

dr Michał Filipiak ad.

Wydział Architektury i Wzornictwa
Katedra Designu
Pracownia Designu Interdyscyplinarnego
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

www.uap.edu.pl
idesign.uap.edu.pl

Autoreferat

Ogólna charakterystyka działalności artystycznej i dydaktycznej

W 2002 roku, jako młody absolwent Kierunku Wzornictwa ówczesnej Akademii Sztuk Pięknych stanąłem do konkursu na asystenta w Pracowni Identyfikacji Wizualnej, na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej, prowadzonej przez prof. Henryka Regimowicza. Po objęciu tego stanowiska przez następne 9 lat wspierałem kierownika pracowni w realizacji jego autorskiego programu, dedykowanego studentom Projektowania Graficznego. Ostatnie dwa lata współpracy, stanowiły w głównie moją samodzielną pracę dydaktyczną, pod kuratelą prof. Regimowicza. Rok 2011 przyniósł zmiany w postaci przekształcenia Pracowni Identyfikacji Wizualnej w Pracownię Interfejsu Graficznego, natomiast mi powierzone zostały Podstawy informacji wizualnej, funkcjonujące od tej pory, jako przedmiot. Wspólnym mianownikiem dotychczasowego programu pracowni jak i nowego przedmiotu byli jego adresaci. Studenci I roku Projektowania Graficznego, bo o nich mowa, poznawać mieli podstawowe środki wyrazu graficznego oraz uczyć się budować na ich podstawie dwu i wielowymiarowe układy kompozycyjne.

Prowadząc od 2011 do 2015 roku Podstawy Informacji Wizualnej, równolegle podjąłem się prowadzenia zajęć ze studentami Wzornictwa w ramach Laboratorium Designu Interdyscyplinarnego. Trzynastoletnie doświadczenie dydaktyczne na Wydziale Grafiki, doktorat z zakresu sztuk projektowych na Wydziale Architektury i Wzornictwa oraz praktyka zawodowa w obszarze grafiki użytkowej oraz wzornictwa, pozwoliło mi na odnalezienie własnej drogi dydaktycznej oraz zaproponowanie programów nauczania odpowiadających na aktualne zapotrzebowanie współczesnego projektanta.

Interdyscyplinarność jest bowiem, moim zdaniem kluczem do sprawnego, analitycznego podejścia do rozwiązywania problemów projektowych, pozwalając na szersze spojrzenie, bardziej wnikliwe określenie potrzeb i wyznaczenie możliwości realizacyjnych.

Niewątpliwie praca w dydaktycznym środowisku grafików odcisnęła piętno na moich przyszłych decyzjach programowych po przejściu na Wydział Architektury i Wzornictwa UAP. Ich odzwierciedleniem stała się wspomniana interdyscyplinarność, łącząca grafikę oraz wzornictwo. Bezpośrednim przykładem dobrze działającej synergii jest zrealizowany we współpracy z Pracownią Infografiki projekt w Przecznicy, w Górach Izerskich. Treść tej realizacji przybliżę w dalszej części mojego autoreferatu. Definiując nowy program dla Laboratorium Designu Interdyscyplinarnego, przekształconego w wyniku konkursu na kierownika w 2015 roku w Pracownię Designu Interdyscyplinarnego, założyłem a priori konieczną synergię komunikacji wizualnej z projektowaniem wzorniczym. Jak się później okazało, utwierdziłem się w trafności podjętych decyzji, co pozwoliło mi na współpracę z jednostkami spoza Wydziału Architektury i Wzornictwa.

„Kreacja – czytelność produktu i komunikatywność przekazu”. Program laboratorium, przekształconego w Pracownię Designu Interdyscyplinarnego zakłada, jako cel, przekazanie propedeutycznej wiedzy z zakresu poznania i opanowania podstawowych zasad projektowania graficznego oraz komunikatu wizualnego. Celem realizowanego programu jest również wprowadzenie studentów do tych problemów projektowych, które związane są ze świadomą kreacją wizualną i kształtowaniem procesów

informacyjnych i identyfikacyjnych występujących w przestrzennych relacjach człowieka do otoczenia. Realizacja programu oparta jest na części teoretycznej w postaci wykładów i prezentacji oraz części praktycznej, poświęconej ćwiczeniom i warsztatom. Część teoretyczna ma na celu zapoznanie studentów z podstawami komunikacji wizualnej oraz tzw. *case studies* prezentowanymi przez różnorodne podmioty oraz zaproszonych projektantów. Część praktyczna oparta jest na realizacji zadań podobnych do tych, które student może spotkać w późniejszej praktyce zawodowej. Ćwiczenia symulują realizację zarówno typowo komercyjne jak i te o charakterze artystycznym, z poszanowaniem wspólnej cechy, jaką jest doświadczenie użytkownika (*user experience*). Realizacje projektowe dedykowane są zarówno wydarzeniom o charakterze masowym (koncerty, święta), jak i wystawom komercyjnym (showrooms, sklepy, targi, muzea korporacyjne) oraz kulturalno – społecznym (wystawy problemowe, artystyczne, muzea). Podejmowana jest również problematyka czytelного przekazu graficznego w postaci projektowania instrukcji obsługi produktów użytkowych oraz systemów informacji wizualnej wraz z ich nośnikami.

Przekazywana studentom wiedza teoretyczna obejmuje zagadnienia podstaw komunikacji wizualnej, związanych między innymi z: tekstem, obrazem, typografią, elementami interaktywnymi. Studenci wprowadzani są w zagadnienia informacji wizualnej poprzez poznawanie obiektywnych wyznaczników podstaw projektowania jak: punkt, linia, płaszczyzna i kolor. Studenci poznają subiektywne skojarzenia emocjonalne i wyrabiają umiejętności ich artykułowania przy pomocy syntetycznych środków graficznych w układach dwu i trójwymiarowych. W dalszym toku kształcenia studenci podejmują się zadań związanych z wizualizowaniem procesów użytkowych, o różnym poziomie komplikacji oraz tworzeniem elementów trójwymiarowej grafiki identyfikacyjnej wraz z ich nośnikami. Dzięki realizacji ćwiczeń związanych z grafiką informacyjną (instrukcje obsługi, systemy informacji wizualnych), w świadomy sposób potrafią kreatywnie uzupełniać podejmowane przez siebie problemy projektowe z zakresu projektowania produktu oraz przestrzeni publicznych. Studenci kształtują zdolność samodzielnego, krytycznego, twórczego oraz logicznego myślenia. Dzięki

dogłębnej analizie, mającej na celu ułatwienie trafnego zdefiniowania problemu projektowego w procesie realizacyjnym wykorzystują w pełni poznane metody, techniki oraz narzędzia pracy. Poprzez formułę publicznych prezentacji realizowanych zadań, studenci ćwiczą umiejętność krytycznej oceny własnych dokonań oraz w przypadku ćwiczeń zespołowych - podziału kompetencji.

Realizowany program obejmuje następujące części składowe:

Część teoretyczna – zagadnienia (w formie wykładów lub prezentacji):

1. Język projektowy i teoria – wprowadzenie do komunikacji wizualnej w kontekście produktu

- przekaz - obraz - doświadczenie użytkownika - interakcja - nośniki komunikatu wizualnego

2. Opracowanie procesu realizacji projektu - zdefiniowanie problemu projektowego - poszukiwania i analiza dostępnego materiału - myślenie liniowe i lateralne (m.in. *brainstorming, mind mapping, storyboard*) - dobór odpowiednich narzędzi służących realizacji wybranej koncepcji - przygotowanie formy zapisu i prezentacji własnego projektu

Projekcje filmów dokumentalnych poświęconych projektowaniu (wybór materiału związany z realizowanymi tematami praktycznymi)

Część teoretyczno – praktyczna

Spotkania z projektantami i zaproszonymi firmami, krótkie „zewnątrzne” warsztaty wspomagające realizację tematów (minimum jedno wydarzenie na semestr).

Część praktyczna

Proces realizacyjny zgodny z poszczególnymi etapami części teoretycznej. Realizacja minimum dwóch tematów w ciągu roku akademickiego oraz dodatkowo jednego ćwiczenia – „gry terenowej” - temat pierwszy oparty o indywidualną pracę studenta - temat drugi dedykowany pracy zespołowej (przynajmniej jeden z tematów realizowany z podmiotem zewnętrznym: firma produkcyjna, fundacja, inna uczelnia)

Tematy związane z takimi obszarami projektowymi jak: - design informacyjny - design interaktywny - grafika użytkowa a produkt

Realizacja powyższych założeń programowych znajduje swoje odzwierciedlenie w realizowanych przez studentów tematach semestralnych. Dobrym przykładem będą tu instrukcje obsługi do wcześniej zaprojektowanych przez studentów w innych pracowniach Wydziału Architektury i Wzornictwa własnych projektów wzorniczych i prototypowanych rozwiązań. Korzystając ze wspomnianej synergii, niewątpliwym wsparciem w realizacji tematu były warsztaty w jednej z pracowni na Kierunku Fotografii, dedykowane reklamowej fotografii obiektów. Prowadzone przez dr Jarosława Klupsia spotkanie pozwoliło studentom przede wszystkim dostrzec, jak istotną jest kwestia odpowiedniego oświetlenia przedmiotu i jego rejestracji w kontekście wydobycia najistotniejszych cech wizualnych trójwymiarowych obiektów. Rozwinięcie tematu, oprócz dwuwymiarowej instrukcji obsługi znalazło swoje zakończenie w propozycjach przestrzennych ekspozycji własnych, zaprojektowanych uprzednio produktów. Wskazany przeze mnie przykład oddaje ideę interdyscyplinarności, prowokując do ciągłego myślenia i analizy dostępnych rozwiązań by, w jak najbardziej efektywny sposób rozwiązać problem projektowy. Idea ta znajduje się w płynnym przechodzeniu w ramach realizacji jednego tematu od analizy trójwymiarowego produktu i pochylenie się w stronę użytkownika przy tworzeniu czytelnej dwuwymiarowej graficznej instrukcji obsługi, przez przejście do większej skali w postaci ekspozycji marki – produktu po uzupełnienie tematu w postaci praktycznego ćwiczenia umiejętności rejestracji obrazu fotograficznego.

Typowo analitycznym tematem jest „Jak to działa”, studenci dokonując wyboru dowolnego produktu, który w czasie ewoluował, przy zachowaniu pierwotnej funkcji, zmieniając niekiedy nie tylko swoją formę zewnętrzną i zastosowany materiał, ale i technologię wytwarzania oraz źródło „napędu”, analizują jego budowę i zasady działania. Szczegółowa analiza wraz z publiczną prezentacją efektów poszukiwań, pozwala na zapoznanie się z zasadami mechaniki, fizyki lub ugruntowanie posiadanej już wiedzy. Czytelny, syntetyczny przekaz graficzny, niekiedy zawierający element ruchu (GIF), jest podsumowaniem procesu prowadzonego „dochodzenia”. Towarzyszącym tematowi wydarzeniem i zarazem wsparciem dla studentów była grupowa wizyta w Centrum Nauki Kopernik w Warszawie.

Bardzo istotną rolę w realizowanym przeze mnie programie mają cykliczne projekty, realizowane przy współpracy podmiotów zewnętrznych. W ramach wspomnianych projektów studenci realizują prace indywidualnie lub w niewielkich grupach, dwu lub trzy osobowych. Nieduża liczebność poszczególnych grup gwarantuje bowiem, dobrą efektywność pracy i optymalną kontrolę nad całym procesem. Pierwszym z realizowanych „zewnętrznych” projektów była współpraca z brytyjską firmą Fieldcandy, zajmująca się produkcją namiotów. Na podstawie szczegółowych informacji technicznych, zadaniem studentów było przygotowanie indywidualnych projektów graficznych tropików. Spośród kilkudziesięciu projektów (równoległa praca studentów Projektowania Graficznego oraz Wzornictwa), wybrany do wdrożenia został projekt studentki Wzornictwa, pani Aleksandry Jakuć.

PROJEKT PRZECZNICA

W kwietniu 2014 roku, w Przecznicy, w Górach Izerskich wdrożony został przy współpracy Gminy Mirsk oraz Fundacji Propagandy Sztuki, projekt „Tradycje turystyczne Przecznicy. Ścieżka dydaktyczna”. Połączone zespoły studentów Pracowni Designu Interdyscyplinarnego oraz Pracowni Grafiki Informacyjnej na Wydziale Grafiki

i Komunikacji Wizualnej, prowadzonej przez dr hab. Lucynę Talejko-Kwiatkowską oraz dr Agatę Kulczyk, zaprojektowały przestrzenny system informacyjny. Oparty jest on na wyznaczonej sieci punktów na planie miejscowości, wraz z układem graficznym, oraz jego przestrzennymi nośnikami. Wyjściowy materiał informacyjny został przygotowany w oparciu o opracowania historyczne oraz ikonograficzne przedwojennego, turystyczno – uzdrowskiego charakteru miejscowości. Współcześnie zaprojektowane logo Przecznicy jest ściśle związane z historią tego miejsca. Jako inspiracja do poszukiwań graficznych posłużył znaleziony w jednym z domów „skarb”. W ukrytym pod drewnianą podłogą pudełku, ze starymi zabawkami i drobnymi przedmiotami pochodzącymi z okresu przedwojennego, znalazł się piękny drewniany guzik z wizerunkiem alpejskiej szarotki. Poddany opracowaniu, stał się współczesnym znakiem graficznym Przecznicy. Każdy z punktów informacyjnych, zawiera w swojej konstrukcji obrotowy element edukacyjny, w postaci czterech piktogramów, dedykowanych historii danego miejsca wraz z ich tłumaczeniem w czterech językach.

LET THEM SEE

TASTY TASK. Polish / American mobile & on the go food

Dzięki współpracy prowadzących oraz studentów Pracowni Designu Interdyscyplinarnego, Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu oraz Design & Media Arts Faculty, Northern Illinois University, odbywają się cykliczne projekty, dedykowane obszarom projektowania graficznego oraz form wzorniczych. Kluczową rolę w przygotowaniu corocznie kolejnej edycji projektu odgrywa komunikacja spomiędzy partnerami. Realizacja tematu odbywa się na podstawie każdorazowo przygotowywanego briefu, wyznaczającego zasady działania dla polskich i amerykańskich grup. Wyznaczone grupy pracują dla siebie nawzajem na podstawie przeprowadzonej analizy, zebranych informacji i wysyłce danych swojemu odpowiednikowi (przypisanej grupie). Na podstawie zgromadzonych danych zespoły studentów podejmują się odpowiedzi na zadany problem. Wymiana kulturowa,

wymiana doświadczeń oraz konieczność pracy w języku angielskim i nietypowe godziny spotkań, wynikające z różnicy stref czasowych, to tylko kolejne wyzwania dla uczestników projektu. Kolejna planowana na semestr letni 2017 roku edycja współpracy NIU oraz UAP ma znaleźć swoje odzwierciedlenie w letnich warsztatach uczestników projektu, które mają się odbyć w Polsce oraz w USA.

Kreatywność młodych ludzi, wrażliwych na otaczającą rzeczywistość w przypadku realizowanego projektu *LET THEM SEE*, wychodzi poza dwuwymiarowe ramy ekranu czy drukowanej publikacji. Społeczne rozpatrywanie podjętego problemu daje szansę młodym designerom na ponowne definiowanie sztuki użytkowej, służącej celom niekoniecznie komercyjnym. Poprzez odnalezienie opuszczonych, niekiedy niedostrzeganych obiektów, ich wnikliwą obserwację i analizę oraz, w końcowym efekcie, dzięki medium wizualnemu ich oznaczenie, wyróżnienie, studenci "pozwalają innym zobaczyć" a może nawet "dostrzec".

TASTY TASK, Polish / American mobile & on the go food to kolejny, wspólny projekt, który wpisuje się w problematykę współczesnej kondycji miejskich przestrzeni kulinarnych. Nie chodzi tu bynajmniej o klasyczne restauracje, ale o coraz popularniejszy model mobilnych oraz "partyzanckich" punktów gastronomicznych. Ciekawość różnic kulturowych, a co za tym idzie i kulinarnych, pozwala uczestnikom na wielopłaszczyznową, twórczą wymianę koncepcji, nie tylko projektowych, ale również tych społeczno-kulturowych. Projekt zakłada twórcze poszukiwania w zakresie formy mobilnego obiektu gastronomicznego, użytkowych form stanowiących nośniki - opakowania serwowanych potraw oraz identyfikacji wizualnej, a także samego, skomponowanego dla potrzeb realizowanej koncepcji, menu.

SAFETY LAB

Zadaniem uczestników każdej z edycji projektu jest poszukiwanie kreatywnych rozwiązań dedykowanych szeroko rozumianemu bezpieczeństwu na drodze. Wsparcie

Policji w zakresie informacji dotyczącej ruchu drogowego, zagrożeń i konsekwencji, braku lub niewłaściwego stosowania dostępnych rozwiązań, wprowadza uczestników projektu w podejmowaną problematykę. Kluczowym partnerem projektu jest ŠKODA, zapoznanie się młodych designerów ze stosowanymi przez firmę rozwiązaniami, mającymi na celu podniesienie poziomu bezpieczeństwa uczestników ruchu drogowego, pozwala na osadzenie koncepcji w realiach zarówno ekonomicznych, marketingowych jak i technologicznych. Każda edycja projektu, wsparta jest o zakres wiedzy teoretycznej oraz praktycznej związanej z problematyką bezpieczeństwa w ruchu drogowym. Przed przystąpieniem do indywidualnej pracy projektowej studenci zapoznają się, w formie wykładów, z tematyką fizyki i biomechaniki w zderzeniach drogowych, przechodzą dodatkowo praktyczne szkolenie w Interaktywnym Centrum Bezpieczeństwa - ŠKODA AUTOLAB oraz z zakresu bezpiecznej jazdy na zamkniętym torze treningowym ŠKODA Auto Szkoła. Wszyscy uczestnicy w ramach programu projektu corocznie odbywają wizytę w jednym z zakładów fabrycznych ŠKODA Auto oraz Muzeum ŠKODY w Mlada Boleslav w Czechach. Druga edycja projektu, 2016, dedykowana była środowisku rowerzystów. Trzy zaproponowane przez studentki rozwiązania zostały wytypowane do realizacji w ramach prac dyplomowych w 2017 roku oraz wdrożenia przy wsparciu ŠKODA Auto oraz Policji. Są to prace Agaty Rosieckiej „Safe Pulse” (interaktywny system ostrzegania przed kolizją), Agaty Myk „Viber” (interaktywna, bezpieczna bluza rowerowa) oraz Kamili Rudnickiej „Twirl” (zintegrowany z pasami rowerowego fotelika zagłówek).

Program Katedry Designu na Wydziale Architektury i Wzornictwa zakłada również coroczne prowadzenie przez poszczególne pracownie warsztatów dla studentów I roku studiów pierwszego stopnia Wzornictwa. Forma warsztatów realizowanych w Pracowni Designu Interdyscyplinarnego zakłada pracę zespołową, podział zadań i kompetencji oraz współdziałanie pomiędzy grupami. Aby zilustrować, jak funkcjonuje proces ich przeprowadzenia omówię przykład warsztatów „Orientacja w przestrzeni”.

„Orientacja w przestrzeni – znak, komunikat, system informacji”

1. Warsztaty oparte o część teoretyczną w formie prezentacji lub wykładu wprowadzającego. Zakres tematyczny obejmuje takie pojęcia jak:

a) Znaki i symbole b) Narzędzia służące orientacji - systemy znaków - mapy tradycyjne i cyfrowe - nośniki komunikatu wizualnego tradycyjne i interaktywne (w tym dla odbiorcy niepełnosprawnego) c) Komunikacja wizualna w przestrzeni otwartej (budynki, drogi, przestrzeń zurbanizowana) d) Komunikacja w przestrzeniach zamkniętych (transport publiczny, wystawy i muzea, instytucje)

2. Część praktyczna w formie „gry ulicznej”, jedno lub dwuetapowej, związanej z oznaczaniem miejsc i dróg Ćwiczenie „terenowe” ma na celu konfrontację z problemem czytelności komunikatu, jego skali, nośnika, systemem informacji i możliwych do użycia środków jego implementacji.

- praca w grupach - rejestracja procesu i efektów pracy - podsumowanie ujęte w formie zapisu graficznego - autoprezentacja każdej z grup

Warsztaty podsumowane zostają publiczną prezentacją oraz zapisem w formie cyfrowej.

Realizacja opisywanych założeń polegała na przejściu 3 kilometrowych, wytyczonych przeze mnie tras w centrum Poznania. Żadna z tras nie pokrywała się, wspólny był początek oraz koniec. Odnajdywanie poszczególnych punktów na mapie drogi odbywało się dzięki „podpowiedziom”. Każdy charakterystyczny przystanek na trasie, dla późniejszej weryfikacji, rejestrowany musiał być fotograficznie wraz z dostarczonym poszczególnym grupom tablicom z numeracją punktów.

Efektem końcowym zgromadzonych charakterystycznych miejsc i informacji o nich było zaprojektowanie i zrealizowanie przestrzennych struktur graficznych, stanowiących odpowiednik tradycyjnej mapy.

Poza głównymi założeniami programu, realizowane są pod moją opieką promotorską, licencjackie prace dyplomowe oraz aktualnie jedno promotorstwo pomocnicze w prowadzonym przewodzie doktorskim (wykaz prac w punkcie 2.2 Autoreferatu)

Własne doświadczenie projektowe zapoczątkowane było pracą związaną z wystawiennictwem. Jako projektant w rodzinnej firmie wnętrzarsko – wystawienniczej, w latach 2002 – 2011, zaprojektowałem kilkadziesiąt komercyjnych ekspozycji targowych dla różnych podmiotów gospodarczych. Równolegle realizowałem zlecenia dedykowane grafice użytkowej, projekty wnętrz lokali gastronomicznych oraz mieszkań prywatnych. Moje fascynacje projektowaniem wystawienniczym znalazły odzwierciedlenie w temacie dysertacji doktorskiej pt. „Światło i obraz w kreacji przestrzeni wystawienniczych”. Istotnie zawsze pobudzało moją wyobraźnię nieszablonowe podejście do kwestii istoty i przedmiotu ekspozycji. Często zadaję sobie pytanie o to czy i na ile można zastąpić tradycyjny przedmiot, będący obiektem ekspozycji, jego wirtualną transpozycją; użyciem innych dostępnych narzędzi i mediów, które z powodzeniem spełnią swoją rolę. Fascynują mnie nowoczesne rozwiązania muzealne, które jeszcze kilka – kilkanaście lat temu, były nowatorskimi pomysłami, przywodzącymi poligon doświadczalny, natomiast dziś stały się standardem, oferując odbiorcy wielowymiarowe doświadczenia w „odkrywaniu” przeznaczonych i zaprojektowanych specjalnie dla niego treści. Niebywałe wręcz wrażenie zrobiła na mnie ekspozycja sprzed niemal już dziesięciu laty Interaktywnego Muzeum Archeologicznego w Hekulanum, oparta na ponad 70 instalacjach multimedialnych, pozwalających nie tylko na przeniesienie się w czasie do świata antycznego, ale wprowadzających odbiorcę w swoistą grę, interakcję. Ścierając wirtualny pył wulkaniczny ze ścian oczom widza ukazywały się oryginalne mozaiki antyczne. To jeden z bardzo wielu przykładów, które oddziaływały na moją wyobraźnię. Literacką zachętą do odwagi w poszukiwaniach i operowaniu różnorodnymi rozwiązaniami z pogranicza sztuki i designu była książka autorstwa Sharon Macdonald oraz Paul Basu, *Exhibition Experiments* (Blackwell Publishing 2007). Nacisk na poszukiwania i eksperymentowanie

z dostępnymi aktualnie narzędziami i materiałami oraz podejmowanie ryzyka, pomimo niepewności ostatecznego efektu, stało się moim credo, tak w poszukiwaniach projektowych, jak i w dydaktyce. *“No risk, no fun”*, parafrazując cytata z *Exhibition Experiments*,. Podejmując się działań przy realizacji z pozoru nierealnych do skoordynowania i przeprowadzenia w krótkim czasie, projektów z udziałem podmiotów zewnętrznych, niepewność i nieprzewidywalność wielu czynników, mających wpływ na końcowy efekt pracy, stają się elementem mobilizującym oraz determinującym niekiedy nieodwracalność podjętych raz decyzji i zobowiązań wobec studentów i partnerów projektu.

W podejmowanych poszukiwaniach projektowych kieruję się zasadą maksymalnej prostoty oraz czytelności formy i przekazu. Bliskie mi są idee modernistów związanych chociażby z Bauhausem. Propagowany przez nich funkcjonalizm wydaje się być ponadczasowo aktualny, nieodporny na zmieniające się mody i tendencje we współczesnym projektowaniu. Śledząc tok ideowy, swoisty kanon analizowania problemu i podejmowania kluczowych decyzji projektowych wskazać można następujące po sobie pokolenia twórców takich jak, Mies van der Rohe, Dieter Rams czy Jonathan Ive. Słowa każdego z nich (*“Less is more”*, *“Weniger, aber besser”*, *“It's about bringing order to complexity”*) zdają się potwierdzać kontynuację pewnej idei tworzenia i organizowania materialnego świata, który nas otacza. Częstokroć obawy budzi jednak sprzeczność, nawet najbardziej słusznych i humanitarnych założeń ideowych z aspektem finansowym. Nawet najbardziej przejrzysty *“dekalog”* Ramsa mówiący o dobrym designie, jako minimalistycznym, innowacyjnym, użytecznym, estetycznym, zrozumiałym, dyskretnym, uczciwym, trwałym, dopracowanym oraz przyjaznym dla środowiska w konfrontacji z dzisiejszym nieograniczonym zapotrzebowaniem na dobra konsumpcyjne nie ma szans na zdominowanie rynku produktów. Taki design jest po prostu nieopłacalny. Stać na to nielicznych producentów i również nielicznych konsumentów. Już w 1932 roku pojawia się *Consumer Engineering: A New Technique for Prosperity* [Inżynieria konsumpcyjna: Nowa technika na rzecz dobrobytu], gdzie Earnest Elmo Calkins pisał, że „towary dzielą się na dwie kategorie: te, których używamy, takie jak auta lub maszynki do golenia,

oraz te, które zużywamy, jak pasta do zębów czy krakersy. Zadaniem inżynierii konsumpcyjnej jest sprawić, byśmy zużywali także towary, których teraz po prostu używamy". Pojęcie "inżynierii konsumpcyjnej", będzie odtąd bezlitośnie towarzyszyło nam wszystkim, tak projektantom jak i konsumentom. Analizując powyższe, dochodzę do wniosków, które mają wpływ na moje własne poszukiwania w zakresie formy. Ważną część mojej wzorniczej działalności stanowi fascynacja światłem, która znajduje swoje materialne odbicie w postaci obiektów i form oświetleniowych. Są to prototypy lub realizacje krótkoseryjne. Komfort pracy z materią i zastosowaną technologią pozwala na definiowanie i poszukiwanie odpowiedzi na zadane pytania, przy maksymalnym zachowaniu pierwotnych założeń.

Wskazane osiągnięcie artystyczne

Rozdział w katalogu „Dorobek artystyczny”, zatytułowany „Light”, zawiera prezentację kilkunastu obiektów i struktur świetlnych, które są efektem moich kilkuletnich poszukiwań w zakresie formy i medium światła. Fascynacja światłem została ujęta przeze mnie w innym nieco kontekście już w pracy doktorskiej. Badania dotyczące wykorzystania dostępnych technologii związanych ze światłem w przestrzeniach ekspozycyjnych przerodziły się w dociekania na temat formy oraz jej interakcji z użytkownikiem.

CRANE jest formą, która poprzez swoją budowę, pozwala na spory zakres regulacji kąta pochylenia i kierunku źródła światła oraz wysokości całej konstrukcji. Żeliwna podstawa pozwala na zachowanie stabilności, mieszcząc w swoim wnętrzu włącznik zasilania. Istotą poszukiwań było znalezienie optymalnej, stabilnej konstrukcji, przy użyciu minimalnych zabiegów tak materiałowych, jak i estetycznych. Obnażenie budowy, zwieńczonej wrzecionowatym kształtem z punktowym źródłem światła spełnia przede wszystkim rolę użytkową, wpisując się w przestrzeń biur oraz mieszkań. *WAVE* jest strukturą, która dzięki modułowej konstrukcji 50x50 cm pozwala na budowę maksymalnie 2,5 metrowych płaszczyzn świetlnych połączonych ze sobą szeregowo.

Ilość zastosowanych modułów związana jest bezpośrednio z możliwościami technicznymi zasilania całości niskonapięciowym prądem stałym. Możliwość dostosowania kształtu struktury do otoczenia pozwala na traktowanie *WAVE* zarówno, jako formy wolno stojącej, jak i „zintegrowanej” części danego pomieszczenia, przyjmując na przemian pozycję horyzontalną jak i wertykalną, w zależności od decyzji użytkownika.

LIGHT BEANS to obok formy o nazwie *SNOP* ukłon projektanta w kierunku otaczającej nas flory. Bioniczna struktura świetlnych punktów ma za zadanie wprowadzać pewnego rodzaju wibrację, ożywiającą matematyczną konstrukcję. Podział odcinków na 50, 30 oraz 10 cm pozwala na spore możliwości w zakresie kreacji świetlnej bionicznej struktury. Wpinane elementy nośne kryją w swoim wnętrzu rozgałęźniki – konektory przewodów LED. Możliwość obrotu fasolek będących nośnikami źródła światła o 360 stopni inspirowuje użytkownika do ustanawiania coraz to nowych relacji struktury względem otoczenia (koncentracja, rozproszenie punktów świetlnych). *SNOP* to projektowa wędrówka po rodzimym krajobrazie historii i literatury. Cienka granica pomiędzy czystymi założeniami a modną estetyką etno - designu, w przypadku omawianej formy, moim zdaniem nie została przekroczona. Obnażenie konstrukcji, szczerłość materiałowa (nośniki drewnopochodne) oraz zastosowana zasada mechanicznego rozpierania poszczególnych listew nośnych, poprzez przesuw nanizanych separatorów, prowokuje do manipulacji i zmienności w zakresie kształtu całej struktury. Inspiracja naturą jest tu widoczna, ale zgodnie z założeniami nie jest nachalną, dosłowną estetyką swojego bionicznego odpowiednika.

BUBBLES przywołuje na myśl płynne, organiczne formy "bąbli" z umieszczonymi wewnątrz źródłami światła. To swoista gra obiektu z otoczeniem. Celowe zachwianie stabilnością punktów świetlnych wprowadza ożywienie reagujące na interakcję z użytkownikiem. Stylistyka nawiązująca do twórczości włoskiego designera Joe Cesare Colombo przywołuje żywą w latach 60-tych fascynację kolorowymi produktami z tworzyw sztucznych. Sentymentalność jest w przypadku tej formy zaplanowana i stanowi jej integralną część. W przypadku *CIGAR* szczerłość materiałowa oraz

bezkompromisowe obnażenie konstrukcji pozwala wydobyć niczym niezakłócone efekty świetlne. Multiplikacja formy w bliskiej odległości od płaszczyzn ścian pozwala uzyskiwać regularne plamy świetlne. Możliwość łączenia obiektów, tworzących bardzo długie wertykalne układy znaleźć może zastosowanie we wnętrzach o charakterze monumentalnym oraz minimalistycznych dużych przestrzeniach poindustrialnych.

Zastosowanie źródła światła w postaci LED COB o dużej mocy wymaga dodatkowego chłodzenia. Zastosowany radiator z wentylatorem pozwala na pełne wykorzystanie mocy światła wzmocnionej tworzywową soczewką średnicy 10 centymetrów. Monolityczna forma *BLACKSUN*, pozwala na równomierne doświetlenie poziomych płaszczyzn. Masywna, uzbrojona w radiator obudowa wraz z zastosowaną soczewką skupiającą przywodzi na myśl sceniczne zastosowanie. Nie jest to wrażenie przypadkowe. Założenia, które przyświecały mi przy definiowaniu formy i jej funkcji skupiają się na zaprojektowaniu fizycznej relacji pomiędzy obiektem – źródłem światła a oświetlanym przez niego przedmiotem. Pewnego rodzaju równouprawniona relacja mogła zaistnieć tylko przy zaprojektowaniu wyrazistej, mocnej konstrukcji o silnym źródle światła. Uklonem w stronę tradycyjnych rozwiązań w zakresie źródeł światła są formy *SOLID 1* oraz *SOLID 2*. Również w tym przypadku zastosowanie jak najmniejszej ilości elementów konstrukcyjnych, a co za tym idzie uzyskanie wrażenia lekkości obiektów, potwierdza poszukiwania rozwiązań maksymalnie uproszczonych oraz wykorzystujących cechy fizyczne zastosowanych materiałów do szczerej wypowiedzi projektowej. Kontrastowe zestawienie klasycznego, rustykalnego źródła światła ze współczesną obudową w postaci siatki HDPE, wprowadza nowe doznania estetyczne. Siatka łączona jest nylonową nicią, która podkreśla dodatkowo kolorystycznie swój związek z mocowaniem oprawki oraz przewodem zasilającym. Poziom natężenia światła sprawia, iż obiekty *Solid 1* oraz *Solid 2*, dedykowane są, jako nastrojowe oświetlenie wnętrz.

Drobne, delikatne formy, przypominające swoim wyglądem owady, pozwalają na dowolne ich rozmieszczenie względem siebie. Łączy je jednak wspólną więź w postaci przewodu zasilającego, rozdzielonego poprzez zastosowanie trójkąt. Tak

scharakteryzować można pokrótce formę o nazwie *EMMET*. W tym przypadku, założeniami projektowymi było znalezienie rozwiązania, które po raz kolejny „zapraszać” będzie do współdziałania użytkownika. Trójelementowa struktura pojedynczych punktów świetlnych, nie jest z góry zaplanowana. Analogicznie do świata ożywionego, „trojaczki”, połączone są wspólną „pępowiną”, która je zasila. Stanowią one jednak odrębne byty, których zestawienie względem siebie zależne jest zarówno od warunków otoczenia (możliwość ustawienia poszczególnych punktów świetlnych na różnych wysokościach oraz różnych odległościach od siebie) jak i decyzji samego użytkownika.

STAR to ośmioramienna forma, która pozwala na delikatne doświetlenie wnętrza. Punkty świetlne, rozlokowane na końcach promieniście rozłożonych ramion dodają całej strukturze niecodziennego, chłodnego charakteru, przywodzącego na myśl obiekty znajdujące się w przestrzeni kosmicznej. Wątek wspomnianej przestrzeni odnalazł się również w obiekcie świetlnym o nazwie *57'*. Ta nawiązująca również swoim kształtem do pierwszego sztucznego satelity ziemi forma, stanowi wyraz moich osobistych fascynacji osiągnięciami człowieka w przestrzeni kosmicznej. Stojący na czterech nogach metaliczny obiekt intryguje kształtem, po włączeniu źródła światła „działanie” rozpoczynają pionowe i poziome szczeliny zawarte w formie, przez które przechodzą fale świetlne. Nasza aktywność (poruszanie się) wokół obiektu, dostarcza krótkotrwałych efektów błysków silnego światła. Jest to celowy efekt zastosowanych szczelin.

ROTAE. Zastosowane rozwiązanie źródła światła opartego na zasadzie elektroluminescencji pozwala na tworzenie bardzo cienkich paneli świetlnych (ca. 0,2mm).

Zasilane napięciem zmiennym o amplitudzie pomiędzy 80V a 120V wymagają zastosowania EI-inwerterów. Równomierne oświetlenie powierzchni pozwala na wydobyć z tej delikatnej formy najdrobniejszych niuansów gry światła i transparentnej powierzchni tubusa, stanowiącego obudowę. Zestawienie ze sobą kilku

form *ROTAE* pozwala na uzyskanie multiplikacji świetlnych płaszczyzn, incydentalnie obracających się względem siebie na osi Z, dostarczających użytkownikowi wrażeń czytelności tak cienkiej linii, jak i równomiernie natężonej świetlnej płaszczyzny. Kontynuacją poszukiwań z wykorzystaniem technologii elektroluminescencji jest obiekt o nazwie *TWISTED EL*. Lekkość całej konstrukcji wraz z możliwością regulacji przesuwu elementów świecących względem mocującej kostki, pozwala na dostosowanie kształtu do indywidualnych potrzeb użytkownika. Skręcone i ustawione prostopadle do siebie świetlne płaszczyzny dodają wrażenia ulotności i przenikania się wzajemnie.

SAC 1, 2, 3. Uzębrowane konstrukcje obiektów serii SAC, powlekane są "workami" z włókniny o gramaturze 120g/m². Czarna, kontrastująca z zewnętrzną powłoką taśma parczana stanowi element konstrukcyjny, łączący wykroje włókniny, pozwalając na jej zdejmowanie w celu czyszczenia oraz stanowi punkty mocowania dedykowanych zawiesi. Zastosowanie źródła światła w postaci taśm LED RGB wraz ze sterownikiem na podczerwień, pozwala na ustawienie 16 różnych barw światła oraz 4 programów dynamicznych.

„Ambiguous. Between form and medium / Niejednoznaczne. Między formą a medium”, to zbiór obiektów świetlnych, stanowiących poszukiwania w zakresie formy i funkcji. Balans pomiędzy tymi dwoma kluczowymi aspektami projektowania wzorniczego, staje się przestrzenią inspiracji i działania. Efekty twórczych poszukiwań, ożywione zostają w postaci przestrzennych obiektów, które poprzez swój kształt i użyty materiał pozwalają na przyjazną koegzystencję z innymi przedmiotami w najbliższym otoczeniu człowieka. Skala obiektów pozwala użytkownikowi na intymność w obcowaniu z formą. Medium światła natomiast, staje się dopełnieniem kształtu, jego podkreśleniem; niekiedy zaciera pierwotny kształt, wydobywając nowe wartości. Relacja światła i cienia w połączeniu z materią jest ową niejednoznacznością - swoistą grą pomiędzy formą a medium światła. Owa gra, prowadzona jest przez użytkownika, który obcując z obiektem poznaje go, poprzez eksperymentowanie wydobywa coraz to nowe, nieznane mu wcześniej użytkowe płaszczyzny.

„Ambiguous. Between form and medium / Niejednoznaczne. Między formą
a medium”, prezentacja prac miała miejsce 22.07. - 20.08. 2016, UP Gallery,
Richardstrasse 43/44, Berlin.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'M. S. K.', is centered on the page. The signature is fluid and stylized, with the letters 'M', 'S', and 'K' being the most prominent.

Assistant Professor Michał Filipiak, PhD

Faculty of Architecture and Design
Department of Design
Interdisciplinary Design Studio
University of Arts in Poznań

www.uap.edu.pl
idesign.uap.edu.pl

Autoreferat

THE SUMMARY OF PROFESSIONAL ACCOMPLISHMENTS. General Overview of Artistic and Teaching Activities

In 2012, after just graduating from the Design Studies at the former Academy of Fine Arts, I participated in the competition for the assistant at the Visual Identification Studio in the Faculty of Graphics and Visual Communication run by Prof Henryk Regimowicz. After being appointed to this position, for 9 years I assisted the head of the studio in running his original programme for Graphic Design students. During the last two years in that position, I mainly focused on my own teaching work under the supervision of Prof Regimowicz. In 2011, the Visual Identification Studio was transformed into Interface Design Studio and I was entrusted with running the Introduction to Visual Information course which has been present in the programme

since then. The common denominator of the previous and the new studio programmes was the recipients. First-year Graphic Design students, as they were the target group, were to learn basic means of graphic expression and how to build two-dimensional and multi-dimensional compositions.

Simultaneously to running the Introduction to Visual Information course between 2011 and 2015, I undertook the task of conducting courses for Design students as part of the Interdisciplinary Design Laboratory. Thanks to thirteen years of experience in the Faculty of Graphics, a PhD in design arts in the Faculty of Architecture and Design and professional experience in industrial graphics and design, I was able to find my own teaching method and propose a programme that addresses current needs of a modern designer. Since, in my opinion, interdisciplinarity is a key to an efficient and analytical approach to solving design problems and enables us to have a wider perspective and more in-depth identification of needs, and to establish the execution possibility.

Undoubtedly, working with graphic designers-educators had a profound impact on my future decisions regarding the programme after moving to the Faculty of Architecture and Design at UAP. This can be seen in the aforementioned interdisciplinarity that combines graphics and design. A direct example of such well-working synergy is the project developed in Przeczница, in the Jizera mountains, in cooperation with the Infographic Design Studio. I will elaborate on this project in the later part of this summary. During the development of a new programme for the Interdisciplinary Design Laboratory, which was transformed into the Interdisciplinary Design Studio in 2015 as a result of a competition for its head, I presumed, a priori, the necessary synergy of visual communication and industrial design. As it turned out later, I was reassured that my decisions were right as they allowed me to start cooperating with entities outside the Faculty of Architecture and Design.

‘Creation - Product Clarity and Message Comprehensibility’. The objective of the programme of the lab, transformed into the Interdisciplinary Design Studio, is to pass on fundamental knowledge in order to learn and master basic rules for designing

graphics and visual message. The other goal of this programme is to introduce students to design problems related to the conscious visual creation and development of information and identification processes that exist in spatial relations between the human and its environment. The implementation of the programme is based on a theoretical part in the form of lectures and presentations and a practical part that focuses on classes and workshop. The objective of the theoretical part is to present students with the basics of visual communication and case studies from various entities and guest designers. The practical part is based on completing assignments that are similar to tasks students can have in their later professional career. During practical classes, typically commercial, but also artistic assignments are simulated, with respect for user experience which is their shared feature. The results of these classes connected with industrial graphics are used in such design spaces as: events, exhibitions (commercial: showrooms, events, shops, trade fairs and cultural and social: topical exhibitions, museums, corporate museums), including user guides for products and visual information systems and their media.

The theoretical knowledge that is passed on to students encompasses the basics of visual communication connected with text, image, typography, interactive elements and others. Students are introduced into the issues of visual information by learning such objective indicators of design basics as: point, line, surface and colour. Students are familiarized with subjective emotional associations and develop skills necessary to express them, using synthetic graphic means in 2D and 3D compositions. During next stages of their education, students undertake assignments related to visualization of functional processes at different level of complexity and develop 3D identification graphic elements and their media. Thanks to tasks related to infographics (user guides, visual information systems), they can consciously and creatively complement the undertaken design problems of product and public space design. Students develop the ability to think independently, critically, creatively and logically. An in-depth analysis, which facilitates defining design problems accurately, ensures that students take a full advantage of the learnt methods, techniques and tools during the development process. Students practice critical thinking on their own work through public

presentations of their assignments. They also learn how to divide responsibilities when they do team assignments.

The covered programme encompasses the following areas:

Theoretical part - topics (in a form of lectures or presentations):

1. Design language and theory - introduction to the visual communication on the basis of a product

- message - image - user experience - interaction - visual communication media

2. Development of the design process - defining the design problem - researching and analysing available materials - linear and lateral thinking (incl. brainstorming, mind mapping, storyboard) - choosing adequate tools for developing selected concept - preparing the forms of record and presentation of own design

Screening documentaries about design (materials selected to match the conducted practical topics)

Theoretical/Practical part

Meetings with designers and guest companies, short 'external' workshop that aid the development of selected topics (at least one event per term).

Practical part

The design process is carried out in line with the particular stages presented in the theoretical part. Carrying out at least two projects in an academic year and one additional practical task - 'outdoor game' - topic 1, based on student's individual work - topic 2, designed for teamwork (at least one of the topics is developed in cooperation with an external entity: manufacturing company, foundation, other academic institution)

Topics are related to such design areas as: - information design - interactive design - industrial graphics and product

The implementation of the programme assumptions listed above is reflected in the term project developed by students. A good example of this would be, for instance, user guides for design projects and prototype solutions prepared by students in other studios of the Faculty of Architecture and Design. In the light of the abovementioned synergy, workshop dedicated to advertising object photography held in one of the studios of the Faculty of Photography was an indisputable support in developing the topic. The meeting run by Jarosław Klupś, PhD allowed students to, first and foremost, realize how important appropriate illumination of an object is and how to record it in order to bring out the most significant visual features of 3D objects. Not only has this development of the topic brought a two-dimensional user guide, but it has also resulted in spatial concepts for own expositions of previously designed products. The example described above reflects the idea of interdisciplinarity and provokes constant thinking and analysis of available solutions in order to solve a design problem in the most effective way. This concept smoothly transits within the framework of one topic: from 3D product analysis and thinking about the user when creating a clear 2D graphical user guide, through zooming out to a larger scale in the form of brand-product exposure, to the complementation of the topic in the form of practicing the ability to take a photographic image.

A typical analytical topic is “How it works” for which students select any product that has evolved in time, but maintained the original function having only changed not just its external form and material used, but also manufacturing technology and the source of ‘drive’, and then, they analyse its structure and principles of operation. Thanks to a detailed analysis and a public presentation of search results, students can get acquainted with the rules of mechanics, physics or anchor their knowledge in a given area. Clear, synthetic, graphic message, sometimes with some elements of movement (GIF), is a summary of the conducted ‘investigation’. An event that accompanied the

topic and at the same time supported students was a group visit to the Copernicus Science Centre in Warsaw.

Cyclical projects carried out in cooperation with external entities play an important role in my programme. Students, as part of these projects, carry out their assignments individually, or in small two- or three-person teams. The small size of groups ensures good work efficiency and optimal control over the whole process. The first of the 'external' projects was carried out in cooperation with a British company, Fieldcandy - a tent manufacturer. Students' task was to prepare individual graphic designs of flysheets on the basis of detailed technical information. From several dozens of designs (students of Graphics Design and Product Design worked on it simultaneously), a design by Aleskandra Jakuć, a Design student was selected for execution.

PRZECZNICA PROJECT

In April 2014, a project named 'Tourist Traditions in Przecznica. Educational Trail' was implemented in the town of Przecznica in the Jizera mountains, in cooperation with the Municipality of Mirsk and Fundacja Propagandy Sztuki (the Foundation for the Promotion of Art). The combined teams of students from the Interdisciplinary Design Studio and the Infographics Studio of the Faculty of Graphics and Visual Communication under the supervision of Prof Lucyna Talejko-Kwiatkowska and Agata Kulczyk, PhD designed a spatial information system. It is based on a designated network of points on the town map together with a graphic composition and its spatial media. The output information material was prepared on the basis of historical and iconographic studies on the pre-war spa and tourism nature of the town. The modern logo of Przecznica is strictly connected with the history of the place. A 'treasure' found in one of the houses served as an inspiration for the graphical search. There was a box found under the wooden floor and inside it among the old toys and some small pre-war objects, there was a beautiful wooden button with an image of an edelweiss.

Subject to a design process, it became a modern graphic symbol of Przecznica. The structure of each information point includes a rotational educational element in the form of four pictograms dedicated to the history of each place and their translation into four languages.

LET THEM SEE

TASTY TASK. Polish / American Mobile & On the Go Food

Thanks to the cooperation of the tutors and students from the Interdisciplinary Design Studio at the University of Art in Poznań and the Design & Media Arts Faculty of the Northern Illinois University, there are annual projects organized that focus on the graphics design and product design. Communication with the overseas partner plays a crucial role in preparing subsequent annual editions of this project. The topic is being developed on the basis of a customized brief that defines the rules of work for Polish and American groups. The designated groups work for each other on the basis of an analysis carried out, gathered information and data sent to their counterparts (the assigned group). Teams of students undertake to find an answer to a given problem using the data they collected. Cultural and experience exchange, the necessity to communicate in English as well as unusual meeting hours resulting from time zone differences are just additional challenges for project participants. The next edition of NIU and UAP collaboration is planned for the summer term of 2016 and it will culminate in summer workshop for the participants of the project which will take place in Poland and in the USA.

The creativity of young adults sensitive to the reality surrounding them goes beyond the two-dimensional screen frame or printed publication, which is particularly visible in the LET THEM SEE project. The deliberations on the social aspect of the discussed problem give young designers a chance to define applied arts that does not necessarily serve a commercial aim. By discovering abandoned and sometimes unseen objects,

their thorough observation and analysis and in the end by identifying and recognizing them through a visual medium, students 'let others see' or maybe even 'notice'.

TASTY TASK Polish / American Mobile & On the Go Food is another collaborative project that fits into the issue of contemporary situation of urban food spaces. By no means does it concern typical restaurants, but rather the model of mobile or 'guerilla' catering establishments that have been gaining popularity for some time. Being curious about cultural differences, and in consequence about culinary preferences, enables the participants to exchange concepts in a creative and multifaceted way, and these not only pertain to the project, but also to social and cultural aspects. The project involves a creative search in respect to a form of a mobile catering establishment, industrial forms, the media - packaging for served food, visual identification, and also the menu itself which is to be devised to meet the needs of the implemented concept.

SAFETY LAB

The participants of each edition of this project are tasked with undertaking a creative search for solutions designed for the broadly-understood idea of road safety. The participants are introduced into the subject thanks to the support of the Police which provides information about traffic, dangers and repercussions of not using or inadequate use of available solutions. ŠKODA is a key project partner which familiarizes young designers with the solutions it uses to increase the level of safety for road users. This helps to set the concept in line with the economic, marketing and technological conditions. Each project edition is supported by theoretical and practical knowledge connected with the problem of road safety. Before starting their individual project work, students learn about the physics and biomechanics of road accidents through lectures and undergo practical training in the Interactive Safety Center - ŠKODA AUTOLAB as well as a safe-driving course at the ŠKODA Auto Szkoła closed training circuit. Every year, all participants, as part of the project, visit one of the

ŠKODA Auto factories and the Museum of ŠKODA in Mlada Boleslav, the Czech Republic. The second edition of the project (2016) focused on the cyclist environment. Three of the proposed student solutions have been selected to be developed as part of diploma projects in 2017 and will be implemented with the aid of ŠKODA Auto and the Police. These are the following projects: 'Safe Pulse' by Agata Rosiecka (an interactive collision warning system), 'Viber' by Agata Myk (an interactive, safety jacket for cyclists) and 'Twirl' by Kamila Rudnicka (a headrest integrated with a safety harness of a child bike seat).

The programme of the Design Department in the Faculty of Architecture and Design also intends for individual studios to annually hold workshop sessions for first-year students of BA studies in Design. The form of the workshop run in the Interdisciplinary Design Studio includes team work, division of tasks and responsibilities as well as collaboration between groups. To illustrate the process of running the workshop, I will discuss the 'Orientation in Space' workshop.

'Orientation in Space - Sign, Message, Information System'

1. This workshop is based on a theoretical part in the form of presentations and introductory lecture. The thematic scope encompasses such concepts as:

a) Signs and symbols b) Tools for orientation - sign system - traditional and digital maps - traditional and interactive visual message medium (also for the disabled) c) visual communication in open space (buildings, roads, urban space) d) visual communication in closed space (public transport, exhibitions and museums, institutions)

2. The practical part is in the form of one- or two-stage 'outdoor game', connected with the designation of places and road. The objective of 'outdoor' practical classes is to confront with the problem of message clarity, its scale, medium, information system and possible means of its implementation.

- teamwork - registration of the process and work effects
- summary in the graphical form
- self-presentation of each group

The workshop finishes with a public presentation and a digital record.

The execution of the described objectives involved walking through a 3-kilometre route in the Poznan city centre set out by me. None of the routes overlap and the only common points were their start and finish. Individual points on the map of a route were discovered thanks to some 'hints'. Each characteristic stop on the route had to be photographically recorded, for later verification, and it had to include a special board with adequate numbers which each individual group received.

After collecting characteristic places and information about them, the last assignment was to design and create spatial graphic structures that are the equivalents of a traditional map.

Apart from implementing main objectives of the programme, I have been supervising BA diploma projects and currently also one auxiliary supervision of an open PhD procedure (see Point 2.2 for the list of projects)

My design experience goes back to work connected with exhibition design. As a designer in a family interior and exhibition design company in the years 2002 - 2011, I designed dozens of commercial trade fair exhibitions for various business entities. Simultaneously, I executed projects concerning industrial graphics as well as interiors designs of restaurants and private apartments. My fascination with exhibition design was reflected in the PhD thesis entitled: 'Light and Image in Exhibition Space Design'. Indeed, my imagination has been always aroused by an unconventional approach to the essence and the idea of an exhibition. I often ask myself if and to what extent a traditional object, being a part of an exhibition, can be replaced by its virtual transposition, other available tools and media which would successfully perform their

role. Therefore, I am fascinated by modern museum solutions which several or dozens of years ago were innovative ideas treated rather as part of a testing ground and today they are a standard which offers the audience multidimensional experience when 'discovering' content especially addressed and designed for them. An exhibition which made a tremendous impression on me was held almost ten years ago in Museo Archeologico Virtuale in Herculaneum. It was based on over 70 multimedia installations which enabled not only travelling in time to the ancient world, but also starting a peculiar game or interaction with visitors. When visitors wiped volcanic ash off the walls, they could see original ancient mosaics. One of very many examples that have excited my imagination, encouraged me to be bold and search for new solutions, and probably gave me more freedom to try various solutions combining art and design was a book by Sharon Macdonald and Paul Basu entitled 'Exhibition Experiments' (Blackwell Publishing 2007). Focus on searching and experimenting with available tools and materials as well as taking risk despite uncertainty in terms of a final effect has become my motto in both design search and teaching. *'No risk, no fun'* - paraphrasing a quotation from 'Exhibition Experiments' and taking up projects with external entities which seem to be impossible to coordinate and execute in a short time, uncertainty and unpredictability of many factors influencing a final effect become elements motivating and sometimes determining irreversibility of decisions and obligations undertaken towards students and project partners.

When executing projects or in my own design search, I am driven by the rule of maximum simplicity and clarity of form and message. Modernists' ideas connected with, for instance, Bauhaus and functionality that they propagated seem to be timeless, still valid and resistant to changing fashions and trends in modern design. Following this line of thinking, a peculiar principle concerning analysing a problem and taking key design decisions, Mies van der Rohe, Dieter Rams and Jonathan Ive could be mentioned as designers representing chronologically arranged generations. *'Less is more'*, *'Weniger, aber besser'* and *'It's about bringing order to complexity'* - these quotations by the aforementioned designers seem to prove the continuation of the idea of creating and organizing the world which surrounds us. However, it is a matter

of concern that frequently there is a conflict between even the best and most humanitarian ideological assumptions and financial aspects. Even the clearest 'Decalogue' by Rams, presenting good design as minimal, innovative, useful, aesthetic, understandable, unobtrusive, honest, long-lasting, thorough down to the last detail and environmentally friendly, when confronted with a present unlimited demand for consumer goods, does not have a chance of dominating the product market. Such design is just unprofitable. Few producers as well as consumers can afford it. Since 1932 when 'Consumer Engineering: A New Technique for Prosperity' was published, Earnest Elmo Calkins wrote that *'[g]oods fall into two classes: those that we use, such as motor cars or safety razors, and those that we use up, such as toothpaste or soda biscuits. Consumer engineering must see to it that we use up the kind of goods we now merely use'*. From then on, the term *consumer engineering* has mercilessly accompanied all of us, designers as well as consumers. When analysing the above, I have come to a conclusion that has an impact on my own search in terms of form. A significant part of my design activities is fascination with light which is physically reflected in light forms and objects. These are prototypes or short collections (up to 10 pieces). The 'comfort' of work with material and technology at the stage which is only subject to my own design decisions not burdened with, for example, financial guidelines from a client allows me to define and search for answers to the questions posed and, at the same time, maximally retain original assumptions.

Selected Artistic Achievements

The chapter in the 'Artistic Achievements' catalogue entitled 'Light' presents several luminous objects and structures which have resulted from my search lasting a few years in terms of form and medium of light. Fascination with light has been already encapsulated in my PhD thesis, however, in a slightly different context. Research on the use of available technologies involving light in exhibition spaces turned into investigation of form and its interaction with a user.

CRANE is a form which structure enables a lot of adjustment of a tilt angle, a direction of a light source and height of the whole structure. A stable cast iron base helps to maintain stability and contains a power switch inside. The aim of the search was to find an optimal and stable structure with the minimum of operations concerning materials and aesthetics. Exposing the structure crowned with the shape of a spindle and a spotlight is mainly functional and suitable for office spaces and apartments.

WAVE is a light structure which thanks to its modular structure 50x50 cm enables building max. 2.5-metre light surfaces connected in series. The number of modules directly depends on technical possibilities of powering the whole structure with low-voltage direct current. Due to a possibility of adapting the structure shape to the surroundings, *WAVE* can be treated as both a free-standing form and an integrated part of a given space as it can assume a horizontal as well as vertical position depending on a user's decision.

LIGHT BEANS, together with the *SNOP (Sheaf)* form, is the designer's tribute to flora that surrounds us. The task of the bionic structure of light points is to introduce a kind of vibration animating the mathematical construction. A division of segments into 50, 30 and 10 cm gives a lot of possibilities in terms of the light creation of the bionic structure. Attachable load-bearing elements hide adapters - LED connectors inside them. The 360-degree rotation of beans which are light carriers inspires a user to set constantly new relations between the structure and the space (concentration, dispersion of light). *SNOP (Sheaf)* is a design reflecting the beauty of native history and literature. With respect to the discussed form, a thin line between pure assumptions and trendy aesthetics of ethno-design has not been crossed. The exposure of the structure, honesty in terms of materials (wood-based means) and rule of mechanical expansion of specific load-bearing battens through a shift of threaded separators provoke manipulation and variability of the shape of the whole structure. The inspiration of nature is visible, however, according to the assumptions, it does not have aggressive aesthetics of its bionic counterpart.

BUBBLES evokes fluid and organic forms of bubbles with sources of light put inside them. It is a peculiar play of an object with the surroundings. An intentional shake of light points introduces some animation induced by an interaction with a user. A style referring to works by Joe Cesare Colombo, an Italian designer, brings back fascination with colourful plastic products from the 60s.. In this case, sentimentality is intentional and is its inherent part.

As far as *CIGAR* is concerned, honesty in terms of materials as well as uncompromising exposure of the structure enable highlighting undisturbed light effects. The form multiplication at a short distance from walls gives a chance to obtain regular light patches. Thanks to the possibility of combining objects, which develop very long vertical systems, it can be applied in monumental interiors and large minimal post-industrial spaces.

The used source of high-power light, LED COB requires additional cooling. A radiator with a fan helps to fully use power of light strengthened with a plastic lens of a 10 cm diameter. A monolithic form of *BLACKSUN* causes that horizontal surfaces are evenly and better illuminated. A massive case with a radiator and a convergent lens reminds us of a stage use. It is not coincidental. When I was defining its form and function, I focused on designing a physical relation between an object-source of light and an object being illuminated by it. A kind of equality in the relation could only occur when a distinctive and strong structure with a strong source of light was designed. *SOLID1* and *SOLID2* are forms that pay tribute to traditional solutions concerning sources of light. Also in this case, the smallest number of structural elements possible, resulting in lightness of objects, proves the search for as simple solutions as possible and use of physical features of applied materials for honest design expression. A contrasting combination of a classic rustic source of light with a modern case in the form of HDPE net gives new aesthetic impressions. The net is connected with a nylon thread, what additionally highlights reference to the case and the power cord in terms of colours. The level of light intensity makes Solid 1 and Solid 2 perfect as interior mood lighting.

Small delicate forms resembling insects can be freely arranged towards each other. However, they have something in common, that is a power cord divided thanks to the use of a T-connector. Such a brief description refers to the form called *EMMET*. In this case, a design task was to find a solution which would again 'invite' a user to interact. The three-element structure of single light points is not fixed. Similarly to the living world, 'triplets' are connected with the shared 'umbilical cord' which they get power from. However, they are separate beings which juxtaposition with each other depends on both surrounding conditions (a possibility of arranging specific light points at various heights and distances from one another) and a user's decision.

STAR is an eight-armed form which gives a soft illumination of the interior. Light points arranged at the ends of radial arms make the whole structure have an unusual cool character reminding of objects in the outer space. The same motif is also present in the luminous object called *57'*. This form, which also resembles the shape of the first Earth satellite, expresses my personal fascination with human achievements in space exploration. A metallic four-leg object arouses curiosity and after switching on, vertical and horizontal slits in the form start to 'work' and streams of light go through them. Our activity (moving) around the object causes short flashes of strong light. It is an intentional effect of the slits.

ROTAE. The applied solution of the source of light based on electroluminescence enables creating very thin light panels (ca 0.2 mm). They are powered by AC voltage of between 80V and 120V and require the use of EL inverters. An evenly illuminated surface helps to highlight, in this delicate form, even the smallest nuances of the play of light and a transparent surface of a tubular container which functions as a case. The combination of a few *ROTAE* forms can multiply light surfaces incidentally rotating about each other on the Z axis and provide a user with the impression of clarity of such a thin line and an evenly intensified light surface. The continuation of the search and the use of electroluminescence technology is an object called *TWISTED EL*. The lightness of the structure and the possibility of adjusting a shift of lighting elements relative to a connection block enable adapting a shape to user's individual needs.

Twisted and perpendicularly arranged to each other light surfaces give the impression of transience and permeability.

SAC 1, 2, 3. The ribbed structures of objects from the SAC series are covered with 'sacks' from a nonwoven fabric of the basis weight of 120g/m². A black webbing tape contrasting with an external coating is a structure element which combines nonwoven fabric pieces and enables taking it off for cleaning, and is a place of mounting points. Thanks to the source of light in the form of LED RGB tapes and an infrared light control, it is possible to set 16 different light colours and 4 dynamic programmes.

'Ambiguous. Between Form and Medium / Niejednoznaczne. Między formą a medium', is a collection of luminous objects being the result of the search for form and function. Balance between these two key aspects of industrial design becomes space for inspiration and action. Results of the creative search are animated in the form of objects which, thanks to their shape and material, can coexist with other objects in the nearest environment. The scale of the objects enables a user to be intimate when experiencing forms. Light, however, becomes a supplement to a shape, highlights it and sometimes makes an original shape blurred, what brings new values out. The relation between light and shadow together with material creates ambiguity - a peculiar play between form and light. This play can be led by users who through experiencing the object can familiarize themselves with it, experiment and, as a result, find new, previously unknown functional surfaces.

'Ambiguous. Between Form and Medium / Niejednoznaczne. Między formą a medium', the presentation of works was held between 22 July and 20 August 2016, in UP Gallery, Richardstrasse 43/44, Berlin.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'M. S. K.', is centered at the bottom of the page.