





Piotr Mikołajczak

**Ogólnopolskie Nadmorskie  
Spotkania Wzornictwa  
„Młody człowiek i morze”**

O roli eksperymentu  
w początkowym etapie  
kształcenia projektantów  
wzornictwa

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku  
2014



Gdy puste krynickie plaże kończą odpoczynek przed eksplozją sezonowej gorączki, wybudzane są z zimowego snu przez uczestników Nadmorskich Spotkań Wzornictwa.

Od ponad dekady są czesane i ubierane, gładzone i czochrane, łaskotane i kopane. Kilkaset młodych projektantek i projektantów, kilkudziesięciu zacnych profesorów oraz młodych asystentów, setki zaproszonych gości oraz przypadkowych widzów uczestniczyło w tych spektaklach na plaży w Krynicy Morskiej.





## historia

W 2004 roku młodzi wówczas pracownicy Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku – Maciej Dojlitko, Paweł Gelesz i piszący te słowa Piotr Mikołajczak – postanowili reaktywować nadmorskie warsztaty organizowane w latach 90. ubiegłego stulecia<sup>1</sup>, w których uczestniczyli jako studenci. Wraz z Wacławem Długoszem zbudowali założenia merytoryczne imprezy, a następnie plan działania organizacyjnego. Po długich poszukiwaniach wybrali odpowiednie miejsce, dzięki wsparciu ówczesnych władz Wydziału uzyskali środki na organizację imprezy i zaprosili do udziału w niej przedstawicieli wszystkich Akademii Sztuk Pięknych z kraju.

W dniach 5–9 maja 2004 roku odbyły się pierwsze Ogólnopolskie Nadmorskie Spotkania Wzornictwa „Młody człowiek i morze”. Uczestniczyli w nich dydaktycy i studenci z Gdańska, Katowic, Krakowa, Łodzi, Poznania, Warszawy oraz Wrocławia. Tak rozpoczął się cykl warsztatów i seminariów dedykowanych studentom I roku wzornictwa oraz nauczycielom akademickim, zajmującym się dydaktyką w zakresie podstaw projektowania.

<sup>1</sup> Wraz z ad. Bogumiłą Józwicką i ad. Jarkiem Szymańskim postanowiliśmy zorganizować, na wzór poznańskich warsztatów w Skokach, Nadmorskie Warsztaty Wzornictwa. W 1996 roku odbyły się warsztaty pod tytułem „Miernik czasu”, w 1997 roku – „Amfibia”, kolejne w 1999 roku – „Przemijanie” i w 2000 roku – „Homo sedens”. Odmienność tych warsztatów miała polegać na tym, że aktywny udział w nich mieli brać zarówno studenci, jak i pedagodzy. Zależało mi na tym, żeby zaproszeni nauczyciele nie pełnili tylko funkcji opiekunów grupy studentów. Taka formuła sprawdziła się w działaniu. Dzięki temu, że zapraszaliśmy większe grupy pedagogów z poszczególnych uczelni, mieliśmy możliwość prowadzenia dyskusji w szerokim gronie. Nasze spotkania zaowocowały nawiązaniem kontaktów zarówno przez studentów, jak i przez pedagogów. Mieliśmy przyjemność gościć i poznać chyba większą część kadry akademickiej, zaangażowanej w kształcenie projektantów wzornictwa w Polsce. Główną ideą warsztatów było postawienie przyszłych projektantów w nietypowej dla nich sytuacji – w bezpośrednim kontakcie z różnorodnymi zjawiskami przyrody, trudnymi do zaobserwowania w środowisku miejskim. W izolacji (o ile jest to możliwe) od cywilizacji, ale jednak wobec zadania projektowego, realizowanego „tu i teraz”, będącego odpowiedzią na zadany temat. W takich warunkach studenci szybko ujawniają swój olbrzymi potencjał twórczy. Odpowiedzi „z przymrużeniem oka” są podstawą do głębszych refleksji nad zależnościami pomiędzy sztuką a projektowaniem.

dr hab. **Marek Średniawa** prof. ASP, Wydział Architektury i Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku



Corocznie z każdego ośrodka akademickiego uczestniczyło w Nadmorskich Spotkaniach co najmniej pięciu studentów I roku wzornictwa oraz dwoje dydaktyków. Zwrot „co najmniej” jest ważny, ponieważ ze względu na dużą popularność Spotkań w środowisku akademickim, często ta liczba jest znacznie przekraczana. Przez ponad dekadę, oprócz popularności, Spotkania zyskiwały renomę. Uczestniczyli w nich lub odwiedzali je znani i cenieni dydaktycy z całego kraju, profesorowie: Włodzimierz Dolatowski, Czesława Frejlich, Jan Kukuła, Tomasz Matuszewski, Jacek Ojrzanowski, Jacek Popek, Wilhelm Semaniszyn, Małgorzata Wyszogrodzka-Trzcinka.

Oprócz grona profesorów w Nadmorskich Spotkaniach regularnie uczestniczą dydaktycy z różnymi stopniami naukowymi – doktorzy habilitowani, doktorzy, magistrowie. Dzięki temu impreza zyskuje dużą wartość, zapewniając możliwość poznawania się bez dystansu i swobodnej wymiany informacji podczas niemal tygodniowego pobytu nad morzem. Poza wymienionymi wcześniej osobami, Spotkania „Młody człowiek i morze” gościły dydaktyków z całego kraju; byli wśród nich między innymi: Wojciech Brzeziński, Agata Chmielarz, Krzysztof Chruścielewski, Jacek Czekański, Rafał Dobruchowski, Bożena Groborz, Krzysztof Groń, Tomasz Januszewski, Monika Kłak, Anna Kmita, Bogusław Krzciuk, Justyna Kucharczyk, Wiktoria Lenart, Przemysław Majchrzak, Konrad Majkowski, Anna Miarka, Sylwester Michalczewski, Agnieszka Nawrocka, Beata Nikolajczyk-Miniak, Ewa Pawluczuk, Aleksy Pawluczuk, Marta Płonka, Grzegorz Reński, Grzegorz Rozwadowski, Andrzej Sobaś, Grzegorz Sowiński, Piotr Stocki, Kamila Szcześniak, Paweł Szcówka, Artur Świtalski, Przemysław Tomaszewski, Karolina Tylka, Wojciech Wesolek, Mikołaj Wierszyłowski, Renata Wites, Jerzy Wojtasik, Anna Wrzesień oraz niemal wszyscy pracownicy naukowcy i dydaktyczni kierunku Wzornictwo z ASP w Gdańsku. Gościnnie pojawiali się studenci i dydaktycy z Politechniki Koszalińskiej, a także z Wydziału Sztuk Pięknych Uniwersytetu w Ostrawie (Czechy) oraz z Akademii Sztuk Pięknych w Wilnie (Litwa). Imprezę odwiedzili dydaktycy z *Hong Kong Design Institute*.



## cele i efekty

Jakie były założenia Ogólnopolskich Nadmorskich Spotkań Wzornictwa „Młody człowiek i morze” i czy udało się je zrealizować? Co dało kilkanaście lat Spotkań? W marcu 2014 roku na Wydziale Architektury i Wzornictwa ASP w Gdańsku odbyła się rada wydziału poświęcona procedurze nadania tytułu profesora wspomnianemu wyżej dr hab. Waławowi Długoszowi. Przy tej okazji z ust kilku recenzentów, cenionych profesorów komentujących dorobek dydaktyczny kandydata, padły zdania podkreślające rolę Ogólnopolskich Nadmorskich Spotkań Wzornictwa.

Komplementy ubrano w różne słowa, ale ich wydźwięk był jednoznaczny: udało się stworzyć cenioną w całym kraju markę spotkań „Młody człowiek i morze” – docenianą jako forum wymiany myśli i metod dydaktycznych, miejsce integracji, nawiązywania kontaktów oraz przyjaźni między uczelniami na poziomie studentów i dydaktyków. Wreszcie, cenioną także za możliwość eksperymentowania w plażowej przestrzeni, podczas realizacji warsztatowych zadań studenckich.

Słuchanie tych opinii dało wiele satysfakcji i potwierdziło, że trud włożony w organizację Spotkań był dobrą inwestycją. Udało się spełnić początkowe zamierzenia i stworzyć coś w rodzaju święta, corocznego rytuału spotkań ze szczególną atmosferą, sprzyjającą rozwojowi niewielkiego w naszym kraju środowiska projektantów. Ogromną wartością Spotkań są rozmowy – te oficjalne, konferencyjne, ale także towarzyskie, z których można się od siebie wiele nauczyć.

Spotkanie i poznanie ludzi, którzy zajmują się tym samym co my, zawsze jest intrygujące. Jednak gdy odkrywamy oprócz tego, że mamy wspólny język i potrafimy ze sobą rozmawiać, polemizować czy nawet się ścierać w sprawach dotyczących dydaktyki bądź projektowania, staje się ono pouczającą lekcją. Wielu uczestników Spotkań, nazywanych popularnie „plenerem”, wspomina długie, pasjonujące dyskusje, ciągnące się do pierwszych promieni świtu za oknem.





Od początku ważnym założeniem Spotkań „Młody człowiek i morze” było stworzenie formuły mającej polegać na połączeniu warsztatów projektowych dla studentów z wykładami, prezentacjami i dyskusjami, które można nazwać panelem seminaryjnym na temat początkowego nauczania projektowania wzornictwa.

Praca dydaktyczna w obszarze „podstaw projektowania” wymaga szczególnej odpowiedzialności, nie jest łatwa, ale może przynosić dużo satysfakcji. Pozwala obserwować rozwój studenta – od pierwszych prób projektowania, po rozwiązywanie zaawansowanych problemów. „Podstawy” to często pierwsze spotkanie młodych ludzi z profesjonalnym projektowaniem i całym bardzo bogatym zapleczem pojęć, wiedzy, umiejętności. Jako dydaktycy często stawiamy sobie pytania: jak przekazywać tę wiedzę? Na co zwracać uwagę? Które zagadnienia eksponować, a jakie pomijać? Czy skupić się na ogólnym, szerokim rozwoju artystycznym studentów, czy raczej myśleć od początku o wąskich zawodowych specjalizacjach?

Podczas corocznych Spotkań dociekaliśmy odpowiedzi na te pytania i stawialiśmy nowe. Dydaktycy prezentowali przed uczestnikami własne, autorskie metody pracy i ich rezultaty.

Przez lata informacje dotyczące metod pracy dydaktycznej i programów nie przepływały swobodnie; ciężko było porównać autorskie programy z innych uczelni. W większości nie znaliśmy się osobiście – z tego powodu też trudno było wymieniać informacje. „Młody człowiek i morze” to zmienił.

Przez 11 lat udało się stworzyć miejsce, gdzie dydaktycy z siedmiu polskich uczelni oraz zaproszeni goście ze szkół zagranicznych mogli swobodnie ze sobą rozmawiać.

Dzięki temu obecnie większość osób prowadzących pracownie podstaw na wydziałach projektowych ASP zna kolegów zajmujących się tą dziedziną w innych uczelniach i orientuje się w stosowanej przez nich metodyce. Po kilku cyklach Spotkań miło było zauważyć, że zagadnienia, które były przekazywane w trakcie seminariów, wybrane zadania projektowe dla studentów, krążą po kraju, weszły w skład programów pracowni innych akademii. Jednak prowadzący pracownie nadal im autorski rys. W ten sposób uczyliśmy się od siebie, dopełniając własne doświadczenia i wiedzę praktyką innych dydaktyków. Te wzajemne inspiracje są ważne, wzbogacają metody pracy, pozwalają na różnorodność oraz na przełamywanie stereotypów, które w nauczaniu tak dynamicznie zmieniającej się dziedziny jak wzornictwo mogą być niekorzystne. Problematyka edukacji wstępnej i jej rozwój są bardzo ważne w zawodzie projektanta wzornictwa; stanowią element wpływający na późniejszy warsztat zdobywania wiedzy i inspiracji. Oddziałują również na podejmowane później decyzje, na nastawienie do zawodu.

Podsumowaniem rozważań na temat metod pracy dydaktycznej w obszarze podstaw była Ogólnopolska Konferencja „Praca u Podstaw”, zorganizowana w 2012 roku w Gdyni przez Pracownię Podstaw i Metodyki Projektowania ASP w Gdańsku. Podczas konferencji dydaktycy ze wszystkich ośrodków w kraju przedstawili wykrystalizowane teorie dotyczące podstaw projektowania. Znalazły się one w monograficznym opracowaniu *Praca u Podstaw. Metodyka nauczania wstępnego w zakresie projektowania wzornictwa w akademiach sztuk pięknych w Polsce*.<sup>1</sup>

Oprócz paneli pozwalających na prezentowanie metod pracy dydaktycznej, podczas Nadmorskich Spotkań mamy na uwadze prezentacje ukazujące sposoby funkcjonowania projektantów po zakończeniu studiów oraz poszukiwanie przez nich własnych ścieżek zawodowych.

W związku z tym od kilku edycji oprócz dydaktyków – będących zazwyczaj zawodowymi projektantami – na seminaryjne części spotkań są zapraszani młodzi profesjonaliści, którzy w krótkim czasie od ukończenia studiów osiągnęli sukces zawodowy. To projektanci budujący własne marki lub pracujący w firmach zajmujących się projektowaniem wzornictwa. Dzielili się oni doświadczeniami zawodowymi i opowiadali o tym, jak się utrzymać z projektowania. Prezentacje, które przedstawiali, były motywujące dla studentów i pozwalały mieć nadzieję na rozwój własnej kariery projektowej, na zasadzie: „skoro udało się innym, to dlaczego nie mi”.

W tej części Spotkań udział wzięli uznani projektanci działający na polskim i zagranicznym rynku: Paweł Pomorski (Malafor), Przemysław Kamiński (Heavy Duty), Aleksandra Papierkowska (Dyson), Jacek Ryń (Razy2), Krzysztof Bochra (projektowanie statków wodnych), Mirosław Rekowski (komunikacja wizualna i produkt).

Poza tematyką ściśle związaną z metodyką projektowania i z praktyką zawodową, w trakcie Spotkań odbywały się wykłady oraz prezentacje dotyczące

<sup>1</sup> *Praca u podstaw, Metodyka nauczania wstępnego w zakresie projektowania wzornictwa w akademiach sztuk pięknych w Polsce*, praca zbiorowa, red. Piotr Mikołajczak, ASP Gdańsk, 2012

szeroko rozumianej kultury materialnej. W tym obrębie mieściły się rozważania dr. Wojciecha Brzezińskiego z ASP w Warszawie na temat rzeczy i ich duszy, poparte ogromną wiedzą kolekcjonera i bogatym materiałem ilustracyjnym. Nie mniej ważne były prelekcje dotyczące lokalnej kultury materialnej Żuław, uzupełnione poznawaniem zabytków typowych dla tego regionu, a oryginalnych w skali kraju, jak choćby architektura menonicka. Uczestnicy Spotkań mieli okazję zobaczyć wiele miejsc ważnych kulturowo, takich jak Frombork czy Malbork, a także zabytków kultury technicznej, jak żuławski system polderów. Dodatkowych wrażeń dostarczały podróże koleją wąskotorową z Nowego Dworu Gdańskiego do Mikoszewa czy rejsy statkiem po Zalewie Wiślanym.

W opowieści o Spotkaniach trzeba podkreślić jeszcze jeden bardzo ważny aspekt. Oprócz dydaktyków, w Krynicy spotykają się studenci. Studenci, którzy dopiero zaczęli swoją karierę naukową i projektową, zakończyli I semestr studiów.

Oni, adepci o bystrym i świeżym spojrzeniu, mają możliwość wymiany poglądów ze swoimi kolegami z innych ośrodków. Mogą się dzielić opiniami o swoich wydziałach, pracowniach, obserwować, co się dzieje gdzieś indziej, porównywać i wyciągać z tego wnioski.

Miło było gościć ponownie kilka osób, które uczestniczyły w Spotkaniach jako studenci I roku, a następnie przyjeżdżali, będąc już asystentami, w roli opiekunów dydaktycznych.

Wybrany 11 lat temu na miejsce spotkań ośrodek wypoczynkowy wrósł ze swoją architekturą wąskich przejść i wewnętrznych dziedzińców w charakter imprezy. Podczas niej, dzięki uprzejmości właścicieli, przestrzenie ośrodka zamieniają się w ogromny warsztat, w którym kilkudziesięciu studentów piłuje, przycina, wierci, klei, wiąże, plecie, miesza beton oraz wykonuje wiele innych czynności niezbędnych do urzeczywistnienia i realizacji swoich pomysłów. Jedna ze ścian ośrodka, na której zawieszono billboard, stała się wizytówką pleneru. Studenci od kilku lat, co roku go przemalowują, zostawiając na nim graffiti upamiętniające kolejne edycje Spotkań.

Podsumowując, cele Ogólnopolskich Nadmorskich Spotkań Wzornictwa „Młody człowiek i morze”, takie jak integracja środowiska projektowego w naszym kraju, wymiana myśli pomiędzy ośrodkami akademickimi zostały w efektywny sposób zrealizowane.



## eksperymenty

Oprócz integracji środowiska projektantów, wymiany doświadczeń dydaktyków, najbardziej zauważalnym rezultatem Spotkań są efekty pracy studentów – uczestników warsztatów. Przy okazji projektowania, mają oni możliwość zabawy i eksperymentu. Na ten niezwykle istotny element dydaktyki często nie wystarcza czasu w rutynie zwykłych zajęć w pracowniach.

Niezastąpiona możliwość przeniesienia zadań projektowych w przestrzeń nadmorskiej plaży i sprawdzanie umiejętności projektowania w realnych warunkach plenerowych są szczególnie wartościowe dla pokolenia, które spędza większość czasu, patrząc w monitory czy wyświetlacze. Współcześni młodzi projektanci należą już do tej generacji, jednak w ich rozwoju zawodowym potrzebny jest kontakt z materią, dotknięcie powierzchni, faktur, poczucie ciężaru, wycucie przestrzeni i skali, sprawdzanie, doświadczanie i eksperymentowanie. Program ćwiczeń projektowych, które realizują studenci podczas Ogólnopolskich Nadmorskich Spotkań Wzornictwa „Młody człowiek i morze”, jest tak budowany, by dawać możliwość poczucia udziału w eksperymencie. Ten polega na sprawdzeniu założeń teoretycznych w realnych warunkach.

Określenie „eksperyment” trzeba tu traktować dość elastycznie, ponieważ nie zawsze były to metodycznie, „laboratoryjnie” prowadzone doświadczenia; często miały w sobie dużo emocji i żywiołowości. Doświadczenia te były bliższe temu co określane jest jako eksperyment naturalny:<sup>1</sup>

Eksperymenty realizowane podczas Spotkań dotyczyły metod powstawania form i kształtów, stanowiły „laboratorium” w którym studenci mogli tworzyć obiekty z pogranicza rzeźby, land-artu, designu, prostych konstrukcji czy nieograniczonych

1

Józef Pieter, Praca naukowa, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Katowicach, Katowice 1957, s 94–95



niczym tworów wyobraźni wykorzystujących naturalne otoczenie. Doświadczenia przeprowadzane przez studentów pierwszego roku studiów poszerzają ich horyzonty twórcze, uczą szacunku do sił natury i otoczenia, pozwalają też na osobiste doznania związane z fizyczną realizacją własnych wyobrażeń.

Te eksperymenty projektowe miały różny przebieg. Spora ich część polegała na tym, że w obszar plaży wprowadzano zmiany i obserwowano wpływ naturalnych czynników, które je redukowały. Zapis zmienności kształtów obserwowano i rejestrowano za pomocą fotografii i filmu.

Wykorzystanie naturalnych źródeł energii, takich jak wiatr, ruch fal morskich, czy piasku do kształtowania powierzchni bądź animacji obiektów, do współtworzenia dzieł, uzmysławia studentom, przyszłym projektantom, ogromną siłę tych naturalnych potencjałów i jest ważne w rozwoju świadomości młodych twórców.

Część eksperymentów polegała na zastosowaniu zasad z zakresu prostej mechaniki, fizyki czy optyki. Te, w połączeniu z wykorzystaniem sił natury i umiejętnością tworzenia przestrzennych obiektów, dawały interesujące rezultaty związane z projektowaniem form.

Wiele zadań warsztatowych było tak skonstruowanych, by umożliwić eksperymentowanie polegające na zakłócaniu lub zmianie widzenia. Posługiwanie się zjawiskami kamuflażu, iluzji optycznej, anamorfozy pozwalało na tworzenie efektownych złudzeń optycznych. Stosowanie ich w przestrzeni plaży otwiera studentom świadomość możliwości użycia ich w innym otoczeniu, w odmiennych warunkach, często jako narzędzi wykorzystywanych w komunikacji wizualnej.

Znaczącą wartością plenerowych eksperymentów jest fakt, że polegają na indywidualnych zmaganiach młodych ludzi z własnymi, niekiedy sprzecznymi dążeniami. Odważne pomysły na dzieła rodzące się w bogatej wyobraźni, szukają dopiero umiejętności umożliwiających realizację ich. Młodzi designerzy sami przekonywali się o poprawności i realności założeń do projektów, sporo dowiadawali się też o własnych umiejętnościach i ewentualnych brakach w wiedzy o projektowaniu.

Przełożenie teoretycznych założeń na realne modele, działające w rzeczywistych warunkach nadmorskiej plaży, powodowało, że często sami projektanci z zaskoczeniem obserwowali wyniki swojej pracy. Zetknięcie z sytuacją, w której założenia nie dają się przełożyć na realizację, a idea wyprzedza umiejętności konstruowania i planowania, było częste, ale też bardzo cenne.

Wyciąganie wniosków z nieudanych prób i ulepszanie elementów projektu prowadziło do wielu udanych prac. W takim przypadku doznania porażek są doświadczeniem wartościowym dydaktycznie, co potwierdza Tadeusz Kotarbiński w książce „Traktat o dobrej robocie”:

*Kto przedsięwzię próbę i doznaje zawodu, ten w każdym razie zdobywa pouczenie; kto nie przedsięwzię próby, ten traci bezcenne możliwości.<sup>2</sup>*

W plenerowych eksperymentach ważnymi czynnikami wpływającymi na ostateczny kształt projektowanych obiektów były ograniczenia materiałowe, czasowe, rozległa przestrzeń i środowisko. Stanowią one dobry trening w przygotowaniu do zawodu projektanta.

Działania twórcze podczas Spotkań zlokalizowane są w obszarze plażowych pejzaży. Zmusza to do dostosowania wielkości projektowanych obiektów do otoczenia, pozwala zaskakiwać odbiorców monumentalną skalą, wprowadzaniem w naturalną przestrzeń zdyscyplinowanego rytmu czy geometrycznej kompozycji porządkującej. Jest to przydatne w zrozumieniu elementów procesu projektowego, pomiędzy wykonaniem koncepcyjnych szkiców na kartce papieru a zastosowaniem ich w rzeczywistej skali. Wykonanie obiektów czy aranżacji z użyciem dostępnych rzeczywistych, naturalnych materiałów, takich jak: drewno, piasek, woda, trawa, trzcina, pozwalało na świeże myślenie o konstrukcji i estetyce obiektów, bez nadmiernej stylizacji. Znalezione na morskim brzegu przedmioty – w połączeniu z prostymi materiałami konstrukcyjnymi, takimi jak: karton, sznurek, drut, papier – dawały możliwość tworzenia obiektów zaskakujących pomysłowością, a czasem surrealizmem, gdzie poniekąd przypadkowa forma została oswojona i adaptowana.

Dla ogólnego porządku warto wspomnieć o organizacji pracy nad tematami projektowymi. Kilkudziesięciu studentów obecnych podczas każdej edycji Spotkań otrzymywało trzy lub cztery zadania, które proponowali organizatorzy. Studenci tworzyli niewielkie, kilkuosobowe zespoły realizujące jeden wybrany temat.

2

Tadeusz Kotarbiński, *Traktat o dobrej robocie*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Lódź 1982, s. 430

Oprócz tego studenci z poszczególnych akademii rywalizowali ze sobą w konkursach drużynowych. Obok świetnej zabawy, wprowadzało to ducha rywalizacji, podnosząc jakość projektów. Pięcioosobowe drużyny z akademii z siedmiu miast konstruowały latawce, obiekty unoszące się dzięki ograniczonemu powietrzu, mechaniczne mobile – ruchome bestie, a także tworzyły oryginalne budowle i struktury z piasku. Przystąpienie do prac nad tematami zazwyczaj poprzedzone było wstępem teoretycznym, pokazującym metody i poprawne rozwiązania konstrukcyjne, które studenci musieli przetworzyć dla potrzeb własnych autorskich kreacji. Warto wspomnieć tu o warsztatach prowadzonych przez Konrada Majkowskiego z ASP w Warszawie, przybliżających studentom zasady konstruowania balonów napędzanych ograniczonym powietrzem czy podstawowe zasady budowy latawców. Nabytą wiedzę studenci uzupełniali własną wyobraźnią, tworząc obiekty latające o złożonych kształtach.

Konkursowy przegląd prac oceniała komisja powołana z dydaktyków ze wszystkich ośrodków akademickich obecnych podczas Spotkań. W podsumowaniu wyłaniało zwycięską drużynę.

Podczas 11 edycji Ogólnopolskich Nadmorskich Spotkań Wzornictwa „Młody człowiek i morze”, w roku 2014 organizatorzy postanowili zmienić dotychczasową formułę pracy.

Utworzono podział na pięć zespołów projektowych, prowadzonych przez pięć grup dydaktyków z różnych Akademii Sztuk Pięknych. W każdym kilkusobowym zespole byli studenci z wielu Akademii, ponadto prowadzący warsztaty musiał tak dobierać uczestników, by nie było wśród nich studentów z którymi współpracuje na co dzień w uczelni.

Eksperyment miał służyć poznawaniu przez studentów innych, niż znane im z rodzimych szkół metod dydaktycznych. Miał też sprzyjać integracji pomiędzy studentami z poszczególnych uczelni. Pod tymi względami eksperymencie był udany i spełnił oczekiwania organizatorów.



## realizacje

Celem niniejszego opracowania jest odtworzenie atmosfery Spotkań, omówienie założeń do zadań warsztatowych, eksperymentów projektowych, a także prezentacja rezultatów pracy nad nimi. Przez ponad dekadę Ogólnopolskich Nadmorskich Spotkań Wzornictwa studenci zrealizowali kilkadziesiąt eksperymentalnych zadań. Obejmowały one kilka zakresów problemowych. Można je pogrupować według różnych zasad: ze względu na wykorzystanie energii do kształtowania formy, przez wzgląd na użycie różnych skali, podzielić na aranżacje przestrzeni i obiekty, konstrukcje mobilne i stacjonarne, uwzględniając materiał użyty do ich wykonania czy relacje z odbiorcą. Można też przyjąć klucz podziału według zagadnień dydaktycznych, takich jak porządkowanie struktur i świadome posługiwanie się zasadą organizacji zbiorów, naturalnego kształtowania form lub stosowanie reguł fizyki podczas projektowania, w celu uzyskania efektu wizualnego i wywierania wpływu na odbiorcę.

Jednak przyjęty w publikacji podział zagadnień jest najbardziej elementarny; opiera się na plenerowych mediach – ośrodkach, w których zaistniały dzieła: ziemi, powietrzu i wodzie. Są one podstawową bazą, a jednocześnie inspiracją i wyzwaniem. Przyjęto tu umowne granice podziału i służą one tylko uporządkowaniu bogatego materiału. Część tematów oscylowała pomiędzy granicami podziału albo wyłamывała się z niego.

Na plaży, gdzie z pejzażu znikają wertykalne obiekty, ziemia, nasze najlepiej oswojone środowisko, w postaci plażowego, jasnego piasku, zaczyna wchodzić wyraźniej niż zwykle w dialog z powietrzem oraz ruchomą, zmienną powierzchnią wody. Ich przestrzenie – zależnie od pory roku, pory dnia, pogody – zmieniają wzajemne relacje, tworząc formy, które mogą inspirować, emitują energię wykorzystywaną w działaniach twórczych. To przenikanie widać w pracach, które powstały w bezpośredniej bliskości żywiołów.





Oprócz wykorzystania środowiska jako głównego elementu inspirującego do projektowania, w części zadań jako główny cel stawiano projektowanie procesu.

Były to eksperymenty z odmierzaniem czasu, mobilnymi konstrukcjami poruszonymi siłą mięśni, siłami natury czy skumulowaną wcześniej energią. Ten rodzaj rozwiązań zaprezentowany jest jako osobny rozdział o nazwie „Mobile”.

Publikowane tu prace nie stanowią pełnego dorobku Spotkań. Wybrano te przykłady, które przekrojowo i wyraziście dokumentują dorobek imprezy.







ziemia



W tej grupie znalazły się eksperymenty mające związek z ziemią – od wykorzystujących ją jako tworzywo i inspirację, po wyzyskujące ziemię jako podłoże lub oparcie.



## struktury i rytmy na plaży

To realizacje mocno osadzone na ziemi. Ich założeniem było wydzielenie obszaru ingerencji projektowej w rozległej przestrzeni plażowego piasku. Kadrowanie plaży odbywało się poprzez wizualne porządkowanie i rytmizowanie. Zabiegi te nadawały nowego znaczenia otwartej przestrzeni, która stawała się tłem, dopowiedzeniem dzieła realizowanego w dużej skali.

Ważną ideą podczas pracy nad rytmizowaniem, wyróżnianiem fragmentu plażowej przestrzeni było poszukiwanie zależności pomiędzy pojęciami: „element”, „zbiór” i „struktura”. Są to kluczowe terminy w procesie projektowania form, a zadaniem uczestników było poszukiwanie metod tworzenia struktur, czyli zasad organizacji zbiorów – kompozycji przestrzennych.

Po wstępnym zaprojektowaniu struktury następowała fizyczna realizacja, zmuszająca niekiedy do zmiany założeń. Nie wszystko, co pojawia się w wyobraźni młodych projektantów, da się bowiem stworzyć. Do jednej z anegdot plenerowych przeszła sytuacja, kiedy grupa studentów chciała tworzyć sześciany z suchego, sypkiego piasku. Sfrustrowani brakiem powodzenia i mądrzejsi o doświadczenie, zmienili kształt elementu, śmiejąc się później z własnej naiwności.

Grupy młodych projektantów mają do dyspozycji tradycyjne metody kształtowania plażowego tworzywa, takie jak: piaskowe babki wypukłe i wklęsłe, wygładzanie powierzchni plaży, fakturowanie jej, wykorzystanie różnych struktur, wysokości, kolorów, zabiegów typu negatyw–pozytyw; są też możliwe inne działania, zależne od inwencji twórczej autora.

Czasem odbywały się spektakle i akcje z udziałem osób – aktorów, ilustrujące wybrane pojęcia.

W niektórych realizacjach ważne było zaprojektowanie dogodnego stanowiska do obserwacji utworzonej struktury, ponieważ jej wygląd mógł się zmieniać, zależnie od punktu widzenia.

Wybrane tematy zadań projektowych w tym obszarze:

*Struktury i rytmy na piasku*

*Przestrzeń rytmiczna/element–zbiór–struktura*

*Piaskowe baby/Piaskowe dziady – Piaskowe babki/Piaskowe dziadki*







*Piaskowe baby*

ASP Warszawa, 2013





1, 2, 4

**Przestrzeń rytmiczna**

ASP Warszawa, 2005

3

**Struktury i rytmy na piasku**

ASP Gdańsk, 2008

5

**Żywioty - ziemia**

praca zespołowa, 2014







*Struktury i rytmy na piasku*

ASP Kraków, 2008





*Struktury i rytmy na piasku*

ASP Wrocław, 2008





1



3



4





1, 2

*Piaskowe baby*

ASP Gdańsk, 2013

3, 4

*Struktury i rytmy na piasku*

ASP Katowice, 2008

5

*Piaskowe baby*

ASP Łódź, 2013

6

*Piaskowe baby*

ASP Gdańsk, 2013

2



5



6

Plaża, morze, wiatr...

Piasek uderza w twarz wraz z chłodem powiewu. Peeling w słoneczny dzień. Początek maja, a tu zimno i wieje, choć słońce. W oddali majaczy grupa ludzi. Zbliżając się, widać poruszenie. Krzątają się przepychają, krzyczą? Nie... Dyskutują. Krążą wokół czegoś. Zdaje się być to coś ważnego. Coś co ich poruszyło, może poróżniło. Wypadek? Ktoś się utopił? Zemdlął? Może to wojsko? Przecież niedaleko do granicy. Eeee..., chyba jeszcze nie jest tak źle. Nie. To cywile.

Przestrzeń między nimi okazuje się dość duża, a zatem coś ważnego to coś dużego. Zajmuje dużo miejsca. Chwileczkę, to nie tylko na powierzchni – to wyrasta w górę. Konstrukcja. Tak, coś z patyków. Szałas? Nie. Rzeźba? Instalacja? Im bliżej, tym więcej szczegółów. Między patykami płachty tkaniny. Tkaniny? Foliai. Błyszczą w słońcu i łopoczą na wietrze, jakby ktoś wywiesił do suszenia tuziny żywych flądery. Tylko po co? Konstrukcja sięga wysokości głów zgromadzonych ludzi. Flądry oplątały się wokół badyli, coś zachrząściło, siadło z jednej strony. Flądry zdechły. Wiszą teraz pyskami w dół. Mała postać w kapturze oraz z owiniętą szalikiem twarzą wchodzi na górę. Teraz widać, że w centralnym punkcie znajduje się jakiś węzeł konstrukcyjny. Postać siedzi i grzebie, inni podają jakieś przedmioty, narzędzia. Ktoś próbuje unieść całość w miejscu, gdzie się przechyliła. Nie ma siły. Inni pomagają. Udało się. W końcu widać, że to mechanizm. Węzeł u góry – wał korbowy, skrzętnie połączony cięgnami z flądrami. Powtórka z Caldera i jego *Mobili*?

Całość grupy dzieli się na pracujących przy obiekcie i gapiów. Wśród gapiów aktywni obserwatorzy i przypadkowi, przechodnie, turyści. Ci drudzy trzymają się na uboczu. Komentują między sobą. Ci pierwsi zdają się bardziej zaangażowani. Podejmują dyskusję z twórcami; podsuwają im uwagi. Dookoła kręci się facet z kamerą, obwieszony torbami jak klient Mediamarktu po promocji. Też komentuje, też udziela uwag. Wydaje się ważny, choć nie wygląda. Rozmawia też z innymi obserwującymi. Wśród nich jacyś starsi, młodszy, kobiety, mężczyźni, i jakiś jeden wystający ponad tłum, łysy w okularach. Ten z kolei z okiem przyklepionym do aparatu fotograficznego.

Postać z góry zeskoczyła. Wiatr uderzył we flądry, które okazały się płatami śmigieł z listewek i folii. Wał zaczął wirować. Całość się podniosła. Tłum się rozstał, jakby w obawie, że twór mógłby nagle ich zaatakować. Oczom ukazała się struktura pełna nóg, z cięgnami, stawami, mięśniami – kinetyczny szkielet wielkiego pająka. Mechaniczna Szeloba, w stylu Theo Jansena. Ku zaskoczeniu, ruszyła powoli do przodu, a tłum ustępował jej miejsca. Szła w stronę wydm,



mgr **Grzegorz Sowiński**

Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz  
Akademia Sztuk Pięknych  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

jednostajnym tempem oddalając się od morza. Ludzie z nieukrywaną radością śledzili jej ruchy. Z zachwytem godnym obserwacji gwiazd kina na czerwonym dywanie w Cannes. Potwór doszedł do wzniesienia. Dotknął czólkami z patyków przeszkody, zatrzymał się i łagodnym ruchem położył na piasku. Stało się oczywiste, że ruch ten był zaplanowany. Cały spektakl był skrzętnie zaprojektowany – od momentu pierwszych podmuchów wiatru, do zatrzymania na przeszkodzie i położenia się. Od narodzin do śmierci.

Przez tłum przeszedł mrużący dźwięk wytchnienia, ulgi, by po chwili przejść w gwar oklasków i okrzyków. Obserwatorzy uścisnęli dłonie twórcom. Gratulacjom nie było końca. Jakkolwiek bym się nie opierał, także mi udzieliła się radość, objawiając się mimowolnym, lecz ostro rysującym się uśmiechem na twarzy. Utwierdziło mnie to w przekonaniu, że plener projektowy w Krynicy Morskiej to kultowe wydarzenie.

A na horyzoncie pojawiała się już następna grupa, w kierunku której wszyscy się udaliśmy...



## naturalnie kształtowane

Obserwacja form naturalnie kształtowanych jest ważnym elementem w procesie kształcenia młodych projektantów. Wykorzystanie w projektowaniu zasad tworzenia kształtów, jakimi operuje natura, więc w pewnym sensie idealnych, jest silnym narzędziem projektowym. Pozwala ocieplić wizerunek projektów, sprawiać, że są postrzegane jako przyjazne człowiekowi, uporządkowane i zrównoważone w proporcjach. „Zrozumiałym zjawiskiem jest chęć autora do nadania swemu tworowi najdoskonalszej formy. Wydaje się, że jedną z cech naszych wytworów, która nas drażni najbardziej, jest ich martwota, cecha zasadniczo różniąca ludzkie twory od tworów przyrody żywej”<sup>1</sup>

Plażowy piasek – jako tworzywo efemerycznie przekształcające się w czasie i przestrzeni – zapewnia możliwości eksperymentowania z naturalną zmiennością form. Projekty, których celem było rytmizowanie przestrzeni i tworzenie struktur, pod wpływem czasu oraz naturalnych sił działających na nadmorskiej plaży naturalnie przekształcały się w laboratorium obserwacji zmian formy. Uwzględniając tę szczególną właściwość, wśród zadań projektowych pojawiły się takie, których istotą był parametr zmiany formy pod wpływem czasu i warunków atmosferycznych.

Ekspertyzy proponowane przez uczestników miały zwykle dwie postacie. Pierwszą z nich było wprowadzenie w naturalne środowisko obcego elementu, który mógł mieć pochodzenie naturalne (np. drzewo, trzcina), organiczne (tektura, karton itp.) lub techniczne (gotowe obiekty, fragmenty obiektów). W zadaniu *Naturalnie ukształtowane – struktury natury*, studenci obserwowali proces zmian wykonanych form i rejestrowali, jak oddziałują na nie naturalne siły.

Inną postacią tego zadania była możliwość operowania mechanicznymi powtórzeniami form i obserwacja, w jaki sposób przekształcają się one w formy naturalnie ukształtowane, tworząc permutacje kształtów, zależne od zmiennych warunków. Geometryczne kształty z czasem traciły wyraziste krawędzie, poddając się naturalnej erozji, a tym samym – ukazując nowe linie obiektów. Projekty te miały charakter reżyserowanego zjawiska lub procesu i były dokumentowane za pomocą fotografii.

Takie laboratorium przekształcania form jest niezwykle cennym doświadczeniem dla projektanta; podsuwa metody i zasady kształtowania obiektów, które mogą być inspiracją w praktyce zawodowej.





***Ukryte – rozpoznane***

Iluzja/kamuflaż/anamorfoza  
ASP Gdańsk, 2013

Praca, w której wykorzystano  
czynnik naturalnego kształtowania  
struktur z piasku.









1-4

***Piaskowe baby / Piaskowe dziady***

ASP Poznań, 2005

5, 6

***Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku***

Zamek utworzony przy pomocy  
naturalnie kształtowanych powierzchni.  
ASP Gdańsk, 2005





*Naturalnie ukształtowane*  
ASP Gdańsk, 2009



## drużynowy konkurs na designerski zamek z piasku

Przez kilka edycji Spotkań był to temat, podczas którego rywalizowały ze sobą pięciosobowe zespoły projektowe z poszczególnych akademii. Temat został zaproponowany, by młodzi projektanci mieli możliwość dość swobodnej interpretacji zadania, z którym większość osób zetknęła się w dzieciństwie, podczas wakacyjnego plażowania.

Określenie „designerski” stawiało wymóg oryginalnego podejścia do tematu, nietypowej koncepcji, oryginalnej formy, może czegoś jeszcze, co mogło zaskoczyć obserwatorów.

Młodzi projektanci wykazali się oryginalnym podejściem do tego klasycznego, plażowego tematu. Powstała cała gama obiektów – od bardzo konceptualnych, wymagających fizycznego zaangażowania widza, po odpowiedzi skupione na formie i precyzyjnym sposobie jej kształtowania. Było to zadanie łączące zabawę z projektowaniem i dzięki tej lekkości pozwalało na swobodne eksperymenty wyobraźni.



*Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku*  
ASP Wrocław, 2005









1, 2

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**

ASP Wrocław, 2006

3

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**

ASP Katowice, 2007

4

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**

ASP Gdańsk, 2007

5

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**

ASP Gdańsk, 2004

2



4



5



1



3



4





2

1

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**  
ASP Kraków, 2005

2

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**  
ASP Gdańsk, 2006

3, 4

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**  
ASP Warszawa, 2005

5

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**  
ASP Katowice, 2005



5



1, 2

***Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku***  
ASP Gdańsk, 2005

3

***Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku***  
ASP Wrocław, 2005

4

***Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku***  
ASP Łódź, 2006

5

***Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku***  
ASP Poznań, 2006



Kiedyś, dawno, dawno temu, zdarzyło mi się wymyślać nazwę dla pleneru. Nie przemęczając się zbyt, pomyślałem: „młody człowiek i morze”. Największy banał, jaki można było wymyślić. Choć w zasadzie – dlaczego by nie... Dla mnie „morze” i „może” to prawie to samo, więc miałem wątpliwości, czy aby na pewno młody człowiek może. Takie ujęcie sprawy jest stwierdzeniem czegoś, co wydaje się raczej oczywiste, jednocześnie... niekoniecznie. W końcu „stary człowiek i może” brzmi jak wyzwanie, a „młody człowiek i może” to po prostu banał. Czy naprawdę stary człowiek – tylko dlatego, że ma już swoje lata – nie może? To chyba nie zawsze prawda. Cóż z tego, że jest stary?

Czy rzeczywiście może tylko młody człowiek, wyłącznie ze względu na wiek? To absurd! Iluż to młodych nie może... Wiem to najlepiej – w końcu jestem nauczycielem i usilnie się staram, aby młody mógł. Tylko dlatego, że młody, to może – to nieporozumienie! A stary to niby nie może? A może skoro może, to znaczy, że jest młody? Nie zawsze...

To właśnie na plenerze usłyszałem dowcip, który często zdarza mi się opowiadać. Jeden zafrasowany staruszek pyta drugiego: „to ty jeszcze możesz...?”, a ten odpowiada, w tonie świętego oburzenia: „oczywiście, że mogę... tylko mi się nie chce”.

W trakcie jednej z korekt wielce zdumiona studentka spytała mnie z przejęciem: „to ja tak mogę?”. Wtedy mnie olśniło, z całą mocą dotarło do mnie, że najczęstszą przyczyną niemocy jest brak wiary we własne możliwości. Oczywiście, chcieć to móc itd. Jednak niekoniecznie. To, że chcę, wcale jeszcze nie musi oznaczać, iż mogę. Żeby móc, przede wszystkim trzeba wierzyć, że mogę. W trakcie pleneru „Młody człowiek i morze” były podejmowane próby chodzenia po wodzie, które na razie skończyły się chodzeniem w wodzie – wiara była słaba.

Być może uda się w kolejnych edycjach pleneru. Chodzenie po wodzie, kręcenie biczów z piasku, złudzenia optyczne, horyzont, komunikaty na niebie, falowanie, energia żywiołów – to tworzywo pleneru nad morzem. Strasznie nie mogłem się zabrać do napisania tego tekstu, ale w końcu uwierzyłem, że muszę... I napisałem.



prof. **Wacław Długosz**

Wydział Architektury i Wzornictwa  
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Myślałem, że jestem choć trochę oryginalny i nieco niepoprawny w tym, co myślę o młodych. A tymczasem kilka dni temu usłyszałem niezna-  
ne mi wcześniej określenie „ejdżyzm”. Ucieszyłem się, bo okazuje się,  
że nie tylko ja dostrzegam ten problem, o którym obecnie nie wypada  
mówić.

W czasach, kiedy różni gęgacze gęgają, że tylko młodzi mogą,  
jakże często spotykamy się z czymś całkiem przeciwnym.  
Czy to kurczowe trzymanie się tylko czegoś będącego „trendy”?  
Czy stadne słuchanie oglądanie, czytanie, ubieranie tylko tego,  
co jest „cool”?

W opowiadaniu Ernesta Hemingwaya Stary człowiek i morze tytułowy  
bohater mierzy się z żywiołem. Na naszych plenerach niewątpliwie  
młodzi rokrocznie przekonują nas o tym, że mogą. Starzy,  
mam na myśli kadrę profesorską, też.





## iluzja

Odrębnym aspektem eksperymentów wykorzystujących dużą powierzchnię plaży i jej otoczenie były ćwiczenia projektowe z obszaru złudzeń optycznych, iluzji, kamuflażu.

Polegały one na tworzeniu obiektów lub sytuacji, które miały wprowadzać w błąd odbiorcę. Odbywało się to poprzez uniemożliwianie odczytu danego obiektu w naturalnym procesie patrzenia na „pierwszy rzut oka” lub poprzez zniekształcanie właściwej treści przekazu.

Jedną z metod proponowanych studentom do eksperymentów wizualnych był kamuflaż i temat *Zauważone – niewidzialne*. Ideą kamuflażu jest rozbitcie wizualne kształtu, deformowanie istotnych cech obiektu, utrudniające jego rozpoznanie lub powodujące zmylenie odbiorcy co do prawidłowej formy obiektu.<sup>1</sup>

Inną metodą, eksplorowaną w zadaniu *Ukryte–rozpoznane* były zniekształcenia anamorficzne, w których następuje celowe zaburzenie obrazu, tak by komunikat był czytelny tylko z jednego miejsca lub oglądany obiekt wydawał się czymś innym niż faktycznie jest. Komunikat wysyłany przez obiekt musiał mieć dwa stany: ukryty–rozpoznany.

Jeszcze innym sposobem osiągnięcia iluzji było wykorzystanie przestrzeni, perspektywy i jej skrótów. Tu wykorzystywano nie tylko powierzchnię plażowego piasku, do gry iluzji włączano również powierzchnię wody oraz powietrze.

Odrębną metodą uzyskiwania rezultatów iluzji było wykorzystanie takich środków, jak: kolor, walor, światło, cień, które przekształcały naturalny obszar plaży, w celu uzyskania realistycznego efektu iluzji przestrzeni. Zjawiska miały często „monumentalną” skalę, godną otwartego terenu nadmorskiego.

Zupełnie innym sposobem było budowanie iluzji poprzez odtwarzanie fragmentu otoczenia przeniesionego w inne miejsce lub optyczne kontynuowanie jakiegoś zjawiska w innym środowisku jak na przykład fale wymodelowane w plażowym piasku.

Miały też miejsce realizacje wykorzystujące ruch do budowania iluzorycznej sytuacji i zachęcające widzów do interakcji z obiektem, w celu odkrycia zastosowanej zasady iluzji.

Wydanie zadań tego typu było poprzedzone wprowadzeniem teoretycznym, wyjaśniającym podstawowe zasady złudzeń optycznych, na których bazuje kamuflaż czy anamorfoza.



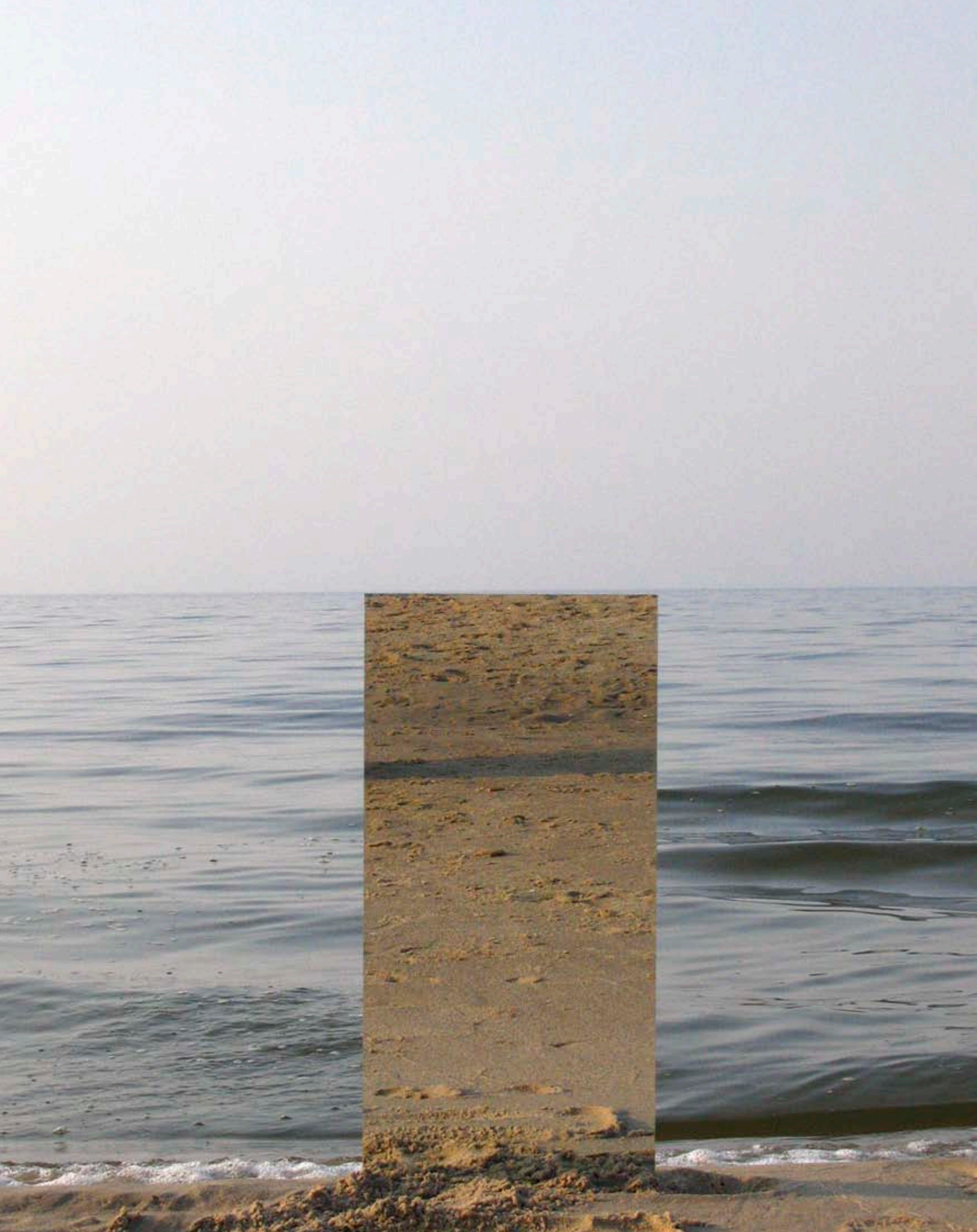


*Iluzja/fatamorgana*  
ASP Łódź, 2005











*Iluzja/fatamorgana*

ASP Katowice, 2005

(także na poprzednich stronach)







*Kamuflaż: zauważone-niewidzialne*

ASP Poznań, 2009







*Kamuflaż: zauważone-niewidzialne*

ASP Poznań, 2009



*Punkty widzenia - iluzje*

ASP Katowice, 2007







2

1, 2

*Iluzja/fatamorgana*

ASP Warszawa, 2005

3

*Światło/Cień/Kolor/Iluzja*

ASP Gdańsk, 2010

4, 5

*Punkty widzenia - iluzje*

ASP Katowice, 2007



4



5







*Iluzja/kamuflaż*  
ASP Warszawa, 2006



1



3



2



4



5

1, 3

*Iluzja/kamuflaż*

ASP Gdańsk, 2005

2

*Iluzja/kamuflaż*

ASP Gdańsk, 2005

4

*Punkty widzenia - iluzje*

ASP Gdańsk, 2007

5

*Iluzja/kamuflaż*

2006



1



3





1, 2

***Kamuflaż: zauważone-niewidzialne***

ASP Warszawa, 2009

3, 4

***Ślady na piasku – zapis zdarzeń***

ASP Gdańsk, 2007

5

***Ukryte – rozpoznane.***

***Iluzja/kamuflaż/anamorfoza***

UAP Poznań, 2013



4



5





*Iluzja*  
Różne ujęcia tematu







Plener w Krynicy?

Co roku oczekiwany wraz z pierwszymi promieniami wiosennego słońca. Te długie spacery pustą przed sezonem plażą... Obowiązkowa „pierwsza” rybka w smażalni oraz niekończące się dyskusje na temat kondycji szkół i wydziałów. Chyba żadna zorganizowana dotąd konferencja nie zapewniła takiej wymiany myśli i doświadczeń jak te niewymuszone, swobodne pogawędki. Wieczorne prezentacje programów poszczególnych uczelni są kopalnią tematów na kolejne dni. Wiele spośród tych prezentacji doskonale znamy.

Trudno, żeby co roku zmieniały się programy, ale mimo wszystko za każdym razem znajduję w nich coś nowego, co warto by zaadoptować do własnej pracowni albo z czym bym właśnie dyskutował... i koło się zamyka. Jednak moim zdaniem największą wartością tych plenerów jest możliwość spotkania się studentów z innymi ośrodków.

To obserwacja i porównanie różnych sposobów organizowania pracy w największej piaskownicy, w jakiej przyszło im się kiedykolwiek bawić. Nawiązywanie znajomości, porównanie programów i możliwość „obgadania” swojej uczelni – a to wszystko niekoniecznie przy rybce.

Są to wartości chyba nie do przecenienia. Na uwagę zasługują też wydawane tematy – adekwatne do miejsca, wymagające wyobraźni, kreatywności i szybkości działania.

Wielu studentów po raz pierwszy spotyka się z problemami mylenia wzroku, olbrzymiej skali i otwartego, 180-stopniowego horyzontu. Z tym większą przyjemnością obserwuję realizacje i sposoby radzenia sobie z nieznanym.

Z dumą stwierdzam, że są zdolni! I z roku na rok, z coraz większym niepokojem się zastanawiam, co robić, żeby tej młodzieńczej radości i zdolności nie zgłuszyć pragmatyczną dydaktyką. Tak oto mamy kolejny temat na kolejną rybkę...



mgr **Konrad Majkowski**

Wydział Wzornictwa  
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie



powietrze



Na co dzień go nie zauważamy, jednak wyrazisty zapach morskiego powietrza, jego ruch, odczuwalny w pełnej gamie nasilenia – od delikatnej bryzy po sztormowe wichury – nie pozwala zostawić go obojętnym.



## latawiec – im wyżej, tym lepiej

Pierwsza grupa zadań projektowych polegała na praktycznym opanowaniu zasad fizyki lotu prostych obiektów poruszających się w powietrzu.

Najprostszym do opanowania zasad lotu wydawał się latawiec i zadanie projektowe *Latawiec – im wyżej, tym lepiej*. Jednak, jak się okazało po pierwszych próbach, opanowanie kątów natarcia, stosunku powierzchni nośnej do ciężaru, siły nośnej nie jest takie oczywiste. Po wstępie teoretycznym potrzeba było wielu eksperymentów, żeby ustalić, co jest ważne, by latawiec swobodnie się wznosił w powietrzu. Niemniej opanowanie zasad lotu stanowiło dopiero początek pracy nad projektem.

Latawce wykonywane przez uczestników Spotkań miały być oryginalną kreacją, a wypuszczenie obiektu w powietrze – komunikatem dostrzeganym z ziemi. Zatem za funkcją lotu miała nadążać forma; ta z kolei powinna wykorzystywać konstrukcję, jej wdzięk i lekkość.

To tradycyjne zadanie plenerowe odbyło się również w formie międzyuczelnianego konkursu, w którym pojawiło się sporo ciekawych odpowiedzi. Istotnymi parametrami w ocenach jury, oprócz formy były takie parametry, jak wysokość lotu, jego styl oraz wielkość latawca – oczywiście im większy, tym lepszy.

Ten temat okazał się świetnym poligonem do eksperymentów oraz poszukiwania zależności pomiędzy funkcją i formą. Był to również sprawdzian umiejętności konstrukcyjnych młodych designerów.







1



3



4





2

1

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej***

Drużynowe zadanie konkursowe

ASP Gdańsk, 2012

2

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej***

Drużynowe zadanie konkursowe

ASP Katowice, 2012

3-5

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej***

Drużynowe zadanie konkursowe,

(także na poprzednich stronach)

ASP Gdańsk, 2013



5





2

1, 4, 5

**Latawiec - im wyżej, tym lepiej**  
Drużynowe zadanie konkursowe  
ASP Warszawa, 2012

2

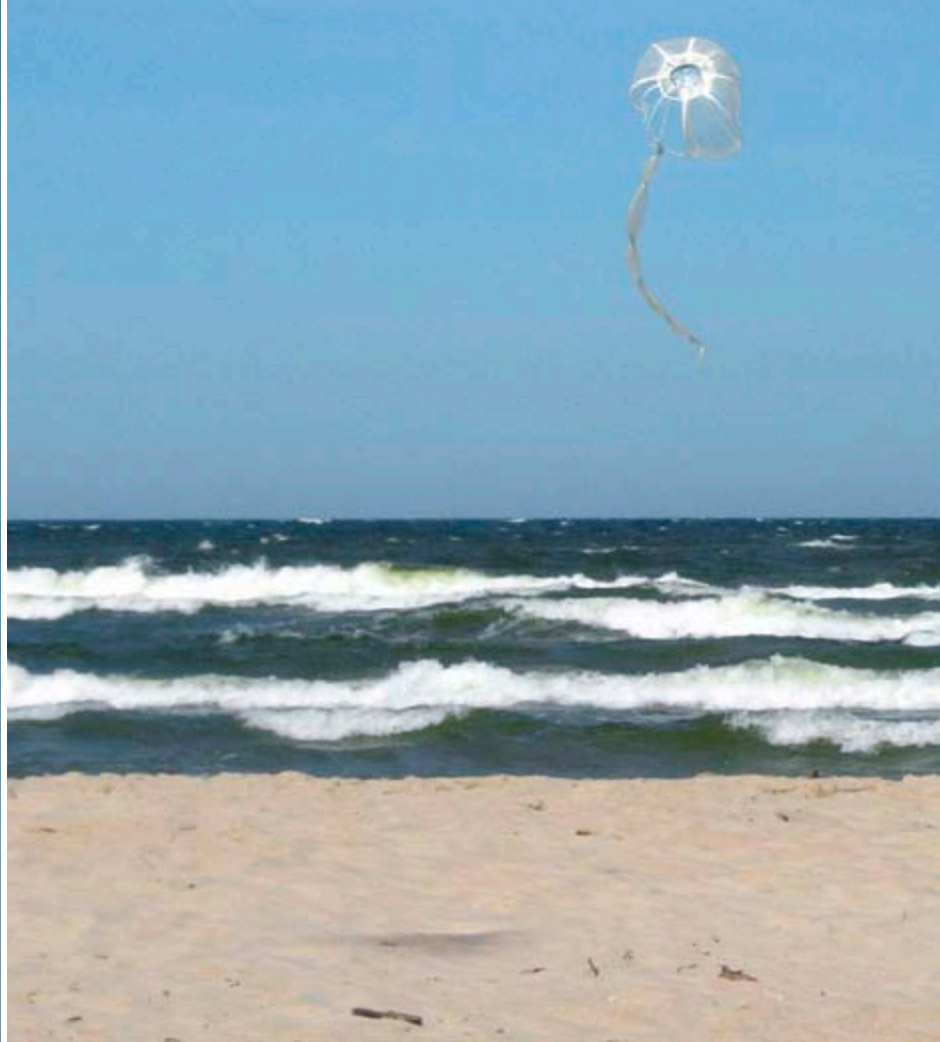
Konrad Majkowski (ASP Warszawa)  
i Waław Długosz (ASP Gdańsk), 2012

3

**Latawiec - im wyżej, tym lepiej**  
Drużynowe zadanie konkursowe  
ASP Kraków, 2012



5





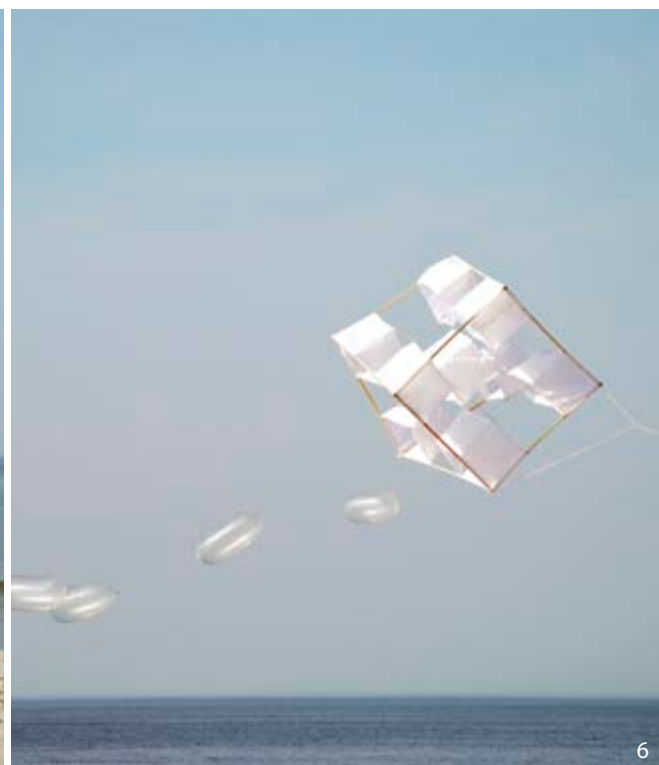
2



3



5



6

1-3

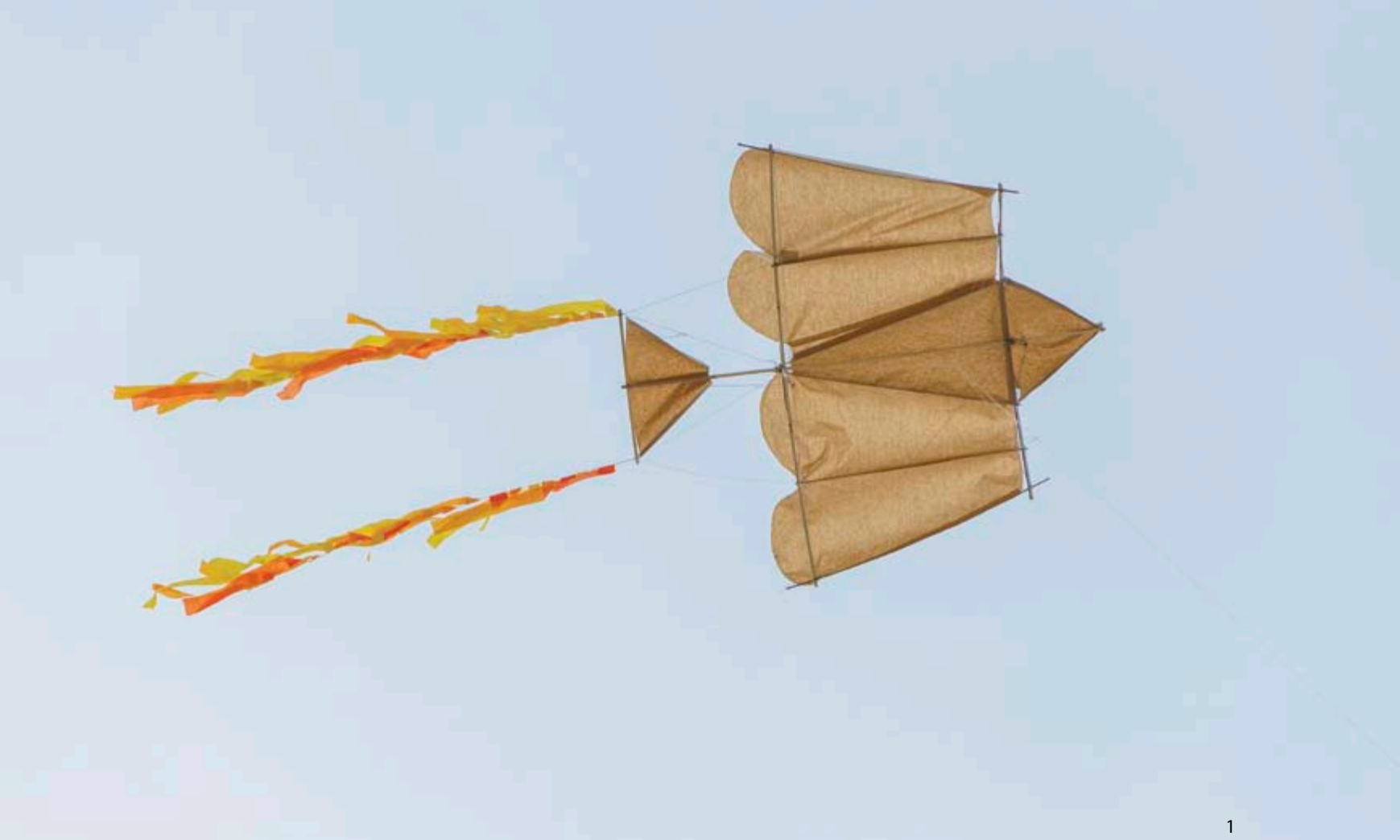
*Latawiec - im wyżej, tym lepiej*

ASP Gdańsk, 2014

4-6

*Drużynowy konkurs  
na designerski latawiec*

ASP Kraków, 2008



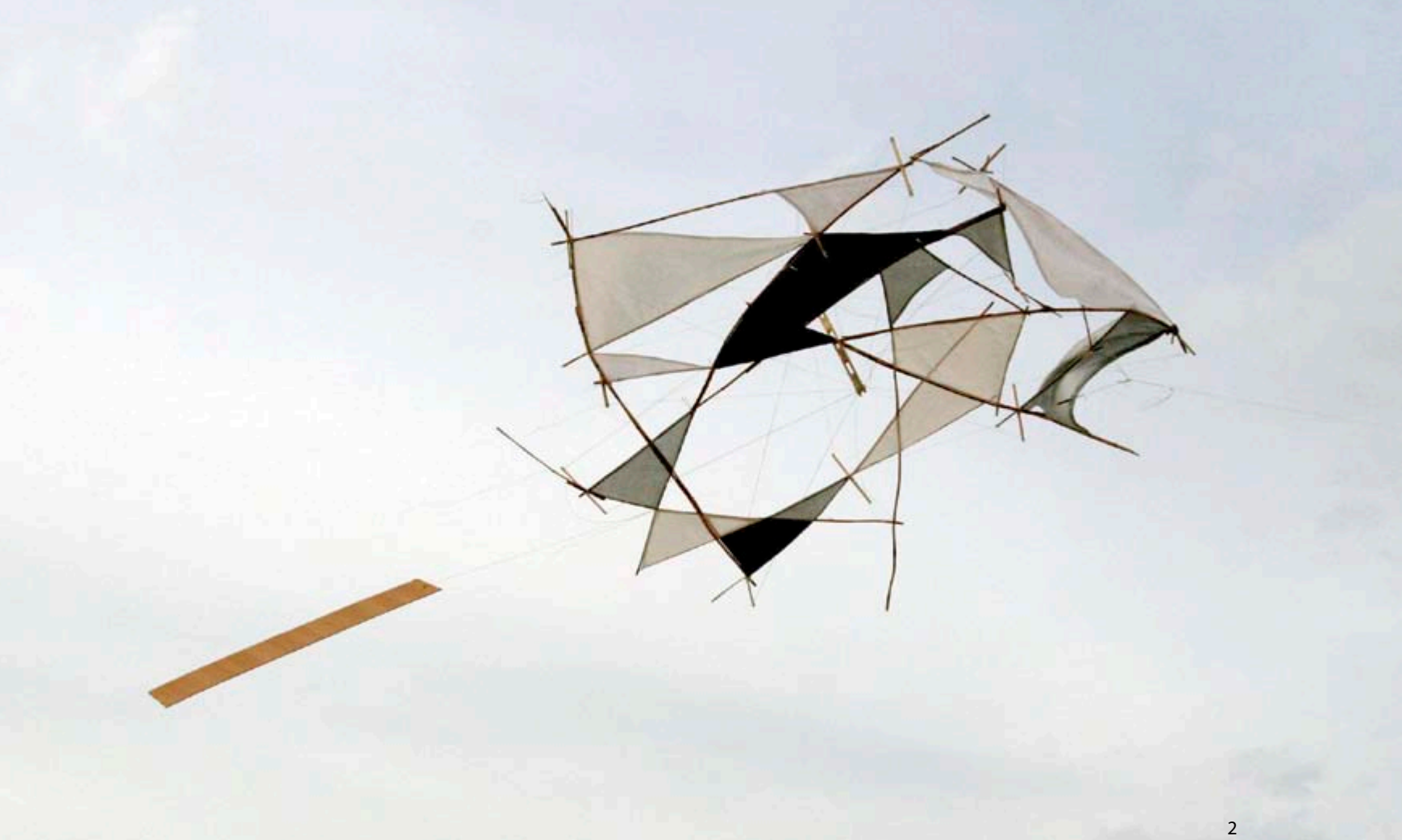
1



3



4



2



5

1, 3

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej***

Drużynowe zadanie konkursowe.  
ASP Gdańsk, 2013

2, 4

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej***

Drużynowe zadanie konkursowe.  
UAP Poznań, 2013

5

***Student – Latawiec***

2009



1



3



1

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej***

ASP Gdańsk, 2014

3

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej,***

drużynowe zadanie konkursowe

ASP Gdańsk, 2013

2, 4

***Latawiec - im wyżej, tym lepiej,***

drużynowe zadanie konkursowe

ASP Kraków, 2013





## komunikat w powietrzu, ni pies, ni wydra, w locie swobodnym

Nieco inny charakter miało zadanie polegające na wyniesieniu w powietrze wielkogabarytowego obiektu latającego, poruszającego się na zasadzie balonu napełnionego gorącym powietrzem. Tu należało opanować technikę tworzenia powłoki obiektu, tak by z płaskich papierowych brytów utworzyć przestrzenną formę.

Rozpoczęcie zadania było poprzedzone teoretycznym wstępem poprowadzonym przez Konrada Majkowskiego z ASP w Warszawie, który konsultował również projekty podczas eksperymentów realizacyjnych.

Zadanie miało dwie edycje. W pierwszej z nich, *Komunikat w powietrzu*, chodziło o stworzenie wyrazistego komunikatu wizualnego wyniesionego na jak największą wysokość. Studenci mieli wykorzystać fakt, że duży obiekt latający może być nośnikiem wizualnym o dużym zasięgu oddziaływania. Zatem kształt obiektu oraz jego powierzchnia mogły być tak zaprojektowane, by był nośnikiem treści proponowanej przez dany zespół.

Druga edycja tego ćwiczenia projektowego miała narzucony ogólny wyraz stylistyczny – *Ni pies, ni wydra, w locie swobodnym*. Oprócz opanowania tajników lotu i związanych z nimi eksperymentów, należało się zmierzyć ze stylizacją. Konieczne było przeanalizowanie treści zadania i nadanie obiektowi latającemu cech animalistycznych, poprzez stylizację na „dziwne”, nieznanne zwierzę. Należało się odwołać do szczególnych cech wizualnych niektórych zwierząt, jak: kły, pazury, rogi, ogony, sierść, umaszczenie, oczy, uszy i wiele innych; w projektowanym obiekcie można było je łączyć, przeskalować i uwypuklać. Po tej analizie należało stworzyć syntezę w postaci przestrzennego wizerunku nieznanego stworzenia. W ten sposób powstało fantastyczne podniebne zoo. Zadanie miało w sobie element zabawy oraz dawało twórcom dużo radości i emocji z powodu wypuszczania ich stworzeń w powietrze, gdzie „zaczynały żyć swoim życiem”. Niektóre spośród nich, wskutek błędów konstrukcyjnych, odbyły tylko jeden efektowny lot, płonąc w powietrzu.

Sposób eksperymentowania z formą i funkcją, na który pozwalają zadania „powietrzne”, jest bardzo cenny i trudny do przeprowadzenia w normalnym trybie semestralnej pracy. Pozwala na zbadanie od podstaw prostych zasad fizyki, respektowanie ich oraz twórcze wykorzystanie, przy zachowaniu odpowiednich proporcji pomiędzy ramami technicznymi a swobodą wypowiedzi plastycznej. Natychmiastowe sprawdzanie rezultatów pracy na przejściowych lub uproszczonych modelach, jakie zazwyczaj odbywało się podczas realizacji tego typu zadań, pozwala na utrwalanie tego efektywnego sposobu tworzenia w praktyce zawodowej projektanta.





*Ni pies ni wydra,  
w locie swobodnym*

Obiekty latające, napędzane  
ogrzany, powietrzem  
2011







***Komunikat w powietrzu***

Obiekty latające, napędzane ogrzanym powietrzem.

2010



*Komunikat w powietrzu*

Obiekty latające, napędzane  
ogrzany, powietrzem.

2010







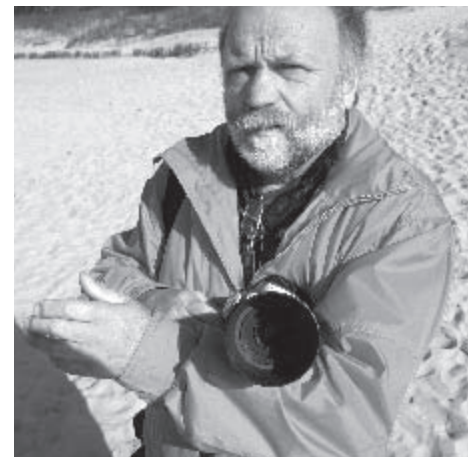


Plenery, czy raczej: spotkania projektowe w Krynicy Morskiej, stały się wydarzeniami, na które się czeka, umawia się z kolegami z innych uczelni już kilka miesięcy wcześniej. Często wsiadałem do samochodu i jechałem przez całą Polskę, wbrew ekonomicznej racjonalności, aby ze dwa dni pobyć w gronie przyjaciół, doświadczyć tego magicznego klimatu, na który składa się i ta plaża, i las, szum morza, wiatr, a przede wszystkim tego, co jest istotą spotkań – pracy. Rywalizacja i współpraca młodych ludzi z różnych uczelni. Podglądanie ich sposobu myślenia, kreowania rozwiązań z użyciem minimalistycznych środków, odkrywania potencjału tkwiącego w piasku, wodzie, wietrze.

Dziesiątki pomysłów na budowanie struktur z piasku, konstrukcji czy mobili z czego się da. Wiosenna nieprzewidywalność pogody. Prezentacje powstałych prac, sposoby argumentowania, uzasadniania swoich dokonań to w pewnym stopniu sprawdzian realizacji programów w poszczególnych uczelniach.

Niezaprzeczalną wartością spotkań są rozmowy, bardziej lub mniej oficjalne, pedagogów. Cenię sobie także te bardziej swobodne, często niemal do wschodu słońca. Oglądanie, czy może czasami chęć oglądania wschodu słońca, ma swój urok, a niekiedy poważniejsze konsekwencje. Nie będę rozwijał tematu – wtajemniczeni wiedzą.

Powstają tysiące zdjęć. Każdy na swój sposób dokumentuje ten magiczny czas, buduje prywatne archiwum. Może dobrze byłoby dokonać prywatnego wyboru kilkunastu najciekawszych, zdaniem autora, i zaprezentować je w szerszym gronie?



prof. **Jan Kukuła**

Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa  
Akademia Sztuk Pięknych  
im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu



## pędziwiatr, z wiatrem, wiatrowskaz

Trzeci typ zadań związany z udziałem powietrza miał inny charakter. Wykorzystał jego siłę do napędu, animacji obiektów poruszających się po plaży lub zainstalowanych na ziemi, ale przekształcających się w powietrzu.

W zadaniu *Pędziwiatr* celem było stworzenie obiektu poruszającego się po piasku za pomocą siły wiatru. Ważnym elementem było zaprojektowanie sposobu poruszania się obiektu według określonej zasady – nie mogło być ono przypadkowe. Podobnie zbudowane były założenia do ćwiczenia *Z wiatrem*; tu siła powietrza animowała elementy zainstalowane na uwięzi, tworzące przestrzenne obiekty.

Zadanie *Wiatrowskaz* skupione było na widowiskowym wskazywaniu kierunku i siły wiatru na nadmorskiej plaży. Uczestnicy mieli zaprojektować i wykonać obiekt w dużej skali, który miał kilka stanów, począwszy od stanu spoczynku w bezwietrzny dzień, przez różne stopnie natężenia wiatru, po sztormową pogodę, kiedy to obiekt uzyskiwał pełne rozwinięcie.

By uzyskać widowiskowy efekt, wykorzystano różnorodne środki ekspresji, takie jak przetworzenie siły wiatru na ruch urządzenia, zamiana jednego rodzaju ruchu na inny, zmiana koloru, skali, dźwięk i inne.





1, 2

**Naturalnie ukształtowane**

ASP Gdańsk, 2009

3, 4

**Wiatrowskaz**

ASP Gdańsk, 2011

5

**Struktury i rytmy na piasku**

kreowane za pomocą cieni rzucanych przez folie poruszane wiatrem

ASP Warszawa, 2008





*Wiatrowskaz*

ASP Warszawa, 2011









2

1, 2

**Wiatrowskaz**

ASP Wrocław, 2011

Obiekt rejestrował zmiany kierunku oraz siły wiatru i zapisywał je graficznie.

3

**Żywioty - Powietrze**

praca zespołowa, 2014

4

**Wiatrowskaz**

ASP Wrocław, 2011

5, 6

**Wiatrowskaz**

ASP Gdańsk, 2011



5



6





*Energia żywołów*  
ASP Gdańsk, 2007







1, 4-7

**Pędziwiatr**

ASP Wrocław, 2008

2, 3

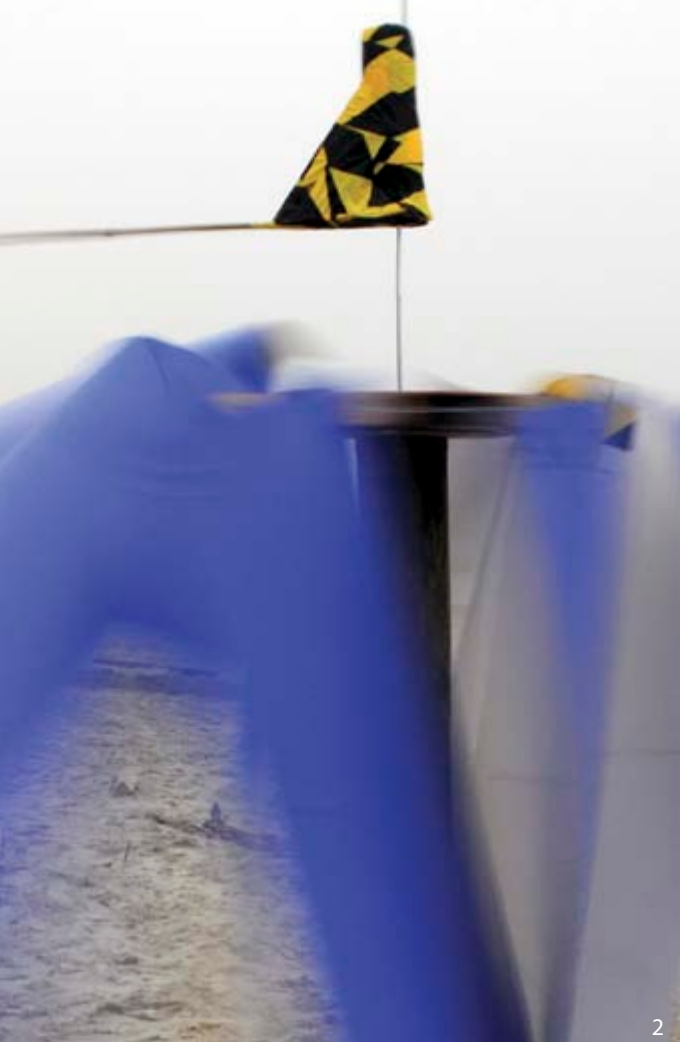
**Pędziwiatr**

ASP Warszawa, 2007









2

1-4

**Wiatrowskaz**

ASP Gdańsk, 2011

Im silniejszy wiatr, tym szybciej i bardziej horyzontalnie wirowały biało-niebieskie płyty. Górny wskaźnik określał kierunek wiatru.

5, 6

**Wiatrowskaz**

ASP Kraków, 2011



5



6



## Stara i morze

Jest 2006 rok, maj, pogoda jak rzadko, plaża, morze... Tygodniowa ucieczka w świat wakacji z dzieciństwa. Towarzystwo z całej Polski – młodzi adepci dizajnu i kilku pedagogów. Nadmorskie Spotkania prowadzone przez Piotra i Pawła, wtedy nieznanych mi bliżej młodszych kolegów z gdańskiej ASP, zachęciły wszystkich do zabawy w projektowanie, wolne od kryteriów, rachunku kosztów, marketingu, gustów klientów – pełna swoboda.

Zrobić coś z materiałów na plaży, czyli z piasku i z tego, co wyrzuca morze... Z Ewą Pawluczuk, z którą reprezentowałyśmy krakowskich pedagogów, postanowiłyśmy włączyć się do tej zabawy. Spacerując wzdłuż brzegu, spostrzegłyśmy zadziwiająco dużo wyrzuconych przez morze rękawic ochronnych. Pewnie gubią je pracujący na statkach rybacy i marynarze. Wykonane z odpornych materiałów, mogą długo przetrwać w morskiej wodzie. Po wyrzuceniu na plażę i wysuszeniu, są w dość dobrym stanie. Może poza kształtem – grube paluchy powyginałe we wszystkie strony przywodzą na myśl odcięte dłonie porażone reumatyzmem. Nazbierałyśmy ich na tyle dużo, że utworzyły armię rąk, prawie domagających się reszty ciała. Znaleźliśmy pobudzało wyobraźnię. Na piasku wyznaczyłyśmy pole podzielone na kwadraty. W każde przecięcie linii włożyłyśmy jedną rękawicę skierowaną palcami ku niebu. Tak ułożone zdawały się wołać o pomoc. Niemal można było wyobrazić sobie zakopane pod ziemią ciała.

Plener się kończył – w dniu wyjazdu, a była to niedziela, spacerowicze oglądali nasze dokonania, i rękawiczki również. Wiatr powoli zasypywał piaskiem instalację. Ostanie spojrzenie przed odjazdem. Ledwo widoczne końcówki palców.

Co pozostało po plenerze? Doświadczenie, które nieczęsto przydarza się starszym. Bezinteresowna radość wspólnej pracy, jak dziecięca zabawa. Fascynacja przypadkowym znaleziskiem i naznaczenie go nową wartością. Nie było smutno, że efekt pracy równie szybko powstał, co zniknął.

Pozostało jeszcze coś, co procentuje do tej pory. Pozyskałam Piotra i Pawła jako autorów tekstów do magazynu 2+3D, i to dobrych.



prof. **Czesława Frejlich**

Wydział Form Przemysłowych  
Akademia Sztuk Pięknych  
im. Jana Matejki w Krakowie





woda



To ona jest najważniejszym elementem tworzącym aurę plaży. Nie pozostała też obojętna dla uczestników Spotkań. Ze względu na bezpieczeństwo i warunki pogodowe wczesną wiosną, eksploracja morskiej wody odbywała się w obszarze jej styku z lądem – tam, gdzie załamują się grzbiety fal i wylewają na brzeg. Tam też jest wiele możliwości wykorzystania tej ogromnej energii.



## woda

Eksperymenty związane z wodą miały różnorodny charakter – od dowcipnych instalacji, przez wykorzystanie wody do animacji zaprojektowanych struktur, po wyzyskanie jej powierzchni, na której unosiły się obiekty.

Część z tych ćwiczeń dotyczyło wykorzystania fal i ich energii. Obiekty poruszane poprzez siłę morskich fal często były zainstalowane na piasku lub ponad nim i poprzez system mobilnych elementów, takich jak ciągną czy dźwignie, wprowadzono je w ruch.

Oprócz wykorzystania fal do napędu obiektów, często sam zapis ich ruchu był bardzo spektakularny. Młodzi projektanci starali się zwiększyć jego widowiskowość poprzez proste zabiegi, takie jak nakładanie na fale białej powierzchni folii, która w swojej jednolitej strukturze pozwalała skupić się tylko na ruchu wody, z pominięciem koloru czy różnych struktur morskiej piany.

Inne działania polegały na umieszczeniu na powierzchni wody obiektów lub struktur, które wzmacniały wizualny efekt falowania, podkreślając amplitudę fal.

Woda też często była wykorzystywana do działań związanych z tworzeniem iluzji, począwszy od tego, że była ogromnym, jednolitym tłem, dzięki któremu można było przeprowadzać złudzenia polegające na myleniu odległości i perspektywy. Wykorzystano jej styk z lądem, gdzie można było pokusić się o zacieranie tej granicy. Uzyskiwano teatralne wręcz efekty, umieszczając na powierzchni wody obiekt przypominający płetwę rekina czy napełnione powietrzem gumowe rękawiczki. Powierzchnia wody wykorzystywana była jak lustro by uzyskiwać efekt multiplikacji a jej przestrzeń stanowiła dobrą bazę do tworzenia iluzji, związanej z zakłócaniem naturalnego postrzegania odległości.

Woda wędrowała też czasem na ląd celowo ukształtowanymi kanałami, albo była tam transportowana w specjalny sposób – jak w pracy, gdzie na plaży pojawiły się wielkie kolorowe krople, czyli wypełnione wodą foliowe sakwy.







*Falomobil*

ASP Warszawa, 2009



1



3



4

1, 3, 4,  
**Czasomierz plenerowy**  
projektowanie procesu  
UAP Poznań, 2012

2, 5, 6  
**Żywioty - Woda**  
praca zespołowa, 2014







### *Energo-machina*

ASP Gdańsk, 2010

Obiekt ustawiony był w znacznej odległości od brzegu i wykorzystywał ruch fal do uruchamiania gongu. Wzmacniało to przestrzenny efekt dźwiękowo - wizualny falowania.



1



3

1

***Żywioty - Woda***

praca zespołowa, 2014

2, 4

***Czasomierz plenerowy***

projektowanie procesu  
ASP Gdańsk, 2012

Obiekt rejestrował upływ czasu,  
kreśląc na piasku ślady ruchu fal.

3

***Kamuflaż: zauważone-niewidzialne***

ASP Kraków, 2009



2



4



1



3



4





1, 2

**Falomobil**

ASP Gdańsk, 2009

3-5

**Naturalnie ukształtowane**

ASP Katowice, 2009





1



3



2

1, 2

***Iluzja - fatamorgana***

ASP Poznań, 2005

3-5

***Obiekt pływający - Falomobil***

ASP Poznań, 2008



4



Mam wrażenie, że koncepcja Nadmorskich Spotkań Wzornictwa wykiełkowała na nieco podobnej w swoim charakterze imprezie w Skokach pod Poznaniem. Tam wśród pracowników gdańskiej i krakowskiej akademii wyłoniła się idea organizowania podobnych warsztatów przez wydziały naszych uczelni. Niestety, krakowska inicjatywa zakończyła się jednorazową imprezą pt. „Styl Zakopiański” na Harendzie, natomiast gdańska Akademia wytrwale pozyskiwała środki i organizowała co roku Ogólnopolskie Nadmorskie Spotkania Wzornictwa „Młody człowiek i morze”. W tym roku już 11. edycja – jak ten czas szybko leci!

Młodzi ludzie (studenci) wciąż mogą, ale starzy (pracownicy) również, mimo swojego wieku, nie dają za wygraną i służą podopiecznym zarówno radą, jak i czynną pomocą oraz wielkim zaangażowaniem w realizację warsztatowych prac. Na przestrzeni lat inicjatywę w organizacji przejęła młoda kadra Wydziału Architektury i Wzornictwa gdańskiej ASP, ale klimat imprezy pozostał, na szczęście, ten sam. Jest okazja do rozmów na temat programów dydaktycznych, wspólnych imprez trwających do późnych godzin wieczornych, przemierzania kilometrów plaż i „grzebania” w nadmorskim piachu (oczywiście w celu realizacji ambitnych przedsięwzięć projektowych).

Ileż pożytecznych śmieci znajdowaliśmy, zamieniając je w artefakty... Ile folii malarskiej, sznurka, prezerwatyw (tańsze od baloników) wykorzystaliśmy – ku zadowoleniu miejscowych handlowców, narzekających na brak ruchu w sklepach w martwym sezonie. Studenci, którzy mieli okazję uczestniczyć w Nadmorskich Warsztatach Wzornictwa, stawali się po powrocie aktywnymi osobami. Kontakty towarzyskie owocowały przyjaźniami, współpracą na polu zawodowym, a także chęcią „postudiumowania” w innych uczelniach, z których programami mamy okazję zapoznać się na prezentacjach będących stałym elementem warsztatów. Kadra poprzez wymianę doświadczeń mogła wykorzystać metody wypraktykowane przez kolegów po fachu w swojej pracy pedagogicznej.

Kończąc moją refleksję warsztatową, mogę tylko pochwalić energię i wytrwałość gdańskich kolegów w corocznym organizowaniu imprezy oraz życzyć im, aby ciągle byli chętni, młodzi ludzie, którzy mogą wiele, i starsi, którzy im w tym pomagają.



dr hab. **Ewa Pawluczuk** prof. ASP

Wydział Form Przemysłowych  
Akademia Sztuk Pięknych  
im. Jana Matejki w Krakowie



na styku żywiołów



W każdej edycji Spotkań pojawiały się realizacje, które oscylowały „na styku” pozostawiając szerokie pole do interpretacji.





## na styku żywiołów

To bardzo szeroki i inspirujący obszar. Na styku zazwyczaj ścierają się różne idee, pojawiają się nowe odkrycia, nic nie jest oczywiste, bo należy do kilku kategorii, środowisk, materii. Tak też było podczas realizacji eksperymentów z formą.

Szerokie interpretacje wydanych tematów, wyłamujące się z ich ram i ograniczeń czy powściągliwe, ale silnie oddziałujące realizacje, na styku milczenia i krzyku. Było też sporo spontanicznych fantazji na styku nadrealnego żartu i refleksji.

Tu znów, podobnie jak w całym niniejszym opracowaniu trudno wyznaczyć sztywne granice kategorii i porządkowania. Dlatego niektóre z zaprezentowanych prac mogły znaleźć się w innej kategorii, ale ten żywiołowy rozdział jest dla nich najwłaściwszy. Pozostawia sporo wolnej przestrzeni interpretacyjnej i oddaje dobrze charakter Nadmorskich Spotkań.



1



3



2



4

1, 3

***Naturalnie ukształtowane - Stwory***

ASP Łódź, 2009

2, 4

***Chocholy***

ASP Kraków, 2005





*Pomiędzy żywiołami*  
ASP Poznań, 2008





### *Żywioty – Ziemia / Woda*

praca zbiorowa, 2014

Realizacje eksponowały upływ czasu i siły oddziałujące na styku wody i piasku. W pracy z sześcianami, początkowo wszystkimi wypełnionymi piaskiem, można było obserwować jego zanikanie pod wpływem fal.

Druga realizacja również wykorzystywała siłę fal. Początkowo wszystkie ustawione pionowo patyki, zmieniały położenie, tworząc graficzny zapis oddziałującej siły.



1



3







2

1, 2

*Na styku żywiołów*

UAP Poznań, 2011

3-5

*Naturalnie ukształtowane*

ASP Gdańsk, 2009



4



5



1



3

1-3

*Spotkanie żywiołów*

ASP Gdańsk, 2006

4

*Spotkanie żywiołów*

ASP Gdańsk, 2009

5

*Żywioły – Ziemia/Powietrze*

praca zbiorowa, 2014





1

1

*Piaskowe baby*

ASP Kraków, 2013

2, 3

*Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku*

ASP Wrocław, 2004







1

**Drużynowy konkurs  
na designerski zamek z piasku**

ASP Warszawa, 2007

2

**Żywioly – Ziemia/Woda**

praca zbiorowa, 2014

3, 4

**Piaskowe baby/Iluzja/fatamorgana**

ASP Kraków, 2005

5

**Wiatroform**

Obiekt mobilny kształtowany wiatrem

ASP Poznań, 2008

2



5



3



4





2

1, 3, 4

*Na styku żywiołów / Ruchome piaski*

ASP Wrocław, 2004

2, 5, 6

*Piaskowe baby / Iluzja / Fatamorgana*

ASP Gdańsk, 2005



5



6



mobile



Odrębną kategorią eksperymentów realizowanych przez młodych designerów było konstruowanie obiektów, których głównym zadaniem było przetwarzanie ruchu. Funkcję tę łączyli z dbałością o wizualne efekty, tworząc spektakle wykorzystujące proste zasady mechaniki.



## energo-machina, czasomierz plenerowy

Celem dydaktycznym było tu ćwiczenie umiejętności logicznego projektowania ruchomych struktur, zdolności przewidywania działania zaprojektowanych mechanizmów oraz kształtowanie świadomości tworzenia estetyki produktu na podstawie jego konstrukcji.

Przeprowadzone eksperymenty można podzielić na dwa typy zadań. Pierwsze spośród nich polegały na użyciu naturalnych źródeł energii do napędu zaprojektowanego mechanizmu. Typowym doświadczeniem w tym obszarze eksperymentów była *Energo-machina*. Wykorzystując naturalne źródła energii, takie jak wiatr, fale, słońce, ewentualnie skumulowane zasoby energii (np. worek z piaskiem, wiadro z wodą), należało zaprojektować i zbudować strukturę przestrzenną, która efektywnie i efektownie przetwarza energię. Przetworzenie to miało być przedstawieniem, podczas którego następują przemiany w samej maszynie albo w przestrzeni, która ją otaczała. Zmiany te polegały na przekształcaniu ruchu, w efekcie czego dochodziło do porządkowania lub burzenia struktur, odmierzenia czasu albo odległości, zmiany koloru, wydobywania dźwięków, przemieszczania elementów w przestrzeni oraz wielu innych widowiskowych zdarzeń będących efektem przetwarzania energii. Najczęściej w roli niezawodnego źródła energii napędowej występowały morskie fale i wiatr.

Zawężonym do konkretnej funkcji wariantem tego zadania był *Czasomierz plenerowy*. Jego celem dydaktycznym było zaprojektowanie procesu, który wizualizowałby upływ czasu. Ten, jak wiadomo, jest zjawiskiem relatywnym, dlatego czasomierz plenerowy mógł odmierzać czas we właściwy sobie sposób, niekoniecznie z podziałem na minuty i godziny. Ważnym parametrem była powtarzalność wskazań i możliwość repetowania całego cyklu.

Do napędu czasomierza można było wykorzystać naturalne zjawiska występujące na plaży, takie jak wiatr, ruch fal, ruch piasku czy ruch światła słonecznego. Możliwe było także akumulowanie energii w postaci wyniesionego na pewną wysokość ciężaru, wahadła, siły wyporu. Dość ważne było założenie zastosowania w konstrukcji mechanizmu czasomierza naturalnych materiałów dostępnych nad morzem. W uzyskiwaniu widowiskowego efektu pomocne było wykorzystanie zróżnicowanych środków ekspresji, takich jak różne rodzaje ruchu urządzenia oraz jego prędkości, zmiana koloru w trakcie trwania procesu, zmiana skali, efekty dźwiękowe.



1



2



5



6



3



4



7

1-4

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu  
ASP Gdańsk, 2012

5

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu  
ASP Wrocław, 2012

6

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu  
ASP Katowice, 2012

7

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu  
ASP Gdańsk, 2012







2

1, 2

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu

ASP Gdańsk, 2012

Obracające się wiatraki, podciągały kolorowe ciężarki, sygnalizując upływ czasu, zależnie od siły wiatru.

3-5

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu

ASP Warszawa, 2012

Czasomierz umożliwił obserwację przemieszczających się cieni i światła słonecznego.

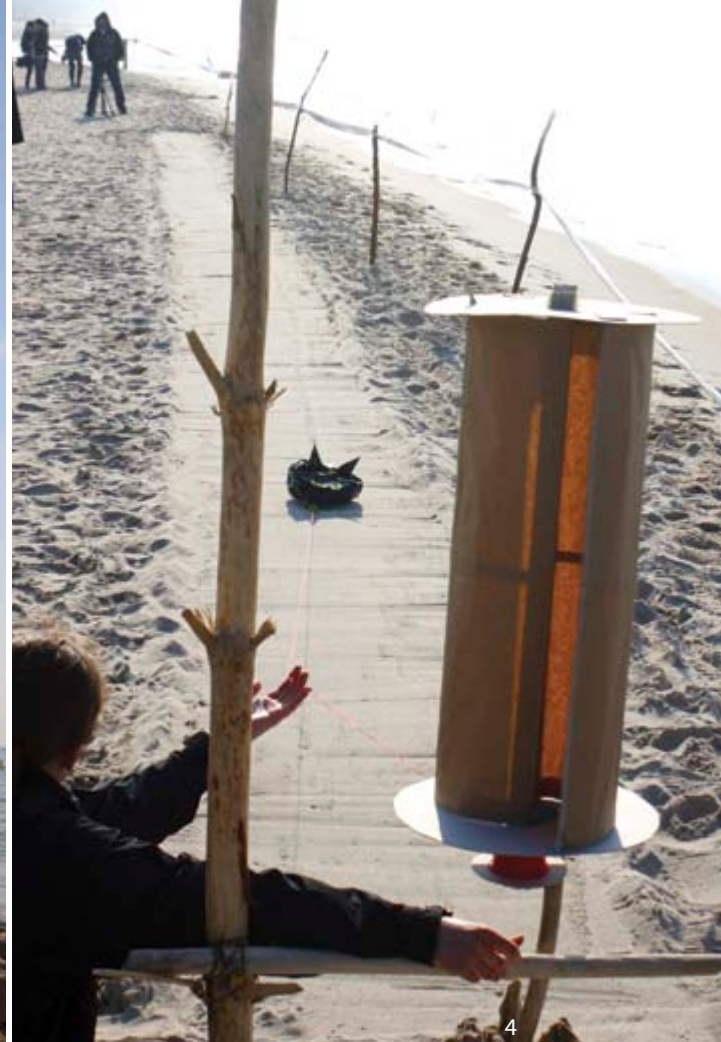


5





3



4



7

1-4

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu  
ASP Gdańsk, 2012

„Turbina” napędzana wiatrem,  
ściągała obiekt, sunący na linie  
po piaskowym torze.

5-7

**Klepsydra – czasomierz plenerowy**

ASP Katowice, 2005

Wiatrowa klepsydra, subiektywnie  
odmierzająca czas.





2

1, 3, 4

**Klepsydra – czasomierz plenerowy**

ASP Wrocław, 2005

2, 5, 6

**Czasomierz plenerowy**

projektowanie procesu

ASP Gdańsk, 2012

Obiekt - gra, wykorzystywał ruch fal

do animacji „boiska” po którym

toczyła się piłeczka.



5



6





2



3



6

1-3

***Energo-machina***

ASP Kraków, 2010

Obiekt „malujący” plażę dzięki sile wiatru. Zawieszane pod wiatrakami pojemniki z farbą, zależnie od siły i kierunku wiatru rozpraszają barwnik.

4-6

***Grające słupy***

ASP Poznań, 2006

Urządzenie wykorzystujące wiatr, do generowania rytmicznych dźwięków. Tępy i rytmy uzyskano dzięki różnym wielkościom wiatraków ustawionych w wielu kierunkach. Także elementy, o które uderzały śmigła wiatraków były zróżnicowane.



1



3



4



1, 3

***Energo-machina***

ASP Gdańsk, 2010

Obiekt poruszał się po plaży,  
zależnie od siły wiatru.

2, 4

***Energo-machina***

ASP Gdańsk, 2010

Urządzenie wirowało na wietrze,  
znacząc ślady na piasku.





Upływający czas oraz bagaż doświadczeń upoważnia mnie do napisania paru refleksji dotyczących plenerów designerskich organizowanych dla studentów kierunku wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych. Mam w tym przedsięwzięciu osobisty udział. Byłem pomysłodawcą i organizatorem pierwszych tego typu spotkań na ARTEFAKTACH w Skokach, w ośrodku plenerowym ówczesnej Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu, a dzisiaj – Uniwersytetu Artystycznego.

Głównym celem naszych spotkań miała być integracja studentów i pedagogów wszystkich uczelni kształcących na tym kierunku studiów w całej Polsce. Drugim, nie mniej ważnym, miała być radość tworzenia w oparciu o przyrodę, jej piękno, jej odkrywanie, smakowanie i analizowanie. Zrozumienie przez przyszłych projektantów świadomego i odpowiedzialnego działania miało tworzyć nadrzędną świadomość, jaką jest budowanie nowych wartości w zgodzie z otaczającym nas środowiskiem.

Pierwsze takie spotkanie miało miejsce w 1996 roku. Pamiętam burzliwe, ale bardzo konstruktywne dyskusje nad formułą i zadaniami plenerowymi toczącymi się wieczorami z udziałem wszystkich pedagogów zaproszonych na ten plener, między innymi z prof. Rajmundem Hałasem (ASP Poznań), prof. Adamem Hauptem, prof. Jackiem Popkiem, dzisiaj także profesorem Wacławem Długoszem (ASP Gdańsk).

Dyskusje przekształcały się w wymianę poglądów na temat zadań i metod kształcenia, filozofię designu, tworzenia wizji wspólnych programów dydaktycznych dla uczelni w całej Polsce.

Ogromnie się cieszę, że te spotkania i ich formuła znalazła uzupełnienie w spotkaniach plenerowych organizowanych przez Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku. Spotykamy się od ponad 10 lat na wspaniałych plenerach, w nadmorskich klimatach, w Stegnie i Krynicy Morskiej pod hasłem „Młody człowiek i morze”.

Cieszymy się z radości i trudów tworzenia, ze wspaniałych realizacji plenerowych dokumentowanych przez organizatorów oraz prezentowanych w wydawnictwach, ulotkach poplenerowych i materiałach elektronicznych. Interpretacja i materializacja wywołanych haseł projektowych jest znakomitą nauką pokory wobec natury, często bezlitośnie weryfikującej nasze pomysły, ale także otwierającej umysły na nowe ciekawe kreacje i wydarzenia. Uczestnictwo w tych plenerach oraz ich atmosfera i wyniki, ocena studentów i pedagogów, a także wypowiedzi przypadkowych odbiorców tych zmagani, przechodniów i wczasowiczów, zawsze nacechowane są radością i motywacją do nowych odkrywczych wyzwań. Oby warunki i zapal do organizacji takich spotkań trwały jak najdłużej!



prof. **Tomasz Matuszewski**

Wydział Architektury i Wzornictwa  
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu



## bestia na smyczy, czyli obiekt mobilny napędzany siłą mięśni

Tak sformułowane zadanie, oprócz pokonania typowych trudności konstrukcyjnych, było świetnym przyczynkiem do refleksji nad wyrazistą stylistyką obiektu. Bestia mogła się poruszać po ziemi lub po wodzie, a jej ruch miał być generowany poprzez „prowadzenie na smyczy”. Istotnym parametrem zadania był program przetworzenia ruchu realizowany przez obiekt; chodziło o zamianę ruchu obrotowego na posuwisto-zwrotny lub obrotowego na obrotowy o innej prędkości.

Całość miała służyć spektaklowi prowadzenia bestii na uwięzi, dlatego też różne spektakularne „zachowania” mechanizmu były mile widziane. Należało do nich uruchamianie dodatkowo zaprojektowanych elementów, takich jak skrzydła, paszcze, pazury. Te atrybuty wizerunku potworów podnosiły widowiskowość „ujarzmienia bestii”.

Zadanie projektowe *Bestia na smyczy* było dwukrotnie wydane, raz jako drużynowy konkurs projektowy pomiędzy studentami z poszczególnych akademii. Oprócz świetnej zabawy, dla niektórych studentów był to pierwszy kontakt z własnoręcznie zaprojektowanym i wykonanym, działającym mechanizmem.





*Bestia na smyczy*

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni  
ASP Gdańsk, 2008







*Bestia na smyczy*

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni

ASP Gdańsk, 2008



1



3



4



2

1, 3, 4

***Bestia na smyczy***

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni  
ASP Warszawa, 2008

2

***Drużynowy konkurs: Bestia na smyczy***

ASP Gdańsk, 2009

5

***Bestia na smyczy***

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni  
ASP Gdańsk, 2008



5





2



4

1, 2

***Bestia na smyczy***

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni  
ASP Katowice, 2008

3, 4

***Bestia na smyczy***

Konkurs drużynowy  
ASP Gdańsk, 2009





### ***Bestia na smyczy***

Konkurs Drużynowy

ASP Gdańsk, 2009

Dzięki zastosowaniu lekkich kół oraz elastycznego „zawieszenia”, Bestia dobrze radziła sobie jeżdżąc po piasku, ale też pływając na falach.







1, 3, 4

***Bestia na smyczy***

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni  
ASP Gdańsk, 2008

2

***Bestia na smyczy***

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni  
ASP Gdańsk, 2008

5

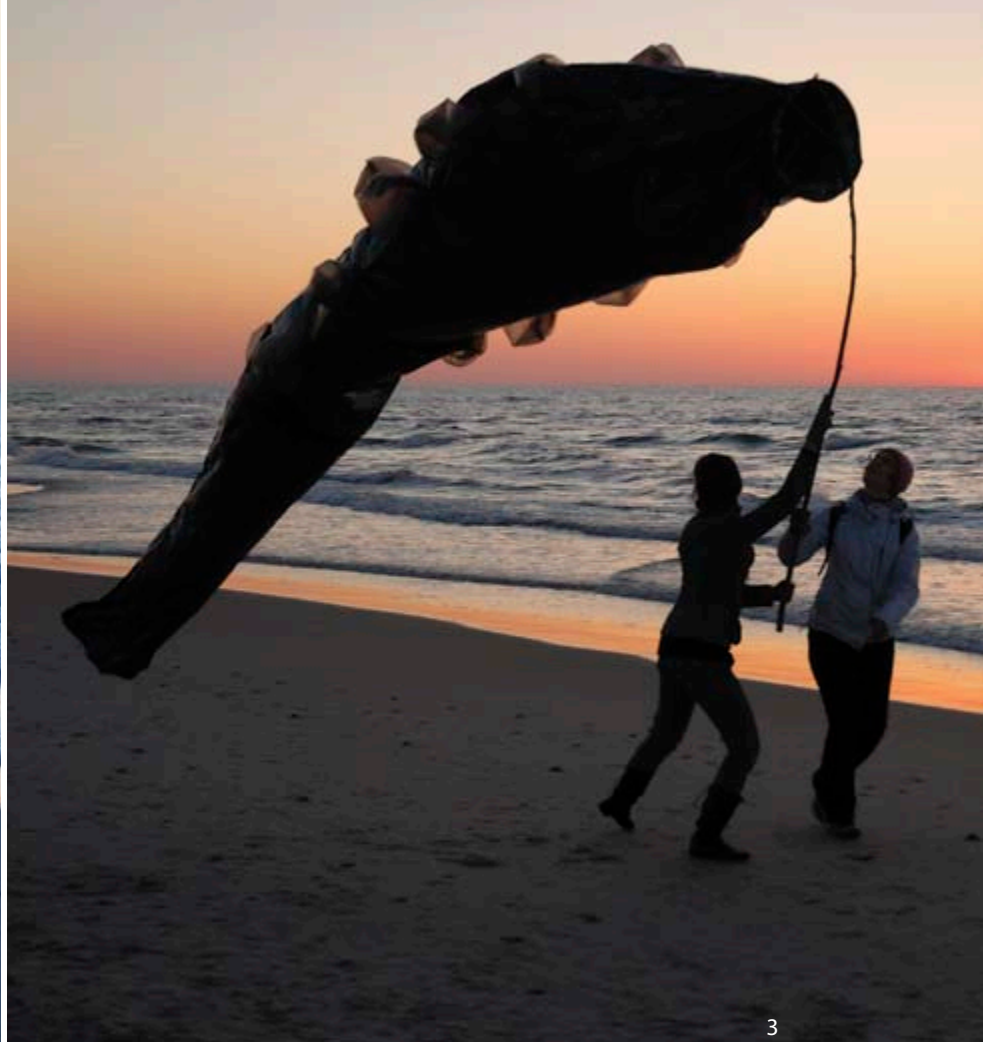
***Bestia na smyczy***

Konkurs Drużynowy  
ASP Łódź, 2009





2



3



5



6

1-3

***Bestia na smyczy***

Obiekt mobilny napędzany siłą mięśni  
ASP Gdańsk, 2008

4-6

***Bestia na smyczy***

Konkurs drużynowy  
ASP Kraków, 2009



Prosty przepis na wyborny studencki plener projektowy w 10 krokach  
*Idealny na pierwsze wiosenne dni, można go łączyć ze smażoną rybą,  
napojami i kąpielami słonecznymi.*

1. Weź garść studentów wzornictwa ze Śląska i powiedz im,  
że będą podani w morskim sosie.
2. Zadbaj o dużo różnorodnych naczyń: foremek, wiaderk oraz worków.
3. Przygotuj aparaturę typowo analogową, taką jak szkicowniki,  
papier, nożyki, sznurki, wszelakie narzędzia ogrodowe.
4. Sprawdź, czy są wszystkie składniki w odpowiednich przedziałach PKP,  
gdyż po godzinie 19:51 nie możesz już niczego dorzucić, a studentów  
zagubionych w drodze uważa się za utraconych.
5. Zrelaksuj się – potrawy przygotowywane w stresie nie smakują dobrze.
6. Zbierz, uprzednio mocno wstrząśnij (najlepiej intelektualnie),  
a następnie koniecznie zmieszaj razem uczestników pleneru,  
aż zawrze i zacnie bulgotać, do uzyskania jednorodnej,  
dobrze pracującej masy.
7. Następnie podgrzewaj ich na słońcu, aż do jednorodnego zrumienienia.
8. Kontroluj proces przygotowywania, aby efekt końcowy  
za wcześnie nie wyparował.
9. Podaj swoje danie po Śląsku, czyli *losprawiaj richtig gryfnie,  
coby twoja robota cisła szystkich na zoll.* A następnie przygotuj  
się na degustację potraw z innych części kraju.
10. Wykonaj dobrą dokumentację fotograficzną projektu,  
a następnie umieść na wszystkich forach i blogach w celu  
szeroko zakrojonego lansu/efektu popularyzatorskiego\*

(\*niepotrzebne skreślić).



dr **Anna Kmita**

Wydział Projektowy  
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach



## z betonu

W trakcie spotkań odbywały się też dodatkowe warsztaty eksperymentalno-projektowe. Podczas dziesiątej edycji zaproszeni studenci II roku mogli eksperymentować z materiałem, jakim jest beton, oraz wypełniaczami zmniejszającymi jego masę. W ten sposób powstały oryginalne, plenerowe betonowe siedziska, zaprezentowane później na wystawie plenerowej podczas Bałtyckiego Festiwalu Nauki na Politechnice Gdańskiej. W prowadzeniu warsztatów współuczestniczyła Pani dr inż. Marzena Kurpińska z Katedry Budownictwa i Inżynierii Materiałowej Politechniki Gdańskiej.







Warsztaty tworzenia  
siedzisk z lekkiego betonu  
ASP Gdańsk, 2013





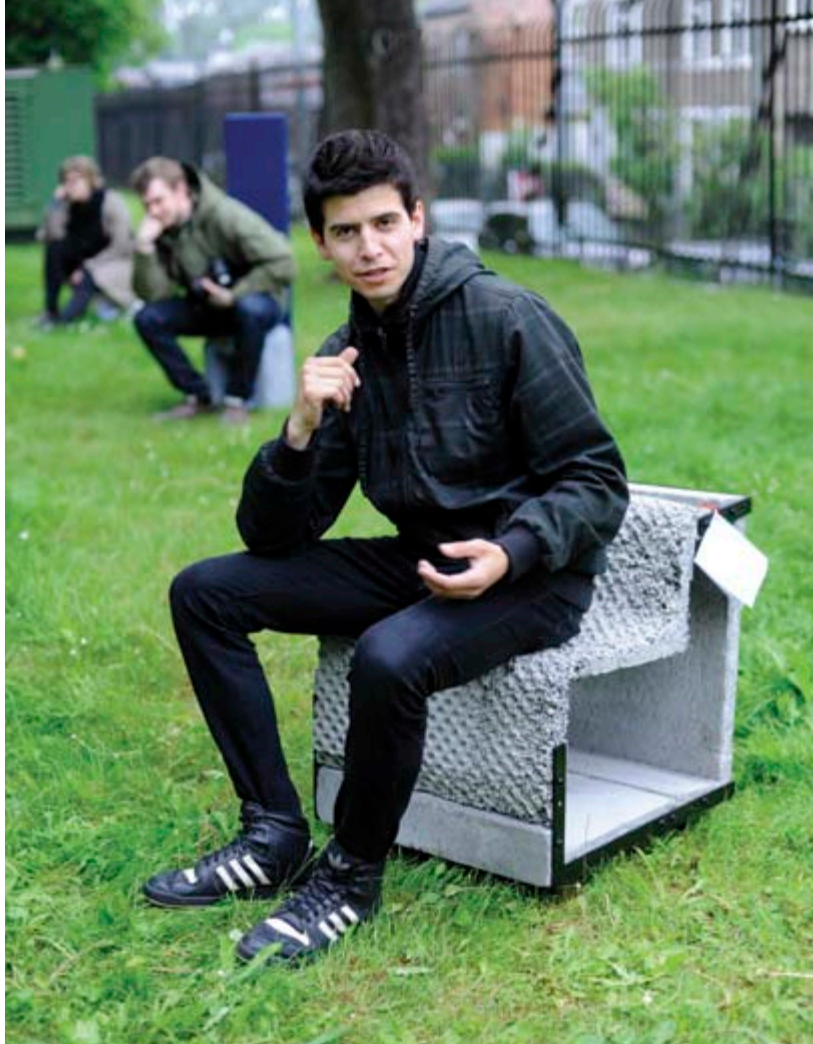
Kamila Gąbka



Aleksandra Rutkowska



Aleksandra Rutkowska



Kamila Gąbka



Anna Gutowska

Wystawa siedzisk z lekkiego betonu stworzonych podczas warsztatów *Młody człowiek i morze* 2013. Politechnika Gdańska podczas Bałtyckiego Festiwalu Nauki.



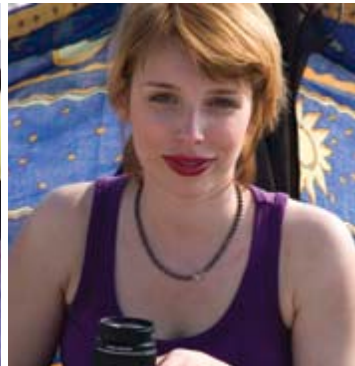
Sylwia Karwowska



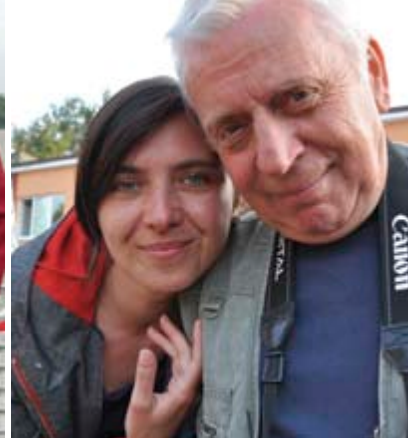
Marcin Zaborek



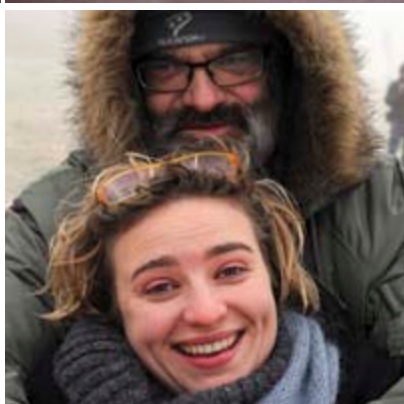


















Każdego roku uczestnicy Spotkań, zakwaterowani byli w ośrodku wypoczynkowym Luxus w Krynicy Morskiej. Na terenie ośrodka znajduje się tablica reklamowa. Jeden z uczestników Spotkań, wówczas student 1 roku, Adrian Leszczuk (ASP Gdańsk/ASP Wrocław) wraz z grupą innych studentów, zapoczątkował akcję corocznego malowania „bilbordów”.





Za zgodą właściciela ośrodka, kolejne edycje Ogólnopolskich Nadmorskich Spotkań Wzornictwa „Młody człowiek i morze” miały swój ręcznie malowany plakat graffiti , który przez rok pozostawał na billboardzie.





2004



2005





2006



2007







2008



2009





2010



2012





2013



2014



autorzy fotografii

**Krzysztof Bochra**  
**Wacław Długosz**  
**Włodzimierz Dolatowski**  
**Dariusz Dyr**  
**Paweł Gełesz**  
**Tomasz Januszewski**  
**Jan Kukuła**  
**Konrad Majkowski**  
**Piotr Mikołajczak**  
**Aleksy Pawluczuk**  
**Andrzej Perkowski**  
**Marta Piasecka**  
**Andrzej Sobaś**  
**Grzegorz Sowiński**  
**Jakub Stojałowski**  
**Anna Świeczkowska**  
**Artur Świtalski**

oraz inni opiekunowie  
dydaktyczni wymienieni  
w tekście a także  
studenci – uczestnicy  
poszczególnych edycji  
Spotkań.

bibliografia

Dubiel A., *Nowe wzory kamuflażu*, Raport Wojsko Technika Obronność, nr 09/2005

Kotarbiński T., *Traktat o dobrej robocie*. Zakład Narodowy im. Ossolińskich,  
Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, Wrocław - Warszawa - Kraków - Gdańsk -  
Łódź, 1982, s. 430

Mikołajczak P. red. *Praca u podstaw, Metodyka nauczania wstępnego w zakresie  
projektowania wzornictwa w akademiach sztuk pięknych w Polsce*, praca zbiorowa,  
ASP Gdańsk, 2012

Pawłowski A., *Inicjacje. O sztuce, projektowaniu i kształceniu projektantów*.  
Wydział Form Przemysłowych ASP w Krakowie, 2001, s. 36

Pieter J., *Praca naukowa*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna w Katowicach,  
Katowice 1957, s. 94–95





tematy zadań projektowych

**2004**

*Ruchome piaski,  
Z wiatrem,  
Na styku żywiołów,  
Drużynowy konkurs na designerski zamek z piasku.*

**2005**

*Piaskowe baby / Piaskowe dziady,  
Iluzja/fatamorgana,  
Klepsydra – czasomierz plenerowy,  
Drużynowy konkurs na designerski zamek z piasku.*

**2006**

*Spotkanie żywiołów,  
Grające słupy,  
Iluzja/kamuflaż,  
Przestrzeń rytmiczna,  
Drużynowy konkurs na designerski zamek z piasku.*

**2007**

*Energia żywiołów,  
Punkty widzenia – iluzje,  
Forma naturalnie ukształtowana – struktury natury,  
Ślady na piasku – zapis zdarzeń,  
Drużynowy konkurs na designerski zamek z piasku.*

**2008**

*Pędziwiatr – obiekt mobilny napędzany wiatrem,  
Bestia na smyczy – obiekt mobilny napędzany siłą mięśni,  
Struktury i rytmy na piasku,  
Drużynowy konkurs na designerski latawiec,  
Konkurs fotograficzny na zdjęcie  
dokumentujące działania plenerowe.*

**2009**

*Naturalnie ukształtowane,  
Kamuflaż: zauważone-niewidzialne,  
Falomobil,  
Drużynowy konkurs: Bestia na smyczy,  
Konkurs fotograficzny na zdjęcia  
dokumentujące działania plenerowe.*

**2010**

*Światło/Cień/Kolor/Iluzja,  
Energia-machina,  
Konkurs fotograficzny na zdjęcia  
dokumentujące działania plenerowe.*

Odbyły się również warsztaty *Komunikat w powietrzu*,  
których efektem były projekty i realizacje obiektów  
latających, napędzanych ogrzanym powietrzem.  
Warsztaty poprowadził Konrad Majkowski (ASP Warszawa).

**2011**

*Wiatrowskaz,  
Ni pies ni wydra, w locie swobodnym - zadanie konkursowe,  
Rytmy z piasku.*

**2012**

*Latawiec - im wyżej, tym lepiej - zadanie konkursowe,  
Czasomierz plenerowy - projektowanie procesu,  
Piaskowe babki - piaskowe dziadki,  
Element-zbiór-struktura.*

**2013**

*Piaskowe baby,  
Ukryte – rozpoznane,  
Iluzja/kamuflaż/anamorfoza,  
Latawiec – im wyżej, tym lepiej. Drużynowe zadanie  
konkursowe.*

Ponadto dożyły się warsztaty projektowania siedzisk  
plenerowych z lekkiego betonu prowadzone  
przez dr inż. Marzenę Kurpińską z Katedry Budownictwa  
i Inżynierii Materiałowej Politechniki Gdańskiej.

**2014**

warsztaty:  
*woda – prowadzący ASP Gdańsk,  
ziemia – prowadzący ASP Katowice,  
powietrze – prowadzący ASP Warszawa,  
ziemia/powietrze – prowadzący ASP Łódź,  
ziemia/woda – prowadzący ASP Wrocław.*

autorzy zadań projektowych  
realizowanych podczas Spotkań:

prof. Waclaw Długosz  
dr Maciej Dojlitko  
dr Paweł Gelesz  
dr Piotr Mikołajczak

Piotr Mikołajczak

**Ogólnopolskie Nadmorskie  
Spotkania Wzornictwa  
„Młody człowiek i morze”**

O roli eksperymentu  
w początkowym etapie  
kształcenia projektantów  
wzornictwa

recenzenci naukowi:  
prof. Włodzimierz Dolatowski  
dr hab. Anna Miarka

redakcja materiału zdjęciowego:  
Piotr Mikołajczak

redakcja językowa:  
Michał Mikołajczak

projekt graficzny:  
Piotr Mikołajczak, Paweł Gelesz

skład:  
Paweł Gelesz

**ISBN 978 83 62759 71 2**

Wydział Architektury i Wzornictwa  
Pracownia Podstaw i Metodyki Projektowania  
**[aiw.asp.gda.pl](http://aiw.asp.gda.pl)**

wydawca:  
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku  
Targ Węglowy 6, 80-273, Gdańsk

**[www.asp.gda.pl](http://www.asp.gda.pl)**

spis treści

<b>wstęp</b> .....	<b>4</b>
historia .....	4
cele i efekty .....	6
eksperymenty .....	10
realizacje .....	14
<b>ziemia</b> .....	<b>18</b>
struktury i rytmy na plaży .....	20
naturalnie kształtowane .....	32
drużynowy konkurs na designerski zamek z piasku .....	40
iluzja .....	50
<b>powietrze</b> .....	<b>74</b>
latawiec – im wyżej, tym lepiej .....	76
komunikat w powietrzu, ni pies, ni wydra, w locie swobodnym .....	90
pędziwiatr, z wiatrem, wiatrowskaz .....	98
<b>woda</b> .....	<b>112</b>
<b>na styku żywiołów</b> .....	<b>128</b>
<b>mobile</b> .....	<b>148</b>
ergo-machina, czasomierz plenerowy .....	150
bestia na smyczy czyli obiekt mobilny napędzany siłą mięśni .....	164
z betonu... ..	180
towarzyskie .....	178
autorzy fotografii .....	178
bibliografia .....	178
autorzy i tematy zadań plenerowych .....	179





AKADEMIA  
SZTUK  
PIĘKNYCH  
W GDAŃSKU

