę odwiedzających ku naturze.

Ideą przewodnią pracy jest podkreślenie związku między architekturą, naturą i spektaklem, a punktem wyjścia – percepcja oraz interpretacja świata zewnętrznego. Pojęcie spektaklu ulega rozwinięciu. Nie stanowią go wyłącznie przedstawienia teatralne, lecz również wrażenia wywoływane przez naturę, architekturę oraz ich wzajemne relacje.

Obiekt służy, co prawda, do organizacji przedstawień teatralnych, został jednak zaprojektowany tak, by dawać użytkownikom dużą swobodę działania i nie wskazywać określonych rozwiązań. Dzięki temu przestrzeń tę można wykorzystać na wiele sposobów. Kiedy nie odbywają się tu żadne wydarzenia kulturalne, jest to po prostu punkt widokowy.

Ze względu na zły stan techniczny wieży widokowej, projekt zakłada również dostosowanie jej do zwiedzania przy jak najmniejszej ingerencji w samą bryłę budowli.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Dyplom magisterski

**Open yourself to the performance – broadening
the limits of consciousness resulting from
experience and space modification**

The project consists of creating a place that serves as a show venue, set around an abandoned observation tower located in the Tricity Landscape Park. Due to its form and scale it draws the audience's attention to the nature.

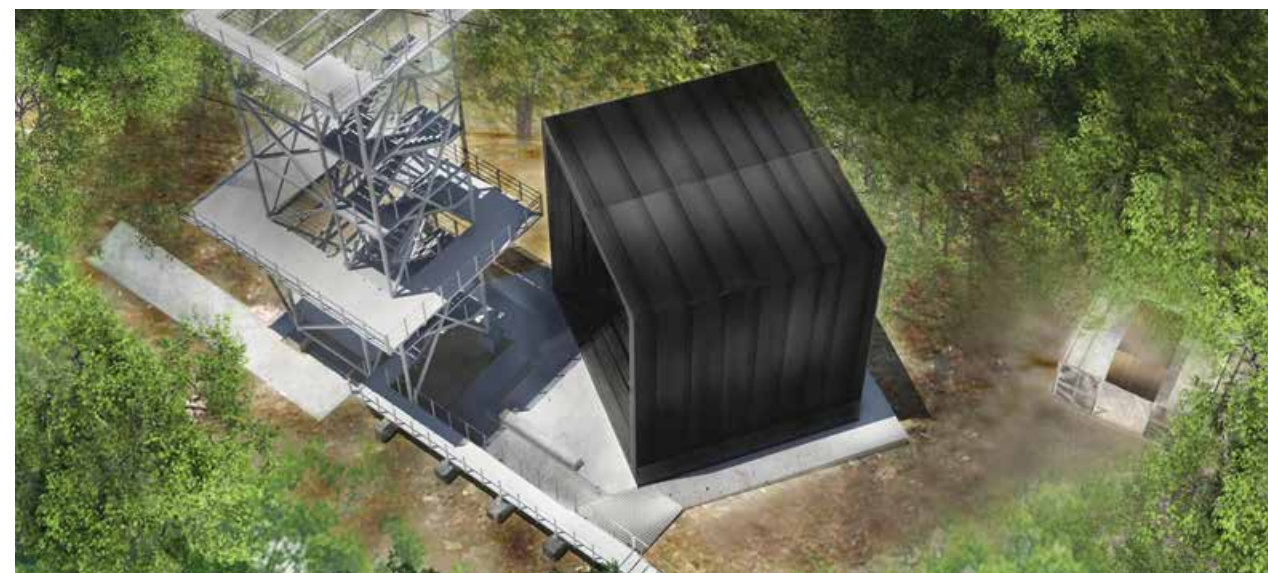
The idea behind the project was to emphasise the link between architecture, nature and theatre act. The starting point was the perception and interpretation of the outside world. The notion of the act has been expanded. It is not only the show itself but also impressions evoked by nature, architecture and their mutual relations.

Although it has been designed to serve as a stage for theatre events, the place allows a great deal of freedom and it does not suggest any solutions. As a result, it can serve many different purposes. When there are no events scheduled, it is simply a viewpoint.

The observation tower is in poor technical condition. That is why the project involves adapting it to be used as a sightseeing venue with a minimum interference with the shell of the building.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Master's degree



Plac klasztorny – rewitalizacja wnętrz miejskich w Śródmieściu Gdańska

Projekt placu zlokalizowanego tuż przy dworcu Gdańsk Główny, między zabytkowymi kościołami i klasztorami a postmodernistycznym budynkiem kina Krewetka, wyraża sprzeciw wobec bezmyślnej konsumpcji i marnotrawieniu przestrzeni miasta. Jest niezgodą na bezduszny, supermarketowy charakter placu, traktowanego jak zaplecze Krewetki. Wszechobecne reklamy na fasadach budynku kina wydają się konkurować z pięknym gdańskich kościołów, a salon urody na parterze klasztoru jest kulturowym intruzem w przestrzeni kontemplacji duchowej.

Projekt składa się z dwóch obiektów, które tworzą tajemniczy klimat miejsca. Są to budynek piekarni oraz mury, za którymi znajdują się trzy dziedzińce. Budynek piekarni uzupełnia pierzeję Wałów Jagiellońskich. Wraz z Krewetką tworzy mały miejski plac, na którym może się sezonowo pojawiać targowisko. Teren przy piekarni ma ruchliwy, miejski charakter. W drugiej części klimat się wycisza, umożliwiając podziwianie zabytkowej architektury. Otwory w murach kadrują widoki na głęboką perspektywę wewnątrz dziedzińców i intrygują ukrytą za murami tajemnicą.

Na dziedzińcach znajdują się restauracja i kawiarnia. Wokół długiego stołu goście spotykają się w odmiennych sytuacjach – współczesnej kawiarni i klasztornej restauracji. Ukryty dziedziniec tłumi hałasy ulicy i pozwala wyciszyć się w ukryciu.

Pracownia Projektowania Wnętrz Miejskich

Promotor: dr hab. Jacek Dominiczak
Współpraca: dr Katarzyna Krakowiak
Dyplom magisterski

Monastery yard – revitalisation of urban interiors in Gdańsk's city centre

The square located just next to Gdańsk main railway station, in close proximity to historic churches, an old monastery and the post modern Krewetka cinema building is a protest against thoughtless devouring and wasting of the city space. It expresses disagreement on the soulless, supermarket-like character of the square, used as Krewetka's backyard. Ubiquitous billboards hung on the building's outer walls seem to compete with beautiful churches of Gdańsk. The beauty salon situated on the ground floor of the old monastery building is an intruder in the place of religious contemplation.

The project consists of two objects that make up the mysterious atmosphere of the place: the bakery building and the walls surrounding the three yards. The bakery complements the Wały Jagiellońskie street frontage. Together with Krewetka it forms a small city square, in which a marketplace can be set up. The part located next to the bakery is a busy, urban square. The rest is more calm and makes it possible to take a look at the historic architecture. The openings in the walls reveal views of the inner yards and intrigue the viewer with a secret hidden behind the walls.

There is a café and a restaurant in the yard. Visitors can gather around a long table in two different situations – a modern café and a monastery restaurant. The hidden yard suppresses the street noise and lets visitors rest in seclusion.

Urban Interior Design Workshop

Supervisor: dr hab. Jacek Dominiczak
Cooperation: dr Katarzyna Krakowiak
Master's degree





Produkt fotogeniczny – synergiczne związki między fotografią a projektowaniem

Praca dotyczy fotografii produktu w kontekście projektowania mody. Autorka podjęła się realizacji tego tematu, ponieważ zawodowo zajmuje się tworzeniem ubioru, a fotografia to jej pasja. Założeniem projektu było stworzenie zróżnicowanych form T-shirtów i późniejsze opracowanie autorskich zdjęć tych produktów, zgodnych z ich „osobowością”. Powstała kolekcja, na którą składa się dwadzieścia jeden prototypów koszulek oraz autorska seria zdjęć produktowych. Projekt jest dialogiem pomiędzy istniejącymi trendami w fotografii produktu a wizją projektanta na jego przedstawianie. Ma na celu uświadomienie, jak silnym medium przekazu jest obraz zapisany za pomocą aparatu fotograficznego i jak ważna jest dla projektanta dobra prezentacja jego pracy.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom magisterski

Photogenic product – synergic relations between photography and design

The Photogenic Product design is about product photography as related to fashion design. The author decided to deal with the topic as she is a professional fashion designer herself, passionate about photography. The idea behind the project was to design and photograph a set of T-shirts, taking into consideration their specific features and ‘personality’. The collection that has been designed consists of 21 T-shirt prototypes accompanied by a set of original product photos. The project may be perceived as a kind of dialogue between current trends in product photography and the designer’s vision of the product presentation. Its aim is to make the audience aware of the power of images taken with the camera and the importance of the proper project presentation for a designer.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Master’s degree

Miejska wtyczka – punkt ładowania telefonu dla Infoboxu w Gdyni

Forma obiektu, którą cechuje miętkość i organiczność linii, została przedstawiona w opozycji do zgeometryzowanych, prostych brył tworzących architekturę gdyńskiego Infoboxu. Kontrast ten jest celowy. Ma przykuć uwagę przechodnia i zachęcić go do skorzystania z możliwości bezpłatnego naładowania telefonu. Projekt wykorzystuje elementy zastane w przestrzeni – betonowe murki oraz ławki. Ładowarka, oprócz swojej pierwotnej funkcji, stanowi również wygodne oparcie oraz podłokietnik, które zapewnią użytkownikowi przyjęcie wygodnej pozycji podczas korzystania z urządzenia.

Główna jej część składa się z odpowiednio wyciętych na frezarce płyt z laminatu samonośnego, połączonych za pomocą prętów oraz stosowanych naprzemiennie z płylinami tulei dystansowych. Elementy konstrukcyjne wykonane z grubej spawanej blachy odpowiednio przytwierdza się do betonu. Wszystkie elementy elektryczne urządzenia – gniazdko oraz wtyczki – są odporne na działanie warunków atmosferycznych.

Pracownia Projektowania Produktu Autorskiego

Promotor: prof. Jarosław Szymański
Współpraca: mgr Jacek Ryń
Dyplom licencjacki

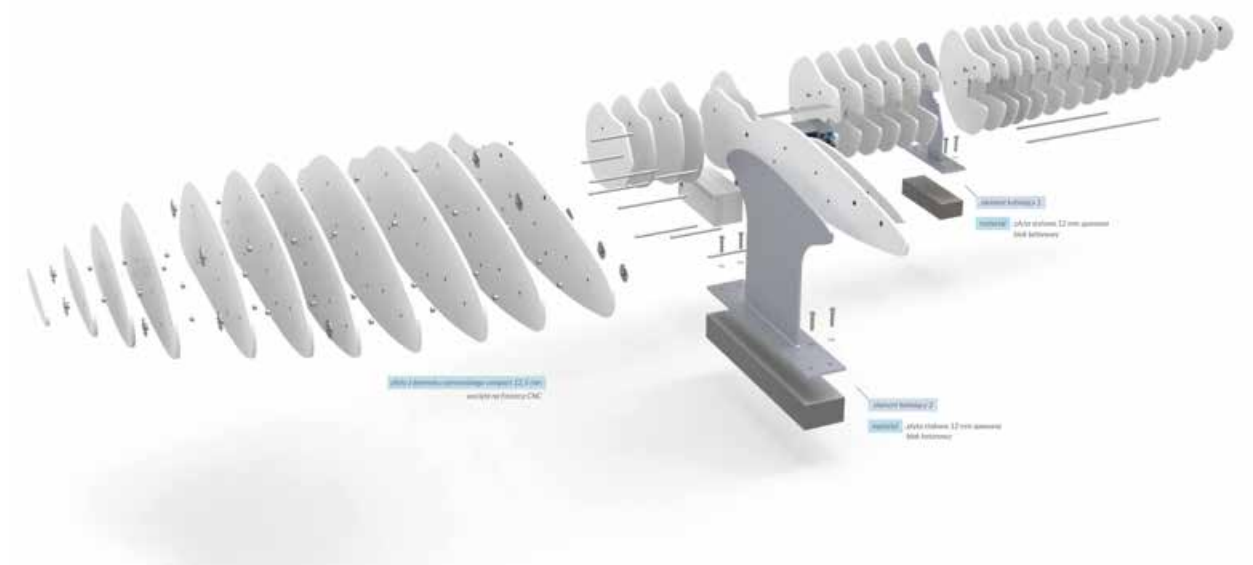
City plug – a mobile phone charging station designed for Gdynia’s Infobox

Soft and organic form of the object has been presented against the geometric and simple shape of architecture of Gdynia’s Infobox. That intentional contrast should draw passersby attention and encourage them to use the plug to charge their phones. The elements present in the surrounding space, like concrete barriers and benches, have been used in the project as well. Apart from its original function the charger also provides a convenient backrest and armrests, which enable its users to take a comfortable position while charging their devices.

The main unit has been constructed from self-supportive laminate boards, cut with a milling machine. They have been joined together with rods and panels used alternately with bushings. The structural elements, made of thick, welded sheet metal, are to be firmly fixed to the concrete base. All the electrical components of the charger – sockets and plugs – are weather resistant.

Authorial Product Design Studio

Supervisor: prof. Jarosław Szymański
Cooperation: mgr Jacek Ryń
Bachelor’s degree





Lu An – serwis do zielonej herbaty

Serwis do zielonej herbaty Lu An wykonano w technologii druku 3D bezpośrednio w glinie. Forma obiektów została dedykowana technologii, by zarazem stanowić funkcjonalny zestaw naczyń. Ich faktura przywodzi na myśl pierwotne techniki, jakimi posługiwano się 3000 lat p.n.e., a które dziś wykorzystują sterowane komputerowo maszyny.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom licencjacki

Lu An – a green tea serving set

The Lu An green tea serving set has been made with direct clay 3D printing technology. The form of the dishes is technologically advanced and functional at the same time. Their texture is reminiscent of primeval methods, used in 3000 BC, which have been adopted by modern computer-controlled machines.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Bachelor's degree

Gitara elektryczna – zmiana charakteru przedmiotu

Projekt gitary Ariadne powstał z inspiracji naturą kobiet i ich specyficzną wrażliwością na scenie. W dzisiejszych czasach kobieta z gitarą wciąż łamie pewien stereotyp i uznawana jest raczej za zjawisko. Ariadne to próba stworzenia wyjątkowego, nowoczesnego instrumentu specjalnie dla kobiet. Kształt wstęgi, w którą układa się płynny korpus gitary wykreślony został z trzech punktów podparcia, które są istotne w momencie, gdy gramy na instrumencie w pozycji siedzącej. Aby uzyskać tę formę, zastosowano Corian, którego zaletą jest niezwykła trwałość i łatwość obróbki.

W połączeniu z gryfem z włókna węglowego instrument ten jest praktycznie niezniszczalny, a proces jego wykonania – zadziwiająco szybki. Tradycyjne drewniane instrumenty są piękne, jednak ich żywotność bywa krótka, gdyż do ich produkcji używa się obecnie coraz gorszej jakości surowców. Ariadne jest odpowiedzią na dynamicznie zmieniające się potrzeby oraz trendy w świecie współczesnej muzyki.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Marek Adamczewski
Współpraca: dr hab. Bogumiła Józwicka
Dyplom magisterski

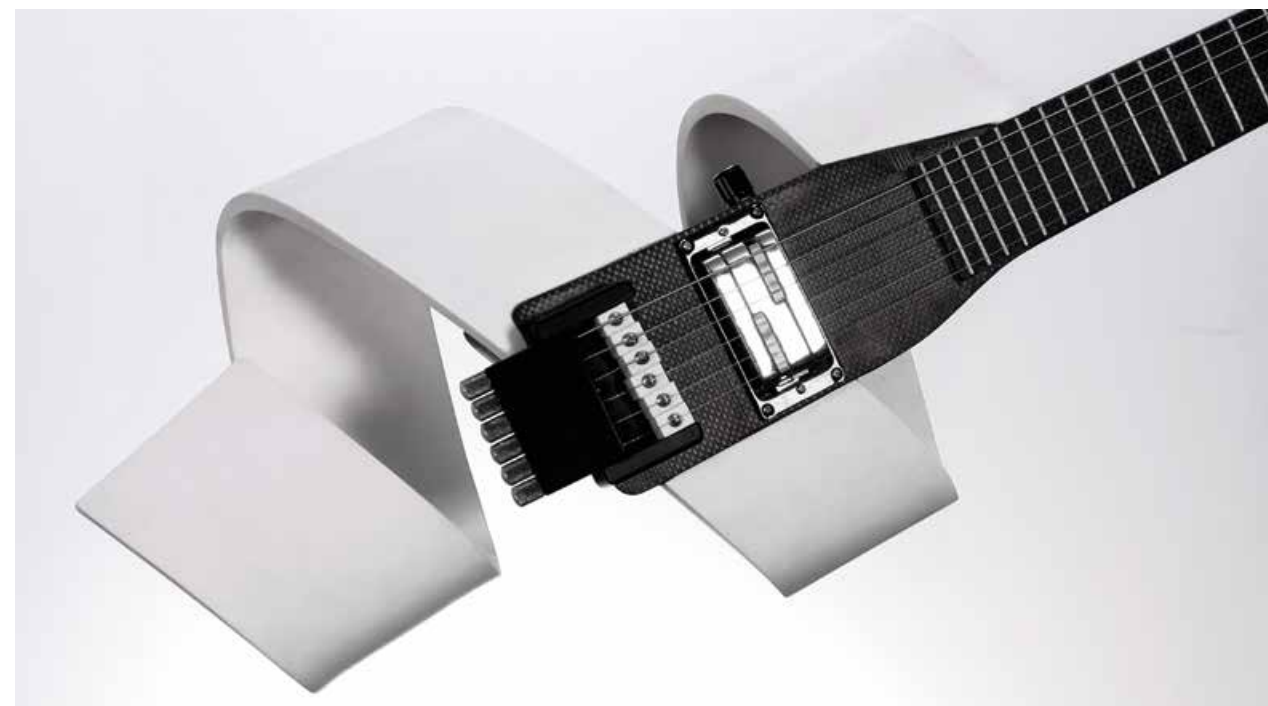
Electric guitar – changing the character of the product

The project of the Ariadne guitar was inspired by women's nature and female musicians' particular sensitivity expressed when performing on stage. Female guitar players still have to challenge stereotypes and are perceived as a curiosity. Ariadne is an attempt to create a unique and modern musical instrument, tailored for women. The ribbon-like shape of the smooth guitar body has been sketched on the basis of three points of support. They are particularly important when playing the guitar in a seated position. To obtain such a shape, Corian, a durable and easy to process material, was used.

With a carbon fiber neck, the guitar is practically unbreakable and its production – unbelievably quick. Being produced from poorer and poorer quality materials, traditional wooden instruments are beautiful but not so durable. Ariadne answers the dynamically changing needs and follows trends of the contemporary music industry.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Marek Adamczewski
Cooperation: dr hab. Bogumiła Józwicka
Master's degree



Kurtka bałtycka – projekt odzieży na zmienną pogodę

Inspiracją do stworzenia kurtki była obserwacja zmiennej, raz słonecznej, raz deszczowej trójmiejskiej pogody, która w okresie wiosenno-jesiennym bywa naprawdę zaskakująca. Anomalie te są uciążliwe zwłaszcza podczas miejskich spacerów. Kurtka ma chronić od wiatru oraz deszczu. Po deszczu można złożyć ją w poręczną torbę, umożliwiającą dalszy swobodny spacer. Użyte materiały, wykorzystywane w przemyśle jachtowym, podkreślają lokalny charakter produktu. Zapewniają one odpowiednią konstrukcję i użytkowość dwufazowego projektu. Sztynniejszy dakron stanowi ochronę przed wiatrem. Cieńszy spinaker sprawia, że kurtka nie przepuszcza wody.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom licencjacki



Baltic jacket – a piece of clothing for changing weather

An inspiration for the design of the jacket was drawn from observing the fickle Tricity weather, changing from sunny to rainy, quite unpredictable in the autumn and winter seasons. Such anomalies can be burdensome especially while taking a walk around the city. The jacket is supposed to protect you from the wind and rain. After the rain you can easily fold it into a handy bag and continue your stroll. The fabrics it is constructed from are used in the yacht industry and emphasise the local character of the product. They ensure proper structure and functionality of the two-layer garment. Dacron, the stiffer fabric, protects the user from the wind. Spinnaker, the thinner one, makes the jacket waterproof.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Bachelor's degree



Pełnowartościowe wegańskie sztucce

Problemem projektowym było stworzenie sztucców do spożywania pełnowartościowych wegańskich potraw. Sztucców również wartościowych jak jedzenie, do którego są przeznaczone. Specjalne kryteria i cechy, jakimi charakteryzują się produkty oraz dania wegańskie, zostały uwzględnione w projekcie i doprowadziły do stworzenia systemu założeń, który zakładał między innymi użycie materiałów roślinnych, biodegradowalność i zgodność z zasadami zrównoważonego rozwoju.

Przeprowadzona analiza i badania z udziałem sześćdziesięcioosobowej grupy wegan pozwoliły na wypracowanie dokładnego profilu użytkownika oraz zrozumienie jego potrzeb. Zgromadzone obserwacje doprowadziły do stworzenia nie tylko zestawu sztucców, lecz także nowego sposobu spożywania posiłków – w pełni dostosowanego do pełnowartościowej kuchni roślinnej.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Marek Adamczewski
Współpraca: dr hab. Bogumiła Józwicka
Dyplom licencjacki

Wholesome cutlery for vegans

The designer had to face the challenge of creating cutlery to be used in eating wholesome vegan food. The cutlery was to be as valuable as the food itself. Special features that vegan food is characterised by were taken into consideration in the design, which led the designer to formulating a certain set of assumptions. According to them only plant materials could be used and the cutlery was supposed to be biodegradable as well as sustainable.

A thorough analysis and a survey done on a group of 60 vegans let the author define a complete user profile and identify future users' needs. The information gathered helped him not only devise the cutlery set but also a brand new way of eating meals – perfectly fitting the wholesome vegan cuisine.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Marek Adamczewski
Cooperation: dr hab. Bogumiła Józwicka
Bachelor's degree



~~2016~~

Edycja IV miała już ugruntowaną pozycję jako stały element festiwalu Gdynia Design Days. Jakość i różnorodność zarówno prototypów, jak i koncepcji architektonicznych zaprezentowano w głównej przestrzeni festiwalowej. Ilość zgłoszeń w konkursie była rekordowa, stąd też jury miało tę trudność, że musiało oceniać nie tylko pomysły, ale też jego jakość i staranność wykonania. Poziom merytoryczny był wysoki, o czym świadczą choćby zastosowane technologie i współpraca zewnętrzna. Tendencja do tego, aby projekty były nie tylko na planszy, ale także doświadczalne i namacalne, jest szczególnie odczuwalna w projektach wzorniczych. Architektura również częściej zaczęła prezentować koncepcje w formie makiet, nie zaś jedynie w wizualizacjach i rzutach. Dzięki jakości wizualizacji nie jeden z laureatów miał możliwość rozmowy z przyszłymi pracodawcami. W tematach dyplomów również widać świeżość i otwarcie na współczesne problemy projektowe. Ta edycja wystawy była już śmiało porównywana z zagranicznymi odpowiednikami a jej uczestnicy zupełnie bez kompleksów mieli później okazję prezentować swoje prace również na zagranicznych wystawach.

Skład jury

Ewa Janczukowicz-Cichosz

wicedyrektor Pomorskiego Parku
Naukowo-Technologicznego Gdynia

Paulina Kisiel

kierownik festiwalu Gdynia Design Days

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

prodziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa
ASP Gdańsk

prof. Sławomir Fijałkowski

dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP Gdańsk

Igor Wiktorowicz, Małgorzata Knobloch

Witamina D

Kurator: dr Marta Flisykowska

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Sekretarz: Ewa Chudecka

Centrum Designu Gdynia

Fourth edition already had been well established as a permanent part of the Gdynia Design Days Festival. Quality and variety of prototypes and architectural concepts has been presented in Festival's main space. Number of entries was record-breaking therefore it posed an additional difficulty of not only assessing the ideas, but also their quality and diligence in execution. Standard was very high, as evidenced by used technologies and external cooperation. There is a trend not to present the designs only as plates but also experimentally and palpably, which is especially noticeable with industrial designs.

Architecture also had started to present models more often, not only visualizations and projections. Thanks to the visualizations quality many a laureate had the opportunity to talk with their future employers. The diplomas subjects also show fresh approach and openness to contemporary design problems. This edition of the exhibition was already confidently compared to its foreign equivalents and its participants could later also present their works at the exhibitions abroad without any complexes.

The members of this year's jury were

Ewa Janczukowicz-Cichosz

Deputy Director
of Pomeranian Science and Technology Park Gdynia

Paulina Kisiel

Manager of Gdynia Design Days Festival

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Deputy Dean, Architecture and Design Department,
Academy of Fine Arts in Gdańsk

prof. Sławomir Fijałkowski

Dean, Architecture and Design Department,
Academy of Fine Arts in Gdańsk

Igor Wiktorowicz

Małgorzata Knobloch

Witamina D

Curator: dr Marta Flisykowska

Academy of Fine Arts in Gdańsk

Secretary: Ewa Chudecka

Gdynia Design Centre

To create a memorable design you need to start with a thought that's worth remembering. – Thomas Manss

W swobodnym tłumaczeniu Thomas Manss przekonuje, że „Stworzenie niezapomnianego projektu rozpoczyna się od myśli wartej zapamiętania”.

Dyplomy to wielkie święto uczelni podsumowujące kilkuletnią naukę i często roczną pracę promotorów ze studentami. Takie sytuacje prowokują do refleksji nad kierunkiem, w którym zmierza edukacja projektantów. Czym powinien zajmować się design? W jakim punkcie się znajdujemy – i jaki obraliśmy cel?

Istnieje wiele definicji designu i dobrego projektu. Może on występować w różnych konfiguracjach, kłaść nacisk na wybrane aspekty, jak choćby technologia, stylistyka czy ekonomia. Za projektem zawsze stoi myśl, a za myślą człowiek. Projektowanie można traktować jako detektor otaczających nas przemian. Za jego sprawą poznajemy siebie, swoje potrzeby, możemy się uczyć i stawać bardziej świadomymi świata i nas samych. Dzięki chęci poznania eksperymentujemy, odkrywamy nowe zjawiska, ulepsza- my technologię. Bywa, że wizja projektanta staje się inspiracją lub zaczynamy do zupełnie nowych przestrzeni wiedzy.

Projektowanie jest traktowane przekrojowo i w różnej skali. Bogactwo „propozycji dyplomowych” – od grafiki poprzez statki, ceramikę, mebel wnętrza, aż po tkankę miasta itp. – sprawia, że wybór 20 prac spośród tak licznych projektów nie należy do łatwych zadań. Niniejszy katalog prezentuje prace zakwalifikowane do wystawy podczas Festiwalu Gdynia Design Days 1–10.07.2016 r.

Przed Jury konkursu stanęło nie lada wyzwanie, a na jego barkach spoczęła ogromna odpowiedzialność. Jego decyzję należy traktować również jako głos w dyskusji, czym zajmuje się design, nad kierunkiem jego rozwoju. Tym samym wybór Jury staje się manifestacją poglądu na temat istoty projektowania i reprezentuje nadmorski ośrodek opiniotwórczy. W jego skład wchodzi przedstawiciele władz Wydziału Architektury i Wzornictwa ASP w Gdańsku, Centrum Designu Gdynia oraz projektant niezależny.

Wystawa „Dyplomy Architektura i Wzornictwo” towarzyszy Gdynia Design Days już po raz czwarty! Tegoroczna edycja wzbudziła rekordowe zainteresowanie wśród młodych projektantów.

To create a memorable design you need to start with a thought that's worth remembering. – Thomas Manss

Diplomas are a time of great celebration for the Academy, summing up a few years of study and often a year-long supervisors work with students. Such situations provoke reflection on the direction that designers' education is now taking. What should the design be about? Where exactly are we – and what goal have we set?

There are many definitions of the art of design and of a good design. It can occur in various configurations, put emphasis on selected aspects, such as, among others, technology, stylistics or economy. There is always a thought behind a design, and a man behind the thought. Design can be treated as a kind of litmus paper of surrounding changes. Through it, we get to know ourselves, our needs, we can learn and become more aware of the world and ourselves. Thanks to the desire to learn, we experiment, discover new phenomena, improve technology. Sometimes designer's vision becomes an inspiration for, or the core of, completely new fields of knowledge.

Design is treated comprehensively and on different scales. Wealth of 'diploma proposals' ranges from graphical art through ships, ceramics, interior furniture up to city tissue, etc. Hence selecting 20 works from numerous other designs is not an easy task. This catalogue presents works qualified for exhibition during Gdynia Design Days Festival 1–10.07.2016.

The competition Jury was burdened with an impressive challenge and a great responsibility. The decision taken by the Jury members should also be treated as a voice in the discussion on what is the designs area of concern, and on the direction of its development. Accordingly, selection of the Jury has become a manifestation of a view on the essence of design, and represents the seaside opinion-forming centre. Jury members include representatives of the authorities of Architecture and Design Department of the Academy of Fine Arts in Gdansk, the Gdynia Design Centre and one independent designer.

The 'Architecture and Design Diplomas' exhibition has accompanied Gdynia Design Days for the fourth time already! This year's edition has raised record interest among young designers.

Grunt to... Tożsamość, ruch, przestrzeń i architektura

Projekt rozpoczął się od zdefiniowania problemów społeczeństwa w dzisiejszym świecie oraz znalezienia ich przyczyn. Osoba w dużym mieście często staje się anonimowa, jej ruch jest ograniczony przez codzienne czynności i otoczenie oraz oderwanie od naturalnego środowiska. To doprowadziło mnie do próby zrozumienia obecnego wymiaru tożsamości człowieka, otaczającej go przestrzeni i sposobu, w jaki się porusza. Starłam się stworzyć miejsce, które odpowie na wcześniej wymienione trzy czynniki. To zdefiniowało lokalizację tworzonej architektury, jej charakter i zawarte w niej funkcje. Grunt od nowa – miejsce świadomej pracy z ciałem – zlokalizowany jest w Helu. Założenie składa się z trzech budynków, które pomagają użytkownikom w odnalezieniu symbolicznego gruntu pod nogami. Architektura, którą proponuję dla tej lokalizacji, pomaga w zrealizowaniu założeń miasta oraz zwraca uwagę na inną formę turystyki nadmorskiej.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projekt jest odpowiedzią na potrzebę wyciszenia i koncentracji oraz pracy z własnym ciałem. Dobór materiałów, takich jak drewno i kamień, wzmacnia poczucie życia zgodnie z naturą. Zaproponowana architektura, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz, pomaga użytkownikom odnaleźć symboliczny grunt pod nogami. Praca w dużym stopniu wyróżnia się spójnym klimatem i charakterem miejsca, a także dokładnym opracowaniem funkcjonalno-przestrzennym.

Paulina Kisiel

Kierownik festiwalu Gdynia Design Days

The key is... Identity, movement, space and architecture

The project began with defining the problems of community in today's world and finding their causes. A person living in a big city often becomes anonymous, his/her movements are limited by daily activities, the surroundings and separation from the natural environment. This has led me to an attempt to understand the current dimension of man's identity, the space surrounding him and the manner in which he moves. I tried to create a place that answers the three factors mentioned earlier. This defined the location of the architecture being created, its character and functions contained in it. 'Root from scratch – Place of conscious work with the body' is located in Hel. The project consists of three buildings, which help users find the symbolic ground under their feet. The architecture proposed by me for this location helps to implement the city's assumptions and brings attention to a different form of seaside tourism.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The design responds to the need for calming down, concentration and work with one's own body. The choice of materials like wood and stone reinforces the feeling of living in concord with nature. The proposed architecture, both inside and outside, helps the users find the symbolic firm ground underfoot. The work to a large degree distinguishes itself by the coherent ambience and character of the site, as well as by the precise functional and spatial elaboration.

Paulina Kisiel

Head of Gdynia Design Days



Estetyczne i wizerunkowe aspekty współczesnej protetyki

Protetyka jutra nie będzie już tylko przedstawiana jako rozwiązanie oraz szansa na normalne życie dla ludzi zmagających się z niepełnosprawnością. Stanie się sposobem na wyrażanie własnych myśli i emocji, a dzięki dopracowanemu aspektowi wizualnemu zacznie być postrzegana jako dziedzina sztuki.

Projekt składa się z trzech koncepcji obudów na protezę podudzia, dedykowanych elementarnym sytuacjom w życiu każdego człowieka (w tym także osoby niepełnosprawnej), które wymagają odpowiedniego stroju i dodatków. Obudowy składają się ze sztywnych paneli oraz elastycznych butów. Wszystkie elementy powstały przy użyciu technologii druku 3D. Chwile codzienności, sportu i rekreacji, a także chwile wyjątkowe determinują nasz wygląd. Odpowiedni ubiór jest czynnikiem korzystnie wpływającym na komfort i pewność siebie. Sytuacja ta nie jest odmienna u osób noszących protezę (w tym przypadku podudzia), które dzięki uzupełnieniu sztucznej kończyny odpowiednią obudową mogą odnaleźć się w danej sytuacji, lepiej akceptować własne „ja”, a także być korzystniej postrzegane przez otoczenie.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Wartość projektu Michała Bilińskiego polega na świadomym rozdzieleniu estetyki rzeczy z jej skonstruowaniem, a etyki naszego postępowania z przemilczeniem faktu zaistniałej czyjejś ułomności. Michał Biliński sięga głęboko w obszar rozumienia znaczenia stylistyki. Stawia tezę, że proteza medyczna nie ma być jedynie technicznym sposobem na zniwelowanie dystansu od świata pełnosprawnych. Przekonujemy się, że dzięki dodaniu nowej powłoki może ona podlegać nie tylko stylistyce, ale również modom i trendom, prowokując szerszy obszar znaczenia i oddziaływania.

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

prodziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa

ASP Gdańsk

Aesthetic and image-oriented aspects of contemporary prosthetics

Prosthetics of tomorrow will no longer be presented just as a solution and a chance for normal life for people struggling with disability. It will become a way for expressing one's own thoughts and emotions, and thanks to the refined visual aspect will start being perceived as a branch of art.

The design consists of three concepts of casings for shin prosthesis, dedicated to elementary situations in the life of each person (including a disabled one) that require appropriate clothing and accessories. The casings consist of stiff panels and flexible boots. All elements have been manufactured using the 3D printing technology. The times of everyday activities, sport and recreation, as well as exceptional moments, determine our look. Appropriate clothing is a factor with beneficial influence of our comfort and self-esteem. Things are not different for person wearing a prosthesis (in this case, of a shin), who, thanks to complementing the artificial limb with an appropriate casing, can better adapt to a given situation, feel higher acceptance of themselves, and be perceived more favourably by people around them.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Master's degree

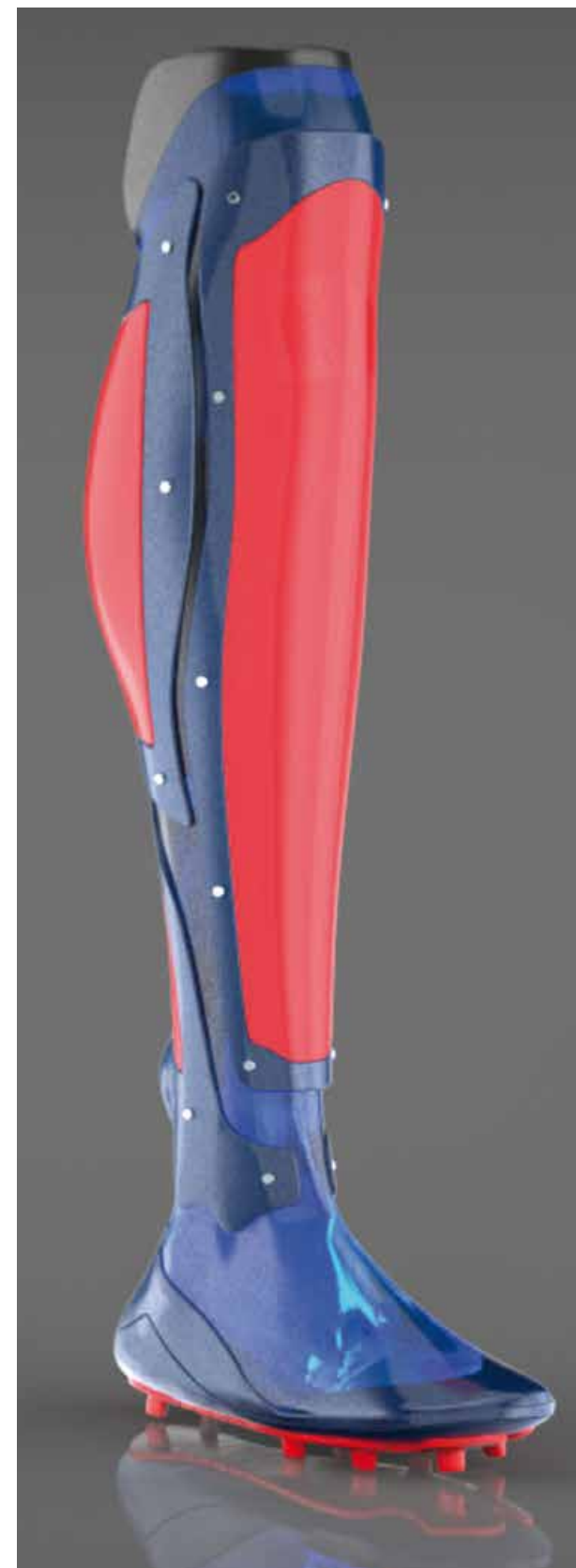
The jury's reason for the choice

The value of Michał Biliński's design consists in deliberate separation between esthetics of an object and its construction, as well as between the ethics of our conduct and skipping the fact of somebody's occurred disability. Michał Biliński reaches deeply into the area of understanding the meaning of stylistics. He poses the thesis that medical prosthesis is not to be just a technical means for abolishing the distance from the world of fully fit people. We can see that, thanks to adding a new covering, prosthesis can be subject not only to stylistics, but also to various fashions and trends, which provokes a broader area of its importance and influence.

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Deputy Dean, Faculty of Architecture and Design

Academy of Fine Arts in Gdańsk



Koncepcja nowego schroniska dla zwierząt bezdomnych w Sopocie. Przykład podejścia holistycznego do projektowania tego typu obiektu

Jest to nie tylko koncepcja architektoniczna schroniska dla bezdomnych zwierząt w Sopocie, ale przede wszystkim próba zwrócenia uwagi na to, jak ważne jest prawidłowe funkcjonowanie takiej placówki i umiejętne zaspokojenie potrzeb trzech zainteresowanych nią grup: zwierząt, pracowników i społeczności lokalnej. Schronisko powstaje raz na kilkadziesiąt lat i przez cały ten okres musi zaspokajać potrzeby jego użytkowników. Dlatego tak ważne jest prawidłowe zaprojektowanie takiego obiektu zarówno pod względem funkcjonalno-użytkowym, jak i wykorzystywanych przy budowie materiałów. Równie istotne jest przygotowanie programu prawidłowej pracy schroniska, zmiany mentalności jego pracowników.

W założeniach przyjęto, że miejsce to ma nie tylko spełniać funkcję zastępczego domu dla zwierząt, ale być także miejscem spotkań lokalnej społeczności, w którym poza możliwością adopcji będą prowadzone warsztaty edukacyjne, porady weterynaryjne, będzie oferowana pomoc behawiorystów. Poprzez takie działania chciałabym przyczynić się do zmiany podejścia do pojęcia schroniska, podniesienia poziomu świadomości adopcyjnej, a co za tym idzie – zmiany jego wizerunku.

II Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: prof. Remigiusz Grochal
Współpraca: dr Anna Wejkowska-Lipska
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projekt dobrze wpisuje się w otaczający krajobraz zarówno pod względem formy, jak i zaproponowanych materiałów. Projektantka podjęła się trudnego, ciekawego tematu, który został opracowany w sposób bardzo profesjonalny. Jedynym zastrzeżeniem może być fakt, że zaproponowana architektura wydaje się zbyt ekskluzywna dla funkcji. Doprecyzowania wymagałyby dodatkowe funkcje, tak aby uzasadnić projekt pod względem ekonomicznym.

Igor Wiktorowicz

Witamina D

Concept of a new homeless animal shelter in Sopot. An example of holistic approach to the design of this type of building

It is not only an architectural concept for a homeless animal shelter in Sopot, but, first and foremost, an attempt to draw attention to the importance of the proper functioning of such an institution and of skillful matching of the needs of the three groups of its stakeholders: the animals, the employees and the local community. A shelter is established once in a several dozen years, and has to satisfy the needs of its users through that whole period. This is why it is so important to properly design such a building in terms of functional and utilitarian aspects, as well as the materials used for its construction. It is equally important to prepare a program for the proper operation of the shelter, for changing the mentality of its employees.

The adopted assumptions are that the place will function not only as a foster home for animals, but also as a meeting place for the local community, where, besides offering the possibility to adopt animals, educational workshops are organized and veterinary advice or behaviorist's help is provided. Through such actions, I want to contribute to changing the approach to the concept of a shelter, improving the level of adoption awareness, and as a result, change its image.

Interior Design Studio

Supervisor: prof. Remigiusz Grochal
Cooperation: dr Anna Wejkowska-Lipska
Master's degree

The jury's reason for the choice

The design blends well into the surrounding landscape from the viewpoint of both the form and the proposed materials. The designer took up a difficult and interesting topic, which has been elaborated in a very professional way. The only reservation may be the fact that the proposed architecture seems to be too opulent for its function. Additional functions should be specified more precisely in order to justify the design from the economic viewpoint.

Igor Wiktorowicz

Witamina D



Gra planszowa, również dla niewidomych

W ubogim świecie gier dostosowanych do potrzeb osób niewidomych znajdujemy tylko takie, które są pozbawione barwnych opowieści, charakteryzujących popularne gry. Z tego powodu celem projektu było stworzenie gry planszowej, która jest równie atrakcyjna dla wszystkich jej użytkowników, w tym osób niewidomych. W efekcie powstał projekt gry planszowej, której zasady oparto na grze „Grzybobranie w zaklętym lesie”. Oprócz planszy i toru, powstały pionki, figurki zwierząt, bierki. Realistyczne figurki zwierząt, docelowo z naniesioną fakturą, bezpośrednio odpowiadają pionkom. Gdy wybierzemy zającą na swojego bohatera, naszym pionkiem stają się uszy, które możemy łatwo odnaleźć na figurce i są jego charakterystyczną cechą. Wartości wizualne zostały odwzorowane poprzez faktury i kształty, co ułatwia grę szczególnie dla osób niewidomych i urozmaica ją. Ponadto gra jest zaopatrzona w plansze informacyjne, które stanowią podpowiedź oraz źródło dodatkowych informacji dotyczących zwierząt leśnych. Ze względu na potrzebę zaprojektowania zupełnie nowej instrukcji powstały przykładowe karty pokazujące, jak powinna być tworzona. Projekt może być traktowany jako przykład tworzenia podobnych gier – które integrują i uczą – dla dzieci.

Pracownia Produktu Seryjnego

Promotor: prof. Marek Adamczewski
Współpraca: dr hab. Bogumiła Jóźwicka
Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Projekt autorstwa pani Justyny Jaguszewskiej stanowić może wzorcowy przykład projektowania uniwersalnego (inclusive design). Łączy on konieczność dostosowania funkcji produktu do oczekiwań osób niewidomych i gwarantuje jakość użytkową oraz atrakcyjną i komunikatywną formę także dla pozostałych użytkowników.

Edukacyjny i rodzinny charakter gry planszowej „Grzybobranie w zaklętym lesie” z pewnością może być dobrą przeciwwagą dla większości współczesnych gier komputerowych i jednocześnie niemal gotowym do wdrożenia rozwiązaniem, które – miejmy nadzieję – spotka się z zainteresowaniem producentów. Gratulacje dla autorki!

prof. Sławomir Fijałkowski

dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa
ASP Gdańsk

Board game, also for blind people

In the meagre world of games adjusted to the needs of blind people, we can only find ones lacking colourful tales that characterise popular games. This is why the goal of the project was to create a board game that would be equally attractive for all its users, including blind persons. This resulted in a board game design which rules are based on the game ‘Mushroom picking in an enchanted forest’. Aside of the board and track, game pieces, animal figurines and jack straws were created. Realistic animal figures, are intended to have texture applied to them, directly corresponding to the pieces. When we select a hare as our hero, our piece is set to be ears, which we can easily find on the figurine and which are its characteristic feature. Visual values were reproduced through textures and shapes, which particularly helps blind persons to play the game and diversifies it. Furthermore, the game is equipped with information boards, which provide hints and additional information about forest animals. Due to the need to design a completely new manual, example sheets presenting how it should be played have been prepared. The project can be treated as a model example for creating similar games for children which both integrate and educate them.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Marek Adamczewski
Cooperation: dr hab. Bogumiła Jóźwicka
Bachelor's degree

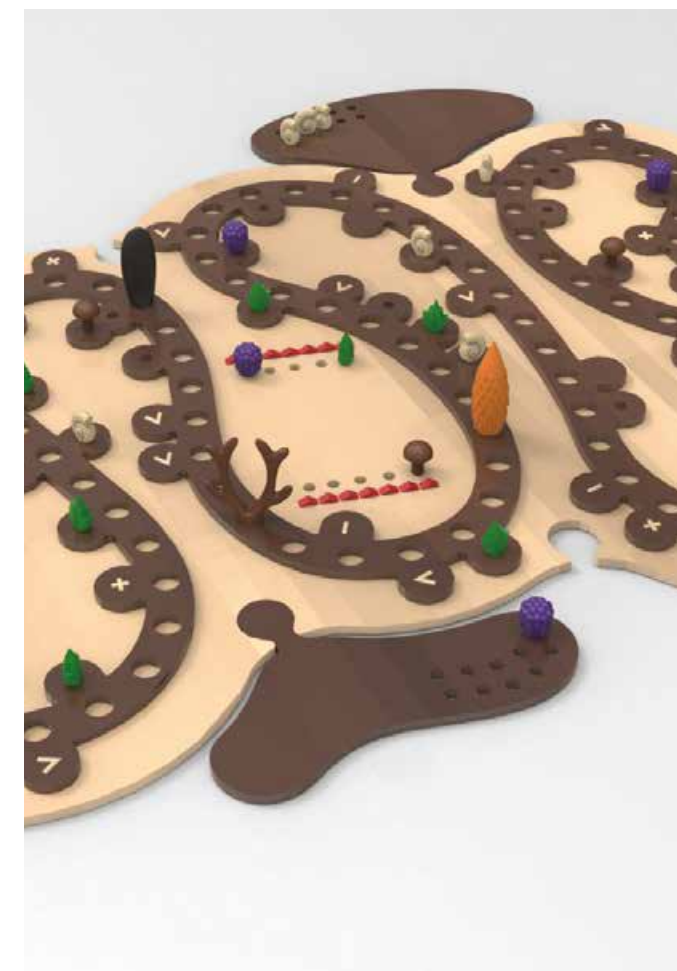
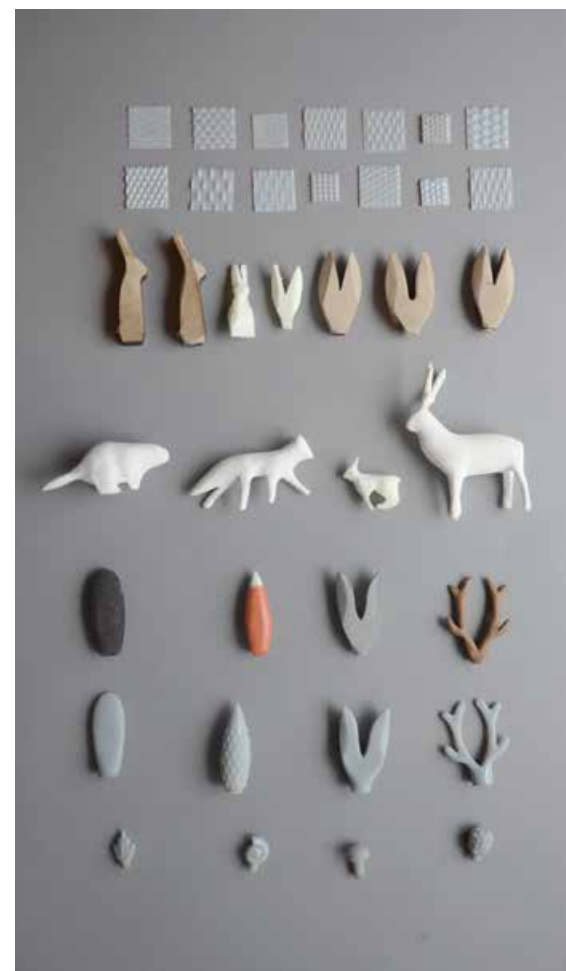
The jury's reason for the choice

The design by Ms Justyna Jaguszewska can be seen as a model example of inclusive design, which combines – in this case – the necessity to adjust the product's function to the expectations of blind people, and at the same time guarantees good utilitarian quality, as well as attractive and communicative form also for other users.

The educational and family-oriented character of the board game titled ‘Mushroom picking in enchanted forest’ can surely be a good alternative to most contemporary computer games. At the same time, the game is a solution almost ready for implementation, which – as we hope – will raise producers' interests. Our congratulations to the author!

prof. Sławomir Fijałkowski

Dean, Faculty of Architecture and Design
Academy of Fine Arts in Gdańsk



Projekt stylistyczny i prototyp zegarka w technologii szybkiego prototypowania DMLS

Projektem jest koperta zegarka wykonanego technologią DMLS, czyli laserowego spiekania proszków metali.

Zegarek ten wyróżnia się nie tylko technologią produkcji, ale i nieoczywistą funkcją, której nie spotkamy w żadnym innym zegarku – pozwala na wsunięcie mankietu koszuli pod jego tarczę tak, aby móc go eksponować nawet przy długim rękawie, a także sprawdzać godzinę bez konieczności jego podwijania. Podniesienie tarczy nad rękę ma dodatkową właściwość wentylacyjną dla nadgarstka. Jest to przekorna koncepcja, która proponuje zupełnie nowy sposób noszenia biżuterii, jaką jest zegarek.

Sama stylistyka dyskretnie nawiązuje do lotnictwa przez szereg zabiegów projektowych, np. rzut górny nawiązuje do zegarów z kokpitów samolotów, a układ tarczy przypomina słynny zegarek B-Uhr, używany przez pilotów podczas II wojny światowej.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Wydawałoby się, że w temacie męskich zegarków wszystko już zostało wymyślone. A jednak projektantowi udało się znaleźć nową formę, nowy sposób noszenia, nowy styl. Wyróżnienie przyznajemy zatem za innowację – nie tylko w formie, ale również w zastosowanej technologii. Doceniamy również profesjonalny sposób prezentacji projektu. Brawo!

Małgorzata Knobloch

Witamina D

Stylistic design and prototype of a watch in the DMLS (Direct Metal Laser Sintering) fast prototyping technology

The project is a watch case made using the DMLS technology, that is, direct metal laser sinthering.

The watch is distinguished not only by the manufacturing method, but also by a non-obvious function which we will not find in any other watch – it allows for sliding the shirt cuff under its face in order to showcase it even when wearing long sleeves, and also check the time without the need to pull them up. Raising the watch face above the arm also has an additional ventilation-related property for the wrist. It is a wayward concept that proposes a completely new way of wearing jewellery, that a watch is.

The stylistics alone discreetly refer to aviation through a range of design techniques – e.g., the top view alludes to clocks from aeroplane cockpits, while the layout of the face evokes the famous B-Uhr watch, used by pilots during World War II.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

Seemingly, one cannot come up with anything new on the subject of watches for men. And yet the designer has managed to find a new form, a new way of wearing them, a new style. Hence we grant a distinction for innovation – not only in the form, but also in the technology applied. We also appreciate the professional way of presenting the design. Bravo!

Małgorzata Knobloch

Witamina D



Karafka osobista – sensualne naczynie do picia wina domowej roboty

Projekt miał na celu stworzenie osobistego naczynia dla użytkownika, który chce celebrować picie wina domowej produkcji w sposób szczególny. Sensualność karafki polega na działaniu na wszystkie zmysły podczas korzystania z niej. Szkło, z którego jest zrobiona, oddziałuje na zmysł dotyku, przezierność materiału – na zmysł wzroku. Węch pobudzany jest przy rozłożystym kielichu, w którym możemy wyczuć aromat trunku. Specyficzny kształt naczynia i zasada podciśnienia w zamkniętym zbiorniku powodują przedostawanie się powietrza przez szyjkę do środka karafki, co skutkuje wydawaniem dźwięku podczas picia. Podłużny kształt naczynia ma zachęcać do chwycenia go oburącz i skupienia się wyłącznie na celebracji picia wina.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Karafka, oprócz bardzo estetycznej formy, ma świetnie opracowany system napowietrzania, co jest szczególnie ważne przy spożywaniu czerwonego wina. Projekt oddziałuje na wszystkie zmysły i w bardzo ciekawy sposób wpływa na osobiste doznania związane z piciem wina. Wpisuje się on w trend ruchu slow food, zachęcając użytkownika do spożywania trunku powoli i z namaszczeniem.

Ewa Janczukowicz-Cichosz

wicedyrektor Pomorskiego Parku
Naukowo-Technologicznego Gdynia



Personal carafe – a sensual vessel for drinking home made wine

The project was intended to create a personal vessel for a user who wants to celebrate drinking home made wine in a special way. The sensuality of the carafe relies upon working on all the senses during its use. The glass it is made of affects the sense of touch, the material's transparency – the sense of sight. The sense of smell is stimulated at the wide cup, in which we can sense the beverage's aroma. The special shape of the vessel and the rule of vacuum in a closed container makes air enter inside the carafe via the neck, which results in emission of sound during drinking. The elongated shape of the vessel is to encourage the user to hold it in both hands, and to focus exclusively on celebration of drinking wine.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The decanter, besides a highly esthetic form, has an excellently planned air intake system, which is of special importance in case of consuming red wine. The design works on all senses and influences in a very interesting way personal sensations connected with drinking wine. The design supports the slow food trend by encouraging the user to drink the beverage slowly and solemnly.

Ewa Janczukowicz-Cichosz

Deputy Director
of Pomeranian Science and Technology Park Gdynia



Klub dzienny / klub nocny. Barbarzyńca w ogrodzie gestu i słowa. Projekt wnętrza Absinthe Café w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku

Celem projektu była adaptacja wnętrza Absinthe Café znajdującego się w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku. Moim założeniem było stworzenie przestrzeni, która odtworzy nastrój miejskiej imprezowej nocy w Gdańsku, odbywającej się głównie na ciemnych podwórkach pod gołym niebem.

Głównym elementem budującym atmosferę wnętrza jest instalacja świetlna inspirowana nocnym firmamentem. Dzięki zastosowanej technologii szkła o zmiennej przezierności instalacja w ciągu imprezy zmienia swój charakter, odtwarzając w czarnym monochromatycznym wnętrzu przemianę nocy i dnia. Konstrukcja siedzisk i podział przestrzeni nawiązują do układu ulic w mieście i podwórek miejskich. Wykreowana przestrzeń łączy się z tkanką miasta, zachęcając gości, by klub był tylko jednym z przystanków w trakcie nocnej/dziennej zabawy.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Współpraca: mgr Daria Bolewicka

Dyplom licencjacki

Day club / night club. Barbarian in a garden of gestures and words. Interior design for Absinthe Café in the Teatr Wybrzeże building in Gdańsk

The objective of the project was to adapt the interior of Absinthe Café located in the Teatr Wybrzeże building in Gdańsk. My assumption was to create a space that will reproduce the atmosphere of an urban party night in Gdansk, happening primarily in dimly lit, open-air backyards.

Primary component that builds the atmosphere of the interior is a lighting system inspired by the nocturnal firmament. Thanks to implementation of the glass with variable transparency technology, the system changes its character during the party, reproducing the changing of night and day in the black, monochromatic interior. Seat design and the division of space refer to the layout of city streets and to urban backyards. The space created is related to the city streets layout, encouraging guests to make the club their last stop during a night/day time party.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Cooperation: mgr Daria Bolewicka

Bachelor's degree



Projekt slow life – ekownętrze w mieście

Przestrzenią zadaną stało się wnętrze lokalu usługowego usytuowanego na ulicy Nowy Świat w Warszawie. *Projekt slow life – ekownętrze w mieście* postanowiłam posunąć o krok dalej. Zdecydowałam zaprojektować centrum edukacyjno-warsztatowe o nazwie *Jak rośnie sałata?*. Moja koncepcja koncentruje się na dwóch warstwach: edukacyjnej i ideowej. Projekt ten ma na celu przybliżenie ludziom technologii hydro- i akwaponiki. Chcę odpowiedzieć społeczeństwu, jak dokonywać słusznych wyborów. Zaprojektowane przeze mnie miejsce ma być wizytówką proekologicznego myślenia o jedzeniu i życiu. Moją intencją jest, aby to miejsce skupiało rzesze ludzi, m.in. rodzin, które po poznaniu zalet prezentowanej technologii jednego obiegu postanowiłyby odtworzyć ten sposób hodowli w swoich domach. Pragnęłabym, aby moja idea zachęciła ludzi do innego spojrzenia na kwestię życia. By to miejsce inspirowało i było powodem do odnajdowania w życiu pasji i miłości do otaczającego nas świata.

II Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: prof. Remigiusz Grochal

Współpraca: dr Anna Wejkowska-Lipska

Dyplom licencjacki

The slow life project – eco interior in the city

The preset space was the interior of a commercial premise situated at Nowy Swiat Street in Warsaw. I decided to move *The slow life project – ecological interior in the city* a step further, and to design an education and workshop centre named *How does lettuce grow?*. My concept concentrates on two layers: educational and ideological. This project is intended to familiarise people with the hydroponic and aquaponic technology. I want to advise the society on how to make the right choices. The place was designed by me as a showcase of ecological thinking about food and life. My intention for this location is to gather masses of people; including, among others, families, who, after getting to know the advantages of the single circulation technology presented, would want to reproduce this method of growing food at their homes. I would like to encourage people to look at life differently with my idea. This place should inspire and be the reason for finding passion and love for the surrounding world in our lives

Interior Design Studio 2

Supervisor: prof. Remigiusz Grochal

Cooperation: dr Anna Wejkowska-Lipska

Bachelor's degree

Miejsce integracji i wypoczynku zespołu strażaków. Komenda Miejskiej Państwowej Straży Pożarnej w Sopocie

Projekt obejmuje rewitalizację i rewaloryzację obiektu Komendy Miejskiej Państwowej Straży Pożarnej w Sopocie. Współpraca ze strażakami zaczęła się od unowocześnienia sali konferencyjnej. Następnym zadaniem było poprawienie funkcjonalności oraz estetyki starej części budynku. Przy rozwiązywaniu problemów projektowych kierowano się specyficznym zawodem strażaka, stresem, jaki praca ta wywołuje, oraz zagrożeniami, jakie ze sobą niesie. Służba zmusza daną grupę ludzi do przebywania ze sobą na określonej przestrzeni, co prowadzi do różnych zachowań. Wnętrza muszą zapewnić strefy relaksu, integracji, a także pracy i wyciszenia, będąc ze sobą dobrze skomunikowane i zapewniając jak najszybszą drogę do garażu w razie wezwania na akcję. Oprócz aspektów funkcjonalnych równie ważne są estetyczne. Kolejnym krokiem było wydobywanie pierwotnego charakteru budynku, a następnie połączenie go z nowoczesnością w celu uzyskania kontrastu wydobywającego wartościowe elementy. Atutem stała się wieża oddająca dawny klimat wnętrza.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty
Dyplom licencjacki

Integration and relaxation place for a fire fighter team. State Fire Service Headquarters in Sopot

The project encompasses revitalisation and revalorisation of the Sopot Headquarters building of the State Fire Service. Cooperation with firemen began with modernization of the conference room. The next objective was to improve the functionality and aesthetics of the old section of the building. Solving design-related problems has been guided by the peculiar job of a fireman, the stress this job generates and the dangers it entails. The service forces a given group of people to stay in a specific space, which leads to various kinds of behaviours. Interiors have to provide zones for relaxation, integration, as well as work and calming down, while ensuring good communication between them and providing the fastest possible route to the garage in case of an emergency call. Besides the functional aspects, the aesthetic aspects are equally important. Another step was to draw out the original character of the building, and then merge it with modernity, which was intended to create a contrast drawing out of the valuable elements. The tower reflecting the old atmosphere of the interior became an asset.

Interior Design Studio 1

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty
Bachelor's degree



Klub dzienny / klub nocny. Barbarzyńca w ogrodzie gestu i słowa. Projekt wnętrza Absinthe Café w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku

Opracowywana przestrzeń lokalu Absinthe Café znajduje się w budynku Teatru Wybrzeże w Gdańsku. Głównym założeniem projektu było stworzenie miejsca połączonego z foyer, ponieważ obecnie lokal jest oddzielony od teatru. Celem było także stworzenie przestrzeni inspirowanej nazwą lokalu, czyli absyntem. Elementem dominującym we wnętrzu jest instalacja z perforowanej blachy, której ażur bezpośrednio odnosi się do łyżek, używanych do sporządzania trunków z absyntu. Przez podświetlenie instalacja tworzy we wnętrzu niezwykle świetlny spektakl. Głównymi materiałami kształtującymi przestrzeń lokalu są surowy beton oraz marmur. Prostota materiałów ma bezpośredni związek z surowcem zastosowanym na elewacji budynku teatru oraz w jego wnętrzu. Strategia projektowa opierała się na stworzeniu miejsca niezwykłego, z odrobiną magii kojarzonej z absyntem, będącego jednocześnie kontynuacją teatru i starannie wypracowaną scenografią.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Współpraca: mgr Daria Bolewicka
Dyplom licencjacki

Day club / night club. Barbarian in a garden of gestures and words. Interior design for the Absinthe Café in the Wybrzeże Theatre building in Gdańsk

The designed space of Absinthe Café is located in the Wybrzeże Theatre building in Gdańsk. The primary assumption of the project was to create a place connected with the foyer, since the premises are currently separated from the theatre. The goal was also to create space inspired by the name of the premises, that is, absinthe. The dominating component of the interior is a perforated metal sheet installation, with openwork directly referring to spoons used to prepare absinthe drinks. Thanks to backlighting, the installation creates an extraordinary interior light spectacle. The primary materials shaping the space of the premises are raw concrete and marble. The simplicity of those materials is directly related to the raw material used on the façade of the theatre building and in its interior. The design strategy consisted of creating an extraordinary place with a pinch of magic associated with absinthe, which is, at the same time, a continuation of the theatre and a carefully designed scenography.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Cooperation: mgr Daria Bolewicka
Bachelor's degree



**Siedzisko w miejscu publicznym.
Odpoczynek w lesie**

Projekt grupy siedzisk przeznaczonych do umieszczenia w miejscu publicznym – w lesie nad jeziorem. Do podjęcia tematu sprowokował mnie brak elementów pomagających przy ćwiczeniach w parkach, jak również niedobór siedzisk umożliwiających odpoczynek pod różną postacią. Zaproponowałam grupę obiektów zróżnicowanych pod względem funkcji: grupa siedzisk towarzyskich do spożywania posiłków, siedzisko z elementem do ćwiczeń sportowych, siedzisko do odpoczynku.

Na wystawie prezentowana jest ławka z grupy przeznaczonej do spożywania posiłków, której przekrój ma wygięcie u dołu. W tym miejscu możliwe jest zastosowanie większej ilości faszyny, co równa się większej ilości przestrzeni między gałkami, które pozwalają na lepsze dopasowanie się siedziska do użytkownika. Projekt zakłada użycie profili stalowych, nadających stabilność oraz faszyny z odpadów ze szkółki leśnej. Siedziska pozwalają na łatwe uzupełnianie lub całkowitą wymianę drewna, w zależności od zużycia lub sezonu.

Pracownia Projektowania Mebla
Promotor: prof. Halina Kościukiewicz
Współpraca: mgr inż. arch. Filip Ludka
Dyplom licencjacki



**Seat in a public place.
Relaxing in the woods**

Design for a group of seats intended for a public area – lakeside forest. I was provoked to pick up this subject by the lack of elements supporting exercise in parks, as well as the deficit of seats allowing for relaxation in various forms. I have proposed a group of objects diversified with respect to their function: group of social seats for eating meals, a seat with a physical exercise component, a seat for relaxation.

The exhibition shows a bench from the group intended for eating meals, having a cross-section with a crook at the bottom. This place allows for using a larger amount of fascine, which equals a larger amount of space between branches; this in turn allows the seat to fit the user better. The design assumes the use of steel profiles providing stability, and fascine made of waste from a tree nursery. The seats allow for easy supplementation of wood or its total replacement, depending on the wear or the season.

Furniture Design Studio
Supervisor: prof. Halina Kościukiewicz
Cooperation: mgr inż. arch. Filip Ludka
Bachelor's degree

**W poszukiwaniu ruchu... Opracowanie koncepcji
siedzisk przeznaczonych do aktywnego
wypoczynku i zabawy**

Projekt składa się z dwóch modeli: modelu wypoczynkowego – rozBujać się i modelu aktywizującego – rozRuszać się. Pretekstem do zaprojektowania tych obiektów była chęć zwrócenia uwagi na problemy, które dotyczą współczesnych ludzi – niewystarczającą ilość ruchu i siedzący tryb życia. Zaprojektowane meble są dedykowane strefom relaksu w miejscach pracy, jak również tzw. „aktywnym salonom” w domu. Model rozRuszać się służy do wykonywania ćwiczeń siłowych, jak również do medytacji. Wykonując ćwiczenia na ruchomej platformie, musimy balansować ciałem – w celu złapania równowagi.

Pracownia Projektowania Mebla
Promotor: prof. Halina Kościukiewicz
Współpraca: mgr inż. arch. Filip Ludka
Dyplom magisterski



**In search of movement... Development of
a concept of seats intended for active relaxation
and fun**

The project consists of two models: the relaxation model – GetRockin', and the activating model – GetMovin'. The inspiration for designing these objects was the desire to direct attention to the problems encountered by modern people – not enough activity and a sedentary lifestyle. The designed furniture is dedicated to relaxation zones at workplaces, as well as the so-called 'active dayrooms' at home. The GetMovin' model is intended both for physical exercise and meditation. While exercising on the moving platform, we need to balance with our body in order to maintain balance.

Furniture Design Studio
Supervisor: prof. Halina Kościukiewicz
Cooperation: mgr inż. arch. Filip Ludka
Master's degree



Architektura ciała, ciało architektury

Projekt jest wieloznaczną podróżą po architekturze ciała człowieka i cielesności architektury. Stanowi analizę znaczenia pojęcia śmierci dla człowieka, jak również promieniowania jej na architekturę. Jego główną ideą jest zachęcenie odbiorcy do podjęcia próby postrzegania architektury jako ciała, które się zmienia, ewoluuje, rozkwita i obumiera, stając się odbiciem danej jednostki, ponadto wchodząc we wspólną interakcję z jej ciałem. Opracowanie tak naprawdę nie stanowi projektu, jest bardziej formą poszukiwania więzi między architekturą, czyli dziełem człowieka, a nim samym. Przedstawione fotografie są zbiorem doświadczeń, obserwacji i prób przeniesienia ich na język projektowy. Milknące budynki. Skurcz i rozkurcz formy, obumieranie ciała, które równa się obumieraniu architektury.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Współpraca: mgr Daria Bolewicka

Dyplom magisterski

Architecture of the body, body of the architecture

The project is a polysemous trip through the architecture of the human body and the physicality of architecture. It is an analysis of the meaning of the concept of death for a man, as well as its influence on architecture. Its primary idea is to encourage the recipient to try and see architecture as a body that changes, evolves, blooms and withers, becoming a reflection of the given individual, also entering into co-interaction with the individual's body. The study is not really a design per se; it is rather a form of seeking the bond between architecture, that is, a man's creation, and then man himself. The photographs presented are a collection of experiences, observations and attempts to translate them to the language of design. Buildings falling silent. Contraction and relaxation of form, withering of the body, which equals withering of the architecture.

Interior Design Studio 3

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Cooperation: mgr Daria Bolewicka

Bachelor's degree



Centrum Dominikańskie w Gdańsku

Centrum Dominikańskie w Gdańsku to koncepcja stworzenia ogrodu zamkniętego – miejsca osobistej refleksji – w przestrzeni Głównego Miasta w Gdańsku. To próba wprowadzenia w tkanę miejską sacrum – przestrzeni niekomercyjnej i dostępnej dla każdego. Ogród został wpisany w niezagospodarowany kwartał sąsiadujący z Bazyliką św. Mikołaja i obecnie należący do Dominikanów. Celem zakonu jest stworzenie tam społecznego centrum z ogólnodostępną mediateką. Układ zaprojektowanego obiektu inspirowany jest wirydarzem – ogrodem znajdującym się wewnątrz klasztoru, który był przeznaczony do medytacji zakonników. To seria następujących po sobie wnętrz ogrodowych otoczonych budynkiem mediateki, których celem jest stworzenie nastroju wyciszenia i refleksji. Całe założenie otacza ażurowy mur ceglany, oddzielający przestrzeń ogrodu od ulicy. Warstwowy układ obiektu pozwala na stopniowe wnikanie w ogród i odcięcie się od zgiełku miasta.

Pracownia Architektury Przestrzeni

Wielokulturowych i Symbolicznych

Promotor: dr hab. Iwona Dzierżko-Bukal

Dyplom magisterski

Dominican Centre in Gdańsk

The Dominican Centre in Gdańsk is a concept for creating a closed garden – a place for personal reflection – within the space of the Main City in Gdańsk. It is an attempt to introduce sacrum – non-commercial space available for everyone – into the urban tissue. The garden has been inserted in the undeveloped quarter adjacent to the St Nicholas's Church and currently owned by the Dominicans. The goal of the order is to create a community centre there, with media library open for general use. The layout of the designed building is inspired by the cloister – a garden located within the monastery, which was intended for monks to meditate in. It is a series of consecutive garden interiors surrounded by the media library building, whose goal is to create an atmosphere of calmness and reflection. The entire complex is surrounded by an open-work brick wall, separating the garden space from the street. The layered layout of the building allows for a gradual entry into the garden and separates from the turmoil of the city.

Multicultural and Symbolic Spaces Architecture Studio

Supervisor: dr hab. Iwona Dzierżko-Bukal

Master's degree



Projektowanie smaku. Kolekcja syntetycznych lodów

Design w ostatnich latach skupia się głównie na projektowaniu przedmiotów, które zazwyczaj stawiają na funkcjonalność i przede wszystkim angażują u odbiorcy zmysły wzroku oraz dotyku. Dla czego projektując, ograniczać się tylko do dwóch zmysłów? Pomysł na projekt dyplomowy rozwijał się w nawiązaniu do rozważań na temat smaku i postrzegania go za pomocą różnych receptorów. W efekcie powstała kolekcja lodów obejmująca cztery smaki (słodki, umami, pikantny, kwaśny), która wykorzystując zjawisko synestezji, pobudza węch, wzrok i słuch, wyrażając związane z nimi skojarzenia. Dzięki temu odbiór słodczy, bazujący przede wszystkim na receptorach smakowych, został poszerzony o wrażenia dźwiękowe, haptyczne, aromatyczne i wzrokowe.

Praca, dzięki swojemu charakterowi, ukazuje, że wzornictwo to nie tylko rozwiązywanie problemów funkcji i formy, ale także podejmowanie dialogu z użytkownikiem na poziomie sensorycznym.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom licencjacki

Designing taste. Synesthetic ice cream collection

In recent years, design has focused primarily on designing objects that usually focus on functionality and, first and foremost, engage the recipient's senses of sight and touch. But why should we limit ourselves to just two senses while designing? The idea for the diploma project developed in connection with deliberations on taste and its perception with different receptors. As a result, a collection of ice cream related to the four tastes (sweet, umami, spicy and sour) was created, which, by employing the phenomena of synaesthesia, stimulates smell, sight and hearing, expressing associations related to them. This is how sweets, perceived first and foremost with taste receptors, have been expanded to sound, haptic, aromatic and visual experiences.

The work, thanks to its character, shows that design means not only solving problems related to function and form, but also establishing dialogue with the user at the sensory level.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Bachelor's degree



Popularyzacja architektury statków wodnych. Edukacyjna zabawka konstrukcyjna

Projekt prezentowanych zabawek powstał w celu zwrócenia uwagi na statki pracujące, takie jak szybkie łodzie patrolowe czy różne rodzaje holowników. Obiekty przybliżają podstawowe zagadnienia związane z kształtowaniem architektury statków, które są charakterystyczne dla krajobrazu Trójmiasta. Zaprojektowane zabawki są przeznaczone zarówno do zabawy w wodzie, jak również do użytku na sucho, na dywanie. Ważną wartością obiektów jest ich pływalność, dzięki której dziecko może zaobserwować zależności między wartościami istotnymi dla rysu bryły architektonicznej statku a charakterystyką zachowania się obiektu w środowisku wodnym. Każda z zabawek składa się z klocków budujących nadbudówkę, pokładu oraz kadłuba dzielonego na dwie części. Elementy wykonane są z jachtowej sklejki topolowej. Wyjątkiem jest nadwodna część kadłuba, której miękka struktura powstała z pianki EVA.

Pracownia Projektowania Architektury Statków Wodnych

Promotor: dr Paweł Gelesz

Współpraca: mgr Krzysztof Bochra

Dyplom magisterski



Popularisation of ship architecture. An educational construction toy

The design of the presented toys has been created in order to direct attention to working ships, such as fast patrol boats or various types of tugboats. The items bring closer the fundamental issues related to shaping the ships architecture which are characteristic for the Tricity's Landscape. The designed toys are meant both for playing in water and for dry use on a carpet. An important value of the objects is their buoyancy, which allows the children to observe the relations between the values essential for the architectural form of the ship and the characteristics of the item's behaviour in water. Each of the toys consists of bricks forming the superstructure, deck and hull, divided into two parts. The components are made of poplar yacht plywood. The exception is the section above the waterline, the soft structure made of EVA foam.

Ship Architecture Design Studio

Supervisor: dr Paweł Gelesz

Cooperation: mgr Krzysztof Bochra

Master's degree



Stół do towarzystwa. Kompleksowy zestaw stołu i akcesoriów stołowych o funkcji integracyjnej

Stół do towarzystwa – projekt ten ma być przedmiotem integracji, odpowiedzią na pęd świata. Zależało nam na zaprojektowaniu spójnej całości, relacji między stołem, nami a ceramiką. Jest to nowoczesna wersja stołu, łączącego w sobie dawne polskie tradycje i poszanowanie dla spotkań zaczerpnięte z kultury azjatyckiej. Stół ma kształt sześciokąta równobocznego z podziałem na trzy strefy. Naczynia zostały zaprojektowane tak, by nigdy „nie odwracały się do nas plecami”. Jednak swoją formą nie wymuszają na nas dopasowywania ich w konkretne miejsce. Kształt miseczek „wychodzi” w stronę użytkownika i ułatwia nakładanie potraw. Zastawa i jej ustawienie sprawiają, że naczynia piętrzą się ku górze, a ich forma rozszerza się na użytkownika, zapraszając go do stołu. Nasz stół ma ułatwić organizację każdego rodzaju spotkań.

**Pracownia Designu Eksperymentalnego,
Pracownia Mebla Seryjnego**
Promotorzy: prof. Sławomir Fijałkowski,
prof. Marek Jóźwicki
Dyplom magisterski

Company Table

Company table – the design is intended to be the object of integration, an answer to the pace of the world. We wanted to design a cohesive entirety, the relation between the table, us and the pottery. It is a modern version of a table, merging old Polish traditions and respect for meetings known from the Asian culture. The table is in the shape of an equilateral hexagon divided into three zones. The crockery is designed to ‘never turn its back on us’. However, its form does not force us to fit it into a specific place. The shape of bowls ‘come’ towards the user and facilitates filling them with food. The tableware and its layout make the crockery stack upwards, and its form expands onto the user, inviting him/her to the table. Our table should facilitate organizing any kind of meeting.

Experimental Design Studio
Furniture Design Studio
Supervisors: prof. Sławomir Fijałkowski,
prof. Marek Jóźwicki
Master’s degree



Mebel do pierwszego mieszkania

Założmy, że młoda para kupuje swoje pierwsze własne lokum. Często z powodu skromnego budżetu przestrzeń do zagospodarowania jest znikoma. Projekt odpowiada na zapotrzebowanie na kompaktowe meble, by z łatwością móc zaadaptować się w nowej przestrzeni. W odpowiedzi został stworzony zespół trzech regałów do przechowywania. To jedna z podstawowych potrzeb dla nowo wprowadzonych, a zarazem najmniej narzucająca się swą formą. Dzięki rozbiciu mebla możliwa jest swobodna manipulacja powierzchnią w zależności od potrzeb lub chęci. Powstaje wtedy obiekt zwiększający lub zmniejszający swoją objętość. Sprowadzenie mebla do najprostszej postaci – poziomów i pionów linii szczelbli, przenikających się nawzajem – prowokuje do komponowania go według własnego uznania. Redukcja ta pozwala na zachowanie czystości formy, jak i ograniczenie złożoności produkcji. Zastąpienie pełnych ścian ażurowymi zmniejszyło potrzebną do wykonania ilość materiału, czyniąc go tańszym. Wykorzystanie odpadków drewnianych generuje kolejne oszczędności oraz jest działaniem proekologicznym. Dodatkowo poruszam aspekt sfery niematerialnej. Mebel występuje w tym przypadku jako artefakt na granicy dziedzin. Przedmioty nie mają tylko służyć, ale też wprowadzać aurę zen, poruszając zmysły niczym rzeźba.

Pracownia Mebla Seryjnego
Promotor: dr Anna Wachowicz
Dyplom licencjacki

Furniture for the first apartment

Let us assume a young couple is buying their first own flat. Often, due to a limited budget, the available space is small. This project responds to the need for compact furniture facilitating adaptation to the new space. A set of three storage shelves has been created as an answer. It is one of the basic necessities of newly moved-in people and, at the same time, the least imposing in its form. Thanks to splitting the furniture, it allows for free manipulation of the floor area depending on the needs or desires. An object increasing or decreasing its volume is then created. Reducing furniture to the simplest form – horizontals and verticals of rung lines, passing through one another – provokes composing them at your own discretion. This reduction allows for maintaining the purity of form, as well as for limiting the manufacturing complexity. Replacing full walls with open-work ones has reduced the amount of material needed to manufacture the furniture, making it cheaper. The use of wood waste generates further savings and is a pro-ecological activity. Furthermore, I touch upon the aspect of the immaterial sphere. The furniture constitutes in this case an artifact across the border of fields. Items are to not only serve, but also introduce a zen aura, touching our senses as a sculpture.

Furniture Design Studio
Supervisor: dr Anna Wachowicz
Bachelor’s degree





System do samodzielnego transportowania kajaka górskiego

Projekt zapewnia sportowcowi możliwość transportowania kajaka górskiego w bezpiecznych oraz wygodnych warunkach. Przeznaczony jest do dwóch sposobów przenoszenia sprzętu w zależności od terenu, po którym porusza się kajakarz. Pierwszym są tereny płaskie oraz wzniesienia, gdzie kajak jest trwale przyczepiony do pleców osoby niosącej. W tych warunkach oba ramiona użytkownika pozostają wolne, a noszenie może trwać wiele minut. Drugi sposób dedykowany jest krótkotrwałym przejściom, przez które kajakarz nie jest w stanie przemieścić się z kajakiem umieszczonym na plecach. Cechą szczególną uprząży jest dostosowanie jej do szerokiego spektrum kajaków górskich. Montaż wykorzystuje standardowe części kajaka – kokpit oraz dziobowy i rufowy uchwyt. Zastosowana kolorystyka ma z jednej strony ułatwić użytkowanie, gdyż poszczególne kolory oznaczają części składowe uprząży. Z drugiej strony nadają one całości spójny sportowy charakter wizualny. Uprząż waży 1,3 kg i w czasie spływu mieści się w kokpicie kajaka.

Pracownia Wzornictwo 3

Promotor: dr Paweł Gelesz
Współpraca: mgr Krzysztof Bochra
Dyplom licencjacki



Independent transport system for a white water kayak

This project provides a sportsman with the ability to transport a white water kayak in safe and comfortable conditions. It is intended for two methods of transporting the equipment, depending on the terrain the kayaker is moving in. The first is meant for flat terrain and hills, where the kayak is permanently fixed to the back of the carrier. In such conditions, both user's arms remain free and carrying can last many minutes. The other method is dedicated for short sections where the kayaker is unable to pass through while carrying the kayak on their back. A special feature of the harness is that it can work with a broad range of white-water kayaks. Its mounting makes use of standard kayak parts – the cockpit and the bow and stern handles. The colours used are intended to, on one hand, facilitate use, since the individual colours indicate components of the harness. On the other hand, they give the whole product a cohesive and sporting visual character. The harness weighs 1.3 kg and fits in the cockpit of the kayak during the rally.

Product Design Studio 3

Supervisor: dr Paweł Gelesz
Cooperation: mgr Krzysztof Bochra
Bachelor's degree

Stylistyczna i funkcjonalna reinterpretacja tradycyjnych form piekarniczych

Projekt wpisuje się w szeroki nurt zwany food designem. Przedmiotem pracy dyplomowej jest podwójny opiekacz do wypieku jadalnych ekspozytorów na drobne przystawki. Prototyp wykonano w technice frezowania w aluminium i dodano uchwyt z drewna. Opiekacz jest przeznaczony do kuchenek gazowych i elektrycznych. Wykorzystuje tradycyjny patent działania podobnych form, jednak zarówno technologia wykonania, jak i użyte materiały oraz stylistyka zostały zaprojektowane z uwzględnieniem nowoczesnych sposobów wytwarzania i z przeznaczeniem dla współczesnego odbiorcy.

Forma minimiseczek przygotowywanych w opiekaczu sugeruje odbiorcy wygodne chwytanie. Wypieki mają pojemność odpowiadającą serwowanemu finger food. Zaprojektowany przeze mnie przedmiot nie jest zasilany prądem. Wykorzystuje analogowy sposób użytkowania, wymaga poświęcenia mu uwagi. Produkt ma być pretekstem do wspólnego spędzania czasu i doceniania drobnych przyjemności. Powrót do tradycji oraz rytuałów może być do tego świetną okazją.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom licencjacki

Stylistic and functional reinterpretation of traditional baking forms

The project falls within the broad trend known as food design. The subject of the diploma thesis is a double toaster for baking edible expositors for small appetisers. The prototype was made using the aluminium milling technique, with an added wooden handle. The toaster is intended for gas and electrical stoves. It uses a traditional patent for operation of similar forms, but both the manufacturing technology and the materials used and stylistics have been designed taking into account modern manufacturing methods and are intended for a contemporary user.

The form of mini-bowls prepared in the toaster suggests they will be easy to grab. The baked bowls have capacity suitable for the served finger food. The object designed by me is not electrically powered. It employs an analogue way of use, it requires attention to use it. The product is designed to be an excuse to spend time together and appreciate small pleasures of life. Return to traditions and rituals can be a great excuse to do just that.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Bachelor's degree



2017

Piąta edycja wystawy utrzymała dotychczasową jakość prototypów, częściowo nawet wyprzedzając i zapowiadając użycie nowych technologii, jak druk 3d w metalu czy wykorzystywanie struktur bionicznych. Pod względem zaangażowania oraz aranżacji przestrzeni wystawienniczej wystawa była szczególnie interesująca. Oprócz opieki kuratorskiej dr Marty Flisykowskiej został zaangażowany zespół merytoryczny do realizacji wystawy w osobach mgr inż. Pawła Czarzastego i dr. Mikołaja Harmoży. Studenci również realizowali swoje inicjatywy, takie jak rysowanie postaci do gier komputerowych na żywo, a projekty architektoniczne wzbogaciły sposób prezentacji z drukowanych na animacje i przestrzenne instalacje. Wspólny wysiłek opłacił się wszystkim, nie tylko wyróżnionym w konkursie. Jury mocno podkreślało wysoką jakość prac i dojrzałość absolwentów. Miejmy nadzieję, że zaistnieje kiedyś okazja, by pokazać to wspólne dzieło Wydziału Architektury i Wzornictwa oraz Centrum Designu Gdynia jeszcze szerszej publiczności, być może na zagranicznym festiwalu.

Skład jury

Ewa Janczukowicz-Cichosz

wicedyrektor Pomorskiego Parku
Naukowo-Technologicznego Gdynia

Paulina Kisiel

kierownik festiwalu Gdynia Design Days

Megi Malinowska

TABANDA

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa

Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

prof. Sławomir Fijałkowski

Wydział Architektury i Wzornictwa

Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Kurator: dr Marta Flisykowska

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Sekretarz: Ewa Chudecka

Centrum Designu Gdynia

Fifth edition had kept present quality of prototypes, partly even improving and announcing the use of new technology such as metal 3D printing or the use of bionic structures. From the commitment point of view and the spatial arrangement the exhibition has been exceptionally interesting. Besides the curator, dr Marta Flisykowska a professional team has been engaged for the exhibition's organisation in persons of mgr inż. Paweł Czarzasty and dr Mikołaj Harjoza. Students had also presented their initiatives, such as live drawing of computer game characters, architectural designs enriched their way of being presented, from printed only to animation and spatial installations. Common effort has paid off to everyone, not only those awarded in the contest. Jury had strongly emphasized the quality and maturity of graduates. Lets hope that there will be an opportunity to show this joint work of Architecture and Design Department and Dystonia Design Centre to even wider audience, perhaps at one of the festivals held abroad someday.

The members of this year's jury were

Ewa Janczukowicz-Cichosz

Deputy Director of Pomeranian Science
and Technology Park Gdynia

Paulina Kisiel

Head of Gdynia Design Days

Megi Malinowska

TABANDA

dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Dean, Architecture and Design Department,

Academy of Fine Arts in Gdańsk

prof. Sławomir Fijałkowski

Architecture and Design Department,

Academy of Fine Arts in Gdańsk

Curator: dr Marta Flisykowska

Academy of Fine Arts in Gdańsk

Secretary: Ewa Chudecka

Gdynia Design Centre

Dyplomy: Architektura i Wzornictwo 2017

Podczas egzaminów wstępnych na kierunku Wzornictwo zazwyczaj pyta się kandydata, czym według niego owo wzornictwo jest. Czy można jednak wymagać poprawnej odpowiedzi na pytanie, z którym zмага się cała branża oraz świata naukowy? Czy w ogóle istnieje poprawna odpowiedź?

Ta wystawa to bogactwo różnych podejść projektowych reprezentowanych przez trzy kierunki: Wzornictwo, Architekturę Wnętrz oraz Architekturę Przestrzeni Kulturowych. To sztorm nowych pomysłów z Akademii Sztuk Pięknych.

W tym roku wystawa „Dyplomy Architektury i Wzornictwa” gości po raz piąty na Festiwalu Gdynia Design Days.

Tylko w czerwcu obroniono ponad 140 dyplomów, a spośród zgłoszonych na konkurs jury wyselekcjonowało 20 najlepszych prac.

Czy po tej wystawie widz będzie umiał odpowiedzieć na pytanie: co to jest design? Żyjemy w czasach, w których słowo „projekt” lub „design” losowo zestawione z rzeczownikiem bądź nazwą zawodu ma podnieść jego wartość. Trudno odróżnić język potoczny od profesjonalnego, gdy słyszymy, że cukiernicy realizują projekt tortu, muzycy grają w projektach, a nie w zespołach, mieszkania deweloperkie zaś oddaje się „w designie”, czyli pomalowane na biało.

Kim jest absolwent studiów projektowych na ASP?

Design stał się nieodłącznym członem każdej kreatywnej aktywności. Z jednej strony to dobrze, z drugiej – na myśl przychodzą słowa Zygmunta Baumana, które dotyczyły pojęcia globalizacji,

ale idealnie oddają również to, co stało się z omawianym pojęciem. Los modnych słów, na co zwracał uwagę profesor, „jest zawsze taki sam; im więcej doświadczeń zyskuje dzięki nim przejrzyste wyjaśnienie, tym bardziej one same stają się mętne i niejasne. W miarę jak rośnie liczba dogmatycznych prawd, wypartych przez modne słowa, one same coraz szybciej stają się zasadami, o których się nie dyskutuje”.

Czym jest design?

Postawienie dobrego pytania może uświadomić nam więcej, niż sama odpowiedź. Może właściwszym pytaniem byłoby „Jakiego projektowania powinno się uczyć na Akademii Sztuk Pięknych?”.

Czy ma konkurować z wydziałami projektowymi na politechnikach? Czy przenieść się na uniwersytety do grona nauk humanistycznych? Czy jest unikatowe i wyróżnia się na tle innych ośrodków kształcenia projektantów?

Metody projektowe są różne: eksperymenty, prototypy, obserwacje socjologiczne, prognozowanie ekonomiczne – również te najbliższe nam, czyli udoskonalanie teraźniejszości czy zarządzanie procesem.

Wystawa stanowi przekrój świeżej myśli projektowej. Zachęcamy do zadawania pytań i kontaktu.

Diplomas: Architecture and Design 2017

During the industrial design faculty entrance exams the candidate is often asked, what, according to him, the design is. However, can an appropriate answer be demanded to a question that the whole industry and scientific world struggles with? Is there even a correct answer?

This exhibition is a wealth of different design approaches, presented by the 3 faculties: Design, Interior Design and the Architecture in Cultural Landscape. It is a storm of new ideas straight from the Academy of Fine Arts.

This year the 'Diplomas of Architecture and Design' exhibition is a guest at the Gdynia Design Days Festival for the fifth time.

Only in June there were more than 140 defended diplomas, and among the submitted works only 20 of the best were selected.

Will the viewer be able to answer the 'What is the design' question after this exhibition?

We live in such a times, in which the word 'project' or 'design' randomly coupled with a word or the name of an occupation should raise its value. It is hard to discern the common language from the professional one when we hear that confectioners realise a design for a cake, musicians take part in projects and not in bands, developers hand over apartments 'in design' which just means painted white.

Who is the graduate of design studies at AFA?

Design has become an inherent part of every creative activity. On one hand it is a positive, on the other Zygmunt Bauman's words come to mind that pertained to the concept of globalization and which perfectly sum up what has happened with the discussed idea. The faith of fashionable words, as professor remarked 'is always the same; the more experiences gain clear explanation thanks to them, the more themselves become murky and unclear. As far as the number of dogmas ousted by fashionable words rises, they themselves faster and faster become the rules that can't be argued'.

What is the design?

Asking the right question can tell us more than the answer itself. Maybe the right question should be 'What kind of design should be taught at the Academy of Fine Arts'?

Should it go into contest with design departments at technical universities? Or should they be moved to universities as humanities? Is it unique and stands out amongst other centres for designer's education?

Design methods differ: experiments, prototypes, sociological observation, economic forecast – also these closest to us: perfecting the present – or process management.

The exhibition shows a review of fresh design thought. We invite you to contact us and ask questions.

Nasza podniebna przestrzeń, miejsce oddane studentom Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Projekt powstał w odpowiedzi na potrzebę stworzenia przestrzeni oddanej studentom ASP. Postawiony cel zakładał wykreowanie intrygującego miejsca, z którego studenci będą mogli czerpać energię i inspirację. Zostało to osiągnięte poprzez zastosowanie odpowiednio zróżnicowanej palety kolorystycznej i taki układ przestrzeni, która niczym kalejdoskop zmienia swe oblicze w zależności od miejsca, z którego zdecydujemy się ją obserwować. Elementy architektoniczne poprzez swą barwę tworzą przedstawione na planszach kompozycje, dzięki którym obiekt staje się narzędziem do badań relacji kolorystycznych, światłocieniowych i przestrzennych. Wpływa to na kreatywność studentów, równocześnie wpisując się w artystyczny profil uczelni. Dominujące odcienie ciepłego różu i pomarańczu mają na celu podniesienie energii i wprawienie użytkowników w dobry nastrój, co wynika bezpośrednio ze sposobu, w jaki ludzkie oko odbiera kolory. Projekt podkreśla znaczenie percepcji w odczuwaniu architektury i wskazuje na ogromną – choć zdaje się zapomnianą ostatnio – wartość koloru w projektowaniu i tego, jak wpływa on na człowieka.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Współpraca: mgr Daria Bolewicka

Dyplom licencyjki

Uzasadnienie jury

Projekt wyróżniający się pod względem estetycznym. Kluczową wartością pracy jest doskonały dobór zestawień barwnych, budujących przestrzeń w nietypowy sposób. Idea ta jest kontynuowana w dokładnym opracowaniu funkcjonalno-przestrzennym wnętrza. W nawiązaniu do tematu „Nasza podniebna przestrzeń” koncepcja z pewnością przedstawia miejsce pobudzające kreatywność i inspirujące do działania, tak niezbędne studentom kierunków artystycznych. Czerwono-niebieskie przestrzenie tworzą kompozycję graficzną o niezwykle poetyckiej geometrii. Praca to hołd dla koloru, który odgrywa ogromną rolę w percepcji architektury.

Paulina Kisiel

kierownik festiwalu Gdynia Design Days

Our soaring space, a place for the students of the Academy of Fine Arts in Gdańsk

The project is an answer to the need to design a dedicated space for students of the Academy of Fine Arts in Gdańsk; to create an intriguing place that could be a source of energy and inspiration. I had achieved this by using an appropriately diverse palette of colours and a spatial arrangement which, just like a kaleidoscope, changes its look depending on the vantage point from which we view it. With their colours, the architectural elements create compositions that turn the facility into a tool to examine colour, chiaroscuro and spatial relationships. This enhances the students' creativity which goes hand in hand with the college's artistic profile. The dominant shades of warm pink and orange purpose is to raise the users' energy level and put them in a good mood, which is a direct result of the way the human eye perceives colours. The design highlights the importance of perception in the experiencing of architecture and points out the huge, and seemingly recently forgotten, value of colour in design and how it affects human beings.

Interior Design Studio III

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Cooperation: mgr Daria Bolewicka

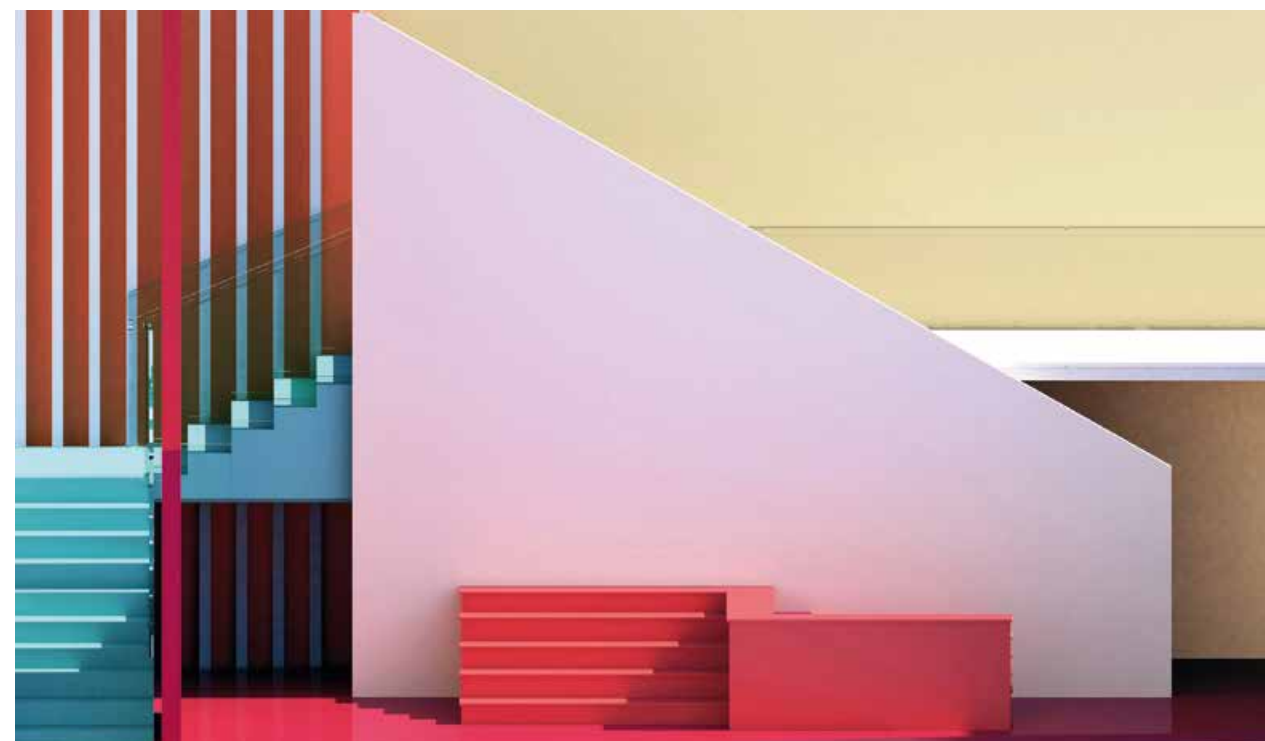
Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

An aesthetically outstanding design. Key value of this work is an excellent choice of colour juxtapositions that build the space in an unusual way. This idea is continued a precise functional and spatial elaboration of the interior. In reference to the subject of 'Our sky-high space' this concept surely does present a place that stimulates creativity and is action-inspiring which is so necessary for the students of creative faculties. The red-blue spaces create a graphic composition of an extremely poetic geometry. This work is a homage to colour, which plays such an enormous role in architecture's perception.

Paulina Kisiel

Head of Gdynia Design Days



Bursztyn. Olfaktoryczne wspomnienie Gdańska

Współczesne badania wykazują, że zapach wpływa bezpośrednio na podświadomość i przywoływanie wspomnień.

Zaprojektowałam doświadczenie zapachowe tożsame z Gdańskiem – światową stolicą bursztynu.

Inspiracją do stworzenia kompozycji był proces powstawania jantaru. Uwalniające się kolejno aromaty ilustrują go.

Perfumy na bazie alkoholu mieszczą się we flaconie wykonanym z ceramiki i drewna. Materiał nawiązuje do tradycyjnych naczyń wytwarzanych na Kaszubach, podkreśla unikatowy charakter obiektu. Forma została zainspirowana nadziakami – bryłkami posiadających naturalny otwór, będącymi pierwszą bursztynową biżuterią człowieka.

Projekt mógłby być obiektem promującym Gdańsk. Jest skierowany do osób poszukujących unikalnych doświadczeń, znużonych popularnymi bibelotami.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Projekt Agnieszki Weis to intrygujące doświadczenie zapachowe. Urzekająca w projekcie jest nienamagalność produktu i jego oddziaływanie na ludzkie zmysły. Zapach powiązany jest z naszym nadmorskim, bursztynowym regionem, ale to również wartość sama w sobie. Agnieszka zagłębiła się w tematykę tworzenia kompozycji zapachowej na tyle wnikliwie, że udało jej się stworzyć coś harmonijnego, ciekawego, zmysłowego i intrygującego. Zawarte w miksturze składniki rozbudzają wyobraźnię. Dla mnie to zdecydowanie bursztynowy afrodyzjak. Projekt opakowania flaconu, jak również pudełka z ręcznie czerpanego papieru dopełniają całości i tworzą gotowy produkt, mogący być oryginalną pamiątką z nad morza. Gratulacje!

Megi Malinowska

TABANDA

Amber. An olfactory reminiscence of Gdańsk

Contemporary research shows that scent can directly impact our subconsciousness and bring back memories.

I have designed an olfactory experience that is identified with Gdańsk, the World Capital of Amber.

The composition was inspired by the process which formed amber. The successively released aromas illustrate this process.

The alcohol-based perfumes are held in ceramic and wood bottles. The materials hark back to the traditional containers made in Northern Poland's Kashubia region, which highlights the object's unique character. The form was inspired by amber nuggets with natural holes that were humankind's first amber jewellery.

The design could be used to promote Gdańsk and is directed to those who are looking for unique experiences and are tired of run-of-the-mill trinkets.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

Agnieszka Weis' design is an intriguing olfactory experience. What is so captivating in the project is the product's intangibility and its effect on human senses. The smell is connected to our seaside, amber region, but it is also a value in itself. Agnieszka has delved into the subject of olfactory compositions creation thoroughly enough so that she was able to create something harmonious, interesting, sensual and intriguing. Ingredients contained in the mixture awaken the imagination. To me it is definitely an amber aphrodisiac. Bottle's packaging design and a box made of black hand made paper complete the wholeness and create a ready product that could be an original souvenir from the seaside. Congratulations!

Megi Malinowska

TABANDA



Bioniczna technologia wodna

Inspiracją dla pomysłu łodzi jest świat przyrody. Wiele roślin ulega radykalnym metamorfozom pod wpływem zmian pór roku. Procesy te zachodzą w zamkniętym obiegu materii.

W dodatku cały cykl odbywa się w jednym miejscu. Jest to osiągnięcie, do którego wytworom naszej techniki jest jeszcze bardzo daleko. Czy możliwe jest, aby w tak dosłowny sposób potraktować cykl życia produktu i uczynić z niego element ekosystemu?

Odpowiedzią na postawiony problem jest zestaw specjalnych form ze słomy zawierających grzybnię bocznika ostrygowatego. Po paru tygodniach uprawy i nieznacznej ingerencji użytkownika staje się jednosezonową łódką. Grzybnia po przerośnięciu i osuszeniu przypomina styropian. Co najważniejsze, łódka nie musi być utylizowana. Pozostawiona w wodzie z czasem zamienia się w filtr biologiczny. Dodatkowo może pełnić funkcję sztucznych siedlisk dla różnych gatunków ptaków.

W innym wypadku łódź – po tym, jak spełni funkcję filtra – może zostać użyta jako nawóz do uprawy na następny sezon. W ten sposób cały cykl się zamyka.

Pracownia Projektowania Architektury Okrętów
Promotor: dr Paweł Gelesz
Współpraca: mgr Krzysztof Bochra
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Stopniowe wyczerpywanie się zasobów surowców nieodnawialnych kształtuje nowe trendy w projektowaniu. Coraz częściej obserwuje się poszukiwania alternatywnych źródeł materiałowych, często pochodzenia roślinnego. Projekt Roberta Mrowca przedstawia bardzo ciekawe podejście do materiału wykorzystanego do produkcji łodzi, czyli alternatywę dla tradycyjnych tworzyw, przy jednoczesnym zachowaniu funkcji i formy. Projekt idealnie wpisuje się w koncepcję gospodarki okrężnej, która zakłada minimalizację wpływu tworzonych produktów na środowisko poprzez taki dobór materiałów, który pozwala na ich powtórne użycie, w tym przypadku jako filtra biologicznego lub nawozu potrzebnego do stworzenia kolejnej łodzi.

Ewa Janczukowicz-Cichosz
wicedyrektor Pomorskiego Parku
Naukowo-Technologicznego Gdynia

Bionic water technology

The idea for the boat was inspired by the world of nature. Many plants radically change with the seasons. These processes take place in a closed circuit of matter.

Furthermore, the entire cycle takes place in one place. This is something very far from anything our technology can achieve. Is it possible to treat a product's life cycle in such a literal way and make it part of the ecosystem?

One answer to this problem is a set of special casts of hay with oyster mushroom mycelium. After a few weeks of cultivation and slight user intervention, it becomes a single-season boat. When it overgrows and is dried, the mycelium is like Styrofoam. Most importantly, the boat does not have to be scrapped because, left in the water, with time it turns into a biological filter. Moreover, it can become an artificial habitat for various species of birds.

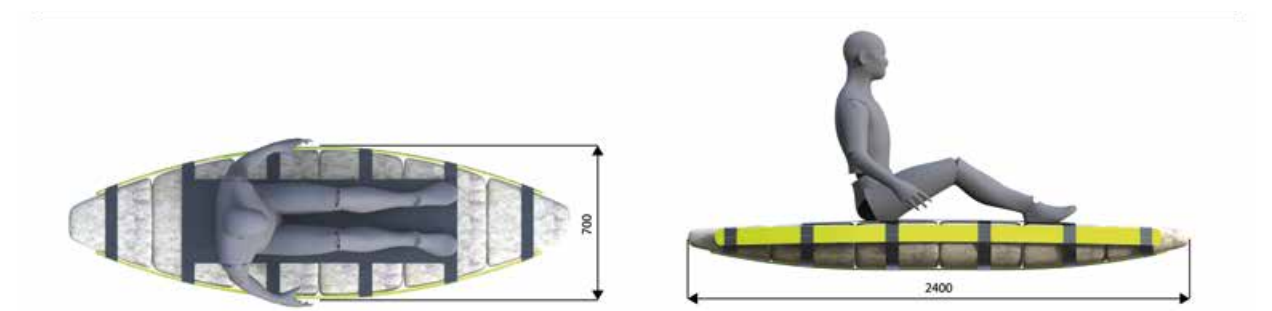
Or, when it fulfils its role as a filter, it can be used as a fertilizer for next years cultivation. This way, the cycle closes.

Ship Architecture Design Studio
Supervisor: dr Paweł Gelesz
Cooperation: mgr Krzysztof Bochra
Master's degree

Jury justification

Gradual depletion of non-renewable resources shapes new trends in design. More and more often we can observe a search of alternative material sources, often of vegetable origin. Robert Mrowiec's design presents a very interesting approach to the material that is used for boat production, or an alternative to traditional plastics used in production of boats, and at the same time preserving form and function. The design perfectly matches the concept of circular economy which assumes the minimization of created products impact on environment through such choice of materials that allows for their reuse, in this case as a biological filter or a fertilizer needed to create another boat.

Ewa Janczukowicz-Cichosz
Deputy Director of Pomeranian Science
and Technology Park Gdynia



Zachowanie sprawności ręki. Zestaw mebli

Projekt powstał w wyniku obserwacji dwóch tendencji: starzejącego się społeczeństwa oraz siedzącego trybu życia. Zwraca uwagę na użyteczność rąk w codziennych czynnościach. Sprawne ręce zapewniają niezależność i samodzielność, a to wpływa na lepsze samopoczucie.

W wyniku działań projektowych powstał projekt mebli umożliwiający wprowadzenie profilaktycznego treningu rozciągającego. Trening został opracowany na obręcz barkową w celu utrzymania optymalnej sprawności ręki.

Zestaw składa się z szafki, która ma stać u wezgiłowia łóżka, oraz dwuskrzydłowego parawanu. Oba te obiekty ze względu na konieczną regularność korzystania stają się bardzo osobistymi przedmiotami. Projekt jest dowodem na to, że przedmioty w przestrzeni domowej mogą przyczynić się w znacznym stopniu do przedłużenia sprawności fizycznej.

Pracownia Projektowania Ergonomicznego

Promotor: dr hab. Marek Średniawa

Współpraca: dr Tomasz Kwiatkowski

Dyplom magisterski

Maintaining arm fitness. Furniture set

This design came from the observation of two trends: that of an ageing society and a sedentary lifestyle. It draws attention to the usefulness of hands in everyday activities. Fit hands guarantee independence and self-reliance, which in turn make us feel better.

This is a furniture set design that introduces prophylactic stretching exercises. The training was designed for the pectoral girdle in order to maintain optimal arm fitness.

The set consists of a cabinet at the bedhead and a double screen. Due to the need to use them regularly, both of them become very personal objects. The design shows that household objects can largely help to prolong one's physical fitness.

Ergonomic Design Studio

Supervisor: dr hab. Marek Średniawa

Cooperation: dr Tomasz Kwiatkowski

Master's degree



Wertykalna mysz komputerowa

Projekt trzech modeli wertykalnej myszy komputerowej jest odpowiedzią na zaobserwowane przeze mnie dolegliwości pojawiające się u osób pracujących przy komputerze. Wynikają one z nieuwzględnienia fizjologii człowieka w projektowaniu urządzeń sterujących.

Za cel projektu przyjąłem przywrócenie swobody i naturalności pracy ludzkich dłoni przy operowaniu myszą komputerową. Dążyłem do przeprojektowania bryły tak, aby jej nowy układ poprawił wygodę, efektywność i ergonomię pracy użytkowników. Takie właśnie warunki spełnia wertykalny – pionowy kształt urządzenia. W pracy wykorzystałem publikacje naukowe opisujące mechanizm powstawania dolegliwości związanych z pracą przy komputerze.

Mnogość finalnych rozwiązań, prezentowanych na obrotowych podstawach, jest odpowiedzią na zróżnicowane preferencje użytkowników. Dolna część planszy to prezentacja pośrednich rozwiązań, a także konstrukcji elementów wewnątrz urządzenia.

Wykorzystane przeze mnie materiały biodegradowalne oraz technologia druku 3D sprawiają, że cały projekt jest przyjazdy środowisku, a jednocześnie może z łatwością zostać wdrożony do masowej produkcji.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: dr Marta Flisykowska

Konsultacje: prof. Sławomir Fijałkowski

Dyplom licencjacki

Vertical computer mouse

The design of three vertical computer mouse models is an answer to the ailments I noticed in people working with computers. They are a result of a failure to accommodate human physiology in the design of control devices.

My goal was to restore the freedom and naturalness of how human hands work when operating a computer mouse. I wanted to redesign the form in such a way that it would improve the comfort, effectiveness and ergonomics of operation. The device's vertical shape meets these requirements. In my work I used scientific papers that describe the way computer work ailments appear.

Many final solutions presented on the revolving bases are a response to diverse user preferences. Lower part of the display is a presentation of intermediate solutions and the structure of the components inside the device.

The biodegradable materials and 3D printing technology I used make the entire project environmentally friendly, while being suitable for mass production.

Experimental Design Studio

Supervisor: dr Marta Flisykowska

Consultations: prof. Sławomir Fijałkowski

Bachelor's degree



Jaka kura – takie jajko. Projekt kurnika przydomowego promującego prowadzenie własnej ekologicznej hodowli

Ten projekt to z założenia starter do prowadzenia własnego mini-chowu kur, przeznaczony w szczególności dla niedoświadczonych w tym temacie osób, które dzięki niemu bez trudu i z przyjemnością rozpoczną przygodę z własną hodowlą. Chcę także zwrócić uwagę na problem przedmiotowego traktowania zwierząt, a dodatkowo chciałbym pokazać, jak dużo korzyści przynosi człowiekowi posiadanie zwierząt.

Znośna przestrzeń – bo taką nazwę nosi projekt – to połączenie przydomowego kurnika, spiżarni na paszę i ściółkę, magazynu na potrzebne narzędzia itp., a więc wszystkiego, co potrzebne kurom do życia i do opieki nad nimi. Dodatkowo możliwość zamontowania kół sprawi, że kurnik mobilny, woliera zapewni bezpieczeństwo lokatorom. Ponadto „Znośna przestrzeń” zawiera suszarnie na skoszoną trawę, liście itp., które później możemy wykorzystać jako ściółkę.

Efektem hodowli 4–5 kur będą ok. 24 tygodniowo bogate w substancje odżywcze jajka, co w zupełności wystarczy dla czteroosobowej rodziny.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Jarosław Szymański
Współpraca: mgr Jacek Ryń
Dyplom magisterski

Like chicken, like egg. Home chicken coop to promote environmentally-friendly household husbandry

This project is to be a starter to run one’s own small scale chicken breeding, made especially for people who are inexperienced in the subject and can begin their adventure with husbandry with both ease and pleasure. With it I wanted to draw attention to the problem of the inhumane treatment of animals and to show how humans can benefit from having animals.

The project’s name is *Laid-Back Space*, and it is a combination of a household chicken coop, a larder for feed and bedding, a store-room for the necessary tools etc. In other words, everything that a chicken needs and the means to tend to them. It also has the option of mounting wheels, which makes it a mobile chicken coop, and an aviary which protects the chickens. Furthermore, ‘Laid-Back Space’ has a dryer for mowed grass, leaves etc. so they can be used as bedding.

Raising 4–5 chickens can yield some two dozen nutritious eggs per week: enough for a family of four.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Jarosław Szymański
Cooperation: mgr Jacek Ryń
Master’s degree



Czajnik indukcyjny. Rozważania na temat projektowania zrównoważonego

Projekt czajnika indukcyjnego stanowił pretekst do rozważań na temat projektowania zrównoważonego.

Jedną z cech charakteryzujących zrównoważony produkt, którą poddałam analizie w mojej pracy, była trwałość przedmiotów.

Proste niezawodne rozwiązania, piękno wynikające z logiki budowy obiektów – w dużej mierze wpływają na to, iż z niektórymi rzeczami nie chcemy się rozstawać i jesteśmy skłonni używać ich przez całe życie. Czerpałam inspirację z takich ikon wzornictwa, jak kawiarka 9090 autorstwa R. Sappera czy Bialetti Moka Express.

Główne elementy to dzbanek oraz podstawa – kuchenka indukcyjna. Zaletą tego rozwiązania jest możliwość mycia naczyń w zmywarce (na co nie pozwala budowa zwykłych czajników elektrycznych) oraz mniejszy hałas generowany przez urządzenie dzięki zastosowaniu chłodzenia pasywnego (obudowa pełni rolę radiatora). Czajnik może pełnić również rolę imbryka do herbaty.

Prezentowany na wystawie model ideowy pokazuje gabaryty czajnika w rzeczywistej skali. Docelowe technologie i materiały to m.in. wyoblanie i emaliowanie stali czarnej, ciśnieniowy odlew aluminium czy gięcie blachy.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Jarosław Szymański
Współpraca: mgr Jacek Ryń
Dyplom magisterski



Induction kettle. Reflections on sustainable design

The design of this induction kettle was a trigger to think about sustainable design.

One of the features of a sustainable product, which I analysed in my work, was the durability of the objects.

Simple reliable solutions, beauty resulting from the logic of the object’s structure are what largely make us stick to certain objects and use them throughout our lives. I was inspired by such design icons as the 9090 coffee-maker by R. Sapper and Bialetti Moka Express.

The design’s main components are the pot and the base: an induction cooker. The advantage of this solution is the option to wash the appliance in a dishwasher (which is not possible with regular electric kettles) and less noise generated by the device due to the use of passive cooling (the casing acts as a radiator). The kettle can also serve as a teapot.

Presented simplified model shows the kettle’s actual size. Final technologies and materials include: spinning and enamelling of black steel, aluminium die-casting or sheet metal bending.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Jarosław Szymański
Cooperation: mgr Jacek Ryń
Master’s degree

Seria szybko degradujących się naczyń jednorazowych, przeznaczonych do sprzedaży jedzenia na wynos

Projekt powstał w odpowiedzi na potrzebę zmniejszenia ilości produkowanych śmieci, uwzględniając rosnący trend jedzenia na mieście. Punkty sprzedające żywność na wynos możemy znaleźć niemal na każdej ulicy, a używane w nich opakowania zazwyczaj nie podlegają recyklingowi, ponieważ są wyrzucane z resztkami jedzenia.

Zaprojektowane przeze mnie naczynia jednorazowe są wykonane z roztworu żelatyny i gliceryny, więc można je wrzucić do kompostu lub zjeść. Rozpuszczają się również pod wpływem działania wody o wysokiej temperaturze. Na serię składają się 2 kubki, zamykana sztućcami czarka, której wielkość i kształt uzasadnione są rozmiarem ludzkiej dłoni, oraz 2 folie: cieńsza służąca do pakowania jedzenia i grubsza, występująca w charakterze tacki.

Produkt jest ekologiczną i jadalną alternatywą dla plastikowych naczyń o tym samym przeznaczeniu. Opakowania można produkować w różnych wariantach kolorystycznych i smakowych.

Pracownia Projektowania Produktu Przemysłowego

Promotor: prof. Marek Adamczewski
Współpraca: dr hab Bogumiła Jóźwicka
Dyplom magisterski



Series of quickly biodegradable disposable containers for takeaway meals

The design is an answer to the need to reduce the amount of rubbish produced by the growing trend of eating out. We can find takeaway shops almost on every street and the packaging they use usually can't be recycled because they are thrown out with leftover food.

The disposable containers I have designed are made of a gelatine/glycerine solution so they can be composted or eaten. They also dissolve in water in high temperatures. The series consists of two cups, a bowl sealed with utensils, where the bowl's size and shape are determined by the size of a human hand, and two wraps: a thin one to pack the food and a thicker one that serves as a tray.

The product is an environmentally-friendly and edible alternative to plastic containers. The containers may be produced in different colours and flavours.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Marek Adamczewski
Cooperation: dr hab Bogumiła Jóźwicka
Master's degree

Nasza podniebna przestrzeń, miejsce oddane studentom Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Zadaniem było zaprojektowanie przestrzeni dla studentów na dachu ASP w Gdańsku. Postanowiłam stworzyć miejsce będące źródłem inspiracji. Moim celem było wytrącenie odbiorcy z codziennej monotonii i wprowadzenie go do innego świata. Chciałam za pomocą najprostszych środków: naturalnego światła i monochromatycznej kolorystyki stworzyć intrygujące i nowoczesne wnętrze.

Sam obiekt jest zdeformowanym sześcianem. Jego elewacja wtapia się w otoczenie, odbijając obraz sąsiadujących budynków oraz nieba. Główną rolę we wnętrzu gra naturalne światło. Jego moc i kierunek są zależne od położenia słońca w danej chwili. Światło jest nawigatorem i kieruje do głównego pomieszczenia, w którym znajdują się nietypowe fotele. Siedziska swoją wysokością przewyższają linię dachu. Nazwałam je kalejdoskopami wyobraźni, bowiem dzięki otworom w dachu podziwiamy wpadające do wnętrza foteli światło oraz zmieniające się niebo. Wnętrza siedzisk są wykończone różnymi materiałami, m.in. lustrem, tworzywem sztucznym. Dzięki temu zabiegowi, siedząc w fotelu, ujrzymy światło o różnym rozproszeniu. Kalejdoskopy te mają być miejscem wypoczynku, ale i miejscem inspiracji. Zależało mi na tym, aby stworzyć przestrzeń, która pobudzi nas, studentów do działania.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Współpraca: mgr Daria Bolewicka
Dyplom licencjacki



Our soaring space, a place for the students of the Academy of Fine Arts in Gdańsk

The goal was to design a space for students on the roof of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. I decided to create a space that could be a source of inspiration. My aim was to put the viewer out of their everyday monotony and take them to another world. I wanted to create an intriguing and modern interior using the simplest means: natural light and a monochrome colour scheme.

The space itself is a deformed cube. Its façade blends into the surroundings, reflecting the image of the neighbouring buildings and the sky. Natural light plays the leading role inside. Its intensity and direction depends on the sun's position at a given time. The light leads one to the main room with unusual seats. The seats rise above the roof line. I call it the 'Kaleidoscopes of the Imagination' because thanks to the openings in the roof we can see the light that seeps into the seat compartments and the changing sky. The insides of the seat compartments are lined with various materials, including a mirror and plastic so that the person seated will see the light diffused in different ways. These kaleidoscopes are to be a place to rest, but also to be inspired. I wanted to create a space that will inspire us, students to work.

Interior Design Studio III

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Cooperation: mgr Daria Bolewicka
Bachelor's degree

Re:Libro. Człowiek przyjazny książce, książka przyjazna człowiekowi

W dzisiejszych czasach często się słyszy, że „za mało czytamy”. Jest to częściowo prawda – czytanie w tradycyjnej formie (książek drukowanych) faktycznie zanika. Powodem tych zmian jest między innymi tempo, w jakim żyjemy, a także zastąpienie tradycyjnych form pisanych (książek i gazet) internetem i czytnikami elektronicznymi. Zmiana ta wzbudza mieszane emocje, a mnie personalnie zainspirowała do zbadania bliżej tematu czytelnictwa.

Jako że fascynuje mnie architektura, zadałam sobie pytanie: jak zmiany społeczne odbijają się na księgarniach, bibliotekach, czytelnicach i mediach? Czy są to miejsca które nadal spełniają swoje funkcje? Czy są nadal potrzebne?

Wraz z ewolucją kultury czytelniczej i społeczeństwa czytelniczego powinny ewoluować obiekty czytelnicze. W niniejszym projekcie budynek zlokalizowany w Gdańsku na Starym Przedmieściu, przy ulicy Plac Wałowy 14, został zaadaptowany pod obiekt związany z czytelnictwem w sposób, który sprawi, że użytkownicy z ochotą będą spędzać w nim czas; będzie promował czytelnictwo w społeczeństwie, kreował potrzebę obcowania ze słowem pisanym oraz przyczyni się do publicznej dyskusji na temat czytelnictwa.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty
Dyplom magisterski

Re:Libro. Book-friendly human, human-friendly book

These days one often hears that ‘we read too little’. This is partially true: reading in its traditional form (printed books) is indeed on the decline. The reasons for these changes include the current pace of life and the replacement of traditional written media (books and newspapers) by the internet and e-readers. This change is met with mixed feelings, and had inspired me, personally, to have an in-depth look into the way we read.

Since I am fascinated by architecture, I asked myself: how will social changes impact book stores, libraries, reading rooms and media libraries? Do these places still fulfil their purpose? Do we still need them?

Together with the evolution of reading culture and the reading public there should be an evolution of reading facilities. In this project, the building at Plac Wałowy 14 Street in Gdańsk’s Old Suburb (Stare Przedmieście) has been adapted into a reading facility in a way that will make readers want to spend their time there; it will promote reading among the public, incite the need to engage with the written word and help to foster a public discussion about reading.

Interior Design Studio I

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż arch. Paweł Czarzasty
Master’s degree



Sylwetka lalki modowej – projekt współczesnej stylistyki

Projekt ten miał za zadanie zwrócić uwagę na kwestię odpowiedzialności projektanta oraz poniekąd krytycznie spojrzeć na otaczający nas świat. Czy poza projektowaniem przedmiotów mających dobrze się sprzedawać nie powinniśmy również zważać na aspekty moralne?

Celem było zaprojektowanie sylwetki, która odpowiada aktualnym trendom. Forma lalki wynika bezpośrednio z wyszczególnionych globalnych nurtów. Ostatnie lata przynoszą nam odejście od wychudzonej figury modelki, a przynoszą kult zdrowia oraz naturalności. Ukazane zostały dwa główne nurty: pierwszy skupia się na uwydatnieniu obfitości, w szczególności w okolicach bioder, drugi natomiast dotyczy kultury zdrowego odżywiania się oraz sportu. Detale zostały zainspirowane pomniejszymi trendami.

Końcowy produkt spełnia pierwotne założenia – jest dostosowany do obecnych realiów oraz miałby szansę na sukces komercyjny. Stanowi jednakże krytykę wszechobecnego konsumpcjonizmu, następstw rozpowszechnienia mediów społecznościowych oraz zbyt wczesnego seksualizowania dzieci.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: dr Marta Flisykowska
Konsultacje: prof. Sławomir Fijałkowski
Dyplom licencjacki

The figure of a fashion doll – contemporary style design

This design was to draw attention to the issue of a designer’s responsibility and to take a critical look, as it were, on the world around us. Apart from designing objects that have to sell well, should we not also pay heed to moral aspects?

My goal was to design a figure that is consistent with the current styles and the doll’s form directly follows specific global trends. Recent years have brought a departure from the skinny model look, in favour of a regard for health and naturalness. I have shown the two main trends: the first is focused on highlighting the abundance, especially in the hip area; the latter, in turn, refers to the culture of healthy eating and sport. The details were inspired by minor trends.

The end product meets the original assumptions: it is adapted to the current realities and has a chance to be commercially successful. However, it is a critique of ubiquitous consumerism, the results of the social media expansion and the premature sexualization of children.

Experimental Design Studio

Supervisor: dr Marta Flisykowska
Consultations: prof. Sławomir Fijałkowski
Bachelor’s degree



Kamienna stodoła – ośrodek medytacyjny

Projekt powstał w ramach międzynarodowego konkursu architektonicznego Stone Barn Meditation Camp. Zadanie polegało na adaptacji kamiennej stodoły na ośrodek do medytacji. Oryginalny budynek, stanowiący niegdyś młyn, znajduje się w wiejskim zalesionym regionie Vidzeme w północnej części Łotwy. Natura, będąca nieodłącznym elementem medytacji, stanowi najcenniejsze bogactwo kraju. Idea projektu skupia się zatem na podkreślaniu jej wartości oraz odbudowaniu pierwotnych więzi człowieka z przyrodą. Myślą przewodnią było stworzenie miejsca, gdzie flora i fauna odgrywają główną rolę, a architektura stanowi pretekst do dostrzeżenia jej piękna z różnych perspektyw. W swoim projekcie postanowiłam zachować historyczne mury budynku oraz podkreślić tradycyjną formę wiejskiej stodoły.

Obiekt został rozbudowany o ażurową strefę wejścia oraz część prywatną dla właścicieli. Budynek jest podzielony na 2 strefy – strefę cichą, przeznaczoną do medytacji oraz strefę głośną. Surowe, minimalistyczne wnętrza obiektu ustępują miejsca przyrodzie, eksponując to, co najcenniejsze w projektowanej przestrzeni, i zapewniając gościom stały kontakt ze środowiskiem.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty
Dyplom licencjacki



Stone barn – meditation camp

The design was made as an entry for the international Stone Barn Meditation Camp architecture contest. The goal was to adapt a stone barn into a meditation camp. The original building, which used to be a mill, is in the rural woody region of Vidzeme in northern Latvia. Nature, which is a requisite element of meditation, is the country's greatest resource. Therefore, the idea behind the design focuses on highlighting the value of nature and rebuilding the original bonds between nature and human. The central idea was to create a place where flora and fauna plays the leading role and architecture is a motivation to notice its beauty from various perspectives. In my design I decided to retain the building's historical wall and highlight the traditional form of a village barn.

The building has been extended by adding an openwork entry zone and a private area for the owners. The building is divided into two zones: a quiet zone for meditating and a loud zone. The building's austere minimalist interiors give way to nature, highlighting what is the most precious in the designed space and provide the guests with a permanent contact with the environment.

Interior Design Studio I

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty
Bachelor's degree

Warsztat tańca – Szklana Pointa, taniec jako odzwierciedlenie architektury

Postanowiłam zająć się tematyką tańca w moim projekcie, ponieważ poświęcam mu swój czas od dziecka. Jako członkini teatru tańca, oprócz rozwoju ruchowego oraz osobowościowego, mam możliwość spojrzenia na problematykę z nim związaną również od kulis. Niejednokrotnie irytował mnie fakt, że wielogodzinna ciężka, tytaniczna wręcz praca pozostawała ukryta na sali prób. Widzowie, którzy przyszli obejrzeć przedstawienie, dostają gotowy dwugodzinny spektakl, z możliwością, że coś może pójść nie tak.

Jako że jest to wciąż niszowa dziedzina, odniosłam wrażenie, iż odbiorcy nie są w stanie w pełni docenić kunsztu, techniki czy puenty, do których dążymy, z bardzo prostej przyczyny – pozostają całkowicie odcięci od procesu twórczego.

Gdy zaczęłam zastanawiać się nad tym częściej, zauważyłam, że spowodowane jest to samą infrastrukturą, w jakiej się znajdujemy.

Postanowiłam stworzyć przestrzeń warsztatową otwartą na miasto, dzięki której przechodnie mogliby zobaczyć cały proces twórczy oraz wysiłek tancerzy, przeważnie ukryty w sali prób, stworzyć nową sytuację, żywy obraz w mieście, który nie tylko ożywi dany obiekt, ale cały otaczający go teren.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska
Współpraca: mgr inż. arch. Paweł Czarzasty
Dyplom magisterski



Dance Studio – the Glass Point, dance as a reflection of architecture

In my project I had decided to take up the subject of dance because I have been dancing since was a child. Apart from what I gained in terms of mobility and personal development, as a dance theatre artist I have had the opportunity to get a behind the scenes look at the issues involved. Many times I've been annoyed that many hours of hard, titanic even, work remained hidden in the rehearsal room. The viewers who came to see the show got a ready two-hour production with the possibility that something might not go as planned.

Since dance theatre remains a niche art, I had the feeling that the audience cannot fully appreciate the artistry, technique or the point we achieve to make for one very simple reason: it remains completely removed from the creative process.

When I began to think about it more and more, I noticed that this was caused by the very infrastructure in which we find ourselves.

I decided to create a studio space that is open towards the city, so that passersby could witness the entire creative process and the effort of the dancers that usually is hidden in the rehearsal room to create a new situation, a tableau vivant in the city. Something that will not only bring the building, but also the entire surrounding area to life.

Interior Design Studio I

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska
Cooperation: mgr inż arch Paweł Czarzasty
Master's degree

Zastawa wigilijna

Projektem jest zastawa wigilijna. To odpowiedź na problemy związane z potrawami okazjonalnymi, sposobem ich spożywania i marnowaniem jedzenia. Projekt bazuje na tradycji obchodów Wigilii oraz przesłaniu samego święta: rodzinie, bliskości i pojednaniu.

Zestaw naczyń do podawania potraw składa się z dwudziestu elementów. Każdy jest zaprojektowany dla konkretnego dania, odpowiadając na jego cechy charakterystyczne. Forma oraz ornamenty to proste, geometryczne kształty, łączące się w większą całość, które można układać na stole w różne wzory, co wpływa na jego wygląd w trakcie trwania Wigilii. Pokazane formy, wykonane z dwukrotnie wypalanej kamionki, to najmniejsze elementy zastawy. Bazują na podzielności dań i podawaniu małych porcji. Jedną z inspiracji były wernisażowe przekąski w postaci kęsów „na raz”, kiedy najważniejsze jest delektowanie się smakiem jedzenia. Dzięki temu nie marnujemy samych potraw. Docelowym materiałem dla naczyń jest biała szkliwiona porcelana.

Pracownia Projektowania Produktu Przemysłowego

Promotor: dr hab. Bogumiła Józwicka,
Współpraca: dr hab. Marta Branicka
Konsultacja: prof. Marek Adamczewski
Dyplom magisterski



Christmas Eve tableware

This project is a set of Christmas Eve tableware. It is an answer to the problems related to holiday meals, the way they are eaten and how food is wasted. The design is based on the way Christmas Eve is traditionally celebrated in Poland and the holiday's message of family, closeness and reconciliation.

The set of tableware consists of twenty items. Each is designed for a specific dish and responds to its characteristic features. The form and ornaments consist of simple geometric shapes that combine to form a larger whole and that can be arranged into different patterns on the table so that its appearance changes during the course of the Christmas Eve meal. The examples shown, made of twice-fired clay, are the set's smallest components. The idea behind them is based on the divisibility of the dishes and serving of small portions. One of my inspirations were one bite snacks served at exhibition openings, when savouring the taste of the food is the most important. This way we won't let the food go to waste. The tableware should be made of glazed white porcelain.

Product Design Studio

Supervisor: dr hab. Bogumiła Józwicka
Cooperation: dr hab. Marta Branicka
Consultation: prof. Marek Adamczewski
Master's degree

Kolekcja zabawek edukacyjnych inspirowanych polskim folklorem

Kolekcja zabawek edukacyjnych składa się z ośmiu figurek przedstawiających postaci występujące w baśniach i legendach Pomorza, mających swoje korzenie w tradycjach słowiańskich.

W kolekcji występują postaci charakterystyczne jedynie dla Pomorza, te ukazujące związki kulturowe z resztą kraju oraz reprezentujące wpływy z innych kultur. Zostały dobrane w taki sposób, by podczas zabawy można było stworzyć spójną fabułę. Oprócz postaci mitycznych w kolekcji znajdują się figurki osób (Babka, Rybak), które były szczególnie ważne dla funkcjonowania społeczności lokalnej. Projekt zrywa z dotychczasowym podejściem do inspiracji kulturą ludową polegającym na nawiązaniach materiałowych lub aplikacji ornamentu na przedmiot. Celem projektu jest zapoznanie odbiorcy z bogactwem kultury Pomorza, budowanie tożsamości regionalnej oraz wzbudzenie zainteresowania mitami i legendami. Zabawki zostały zaprojektowane w taki sposób, by były atrakcyjne dla odbiorcy, wpisywały się w nowoczesną stylistykę i jednocześnie nie zatraciły wartości edukacyjnej.

Modele zabawek zostały wygenerowane w oprogramowaniu 3D Coat, a następnie wykonane w technologii druku 3D FDM (Fused Deposition Modeling), czyli nakładaniu za pomocą ekstrudera kolejnych warstw z płynnego tworzywa termoplastycznego.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: dr Marta Flisykowska
Konsultacje: prof. Sławomir Fijałkowski
Dyplom licencjacki



Educational toy collection inspired by Polish folklore

This educational toy collection consists of eight figurines that represent characters that appear in the folk tales and legends of Pomerania, with their roots in Slavic traditions.

The collection features figures that are exclusive only to Pomerania, characters that reflect cultural ties with the rest of Poland and those that represent the influence of other cultures. They have been selected in such a way that kids can make up a coherent story while playing. Besides mythical figures, the collection includes people (Grandma, Fisherman) that were especially important to the functioning of the local community. The project breaks away from the current approach to folk culture inspirations of material references or applying ornamentation to an object. The idea behind the project is to teach the user about the wealth of Pomerania's culture, build regional identity and arouse interest in myths and legends. The toys have been designed in such a way that they are attractive to the user and are compatible with contemporary style while maintaining their educational value.

The toy models were generated in 3D Coat software, then produced with 3D FDM (fused deposition modelling) print technology, i.e. putting on layer upon layer of thermoplastics through an extruder.

Experimental Design Studio

Supervisor: dr Marta Flisykowska
Consultation: prof. Sławomir Fijałkowski
Bachelor's degree

Wspomaganie projektowania technikami cyfrowymi na potrzeby gier – projekty robotów do gry planszowej

Defender jest jednym z dwunastu robotów zaprojektowanych na potrzeby gry planszowej Rift Guards, tworzonej we współpracy z firmą Titan Forge. W dużym skrócie gra polega na obronie Ziemi przed potworami z innego wymiaru przy użyciu gigantycznych robotów. Celem projektu było stworzenie wyraźnych koncepcji stylistycznych mechów, które na planszy do gry będą natychmiast rozpoznawalne oraz łatwo utożsamiane z pełnioną przez nie funkcją (w tym wypadku jest to powolny robot obronny). Koncepcję rysunkową przekazano specjaliście, który przeniósł projekt do przestrzeni trójwymiarowej i przystosował go do nowoczesnej technologii druku w żywicy. Model wrócił do mnie, a następnie przy użyciu programu Rhinoceros 3D dokonałem poprawek proporcji tak, aby wizualnie dokładniej odwzorowywał projekt. Na bazie tego modelu przygotowałem ilustrację reprezentatywną robota. Takie opracowanie pozwala znacząco poruszyć wyobraźnię gracza, zwiększając tym samym immersję gry.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom licencjacki

Digital-aided design for gaming purposes – robot designs for a board game

Defender is one of twelve robots designed for the Rift Guards board game, made in collaboration with the Titan Forge company. In a nutshell, the game is about giant robots saving Earth from monsters from another dimension. The project's goal was to create distinctive stylistic concepts for mechas which will be immediately recognisable on the game board and easily identified with the function they perform (in this case a slow defensive robot). The cartoon concept was sent to a specialist who transferred the design into 3D environment and adapted for cutting-edge resin printing technology. The model was then sent to me, where I would use Rhinoceros 3D software to correct the proportions so that the design would be more accurately visually reproduced. I made a representative illustration of the robot based on this model. Such design makes it possible to significantly stimulate the player's imagination, thus enhancing player's immersion into the game.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Bachelor's degree



Projektowanie cyfrowe nowym rzemiosłem – aspekty technologiczne i konstrukcyjne. Kolekcja biżuterii

Projekt bransolet wydrukowanych z tytanu metodą DMLS (Direct Metal Laser Sintering) stanowi tylko niewielką część możliwości projektowych, jakie daje nam cyfrowa parametryzacja. Wszystkie razem, jak i każda z osobna stanowią dowód na to, że projektowanie biżuterii wchodzi właśnie w nowy etap. Projektowanie cyfrowe stało się obecnie nowym rzemiosłem.

Bransolety – ze względu na swą specyfikę ułożenia na nadgarstku – doskonale ukazują możliwości druku 3D. Powstało osiem bransolet podzielonych na cztery kolekcje konstrukcyjno-stylistyczne. Ruch każdej z nich został zainspirowany kolczugami, które nie wymagają montażu dodatkowych elementów, a połączenia te wynikają z formy modułu. Nowoczesna technologia spiekania laserem proszku tytanowego umożliwia wydrukowanie całego ruchomego produktu, który jest w pełni funkcjonalny i gotowy do użytkowania.

Kiedyś dla rzemieślnika bardzo ważne były umiejętności manualne i to one decydowały o jakości produktu. Teraz dzięki niezwyklej precyzji druku 3D możliwe jest idealne dopasowanie elementów, a także dowolna personalizacja produktu.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom magisterski



Digital design as a new artisanship – technological and constructional aspects. Jewellery collection

This design of bracelets printed out of titanium with DMLS (Direct Metal Laser Sintering) is only a small part of the design capabilities offered by digital parametrisation. Altogether and each and every one of them goes to show that jewellery design is just about to enter a new stage. Digital design has become a new artisanship.

Due to the particular way they are arranged on the wrist, bracelets are a perfect way to showcase the capabilities of 3D printing. I have made eight bracelets divided into four structural and stylistic collections. The movement of each of them was inspired by mesh which does not require fixing of additional elements; these links result from the form of the module. The cutting-edge technology of titanium powder laser sintering makes it possible to print an entire mobile product that is fully functional and ready to use.

In the past it was very important for a craftsperson to have manual skills; they determined the quality of the product. Today, with the extraordinary precision of 3D printing, it is possible to perfectly fit the components and to freely personalise the product

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Master's degree





Skrzypce elektryczne

Projekt skrzypiec elektrycznych jest propozycją stylistyczną wobec ogólnej tendencji do kopiowania kształtów skrzypiec klasycznych. Jest także protestem wobec braku wyraźnego charakteru tego typu instrumentów dostępnych na rynku – są one „składakami” elementów pochodzących z różnych epok i nie tworzą razem spójnej całości.

W moim projekcie bardzo ważnym zadaniem było scalenie funkcjonujących zazwyczaj oddzielnie akcesoriów, takich jak: podbródek, szyna, podstrunnica, podstawek. Są one zawarte w jednej bryle instrumentu, co wpływa na jego wizualne walory, a także ułatwia obsługę techniczną.

Wykorzystałam drewno jaworowe – jego jasny odcień podkreśla lekkość formy instrumentu. Spodnia linia o charakterystycznym łukowatym wygięciu zapewnia płynny ruch kciuka lewej ręki, co usprawnia granie w wysokich pozycjach. Ze względu na ustawienie skrzypka podczas gry lewy bok instrumentu nie jest widoczny od strony publiczności. Pozwoliło mi to na ukrycie kabli przetwornika oraz zamontowanie mikrostroików.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom licencjacki

Electric violin

This electric violin design is a stylistic proposal to counter the general tendency to copy the shape of classical violins. It is also a protest against the lack of any clear character in such instruments that are available: they are ‘chop jobs’ with parts that come from various periods that do not make a coherent whole.

A very important part of my design was to bring together accessories that usually function separately: the chin rest, shoulder rest, fingerboard and bridge. They are a part of a single body that determines its visual appeal and ease of use.

I used sycamore wood, its light colour emphasizes the instrument’s lightness of form. With its distinctive arching curve, the bottom line of the violin ensures a fluid movement of the left thumb, which makes it easy to play in higher positions. Given how the violinist stands when playing, the instrument’s left side is not visible from the audience’s side. This has allowed me to hide the pickup wiring and fit the fine tuners.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Bachelor’s degree

Zestaw mebli do strefy wejściowej

Zestaw mebli przeznaczony jest do strefy wejścia w przestrzeni prywatnej, która znajduje się na granicy dwóch światów – publicznego i intymnego, chaosu i porządku. Meble mają za zadanie wypełnić ją w taki sposób, by zachęcić gościa do przekroczenia progu, stworzyć dobre pierwsze wrażenie, mają witać i żegnać zarówno odwiedzających, jak i gospodarzy. Mają być wizytówką domu. Zrywają z powszechnie stosowaną funkcją magazynowania na rzecz drobnego przechowywania, dzięki czemu strefa staje się bardziej reprezentacyjna.

Zestaw tworzą trzy kompozycje wykonane z troską i miłością do szczegółu. Pomagają nam się rozebrać, wygodnie zdjąć buty w jednej z trzech możliwych pozycji, odłożyć torebkę czy odwiesić klucze. Subtelne zaokrąglenia i lekkość kompozycji przywołują pozytywne odczucia. Naturalne drewno przyjemnie dotyka naszej skóry, a wijąca się metalowa rura unosi bryły ponad ziemią. To pierwszy kontakt z poczuciem komfortu. Odetchnij, witamy w domu.

Pracownia Projektowania Mebla

Promotor: prof. Halina Kościukiewicz
Współpraca: mgr inż. arch. Filip Ludka
Dyplom magisterski

Entry zone furniture set

This is a furniture set intended for a private space entry zone; it is placed at the threshold between two worlds: public and intimate, chaos and order. The furniture is to fill this zone in such a way as to encourage the guest to cross the threshold, to make a good first impression, it is to greet and say goodbye to visitors and hosts alike. It is to be the household’s calling card. It eschews the common function of storage in favour of small-scale safekeeping so that the zone is more attractive.

The set consists of three compositions made with care and love for detail. They help us undress, comfortably take off our shoes in three possible positions, put down our handbag or hang up our keys. The subtle curves and lightness of composition stir up positive feelings. The natural wood is pleasant to the touch of our skin and the winding metal pipes lift the furniture off the ground. Your first contact with comfort. Relax and welcome home.

Furniture Design Studio

Supervisor: prof. Halina Kościukiewicz
Cooperation: mgr inż. arch. Filip Ludka
Master’s degree



Nowy poziom komfortu – bielizna damska

Komfort w dzisiejszych czasach staje się dla większości z nas sprawą nadrzędną. Dążymy do otaczania się przedmiotami, których wartość wynika z najlepszej jakości, których użytkowanie pozytywnie wpływa na nasze samopoczucie i odczuwanie komfortu. Projekt komfortowej bielizny damskiej, hołdujący idei bielizny jako drugiej skóry, jest ukłonem w kierunku kobiet i zapewnieniu im codziennego komfortu fizycznego, ukazując współzależność z komfortem psychicznym.

Na projekt składają się modele bielizny w postaci jednolitych body oraz kompletów złożonych z partii dedykowanych osobno górze i dołowi ciała. W skład kolekcji wchodzi modele od mniej zabudowanych po takie, które stanowią mogą samodzielne odzienie wierzchnie.

Bielizna wykonana jest w zaawansowanej technologii maszyn cylindrycznych, w której efektem końcowym jest wyrób bezszwowy. Ważną cechą kolekcji jest pozbawienie bielizny stosowanych dotąd sztywnych konstrukcji. Charakterystyczną cechą projektu są zastosowane w modelach sploty przędzy o zmiennych natężeniach, modelujące ciało. Rozmieszczenie splotów wspiera funkcjonowanie mięśni oraz zapewnia wsparcie dla zdrowej postawy poprzez odniesienie się przy projektowaniu do szczegółowej analizy anatomicznej budowy ciała. Technologia ta daje ogromne możliwości eksploatacji tematu zatarcia granicy pomiędzy jeszcze bielizną, a już ubiorem.

Projekt odnosi się również do trendów globalnych, w których między innymi widoczny jest zwrot do aktywnego trybu życia i sportu.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom magisterski

New level of comfort in ladies' underwear

Today, comfort is becoming a fundamental matter for most of us. We want to surround ourselves with objects with value that stems from the highest quality which make us feel good and comfortable. This comfortable ladies' underwear design, which follows the idea that underwear should be a second skin, respects women and provides them with everyday physical comfort and shows the connection between it and mental comfort.

The collection consists of one-piece underwear designs and two-piece top and bottom sets. The collection includes designs that range from open pieces to underwear that can be worn as outerwear.

The underwear is made using high tech seamless knitting machines for a no-seam garment. The collection has no stiff parts which is often the case with ladies' lingerie. The design features yarn weaves of varying intensity to tone the body. The lay-out of the weaves supports the way the muscles work and the anatomical design helps to maintain healthy posture. This technology offers incredible possibilities to blur the lines between underwear and outerwear.

The design is also an answer to global trends where an active lifestyle and sport are making a clear comeback.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Master's degree



~~2018~~

Dyplomy ASP. Architektura i Wzornictwo 2017/2018

Wydział Architektury i Wzornictwa jest największym wydziałem Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Łączy trzy kierunki Wzornictwo, Architekturę Wnętrz oraz Architekturę Przestrzeni Kulturowych. Ma jedną z najbogatszych ofert dla studentów kierunków projektowych w kraju, co potwierdzają egzaminy wstępne. Jest to miejsce doceniane zarówno w kraju, jak i za granicą, co wyraźnie widać po coraz większym zainteresowaniu studentów z innych krajów.

Duża różnorodność zauważalna jest szczególnie na kierunku Wzornictwo, gdzie – poza mocnymi podstawami teoretycznymi – studenci mają dostęp do siedmiu różnych pracowni: Projektowania Okrętów, Projektowania Ergonomicznego, Projektowania Produktu, Pracowni Mebla Seryjnego, Pracowni Designu Eksperymentalnego, Komunikacji Wizualnej, Industrial Design.

Architektura dzieli się na dwa kierunki: Architekturę Wnętrz i Architekturę Przestrzeni Kulturowych. Możemy na nich zauważyć różne podejścia do projektowania – od rozwiązań bardziej urbanistycznych, poprzez skupienie się na projektach mebli, skończywszy na wnętrzach. Rocznie na tym wydziale odbywa się ponad 130 obron dyplomów licencjackich i magisterskich.

Wystawa dyplomów to możliwość zaprezentowania po raz pierwszy projektów szerokiemu gronu odbiorców. Jedynie 20 prac jest kwalifikowanych na wystawę, więc już samo uczestnictwo w niej jest wyróżnieniem. Spośród zakwalifikowanych prac jury wybiera dwa projekty, których autorzy zostaną zaprezentowani na łamach magazynu „ELLE” oraz pojadą na Dutch Design Week. Uczestnictwo w tym branżowym festiwalu, prezentującym najnowsze tendencje i dobre praktyki z zakresu projektowania, to dla absolwentów ważna lekcja i wyróżnienie.

Centrum Designu Gdynia we współpracy z Wydziałem Architektury i Wzornictwa zaprasza na tę unikatową wystawę już po raz szósty!

Wręczenie nagród w konkursie DYPLOMY ASP: ARCHITEKTURA I WZORNICTWO 2017/2018 odbędzie się 6 lipca podczas otwarcia festiwalu Gdynia Design Days 2018.

kurator: Marta Flisykowska

realizacja wystawy: Adrian Leszczuk,
Mikołaj Harmoza, Marta Hryc

Skład jury

Paulina Kisiel

Centrum Designu Gdynia kierownik festiwalu

Kaja Długosz

Centrum Designu Gdynia promocja i social media

Paulina Ryń

architekt i współzałożyciel razy2

dr hab. Beata Szymańska

Wydział Architektury i Wzornictwa ASP Gdańsk

prof. Sławomir Fijałkowski

Wydział Architektury i Wzornictwa ASP Gdańsk

Kurator: dr Marta Flisykowska

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Sekretarz: Ewa Chudecka

Centrum Designu Gdynia

Architecture and Design 2017/2018 diplomas

The Faculty of Architecture and Design in Gdańsk is the biggest faculty of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. It combines three courses and possesses one of the richest offers in the country for students of design courses, which is confirmed by entry exams. It is appreciated both in the country as well as abroad which can be clearly seen in the growing interest of students from other countries.

The high variety is especially noticeable in terms of design, where apart from strong basics, students have also access to seven different studios: Product Design, Industrial Design, Serial Furniture Design, Naval Design, Ergonomic Design, Experimental Design and Visual Communication. Architecture is divided into two majors, Interior Design and Architecture in Cultural Spaces. In terms of these we can also notice different approaches, starting with those more urban up to interiors, and focusing on furniture. More than 130 BA and MA diplomas each year.

The diploma exposition always constitutes a premiere unveiling of designs presented to a wide audience. Only 20 works are qualified for the exposition, so the sole participation is already a distinction. From these works, a jury selects two projects, which authors can present themselves in the ELLE magazine and win a trip to the Dutch Design Week.

Participating in a professional festival presenting the latest trends and good practices in terms of designing constitutes an important lesson and distinction for the graduates.

Gdynia Design Centre together with the Faculty of Architecture and Design invites you to this unique exposition for the sixth time!

Granting the awards in the AFA DIPLOMAS: ARCHITECTURE AND DESIGN 2018 will take place on July 6th – during the grand opening of the Gdynia Design Days 2018.

curator: Marta Flisykowska

exhibition execution: Adrian Leszczuk,
Mikołaj Harmoza, Marta Hryc

The members of this year's jury were

Paulina Kisiel

Head of Gdynia Design Days

Kaja Długosz

Pomeranian Science and Technology Park | Design Centre,
Promotion and Social Media

dr hab. Beata Szymańska

Architecture and Design Department,

Academy of Fine Arts in Gdańsk

prof. Sławomir Fijałkowski

Architecture and Design Department,

Academy of Fine Arts in Gdańsk

Paulina Ryń

architect and co-founder crazy 2

Curator: dr Marta Flisykowska

Academy of Fine Arts in Gdańsk

Secretary: Ewa Chudecka

Gdynia Design Centre

Gwóźdź rozporowy – reinterpretacja znanego systemu mocowania

Tematem pracy dyplomowej jest reinterpretacja znanego sposobu mocowania, jakim jest gwóźdź. Zaprojektowane przeze mnie gwoździe mają dwa lub trzy trzpienie zespolone ze sobą jedynie na wysokości łba i zaostrome odwrotnie w porównaniu do standardowych – do wewnątrz. Powoduje to rozpór nóg podczas wbijania. Po wbiciu przybierają one formę kotwicy. Gwoździe wykazują dużą siłę klinującą, która znacznie przewyższa siłę standardowych gwoździ, oraz blokują oś obrotu złączonych płaszczyzn.

Praca dyplomowa stanowiła właściwie proces badawczy. Sprawdziłem w niej wpływ różnych czynników na sposób rozchodzenia się trzpieni, siłę potrzebną do wbicia, poprawienie parametrów klinujących i blokowanie osi obrotu. Uwzględniłem także znaczenie estetyki śladu, jaki zostawiają po sobie stosowane obecnie elementy służące do wykonania połączeń. Przeanalizowałem produkty dostępne obecnie na rynku, podałem sposoby potencjalnego zastosowania oraz produkcji.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski

Współpraca: dr Marta Flisykowska

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

W erze powszechnej cyfryzacji i galopującego rozwoju technologii żyjemy w przekonaniu, że wszystko w świecie materialnym zostało już wymyślone, a techniki analogowe udało nam się doprowadzić do perfekcji. Projekt Adama Zawiślaka pokazuje, że jesteśmy w błędzie. Gwóźdź rozporowy to funkcjonalna innowacja w sposobie mocowania, czyli najbardziej podstawowego działania w zakresie budownictwa i konstrukcji. Proces projektowy przeprowadzony w ramach dyplomu doprowadził do stworzenia rozwiązania gotowego do natychmiastowego wdrożenia. Na dodatkową pochwałę zasługuje szeroko zakrojony zakres badań i testów poprzedzających opracowanie finalnej wersji gwoździa.

Expanded nail – a reinterpretation of a well-known fastening system

The subject of the thesis is a reinterpretation of the well-known method of fastening, which is a nail. The nails I have designed have two or three pins joined together only at the height of the head and sharpened opposite to the standard ones – towards the inside. This causes the legs to expand while driving. After being driven in, they take the form of an anchor. Nails have a high wedge force, which far exceeds that of standard nails, and block the axis of rotation of the bonded planes.

The thesis was actually a research process. I checked the influence of various factors on the propagation of the mandrel, the force needed to drive in, the improvement of wedging parameters and the blocking of the axis of rotation. I also took into account the importance of the aesthetics of the trace left by the elements used today to make the connections. I have analyzed the products currently available on the market, as well as the potential applications and production methods.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski

Cooperation: dr Marta Flisykowska

Master's degree

The jury's reason for the choice

In the era of widespread digitization and galloping development of technology, we live in the conviction that everything in the material world has already been invented and that we have managed to bring analogue techniques to perfection. Adam Zawiślak's project shows that we are wrong. An expander nail is a functional innovation in the way it is fixed, which is the most basic activity in the field of construction. The design process carried out as part of the diploma led to the creation of a solution ready for immediate implementation. Additional praise should be given to the wide range of research and tests preceding the development of the final version of the nail.



Optybot – zabawka do nauki podstaw teorii żeglarstwa, wykorzystująca podstawy programowania

Gra powstała dzięki współpracy z Cybernetic Technologies NETICTECH S.A. oraz 3CityElectronics.

Przedmiotem realizowanym w ramach projektu licencjackiego jest Optybot – gra planszowa adresowana do dzieci i młodzieży. Projekt powstał w odpowiedzi na potrzebę uzupełnienia luki między teoretyczną a praktyczną częścią kursu. Idea projektu opiera się na zabawie, za pośrednictwem której uczestnik utrwała nabytą wiedzę teoretyczną i wykorzystuje ją w praktyce.

Motywy przewodnim zagadnienia jest robot, pełni on funkcję interaktywnego pionka do gry, który porusza się po zadanym torze i reaguje na polecenia ustawione przez gracza na trasie przejazdu. Obudowa robota odzwierciedla kluczowe cechy żaglówki klasy Optimist – najpopularniejszego jachtu wśród niepełnoletnich kursantów żeglarstwa.

Spójnym elementem obiektu jest papierowy żagiel, który na bieżąco można dosztukowywać za pomocą szablonu. Pełni on rolę wizualną, obrazując wybrane położenie żagla, a jednocześnie pozwala graczowi na indywidualizację obiektu. Planszę stanowi materiał stosowany do produkcji żagli.

Pracownia Projektowania Architektury Okrętów

Promotor: dr Paweł Gelesz
Współpraca: mgr Krzysztof Bochra
Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Dobrze przemyślane narzędzie do nauki, dostosowane do potrzeb odbiorcy. Autorce trafnie udało się wypełnić lukę między teoretycznym kursem a praktyką na wodzie. Dodatkową wartością projektu jest umiejętne wykorzystanie robotyki oraz kodowania, a także możliwości personalizacji zabawy za pomocą żagla. Detal użycia materiału żaglowego jako planszy podnosi jakość gry oraz nadaje jej dodatkowe znaczenie.

Optybot – a toy to learn the basics of sailing theory, using the basics of programming

The game was created in cooperation with Cybernetic Technologies NETICTECH S.A. and 3CityElectronics.

The subject of the Bachelor's project is Optybot – a board game addressed to children and teenagers. The project was developed in response to the need to bridge the gap between the theoretical and practical part of the course. The idea of the project is based on fun, through which the participant perpetuates the acquired theoretical knowledge and uses it in practice.

The main theme is the robot, which acts as an interactive game pawn that moves on a given track and reacts to commands set by the player on

the route of the ride. The robot casing reflects the key features of the Optimist class sailing yacht – the most popular among underage sailing students.

A coherent element of the object is a paper sail, which can be updated with the use of a template. It plays a visual role in illustrating the selected sail position and at the same time allows the player to individualize the object. The board is a material used for the production of sails.

Ship Architecture Design Studio

Supervisor: dr Paweł Gelesz
Cooperation: mgr Krzysztof Bochra
Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

A well-thought-out learning tool, tailored to the needs of the recipient. The author succeeded in filling the gap between theoretical course and practice on water. An additional value of the project is the skillful use of robotics and coding, as well as the possibility of personalizing the game with the use of a sail. The detail of using the sailing material as a board improves the quality of the game and gives it additional meaning.



Miejsce muzycznych spotkań – Neo Soul Radio

Tematem pracy licencjackiej jest *Miejsce muzycznych spotkań*. Praca ma na celu szukanie związków między muzyką a architekturą oraz przełożenie charakteru wybranego gatunku muzycznego, jakim jest Neo Soul, na konkretny projekt kawiarni. Muzyka stała się również inspiracją do stworzenia dodatkowej funkcji – radiostacji oraz małej galerii sztuki, rozpowszechniającej kulturę afroamerykańską, dzięki czemu poprzez sztukę i przede wszystkim muzykę możliwe jest zatarcie granic rasowych.

Cała kompozycja wnętrza kształtowana jest za pomocą kontrastu form miękkich i twardych oraz motywu „plecenia”, który po licznych analizach muzyki Neo Soul okazał się syntetycznym sposobem jej wyrażenia.

I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Beata Szymańska

Współpraca: dr hab. Paweł Czarzasty

Dyplom licencjacki

Uzasadnienie:

Charakter przestrzeni konsekwentnie budowany jest na interpretacji muzyki Neo Soul. Projekt wyróżnia się spójnością przełożenia idei na rozwiązania funkcjonalne i aranżacyjne kawiarni. Czytelna koncepcja została dopracowana w najdrobniejszych detalach, autorskich meblach czy wykończalniach mających jednoznaczne skojarzenia z dźwiękiem. Rytmiczne pasy nadają niewątpliwie dynamikę, jednocześnie podkreślając wrażenie przestronności.

Paulina Kisiel

kierownik festiwalu Gdynia Design Days

Music meeting place – Neo Soul Radio

The subject of the bachelor's thesis is *Music meeting place*. The aim of this work is to search for links between music and architecture and to translate the character of a chosen genre of music such as Neo Soul into a concrete project of a café. Music has also inspired the creation of an additional function – a radio station and a small art gallery, spreading Afro-American culture, thanks to which it is possible to blur racial boundaries through art and above all music.

The whole composition of the interior is shaped by the contrast of soft and hard forms and the motif of "braiding", which after numerous analyses of Neo Soul's music turned out to be a synthetic way of expressing it.

I Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Beata Szymańska

Cooperation: dr hab. Paweł Czarzasty

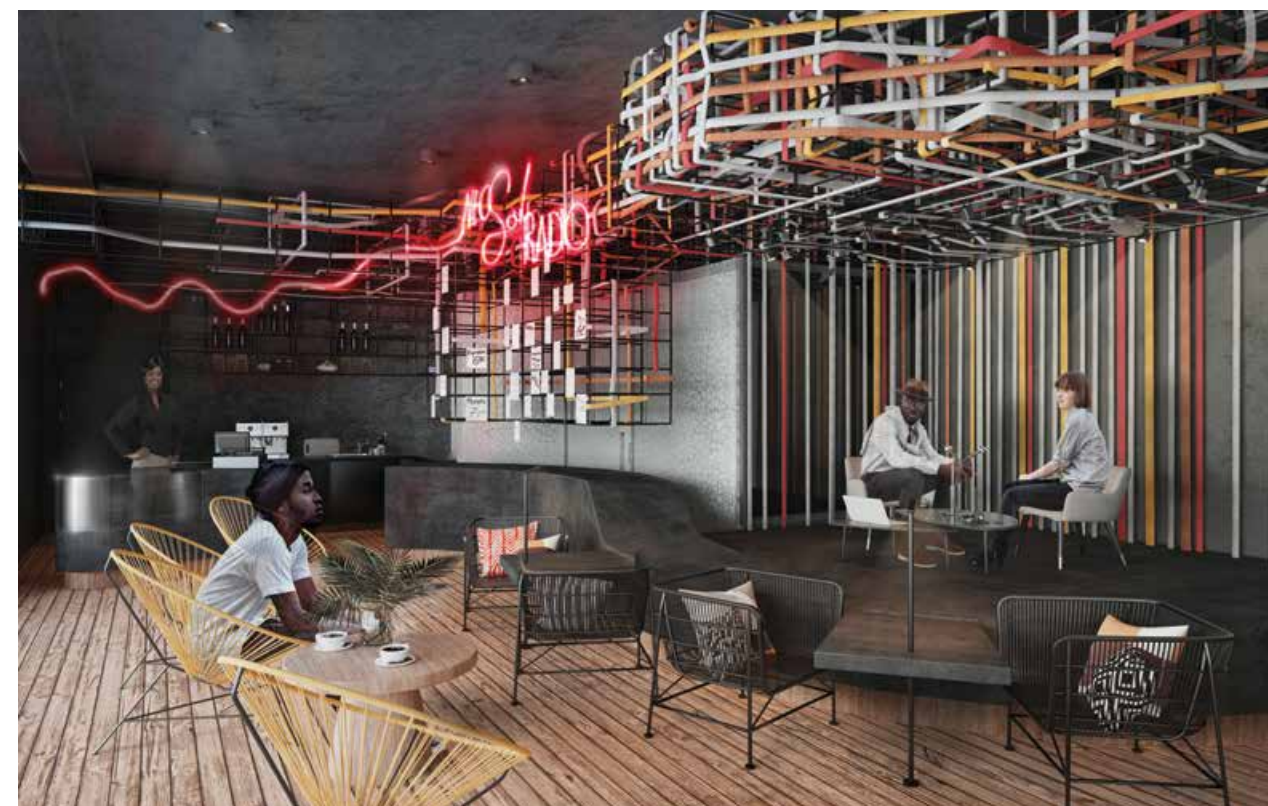
Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The character of the space is consistently built on the interpretation of Neo Soul's music. The project is distinguished by the cohesion of translation of the idea into functional and arrangement solutions of the café. The clear concept has been worked out in the smallest details, original furniture or finishing rooms with clear associations with sound. Rhythmic belts undoubtedly add dynamism and at the same time emphasize the impression of spaciousness.

Paulina Kisiel

Head of Gdynia Design Days



W Gdyni nie pada. Architektura emocji

Projekt stworzony w budynku dawnego ośrodka wczasowo-wypoczynkowego „Zdrowie” w Gdyni-Orłowie próbuje pokazać zależności pomiędzy architekturą a ludzkimi emocjami.

Celem projektu jest stworzenie przestrzeni, która wejdzie z człowiekiem w relację i spowoduje emocjonalną reakcję. Emocjonalna złożoność była już tematem rozważań surrealistów, którzy wizualnie próbowali wyrażać percepcję wewnętrzną.

Projekt jest próbą zobrazowania ludzkich stanów emocjonalnych za pomocą środków architektonicznych. Praca przemycza w subtelny sposób twórczość Władysława Strzemińskiego, który zwrócił uwagę na indywidualizm i złożoność naszej percepcji, analizując zmysł wzroku. Architektura jednak może być postrzegana nie tylko wizualnie, ale też multisensorycznie, o czym zapominamy w dobie dzisiejszej wirtualizacji życia i świata, odbieranego przez szklane ekrany monitorów. Rzeczywistość pędzących obrazów oddziałuje na emocjonalne cykle, które przeżywamy. Pozytywne i negatywne emocje są nieodłączną częścią naszego życia, a ich zmienność i cykliczność łączy nas z wielkim cyklem natury, w którym przemijanie i odrodzenie stanowią współistniejącą jedność.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrkiewicz

Współpraca: mgr Daria Bolewicka

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projekt cechuje szczególna atmosfera wizualna zapisana w trafnie wybranych przez autorkę kadrach wnętrz. Umiejętność obserwacji destrukcyjnej formy pustostanu architektonicznego oraz otoczenia pozwoliła autorce dostrzec walory estetyczne zapisane zarówno w zastanym wnętrzu, jak i krajobrazie. Silne relacje wnętrza i zewnątrz oraz wzajemne przenikanie się tych przestrzeni tworzą niepokojący klimat pustki, który może wywoływać u odbiorcy emocje zarówno pozytywne, jak i negatywne. Skupienie się na przedstawieniu emocjonalnej złożoności odczuwania przestrzeni w tym projekcie pozwoliło autorce stworzyć szczególną atmosferę wnętrza z nutą surrealistycznych wrażeń.

dr hab. Beata Szymańska

It is not raining in Gdynia. Architecture of emotions

The project created in the building of the former holiday resort 'Zdrowie' in Gdynia Orłowo tries to show the relationship between architecture and human emotions.

The aim of the project is to create a space that will enter into a relationship with a human being and cause an emotional reaction. Emotional complexity was already the subject of surrealists' deliberations, who visually tried to express the inner perception.

The project is an attempt to depict human emotional states using architectural means. The work subtly smuggles in the work of Władysław Strzemiński, who drew attention to the individualism and complexity of our perception, analyzing the sense of sight. Architecture, however, can be perceived not only visually, but also multisensorally, which we forget about in today's era of virtualization of life and the world, perceived through glass screens of monitors. The reality of fast-paced images affects the emotional cycles we experience. Positive and negative emotions are an integral part of our lives, and their changeability and cyclicity connects us with the great cycle of nature, in which transience and rebirth constitute a co-existing unity.

III Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrkiewicz

Cooperation: mgr Daria Bolewicka

Master's degree

The jury's reason for the choice

The project is characterised by a special visual atmosphere depicted in the frames of interiors aptly chosen by the author. The ability of observation of a destructive form of vacant architecture and environment allowed the author to notice aesthetic advantages present in the existing interior as well as the landscape. Strong relation between the interior and the exterior and interactive phasing of those spaces create unsettling climate of emptiness, which can cause a recipient to feel negative as well as positive emotions. Focusing on presentation of emotional complexity of experiencing space in this project allowed the author to create a specific atmosphere of interior with a hint of surreal impressions.

dr hab. Beata Szymańska



Koncepcja rewaloryzacji przestrzeni zespołu mieszkalnego przy ulicy Mickiewicza w Pelplinie

Zadaniem projektanta jest rewaloryzacja przestrzeni poprzez nadanie jej nowego charakteru wraz z zaspokojeniem potrzeb społeczności. Głównym celem projektu jest stworzenie przestrzeni funkcjonującej kulturowo oraz stworzenie głównego miejsca spotkań w mieście. Dodatkowym zadaniem jest interakcja z tkanką zabytkową.

Ulica Mickiewicza w Pelplinie jest fragmentem średniowiecznego traktu. Praca rozpoczyna się od opanowania zaniedbanych oficyn. Jednocześnie zaistniała potrzeba zdefiniowania relacji stref wnętrza – zewnętrzne, czyli zapewnienie spójności w przejściach stref.

Strefa wnętrza będzie pełnić funkcję piekarni i kawiarni. Wymieniono witrynę od frontowej ulicy oraz na końcu wnętrza, umożliwiając komunikację przez całą jego długość. W strefie zadaszonego placu znalazły się miejsca do siedzenia z przestrzenią wystawienniczą. Strefa placu otwartego ma dwa całoroczne stanowiska sprzedaży świeżych produktów. Zaprojektowano też pnący się bluszcz oraz roślinność zapewniającą komfort w użytkowaniu przestrzeni.

Podstawy Wystawiennictwa i Scenografii Plenerowej

Promotor: dr hab. Jan Sikora
Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Projekt wpisuje się w nurt kreowania przestrzeni poprzez transformację zaniedbanych, niewykorzystanych miejsc, nadając im nową jakość, charakter i funkcję miastotwórczą. Autorka z wyczuciem przedstawiła interakcję z tkanką zabytkową, relację wnętrza z zewnątrz, jak również zmierzyła się z trudnym funkcjonalnie miejscem. Dzięki trafnemu wykorzystaniu zadaszenia projektantka stworzyła przestrzeń, która ma szansę stać się znaczącym punktem na mapie miasta.

The concept of revalorization of the space of a residential complex at Mickiewicza Street in Pelplin

The designer's task is to revalorize the space by giving it a new character along with meeting the needs of the community. The main objective of the project is to create a culturally functioning space and to create a main meeting place in the city. An additional task is the interaction with the historical tissue.

Mickiewicza Street in Pelplin is a fragment of a medieval route. The work begins with the control of neglected outbuildings. At the same time, there was a need to define the relationship between the interior and exterior zones, i.e. to ensure cohesion in zone transitions.

The interior zone will serve as a bakery and café. The shopwindow was replaced from the front and at the end of the interior, enabling communication along its entire length. In the roofed area of the square there are seats with exhibition space. The open-air area has two all year long sales stations for fresh produce. There is also a climbing ivy and vegetation ensuring comfort in the use of space.

Basics of Exhibition and Outdoor Scenography

Supervisor: dr hab. Jan Sikora
Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The project is part of the trend of creating space through the transformation of neglected, unused places, giving them a new quality, character and urban-forming function. The author sensitively presented the interaction with the historical tissue, the relation between the interior and the exterior, as well as faced a functionally difficult place. Thanks to the correct use of the roof, the designer has created a space that has a chance to become a significant point on the map of the city.



Lampa do pracy z wykorzystaniem technologii OLED

Projekt bazuje na wcześniejszej realizacji finałowej międzynarodowego konkursu na lampę do pracy. Wykorzystując jedynie zaprojektowaną wówczas warstwę estetyczną, w pracy dyplomowej skupiłam się na aspektach technicznych i funkcjonalnych. Zastosowałam oświetlenie OLED, jedyne powierzchniowe źródło światła, doskonale spełniające wymagania norm prawnych dla stanowisk pracy. Dzięki szerokiemu zakresowi regulacji (obrót podstawy o 360°) lampa znajdzie zastosowanie także na specjalistycznych stanowiskach pracy o rozległym obszarze. Najbardziej charakterystyczną cechą lampy jest sposób regulacji wysokości źródła światła, możliwy dzięki ciężarkowi przesuwalnemu. Wykorzystano przy tym zasadę przeciwwagi oraz siłę tarcia. To rozwiązanie wprowadza także nowy sposób interakcji z tego typu lampami.

Projekt realizowałam w technikach cyfrowych z myślą o modelu wykorzystującym wydruk 3D oraz produkty dostępne w sklepach budowlanych. Umożliwia to przyszłą dystrybucję lampy w nurcie „zrób to sam”.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Jarosław Szymański

Współpraca: mgr Jacek Ryń

Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury:

Rzadko się zdarza, aby opracowanie licencjackie cechowało się tak dojrzałą interpretacją projektową. Prototyp lampy biurowej jest kompletnym projektem produktu możliwym do wdrożenia. Minimalistyczna i skoncentrowana na parametrach użytkowych forma obiektu wraz z zastosowaniem nowoczesnej technologii OLED dyskretnie wpisuje się we współczesną stylistykę wnętrz, a innowacyjny system regulacji konstrukcji wprowadza autorski charakter i akcent oryginalności. Staranne opracowanie projektu, zawierające prototyp, wizualizacje możliwych wariantów oraz profesjonalną dokumentację techniczną wraz ze schematem złożeniowym, pozwala docenić profesjonalizm autorki. Dodatkowym argumentem, przesądzającym o wyróżnieniu projektu nagrodą jurorów jest najwyższa jakość wykonawcza i wizualna.

OLED technology work lamp

The project is based on the earlier realization of the final international competition for a work lamp. Using only the then designed aesthetic layer, my thesis focused on technical and functional aspects. I used OLED lighting, the only surface light source, which perfectly meets the requirements of legal standards for workstations. Thanks to the wide range of adjustment (360° rotation of the base), the lamp will also be used in specialist workstations with a wide area. The most characteristic feature of the lamp is the way of adjusting the height of the light source, possible thanks to the sliding weight. The counterbalance principle and frictional force were utilised. This solution also introduces a new way of interaction with this type of lamps.

I realized the project in digital techniques with a view to the model using 3D printing and products available in construction shops. This enables the future DIY distribution of the lamp in the DIY stream.

Product Design Studio

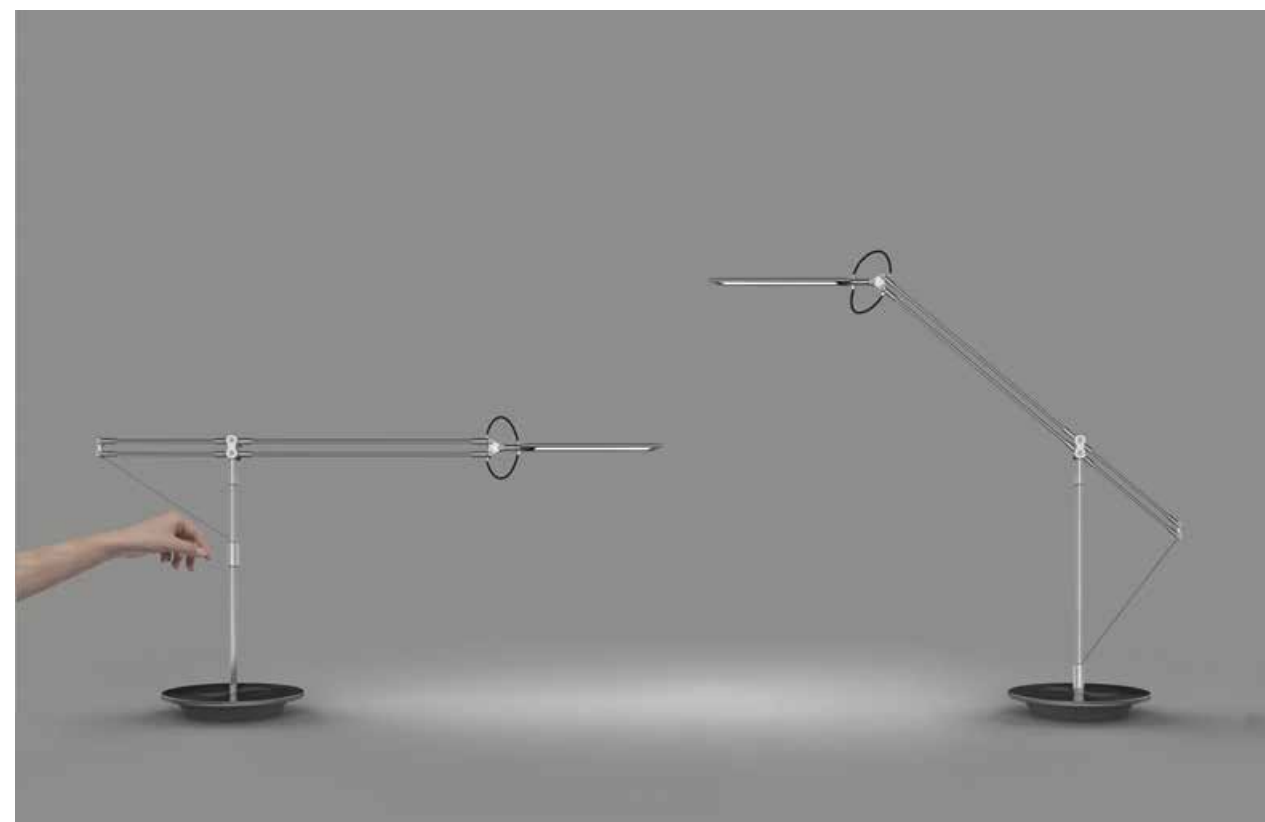
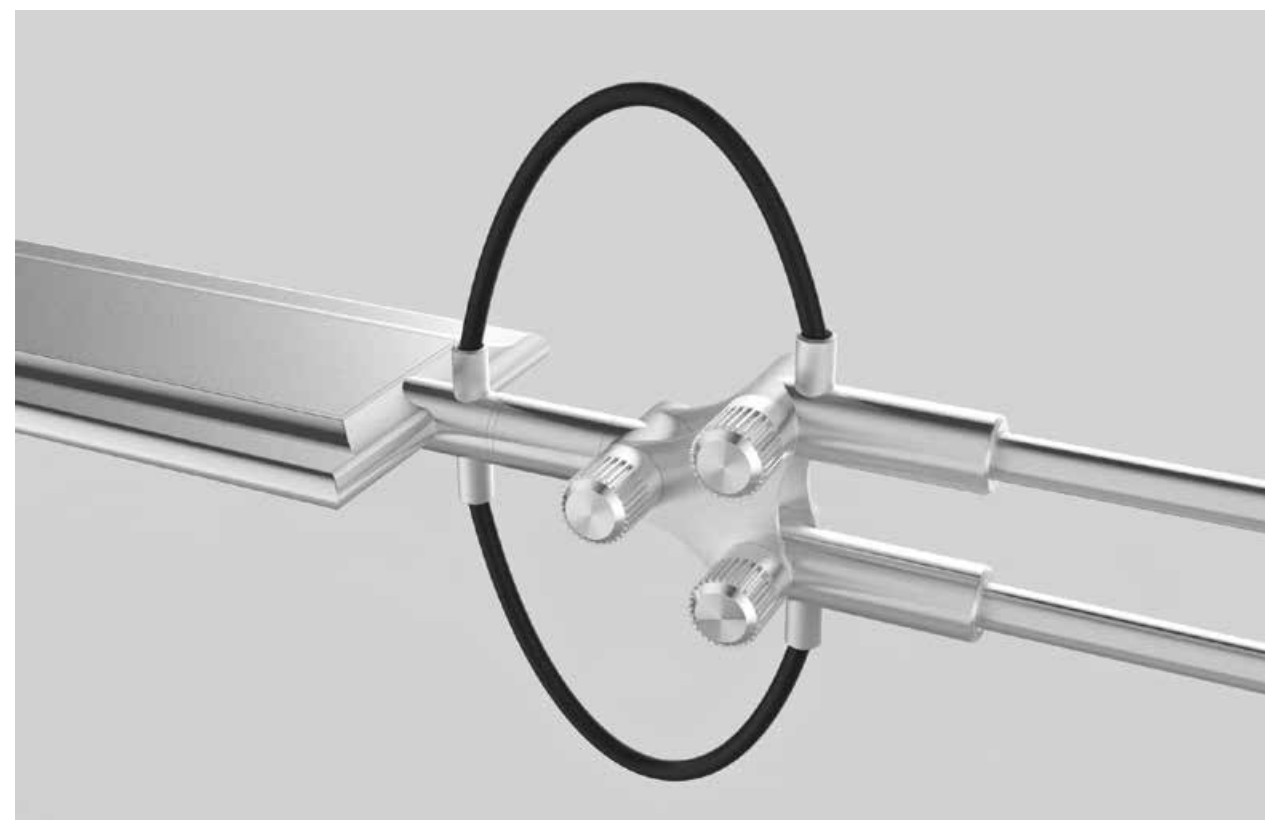
Supervisor: prof. Jarosław Szymański

Cooperation: mgr Jacek Ryń

Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

It is rare for a bachelor's thesis to have such a mature design interpretation. The office lamp prototype is a complete product design that can be implemented. Minimalistic and focused on utility parameters, the form of the object, together with the use of modern OLED technology, discreetly fits into the contemporary interior design, and the innovative system of construction angle adjustment introduces an original character and an accent of originality. Careful preparation of the project, including the prototype, visualizations of possible variants and professional technical documentation along with the assembly diagram allow to appreciate the professionalism of the author. An additional argument which determines the award of the jury is the highest quality of workmanship and visuals.



Poza sezonem. Przestrzeń zaprojektowana z myślą o mieszkańcach Sopotu

Celem projektu jest stworzenie przestrzeni przeznaczonej w głównej mierze dla mieszkańców mojego rodzinnego miasta – Sopotu. W projekcie podejmuję próbę przekształcenia części wąwozu przecinającego ulicę Obrońców Westerplatte w kompleks dedykowany Sopocianom. Moim założeniem jest zaprojektowanie wnętrza ze stanowiskami do pracy, by integrowały użytkowników przy jednoczesnym zapewnieniu im prywatności. Chciałam, by obiekt przyciągał swoimi cechami mieszkańców i nawiązywał do elementów architektury Sopotu.

Przede wszystkim zwracam uwagę na zaaranżowanie koloru. Barwę nawiązuję do otoczenia budynków, historii miasta, przestrzeni znanej każdemu mieszkańcowi. Powiązałam typową dla Sopotu pastelową kolorystykę z wnętrzami kompleksu. Używając konkretnych zestawień barw – takich jak błękit, zieleń i czerwień lub zestawienie pomarańcza, różu i fioletów – tworzę otoczenie sprzyjające skupieniu i kreatywności.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Współpraca: mgr Daria Bolewicka

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projektowanie wnętrz bywa dziedziną sztuk użytkowych o silnie usługowym charakterze, a o jego istocie w praktyce często przesądzają funkcjonalne bądź inwestycyjne wymogi. Tym bardziej interesujące wydają się pozbawione tego rodzaju kompromisów studyjne projekty wnętrz, w których dominuje oryginalna interpretacja autora, wykraczająca poza utylitarną konieczność. Rozwiązanie dedykowane mieszkańcom Sopotu (ciężko doświadczanym sezonem turystycznym) jest integracyjną, pełną empatii interwencją projektową, uwzględniającą potrzeby lokalnych wspólnot i społeczności. Zauważony i wyróżniony przez jurorów projekt Zuzanny Kubicz stanowi również intrygującą impresję kolorystyczną, która wyjątkowo umiejętnie buduje klimat wnętrza publicznego, akcentując jego wyjątkowy charakter.

Off season. Space designed for the residents of Sopot

The aim of the project is to create a space intended mainly for the residents of my hometown – Sopot. In the project I try to transform a part of the ravine crossing Obrońców Westerplatte Street into a complex dedicated to residents of Sopot. My goal is to design interiors with workstations to integrate users while ensuring their privacy. I wanted the building to attract residents with its features and refer to the elements of Sopot's architecture.

First of all, I pay attention to the arrangement of the color. The colour refers to the surroundings of the buildings, the history of the city, the space known to every inhabitant. I combined pastel colours typical for Sopot with the interiors of the complex. Using specific colour combinations – such as blue, green and red or a combination of orange, pink and violet – I create an environment conducive to concentration and creativity.

III Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Cooperation: mgr Daria Bolewicka

Master's degree

The jury's reason for the choice

Interior design is sometimes a field of applied arts with a strong service character, and its essence is often determined in practice by functional or investment requirements. All the more interesting seem to be studio interior designs devoid of such compromises, in which the author's original interpretation dominates, going beyond the utilitarian necessity. The solution dedicated to the inhabitants of Sopot (the tourist season which is hard to experience) is an integrative, empathy-filled project intervention, taking into account the needs of local communities and communities. Zuzanna Kubicz's project, noticed and awarded by the jury, is also an intriguing colour impression, which skillfully builds the atmosphere of the public interior, emphasizing its unique character.



Walizka dla pilota liniowego

Pilot w pracy. Bezpieczeństwo w pracy pilota. Zamiłowanie do lotnictwa i związane z nim wykształcenie. Te hasła determinowały wybór mojego tematu pracy dyplomowej. Piloci muszą ze sobą zabrać na pokład dużo akcesoriów. Często zdarza się, że chodzą z kilkoma pakunkami, a marzy im się jedna walizka. Funkcjonalność, prestiż, niezawodność – te hasła wyznaczyły szlak poszukiwań rozwiązań projektowych. W części aktówkowej znajdują się wszystkie komponenty niezbędne pilotowi w trakcie lotu, a w części skorupowej – rzeczy osobiste. Poprowadzona (dla wygody użytkownika) pod kątem rączka, która pełni zarazem funkcję uchwytu, spójnie łączy dwie formy. Opracowane przeze mnie wraz z detalami mocowania rozwiązanie modułowe jest rezultatem innego spojrzenia na kontrastujące ze sobą założenia, jakie musi spełnić torba pilota. Torba, która ma być dla niego niezawodnym narzędziem pracy. Narzędziem, które nie wprowadza niepotrzebnych napięć i dyskomfortu, a jednocześnie sprawia, że po prostu czuje się pewniej.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Jarosław Szymański

Współpraca: mgr Jacek Ryń

Dyplom licencjacki

Uzasadnienie jury

Praca „Walizka dla pilota liniowego” odpowiada na specyficzne potrzeby pilota liniowego, dla którego walizka podręczna jest jednym z ważniejszych narzędzi pracy. Projektantka zaproponowała niespotykane dotąd rozwiązanie. Dzieli walizkę na część aktówkową do codziennej pracy w kabinie pilota oraz podróżną – na rzeczy osobiste. Jest to projekt dogłębnie przeanalizowany i przedstawiony w sposób precyzyjny. Na uwagę zasługuje szczegółowość rozwiązania projektu, ilość opracowanych detali oraz sposób prezentacji pracy.

Control case for airline pilot

Pilot at work. Safety at pilot's work. A passion for aviation and related education. These slogans determined the choice of my thesis topic. Pilots have to take a lot of accessories with them on board. It often happens that they walk with several packages and they dream of one suitcase. Functionality, prestige, reliability – these slogans marked the way of searching for design solutions. The briefcase contains all the components necessary for the pilot during the flight, and the shell – personal belongings. Guided (for the user's convenience) at the angle of the handle, which also acts as a handle, coherently combines two forms. The modular solution I developed together with the mounting details is the result of a different look at the contrasting assumptions that the pilot's bag has to fulfil. A bag that is supposed to be a reliable tool for him. A tool that does not introduce unnecessary tension and discomfort but at the same time makes you feel more confident.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Jarosław Szymański

Cooperation: mgr Jacek Ryń

Bachelor's degree

The jury's reason for the choice

The work "Suitcase for airline pilot" responds to the specific needs of pilot, for whom a handheld suitcase is one of the most important work tools. The designer proposed an unprecedented solution. Divides the suitcase into a briefcase for everyday work in the cockpit and a travel case for personal belongings. It is a project that has been thoroughly analysed and presented in a precise manner. Noteworthy is the detail of the project solution, the number of elaborated details and the way of presenting the work.



Doświadczenie w metodyce projektowej. Studium efektywności sensorycznej

Projektem dyplomowym jest wzornik haptyczny stanowiący podstawę doświadczenia wspomagającego projektowanie sensoryczne. Wspomniane doświadczenie to test psychofizyczny, zbudowany z 7 zestawów próbników z drewna, porcelany, tworzywa i metalu. Cechują się one różnymi właściwościami fizycznymi oraz przypisaną parametrycznie wartością bodźca. Użytkownik, wskazując dwa skrajne względem siebie próbki, umożliwia określenie średniej wartości percepcji sensorycznej – jako rekomendację i punkt odniesienia do projektowania sensorycznego. Wzornik jest rozwijany i udostępniany jako narzędzie opensourcingowe. Pozwala to na bardziej świadome projektowanie takich samych produktów, ale odpowiadających na potrzeby ludzi o różnych predyspozycjach.

Częścią pracy jest próba przełożenia wyników testu na produkt (szczoteczka do zębów, kubek i telefon komórkowy). Projekt wynika z konieczności uświadomienia znaczenia taktylności i percepcji pozawzrokowej w pracy współczesnego projektanta wzornictwa.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projekt autorstwa Jarosława Hamryszczaka jest nietypowy. Autor zwraca w nim uwagę na zaniechaną przez współczesne wzornictwo konieczność uwzględniania roli wszystkich zmysłów w odbiorze przedmiotów codziennego użytku. Skupieni na funkcjonalności i wizualności projektanci nie koncentrują swojej uwagi na pozostałych receptorach, których wrażliwość na bodźce stopniowo zanika. Wykorzystując fizyczne prawo Webera-Fechnera, liczne obserwacje z obszaru psychofizyki, fizjologii i marketingu, a także na podstawie przeprowadzonej serii tzw. „ślepych testów” autor zaproponował ideę wzornika. Prototyp – mający na celu określanie wrażliwości taktylnej odbiorców – został wykonany z czterech popularnych materiałów, z rosnącą gradacją struktur odbieranych haptycznie. Intencją przyjętej metodyki jest stopniowa rozbudowa próbnika, tak aby z czasem mógł stanowić wsparcie w zakresie projektowania multisensorycznego.

Experience in project methodology. Study of sensory efficiency

The diploma project is a haptic template, which is the basis of experience supporting sensory design. This experience is a psychophysical test, built of 7 sets of samplers made of wood, porcelain, plastic and metal. They are characterized by different physical properties and parametrically assigned value of the stimulus. By indicating two extreme probes, the user can determine the average value of sensory perception – as a recommendation and a reference point for sensory design. The template is developed and made available as an open source tool. This allows for more conscious design of the same products, but responding to the needs of people with different predispositions.

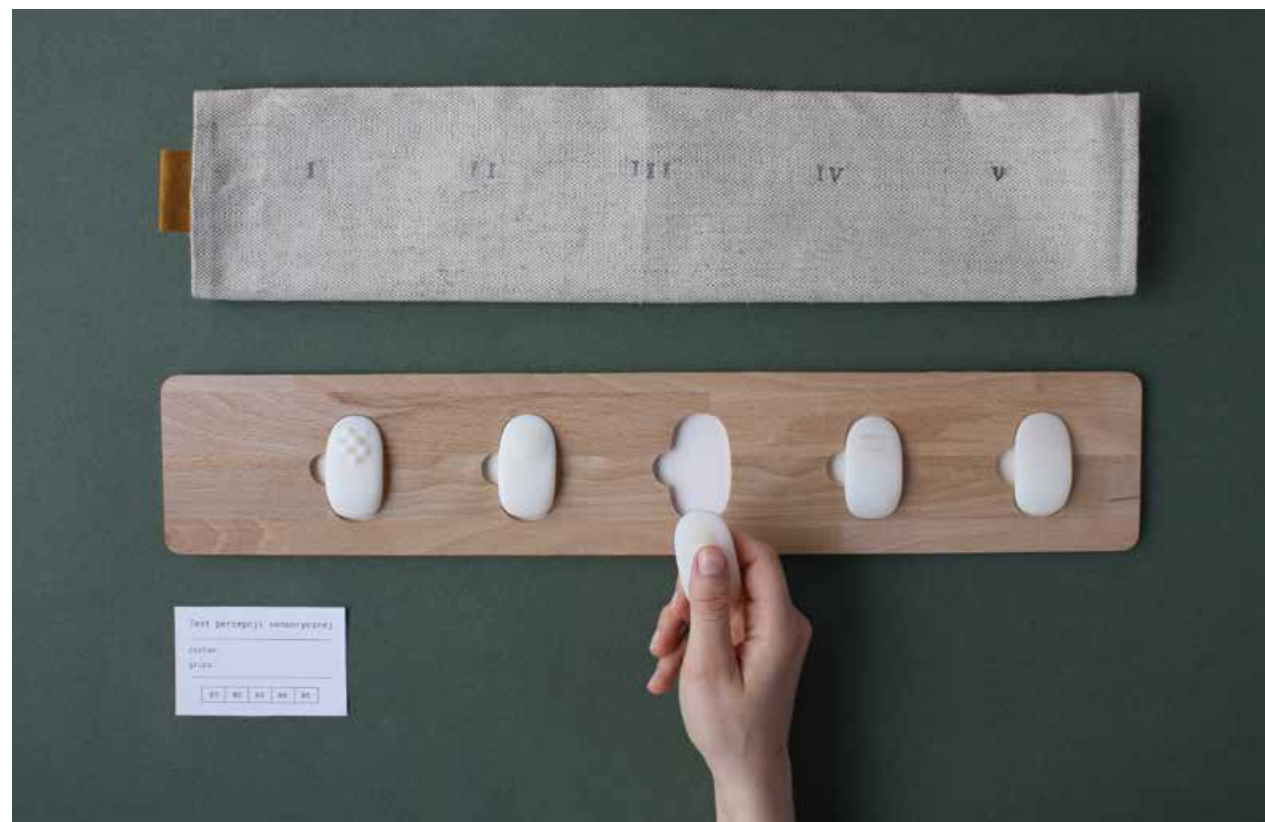
Part of the work is an attempt to translate the test results into a product (toothbrush, mug and mobile phone). The project results from the need to raise awareness of the importance of tactility and non-visual perception in the work of a contemporary designer.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Master's degree

The jury's reason for the choice

The project by Jarosław Hamryszczak is unusual. The author draws attention to the necessity, neglected by contemporary design, to take into account the role of all the senses in the perception of everyday objects. Focused on functionality and visuality, designers do not focus their attention on other receptors, whose sensitivity to stimuli gradually disappears. Using Weber-Fechner's physical law, numerous observations in the field of psychophysics, physiology and marketing, as well as on the basis of a series of so-called "blind tests", the author proposed the idea of a template. The prototype – aimed at determining the tactile sensitivity of the audience – was made of four popular materials, with increasing gradation of structures perceived haptically. The intention of the adopted methodology is to gradually expand the sampler, so that over time it can support multisensory design.



W kontekście Morza Bałtyckiego. Odnowa wnętrz Dworca Żeglugi Gdańskiej w Gdyni

Tematem pracy jest odnowa dawnego Dworca Żeglugi Gdańskiej w Gdyni. Obecny stan budynku stanowi przeciwieństwo oryginalnych założeń dla estetyki obiektu. Projekt obejmuje odnowę architektoniczną i propozycje nowego programu funkcjonalnego. W obiekcie znalazłaby się przestrzeń ekspozycyjna z kawiarnią, mediateka oraz miejsce do organizacji warsztatów. Głównym celem projektu jest wytworzenie estetyki dla odnowionych wnętrz. Inspiracją stał się krajobraz Morza Bałtyckiego, który jest wpisany we wrażliwość twórczą autorki. Bryła budynku, nawiązująca wyglądem do statku, i jej nadmorska lokalizacja sprawiają, że architektura tego obiektu jest nierozdzielnie związana z morzem. W celu wyróżnienia cech pejzaży bałtyckich przeanalizowano różne aspekty związane z pejzażem, takie jak formy, kolory i rytmy.

Praca zawiera opracowanie twórczości artystów dokumentujących krajobrazy Morza Bałtyckiego. Projekt stanowi próbę przetworzenia i przeniesienia tych impresji do wnętrza Dworca.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Współpraca: mgr Daria Bolewicka

Dyplom magisterski

Uzasadnienie jury

Projekt Marii Głowińskiej to wzorcowy przykład odnowy architektury z poszanowaniem jej tożsamości. Zaproponowane zmiany obejmują zarówno tkankę architektoniczną, jak i program funkcjonalny. Na uznanie zasługuje estetyczna spójność projektu utrzymana w duchu minimalizmu oraz wysoka jakość zaprezentowanych wizualizacji. Nie ma wątpliwości, że koncepcja ta jest spełnieniem marzeń każdego miłośnika gdyńskiej architektury.

In the context of the Baltic Sea. Renovation of the interiors of the Gdańsk Shipping Station in Gdynia

The subject of the work is the renewal of the former Żegluga Gdańska's Station in Gdynia. The current state of the building is the opposite of the original assumptions for the aesthetics of the building. The project includes architectural renovation and proposals for a new functional programme. The facility would include an exhibition space with a café, a media library and a place to organize workshops. The main objective of the project is to create aesthetics for renovated interiors. The landscape of the Baltic Sea, which is inscribed in the author's creative sensitivity, has become an inspiration. The shape of the building, referring to the appearance of the ship, and its seaside location make the architecture of this building inseparably connected with the sea. Various aspects of the Baltic landscape, such as forms, colours and rhythms, have been analysed in order to highlight the characteristics of the Baltic landscapes.

The work includes a study of the work of artists documenting the landscapes of the Baltic Sea. The project is an attempt to process and transfer these impressions into the interiors of the Station.

III Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz

Cooperation: mgr Daria Bolewicka

Master's degree

The jury's reason for the choice

Maria Głowińska's project is an exemplary instance of architectural renewal with respect for her identity. The proposed changes include both the architectural tissue and the functional program. The aesthetic consistency of the design maintained in the spirit of minimalism and the high quality of the presented visualizations deserve recognition. There is no doubt that this concept is a dream come true for every lover of Gdynia's architecture.



Dom na wodzie

Projekt domu o powierzchni nieprzekraczającej 40 m2 na terenach zalewowych, który tylko tymczasowo znajduje się na wodzie, został stworzony na przykładzie *amphibious house*. Technologia, w której został zaprojektowany dom, polega na wykopaniu tzw. mokrego doku, umieszczeniu w nim budynku i przymocowaniu go do szyn, po których będzie się przemieszczał. Gdy woda zaleje dok, wypchnie budynek do góry, dzięki czemu nie zostanie on zalany. W celu zminimalizowania kosztów budowy został zaprojektowany dom bliźniak. Budynki są połączone łącznikiem, w którym znajdują się łazienki. Wnętrze jest zaprojektowane tak, aby uniknąć dużych zmian w obciążeniach budynku.

Wszystkie elementy wyposażenia wnętrza są wielofunkcyjne i zostały wbudowane w strukturę budynku.

Dom dzieli się na trzy strefy: wejścia, odpoczynku i rekreacji oraz kuchni. W układzie wnętrza występuje zmiana wysokości podłogi. Układ centralnej części domu został zaczerpnięty z kultury koreańskiej.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Współpraca: mgr Daria Bolewicka
Dyplom licencjacki



Water House

Project of a house with an area not exceeding 40 m2 for floodplains, which is only temporarily on water. Project created on the example of amphibious house. The technology in which the house was designed is based on digging out the so-called wet dock, placing the building there and attaching it to the rails on which it will move. When the water floods the dock, it will push the building upwards so that it will not be flooded. In order to minimize construction costs a semi-detached house has been designed. The buildings are connected by link building, in which there are bathrooms. The interior is designed to avoid major changes in the building's load.

All interior fittings are multifunctional and have been built in the structure of the building.

The house is divided into three zones: entrance, rest and recreation and kitchen. In the arrangement of the interior there is a change in the height of the floor. The arrangement of the central part of the house was inspired by the Korean culture.

III Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Cooperation: mgr Daria Bolewicka
Bachelor's degree



Pejzaż osobisty. Wnętrze inspirowane krajobrazem naturalnym

Pejzaż osobisty. Wnętrze inspirowane krajobrazem naturalnym jest badaniem na temat związku człowieka z naturą. Przedmiotem badań jest transpozycja krajobrazu Klifu Orłowskiego na język architektoniczny. To próba osadzenia architektury w ramach filozoficznego ruchu posthumanistycznego, który stoi w opozycji do makdonaldyzacji oraz antropocentryzmu. Ocenie poddano związki formy architektonicznej z instynktownym doświadczeniem przestrzeni. Na podstawie przeprowadzonej analizy zaproponowano rozumienie pejzażu jako domu. Szukając metody projektowej, nadano indywidualnym częściom budynku cechy implikujące doświadczenie poszczególnych poruszających spotkań z przyrodą. To architektura, której zadaniem jest snuć senną opowieść o krajobrazie i jego związku z człowiekiem.

Obecnie, w czasach nadmiaru treści, stosownym wydaje się tworzenie architektury ulotnej. Takiej, która pozwoli przeżywać, umieścić człowieka w ramie nieskończoności i zwróci uwagę na jego nierozwalne połączenie z Ziemią.

III Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Współpraca: mgr Daria Bolewicka
Dyplom magisterski



Personal landscape. Interior inspired by the natural landscape

Personal landscape. Interior inspired by the natural landscape is a study on the relationship between man and nature. The subject of the research is the transposition of the landscape of the Orłowo Cliff into architectural language. It is an attempt to set interior architecture within the framework of the philosophical post-humanist movement, which stands in opposition to macrodonalisation and anthropocentrism. The evaluation assessed the links between the architectural form and the instinctive experience of space. On the basis of the analysis, it was proposed to understand the landscape as a home. Looking for a design method, individual parts of the building were given features implying the experience of individual touching encounters with nature. It is an architecture which task is to tell a dreamy story about the landscape and its relationship with man.

Nowadays, in times of excess content, it seems appropriate to create ephemeral architecture. The one that allows one to survive, places the human being in the frame of infinity and draws attention to his unbreakable connection with the Earth.

III Interior Design Studio

Supervisor: dr hab. Tadeusz Pietrzkiewicz
Cooperation: mgr Daria Bolewicka
Master's degree

Punkt zbiegu. Miejsce dialogu międzykulturowego w dawnym lombardzie miejskim w Gdańsku

Zjawisko wielokulturowości staje się coraz bardziej powszechne. Świadomość różnic między kulturami ma ogromne znaczenie, gdyż nieznamość obcych zachowań i zwyczajów jest często przyczyną nieporozumień i konfliktów.

Celem mojej pracy jest zwrócenie uwagi na problemy dotyczące imigrantów. Wynikiem moich rozważań jest próba stworzenia miejsca spotkań ludzi różnych kultur, mająca na celu poznanie i uwrażliwienie się na innych, na ich poglądy oraz edukację i umacnianie kompetencji międzykulturowych. Użytkownikami obiektu mają być zarówno imigranci, jak i społeczność Gdańska w celu wspomagania modelu integracji. Szukając przeznaczenia budynku, zdecydowałam się na funkcję skupiającą się na pozawerbalnych działaniach sprzyjających integracji. Punkt zbiegu jest próbą znalezienia odpowiedzi na pytanie o rolę dialogu w integracji międzykulturowej. To krok naprzód – do lepszego życia w wielokulturowym świecie.

II Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: prof. Remigiusz Grochal
Współpraca: mgr Benjamin Straszewski,
dr Anna Wejkowska-Lipska
Dyplom magisterski

The point of convergence. A place for intercultural dialogue in the former city pawnshop in Gdańsk

The phenomenon of multiculturalism is becoming more and more common. Awareness of differences between cultures is of great importance, as ignorance of foreign behaviours and customs is often the cause of misunderstandings and conflicts.

The aim of my work is to draw attention to the problems faced by immigrants. The result of my reflections is an attempt to create a meeting place for people of different cultures to get to know and sensitize themselves to others, to their views and to educate and strengthen intercultural competences. The users of the facility are to be both immigrants and the community of Gdańsk, in order to support the integration model. Looking for the purpose of the building, I decided on a function focusing on non-verbal activities conducive to integration. The meeting point is an attempt to find an answer to the question about the role of dialogue in intercultural integration. This is a step forward – a better life in a multicultural world.

II Interior Design Studio

Supervisor: prof. Remigiusz Grochal
Cooperation: mgr Benjamin Straszewski,
dr Anna Wejkowska-Lipska
Master's degree



Plenerowe akcesoria do wypieku sękacza

Celem mojego projektu jest podtrzymanie tradycji wypieku sękacza przy ogniu poprzez zapewnienie użytkownikowi zestawu akcesoriów. Ciasta tego nie wypieka się codziennie, dlatego poszerzyłem zakres użytkowy urządzenia o funkcję grilla – zdejmowane palenisko umożliwi rozpalenie ogniska. Konstrukcja została wykonana z giętych rurek. Wybierając pozostałe materiały, chciałem, aby nawiązywały do regionu pochodzenia sękacza.

Podlasie słynie z bujnych lasów, dlatego elementy wykończenia zostały wykonane z naturalnych materiałów, takich jak drewno czy kamień, które ocieplają zimną stal konstrukcji.

Pracownia Projektowania Produktu

Promotor: prof. Jarosław Szymański
Współpraca: mgr Jacek Ryń
Dyplom licencjacki

Open-air branched tree cake baking accessories

The aim of my project is to maintain the tradition of baking branched tree cake over fire by providing the user with a set of accessories. The cake is not baked every day, so I have extended the range of use of the device to include a grill function – the removable hearth allows you to light up the fire. The structure is made of bent tubes. When choosing other materials, I wanted them to refer to the region of origin of branched tree cake.

Podlasie is famous for its lush forests, which is why the finishing elements are made of natural materials, such as wood or stone, warming the cold steel structure.

Product Design Studio

Supervisor: prof. Jarosław Szymański
Cooperation: mgr Jacek Ryń
Bachelor's degree



Choreografia użytkownika. Alternatywny projekt przestrzeni (jednego dania)

Projekt przestrzeni opracowany dla wybranego dania Pad Thai, nawiązujący do tradycji kulinarnych oraz kulturowych, bazuje na analizie ruchów ciała oraz doświadczeniach sensorycznych. Celem projektu jest potraktowanie przestrzeni jako serii incydentów, pewnych zdarzeń, które w późniejszym etapie mają swoje przełożenie na jej funkcjonowanie oraz odbiór w kontekście doświadczenia.

Obiekt dzieli się na dwie kondygnacje, rozdzielając w ten sposób funkcje. W dolnej strefie przygotowywana jest potrawa, górna część jest przeznaczona na jej konsumpcję. Obie strefy łączy przenikliwość komina, który pobiera zapachy z parteru i rozprzestrzenia je na poddaszu. Goście mają stopniowo doświadczać dania, już od momentu przygotowywania. Początkowo tylko za pomocą węchu i słuchu. W trakcie jedzenia górne pomieszczenie zostaje przyciemnione, aby wyłączyć zmysł wzroku i wyostrzyć pozostałe zmysły. Jemy oczami, uszami, nosem, pamięcią, wyobraźnią i trzewiami. Stosunek do jedzenia zawsze wiąże się z emocjami i czuciem.

Projekt jest propozycją przestrzeni oraz choreografii prezentującej i umożliwiającej doświadczenie spożywania tajskiej potrawy.

II Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Promotor: prof. Remigiusz Grochal
Współpraca: dr Anna Wejkowska-Lipska
Dyplom licencjacki



User's choreography. Alternative space design (one dish)

Space design developed for a selected dish of Pad Thai, referring to culinary and cultural traditions. It is based on the analysis of body movements and sensory experiences. The aim of the project is to treat the space as a series of incidents, certain events, which at a later stage have an impact on its functioning and perception in the context of experience.

The object is divided into two floors, thus separating the functions. In the lower zone a dish is prepared and the upper part is intended for consumption. Both zones are linked by the perspicacity of the chimney, which takes odours from the ground floor and spreads them in the attic. Guests are to experience dishes gradually, from the moment of preparation. Initially only by smell and sound. While eating, the upper room is dimmed to turn off the sense of sight and sharpen the other senses. We eat with eyes, ears, nose, memory, imagination and viscera. The attitude towards food is always connected with emotions and feeling.

The project is a proposal of space and choreography presenting and enabling the experience of eating Thai food.

II Interior Design Studio

Supervisor: prof. Remigiusz Grochal
Cooperation: dr Anna Wejkowska-Lipska
Bachelor's degree

Przedmiot jako pretekst korelacji interpersonalnych

Powyższy projekt jest odpowiedzią na istotę relacji interpersonalnych. Jak wykazała analiza postrzegania szczęścia w różnych kulturach, więzi międzyludzkie są niezbędnym elementem jego odczuwania. Efektem pracy jest zbiór przedmiotów tworzących pretekst do spotkania przy kawie. Projekt ma na celu zwrócenie uwagi na ich rolę oraz wpływ na budowanie więzi, opierając się na wiedzy z dziedziny psychologii i antropologii. Nadrzędnym dążeniem stało się włączenie do tych relacji obiektu jako nośnika służącego budowaniu więzi. Interakcja z nim ma wzmocnić pozytywne doznania oraz zwrócić uwagę na niewerbalny przekaz naszych odczuć za pomocą gestów dłoni i mowy ciała. Ich kształt jest wynikiem poszukiwań specyficznej ergonomii chwytu, a także efektem chęci zwrócenia uwagi na mowę naszego ciała w kontakcie z przedmiotem.

Zależało mi, aby poprzez niestabilność zachęcić użytkowników do tego, aby podczas spotkania nie odkładali przedmiotu z rąk, ale poprzez niego generowali sygnały dla rozmówcy.

Pracownia Designu Eksperymentalnego

Promotor: prof. Sławomir Fijałkowski
Współpraca: dr Marta Flisykowska
Dyplom magisterski



Object as a pretext for interpersonal correlation

This project is a response to the essence of interpersonal relations. As the analysis of the perception of happiness in different cultures has shown, interpersonal ties are an essential element of feeling happiness. The effect of the work is a collection of objects creating a pretext for a coffee meeting. The project aims to draw attention to their role and influence on building bonds, based on knowledge of psychology and anthropology. The overriding aim was to include the object as a medium for building bonds in these relations. Interaction with it is intended to enhance the positive sensations and to draw attention to the non-verbal transmission of our sensations by means of hand gestures and body language. Their shape is the result of the search for specific ergonomics of the grip, as well as the desire to draw attention to our body language in contact with the object.

I wanted to encourage users, through instability, not to put the item down during the meeting, but to generate signals for their interlocutor.

Experimental Design Studio

Supervisor: prof. Sławomir Fijałkowski
Cooperation: dr Marta Flisykowska
Master's degree



Teatr w teatrze zawarty w dramacie pt. „Hamlet” Williama Shakespeare’a. Projekt kostiumów i scenografii dla sceny pudełkowej Teatru Wybrzeże w Gdańsku

Praca jest próbą analizy fenomenu popularności i ponadczasowości tragedii Williama Shakespeare’a pt. „Hamlet”. Zainspirowana możliwościami, jakie daje treść dramatu, adaptuję elementy teatru elżbietańskiego do przestrzeni sceny pudełkowej. Analizuję rozmaite detale – od gry aktorskiej lokowanej na kilku planach sceny po zastosowanie trzech par drzwi, w tym głównych, którym nadaję symboliczną funkcję drzwi otwierających i kończących akt. Wykorzystując tylko powierzchnię sceny obrotowej, tworzę konstrukcję składającą się z planu przedniego, tylnego oraz trzech par drzwi. Przy zastosowaniu transparentnej przegrody, ukazuję relację wnętrza i zewnątrz. W mojej scenografii utrzymanej w minimalistycznej formie odnoszącej się do modernizmu skandynawskiego Danii staram się zachować spójność kostiumów i scenografii. Nie zapominam jednak o czasie powstanie dzieła i wprowadzam drobne elementy ubioru z przełomu XVI i XVII wieku. Zależy mi na ukazaniu nowego sposobu patrzenia na dramat, który doczekał się w historii teatru największej liczby adaptacji.

Pracownia Scenografii

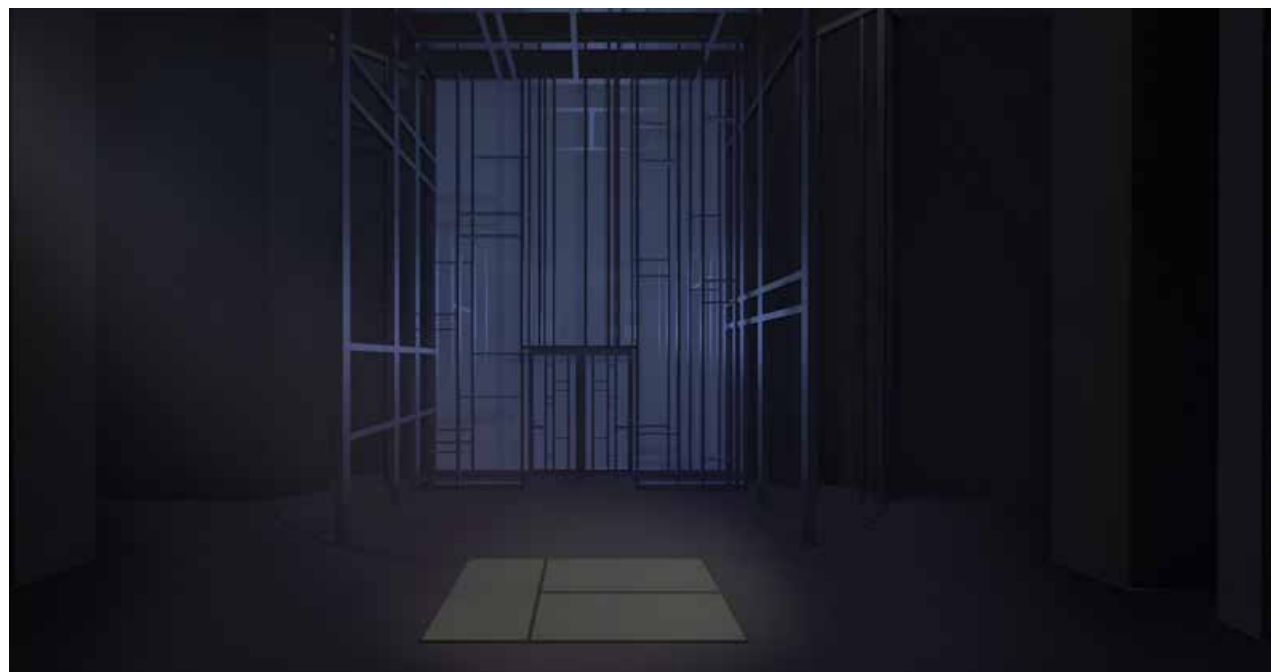
Promotor: dr Katarzyna Zawistowska
Dyplom licencjacki

Theatre in theatre included in a drama entitled "Hamlet" by William Shakespeare. Design of costumes and set design for the boxed stage of the Wybrzeże Theatre in Gdańsk

The work is an attempt to analyze the phenomenon of popularity and timelessness of William Shakespeare's tragedy, "Hamlet". Inspired by the possibilities offered by the content of the drama, I adapt the elements of the Elizabethan theatre to the space of the boxed stage. I analyze a variety of details – from acting on several sets of the stage to the use of three pairs of doors, including the main one, which I give the symbolic function of the opening and closing doors of the act. Using only the surface of the rotating stage, I create a structure consisting of a front and rear plan and three pairs of doors. By using a transparent partition, I show the relation between the interior and the exterior. In my set design kept in a minimalist form referring to the modernism of Scandinavian Denmark, I try to keep the costumes and set design coherent. However, I do not forget about the time of the creation of the work and introduce small elements of clothing from the turn of the 16th and 17th century. I want to show a new way of looking at the drama, which has been adapted in the history of theatre in the greatest number of adaptations.

Stage Design Studio

Supervisor: dr Katarzyna Zawistowska
Bachelor's degree



System organizacji czasu i zadań dla studenta Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Projekt organizera powstał z myślą o studentach Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Stanowi narzędzie, które ma za zadanie wspomagać organizację pracy studenta podczas roku akademickiego. Projekt zamknięto w trójgrzbietowej okładce z dwoma wkładami – kalendarzem akademickim i szkicownikiem. Całość spina opaska wykonana z filcu oraz gumy, która pełni rolę piórnika. Ważnym i nietypowym elementem kalendarza są arkusze wspomagające monitorowanie frekwencji na wykładach. Okładka została wykonana z tektury introligatorskiej oprawionej w szare bawełniane płótno.

Organizera można używać na biurku, a także „w powietrzu” – sztywna okładka zapewnia wsparcie podczas korzystania z wybranego wkładu. Sprawdzi się na wykładach, w podróży, a także podczas plenerowego szkicowania.

Minimalistyczny charakter przedmiotu sprawia, że użytkownik może go spersonalizować według własnego uznania. Projekt został wykonany za pomocą tradycyjnych technik introligatorskich.

Pracownia Projektowania Ergonomicznego

Promotor: dr Tomasz Kwiatkowski
Konsultacje: dr hab. Marek Średniawa
Dyplom licencjacki

System of organizing time and tasks for students of the Academy of Fine Arts in Gdańsk

The organizer's project was created for students of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. It is a tool designed to support the organization of student's work during the academic year. The project was closed in a three-dorsal cover with two additions – an academic calendar and a sketchbook. The whole piece is fastened by a band made of felt and rubber, which acts as a pencil case. An important and unusual element of the calendar are sheets supporting the monitoring of attendance at lectures. The cover was made of bookbinding cardboard framed in grey cotton canvas.

The organizer can be used on a desk or "in the air" – the rigid cover provides support when using the selected nib. It will be perfect for lectures, traveling, as well as for outdoor sketching.

The minimalist nature of the item allows the user to personalize it at their own discretion. The project was made with the use of traditional bookbinding techniques.

Ergonomic Design Studio

Supervisor: dr Tomasz Kwiatkowski
Consultations: dr hab. Marek Średniawa
Bachelor's degree



Rdzeń – mebel do porządkowania przestrzeni

„Rdzeń” jest systemem meblowym mającym na celu uporządkowanie otoczenia wokół użytkownika, optymalizację przestrzeni użytkowej oraz skupienie wybranej przez niego funkcji w jednym miejscu.

Projektowany system odpowiada na potrzeby odbiorcy, który sam decyduje, co w danej chwili jest mu potrzebne. Wraz ze zmianą nawyków mebel może być dostosowywany do danej sytuacji bądź miejsca, w którym się znajduje. „Rdzeń” w pewnym sensie daje użytkownikowi możliwość współtworzenia projektu.

System, wykorzystując stosunkowo niewielką przestrzeń przy posadzce, zapewnia powierzchnię do przechowywania przedmiotów z różnych dziedzin życia, potrzebnych użytkownikowi w danej chwili.

Pracownia Projektowania Mebla

Promotor: prof. Halina Kościukiewicz
Współpraca: mgr inż. arch. Filip Ludka
Dyplom magisterski



Core – furniture for organizing space

The ‘core’ is a furniture system designed to organize the environment around the user, optimize the usable space and concentrate the chosen function in one place.

The designed system responds to the needs of the recipient, who on his own decides what he needs at the moment. With changing habits, furniture can be adapted to the situation or the place it is in. ‘The core’ in a sense gives the user the opportunity to co-create the project.

Using relatively small area of the floor, the system provides space for storing objects from different areas of life that are needed by the user at a given moment.

Furniture Design Studio

Supervisor: prof. Halina Kościukiewicz
Cooperation: mgr inż. arch. Filip Ludka
Master’s degree



Kajakowa wyprawa z dzieckiem. Projekt akcesorium turystycznego

Kajak do testów i prezentacji został użyczony przez wypożyczalnię Kajaków po Gdańsku, Klub wodny Żabi Kruk.

Akcesorium kajakowe powstało jako próba odpowiedzi na problem braku odpowiedniego wyposażenia usprawniającego pływanie z małym dzieckiem w kajaku.

Zwiększa ono komfort wycieczki z dzieckiem, wpisując się w ideę innych sprzętów, które umożliwiają dziecku uczestniczenie w aktywności fizycznej rodzica (wózki do biegania, przyczepki rowe, turystyczne nosidła).

Pracownia Projektowania Architektury Okrętów

Promotor: dr Paweł Gelesz
Współpraca: mgr Krzysztof Bochra
Dyplom licencjacki

A canoe trip with a child. Tourist accessory project

Kayak for testing and presentation was lent by the canoe rental in Gdansk, water club Żabi Kruk.

The kayak accessory was created as an attempt to answer the problem, which is the lack of appropriate equipment to improve swimming with a small child in a kayak.

It increases the comfort of a trip with the child, in line with the idea of other equipment that allows the child to participate in physical activity of the parent (running carts, bicycle trailers, tourist carriers).

Ship Architecture Design Studio

Supervisor: dr Paweł Gelesz
Cooperation: mgr Krzysztof Bochra
Bachelor’s degree









Wydawca

- Pomorski Park Naukowo-Technologiczny Gdynia | Centrum Designu
- Wydział Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Redakcja

Marta Flisykowska

Recenzenci

- dr hab. Urszula Smaza-Gralak, Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu
- dr hab. Andrzej Sobaś, profesor ASP, Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach

Projekt graficzny i opracowanie typograficzne

Ada Pawlikowska

Skład i przygotowanie do druku

Ada Pawlikowska, Eugenia Tynna

Tłumaczenie i korekta

Grzegorz Zięcina

Korekta językowa

Grażyna Kompowska

Druk i oprawa

Grafix

ISBN 978-83-945298-3-3

ISBN 978-83-65366-92-4

Gdańsk 2019

