

[IV. **DL**
WSP **JK**



IV.
Ogólnopolskie
Warsztaty
Design

LUBLIN 2013



organizator

centrum
edukacji
artystycznej



Zespół Szkół Plastycznych
im. C. K. Norwida w Lublinie



partner merytoryczny



- 5 >> Krzysztof Dąbek >> Wprowadzenie
- 9 >> prof. Józef Mrozek >> „Cele współczesnego designu”
- 13 >> prof. Piotr Perepiłyś >> „Projektowanie w ASP w Warszawie - założenia teorii Podstaw Projektowania”
- 25 >> dr Karol Murlak >> „Patrzeć by widzieć - projektowanie wielozmysłowe”
- 33 >> prof. Bazyl Krasulak >> „Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna na Wydziale Architektury Wnętrz ASP w Warszawie”
- 37 >> st. wykł. Maciej Małecki >> „Projektowanie graficzne - zadania warsztatowe”

IV. Ogólnopolskie Warsztaty Design w Lublinie

IV Ogólnopolskie warsztaty „Design” dla nauczycieli i uczniów szkół plastycznych organizowane przez Zespół Szkół Plastycznych im. C. K. Norwida w Lublinie są – po kilkuletniej przerwie – powrotem do idei wymiany doświadczeń między środowiskami wyższych i średnich szkół artystycznych prowadzących edukację w zakresie szeroko rozumianych sztuk wizualnych. Dotychczasowe spotkania (2008, 2009, 2010 rok) miały charakter raczej seminariów będących forum dla prezentacji i dyskusji związanych z współczesnym projektowaniem produktu, od eko-designu do kompleksowych rozwiązań systemów wizualnych uwzględniających obok projektowania obiektu również jego kontekst społeczny i – last but not least – merkantylny („Design express”).

Obecnej edycji warsztatów przyświeca nieco inna idea. Nie rezygnując z owocnej i twórczej atmosfery spotkania środowisk pracujących na rzecz artystycznej edukacji, organizatorzy widzą potrzebę realizacji dwóch celów. Po pierwsze, nakreślenia perspektywy rozwoju współczesnego designu, która z pozycji uważnego obserwatora analizującego tendencje w multikulturowym świecie „globalnej wioski”, zostanie w pewien sposób uporządkowana i usystematyzowana. Po wtóre, zaprezentowanie zrealizowanych projektów dyplomowych i praktyczne ćwiczenia w konwencji zadań projektowych adresowanych do młodego twórcy, rozumianych przede wszystkim jako ćwiczenie konceptualne, wspomagające proces kreacji w sztukach wizualnych.

W pierwszym przypadku chodzi przede wszystkim o dokonanie pewnej krótkotrwałej syntezy. Wielość działań artystycznych, interpretowana z pozycji pojęcia „design”, powoduje, że nauczyciel, który coraz częściej dziś jest „zwrotnicowym” przepływającym potoków informacji – potrzebuje co pewien czas konfrontacji ze stanem współczesnej wiedzy o zjawiskach kulturowych. Zjawisko

KRZYSZTOF DĄBEK
Dyrektor Zespołu Szkół Plastycznych im. C. K. Norwida w Lublinie

„mody” w naukach humanistycznych obecne jest równie silnie jak w innych dziedzinach ludzkiej twórczości, dlatego cenne są uwagi obserwatorów światowego designu, mogących z perspektywy dziesięcioleci swojej pracy badawczej, pokusić się o pewne konkluzje dotyczące obecnego stanu rzeczy i rozwoju tej dziedziny sztuki w przyszłości.

Drugim, niezmiernie istotnym elementem obecnej edycji warsztatów, jest dydaktyka i praktyka. Pojęcie „projektowania” obecne w nauczaniu, lub raczej w kształceniu artystycznym posiada wiele kontekstów. W szkołach plastycznych średniego szczebla (III i IV etap edukacyjny) obecne jest w nauczaniu przedmiotu „Podstawy projektowania – kompozycja”, a od 2014 roku dawny przedmiot „Reklama wizualna” zostanie zastąpiony przez „Projektowanie graficzne”. To tylko formalne zapisy w nazwach nauczanych przedmiotów, a przecież istnieje rozległa przestrzeń dla wizualnej notacji artystycznych pomysłów, twórczych idei w każdej wstępnej fazie wszelkiej realizacji plastycznej. Łączność między konceptualizacją a wizualizacją nie jest tylko przebiegiem jednokierunkowym. Kreacyjny charakter działań plastycznych pobudzany jest także w odwrotnym kierunku: wizualizacja – konceptualizacja, co zauważył już w „Paragone” Leonardo da Vinci (anegdota o rzucaniu gąbką przez Botticellego). W dzisiejszym kosmosie ikonosfery – gotowych pomysłów katalogowanych w pamięci serwerów i dostępnych na każde kliknięcie w internecie – oryginalność kreacji jest w centrum zainteresowania zarówno dydaktyków jak i head hunterów. Dla młodego artysty wstępującego na ścieżkę indywidualnej kariery, ćwiczenie umiejętności rozwiązywania problemów w przestrzeni i na płaszczyźnie staje się lekcją racjonalizacji procesu twórczego, odległą od romantycznych wyobrażeń o artyście – demiurgu. Temu też mają służyć działania warsztatowe z młodzieżą liceów plastycznych, przygotowującą się do przyszłej samodzielnej drogi artystycznej.

Organizatorzy warsztatów – Stowarzyszenie Lubelski Plastik i ZSP im. C. K. Norwida w Lublinie – chcą w tym miejscu podziękować środowiskom szkół plastycznych – w szczególności dyrekcji i uczniom Liceum Plastycznego im. J. Chełmońskiego w Nałęczowie – oraz wyższych uczelni artystycznych, które zdecydowały się uczestniczyć w tym projekcie: nauczycielom akademickim – profesorom i wspomagającym ich asystentom **Wydziału Architektury Wnętrz i Wydziału Wzornictwa, Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie** oraz profesorom **Instytutu Sztuk Pięknych Wydziału Artystycznego UMCS w Lublinie**, bez pomocy których trudno byłoby nakreślić ambitny program tej imprezy. ■

**Cele
współczesnego
designu**



Cele współczesnego designu

„(...) język, którym opisujemy i analizujemy sztuki piękne nie wystarcza, aby odnieść się do wielu problemów związanych z designem, choćby takich, jak użyteczność, ergonomia, masowa produkcja i dystrybucja czy ekologia. Komunikat wizualny, który przekazuje nam przemysłowy produkt nie prowadzi też najczęściej do głębokiego przeżycia estetycznego, które oferują nam wybitne dzieła sztuki. Zresztą sam odbiór wzornictwa za pośrednictwem jednego tylko zmysłu – wzroku, od razu prowadzi do zubożenia jego percepcji. Napis „Nie dotykać!” który zwykle towarzyszy naszym kontaktom z dziełami malarstwa lub rzeźby staje się absurdem, gdy chcemy w pełni poznać dzieła designu. Używany coraz częściej angielski termin „design experience” odnosi się do kompleksowego, wielozmysłowego doświadczenia, jakie daje nam bezpośredni kontakt z przedmiotem, a estetyczna przyjemność wynikająca z jego formy jest tylko jego częścią. Czy to znaczy, że wzornictwo nie jest sztuką? Tego nigdy nie można wykluczyć, pamiętać jednak należy, że cele i zadania, które się przed nim stawia, najczęściej różnią się od tych, które stawiamy przed sztuką.

PROF. JÓZEF MROZEK
WYDZIAŁ WZORNICTWA, ASP WARSZAWA

Jakie jest miejsce współczesnego wzornictwa przemysłowego wśród innych dziedzin twórczości i jakie stawia ono przed sobą cele? Na te pytania staram się odpowiedzieć w tym wykładzie. Pierwsza jego część dotyczy związków designu ze sztukami pięknymi. Pozornie sprawa wydaje się oczywista i większość pytan o to przeze mnie osób (w tym wielu projektantów) odpowiada, że istotnie wzornictwo do tych sztuk należy. Często skłania ich do tego tradycja, która powstanie wzornictwa łączy z takimi zjawiskami, jak „sztuka zastosowana do przemysłu” czy „ruch odrodzenia sztuk i rzemiosł” oraz z kształceniem projektantów, jak to również miejsce w Polsce, na uczelniach artystycznych. **A jednak język, którym opisujemy i analizujemy sztuki piękne nie wystarcza, aby odnieść się do wielu problemów związanych z designem, choćby takich, jak użyteczność, ergonomia, masowa produkcja i dystrybucja czy ekologia.** Komunikat wizualny, który przekazuje nam przemysłowy produkt nie prowadzi też najczęściej do głębokiego przeżycia estetycznego, które oferują nam wybitne dzieła sztuki. **Zresztą sam odbiór wzornictwa za pośrednictwem jednego tylko zmysłu – wzroku, od razu prowadzi do zubożenia jego percepcji.** Napis „Nie dotykać!” który zwykle towarzyszy naszym kontaktom z dziełami malarstwa lub rzeźby staje się absurdem, gdy chcemy w pełni poznać dzieła designu. Używany coraz częściej angielski termin „design experience” odnosi się do kompleksowego, wielozmysłowego doświadczenia, jakie daje nam bezpośredni kontakt z przedmiotem, a estetyczna przyjemność wynikająca z jego formy jest tylko jego częścią. Czy to znaczy, że wzornictwo nie jest sztuką? Tego nigdy nie można wykluczyć, pamiętać jednak należy, że cele i zadania, które się przed nim stawia, najczęściej różnią się od tych, które stawiamy przed sztuką.

I właśnie celów wzornictwa dotyczy druga część tego wykładu. Omawiam tylko sześć z nich: kształtowanie formy, funkcjonalność, związki z rynkiem i ekonomią, utrwalanie tożsamości kulturowej, innowacyjność oraz realizację zadań społecznych. Cele te nie są zwykle traktowane rozdzielnie, lecz łączone w różnych konfiguracjach. Natomiast to, co jest wspólne dla nich wszystkich, to wymagania estetyczne, które stanowią dodatkową wartość nadawaną przemysłowym produktom przez projektanta. I ta właśnie twórcza działalność zbliża go do artysty, a czasem wręcz go z nim identyfikuje. **Kompleksowość wzornictwa sprawia, że jego oddziaływanie dostrzegane jest dzisiaj w większości dziedzin życia społecznego, od sztuki właśnie, przez produkcję, ekonomię po obyczaje i styl życia. Jest to zresztą sprzężenie zwrotne, toteż coraz częściej możemy mówić o pojawieniu się nowego zjawiska, które określa się jako „kultura designu”.**

**Podstawy
projektowania
na Wydziale
Architektury
Wnętrz**





Podstawy projektowania

zarys programu
dydaktycznego z lat
1995-2000, 2001-2002

PROF. ASP PIOTR PEREPLŹYŚ
WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ ASP W WARSZAWIE
PRACOWNIA PODSTAW PROJEKTOWANIA

Podstawowe założenia programowe, charakterystyka celów i metody kształcenia

Zajęcia objęły cykle zadań studyjnych wraz z ćwiczeniami i zawierały trzy podstawowe grupy problemów ukierunkowane na poznanie:

- >> podstawowych elementów składowych kształtujących zróżnicowane struktury w przestrzeni wewnątrz otwartych i zamkniętych;
- >> elementarnych relacji przestrzennych: człowiek – otoczenie, z położeniem nacisku na emocjonalny odbiór otaczających przestrzeni w czasie;
- >> elementarnych podstaw kształtowania i konstruowania cech wyrazowych form w przestrzeni w wyniku poznania struktur materiału, w oparciu o przyjęte założenia funkcjonalne i emocjonalne.

Założeniem realizacji programu Pracowni Podstaw Projektowania było uzyskanie rozwoju podstawowych cech osobowości przyszłego twórcy-projektanta w zakresie:

- >> wrażliwości i spostrzegawczości, tj. umiejętności postrzegania – szczególnie w obszarze doznań i emocji w odbiorze przestrzeni;
- >> umiejętności obserwacji i analitycznego postrzegania i rozumienia procesów, zjawisk – w konsekwencji podstawowych elementów składowych przestrzeni i struktur;
- >> umiejętności analitycznych i syntetycznych, tj. umiejętności wyciągania wniosków z materiałów wyjściowych i studyjnych;
- >> odwagi twórczej i radości wypowiedzi, z zachowaniem niezbędnej dyscypliny myślenia i działania;
- >> komunikatywnego wyrażania myśli, w tym właściwej prezentacji poszukiwań twórczych – projektowych.

**„Szczególny nacisk
położono na rozwijanie
u studenta umiejętności
malarzkich i rzeźbiarskich
w procesie projektowym.”**

Forma ćwiczeń i zadań z Podstaw Projektowania miała na celu przygotowanie studenta do podjęcia twórczych zadań projektowych, prowadzonych zasadniczo w dwóch płaszczyznach – sferach: tzw. „**SFERZE POZNAWCZEJ**” – analitycznej i syntetycznej oraz „**SFERZE PROJEKTOWEJ**” – twórczej.

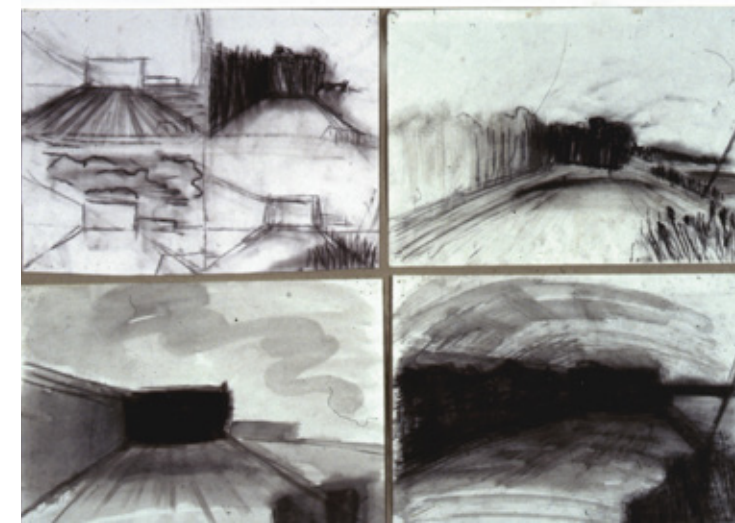
Miały one za zadanie wyrobienie u studentów umiejętności metodycznego rozwiązywania problemów projektowych, z równoczesnym opanowaniem technik zapisu i przekazu.

Szczególny nacisk położono na rozwijanie u studenta umiejętności malarzkich i rzeźbiarskich w procesie projektowym. Przyjęto zasadę integracyjnego rozwiązywania zadań i ćwiczeń równolegle w kilku obszarach i dyscyplinach, pozwalającą na uzyskanie silniejszego „przeżycia” zadania projektowego w odczuciu emocjonalnym i intelektualnym oraz bardziej wyrazistego i pełniejszego zapisu dokonań twórczych.

Przyjęcie tej metody pozwoliło na:

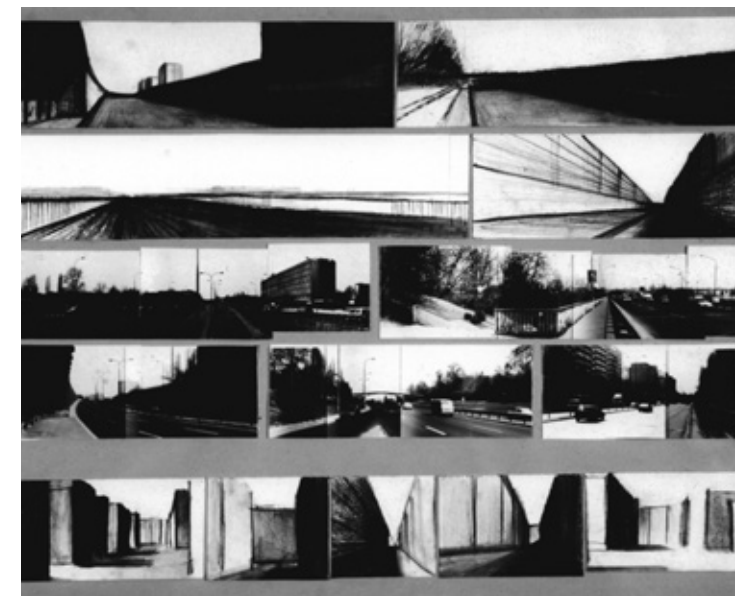
- >> indywidualne kształcenie z pełniejszym rozwojem cech osobowości studenta;
- >> rozwijanie aktywności studenta z rozbudzeniem pasji twórczej; świadome utrwalenie kolejnych etapów poszukiwań i dociekań.

Prowadzenie zajęć z Podstaw Projektowania, ze stopniowaniem skali trudności obejmowało seminaryjne omawianie kolejnych etapów pracy w wyżej wskazanych sferach: poznawczej i projektowej. **Jest to idea wspólnego studiowania przez wszystkich studentów w grupie, z wykorzystaniem kolejnych prób i doświadczeń każdego studenta. Metoda ta umożliwiła przyspieszoną edukację i spowodowała obiektywizację języka pojęć i wartości.** ■



Studium rysunkowe „wnętrza” w plenerze

>> zagadnienia proporcji i pojemności przestrzeni z określeniem wzajemnych relacji elementów składowych i ich struktur
Zadanie 1, rok I, sem. 1, rok akad. 1996/97

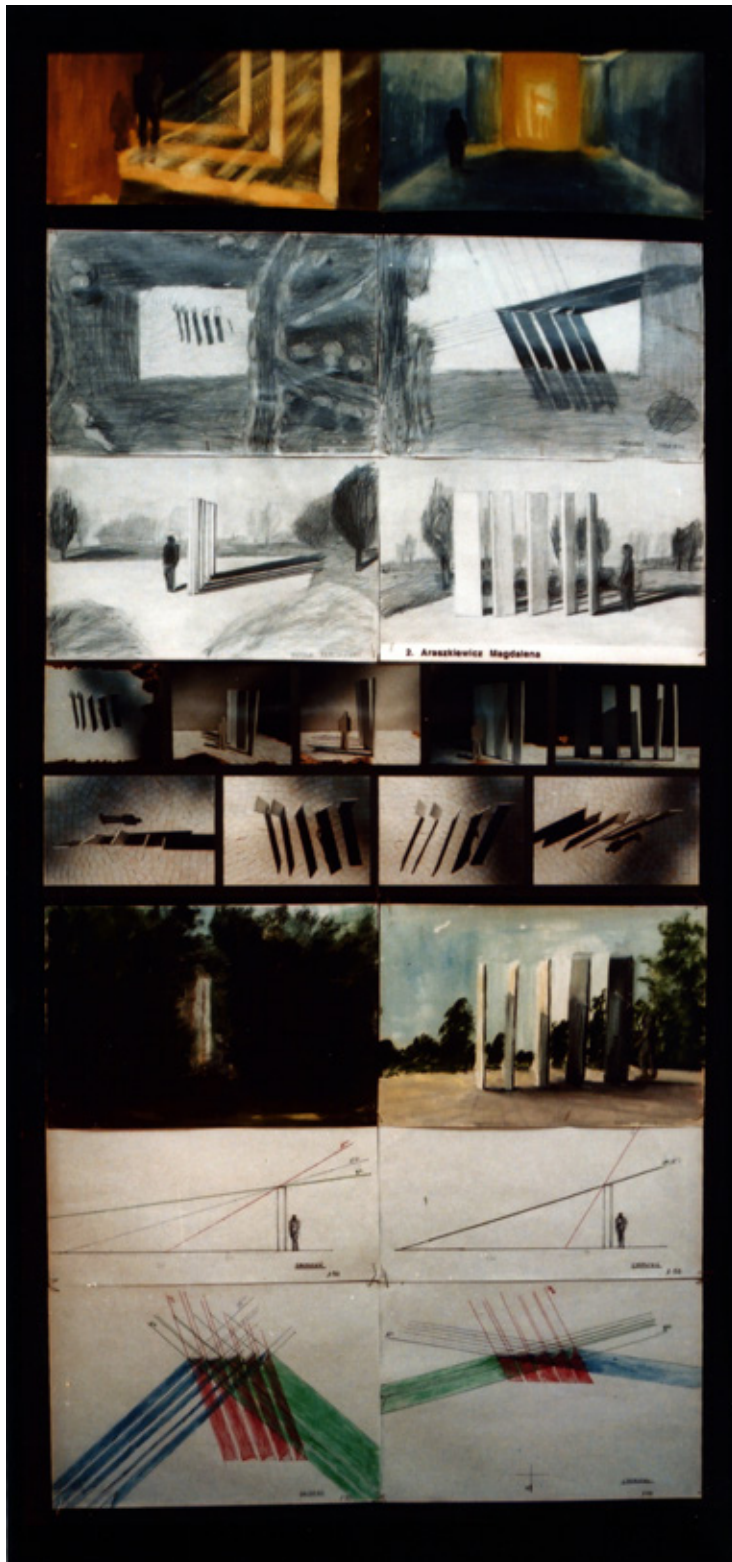


Studium wnętrza kameralnej przestrzeni miejskiej

(wnętrza ulicy, placu lub skweru)

>> rysunkowa i malarska synteza kolejnych, następujących po sobie przestrzeni wewnątrz z uwzględnieniem odbioru w czasie
>> opracowanie zwięzłego opisu przeżyć i refleksji

Zadanie 2, rok I, sem. 1, rok akad. 1995/96



Studium kameralnej przestrzeni w parku lub ogrodzie o określonych cechach emocjonalnych z wydobyciem przeżyć pozytywnych.

>> studia makietowe i malarskie przestrzeni z uwzględnieniem wielozmysłowego odbioru wrażeń w oparciu o własne przeżycia związane z przestrzenią „otwartą” i „zamkniętą”

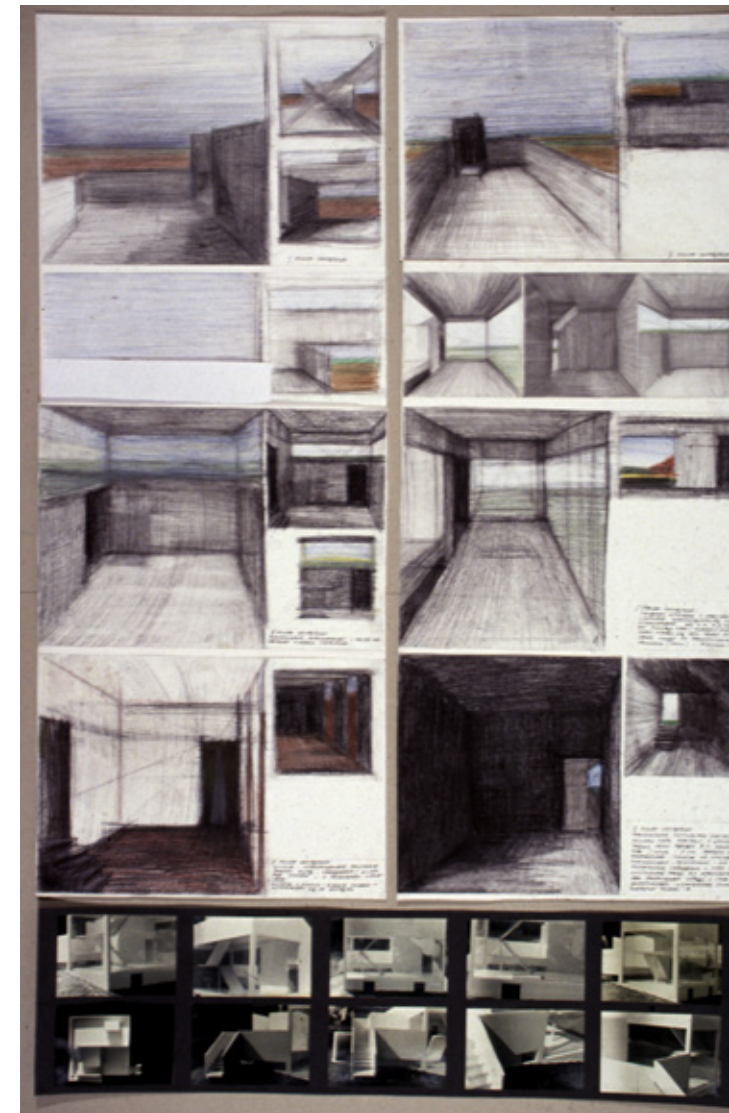
>> w oparciu o zaobserwowane zjawiska wielozmysłowego odbioru kolejnych „wnętrz” w czasie, należy wyznaczyć i uformować przestrzeń w parku lub ogrodzie z określeniem:

- proporcji przestrzennych uformowanych wewnątrz i ich powiązania z otoczeniem
- wzajemnych relacji przestrzennych elementów składowych „wnętrz”
- oddziaływanie światła i koloru
- faktur poszczególnych materiałów (ich kontrastów i podobieństw)
- granicy przejścia między kolejnymi „wnętrzami”

>> istotną częścią studium jest ukształtowanie przestrzeni z usytuowaniem „obiektu” lub form (w parku lub ogrodzie) z uwzględnieniem:

- nasłonecznienia, wykorzystując doświadczenia z „linijką słońca” M. Twarowskiego
- różnic związanych z porami dnia i roku
- procesów starzenia się i degradacji materiałów

Zadanie 7, rok I, sem. 2, rok akad. 1997/98



Studium projektowe kameralnej przestrzeni o określonych cechach emocjonalnych

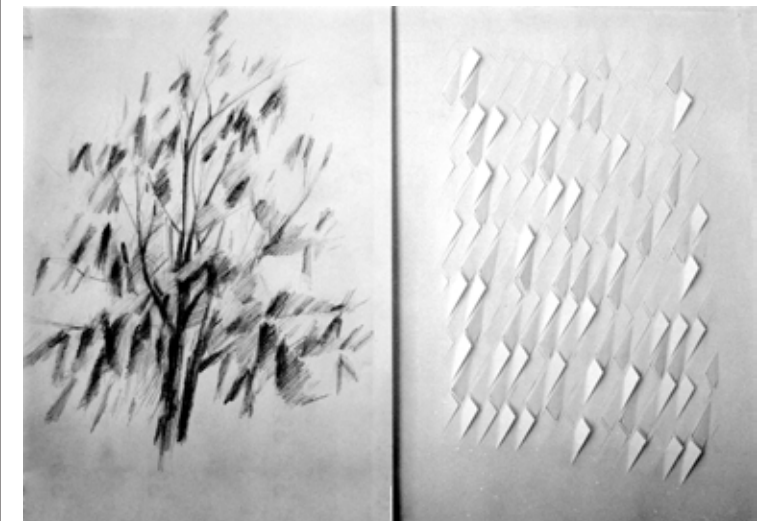
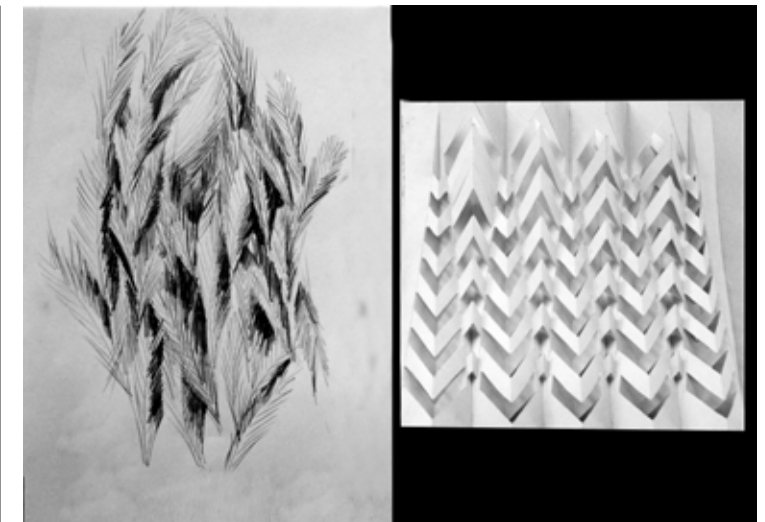
(w oparciu o własne przeżycia z najsilniej zauważoną przestrzenią otwartą i zamkniętą)

>> sformułowanie scenariusza ciągu przejścia (w przestrzeni ekspozycyjnej) z określeniem cech projektowych ciągu przejścia

>> studia makietowe i rysunkowe przestrzeni z wydobyciem czynnika światła

>> malarska synteza uformowanej przestrzeni z określeniem nastroju (klimatu) poszczególnych wnętrz

Zadanie 5, rok I, sem. 1, rok akad. 1997/98



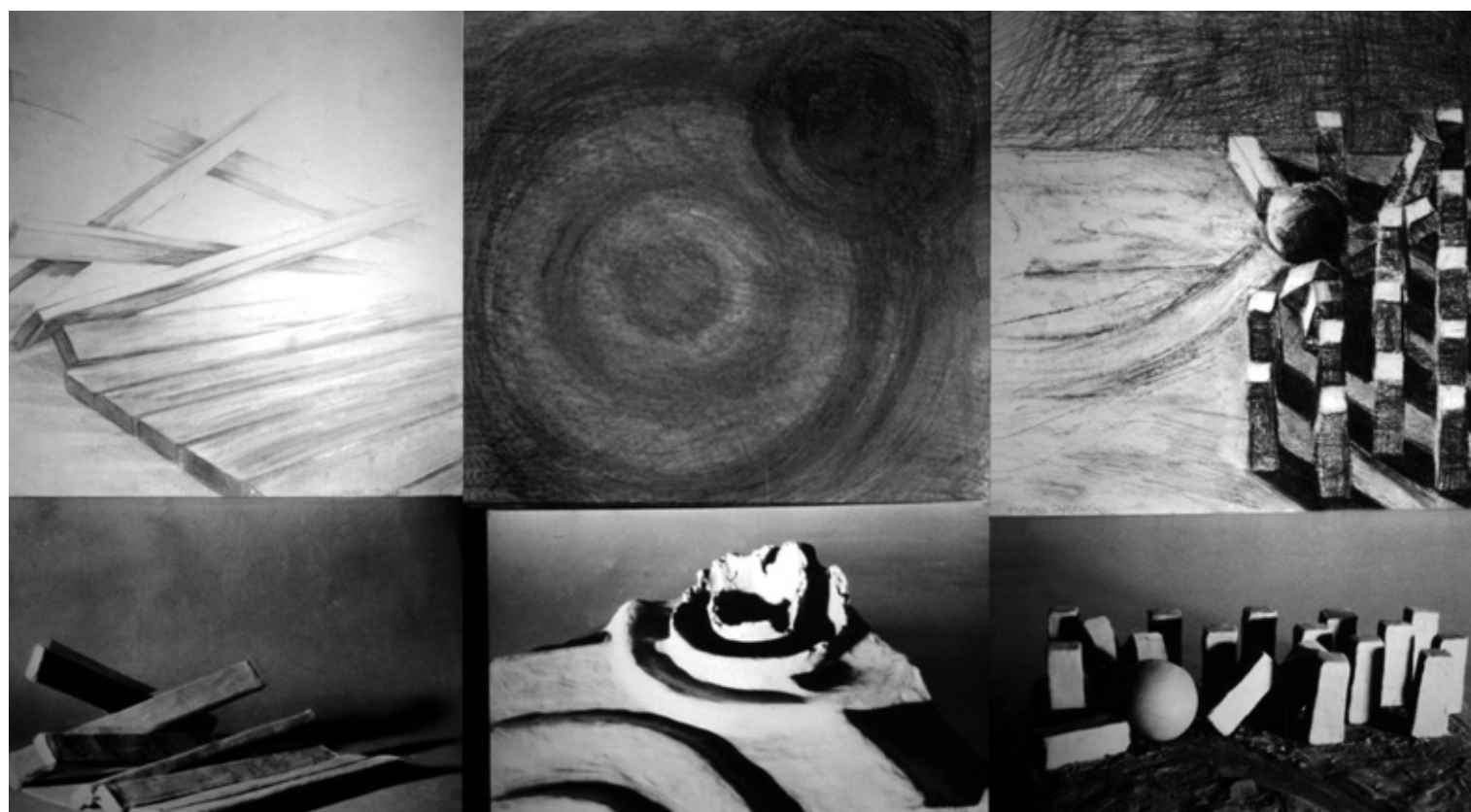
Studium rysunkowe struktury roślinnej

>> znalezienie rytmów i kierunków (układu liści i gałęzi) przy zachowaniu wzajemnych proporcji (rys. czarno-białe, ołówek lub węgiel, format A4)

Studium reliefu „płaskiego” i „przestrzennego” - składanego, przez nacinanie i zaginanie papieru (format A4)

>> znalezienie wyrazu przestrzennego struktury: zasady porządkującej relief z wydobyciem rytmów i kierunków przy zachowaniu proporcji elementów składowych.

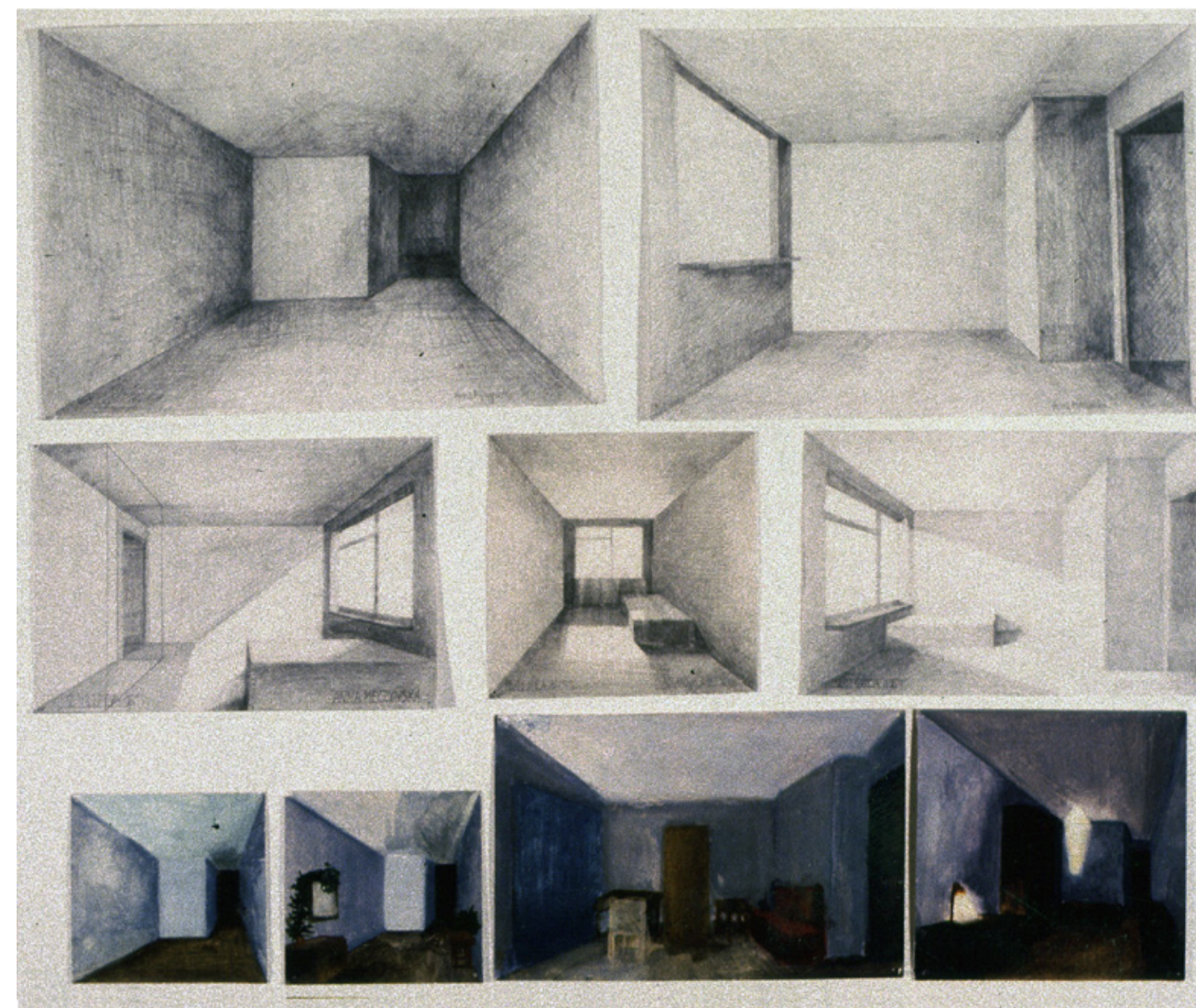
Zadanie 3, rok I, sem. 1, rok akad. 1999/2000



Studium cech wyrazowych formy – kompozycja wynikająca z własnych przeżyć

- >> znalezienie stanów napięcia: relacji form statycznych i dynamicznych
- >> określenie stanów przenikania: form, powierzchni i faktur
- >> znalezienie wzajemnych relacji i oddziaływania sił

Zadanie 4, rok I, sem. 1, rok akad. 2001/02



Studium wnętrza własnego pokoju z fragmentem mieszkania

Kolejne przybliżenia podstawowych zagadnień kształtowania przestrzeni i elementów wyposażenia wnętrz obejmują:

- >> malarską syntezę wnętrza (gwasz o podstawie 30 cm)
- >> studium rysunkowe proporcji przestrzeni wnętrza i powiązań przestrzennych z innymi pomieszczeniami (perspektywa wnętrza z poziomu wzroku stojącego człowieka – rys. czarno-białe)
- >> studium światła dziennego we wnętrzu w skrajnych porach dnia i roku – w oparciu o „linijkę słońca” M. Twarowskiego (rzuty i przekroje zwinetyzowanego wnętrza oraz perspektywę wnętrza w ujęciu)
- >> studium elementów funkcji i ergonomii

>> studium elementów składowych kształtujących nastrój – klimat wnętrza (szkice malarskie)

>> wnioski podsumowujące z wyszczególnieniem cech pozytywnych i negatywnych istniejącej przestrzeni wnętrza i elementów składowych wyposażenia

>> **zadanie projektowe** – korekta wnętrza i elementów wyposażenia w oparciu o przeprowadzone studium

>> malarska synteza uformowanej przestrzeni w skrajnych porach dnia (światło dzienne i sztuczne)

Zadanie 6, rok I, sem. 1, rok akad. 1996/97

Turystyczne szachy składane

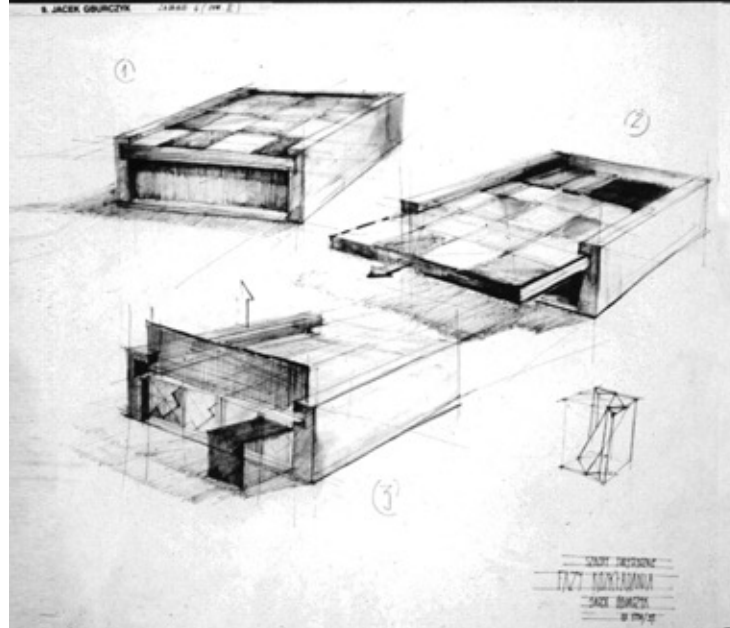
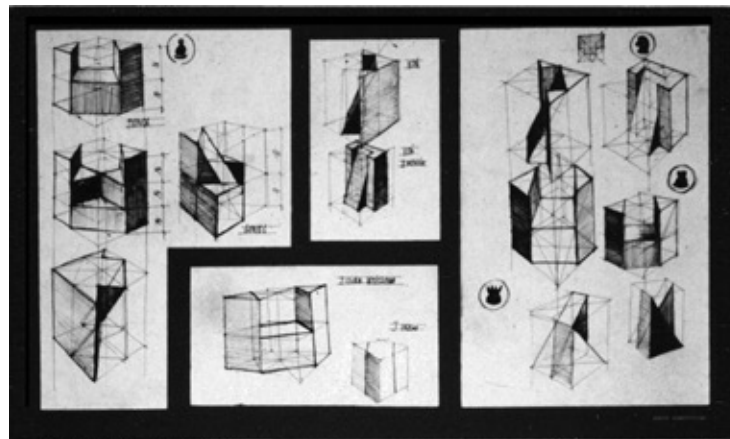
Studium form z uwzględnieniem zależności przylegania i zazębiania się poszczególnych figur, zmniejszenia do minimum wielkości i pojemności opakowania - „kasetki”

>> studia makietowe z wykonaniem prototypu w szlachetnym materiale

>> opracowanie rysunkowe z ilustracją poszczególnych faz składania elementów

Jacek Gburczyk

Zadanie 8, rok I, sem. 2, rok akad. 1996/97



Studium rysunkowe konstrukcji struktury drzewa

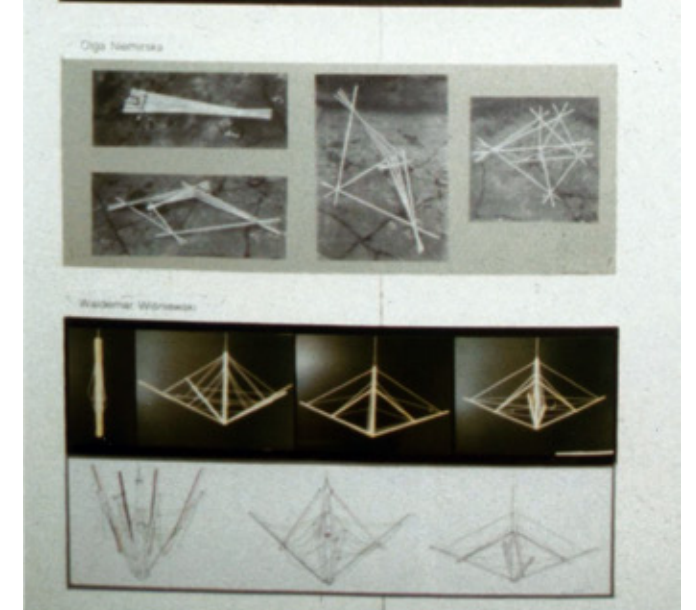
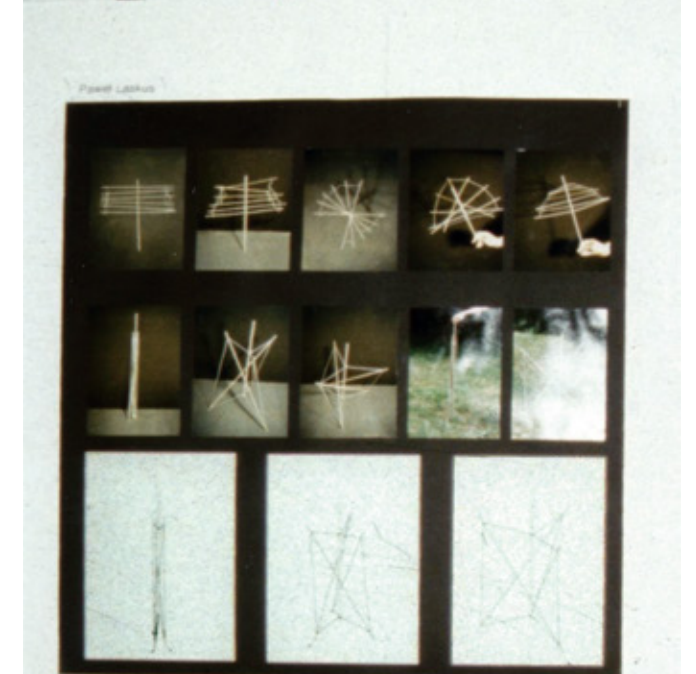
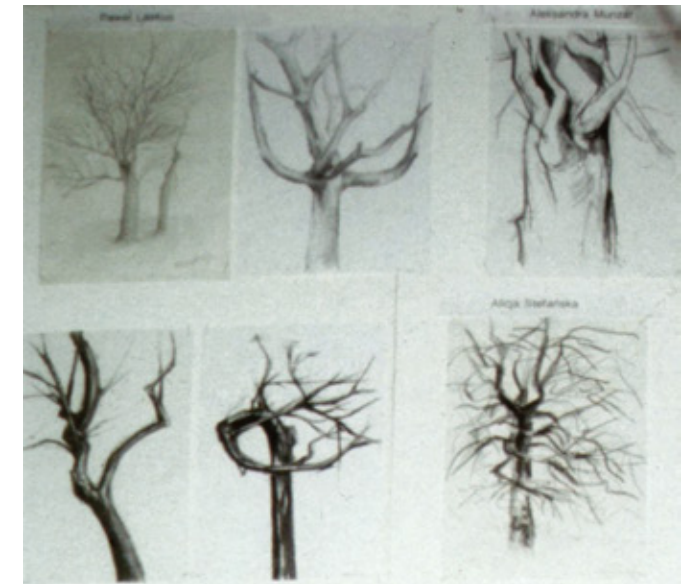
>> znalezienie syntezy formy i wyrazu przestrzennej struktury

Studium składanej struktury przestrzennej z prętami ściskanymi i ściągami z przeznaczeniem dla określonej funkcji:

Turystyczny lekki wieszak lub suszarka na okrycia

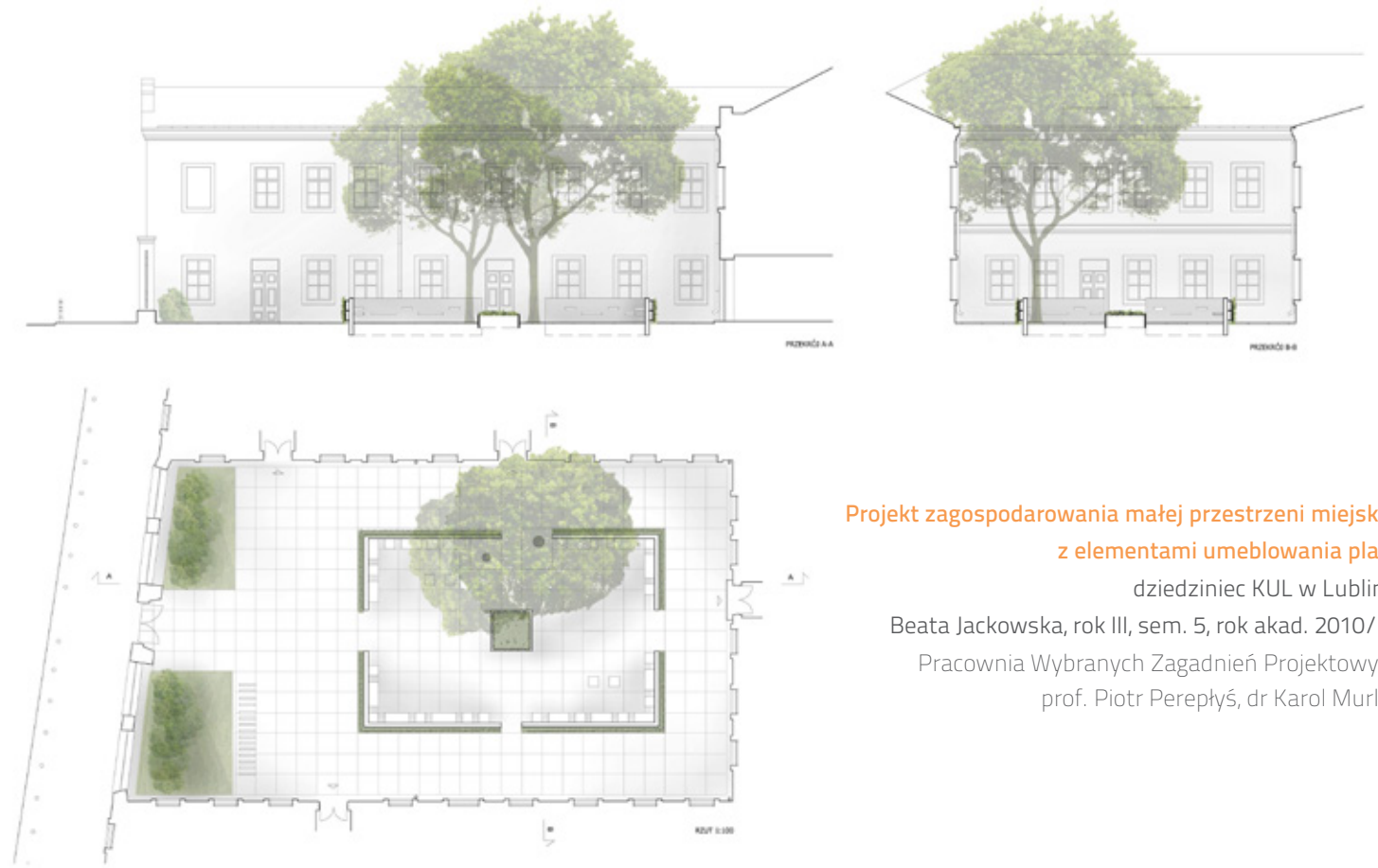
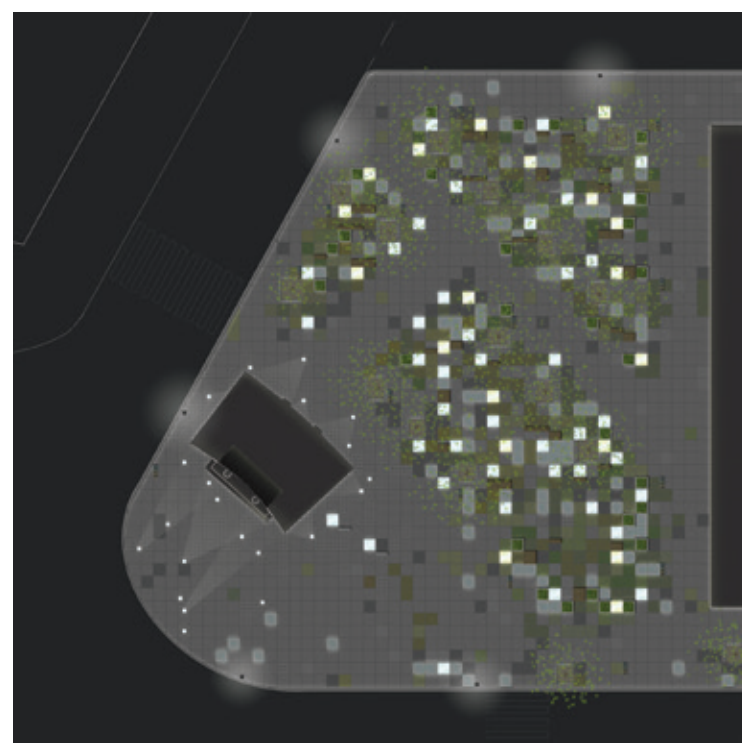
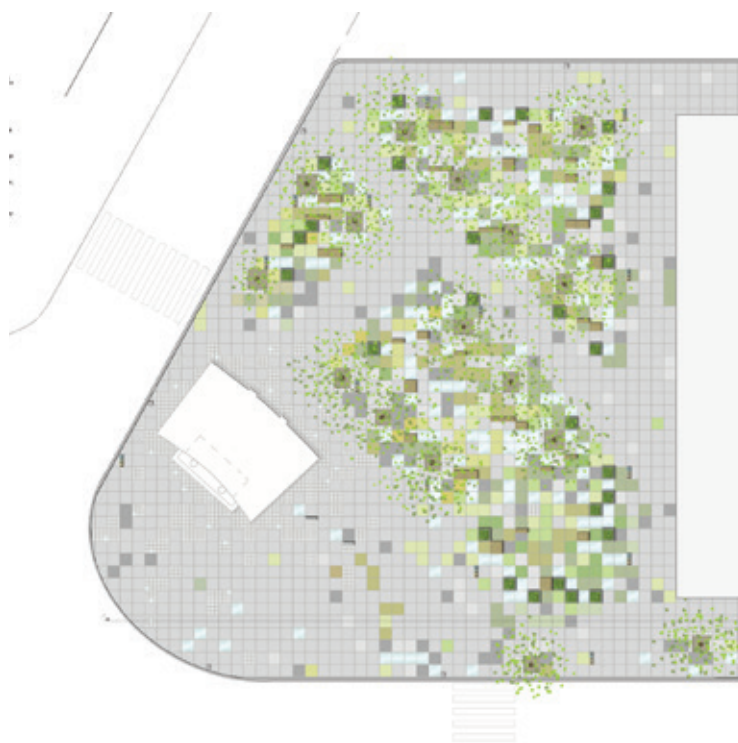
Zadanie 8, rok I, sem. 2,

Wystawa Pracowni Podstaw Projektowania, rok akad. 1998/99





Projekt zagospodarowania małej przestrzeni miejskiej z elementami umebrowania placu – skwer przy rogatece Kubickiego, Plac Unii Lubelskiej w Warszawie.
Anna Kalisz, rok III, sem. 5, rok akad. 2007/08
Pracownia Wybranych Zagadnień Projektowych prof. Piotr Perepyły, dr Karol Murlak



Projekt zagospodarowania małej przestrzeni miejskiej z elementami umebrowania placu dziedziniec KUL w Lublinie
Beata Jackowska, rok III, sem. 5, rok akad. 2010/11
Pracownia Wybranych Zagadnień Projektowych prof. Piotr Perepyły, dr Karol Murlak





Magdalena Karasińska | 2012
 Dyplom magisterski: V rok
 Pracowania Wybranych Zagadnień Projektowych
 prof. Piotr Perepyś, dr Karol Murlak
 Udział w wystawie najlepszych dyplomów projektowych
 Europy „NeuNow”, Amsterdam, 2013

siedzisko: Molekule

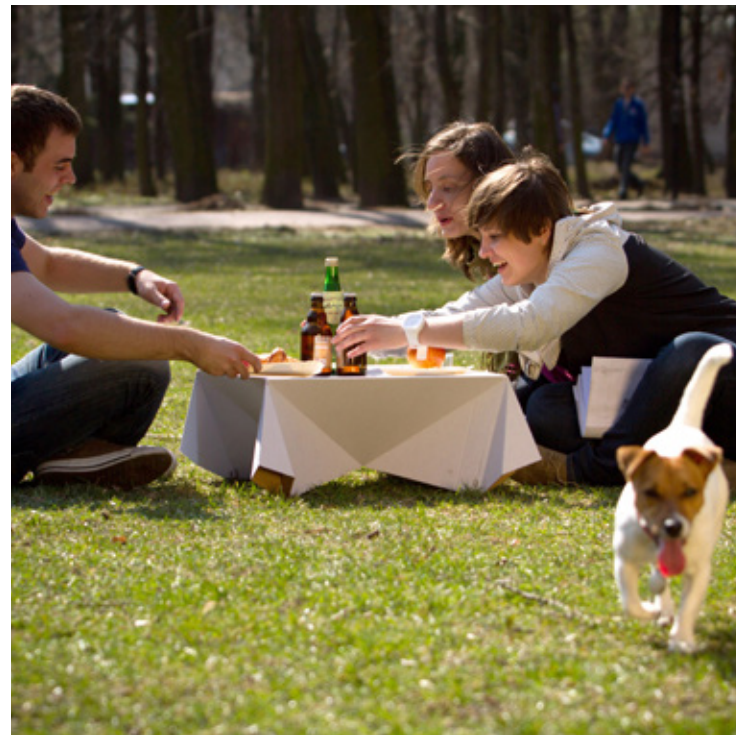
Patrzeć by widzieć

DR KAROL MURLAK
 WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ, ASP W WARSZAWIE

W najbliższym otoczeniu człowieka codziennie pojawiają się nowe obrazy, rzeźby, budynki, filmy czy reklamy. Ich twórcy poszukują coraz silniejszych bodźców wizualnych. Trwa nieustanny wyścig o to kto skuteczniej dotrze do odbiorcy. Wygrywa ten kto najbardziej się wyróżnia. Chcąc wytrzymać tę wizualną kakofonię ludzie uodparniają się na siłę jej działania. Przesycona obrazami kultura osłabia wrażliwość wzrokową. Ludzie coraz częściej patrzą, ale nie widzą. Nie potrafią dostrzec istoty rzeczy. A bez tego nie da się dobrze projektować. Wnikliwa i wrażliwa obserwacja leży u podstaw wszystkich sztuk plastycznych, do których zalicza się także szeroko pojęte projektowanie.

„Wnikliwa i wrażliwa obserwacja leży u podstaw wszystkich sztuk plastycznych, do których zalicza się także szeroko pojęte projektowanie.”

W myśl tej zasady pierwszy rok studiów na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie to przede wszystkim nauka świadomego patrzenia. Nim studenci zdobędą szereg praktycznych zdolności, które pozwolą im kształtować swoje otoczenie, muszą się oni najpierw nauczyć obserwacji i oceny tego co znajduje się dokoła. Aby cokolwiek zmieniać trzeba wiedzieć jak to coś naprawdę wygląda. Jakie ma wady i zalety. Konieczne jest rozumienie z czego wynika zastana sytuacja oraz jaki ma ona wpływ na rzeczywistość. Temu wszystkiemu służy doskonalenie wnikliwego patrzenia. Punktem wyjścia wszystkich tematów podejmowanych w Pracowni Podstaw Projektowania są własne doświadczenia oraz towarzyszące im obserwacje i przeżycia. Pracując nad kolejnymi zadaniami studenci uczą się obserwacji otaczającego ich świata i ludzi, samych siebie oraz tego co tworzą. Tematy inspirowane otoczeniem takim jak zapamiętany pejzaż czy detal roślinny przypominają jak dostrzegać >>



„Metodologia nauczania (...) doskonale wpisuje się w niezwykle ostatnio popularną koncepcję projektowania wielozmysłowego lub jak wolą niektórzy multisensorycznego.”

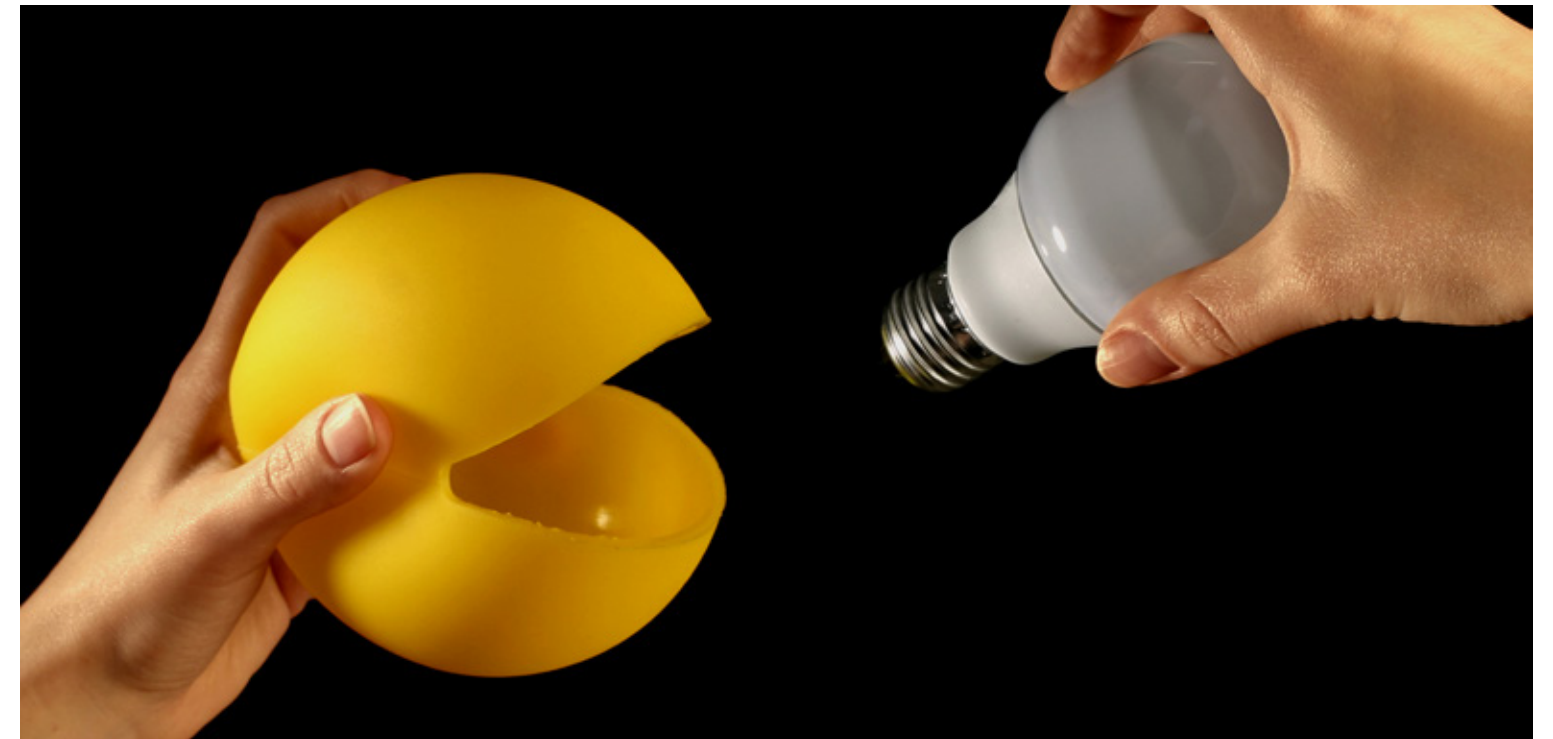
>> i doceniać piękno przyrody. Zadania opierające się na własnych przeżyciach i wspomnieniach rozwijają zdolność refleksyjnego spojrzenia na samego siebie. Projekty adresowane do innych, takie jak studium pokoju studenckiego uczą obserwacji potrzeb użytkowników. Prototypy i modele realizowane w skali 1:1 kształtują zdolność do krytycznego patrzenia na własną pracę.

W mojej ocenie najcenniejsze w opracowanym i realizowanym przez profesora Piotra Perepłyśia programie jest to, że **nauka obserwacji nie ogranicza się do samego zmysłu wzroku**. W Pracowni Podstaw Projektowania studenci nie uczą się patrzeć, ale raczej odczuwać świat wszystkimi zmysłami. Wiem o tym z własnego doświadczenia bo sam byłem najpierw studentem a potem asystentem profesora Perepłyśia. **Metodologia nauczania, która została zapoczątkowana na Wydziale Architektury Wnętrz wiele lat temu doskonale wpisuje się w niezwykle ostatnio popularną koncepcję projektowania wielozmysłowego lub jak wolą niektórzy multisensorycznego**. Rozwój tego szczególnie mi bliskiego zjawiska wymaga odpowiedniego sposobu kształcenia przyszłych projektantów. Doskonalenie u studentów nie tylko zmysłu wzroku ale także dotyku, słuchu węchu a nawet smaku, pozwala im później projektować w sposób, który angażuje wszystkie zmysły użytkowników. Wykształcona za młodu wrażliwość wielozmysłowa owocuje projektami, które teoretycy dizajnu określają mianem synestetycznych. **Przykładem takiego sposobu myślenia jest nominowana w 2009 roku do prestiżowej nagrody Dobry Wzór pachnąca lampa O!, którą zaprojektowałem wspólnie z Magdaleną Czapiewską.**

O skuteczności programu nauczania podstaw projektowania na Wydziale Architektury Wnętrz świadczą też sukcesy studentów, takie jak zdobyta przez Marzenę Krupę pierwsza nagroda w studenckim konkursie miesięcznika „Architektura-Murator” za projekt składanego stolika Pic-Nic albo udział zaprojektowanego przez Magdalenę Karasińską siedziska relaksacyjnego Molekule w wystawie najlepszych dyplomów artystycznych i projektowych Europy NeuNow, która odbyła się w czerwcu tego roku w Amsterdamie.

Marzena Krupa | 2011
Projekt Studencki: IV rok
Pracowania Wybranych Zagadnień Projektowych
prof. Piotr Perepłyś, dr Karol Murlak
Pierwsza nagroda w konkursie studenckim
miesięcznika „Architektura-Murator”, „Piknik w Mieście”, 2011

stolik plenerowy: Pic-Nic



Magdalena Karasińska | 2010
Projekt Studencki: III rok
Pracowania Wybranych Zagadnień Projektowych
prof. Piotr Perepyś, dr Karol Murlak stolik składany: Moso

Pachnąca lampa: O! Designlab: Karol Murlak, Magdalena Czapiewska | 2009

**Projektowanie
graficzne
na Wydziale
Architektury
Wnętrz**



Projektowanie graficzne na Wydziale Architektury Wnętrz

PROF. ASP BAZYLI KRASULAK

Na Wydziale Architektury Wnętrz warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych projektowanie graficzne jest przedmiotem wspomagającym kształcenie kierunkowe. Programy wszystkich pracowni podejmujących problematykę projektowania graficznego uwzględniają „trójwymiarową” specyfikę kierunku studiów.

Niefortunne decyzje administracyjne wprowadzające system boloński, zmusiły wydziały projektowe do odejścia od jednolitego pięcioletniego toku studiów i wprowadzenie trybu dwustopniowego.

Studia jednolite na warszawskim Wydziale Architektury Wnętrz charakteryzowały się stopniowym przechodzeniem od kształcenia wstępnego, zogniskowanego na podstawach projektowania, oraz kształcenia ogólnoplastycznego, do kształcenia specjalistycznego. Decyzje o wyborze specjalizacji (projektowanie wnętrz, wystawnictwo, projektowanie mebla) studenci podejmowali rozpoczynając trzeci rok studiów i przez trzy lata realizowali specjalistyczny program kształcenia.

Podział studiów na licencjackie i magisterskie spowodował konieczność wprowadzenia na niższych latach przedmiotów kierunkowych i wspomagających kosztem kształcenia wstępnego skoncentrowanego na ogólnym rozwoju wrażliwości plastycznej.

Obecnie na Wydziale Architektury Wnętrz ASP w Warszawie na studiach licencjackich problematykę projektowania graficznego podejmują trzy pracownie obowiązkowe dla wszystkich studentów na pierwszym i drugim roku studiów. Rok pierwszy - Pracownia Projektowania Graficznego - **kształcenie umiejętności projektowania czytelnego przekazu informacji przez świadome stosowanie środków wyrazu** (litera, znak, kolor, bryła, kompozycja, skala). Realizowane tematy: monogram w wersji płaskiej i reliefowej; litera i dźwięk - wizualny przekaz dźwięku zawartego w literze; typograficzna interpretacja słowa; litera i bryła - uprzestrzennienie dwuwymiarowego znaku w konfrontacji z formą trójwymiarową.

Na drugim roku studiów zagadnienia projektowania graficznego w kontekście wystawienniczym wprowadza Pracownia Wystawnictwa i Komunikacji Wizualnej. **Program realizowany jest przez ćwiczenia projektowe prostych form wystawienniczych i stoisk poświęconych prezentacji osoby, zjawiska, problemu, idei.** >>

„(...) kształcenie umiejętności projektowania czytelnego przekazu informacji przez świadome stosowanie środków wyrazu.”



Identyfikacja / informacja wizualna
aneks dyplomowy

Paulina Kochanowicz

>> Rok trzeci - Pracownia Komunikacji Wizualnej - obowiązkowa dla studentów, którzy wybrali specjalizację Wystawiennictwo. Podstawowym problemem projektowym, tak jak na pierwszym i drugim roku studiów, jest czytelny przekaz informacji. Realizowane zadania rozszerzają i pogłębiają wcześniej podejmowane zagadnienia projektowania graficznego.

W semestrze zimowym są do wyboru dwa ćwiczenia:

- projekt wizerunku firmy lub instytucji, zakres opracowania: znak graficzny, logotyp, papeteria oraz wizualna koncepcja wnętrza z uwzględnieniem informacji wizualnej
- plastyczna interpretacja tekstu, zadanie składa się z projektu typograficznego, ilustracji oraz formy przestrzennej integralnie związanej z typografią

W semestrze letnim studenci realizują temat uzupełniający pracę licencjacką. Najczęściej jest to identyfikacja graficzna lub promocja projektowanej wystawy.

Na dwuletnich studiach magisterskich Pracownia Komunikacji Wizualnej jest pracownią wolnego wyboru. W semestrze zimowym pierwszego roku studiów studenci wybierają jeden z tematów: kampania społeczna, strona internetowa, nowa tożsamość miejsca - odzyskanie zdegradowanej przestrzeni publicznej. W semestrze letnim dwuosobowe zespoły opracowują projekt informacji wizualnej w wybranej przestrzeni użyteczności publicznej.

Drugi rok studiów magisterskich poświęcony jest projektowi dyplomowemu. W Pracowni Komunikacji Wizualnej studenci mogą realizować aneks projektowy do pracy dyplomowej.

Program kształcenia w obszarze projektowania graficznego na studiach niestacjonarnych prowadzonych przez Wydział Architektury Wnętrz ASP w Warszawie zasadniczo nie różni się od programu realizowanego na studiach dziennych.

Zespół realizujący program projektowania graficznego:

Pracownia Podstaw Projektowania Graficznego
st. wykł. Maciej Małecki

Pracownia Wystawiennictwa i Komunikacji Wizualnej
prof. ASP Marek Kosmulski, as. Adam Orlewicz

Pracownia Komunikacji Wizualnej
prof. ASP Bazyl Krasulak, st. wykł. Maciej Małecki



„(...) program kształcenia musi wychodzić od najbardziej podstawowych problemów i pojęć zakładając stopniowe ich pogłębianie.”

Projektowanie graficzne - zadania warsztatowe

ST. WYKŁ. MACIEJ MAŁECKI

Prezentowane podczas warsztatów projektowych zadania pochodzą z „repertuaru” tematów realizowanych w Pracowni podstaw projektowania graficznego oraz Pracowni Komunikacji Wizualnej Wydziału Architektury Wnętrz ASP w Warszawie. Pierwsze z ćwiczeń proponowane jest studentom pierwszego roku studiów licencjackich w formie identycznej natomiast drugie – przeznaczone dla studentów trzeciego roku – zostało ze względu na ramy czasowe przyjęte dla zajęć warsztatowych nieco zmodyfikowane.

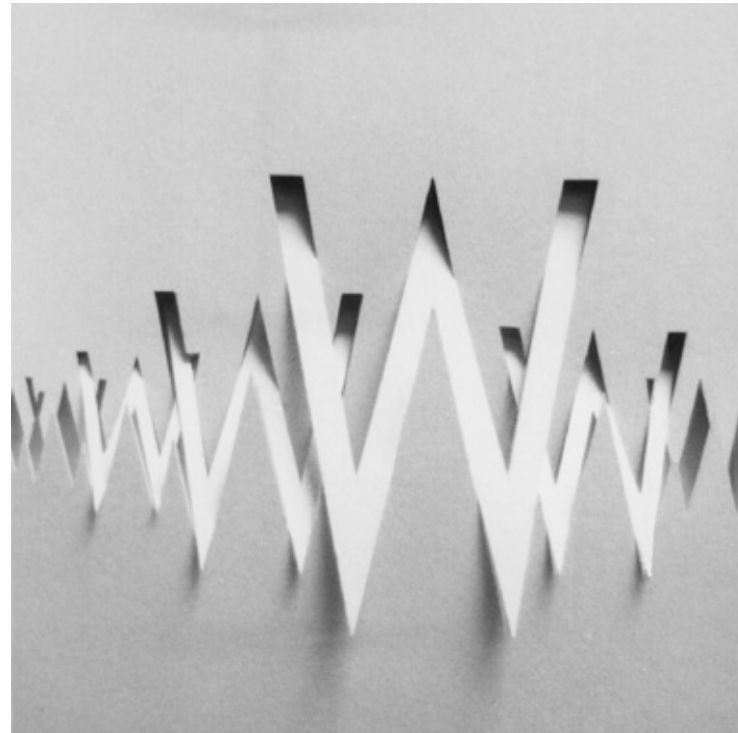
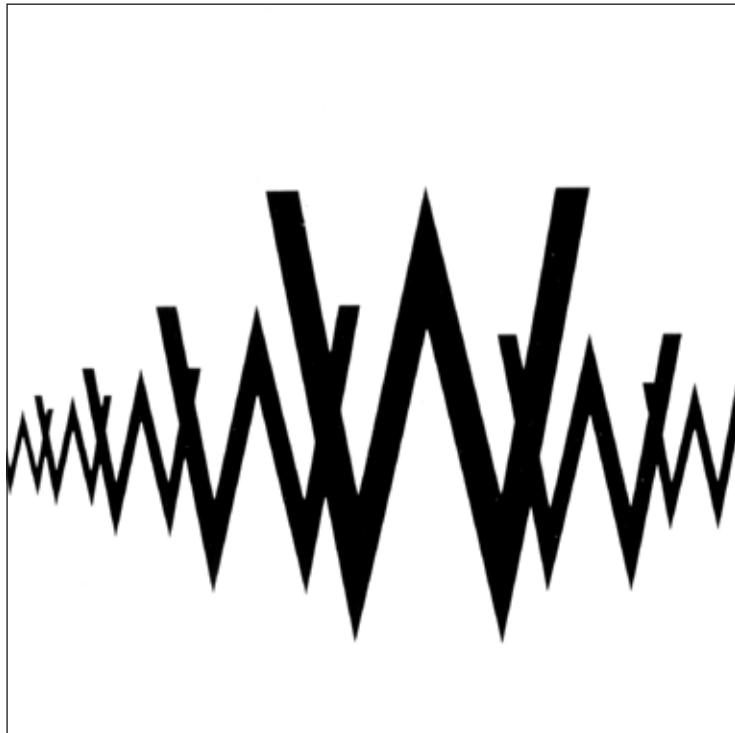
Celem realizacji zadań w formie warsztatów projektowych jest prezentacja praktycznych aspektów metodyki dydaktycznej stosowanej na WAW w zakresie zagadnień związanych z projektowaniem czytelnego przekazu wizualnego.

Studentami Wydziału Architektury Wnętrz zostają zarówno osoby, które w toku wcześniejszej edukacji miały już styczność z problematyką projektowania graficznego, liternictwa czy typografii (np. w liceach plastycznych) jak również takie, które nie posiadają jeszcze doświadczeń w tym zakresie. Dlatego **program kształcenia musi wychodzić od najbardziej podstawowych problemów i pojęć zakładając stopniowe ich pogłębianie.**

Studenci WAW (szczególnie na pierwszych latach studiów) zazwyczaj realizują równolegle kilka zadań projektowych w obrębie jednej pracowni czego celem jest m.in. rozwinięcie ich umiejętności gospodarowania czasem i organizacji pracy. Również uczestnicy warsztatów mogą wybrać jedno lub oba zadania – w zależności od oceny własnych doświadczeń, stopnia zawansowania i możliwości.

>>

Litera i dźwięk



Iwona Siejka

Alicja Jaczewska

Alicja Jaczewska



Litera i dźwięk

ZADANIE I.

Wybierz literę z istniejącego kroju pisma. Wyobraź sobie trzy różne dźwięki leżące w obszarze brzmienia reprezentowanej przez wybrany znak głoski. Przeprowadź analizę przebiegu dźwięku (czasu trwania, wysokości, głośności, modulacji...) następnie nie naruszając konstrukcji i czytelności litery, środkami typograficznymi i graficznymi, narzuć sposób jej odczytania w trzech odrębnych kompozycjach:

- kompozycja płaska, czarno-biała, walorowa (format 297 x 297 mm)
- kompozycja płaska, kolorowa (format 297 x 297 mm)
- kompozycja reliefowa, monochromatyczna (format 297 x 297 mm)

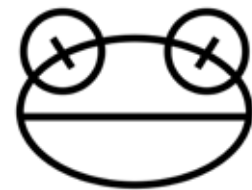
Technika realizacji dowolna z zastrzeżeniem by przynajmniej jedna z kompozycji płaskich wykonana została przy użyciu technik manualnych.

Celem zadania jest zapoznanie studentów z bazowymi pojęciami związanymi z literą – jej funkcją oraz wpływem formy typograficznej na treść przekazu wizualnego budowanego przy jej użyciu. Problematyka poruszana w ćwiczeniu obejmuje również zagadnienia świadomego i celowego stosowania plastycznych środków wyrazu jak kompozycja, skala, kolor, technika...

Piktogram




Klaudia Abramowicz



Justyna Grodzka



Paulina Sobecka



Identyfikacja wizualna / logo

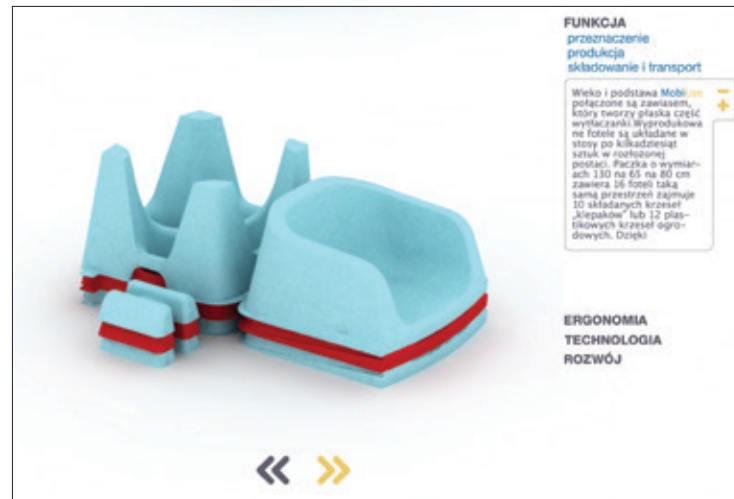
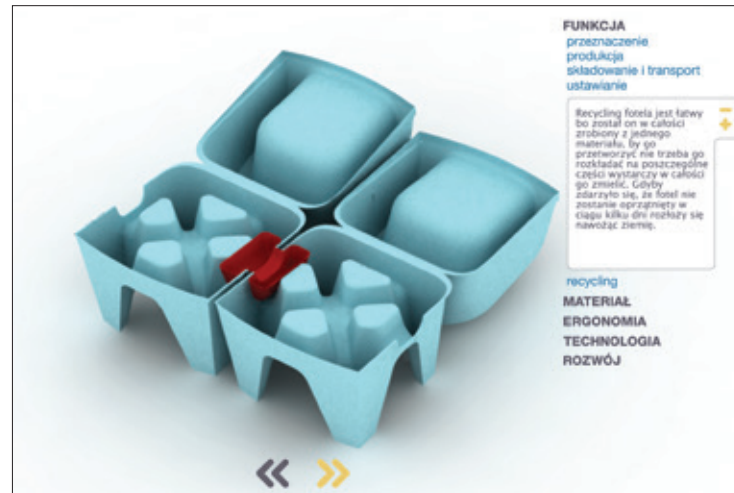
ZADANIE II.

Zaprojektuj znak graficzny zadanego / wybranego pojęcia; niewerbalnymi, abstrakcyjnymi środkami wyrazu „zapisz” związane z nim charakterystyczne cechy i znaczenia. Zaprojektowaną formę przedstaw w wersji płaskiej czarno-białej, kolorowej i reliefowej.

Format prezentacji projektu: 297 x 297 mm (x 3); technika realizacji dowolna.

Ćwiczenie ma na celu rozszerzenie nabytych na wcześniejszych latach studiów umiejętności o zagadnienia związane z budowaniem złożonego komunikatu wizualnego pozawerbalnymi, abstrakcyjnymi środkami wyrazu.

W ramach kursu prowadzonego przez Pracownię Komunikacji Wizualnej dla studentów trzeciego roku studiów licencjackich zadanie to realizowane jest w formie bardziej rozbudowanej (na potrzeby warsztatów, jak wspomniano wcześniej, zmodyfikowane) – oprócz znaku graficznego w zakres opracowania wchodzi: logotyp, papeteria oraz elementy informacji wizualnej we wnętrzu.

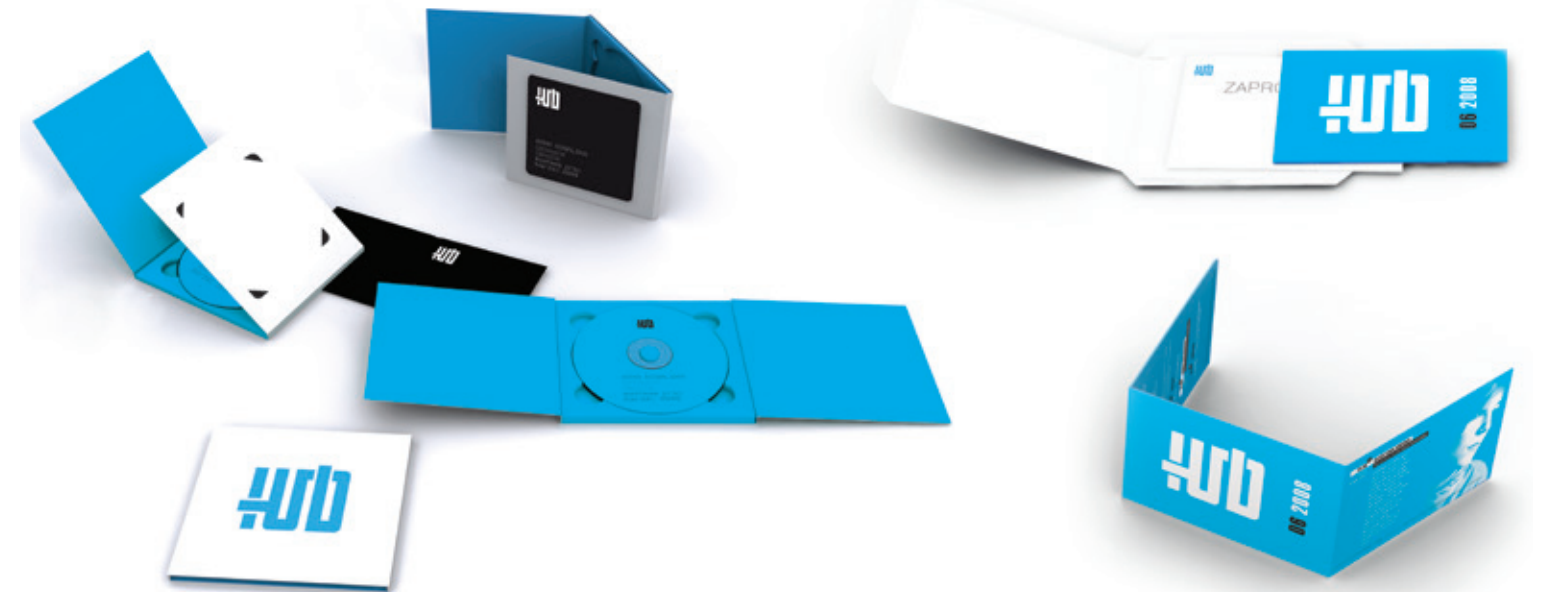
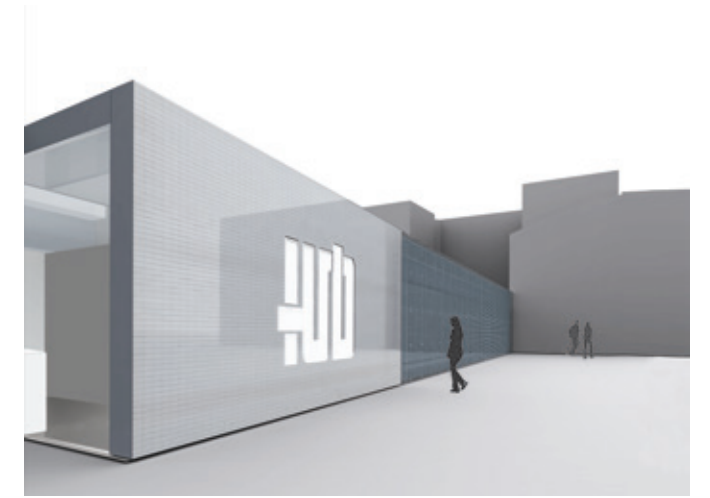


mobiuse

mobiuse mobiuse



HUB



MobiUse

Jan Kochański
Dyplom magisterski
Pracownia Projektowania Wystaw
prof. Henryka Noskiewicz-Gałązka, dr Barbara Kowalewska

Identyfikacja wizualna

Aneks do dyplomu
Pracownia Komunikacji Wizualnej
prf. Bazyli Krasulak, st. wykł. Maciej Małecki

HUB

Paulina Tyro-Nieżgoda
Dyplom magisterski
Pracownia Projektowania Wystaw
prof. Henryka Noskiewicz-Gałązka, dr Barbara Kowalewska

Identyfikacja wizualna

Aneks do dyplomu
Pracownia Komunikacji Wizualnej
prf. Bazyli Krasulak, st. wykł. Maciej Małecki

IV Ogólnopolskie Warsztaty Design

Zespół Szkół Plastycznych im. C. K. Norwida
ul. Muzyczna 10 A, Lublin
tel. (81) 532 46 27

Dzień 1

czwartek, 21.11.2013

10.00 – 10.30

>> otwarcie warsztatów;

wystąpienie dyrektora ZSP Krzysztofa Dąbka;

prezentacja wydawnictwa ASP w Warszawie i ZSP w Lublinie;

10.30 – 11.30

>> „Projektowanie w ASP w Warszawie – założenia teorii

Podstaw Projektowania” - prof. Piotr Perepyłyś;

11.30 – 12.00

>> Przerwa kawowa;

12.00 – 13.00

>> „Patrzeć by widzieć” - dr Karol Murlak;

13.00 – 14.30

>> obiad w Bursie Szkół Artystycznych (BSA);

14.30 – 15.30

>> zwiedzanie szkoły;

16.00 – 17.30

>> wernisaż wystawy prac studentów

z pracowni dr hab. Sławomira Plewki i prof. Grzegorza Mazurka (ISP WA UMCS), połączony z prezentacją multimedialną (projektowanie a multimedia – Szkolna Galeria i aula);

18.00 – 20.00

>> spotkanie integracyjne dla zainteresowanych (restauracja na Starym Mieście);

nocleg

>> Hotel Victoria, ul. Narutowicza 58/60, Lublin
tel.: +48 81 532 70 11

Dzień 2

piątek, 22.11.2013

9.00 – 10.15

>> „Cele współczesnego designu” - prof. Józef Mrozek;

10.30 – 13.00

>> „Projektowanie graficzne i komunikacja wizualna na Wydziale

Architektury Wnętrz ASP w Warszawie” - zajęcia warsztatowe

(z uczniami ZSP w Lublinie, LP w Nałęczowie) w szkolnych pracowniach

- prof. Bazyl Krasulak, st. wykł. Maciej Małecki

13.00 – 13.30

>> podsumowanie warsztatów; ankieta ewaluacyjna,

pożegnanie uczestników (dyplomy - zaświadczenia uczestnictwa);

13.30 - 15.00

>> 13.30 – 15.00 – obiad w BSA.



IV. Ogólnopolskie Warsztaty Design

o r g a n i z a t o r

centrum
edukacji 
artystycznej



Zespół Szkół Plastycznych
im. C. K. Norwida w Lublinie



STOWARZYSZENIE
LUBELSKI PLASTYK

p a r t n e r m e r y t o r y c z n y



L u b l i n 2 0 1 3