

AUTOREFERAT

dr Daniel Zieliński

Załącznik nr 3a do wniosku o wszczęcie przewodu habilitacyjnego

Spis treści

1.	Informacje podstawowe
2.	Wstęp - Źródła
3.	Projektowanie
4.	Dydaktyka
5.	Sztuka
6.	Wskazane osiągnięcie

Contents

5	1. General information	5
6	2. Introduction - sources	6
8	3. Design	8
18	4. Didactics	18
24	5. Art	24
28	6. Indicated achievement	28

1. Informacje podstawowe

Imię i Nazwisko:

Daniel Zieliński

Posiadane dyplomy i stopnie naukowe:

- magister sztuki – 1997, dyplom na Wydziale Wzornictwa ASP w Warszawie, tytuł pracy: „Schowki na Myśli”.
- doktor sztuki w dyscyplinie sztuki projektowe – 2010, Wydział Wzornictwa ASP w Warszawie, tytuł pracy: „Gry Dizajnu”.

Informacje o zatrudnieniu w jednostkach naukowych i artystycznych:

- 1998 – 2010 – asystent na Wydziale Wzornictwa ASP w Warszawie
- od 2010 – adiunkt na Wydziale Wzornictwa ASP w Warszawie

Wskazane osiągnięcie (zgodnie z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r.):

Seria obiektów i wystawa p.t. „SYMULATORY z kolekcji OBMS Daniela Zielińskiego”

autor obiektów, scenariusza i aranżacji wystawy: Daniel Zieliński

rok realizacji wystawy: 2016

autor projektu publikacji towarzyszącej wystawie: Daniel Zieliński

wydawca publikacji: Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

rok wydania publikacji: 2016

ISBN: 978-83-65455-09-3

1. General information

Name and surname:

Daniel Zieliński

Diplomas and academic degrees:

- Master Degree – 1997, Design Faculty, Academy of Fine Arts in Warsaw, title of diploma work: „Thought Safe”.
- PhD of art – 2010, Design Faculty, Academy of Fine Arts in Warsaw, Title of PhD thesis: „The Game of design”.

Information about employment at scientific and artistic institutions:

- 1998 – 2010 assistant at the Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw
- from 2010 assistant professor at the Faculty of Design, Academy of Fine Arts in Warsaw

Indicated achievement:

The objects and the exhibition „SIMULATORS from OBMS collection by Daniel Zieliński”

design of objects, scenario and design of the exhibition: Daniel Zieliński

year of exhibition: 2016

design of publication: Daniel Zieliński

publisher: Academy of Fine Arts in Warsaw

year of publication: 2016

ISBN: 978-83-65455-09-3

2. Wstęp – źródła

Rzeczami interesowałem się od zawsze. Najwcześniejsze moje wspomnienia z dzieciństwa to nie (jak zakładają psychologowie) twarze bliskich ludzi a formy bliskich rzeczy: czarno-białe kafle i armatura łazienki, telefon z przedpokaju, stójki i seki drewnianej podłogi. Później do pamięci zapisano formy chodnikowych płytek (układanych prostopadłe lub pod kątem 45 stopni), autobusów w dwóch typach (starych, obłych *Ogórków* i nowych, kanciastych *Berlietów*), kiosków ruchu, także w dwóch typach (starym, obłożonym malowaną boazerią i nowym, zbudowanym ze szkła i aluminiowych profili). Było tych rzeczy znacznie więcej, większych i mniejszych, bardziej i mniej interesujących a wszystkie układały się w swoiste ciągi ewolucyjne, w których niemal zawsze nowe było lepsze, czystsze, atrakcyjniejsze od starego. To były lata siedemdziesiąte – szczyt modernistycznego i funkcjonalistycznego myślenia o świecie, wspomagany dodatkowo propagandą sukcesu „peerelowskiej epoki gierkowskiej”. Oczywiście jako dziecko nie wiedziałem o tym, ale najwyraźniej te najwcześniejsze spostrzeżenia uformowały jakieś ukryte podwaliny postrzegania świata i wiele lat później pchnęły mnie (chyba) w stronę zawodu projektanta.

Jednak świat, wraz z nadejściem lat osiemdziesiątych, zaczął dostarczać sprzecznych z wcześniejszymi spostrzeżeń. Nagle wszystko skostniało, zszarzało, niszczało i zamarzło. Wiadomo. Był to dla mnie jako pozytywistycznie i modernistycznie formowanego chłopca, spory dysonans poznawczy. Nie widząc w otaczającym świecie wzorców zgodnych z oczekiwaniami, popadłem w swoistą izolację. Korzystając z dostępu do pracowni złotniczej ojca, zacząłem kompulsywnie tworzyć niewielkie, bezfunkcyjne i zawsze perfekcyjnie wykonane przedmioty. Były to formy kompletnie abstrakcyjne: pół-kulki wyklepane z blaszek, oszlifowane geometrycznie kawałki plastiku, wrzecionowato kształtowane drewnika i inne osobliwości, które przez długi czas przechowywałem w niezliczonych pudełkach, dbałem o nie sprawdzając okresowo, czy nie pojawiły się na nich minimalne choćby uszkodzenia i w razie potrzeby poddając koniecznej renowacji. Oczywiście, nie rozumiałem wówczas powodu swojego zachowania, ale, znów, patrząc na to z pewnej (sporej już) perspektywy, śmiem przypuszczać, że podobna, immanentna mi potrzeba wyzwała we mnie co jakiś czas działanie przedmiototwórcze, stojące w radykalnej opozycji do racjonalnych, obiektywnie słusznych powodów tworzenia rzeczy jedynie użytecznych (czyli w kolokwialnym ujęciu – w stronę bycia artystą).

Powyższa dychotomia, rozpięcie pomiędzy obiektywnym a subiektywnym sposobem postrzegania i reakcji na świat, data o sobie znać jeszcze kilka razy, zanim (jako tako) ostatecznie określiłem swoją zawodową relację wobec niego. Raz, przy wyborze liceum, gdy dostawszy się do dwóch „plastyków” (w Warszawie i w Częstochowie), ostatecznie wybrałem bardziej utylitarystyczny profil (wystawiennictwo zamiast biżuterii), czy drugi – przy wyborze kierunku studiów, gdy (dla odmiany) pierwszy krok skierowałem na wydział rzeźby. Tam, kategoryczne *désintéressement* wobec mojej (zbyt) awangardowej postawy już na egzaminie wstępnym wyrzuciło mnie na powrót w stronę racjonalnego utylitarystyzmu, czyli na Wydział Wzornictwa warszawskiej ASP. Tu, po niewielkim falstarcie (wynikającym z inercji wcześniejszego rozedrgania), zadomowiłem się intelektualnie na dobre. Co ciekawe, pozorny chłód, techniczność warsztatu projektanta ani przez chwilę mnie nie krepowała. Przeciwnie, warsztat ten okazał się doskonały nie tylko do tworzenia rzeczy użytecznych, ale także umożliwił mi studiowanie tego, czego poszukiwałem kierując się początkowo na wydział rzeźby – nowoczesnego, przedmiotowego medium sztuki.

Studując na Wydziale Wzornictwa, miałem przywilej kontaktu z kilkoma generacjami zyciulwie wspomagających mistrzów. W dziedzinie projektowania byli to zarówno modernistyczni funkcjonalści (prof. Wojciech Wybieralski, prof. Cezary Nawrot, Grzegorz Strzelewicz), jak i postmodernistyczni wówczas poszukiwacze

2. Introduction – sources

I have always been interested in things. My earliest childhood memories are not, as psychologists assume, faces of people surrounding me, but the forms of things around me: black-and-white tiles and bathroom fittings, telephone set from the hallway, grain and knots of the wooden floor. Later, my memory recorded the forms of pavement slabs (arranged perpendicularly or at an angle of 45 degrees), two types of buses (old and round, the so-called *Cucumbers* and new, angular *Berliets*), newsagent's kiosks, also in two types (the old, covered with painted panelling, and the new one, made of glass and aluminium profiles). There were many more of these things, bigger and smaller, more and less interesting, and all of them were arranged into specific evolutionary sequences, in which almost always the new was better, cleaner, more attractive than the old. Those were the seventies – the peak of modernist and functionalist thinking about the world, additionally supported by the propaganda of success of the Gierek's era. Of course, as a child I did not know about it, but apparently these earliest observations formed some hidden foundations of perception of the world and many years later they pushed me (probably) towards the profession of a designer.

However, with the advent of the 1980s, the world began to provide contradictory insights. Suddenly, everything fossilised, became grey, decayed and froze. Clearly, for me – a boy who had received positivist and modernist formation, it was a considerable cognitive dissonance. Not seeing in the surrounding world the patterns consistent with my expectations, I fell into a kind of isolation. Having access to my father's goldsmith's workshop, I began to compulsively create small, non-functional and always perfectly finished objects. These were completely abstract forms: half-spheres made of metal sheets, geometrically cut pieces of plastic, spindle-shaped pieces of wood and other peculiarities that I kept in countless boxes for a long time. I took care of them periodically, checking whether there was even minimal damage and, if necessary, subjecting them to the necessary renovation. Of course, I did not understand the reason for my behaviour at the time, but, again, looking at it from a certain (already considerable) perspective, I assume that a similar, immanent need releases in me from time to time object-forming activity, which is in radical opposition to rational, objectively right reasons for creating things that are only useful (i.e. colloquially – towards being an artist).

This dichotomy, the tension between the objective and subjective way of perceiving and reacting to the world, had appeared several times before I defined (roughly) my professional relationship with the world. Once, when I was choosing a high school and I was admitted to two art schools (in Warsaw and Częstochowa), and I finally chose a more utilitarian profile – exhibitions instead of jewellery, or the second time – when I was choosing my field of study, when (for a change) I directed my first steps to the sculpture department. There, the categorical *désintéressement* towards my (too) avant-garde attitude already at the entrance exam threw me back towards rational utilitarianism, i.e. the Faculty of Design at the Academy of Fine Arts in Warsaw. Here, after a small false start (resulting from the inertia of my earlier jitteriness), I became intellectually settled in for good. What is interesting, the apparent coldness and focus on technical aspects of the designer's work did not hinder me for a moment. On the contrary, this craft turned out to be perfect not only for creating useful things, but it also made it possible for me to study what I had been looking for initially at the Faculty of Sculpture – a modern, objective artistic medium.

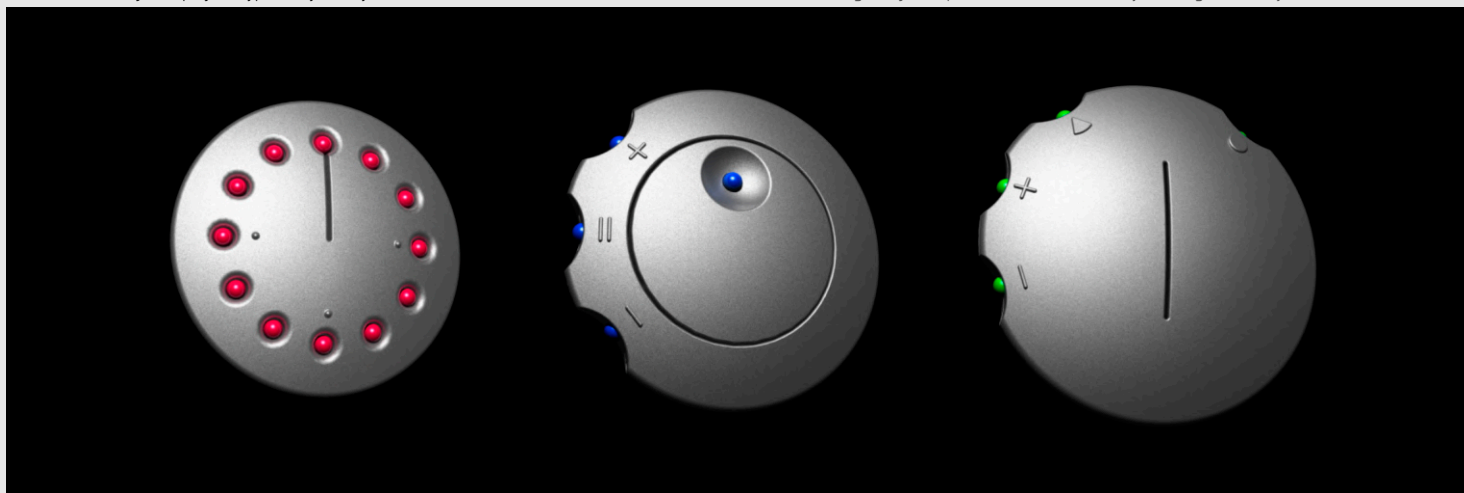
While studying at the Faculty of Design, I had the privilege of coming into contact with several generations of kindly supportive masters. In the field of design, these were both modernist functionalists (Prof. Wojciech Wybieralski, Prof. Cezary Nawrot, Grzegorz Strzelewicz) and postmodernist seekers of new design ideas (Jerzy

nowych idei projektowania (Jerzy Porebski, Grzegorz Niwiński, Michał Stefanowski). Ponad wszystkimi (przepraszam, koledzy projektanci) stali jednak mistrzowie z pracowni rzeźby – Krystyna Jarnuszkiewicz i Wiktor Gutt – guru wrażliwości ogólnej. Nie tylko nie mieli oni najmniejszego problemu z akceptacją nietypowego medium, którym zacząłem się wówczas posługiwać, ale zawsze, trafnie i głęboko analizowali i oceniali wszystkie prezentowane im prace. To dzięki nim utwierdziłem się w przekonaniu, że projektując przedmioty mogę nie tylko czynić zadość problemom funkcjonalnym, ale również indukować pozawerbalne komunikaty, czyli – w konsekwencji – uprawiać sztukę. Kończąc Wydział Wzornictwa wiedziałem już, że warsztatu projektanta będę używał w obu powyższych formatach. Sporym zaskoczeniem okazała się natomiast propozycja pozostania tam jako nauczyciel. Przyjąłem ją, bez wahania. Od tego czasu, działam więc w trzech obszarach – projektowania, nauczania i sztuki. Opiszę je w kolejnych rozdziałach niniejszej prezentacji.

Porebski, Grzegorz Niwiński, Michał Stefanowski). Above all (sorry, fellow designers) stood the masters from the sculpture studio – Krystyna Jarnuszkiewicz and Wiktor Gutt – gurus of general sensitivity. Not only did they not have the slightest problem with accepting the untypical medium which I started to use at that time, but they always analysed and evaluated all works presented to them aptly and deeply. Their influence convinced me that while designing objects, I can address functional problems, but also induce non-verbal messages, i.e. – as a consequence – practice art. When I was graduating from the Faculty of Design, I already knew that I would use the designer's tools in both of the above ways. The proposal to stay there as a teacher turned out to be a big surprise. I accepted it without hesitation. Since then, I have been working in three areas – design, teaching and art. I will describe them in the following chapters of this summary.

▼ *Schowki na myśli* – projekt dyplomowy na Wydziale Wzornictwa ASP w Warszawie / 1997

▼ *The thought safe* – diploma work at the Faculty of design, Academy of Fine Arts in Warsaw



3. Projektowanie

Pracę zawodową zacząłem tuż przed przetorem wieków (właściwie przetorem tysiącleci). Był to w Polsce, jak wiadomo, okres tworzenia się nowych struktur gospodarczych, przemysłowych, zatem i projektowych. Wobec ubóstwa nierozwiniętego i nieokrzesanego jeszcze nowego (posocjalistycznego) przemysłu, nieliczne biura i pracownie projektowe cierpiały na niedostatek „prawdziwych”, wzorniczych zleceń. Moi starsi koledzy projektowali więc często grafiki, opakowania i tym podobne. Większość rówieśników, po skończeniu studiów utkwiała zaś w pączkujących wówczas agencjach reklamowych. Dla mnie była to perspektywa nie do zaakceptowania. Interesowało mnie wyłącznie projektowanie przedmiotów. Odrzuciłem więc nie tylko perspektywę pracy w reklamie, ale również (wbrew rozsądkowi) w pracowni moich starszych, szanowanych i lubianych kolegów. Zostałem freelancerem. Przez dwa lata poważnej pracy nie znalazłem. Żyłem z niewielkiej, akademickiej pensji, nielicznych, drobnych zleceń i sztuki. Przetorem okazał się telefon, od nieznanego mi wcześniej Pana B., który odebrałem pod koniec roku 2000 (a więc tuż, tuż, przed przetorem tysiącleci). Chodziło o zaprojektowanie drukarki fiskalnej. Projekt wykonałem. Był na tyle udany, że produkowany jest do dziś a zlecenie zaowocowało kilkunastoletnią współpracą z powstającą wówczas firmą Innova. Arkana tej współpracy opisałem szczegółowo w komentarzu do pracy doktorskiej, w roku 2010. By nie odsyłać czytelnika do lektury tegoż komentarza, wspomnę ją w kilku słowach, dodam co nieco o innych projektach a skupię się w szczególności na ostatnim okresie mojej aktywności projektowej, czyli okresie po obronie doktoratu w 2010 roku.

Współpraca z firmą Innova, przez wiele lat, choć formalnie projektowałem dlań jako freelancer, nosiła znamiona pracy w zespole fabrycznym. Byłem tam jedynym projektantem wzornictwa, odpowiedzialnym nie tylko za wizję form i funkcjonalności produktów, ale również za całościowe projekty techniczne, konstrukcyjne, i nadzory nad wdrożeniami (oczywiście, w aspekcie wzorniczo-technicznym). Tak szeroki zakres moich kompetencji nie był założony a priori. Był raczej wynikiem przypadku. Podczas opracowania pierwszych produktów, współpracujący ze mną kolega – młody inżynier po mechatronice, wyjechał nagle „na zachód”, zaś znalezienie i sprawdzenie kolejnego, dobrego współpracownika okazało się trudniejsze, niż nauczanie się podstaw projektowania konstrukcyjnego plastikowych obudów. Pierwszym, moim w 100% samodzielnie zaprojektowanym i skonstruowanym (mechanicznie) produktem był taksometr Innova *Taxi 2*. Przez wiele lat produkowany, chwalony, najmniejszy znany mi taksometr zintegrowany z drukarką fiskalną.

Projektów dla Innovy wykonałem jeszcze kilkanaście. Były wśród nich urządzenia wdrożone i przez wiele lat produkowane, oraz takie, które wdrożeń nie doczekały ze względu na zmieniające się przepisy fiskalne, koncepcje biznesowe i w końcu, niestety, będący wynikiem niewiarygodnych błędów w zarządzaniu firmą, upadek producenta w roku 2016. Upadek o tyle niezrozumiały, nieuzasadniony, że ostatnie lata działalności Innovy obfitowały w projekty i wdrożenia o unikalnych cechach. Wymieniając tylko zaprojektowane po roku 2010, były to kolejno:

- Innova *EJ* – najlepiej zabezpieczony przed fałszowaniem i utratą danych moduł elektronicznej kopii transakcji (wdrożony, stosowany we wszystkich, nowszych urządzeniach Innovy). Było to urządzenie w formie niewielkiego klucza USB, zawierające pamięć, szyfrujące i zabezpieczające zapisane na nim dane. Z punktu widzenia projektu wzorniczego, nie było niczym nadzwyczajnym, ot, proste pudełeczko.
- Innova *Presto* – najmniejsza, w pełni funkcjonalna, kasa systemowa (wdrożona, produkowana do końca istnienia firmy, nagradzana). Kasa Presto, z punktu widzenia projektu wzorniczego była dość ciekawym przypadkiem. Bryła urządzenia powstała początkowo na bazie zasobów wewnętrznych (płytek elektroniki i wyświetlaczy) taksometru *Taxi 2*. Mimo, iż w wyniku dość długiej ewolucji i zmian w przepisach fiskalnych (m. in. dopuszczających stosowanie wspomnianej wyżej kopii elektronicznej)

3. Design

I started my professional career just before the turn of the centuries (actually, the turn of the millennia). In Poland, as it is commonly known, it was a period of creating new economic, industrial and, thus, design structures. Faced with the poor condition of the underdeveloped and not yet solidified new (post-socialist) industry, design companies and studios suffered from the shortage of “real” design orders. My older colleagues often designed graphics, packaging and the like. Most of my peers, on the other hand, got stuck in advertising agencies that were being created at that time. For me it was an unacceptable prospect. I was only interested in designing objects. So, I rejected not only the perspective of working in advertising, but also (against reason) in a studio of my older, respected and liked colleagues. I became a freelance artist. For two years I could not find a real job. I lived on a small academic salary, few small orders and art. The breakthrough came with a phone call from Mr. B., unknown to me before, which I received at the end of 2000 (i.e. just before the turn of the millennia). It was about designing a fiscal printer. I designed it. It was so successful that it has been produced to this day and the order resulted in several years of cooperation with Innova, which was established at that time. I described the arcana of this cooperation in detail in the commentary to my doctoral thesis in 2010. In order not to refer the reader to this commentary, I will mention it briefly. I will add a short commentary on other projects, focusing in particular on the last period of my design activity, i.e. the period after defending my doctoral thesis in 2010.

Working with Innova for many years, although I formally cooperated with them as a freelancer, was like working on a factory team. I was the only designer there, responsible not only for the form and functionality of products, but also for the overall technical, structural projects and implementation supervision (of course, in the scope of design and technology). Such a wide range of my competences had not been assumed *a priori*. It was rather a result of chance. During the development of the first products, a colleague cooperating with me – a young mechatronics graduate – suddenly emigrated to the West, and finding and checking another good coworker turned out to be more difficult than learning the basics of structural design of plastic casings. The first product designed and (mechanically) constructed by me in 100 percent was the Innova *Taxi 2* taximeter. For many years, it was produced and praised as the smallest known taximeter integrated with a fiscal printer.

I made several more designs for Innova. Among them there were devices implemented and manufactured for many years, as well as those that were not implemented due to changing fiscal regulations, business concepts and, unfortunately, the collapse of the manufacturer in 2016 due to unbelievable errors in company management. The collapse was incomprehensible and unjustified, as the last years of the Innova's activity were filled with unique projects and implementations. To mention only those designed after 2010:

- Innova *EJ* – the best protected against forgery and loss of data electronic transaction copy module (implemented, used in all newer Innova devices). It was a device in the form of a small USB key, containing memory, encrypting and securing the data stored on it. In terms of design, it was nothing unusual, just a simple box.
- Innova *Presto* – the smallest, fully functional system cash register (implemented, produced until the end of the company's existence, awarded). In terms of design, the Presto cash register was quite an interesting case. The body of the device was initially created on the basis of internal resources (electronic boards and displays) of the *Taxi 2* taximeter. Although as a result of quite a long evolution and changes in fiscal regulations (allowing the use of the above-mentioned electronic copy) the device freed itself technically from its predecessor, the form remained very similar to the original. It was a device with very advanced functions and could be successfully used in larger stores, but due to its small size and “non-shop”

kasa uwolniła się technicznie od swego protoplasty, w formie pozostała bardzo zbliżona do pierwowzoru. Było to urządzenie o bardzo zaawansowanych funkcjach i z powodzeniem mogło posłużyć do obsługi większych sklepów, jednak ze względu na niewielkie wymiary i „niesklepowa” estetykę, najchętniej używano go w eleganckich punktach sprzedaży, salonach kosmetycznych, kancelariach prawnych itp.

– Innova *Termik 2* – najbardziej kompaktowa, najszybsza, modułarna drukarka fiskalna, jaka znaleźć się miała na polskim rynku (wdrożona, ale nieprodukowana). Historia tego modelu jest tak długa, jak skomplikowanym (od strony mechanicznej) projektem była sama drukarka. Z założenia stanowić miała trzon funkcjonalny całego asortymentu urządzeń produkowanych przez firmę. Kompaktowe rozmiary miały iść w parze z wyśrubowanymi parametrami technicznymi, zaawansowaną modularnością, pozwalającą montować w niej różne wyświetlacze i stosować różnej szerokości papiery. Zestaw założeń był niezwykle ambitny, stawiał przed projektantami (a więc i przede mną, jako projektantem formy, ergonomii i mechaniki) bardzo wysokie wymagania. Po długim, około rocznym procesie projektowania urządzenie było gotowe i trafiło do wdrożenia. Niestety, nie doczekano się premiery rynkowej. Zarząd firmy wstrzymał czasowo wdrożenie dając pierwszeństwo innemu (opisanemu niżej) projektowi.

– Innova-iPos *Duet* – pierwsze urządzenie fiskalne łączące cechy terminalu POS, płatniczego i drukarki fiskalnej. Ten projekt, w odróżnieniu od wyżej wspomnianego, nie był szczególnie trudny technicznie. Wyzwaniem była za to estetyka. Ze względu na ograniczenia procesu homologacji części płatniczej, producent zdecydował się wykorzystać gotowy moduł terminalu firmy Verifone, który (wraz z podstawą) należało wkomponować w bryłę nowo projektowanego urządzenia. Trudność zadania polegała na tym, że istniejące urządzenie niezbyt odpowiadało estetyce produktów Innova, nie było też (delikatnie rzecz ujmując) zbyt atrakcyjne wizualnie i nowoczesne. Mimo ograniczeń, udało się uzyskać bryłę znacznie zgrabniejszą niż oryginalną, niefiskalna wersja Verifone. Projekt był realizowany w kooperacji z nowo wówczas powstającą firmą iPos, która (po upadku Innova) wykupiła prawa do produkcji urządzenia i sprzedaje je z powodzeniem do dziś.

– Innova *Microprinter* – najmniejszy, kompletny moduł drukarki fiskalnej do zabudowy w innych urządzeniach (wdrożony, homologowany, zastosowany w projekcie Innova Tablet). To projekt, w którym zgodnie z ostatnim, 10-tym przykazaniem dobrego projektowania Dietera Ramsa jest, literalnie, tak mało designu, jak tylko jest to możliwe. Microprinter miał z założenia być wręcz designu pozbawiony. To produkt, którego forma podporządkowana była dwóm, istotnym założeniom: minimalizacji wymiarów i jak najlepszemu dopasowaniu do mającego go zawrzeć, równocześnie opracowywanego projektu tabletu fiskalnego. Zadanie zostało wykonane z powodzeniem.

– Innova *Tablet* – Święty Graal mobilnych sprzedawców i dystrybutorów fiskalnego sprzętu – połączenie tabletu, terminalu płatniczego i, oczywiście, drukarki fiskalnej (również wdrożony, lecz nieprodukowany). To projekt kończący moją współpracę z firmą Innova i jednocześnie projekt kończący działalność firmy. Arcytrudny technicznie, arcytrudny funkcjonalnie a przez to również estetycznie. W urządzeniu wielkości zbliżonej do płatniczych pinpadów (jakich używamy przy płatnościach kartą), należało zmieścić dodatkowo kompletną drukarkę fiskalną (Innova *Microprinter*), kompletny (choć projektowany od nowa) mini komputer z ekranem dotykowym i solidny pakiet akumulatorów. Opis wdrożenia tego (trwającego przeszło rok) projektu można by rozbudować do objętości osobnego referatu. Z braku miejsca i z szacunku do czytelnika, ograniczę się tylko do podsumowania: Udało się – technicznie, biznesowo – nie.

Oprócz stałej współpracy z firmą Innova, wykonywałem również projekty dla innych podmiotów. Dla firmy Vigo System, w latach 2006 – 2012 projektowałem kamery termograficzne z serii *VigoCam*. To precyzyjne, kosztowne urządzenia przypominające swą budową, i sposobem obsługi profesjonalne aparaty fotograficzne.

aesthetics, it was most often used in elegant points of sale, beauty salons, law firms, etc. The device was also used in a wide range of applications.

– Innova *Termik 2* – the most compact, fastest, modular fiscal printer on the Polish market (implemented, but not produced). The length of the history of this model corresponds to the complexity of the project. It was supposed to be the functional core of the whole range of devices manufactured by the company. Compact dimensions were to go hand in hand with high technical parameters, advanced modularity, allowing to mount different displays and use different widths of paper. The assumptions were extremely ambitious, and set very high requirements for designers and thus for me as the designer responsible for the form, ergonomics and mechanics. After a long design process of about a year, the device was ready to be implemented. Unfortunately, it was not launched on the market. The company's management temporarily suspended the implementation, giving priority to another project (described below).

– Innova-iPos *Duet* – the first fiscal device combining the features of a POS terminal, payment terminal and a fiscal printer. This project, unlike the one mentioned above, was not particularly technically difficult. The challenge was its aesthetics. Due to the limitations associated with the approval process of the payment part, the manufacturer decided to use the ready-made Verifone terminal module, which (together with the base) had to be integrated into the body of the newly designed device. The difficulty of the task was that the existing device did not correspond to the aesthetics of the Innova's products, and it was not (to put it mildly) too visually attractive and modern. Despite the limitations, it was possible to obtain a shape much more graceful than the original, non-fiscal Verifone version. The project was carried out in cooperation with the then newly established iPos company, which (after the collapse of Innova) bought the rights to manufacture the device and has been selling it successfully to this day.

– Innova *Microprinter* – the smallest, complete fiscal printer module for installation in other devices (implemented, approved, used in the Innova Tablet design). It is a project in which, according to Dieter Rams' last, 10th commandment of good design, there is literally as little design as possible. *Microprinter* was supposed to be even devoid of design. The design of this product was subject to two important assumptions: minimizing the dimensions and the best possible adjustment to the fiscal tablet design in which it was to be included. The task was accomplished.

– Innova *Tablet* – the Holy Grail of mobile retailers and distributors of fiscal equipment – a combination of a tablet, payment terminal and, of course, fiscal printer (also implemented, but not manufactured). It is a project that ended my cooperation with Innova and, at the same time, it was the final project in the company's activity. It is extremely difficult technically, functionally, and, thus, also aesthetically. In a device similar in size to payment pin-pads (used for card payments), we had to fit additionally a complete fiscal printer (Innova *Microprinter*), a complete (although redesigned) mini computer with a touch screen and a solid battery pack. The description of the implementation of this project (lasting over a year) could be extended to the volume of a separate paper. For the lack of space and respect for the reader, I will limit myself to the summary: It was successful technically, but commercially – not.

Apart from the permanent cooperation with Innova, I also cooperated with other entities. For Vigo System, from 2006 to 2012, I designed thermal imaging cameras from the *VigoCam* line. It is a precise, expensive device that resembles professional cameras in its design and operation. Due to the specificity of the market, they were produced almost as single items, which in turn forced the use of non-typical production technologies for this type of equipment. Combined with rigorous usage requirements (e.g. drop resistance, IR insulation or IP54 tightness), they defined some of the most difficult design assumptions that I had the opportunity and pleasure to face. *VigoCam V50*, designed in 2006, was doing so well that it became a kind of

Ze względu na specyfikę rynku, produkowane były w niemal jednostkowych nakładach, co z kolei wymuszało zastosowanie nietypowych dla tego typu sprzętu technologii produkcji. W połączeniu z rygorystycznymi wymaganiami dotyczącymi użytkowania (np. odporność na upadki, izolacja przed promieniowaniem IR, czy zapewnienie szczelności na poziomie IP54), definiowały one z trudniejszych zadań projektowych z jakimi miałem okazję i przyjemność się zmierzyć. Model *VigoCam V50*, zaprojektowany w roku 2006 sprawdził się na tyle dobrze, że stał się swego rodzaju wzorcem dla późniejszych opracowań firmy. Gdy w roku 2011 podjęliśmy projekt zupełnie nowego urządzenia, jego wynikiem okazał się produkt twardo podobny do pierwotnego. Poprawiono znacznie ergonomię i wiele aspektów konstrukcyjnych, jednak ogólna bryła, detal i logika obsługi pozostały w sporej części niezmienione.

W 2011 roku wykonałem dla firmy Transactor dość ciekawy projekt mobilnego stanowiska do skanowania bagażu lotniskowego. W kompaktowej, posadowionej na kółkach obudowie umieszczono kabinę skanera z taśmociągami oraz panel sterowniczy z dwoma monitorami. Możliwe było bardzo szybkie rozkładanie, składanie i przemieszczanie urządzenia. W odpowiedzi na zdefiniowane założenia, zaproponowałem dwie wersje geometrii zabudowy kabiny skanującej. Co ciekawe (i absolutnie wyjątkowe w całej mojej karierze projektanta), mimo aprobaty zlecającego, obie koncepcje zostały kategorycznie odrzucone przez jego kluczowego klienta. Uznał je za nieatrakcyjne, w związku z czym projekt trafił do kosza. Swoistym wyjaśnieniem sytuacji wydaje się fakt, że klientem tym był inwestor z Emiratów Arabskich – kraju odległego nie tyle geograficznie, co kulturowo i, jak się okazuje, hotelującego niekompatybilnym z europejskimi (albo tylko z moimi) wzorcami estetycznym. Mimo porażki, uznałem ten projekt za udany.

Po rozpadzie firmy Innova i związana z tym chwilową zapaścią, ilością i różnorodnością projektów, z którymi przyszło mi się mierzyć, znacząco wzrosła. Wśród nowych zadań znalazły się zarówno wdrożenia z branży fiskalnej, jak i z innych obszarów. Jak wiadomo, rynek nie znosi próżni. Rozpad firmy spowodował szybkie zawiązanie się kilku nowych inicjatyw w tej branży. Jednym z moich klientów została więc po pierwsze firma iPos, dla której wykonałem kilka koncepcji nowych produktów. Obecnie realizowane jest wdrożenie następcy kasoterminu *Duet*. Jest to projekt znacznie bardziej zaawansowany technicznie, systemowy, wręcz modułowy. Umożliwia zestawianie urządzenia w wielu specyfikacjach. Pod względem konstrukcyjnym to jeden z bardziej złożonych i skomplikowanych projektów, które wykonałem. Ponieważ jest on jeszcze w trakcie wdrożenia, nie mogę upublicznić zbyt wielu związanych z nim szczegółów.

Kolejną firmą, z którą nawiązałem stałą współpracę jest Inventia – producent urządzeń i systemów telemetrycznych. Pierwszy, bardzo interesujący projekt, który wykonałem dla tej firmy w roku 2017, nie miał charakteru materialnego a wirtualny. W aspekcie ergonomicznym, logicznym i technicznym wymagał jednak *par excellence* produktowego podejścia. Wymagał też opanowania nowego warsztatu. Był to projekt interfejsu programu *Xwayonline*, przeznaczonego do monitorowania floty pojazdów. Obejmował opracowanie dziesiątek układów ekranów, zestawów narzędzi, ikon i symboli. Wszystko w kilku wariantach rozdzielczości i dwóch, kontrastowych opcjach kolorystycznych. System jest obecnie wdrażany. Interfejs (z drobnymi zmianami) jest aplikowany na znajdujących się w fazie deweloperskiej silnik programu.

Następne projekty dla firmy Inventia mają już charakter materialny. Obecnie, w fazie wdrożenia jest np. projekt *Agreus* – wieloelementowy system czujników do monitorowania upraw rolniczych. To innowacyjny produkt pozwalający zdalnie monitorować warunki środowiskowe i zarządzać czynnościami pielęgnacyjnymi. W jego skład wchodzi stacja bazowa, kilka typów bezprzewodowych czujników (np. czujnik parametrów gleby czy parametrów powietrza) i moduły sterujące urządzeniami wykonawczymi. Wszystkie elementy systemu stanowią spójną formalnie, funkcjonalnie i technicznie linię produktów, która w przyszłości rozwijana będzie o nowe elementy. Częścią projektu jest również identyfikacja graficzna i logo systemu.

model for the company's later developments. When we started designing a completely new device in 2011, the result was a product that was confusingly similar to the original one. Ergonomics and many design aspects were significantly improved, but the overall design, detail and operating logic remained largely unchanged.

In 2011, for the Transactor company I made quite an interesting design of a mobile station for scanning airport baggage. In a compact, wheeled casing there is a scanner cabin with a conveyor belt and a control panel with two monitors. It is possible to unfold, fold and move the device very quickly. In response to the defined assumptions, I proposed two versions of the geometry of the scanning cabin. What is interesting (and absolutely unique in my entire career as a designer), despite the approval of the principal, both concepts were categorically rejected by their key client. He found them unattractive, so the design was put aside. It seems possible to explain the situation by the fact that this client was an investor from the Arab Emirates – a country which is not so much geographically, as culturally distant and, as it turns out, which is incompatible with European (or only with my) aesthetic patterns. Despite the failure, I considered this project to be successful.

After the collapse of Innova and the associated temporary downturn, the number and diversity of projects I had to face increased significantly. Among the new tasks were implementations from the fiscal industry, as well as from other areas. As it is commonly known, the market does not tolerate vacuum. The collapse of the company resulted in the rapid establishment of several new initiatives in this industry. So one of my clients was first iPos, for which I created several concepts of new products. A successor to the *Duet* register-terminal is currently being implemented. This design is much more technically advanced, systemic, and even modular. It makes it possible to incorporate the device into sets meeting various specifications. In terms of construction, it is one of the most complex and complicated projects that I have made. Since it is still in the process of implementation, I cannot publish too many details related to it.

Another company with which I have been cooperating on a permanent basis is Inventia – a manufacturer of telemetric devices and systems. The first, very interesting project which I made for this company in 2017 was not material, but virtual. However, in terms of ergonomics, logic and technology, it required a product approach *par excellence*. It also required mastering new skills. It was a *Xwayonline* interface design for monitoring vehicle fleets. It involved the development of dozens of screen layouts, toolkits, icons and symbols. All in several resolution variants and two contrasting colour options. The system is currently being implemented. The interface (with minor changes) is applied to the program's engine in the development phase.

Subsequent projects for Inventia are already material in nature. Currently, for example, the project *Agreus* – a multi-element sensor system for monitoring agricultural crops – is in the implementation phase. It is an innovative product enabling remote monitoring of environmental conditions and management of maintenance activities. It consists of a base station, several types of wireless sensors (e.g. soil or air parameters sensor) and modules controlling executive devices. All elements of the system constitute a formally, functionally and technically coherent product line, which in the future will be developed with new elements. Graphic identification and logo of the system is also a part of the project.

A series of designs of pantograph electric bus chargers which I made for Medcom in 2017 are in a completely different scale. These more than four-metre long objects located in urban space are a combination of modular transformer stations with jibs containing bus charging heads by means of pantographs lifted from their roofs. There were at least a few technical challenges accompanying these projects. The first is – of course – the scale. Designing such large and expansive objects required using spatial and structural imagination. Not wanting to make a significant mistake already at the conceptual design stage, I conducted preliminary,

Zupełnie innej skali jest seria projektów pantografowych tadowarek autobusów elektrycznych, które w 2017 roku wykonałem dla firmy Medcom. Te, ponad czterometrowe obiekty ustawiane w przestrzeni miejskiej, są połączeniem modułowej stacji transformatorowych z wysięgnikami zawierającymi głowice tadujące autobusy za pośrednictwem unoszonych z ich dachów pantografów. Warsztatowych wyzwanią towarzyszącą tym projektom było przynajmniej kilka. Pierwsze, to (oczywiście) skala. Zaprojektowanie tak dużych i rozłożystych obiektów wymagało gimnastyki wyobraźni przestrzennej i konstrukcyjnej. Nie chcąc popełnić znacznego błędu, już na etapie projektu koncepcyjnego prowadziłem wstępne, uproszczone symulacje wytrzymałościowe, które pozwoliły zweryfikować wykonalność koncepcji. Drugim wyzwaniem, związanym pośrednio z problemem skali była estetyka a ściślej – relacja formy obiektu do kontekstu przestrzeni miejskiej. W tym przypadku, przy pomocy wizualizacji symulowałem ustawienie obiektów w planowanych lokalizacjach ich instalacji, by utwierdzić się w przekonaniu, że wpiszą się w przestrzeń w możliwie najdelikatniejszy sposób. Trzecim wyzwaniem był wymóg modularności i konieczność zawarcia we wnętrzach obudów określonych ilości dużych kasel modułowych transformatorów, oraz zapewnienia im odpowiedniej wentylacji. Udało się zaproponować taki układ, który bryle stacji o największej z zakładanych mocy zawierał w stosunkowo wąskiej, smukłej wieży. Projekty opracowałem do etapu koncepcji konstrukcyjnych. Niestety, w trakcie wdrożenia zlecający zmienił część konstrukcyjnych rozwiązań, skutkiem czego wdrożony produkt stracił nieco na spójności i proporcjach.

W pozornej opozycji do skrajnie technicznych, profesjonalnych produktów opisanych wyżej, wydaje się projekt, który realizuje aktualnie na zlecenie warszawskiej Akademii Muzycznej. Jest to *audiobot* – element muzycznej instalacji i kompozycji Jarosława Siwińskiego. W intencji kompozytora, około setka niewielkich urządzeń, wewnątrz których zawarto zestaw czujników środowiskowych (temperatury, wilgotności, światła i wiatru), oraz wbudowanych głośników, będzie stanowiła swego rodzaju instrumentarium, arkiestrę robotycznych wykonawców stworzonej przez niego kompozycji. Zmieniające się warunki środowiskowe, za pośrednictwem algorytmu opracowanego przez kompozytora modyfikować mają zadany im do odegrania materiał muzyczny. Roboty będą instalowane w różnych kontekstach przestrzennych, stąd projekt przewiduje kilka sposobów ich mocowania i ustawiania w przestrzeni (np. zawieszania, stawiania, wtykania w miękkie podłoże). Obudowy robotów będą docelowo drukowane z poliamidu, co umożliwi wykonanie dość skomplikowanej geometrii wnętrza i nada im nieco organiczne, chrupawate wykończenie. Projekt jest obecnie w fazie wdrożenia, możliwe są jeszcze jego modyfikacje, choć ogólny wygląd i zasada działania pozostaną, zapewne niezmienione.

Oprócz projektów wykonywanych na zamówienie firm i instytucji, tworzę często własne, niekomercyjne koncepcje. Jest to forma projektowej reakcji na zauważone luki rynkowe czy nowe, niewykorzystane w pełni możliwości technologiczne. Część tych projektów powstała z zamiarem ich wdrożenia do (jednostkowej choćby) produkcji, inne zaś to z założenia jedynie studia nad funkcją, formą i technologią. To rodzaj projektowych wprawek, które pozwalają w stosunkowo szybki, niezobowiązujący sposób, zwiększyć różnorodność podejmowanych zagadnień projektowych, przez to utrzymać kreatywne zdolności na należytym poziomie. Studyjność tych projektów nie oznacza bynajmniej, że są one powierzchowne, wykonane bez należytego zgłębienia. Przeciwnie, wszystkie są opracowywane do etapu wstępnych choćby koncepcji konstrukcyjnych, uwzględniających realne zasoby wewnętrzne, możliwe do zastosowania technologie produkcji i aspekty funkcjonalne, formalne, czy nawet rynkowe.

Przykładem takiego studium jest choćby projekt osobistego środka transportu – elektrycznej deskorolki o dużej mocy, zawierającej kilka unikalnych rozwiązań. Pierwszym jest koncepcja tańszych w produkcji, poliufofanowych, bezpowietrznych opon z amortyzacją. To ważna cecha dla osób używających taki pojazd jako środek

simplified strength simulations, which allowed me to verify the feasibility of the concept. The second challenge, indirectly related to the problem of scale, was aesthetics, or more precisely – the relation of the form of the object to the context of urban space. In this case, by means of visualisation, I simulated the positioning of objects in the planned locations in order to confirm that they would fit into the space in the most delicate way possible. The third challenge was the requirement for modularity and the need to include a certain number of large modular transformer cassettes in the interior of the casings, and to ensure their adequate ventilation. We managed to propose such a system, which contained the body of the station with the maximum power in a relatively narrow, slender tower. I developed the projects up to the stage of constructional concepts. Unfortunately, during the implementation, the client changed some of the constructional solutions, as a result of which the implemented product lost some of its consistency and proportions.

The project that I am currently working on, commissioned by the Academy of Music in Warsaw, seems to be in an apparent opposition to the extremely technical and professional products described above. It is an *audiobot* – an element of Jarosław Siwiński's musical installation and composition. According to the composer's intention, about a hundred small devices containing a set of environmental sensors (temperature, humidity, light and wind) and built-in loudspeakers will be a kind of apparatus, an orchestra of robotic performers of the composition created by him. The changing environmental conditions, through an algorithm developed by the composer, are to modify the musical material given to them to play. The robots will be installed in different spatial contexts, hence the project envisages several ways of their fixing and positioning in space (e.g. hanging, placing, fitting into soft ground). The robot casings will ultimately be printed in polyamide, which will allow for a rather complex interior geometry and give them a slightly organic, rough finish. The project is currently in the implementation phase, its modifications are still possible, although the general appearance and the principle of operation will probably remain unchanged.

In addition to projects commissioned by companies and institutions, I often create my own, non-commercial concepts. It is a form of a designer's reaction to the noticed market gaps or new, not fully utilised technological possibilities. Some of these designs have been created with the intention of their implementation into (even individual) production, while others are intended as studies on function, form and technology. They are a kind of design exercises, which allow to increase the variety of project issues in a relatively quick and non-binding way, thus maintaining creative abilities of the designer at a proper level. The fact that these designs are studies does not mean at all that they are superficial, made without proper exploration. To the contrary, all of them are developed to the stage of initial constructional concepts, taking into account real internal resources, applicable production technologies and functional, formal or even market aspects.

An example of such a study is the design of a personal means of transport – a high power electric skateboard, containing several unique solutions. The first is the concept of easy-to-manufacture polyurethane airless tyres with cushioning. This is an important feature for those who use such a vehicle as a means of urban transport. The second is the lowered suspension. It improves driving stability together with a larger diameter of (cushioned) wheels. It also makes it possible to position them so close to the edge of the board that an unused vehicle can be driven as a classic suitcase on wheels (important while using public transport). Other ideas include a fast-changeable battery pack, integrated lighting and a transport handle (although similar solutions are already available on the market). The project envisages the use of electronics and motors in wheel hubs from Winboard, a reliable Chinese manufacturer of this type of components. Their high power and all-wheel drive increase not only the performance, but also the ability to skate on steep uphill stretches. The whole is complemented by a lightweight board made of carbon fibre

miejskiego transportu. Drugim, jest konstrukcja obniżonego zawieszenia. Poprawia ona stabilność jazdy przy większej średnicy (amortyzowanych) kółek. Umożliwia też usytuowanie ich na tyle blisko krawędzi pokładu, że nieużywany pojazd można prowadzić, jak klasyczną walizkę na kółkach (ważne, przy równoczesnym korzystaniu z komunikacji miejskiej). Kolejne pomysły to szybka wymienny pakiet baterii, zintegrowane oświetlenie i uchwyt do transportu (choć podobne rozwiązania pojawiają się już na rynku). W projekcie przewidziano wykorzystanie elektroniki i silników w piastach kół od firmy Winboard – solidnego, chińskiego producenta tego typu podzespołów. Ich duża moc i napęd na wszystkie koła zwiększa nie tylko osiągi, ale też możliwość pokonywania stromych podjazdów. Całości dopełnia lekki pokład wykonany jako skorupa z włókien węglowych, lub drukowany z poliamidu z ich dodatkiem.

Podobnie szczegółowo opracowane były i inne koncepcje – lekki, składany dron-platforma do fotografii lotniczej czy drukowana, tytanowa biżuteria z wymiennymi kamieniami. Niektóre koncepcje, niewdrażone w odpowiednim czasie, tracą na aktualności. Przykładem ów dron. Choć w chwili wymyślenia nie miały konkurencji, dziś, jest już na rynku mnóstwo podobnych (a nawet lepszych) rozwiązań. Równie szybko znajdzie zapewne konkurentów opisany projekt deskorolki, choć wspomniana biżuteria ma szansę przetrwać dłużej (tym bardziej, że jej wdrożenie jest już w toku).

Odrębną poddziedziną mojej zawodowej aktywności są projekty wystaw, które (w przeciwieństwie do projektów stricte wzorniczych) realizuję niemal zawsze w zespole z koleżanką, Marią Górką. Dlatego też, narrację tego akapitu będę prowadził w liczbie mnogiej. Wejście w świat projektowania wystaw rozpoczął się bardzo dawno, około początku wieku (i jednocześnie początku naszej kariery zawodowej). Był to, jak często bywa, przypadek. Telefon od „znajomego znajomego”, pracownika Muzeum Narodowego w Warszawie z propozycją zajęcia się projektem wystawy poświęconej renesansowemu malarstwu weneckiemu w kontekście problemów konserwatorskich. Projekt wykonał się, wystawa nazywała się *Serenissima*. Odnosiła sukces, zdaniem wielu osób, również ze względu na nietypowy projekt ekspozycji (wybrane obrazy prezentowane były w umownie sugerowanych, przestrzennych kontekstach). *Serenissima* otworzyła nam więc drogę do kolejnych projektów dla MNW i nie tylko. Do roku 2010 (cezura obrony mojego doktoratu) wykonał się i zrealizowaliśmy ich osiem. Były wśród nich duże, prezentujące setki obiektów realizacje, jak wystawa *Potencjał* w budynku Metropolitan w Warszawie, czy *Złoty Wiek Malarstwa Flamandzkiego* zajmujący całą galerię, wystaw czasowych MNW. Odrębnym (i jedynym, niezrealizowanym), dużym projektem była przebudowa Galerii Malarstwa Europejskiego, obejmująca dwa piętra wschodniego skrzydła MNW.

Od roku 2010 do dnia dzisiejszego zaprojektowałem i brałem udział w projektach jeszcze siedmiu, zrealizowanych wystaw. Większość z nich to również współpraca z Marią Górką. Dwa projekty wykonaliśmy samodzielnie zaś jeden (wystawa *Warszawa Warsze* dla POLIN) wspólnie ze studium Brandy Design. Nie sposób opisać tu, choćby pobieżnie, wszystkich wspomnianych realizacji. Są one wymienione w osobnym wykazie dorobku. Tu wspomnę o trzech, najistotniejszych.

Wywyższeni – przekrojowa, tematyczna wystawa pokazująca historie establishmentu w Polsce, zawarta w siedmiu salach tzw. Galerii Włoskiej MNW. Program zwiedzania ustawiony był chronologicznie i tematycznie. Kolejne sale prezentowały artefakty związane z życiem wywyższonych w następujących po sobie okresach historycznych, ale też z uwzględnieniem powiązanych z nimi problemów tematycznych. Taki, krzyżowy podział wymagał zaprojektowania spójnej, czytelnej informacji wizualnej. Dodatkową trudnością była konieczność dostosowania jej formy do charakteru eksponatów, przede wszystkim zaś, nieprzypatczania ich wyjętą ze współczesności estetyką. Zdecydowaliśmy się na umieszczenie obu typów informacji na specjalnie zaprojektowanych chorągwiach i proporcach. Większe, kwadratowe, informujące o podziałach historycznych umieszczono centralnie, pod sufitem. Mniejsze, podłużne, informujące o podziałach tematycznych – wzdłuż ścian. Pozwoliło to

shell or printed in polyamide with the addition of carbon fibre.

Similarly, other concepts – lightweight, foldable drone-platform for aerial photography or printed titanium jewellery with exchangeable gems – have been developed in detail. Some concepts, not implemented at the right time, lose their relevance. An example of this is the drone-platform. Although at the moment when it was invented it would not have any competition, today, there are already many similar (and even better) solutions on the market. The described skateboard design will probably find competitors just as quickly, although the mentioned jewellery has a chance to survive longer (all the more so as its implementation is already underway).

A separate subfield of my professional activity are exhibition designs, which (in contrast to strictly design activity) I almost always carry out in cooperation with my colleague, Maria Górka. That is why this paragraph will be narrated in plural. We started entering the world of exhibition design a long time ago, around the beginning of the century (and at the same time the beginning of our professional career). It was, as it often happens, a coincidence. A phone call from a “friend of an acquaintance,” an employee of the National Museum in Warsaw (NMW), with a proposal to create a design of an exhibition devoted to Renaissance Venetian painting in the context of conservation problems. We designed the exhibition which was called *Serenissima*. It was a success, according to many people, also due to the unusual design of the exhibition (the selected paintings were presented in conventionally suggested spatial contexts). *Serenissima* opened the way for us to other projects for the NMW and beyond. By the year 2010 (a caesura of the defence of my doctoral thesis) we made and implemented eight of them. Among them were large projects presenting hundreds of objects, such as the exhibition *Potential* in the Metropolitan building in Warsaw, or *The Golden Age of Flemish Painting* occupying the entire gallery of temporary exhibitions of the NMW. A separate and the only unimplemented large project was the reconstruction of the European Painting Gallery, covering two floors of the eastern wing of the NMW.

From 2010 to the present day I have designed and participated in the projects of seven more exhibitions. Most of them were also in cooperation with Maria Górka. Two designs I made myself and one (*Warsaw Warsze* exhibition for POLIN) together with the Brandy Design studio. It is impossible to describe here, even briefly, all the mentioned projects. They are listed in a separate list of achievements. I will mention here the three most important ones.

The Elevated – a thematic overview showing the history of the establishment in Poland, contained in seven rooms of the so-called Italian Gallery of the NMW. The programme of the tour was arranged chronologically and thematically. Subsequent rooms presented artefacts related to the life of the exalted in successive historical periods, but also taking into account the related thematic problems. Such a cross-division required the design of coherent, legible visual information. An additional difficulty was the need to adapt its form to the nature of the exhibits, and above all, not to overwhelm them with aesthetics of the present day. We decided to place both types of information on specially designed flags and pennants. Larger square ones, informing about historical periods, were placed centrally, under the ceiling. Smaller longitudinal ones, informing about thematic divisions – along the walls. This allowed us to organise the space, separate individual thematic threads presented in one space, even on one wall. As for each of our exhibitions, we also designed a special display dedicated to particular objects. A separate space to be arranged was the MNW hall platform, on which a conventional, geometrical reconstruction of the baroque *Castrum Dolaris* was installed. The whole exhibition was accompanied by sound installations. The exhibition was extremely difficult due to the large number of objects and the specific density of problems.

Art Everywhere – the second of the great exhibitions that we implemented in 2012. It was organised by the Academy of Fine Arts in Warsaw and the Zachęta Gallery. The themes were artistic and design activities concentrated around the

dodatkowo zorganizować przestrzeń, oddzielić poszczególne wątki tematyczne prezentowane w jednej przestrzeni, nawet na jednej ścianie. Jak do każdej z realizowanych przez nas wystaw zaprojektowano też specjalny, dedykowany poszczególnym obiektom, etalaż. Odrębną przestrzenią do zaaranżowania był podest hallu MNW, na którym zainstalowano umowną, zgeometryzowaną rekonstrukcję barokowego *Castrum Doloris*. Całości wystawy towarzyszyły instalacje dźwiękowe. Wystawa niezwykle trudna ze względu na znaczną ilość obiektów i swoiste zagęszczenie problemów.

Sztuka Wszędzie – druga z wielkich wystaw, które zrealizowaliśmy w roku 2012. Została zorganizowana przez warszawską Akademię Sztuk Pięknych oraz galerię Zachęta. Tematyką były działania artystyczne i projektowe skupione wokół warszawskiej ASP w dwudziestolecie międzywojennym. Ten krótki okres zaowocował tak wieloma, istotnymi dla polskiej historii sztuki wydarzeniami, że na pokazanie tylko najważniejszych trzeba było całej przestrzeni Zachęty, a i to wydawało się czasem mało. Wystawa obejmowała trzynaście zorganizowanych tematycznie sal. Ze względu na charakter prezentowanych eksponatów, każda musiała być zaprojektowana w inny sposób, operować właściwym sobie nasyceniem eksponatów, skalą, formą etalażu. Prezentowane były obiekty od skali monet czy książek do wielometrowych rzeźb, fragmentów architektury, czy fotografii pokazujących wnętrza w skali 1:1. Mimo tak znacznego zróżnicowania formalnego obiektów, udało się zaprojektować spójny dla całej ekspozycji system etalażu. Prócz elementów zunifikowanych, na potrzeby wystawy wykonano kilka dużych, unikalnych form. Najbardziej charakterystyczną była umowna rekonstrukcja fragmentu dziedzińca Pawilonu Polskiego z Wystawy Paryskiej 1925 roku. Obejmowała portal drzwi wejściowych, kolumnadę i *scraffitti* rozmieszczone w oryginalnej skali i proporcjach. Wykonano również dość wierną kopię samych drzwi. Kolejnym, charakterystycznym elementem wystawy była sala transatlantyków, w której prócz nielicznych artefaktów ocalałych z samych statków, prezentowano zachowane zdjęcia ich wnętrza. Zostały one powiększone do naturalnej skali i zakomponowane tak, by widz mógł doświadczyć niemal realistycznego odczucia skali i przestrzeni. W tej samej sali prezentowano również tzw. skarbiec, czyli spora kolekcję monet, medali, drobnych przedmiotów wykonanych w większości ze szlachetnych kruszców. Pokazano je na metalowych szkieletach pod przykryciem wielu, różniących się wymiarami gablot. Wystawa *Sztuka Wszędzie*, była chyba największa, najbardziej skomplikowana projektowo, naszą realizacją. Wirtualna wycieczka dostępna jest pod adresem: <http://www.360stopni.eu/vt/sztukawszedzie/wycieczka.html>.

Trzecim, najnowszym, stanowiącym swoiste *pendant* do *Sztuki Wszędzie* projektem jest wystawa *Projektowanie Wszędzie*, zorganizowana z okazji jubileuszu 40-lecia Wydziału Wzornictwa Warszawskiej ASP. Miała charakter mobilny i odbyła się w dwóch miejscach. Najpierw w Salonie Akademii w Warszawie, następnie w Centrum Spotkania Kultur w Lublinie. Ukazywała w porządku chronologicznym znaczące i rozpoznawalne obiekty zaprojektowane przez absolwentów i nauczycieli związanych z Wydziałem. Kuratorzy wystawy podzielili ją, na siedem, historycznie uporządkowanych działów, prezentując w każdym z nich produkty, grafiki, użytkową i (w przypadku najnowszych) multimedia. W ślad za tymi podziałami podążała narracja syntetycznych opisów. Układ wystawy odpowiadał powyższemu uporządkowaniu. Każdy z eksponatów ustawiony był na specjalnie dla niego zaprojektowanym etalażu i tworzył element jednej z siedmiu, centralnie zakomponowanych, przestrzennych grup. Projekty graficzne i część przedmiotów pokazane zostały na układach kwadratowych plansz. Całości dopełniały instalacje multimedialne zunifikowane w postaci tzw. „mini-kin” – ekranów umieszczonych (dla zapewnienia komfortu i izolacji obrazu) na wysokości wzroku, wewnątrz niewielkich, sześciennych obudów. Wystawie, jak zawsze, opracowaliśmy kompleksowo, od układu przestrzennego, przez etalaż skończywszy na towarzyszącej jej grafice (z wyjątkiem afiszy i plakatów, projektowanych każdorazowo przez galerię).

Academy of Fine Arts in Warsaw in the interwar period. This short period resulted in so many events important for the history of Polish art that the whole space of Zachęta was necessary to show only the most important ones, and sometimes it seemed to be insufficient. The exhibition included thirteen thematically organised rooms. Due to the nature of the exhibits presented, each had to be designed in a different way, using the inherent saturation of the exhibits, scale, and the form of display. The exhibition presented objects of varied scale – from coin- or book-sized to multi-meter sculptures, fragments of architecture or photographs showing interiors at a scale of 1:1. Despite such a significant formal diversity of objects, it was possible to design a coherent display system for the whole exhibition. Apart from the unified elements, several large, unique forms were made for the exhibition. The most characteristic was a conventional reconstruction of a fragment of the courtyard of the Polish Pavilion from the 1925 Paris Exhibition. It included the entrance door portal, a colonnade and the *scraffitti* arranged in the original scale and proportions. A faithful copy of the door itself was also made. Another characteristic element of the exhibition was the transatlantic ships room, in which, apart from the few artefacts which survived from the ships themselves, the preserved photographs of their interiors were presented. They were enlarged to the natural scale and composed so that the viewer could experience an almost realistic feeling of scale and space. In the same room the so-called „treasury” was also presented, i.e. a large collection of coins, medals, small objects made mostly of precious metals. They were shown on metal boxes in many showcases differing in dimensions. The *Art Everywhere* exhibition was probably the largest, most complicated of our implementations in terms of design. The virtual tour is available at the address: <http://www.360stopni.eu/vt/sztukawszedzie/wycieczka.html>.

The third, most recent project, a *pendant* to *Art Everywhere*, is the exhibition *Design Everywhere*, organised to mark the 40th anniversary of the Faculty of Design at the Academy of Fine Arts in Warsaw. It was mobile and took place in two venues. First, at the Salon Akademii Gallery in Warsaw, then at the Meeting of Cultures Centre in Lublin. It presented in chronological order the most significant and recognisable objects designed by graduates and teachers associated with the Faculty. The curators of the exhibition divided it into seven historically ordered sections, presenting in each of them products, graphic design and (in the case of the latest) multimedia. A narrative composed of synthetic descriptions followed these divisions. The arrangement of the exhibition corresponded to the above order. Each of the exhibits was placed on a specially designed display and belonged to one of the seven centrally composed spatial groups. Graphic designs and some of the objects were shown on carefully designed set of square boards. The whole was complemented by multimedia installations unified in the form of the so-called „mini-cinemas” – screens placed at eye level inside small cubicles to ensure comfort and isolation of the image. The exhibition, as always, was developed comprehensively, from the spatial layout, to the displays to the accompanying graphics (with the exception of posters, designed each time by the galleries themselves).

Although the above mentioned designs belong to completely different areas, in my opinion they are connected by many features resulting from my views on the world and design, my craft and sensitivity. It is probably not possible to look objectively at one's own activities, but I will try to face up to this task and approach it impartially and as reliably and honestly as possible. If I were to identify the three concepts that best characterise my approach to design (three is a good number for a coherent definition of anything), they would be “criticism”, “ironism” and “reductionism”. I am convinced that in every project I have done, hopefully there are clear traces of the impact of the three related ways of thinking, methods of action, types of sensitivity – the specific instruments that I use in my work.

Criticism means, as it is commonly accepted, investigating, arriving at solutions through continuous verification, continuous testing of the truthfulness, consistency

Choć wymienione wyżej projekty przynależą do zupełnie różnych obszarów, łączy je (jak zauważyłem) wiele cech wynikających ze specyfiki moich poglądów na świat i projektowanie, posiadanego warsztatu oraz wrażliwości. Obiektywne spojrzenie na własne działania nie jest najpewniej możliwe, spróbuję jednak zmierzyć się z tym zadaniem i zbliżyć do bezstronności możliwie rzetelnie i uczciwie. Gdybym miał wytypować trzy pojęcia najlepiej charakteryzujące moje podejście do projektowania (trzy to dobra liczba dla stabilnego określenia czegośkolwiek), byłyby to „krytycyzm”, „ironizm” i „redukcjonizm”. Mam przekonanie, że w każdym, wykonanym przeze mnie projekcie istnieją i są czytelne, ślady oddziaływania trzech, powiązanych z nimi sposobów myślenia, metod działania, typów wrażliwości – swoistych aparatów, którymi posługuję się w swej pracy.

Krytycyzm to, zgodnie z powszechnie uartym znaczeniem tego słowa, dociekanie, dochodzenie do jakichś rozwiązań na drodze ciągłej weryfikacji, ciągłego testowania prawdziwości, spójności i samoobronności sądów lub koncepcji do tych rozwiązań prowadzących. Krytycyzm przeczy dogmatom, schematom i apriorycznie uznawanym wizjom. To doskonałe narzędzie bieżącej weryfikacji procesów już w trakcie ich trwania. Uznaję go za nieodzowny element warsztatu pracy wnikliwego i uczciwego projektanta. Aparat krytyczny stosuję zawsze, ale jego oddziaływanie szczególnie silne i widoczne jest w przypadku projektów najbardziej racjonalnych – narzędzi i sprzętu profesjonalnego, które miałem przyjemność projektować stosunkowo często. Wszystkie urządzenia fiskalne, płatnicze, pomiarowe, czy stacje ładowania to obiekty, w których jasno zdefiniowane założenia i jasno określone funkcje wymagają zastosowania aparatu krytycznego zarówno na etapie budowania założeń, jak i transponowania ich na formę, określania technologii, konstruowania i nadzoru nad wdrożeniami. W przypadku tego typu projektów, aparat krytyczny był głównym mechanizmem prowadzącym budowę swoistego ich DNA. Nie znaczy to jednak, że nie miał zastosowania i w innych, mniej racjonalnych projektach. Był tam jednak uzupełniany (czasem w stopniu tak znacznym, że wręcz maskowany) przez inne mechanizmy, w szczególności przez drugi ze wspomnianej triady.

Ironizm (celowo nie piszę ironia – to słowo ma już zbyt silnie ugruntowane a nie do końca zbieżne z intencją znaczenia) to zdolność wrażliwego postrzegania i wyrażania swego stosunku do świata w oderwaniu od powszechnych, utartych klisz, za pośrednictwem własnej, często zaskakującej formuły (języka lub innego medium). Aparat ironiczny w projektowaniu, to zdolność takiego kształtowania rzeczy, która pozostawia je otwartymi na niezdefiniowane przez projektanta (choć często intuicyjnie wyczuwane, przewidziane a nawet delikatnie zasugerowane) formuły użycia bądź interpretacji. Aparat ironiczny czyni projektanta otwartym na swego rodzaju dyskurs, w którym tworzone przez niego przedmioty stanowią medium, generują impulsy swoistego porozumienia z odbiorcą (użytkownikiem). Aparat ironiczny nie jest wyraźnie widoczny w każdym, moim wytworze, lecz w każdym (choćby w niewielkim stopniu) użyty był podczas pracy. Nie widać go wyraźnie w opisanych jako pierwsze, twardych, racjonalnych, wykonywanych na zlecenie projektach urządzeń fiskalnych, pomiarowych i innych sprzętów profesjonalnych. Znacznie więcej śladów zostawił zapewne w niekomercyjnych koncepcjach i projektach wystaw. Z największą wyrazistością dostrzegany jednak będzie w omawianych dalej Symulatorach, które często (nie rozstrzygam na razie, czy słusznie) przypisywane są do domeny sztuki.

Redukcjonizm stanowi podstawę ostatniego z trzech, moich warsztatowych aparatów. Wynika zapewne ze specyfiki estetycznej wrażliwości, cech umysłu, ale i z pewnej pragmatyki. Aparat redukcyjny nakazuje mi w każdym przypadku generować rozwiązania (formy, zestawy funkcji, idee) jak najprostsze. Zabrania kategorycznie użycia jakiegokolwiek dekoracji. Każdą formę nakazuje wyprowadzać organicznie z najprostszej, zrozumiałej, geometrycznej najlepiej bryły, która wynika z (krytycznie określonego) optimum układu funkcji, wewnętrznych zasobów, technologii i znaczeń. Każdą komplikację, którą, zmuszony jestem wprowadzić, staram się więc redukować, spasywować, uwspólniać, by ich ilość i różnorodność sprowadzić

and self-evident nature of statements or concepts leading to these solutions. Criticism contradicts dogmas, patterns and *a priori* acknowledged visions. It is an excellent tool for the ongoing verification of processes already in progress. I consider it to be an indispensable element of the work of a perceptive and honest designer. I always use critical apparatus, but its impact is particularly strong and visible in the case of the most rational projects – professional tools and equipment, which I have had a pleasure to design relatively often. All fiscal, payment, measurement and charging stations are objects in which clearly defined assumptions and clearly defined functions required the use of critical tools, both at the stage of constructing the assumptions, and their transposition into form, technology definition, construction and supervision over the implementations. In the case of such projects, the critical apparatus was the main mechanism leading to the construction of their specific DNA. This does not mean, however, that it did not apply to other, less rational projects. However, it was complemented there (sometimes to such an extent that it was even masked) by other mechanisms, in particular by the second element of the triad mentioned above.

Ironism (I deliberately do not use the word „irony” – this word has too much background, and not quite the same meaning as intended) is the ability to perceive and express one's attitude towards the world without the use of the common, established clichés, through one's own, often surprising formula (language or another medium). The ironic apparatus in design is the ability to shape things in such a way that leaves them open to formulas of use or interpretation that are not defined by the designer (though often intuitively sensed, foreseen or even subtly suggested). The ironic apparatus makes the designer open to a kind of discourse, in which the objects he creates are a medium, generating impulses in a kind of communication with the viewer (user). The ironic apparatus is not clearly visible in each of my products, but it has been used in each of them (even to a small extent) during their development. It is not clearly visible in the hard, rational, custom-made fiscal, measuring and other professional equipment described at the beginning. It has probably left much more traces in non-commercial concepts and exhibition designs. However, it will be noticed most clearly in the Simulators discussed below, which are often (I would not like to decide whether rightly) included in the domain of art.

Reductionism is the basis for the last of my three working apparatuses. It probably results from the specific aesthetic sensitivity, qualities of the mind, but also from a certain pragmatic approach. In each case, the reduction apparatus requires me to generate solutions (forms, function sets, ideas) that are as simple as possible. It categorically prohibits the use of any decoration. Each form has to be organically derived from the simplest, easiest to understand, geometric figure, which results from the (critically defined) optimal system of functions, internal resources, technologies and meanings. Every complication that I am forced to introduce, I try to reduce, match, bring together, in order to limit their number and diversity to the necessary minimum. If I am able to define functions, I try to arrange them into coherent, closely related sets without add-ons that could diffuse the idea of the designed thing. Finally, I limit the number of technologies and I try to develop the construction of elements in such a way that they are the simplest, cheapest, most durable and easiest to maintain. Although the reduction apparatus is neither my discovery, nor an unusual distinguishing feature, I give it a special place in the triad of ideas. It enables me to give – hopefully – the proper form to the results delivered by other apparatuses.

Illustrations on the following pages:

- A1 Presto cash register / for Innova S.A. / 2012
- A2 Vigacam V55 thermographic camera / for Vigo System S.A. / 2011
- A3 Autoclear baggage scanner / for Transactor / 2011
- A4 Pantograph electric bus charger / for Medcom Sp. z o.o. / 2018

do niezbędnego minimum. Funkcje (o ile dane jest mi je określać) staram się układać w spójne, ściśle ze sobą powiązane zestawy pozbawione dodatków, które mogłyby rozproszyć idee projektowanej rzeczy. Technologie w końcu ograniczam co do ilości a konstrukcje elementów staram się opracowywać tak, by były najprostsze, najtańsze, najtrwalsze i najłatwiejsze w serwisie. Choć aparat redukcyjny nie jest ani moim odkryciem, ani szczególnie nietypowym wyróżnikiem, umieszczam go w triadzie idei na szczególnym miejscu. To dzięki niemu efekty działań pozostałych aparatów mogą zamykać w odpowiedniej (mam nadzieje) formie.

Ilustracje na następnych stronach:

- A1 Kasa fiskalna *Innova Presto* / dla Innova S.A. / 2012
- A2 Kamera termograficzna *Vigacam V55* / dla Vigo System S.A. / 2011
- A3 Skaner Bagażu *Autoclear* / dla Transactor / 2011
- A4 Ładowarka autobusów elektrycznych / dla Medcom Sp. z o.o. / 2018
- A5 Audiobot do kompozycji Jarostawa Siwińskiego / dla AM w Warszawie / 2019
- A6 Terminal płatniczo-fiskalny *SMART* / dla iPOS S.A. / 2018
- B1 Tableć fiskalny *Packet* / dla Innova S.A. / 2015
- B2 Interfejs programu *Xwayonline* / dla Inventia Sp. z o.o. / 2018
- B4 Wystawa *Projektowanie Wszędzie* / dla ASP w Warszawie / 2018
- B6 Koncepcja deskorolki elektrycznej / projekt studyjny / 2018
- C1 Stacja bazowa systemu monitorowania upraw *Agreus* / dla Inventia / 2017
- C6 Wystawa *Sztuka Wszędzie* / dla ASP w Warszawie / 2012

- A5 Audiobot for J. Siwiński's composition / for Academy of Music in Warsaw / 2019
- A6 *SMART* register-terminal / for iPOS S.A. / 2018
- B1 *Packet* fiscal tablet / for Innova S.A. / 2015
- B2 The UI for *Xwayonline* software / for Inventia Sp. z o.o. / 2018
- B4 *Design Everywhere* exhibition / for Academy of Fine Arts in Warsaw / 2018
- B6 Electric skateboard / concept design / 2018
- C1 Base station for *Agreus* monitoring system / for Inventia Sp. z o.o. / 2017
- C6 *Art Everywhere* exhibition/ for Academy of Fine Arts in Warsaw / 2012

1
A

2



3



B



C



XWAY [Icons: PC, R, R, Location, Settings, R]

Zalogowany: Józef Maria Hoene-Wroński

NIEPOŁĄCZONY

Podgląd OM

NAZWA POJAZDU
w dwóch wierszach
typ: limuzyna

Nr rej: AB12345
Marka: Rolls Royce
Model: Phantom
Użytkownik: Jan z Czarnolasu
Telefon: 123456789

95 km/h (100)
Jezdzą z Trapezuntu
Warszawa
Polska
21.01.2017 / 19:30:22

Lista OM

szukany string

tylko wybrane
 tylko moje grupy OM

Lista grup OM Lista OM

Grupa1

Lista kategorii i POI

szukany string:

tylko systemowe
 tylko użytkowników
 tylko moje kategorie
 tylko publiczne

Grupa1

Diennik Zdarzeń

okres czasu

ostatnie

liczba: godzin

od / do teraz

2017.01.21 / 08:33:36

2018.01.20 / 08:33:44

typ zdarzenia

2018.01.20 / 08:33

od do

Odśwież

centrowanie / zoomowanie

Adres Data / czas

Wybór archiwum

Lotnisko Bemowo

+ Dodaj POI
- Usuń POI
> Przesuń POI
> Ukryj POI
≡ Edytuj POI

Warszawa

2018.01.10 / 15:55 - Utrata sygnału GPS

150 100 50 0

1+ 9:00 9:10 9:20 9:30 9:40 15

1+ 9:00 9:10 9:20 9:30 9:40 5

km/h U/100 km

4



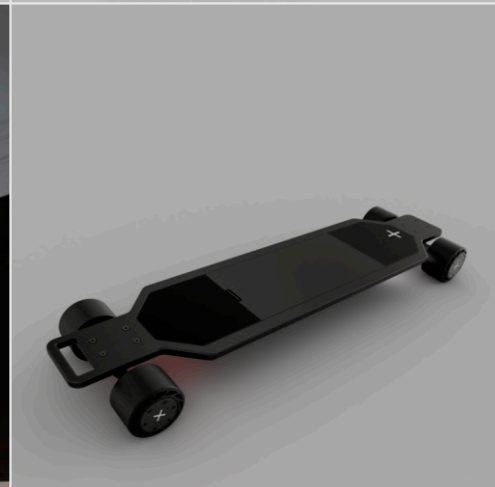
5



6



A



B



C

4. Dydaktyka

Projektowanie i nauczanie projektowania to zupełnie różne dziedziny. Każda wymaga innych predyspozycji, innego warsztatu, innej wrażliwości. Nie jest odkrywcza teza, że świetny projektant może być marnym nauczycielem, i odwrotnie świetny nauczyciel projektowania (i każdej innej dziedziny) nie musi być doskonałym praktykiem. Z tego powodu, działania na polu dydaktyki opiszę krótko w osobnym rozdziale.

Gdy skończyłem studia, ku sporemu zaskoczeniu i jeszcze większej radości, dostałem propozycję pozostania na macierzystej uczelni jako asystent w katedrze projektowania, w pracowni prof. Wojciecha Wybieralskiego. Był to dla mnie niewyobrażalny zaszczyt i nobilitacja. Pierwsze szlify w dziedzinie dydaktyki projektowania zbierałem więc początkowo pod jego okiem. Odebrałem od profesora podstawowy pakiet umiejętności dotyczących procedur, obyczajów i innych ważnych pryncypiów, koniecznych lub przydatnych w prowadzeniu zajęć ze studentami. Po kilku latach, przeszedłszy formalnie pod kuratelę prof. Jerzego Porebskiego, zacząłem za jego zgodą i błogosławieństwem, samodzielnie (choć zapewne pod dyskretną opieką starszych kolegów z katedry) prowadzić zajęcia projektowania, na 3, 4 i 5 roku jednolitych wówczas studiów magisterskich. Mimo dwuletniej asystentury u profesora Wybieralskiego, było to dla mnie – nieukształtowanego wówczas do końca projektanta i dydaktyka, wrzucenie na głęboką wodę. Wrzucenie, na które nie tylko się zgodziłem, ale które też sam (wiedziony młodzieńczym buntem i brawurą) spowodowałem. Przez pierwsze lata samodzielnego prowadzenia zajęć kształtowałem własne metody i profil zainteresowań pracowni na zasadzie dość intuicyjnego, doraźnego diagnozowania problemów i potrzeb studentów. Było to dość łatwym wówczas zadaniem, bo wiekowo i mentalnie byłem im ciągle bardzo bliski. Sprawilo także, że jednym wyróżników mojej jednostki (piszę „jednostki”, bo formalnie nie była to pracownia a grupa studentów prowadzonych przeze mnie w ramach pracowni prof. Porebskiego a później prof. Stefanowskiego) była równorzędna niemal relacja pomiędzy mną a studentami. Nie Byłem dla nich (z racji braków w wieku i doświadczeniu) mistrzem a raczej starszym kolegą, wspólnie z którym próbowali (czasem nieco po omacku) rozwiązywać stawiane przed nimi zadania. Ta nietypowa relacja stała się dość szybko unikalną, wartościową jednostki. Dowodem na to była znaczna jej popularność wśród studentów i zdarzające się czasami sukcesy w postaci konkursowych nagród i wyróżnień. Symptomatycznym dla tej relacji wydarzeniem był konkurs krakowskiego Biennale Sztuki Projektowania w 2001 roku, na którym jury, nie przyznawszy pierwszej nagrody, dwie, równorzędne drugie rozdzielita pomiędzy mnie (za projekt *OKO*, opisywany dalej) i ówczesną studentkę – Dominikę O'Dowd, która swój projekt (*Igra Infi*) wykonała chwilę wcześniej, w mojej „jednostce”. Przy takim podziale nagród, mowa o relacji mistrz – uczeń byłaby niewątpliwym nadużyciem.

Opisany wyżej, wczesny okres funkcjonowania jednostki dydaktycznej ewoluował wraz z rozwojem, coraz bardziej świadomie kształtowanego profilu jej działania i nieuchronną zmianą mojej relacji ze studentami. Blisko dziesięć lat po uruchomieniu, gdy jednostka (i moja osoba) straciły już w świadomości studentów ałów świeżości, nastąpił (stosunkowo krótki na szczęście) okres spadku zainteresowania nią. Studenci nie widzieli już we mnie starszego kolegi a raczej młodszego (zaatem mnie) doświadczonego nauczyciela. Dotychczasowa formata (wspólnego eksperymentowania) i metodologia pracy musiała więc ulec zmianom. Nie były one drastyczne. To, co dotychczas realizowałem prowadząc wspólne, intuicyjne zarządzane eksperymenty, zostało ubrane w bardziej klarownie sformułowaną metodę. Nazwałem ją metodą indukcyjną a następnie (w wyniku dalszej ewolucji) etapem indukcyjnym w dowolnie prowadzonym procesie projektowym. Etap indukcyjny to koncept metodologiczny będący nie tylko wynikiem ewolucji mojej drogi

4. Didactics

Designing and teaching design are completely different fields. Each requires different predispositions, different skills, different sensitivity. It is obvious that a great designer can be a poor teacher, and vice versa, a great teacher of design (or any other discipline) does not have to be an excellent practitioner. For this reason, I briefly describe my didactic activities in a separate chapter.

When I finished my studies, to my surprise and even greater joy, I was offered the position of an assistant at my alma mater in the Department of Design, in the studio of Professor Wojciech Wybieralski. It was greatly honoured by this proposal. I gathered my first experiences in teaching design under his supervision. I received from Professor Wybieralski a basic package of skills concerning procedures, customs and other important principles, necessary or useful in conducting classes for students. After a few years, having formally passed under the curatorship of Professor Jerzy Porebski, with his consent and blessing, I started to conduct design classes on my own (although probably under the discreet care of my older colleagues from the department) for year 3, 4 and 5 students of then uniform Master's studies. Despite a two-year assistantship with Professor Wybieralski, it was for me – a designer and an educator who was not fully formed at the time – a leap of faith. A leap, to which I not only agreed, but which I provoked myself (driven by youthful rebellion and bravura). During the first years of independent teaching I shaped my own methods and interest profile of the studio on the basis of quite intuitive, ad-hoc diagnoses of problems and students' needs. It was quite an easy task at the time, because I was still very close to them in terms of age and mentality. That is why one of the distinguishing features of my unit (I use the word "unit," because formally it was not a studio, but a group of students led by me within the studio of Prof. Porebski, and later Prof. Stefanowski) was an almost equal relationship between me and the students. I was not a master for them (due to young age and the lack of experience), but rather an older colleague, with whom they tried – sometimes a little bit in the dark – to solve the tasks given to them. This unusual relationship quickly became a unique value of my unit. It was evidenced by its considerable popularity among students and occasional successes in the form of competition awards and distinctions. A symptomatic event for this relationship was the 2001 competition at the Kraków Biennale of the Art of Design in which the jury, without awarding the first prize, divided two equal second prizes between me (for the *OKO* project, described further) and a student at the time – Dominika O'Dowd, who had made her design (*game Infi*) a moment earlier, in my "unit". With such a distribution of awards, describing our relationship as master – student would undoubtedly be an overstatement.

The early period of functioning of the teaching unit described above evolved with the development of a more and more consciously shaped profile of its operation and inevitable change in my relationship with students. Nearly ten years after its launch, when the unit and me were already not perceived by students as fresh and new, there was, fortunately, a relatively short period of decreasing interest in its operations. Students no longer saw me as an older colleague, but rather a younger (therefore less experienced) teacher. The previous formula of joint experimentation and methodology of work had to be changed. These changes were not drastic. What I had been doing so far through joint, intuitively managed experiments was given the shape of a more clearly formulated method. I called it an inductive method and then (as a result of further evolution) an inductive stage in any design process. The inductive stage is a methodological concept which is not only the result of the evolution of my didactic path, but also an answer to the more and more widely propagated ideas of extending the designer's competence with conceptual stages, taking up broader cultural and civilisational problems. The inductive stage is a pre-

dydaktycznej, ale również będący odpowiedzią na coraz powszechniej propagowane idee rozszerzania kompetencji projektanta o etapy koncepcyjne, podejmujące szersze, kulturowe i cywilizacyjne problemy. Etap indukcyjny to działanie preprojektowe nie bazujące na żadnych założeniach a jedynie na wnikliwej i krytycznej obserwacji rzeczywistości. Nie prowadzi do rozwiązywania znanych problemów a raczej do zauważania i definiowania nowych. Nie daje też gwarancji skuteczności w żadnym z wymienionych aspektów. Jakie więc są jego atuty? Proces indukcyjny ma za zadanie uwrażliwić projektanta na cechy otaczającej go rzeczywistości, które w ew. konsekwencji mogą dopiero doprowadzić do zauważenia projektowego problemu i (lub) ku innowacyjnemu rozwiązaniu (problemu istniejącego). Proces indukcyjny polega na wrażliwym dostrzeganiu, notowaniu i kajarzeniu jednostkowych spostrzeżeń. Jest krążeniem uwrażliwionych zmysłów i umysłu pośród świadomie filtrowanych spostrzeżeń, które następnie układane są w logiczne, lub skojarzeniowe ciągi (bez żadnej gwarancji powodzenia tego procesu). Budują one rozwiązania bardziej na zasadzie olśnienia niż w wyniku nieuchronnej konsekwencji. Można zaryzykować twierdzenie, że proces indukcyjny służy pośrednio kształtowaniu w głowach studentów wrażliwości potrzebnej do uaktywnienia i pracy aparatu ironicznego, o którym wspominałem w rozdziale poświęconym projektowaniu. Nie jest to jednak zależność ścisła, bezpośrednia.

W roku 2010, gdy obroniłem doktorat, jednostka została oficjalnie przemianowana na pracownię. Jej profil i metodyka pracy były w tym czasie już stosunkowo okrzepłe, sprawdzone w blisko dziesięcioletnim procesie dostrzegania. Wyróżnikiem pracowni pozostał nie tylko etap indukcyjny, lecz również sposób formułowania tematów. Nie określały one zazwyczaj przedmiotu projektowania ani nawet obszaru problemowego, którym mieliby zająć się studenci. Temat to najczęściej stosunkowo abstrakcyjne hasło, para haseł, czasem neologizm – pojęcia, które (ze względu na mglistość) studenci zmuszeni są na wstępie zinterpretować. Nie ma jednak w ich interpretacjach rozwiązań i wniosków prawidłowych bądź nie. Są tylko mniej lub bardziej spójne wewnętrznie i odnoszące się mniej lub bardziej aktywnie do (zauważanych przez nich) problemów współczesności. Często zdarza się, że w trakcie procesu interpretacji tematów, studenci dokonują ich zanegowania lub (dostrzegłszy inne, atrakcyjne obszary) porzucają dotychczasowe rozważania i kierują się ku nowym. Z punktu widzenia klasycznych metodologii projektowania byłoby to postępowanie błędne, jednak w indukcyjnym procesie preprojektowym stanowi wartość prowadzącą często ku innowacji. Charakterystyczną cechą pracownianej metody jest więc także labilność, zmienność tematów na etapie indukcyjnym. Stabilizują się one stosunkowo późno wraz z przejściem na jedną z klasycznych, dedukcyjnych metod. Tu dla odmiany uruchamiany jest aparat krytyczny, jakiego sam używam podczas pracy. Obliguje on do rygorystycznego weryfikowania wszelkich formalnych, funkcjonalnych i technicznych cech projektów. Podobnie, jak w przypadku własnym, prace studentów staram się prowadzić zgodnie z zasadami, które w swym dekalogu niemal pół wieku temu zapisał Dieter Rams.

W ciągu blisko dziesięcioletniego funkcjonowania pracowni (licząc tylko okres po roku 2010, a więc po przekształceniu „jednostki” w pełnoprawną pracownię), przewinęło się przez nią grubo ponad setka studentów. Projektów w niej zrealizowanych było przynajmniej dwukrotnie więcej (każdy student wykonuje w pracowni minimum dwa projekty w semestrze). Chcąc dopełnić przybliżone statystyki, do tej liczby należy dodać 22 obronione dyplomy licencjackie i 7 magisterskich. Kolejne 2 dyplomy licencjackie i aż 6 magisterskich jest w trakcie opracowywania. Osobnym wkładem w dydaktykę macierzystego wydziału są prowadzone od roku 2012, warsztaty ze studentami kursu magisterskiego. To kolejne, ponad 100 osób i projektów, które miałem przyjemność prowadzić. Nie sposób opisać choćby niewielkiej części interesujących prac w niniejszym referacie. Aby jednak choć trochę przybliżyć charakter pracownianych działań, cytuję obok kilka projektów w formie obrazków z nieco bardziej rozbudowanymi podpisami.

design activity not based on any assumptions, but only on insightful and critical observation of the reality. It does not lead to solving known problems, but rather to noticing and defining new ones. It also does not guarantee effectiveness in any of the above mentioned aspects. So what are its advantages? The inductive process is to make the designer more sensitive to the characteristics of the surrounding reality, which may possibly result in noticing a design problem and/or in an innovative solution to an existing problem. The inductive process consists in the sensitive perception, notation and association of individual insights. It is a circulation of sensitised senses and minds among consciously filtered insights, which are then arranged in logical or associative sequences (without any guarantee of the successful completion of this process). The solutions result more from enlightenment than the analysis of inevitable consequences. We could claim that the inductive process serves indirectly to shape in students' heads the sensitivity needed to activate and work the ironic apparatus, which I mentioned in the chapter on design. However, this is not a strict and direct relationship.

In 2010, when I defended my doctoral thesis, the unit was officially renamed a studio. Its profile and methods of work were already relatively well established at that time, tested in a nearly ten-year process of tuning. The distinguishing feature of the studio was not only the inductive stage, but also the way the topics were formulated. They do not usually define the subject of a design or even the problem area to be dealt with by the students. The topic is usually a relatively abstract slogan, a pair of slogans, sometimes a neologism – concepts that students are forced to interpret at the outset due to the foggy nature of the topic. However, there are no correct solutions or conclusions in their interpretations. They are only more or less internally coherent and relate more or less actively to problems of the contemporary times noticed by them. It often happens that during the process of interpreting topics, students reject them or (having noticed other attractive areas) abandon previous considerations and move towards new ones. From the point of view of classical design methodologies, this would be a mistake, but in the inductive pre-design process it is an advantage that often leads to innovation. A characteristic feature of the studio's working method is therefore also volatility, variability of topics at the inductive stage. They stabilise relatively late with the transition to one of the classic, deductive methods. Here, for a change, a critical apparatus is activated, which I use myself at work. It obliges me to verify rigorously all formal, functional and technical features of designs. As in the case of my own designs, I try to carry out my students' projects in accordance with the principles that Dieter Rams wrote down in his decalogue almost half a century ago.

During nearly ten years of operation of the studio (counting only the period after 2010, i.e. after the transformation of the "unit" into a fully-fledged studio), well over a hundred students have passed through it. There were at least twice as many designs carried out in the studio (each student carries out at least two projects in a semester). In order to complete these approximate statistics, 22 Bachelor and 7 Master degrees should be added to this number. Another 2 Bachelor diplomas and as many as 6 Master diplomas are being developed. A separate contribution to the teaching of at the faculty are the workshops for the students of the Master's course which have been conducted since 2012. These are next more than 100 people and designs that I have had a pleasure to teach and supervise. It is impossible to describe even a small part of interesting papers in this summary. However, in order to give a little insight into the nature of the activities conducted at the studio, I present a few designs in the form of pictures with slightly extended descriptions.

Ada Krenz – *Ergonomic topography* – a seat design (answer to the subject "Something needed"). The author challenged the archetype of a stool, in which she decided to thoroughly analyse and improve ergonomics. The result is a design of an ergonomically profiled seat, which is placed in a steel frame on a spherically profiled part. The simple way of adjusting the position allows users to take many unusual and

Ada Krenz – *Topografia ergonomiczna* – projekt siedziska (odpowiedź na temat „Coś potrzebnego”) Autorka zmierzyła się z archetypem stotka, w którym postanowiła gruntownie przeanalizować i udoskonalic ergonomię. W efekcie powstał projekt ergonomicznie wyprofilowanego siedziska, które ustawiane jest w stalowym stelażu na sferycznie wyprofilowanej części. Prosty sposób regulacji położenia umożliwia użytkownikom przybieranie wielu nietypowych (jak się okazało) wygodnych pozycji.

Stanisław Stupkiewicz – *Aparat otwarkowy* (temat własny, po zanegowaniu tematu pracowni) Jest to projekt przywołujący fizyczne rudymenty fotografii. Dostępny w formule open source, umożliwia samodzielne wykonanie urządzenia przy pomocy niskonakładowych technologii (druk 3D, laserowe cięcie, wyginanie elementów blaszanych i drucianych). Gotowy sprzęt posiada nie tylko walory edukacyjne, ale i unikalne funkcjonalności. W chwili powstania był to jedyny znany nam aparat otwarkowy posiadający zoom (zmienna ogniskowa) i zmienne średnice otworków (przystone).

Katarzyna Moszczyńska – *Forgator* (odpowiedź na temat „...tor” – obiekt, którego funkcja wynika z pierwszego członu jego wymyślonej nazwy – w tym przypadku to element „Forgo...”) *Forgator* to projekt wirusa telefonicznego, który w przyjazny, ale radykalny sposób, ma za zadanie rugować złe przyzwyczajenia użytkowników tych urządzeń: generowanie śmieci internetowych, szumu informacyjnego, uzależnienia od aktywności sieciowej, nadmierne gromadzenie danych itp. Wirus, który (za zgodą) użytkownik otrzymuje tylko od przyjaciół, konsekwentnie przeprowadza dwutygodniową kurację odwykową. Projekt prezentowany był na konferencji *Fair Design 2018*.

Eliza Chojnacka – *Szator* (odpowiedź na temat „...tor”) Projekt okrycia domowego. Komentarz autorki: „Ten projekt czerpie ze wspomnienia dyskretnych chwil chowania się pod kocem. (...) Kształt Szatora kojarzy się z pewnego rodzaju izolacją, jednocześnie dając poczucie komfortu i uspokojenia jego gościa. Kaptur opatulający głowę jest uszyty z materiału dźwiękoszczelnego, dzięki czemu wycisza dźwięki dochodzące z zewnątrz. Naszony w domu jako szlafrok, czy służący jako koc podczas popołudniowej drzemki może stać się lekarstwem na codzienny harmider.”

Gabriela Szatańska – *Aktywny słuchacz manifestacji* (odpowiedź na temat „Dźwięk”). To projekt krytyczny i ironiczny zarazem. Technicznie, jest to urządzenie do puszczania baniek wyposażone w układ elektroniczny zwiększający ich ilość pod wpływem hałasu. Autorka widzi zastosowanie przedmiotu jako automatu kalibrującego i dystansującego emocje pojawiające się podczas publicznych demonstracji i wystąpień. Swoją pracę opracowała w zgodzie z najsrozszytymi, funkcjonalistycznymi założeniami, co widać po jego formie i sposobie realizacji funkcji.

Kama Wybieralska – *Lampa narozna* (odpowiedź na temat „Indukcja”) Projekt powstał w roku 2011, zatem chwilę przed LED-ową rewolucją w technologii oświetleniowej. Autorka w zgrabny, minimalistyczny sposób zagospodarowała lampę nieużywaną zazwyczaj narożniki ścian i sufitu. Swoją pracę wdrożyła niskonakładowymi technologiami druku 3D, przy współpracy z rzemieślniczym warsztatem produkcji neonów.

Barbara Brzostko – *BU* – Robot społeczny dla dzieci, ze szczególnym przeznaczeniem dla dzieci ze spektrum zaburzeń autystycznych (dyplom licencjacki). Projekt powstał we współpracy z PIAP i zespołem psychologów. Poprzedzony był wnikliwymi badaniami przeprowadzonymi przez dyplomantkę. Prócz samego robota, obejmował aplikację uzupełniającą możliwości interakcji. Samojezdny, posiadający receptory dotyku, dźwięku i obrazu, komunikujący się głosem i wyświetlanymi na obudowie wyrazami „twarzy” robot, działac ma jako swego rodzaju pośrednik pomiędzy światem osób (którego dzieci autystyczne przeważnie nie rozumieją) a światem przedmiotów (z którymi przeważnie miewają znacznie lepszy kontakt).

Zuzanna Gronowicz i Barbara Motylińska – *Buty parametryczne* (dyplom licencjacki). Innowacyjny i nadzwyczaj wnikliwie opracowany projekt nowego sposobu projektowania, zamawiania i produkcji obuwia. Zuzanna Gronowicz zajęta się

(as it has turned out) comfortable positions.

Stanisław Stupkiewicz – *Pinhole camera* (student's own subject, after rejecting the subject proposal). This is a project evoking the physical rudiments of photography. Available in the open source formula, it enables independent production of the device with the use of low-cost technologies (3D printing, laser cutting, bending of sheet metal and wire elements). Finished equipment does not only have educational value, but it also offers unique functionalities. At the moment of its creation it was the only pinhole camera known to us with a zoom (variable focal length) and variable pinhole diameters (aperture).

Katarzyna Moszczyńska – *Forgator* (answer to the subject „...tor” – an object whose function results from the first part of its invented name – in this case it is “Forgo...”) *Forgator* is a design of a telephone virus, which in a friendly, but radical way is supposed to eliminate bad habits of users of these devices: generation of Internet rubbish, information noise, dependence on network activity, excessive data collection, etc. The virus, which the user – with his consent – receives only from friends, consistently carries out a two-week rehab. The project was presented at the *Fair Design 2018* conference.

Eliza Chojnacka – *Szator* (answer to the subject „...tor”) A design of homewear. Comments of the author: “This project draws on the memories of discreet moments of hiding under a blanket. (...) The shape of Szator is associated with some kind of isolation, at the same time giving a sense of comfort and calm to its guest. The hood surrounding the head is sewn from soundproof material, thanks to which the sounds coming from the outside are calmed down. Worn at home as a bathrobe or serving as a blanket during an afternoon nap, it can become a cure for everyday noise.”

Gabriela Szatańska – *Active demonstrations listener* (answer to the subject “Sound”). This project is both critical and ironic. Technically, it is a device for releasing bubbles, equipped with an electronic circuit that increases their number as a reaction to noise. The author thinks that the object could be used as a machine calibrating and distancing emotions emerging during public demonstrations and speeches. She has developed her project in accordance with the most conservative, functionalist assumptions. This is clearly visible in its form and performance.

Kama Wybieralska – *Corner Lamp* (answer to the subject „Induction”). The project was created in 2011, so a moment before the LED revolution in lighting technology. The author in a neat, minimalistic way explored the usually unused corners of walls and ceiling with the lamp. She implemented her project using low-cost 3D printing technologies, in cooperation with a workshop producing neon signs.

Barbara Brzostko – *BU* – Social robot for children, especially for children with autism spectrum disorders (Bachelor's degree diploma). The project was developed in cooperation with the Industrial Research Institute for Automation and Measurements PIAP and a team of psychologists. It was preceded by in-depth research carried out by the student. Apart from the robot itself, it included an application that complemented the possibilities of interaction. Self-propelled, with receptors of touch, sound and image, communicating using voice and “facial” expressions displayed on the casing, the robot is to act as a kind of intermediary between the world of people (which autistic children usually do not understand) and the world of objects (with which they usually have much better contact).

Zuzanna Gronowicz and Barbara Motylińska – *Parametric shoes* (Bachelor's degree diploma). Innovative and extremely insightful project of a new way of designing, ordering and manufacturing footwear. Zuzanna Gronowicz took care of its system and IT side. She designed a method of scanning the user's foot, an algorithm of converting the scan into a 3D model, an algorithm that adapts the design to this model and an application that allows for configuring the functional and visual features of the ordered product. Barbara Motylińska designed the shoes configured in this system and made on 3D printers. The design has been presented many times, e.g. at the exhibition *On the other side of things* at the National Museum in Kraków

systemowo-informatyczną, jego częścią. Zaprojektowała metodę skanowania stopy użytkownika, algorytm przetworzenia skanu na model 3D, algorytm dopasowujący projekt do tego modelu oraz aplikację pozwalającą na konfigurowanie cech użytkowych i wizualnych zamawianego produktu. Barbara Motylińska wykonała zaś projekt obuwia konfigurowanego w tym systemie a wykonywanego na drukarkach 3D. Projekt wielokrotnie prezentowany, m. in. na wystawie *Z drugiej strony rzeczy* w Muzeum Narodowym w Krakowie i na konferencji *Fair Design* w Warszawie.

Stanisław Płoski – *Bonobo* – rower miejski ze sklejki (dyplom licencjacki). Autor podjął się opracowania amortyzowanej ramy roweru wykonanej ze sklejki. Po wielu próbach udało mu się osiągnąć nie tylko zakładane parametry użytkowe (wysoka sztywność skrętną i amortyzację w osi pionowej), ale również ponadprzeciętną lekkość i niebanalną estetykę jednoślada opartego o zaprojektowaną ramę.

Matgorzata Zatuska – *Simpla* – Indywidualizowane, zewnętrzne protezy piersi generowane z wykorzystaniem technologii skanowania oraz drukowania przestrzennego (dyplom magisterski). Projekt powstał jako studium wykorzystania nowych technologii do indywidualnego projektowania i wytwarzania na zamówienie „części zamiennych” dla człowieka. W skład projektu wchodzi aplikacja do skanowania ciała i konfiguracji protezy, oraz sama proteza. Proces skanowania dokonuje się za pomocą zwykłego aparatu fotograficznego lub telefonu (technika fotogrametrii). Konfiguracja obejmuje dobór cech fizycznych protezy (ciężar, miękkość, kształt) oraz estetycznych (dobór wzoru rastra i koloru). Sama proteza jest drukowana z biokompatybilnego, elastycznego fotopolimeru. Odpowiednie cechy fizyczne zapewnią unikalną jej konstrukcją. Kształt składa się z wielu powtarzanych rastrowo, powiązanych u podstawy elementów, które odkształcając się pod własnym ciężarem imitują zachowanie piersi pod wpływem grawitacji. Projekt wielokrotnie prezentowany (m. in. na wystawie w Dubaju), publikowany i nagradzany (m. in. nagroda *Make me* na *Łódź Design Festival 2018*).

Jak widać na powyższych przykładach, spektrum różnorodności użytych mediów, definicji tematów i formuł ich rozwiązań jest bardzo szerokie. Mimo, że przez lata kształtowania profilu pracowni unikałem jednoznacznych deklaracji i sztandarowych samookreśleń, z (ukrywaną, skrzętnie) satysfakcją odnotowuję coraz częstsze opinie studentów kwalifikujące ją jako eksperymentalną, specyficzną, wręcz dziwną, ale taką, w której istotną rolę odgrywa prowadzony czasem do granicy bólu namysł nad rzeczywistością. To wartość.

Ilustracje na następnych stronach:

- A1 Dominiko O'Dowd – gra *Infi* / 2001
- A2 Gabriela Szatańska – *Aktywny słuchacz manifestacji* / 2016
- A3 Kama Wybieralska – *Lampa narazna* / 2012
- A4 Zuzanna Gronowicz, Barbara Motylińska – *Buty parametryczne* / 2017
- A5 Stanisław Stupkiewicz – *Aparat otworkowy* / 2018
- B1 Ada Krenz – siedzisko *Topografia ergonomiczna* / 2018
- B2 Stanisław Płoski – rower *Bonobo* / 2011
- B4 Matgorzata Zatuska – protezy piersi *Simpla* / 2017
- B5 Katarzyna Moszczyńska – wirus *Forgator* / 2017
- C1 Barbara Brzostko – Robot społeczny *BU* / 2017
- C5 Eliza Chojnacka – *Szator* / 2017

and at the conference *Fair Design* in Warsaw.

Stanisław Płoski – *Bonobo* – a city bike made of plywood (Bachelor's degree diploma). The author undertook to develop a cushioned bicycle frame made of plywood. After many attempts he managed to achieve not only the assumed utility parameters (high torsional stiffness and shock absorption in the vertical axis), but also above-average lightness and original aesthetics of a single-track based on the designed frame.

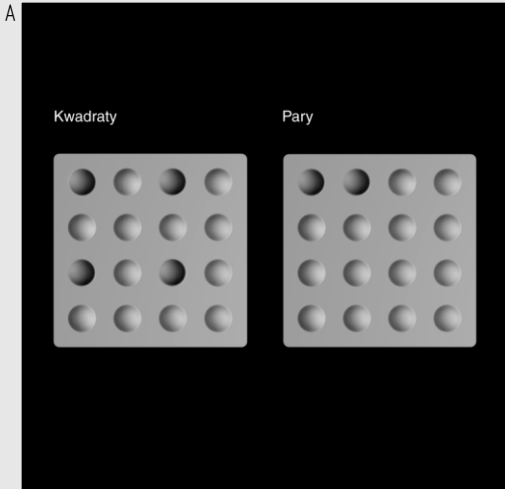
Matgorzata Zatuska – *Simpla* – Individualised, external breast prostheses generated with the use of scanning and spatial printing technology (Master's degree diploma). The design was created as a study of the use of new technologies for individual design and manufacture of customised “spare parts” for humans. The project includes an application for scanning the body and configuring the prosthesis, and the prosthesis itself. The scanning process is carried out using an ordinary camera or telephone (photogrammetry). The configuration includes a selection of physical (weight, softness, shape) and aesthetic (selection of the raster pattern and colour) features. The prosthesis itself is printed from a biocompatible, flexible photopolymer. The appropriate physical characteristics are ensured by its unique construction. The shape consists of a number of rasterly repeated elements connected at the base which, deforming under their own weight, imitate the behaviour of breasts under the influence of gravity. The project has been presented many times (e.g. at an exhibition in Dubai), published and awarded (*Make me* award at *Łódź Design Festival 2018*).

As you can see from the above examples, the spectrum of the media used, definitions of topics and formulas of their solutions is very wide. Over the years of shaping the profile of the studio, I have avoided unambiguous declarations and flagship slogans. However, it gives me great satisfaction to note that students increasingly often perceive the studio as experimental, special, even strange, but at the same time they see it as a place where reflection on the reality, sometimes even painful, plays an important role. It is a value.

Illustrations on the following pages:

- A1 Dominiko O'Dowd – *Infi* game / 2001
- A2 Gabriela Szatańska – *Active demonstrations listener* / 2016
- A3 Kama Wybieralska – *Corner lamp* / 2012
- A4 Zuzanna Gronowicz, Barbara Motylińska – *Parametric shoes* / 2017
- A5 Stanisław Stupkiewicz – *Pinhole camera* / 2018
- B1 Ada Krenz – *Ergonomic topography seat* / 2018
- B2 Stanisław Płoski – *Bonobo* bike / 2011
- B4 Matgorzata Zatuska – *Simpla* breast prostheses / 2017
- B5 Katarzyna Moszczyńska – *Forgator* phone virus / 2017
- C1 Barbara Brzostko – *BU* social robot for children / 2017
- C5 Eliza Chojnacka – *Szator* / 2017

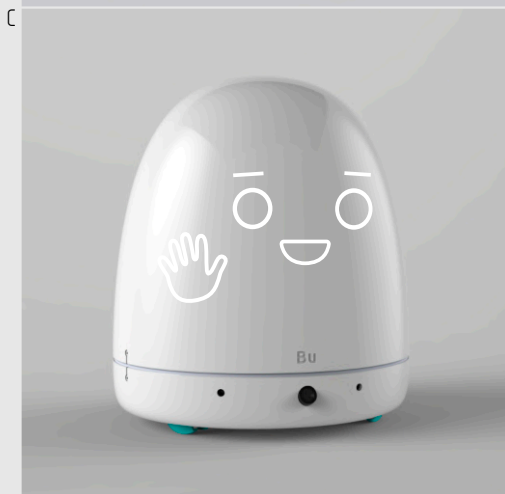
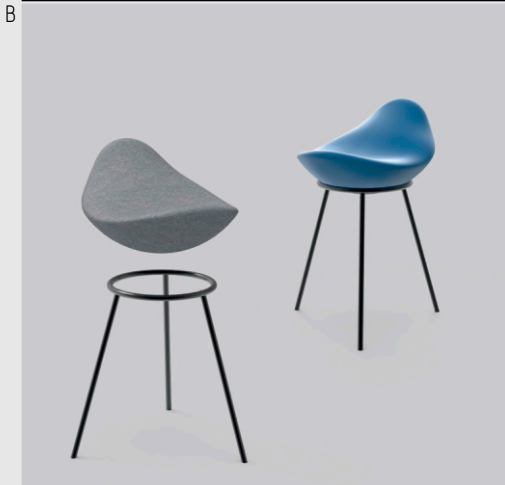
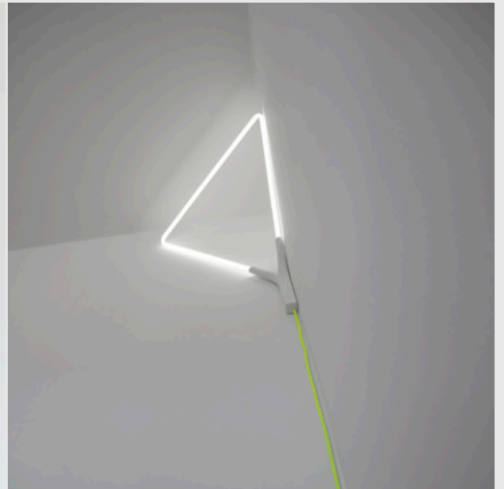
1



2



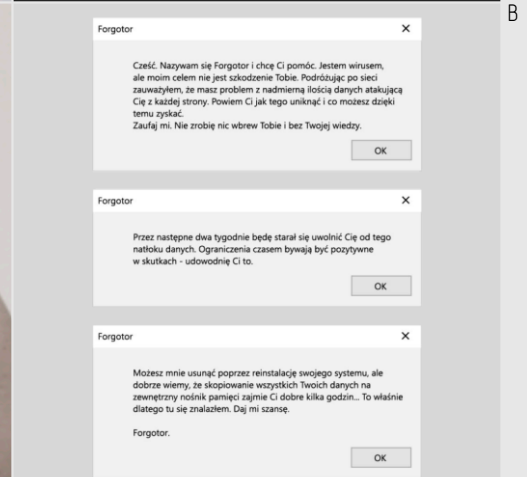
3



4



5



5. Sztuka

Ten rozdział niniejszej prezentacji tytułuję „sztuka” z chęci bardziej kontrastowego zestawienia z pozostałymi dziedzinami mojej aktywności zawodowej. To, o czym piszę w dalszym ciągu tego rozdziału jest jednak w istocie także projektowaniem, co więcej – projektowaniem narzędzi. Nie służą one wszakże zaspakajaniu potrzeb funkcjonalnych a prowadzeniu specyficznych studiów nad rzeczywistością. Aby zachować chronologiczną ciągłość opisu, cofnąć się muszę do wstępu, w którym wspominałem o dwoistości swoich zainteresowań przedmiotami i warsztatem (medium) projektowania. Już na progu studiów na warszawskiej ASP, poszukując najbliższego mi, elastycznego i uniwersalnego medium, chcąc przy tym nadać odpowiednio „poważną” obudowę, tym poszukiwaniom, powołałem jednoosobowy Ośrodek Badania Mediów Sztuki (w skrócie OBMS). Ta fikcyjna instytucja miała za zadanie porządkować i systematyzować prace. Początkowo, choć studiowałem już na Wydziale Wzornictwa, nie byłem pewien czy poszukiwane medium będzie w jakikolwiek sposób powiązane z projektowaniem. Wynikiem działania OBMS było kilka idei, które z dzisiejszego punktu widzenia wydawać się mogą nieco naiwne, ale o których muszę wspomnieć ze względu na przyczynowo skutkową, relację budującą stan obecny. Prosząc więc czytelnika o pewną wyrozumiałość, naszkicuję te wczesne podstawy.

Założeniem studiów w ramach OBMS była idea *chłodnego rudymentu*. Nawiązując do istniejących już w dyskursie wokół mediów i sztuki podziałów definiujących je pojęciami gorąca i chłodu, ukułem podział własny. Za chłodne uznałem wszelkie artystyczne działania, które koncentrowały się na problemach warsztatowych. Do tego typu działań można by odnieść (bynajmniej nie pejoratywnie rozumiane) określenie „sztuka dla sztuki”. Za gorące uznałem zaś działania skoncentrowane na problemach pozawarsztatowych (związanych z przekazem bardziej uniwersalnych treści). Te dla odmiany określić by można mianem (szerzej niż zazwyczaj rozumiane) sztuki zaangażowanej. Jako początkujący artysta nie mogłem od razu zająć się przekazem treści uniwersalnych. Potrzebowałem do tego sprawnego narzędzia, własnego artystycznego języka. Studiowałem więc po pierwsze ów *chłodny rudymet*. Koncentrowałem się na tym, jak budować przekaz, pozostawiając otwartą kwestię jego treści. Sądziłem, że to podejście uczciwe.

Pierwszym, ważnym efektem pracy OBMS była idea *Medium Realności Percepcyjnej (MRP)*. To utopijna idea wykorzystania wszystkich, dostępnych zmysłom cech otoczenia. Środkiem przekazu w *MRP* miała być cała, dostępna percepcji realność (stąd nazwa medium). Rzecz jasna, był to konstrukt z założenia jedynie teoretyczny, niemożliwy do praktycznego zastosowania. Istotną konsekwencją przyjęcia idei *MRP* było przyzwolenie na swobodne definiowanie wycinków rzeczywistości, które poddane „twórczej organizacji” (tak wówczas nazywałem każdy akt twórczy) stawałyby się nośnikami budujących przekaz. Idea *MRP* uwalniła więc w mojej świadomości wszelkie więzy, które skutkować mogły sztywnym określeniem własnego warsztatu. Miał on tworzyć się doraźnie i swobodnie. Owe doraźnie i swobodnie kształtowane środki wyrazu mianowałem *podmediami*. Nie wymagały one nie tylko definiowania, ale nawet wyraźnego oddzielenia od niezaangażowanych w przekaz elementów *Realności Percepcyjnej (RP)*.

Kolejna, ciekawa i definiująca późniejszy warsztat była idea *podmediów pospalitych*. Powstała z zauważenia niezwykle silnego oddziaływania środków przekazu zestawianych z elementami *RP* najbliższymi codziennemu otoczeniu człowieka. Siła ich oddziaływania wynika przy tym pośrednio z faktu, że odbiorca zazwyczaj nie jest informowany o zmianie powszedniej relacji wobec uczestniczącego w budowaniu przekazu wycinka rzeczywistości. Przyjmuje więc oddziaływanie wprost, bez charakterystycznego dla klasycznie definiowanych mediów dystansu (z jakim mamy do czynienia przy wejściu do galerii, kina czy teatru). *Podmedia pospalite* działają, więc niejako z zaskoczenia, mimochodem lub pod przykrywką (kamouflażem)

5. Art

This chapter of the summary is entitled “Art” in order to contrast it with other areas of my professional activity. What I describe in the further part of in this chapter, however, is in fact also designing, what is more – designing tools. They are not to satisfy functional needs, but to conduct specific studies on the reality. In order to maintain the chronological continuity of the description, I have to go back to the introduction, in which I mentioned the duality of my interests: in objects and technical aspects of design – the medium. Already at the beginning of my studies at the Academy of Fine Arts in Warsaw, when I was looking for the closest, flexible and universal medium, wanting at the same time to give an appropriately “serious” framework to this research, I established a one-man Centre of Study of Media of Art (Polish acronym – OBMS). This fictitious institution was supposed to organise and systematise this work. Initially, although I was a student at the Faculty of Design, I was not sure whether the medium sought would be in any way connected with design. The OBMS activity resulted in a few ideas, which from today’s perspective may seem a bit naive, but which I have to mention because of the causal relationship with the contemporary situation. So, I must ask the reader for patience and allow me to sketch out these early foundations.

The OBMS studies were based on the idea of the *cold rudiment*. I coined my own term referring to the divisions that had already existed in the discourse on the media and art that defines them using the notions of heat and cold. From my point of view, all artistic activities that focus on technical problems are cold. The term “art for art’s sake” could be applied to this type of activities (and it is by no means used as a pejorative term here). I consider the activities focused on extra-technical problems (related to the transmission of a more universal content) to be hot. These, in turn, could be described as “engaged art” (in a broader sense than usual). At the beginning of my career, I could not immediately deal with the transmission of universal content. For this, I needed an efficient tool, my own artistic language. First of all, therefore, I studied this *cold rudiment*. I focused on how to build a message, leaving the question of its content open. For me, it was an honest approach.

The first important result of the OBMS work was the idea of the *Medium of Perceptual Reality (MPR)*. It is a utopian idea to use all the features of the environment available to the senses. The medium in the *MPR* was to be the whole reality available to perception (hence the name of the medium). Of course, it was an only a theoretical construction by definition, impossible to apply in practice. An important consequence of adopting the idea of the *MPR* was to allow to freely define fragments of the reality, which subjected to “creative organisation” (that is how I referred to each creative act at that time) would become the carriers building the message. The idea of the *MPR*, in my opinion, cut all ties that could result in a rigid definition of one’s own craft. It was supposed to be formed temporarily and freely. I referred to these ad hoc and freely shaped means of expression as *submedia*. They required neither defining, nor even a clear separation from the elements of the *Perceptual Reality (PR)* that were not involved in the message.

Another interesting idea defining my later tools were *common submedia*. It was created when I noticed the unusually strong influence of the means of expression composed of the elements of the *Perceptual Reality* on the immediate everyday environment of humans. The power of their influence results indirectly from the fact that the viewer is usually not informed about a change in the regular relationship with the part of reality used in constructing the message. Thus, the viewer absorbs the impact directly, without the distance characteristic for the classically defined media (as at the entrance to a gallery, cinema or theatre). Thus, *common submedia* take us by surprise, in passing or under a cover (camouflage) imitating ordinary, everyday surroundings. The discovery of the potential of the *common submedia*

imitującym zwyczajne, codzienne otoczenie. Odkrycie potencjału *podmediów pospolitych* uruchomiło całą serię eksperymentów, które prowadziłem podczas studiów, zarówno w pracowni rzeźby jak i poza nią, korzystając z warsztatu projektanta, który przyswajałem ze szczególnym zainteresowaniem i zaangażowaniem.

Zgłębienie warsztatu projektanta i zainteresowanie *podmediami pospolitymi* doprowadziło do stanu, w którym tworzone przeze mnie obiekty w naturalny sposób zaczęły przybierać formy i wchodzić w interakcje charakterystyczne dla przedmiotów użytkowych. Nie były nimi jednak w zwyczajnym znaczeniu tego pojęcia. Nie pełniły z góry definiowanych funkcji. Ich formy wynikały przeważnie tylko ze sposobu interakcji, w którą wchodziły z odbiorcą, zaś ich nazwy definiowały nieprecyzyjnie jedynie obszary studyjnych zastosowań. Nie traktowałem tych przedmiotów również jak dzieła sztuki. Nie mogły nimi być nie tylko ze względu na studyjny charakter, lecz także ze względu na programowy brak zaszytych w nich, uniwersalnych treści. Już wczesne artefakty działalności OBMS nazywałem więc (odzierając z przywileju bycia dziełami sztuki) „narzędziami”.

Swoistym podsumowaniem wczesnej fazy studiów nad własnym warsztatem była wystawa *Gabinet Obiektów Daniela Zielńskiego*, którą zaproponowała i zorganizowała Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski w Warszawie, w roku 1998. Dawno. W kameralnej sali na pierwszym piętrze, w osi zamku, na długim stole udostępniłem zwiedzającym do użytku kilkadziesiąt niewielkich obiektów – narzędzi do badania najróżniejszych aspektów otaczającej nas rzeczywistości. Były wśród nich takie, jak *Koncentrator* (narzędzie do badania relacji przestrzennych), *In-spektor* oraz *Ex-spektor* (narzędzia do badania relacji interpersonalnych), *Uchwyt do noszenia swego przedramienia* (narzędzie do badania relacji podmiotowo–przedmiotowych) czy ciesząca się (z niewiadomych względów) największym zainteresowaniem *UFO* (uniwersalna forma odprężająca). Nie chcąc rozpisywać się zbyt wiele nad dawnymi projektami, wspomnę tylko, że użył ich (jak mi uprzejmie doniesiono – z zainteresowaniem) prezentujący obok swej tódki Koji Kamoji a bilans zamknięcia wystawy zakończył się kilkunastoma zaginionymi egzemplarzami.

Wraz z cezurą pierwszej, indywidualnej wystawy, uznałem swój warsztat za wstępnie zdefiniowany. Pozostając otwartym na dalsze eksperymenty, kolejne (mniej lub bardziej intensywne) studia poświęciłem jego szlifowaniu i przygotowywaniu do użycia w jakiejś ważnej sprawie. Tej jednak długo nie odnajdywałem. Zdarzały się, oczywiście, sprawy średniej wagi, którym mógłbym poświęcić jakiś przedmiot, ale (z różnych względów) nigdy się na to nie decydowałem. Pozostawałem tym samym przez wiele lat projektantem zwykłych, użytkowych przedmiotów, zaś artystą (także z różnych względów) oficjalnie się mienić nie chciałem. Być może, wpływ na to miał mój z gruntu introwertyczny charakter, być może odstraszało mnie nieco sztuczne środowisko oraz maniery świata artystów i krytyków sztuki. Nie rozstrzygam, nie potwierdzam, nie zaprzeczam. Tworzyłem jednak pewną ilość koncepcji będących naturalnym rozwinięciem wczesnych, chłodnych, warsztatowych studiów. Część z nich wdrażałem w formach prototypów i niewielkich serii, inne długo leżały niewykorzystane lub dojrzewając do klarowniejszej postaci.

Dopiero z dystansu około dekady dostrzegłem, że mimo braku stanowczych, artystycznych deklaracji i mimo braku spektakularnych, artystycznych wdrożeń, kolekcja moich bardziej lub mniej dokończonych i bardziej lub mniej dojrzałych koncepcji tworzy ledwo zauważalny, ironiczny rys. Pozwalał on na ich interpretację nie tylko w kontekście prywatnych, warsztatowo-artystycznych poszukiwań, ale też w kontekście spraw bardziej ogólnych, choć pochodnych wobec problemu relacji pomiędzy człowiekiem a przedmiotami. Odkrywszy tę właściwość postanowiłem zrobić użytek z niedojrzalej, niedoświetlonej do tychczas kolekcji. Przebrawszy, wyczyściwszy, dokończywszy i wdrożywszy co poniektóre projekty, postanowiłem pokazać je szerszej nieco publiczności. Zadałem przy tym, by nie traktowano ich jako gotowe dzieła sztuki a w dalszym ciągu tylko jako narzędzia, które za sprawą wrażliwych użytkowników objawić mogą potencjał budowania szerszych znaczeń.

triggered a whole series of experiments that I conducted during my studies, both in the sculpture studio and outside it, using the designer's tools, which I studied with particular interest and commitment.

Exploration of the designer's tools and interest in *common submedia* led to the situation in which the objects I created started to naturally take on the forms and interactions characteristic of objects for everyday use. However, they did not conform to their regular definition. They did not perform pre-defined functions. Their forms mostly resulted only from the way they interacted with the viewer, while their names defined imprecisely only the areas of their experimental applications. I did not treat these objects as works of art either. They could not be works of art not only because of their experimental character, but also because they lacked universal content. Therefore, I referred even to the early artefacts of the OBMS as "tools," thus stripping them of the privilege of being works of art.

The exhibition *The Study of Objects by Daniel Zielinski* proposed and organised by the Centre for Contemporary Art at the Ujazdowski Castle in Warsaw in 1998, was a kind of summary of the early stage of the study of my own craft. It was a long time ago. In a cosy room on the first floor, in the axis of the castle, I made several dozen small objects available to visitors for use on a long table – tools to study various aspects of the reality around us. They included such tools as the *Concentrator* (spatial relationship survey tool), *In-spektor* and *Ex-spektor* (interpersonal relationship survey tools), *Holder of own forearm* (a tool for researching subject-object relations) or the most popular (for unknown reasons) *UFO* (universal relaxing form). I do not want to dwell too long on these old designs, I would only like to mention the fact that they were used (as I was kindly informed) by Koji Kamoji who was presenting his boats next to my exhibition, and at the end of the exhibition it turned out that several copies had been lost.

After my first individual exhibition, I considered my tools to be initially defined. While I remained open to further experiments, I devoted my subsequent (more or less intensive) studies to polishing them and preparing them for the use for some important cause. However, I could not find this important cause for a long time. There were, of course, matters of medium importance which could be addressed in designing an object, but for various reasons I never decided to do so. I remained for many years a designer of ordinary, useful objects, and I did not want to call myself an artist (also for various reasons). Perhaps this was the result of my introverted nature, maybe I was a little deterred by the artificial environment and manners of the world of artists and art critics. I cannot determine, confirm, or deny it. However, I created a number of concepts that were a natural development of my early, cold, technical studies. Some of them I implemented in the form of prototypes and short series, others lagged for a long time, evolving or maturing to a clearer form.

It was only from a perspective of about a decade that I noticed that despite the lack of firm artistic declarations and the lack of spectacular artistic implementations, the collection of my more or less completed and more or less mature concepts formed a barely noticeable, ironic trait. It allowed for their interpretation not only in the context of my private, technical and artistic research, but also in the context of more general issues, although derived from the problem of relations between man and objects. Having discovered this, I decided to make use of the immature, previously underexposed collection. Having picked, cleared, completed and implemented some of the designs, I decided to show them to a wider audience. At the same time, I made sure they were not treated as works of art, but still only as tools which can reveal their potential of building slightly broader meanings to sensitive users. I called the new collection *Simulators* because of its special properties. I described them schematically (often intentionally slightly falsely) in order to initiate a discussion on their interpretation. I prepared simple instructions and made them available for use in the form of prototypes at a mobile exhibition presented in Warsaw, Łódź and Czeszochowa in 2016 and 2017.

Nową kolekcję, ze względu na specyficzne właściwości nazwałem *Symulatorami*. Opisałem je schematycznie (często celowo nieco fałszywie), by zainicjować dyskurs wokół ich interpretacji, uzupełniłem o proste instrukcje obsługi i w formie prototypów udostępniłem do użycia na obwoźnej wystawie prezentowanej kolejno w Warszawie, Łodzi i Częstochowie w latach 2016 i 2017.

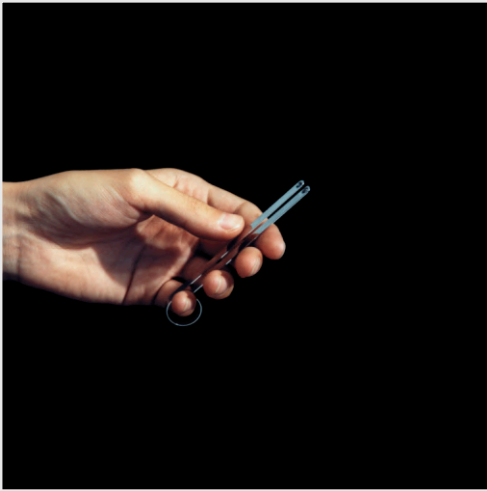
Ilustracje na następnej stronie:

- A1 *Organizator czasu* / 1993
- A2 *UFO* – uniwersalna forma odprężająca / 1995
- A3 *Subiektywizator* / 1991
- B1 *Uchwyt do noszenia swego przedramienia* / 1994
- B3 *In-spektor* / 1994
- C3 *Koncentrator* / 1995

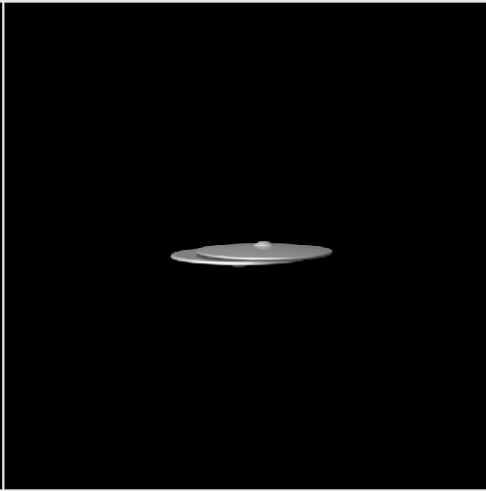
Illustrations on the next page:

- A1 *Time organiser* / 1993
- A2 *UFO – Universal Relaxing Form* / 1995
- A3 *Subjectifier* / 1991
- B1 *Holder of own forearm* / 1994
- B3 *In-spector* / 1994
- C3 *Concentrator* / 1995

1



2



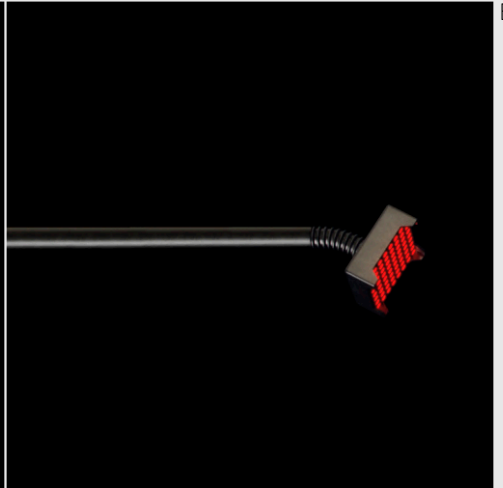
3



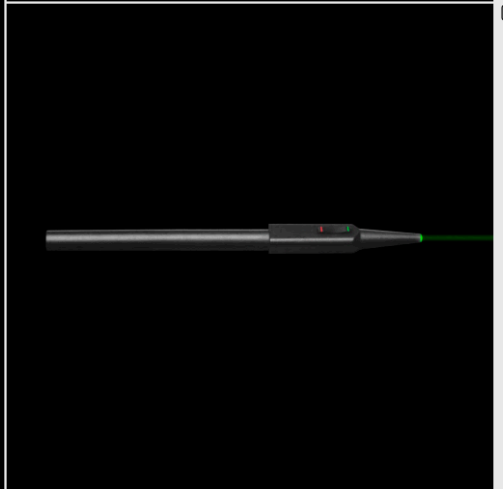
A



B



C



6. Wskazane osiągnięcie

Simulatory to projekt wieloelementowy. Jego rdzeń stanowi 12 starannie zaprojektowanych i równie starannie wykonanych (wyprodukowanych) obiektów o nie do końca jasnym przeznaczeniu. Nie są to przedmioty użytkowe (nie mają użytkarnie zdefiniowanych funkcji), nie robią też wrażenia dzieł sztuki (wyglądają jak przedmioty użytkowe). Pozostawione bez żadnego komentarza wywołatyby zapewne w odbiorcach (użytkownikach) swego rodzaju konfuzję interpretacyjną. Aby zapobiec takiemu rozwojowi wydarzeń, przedmioty zaprezentowałem w formie zbiorczej wystawy, na której każdemu z nich przyporządkowałem krótki opis i instrukcję użycia. Opis ma za zadanie wprowadzać użytkownika w obszar, który może (choć wcale nie musi!) stać się podstawą subiektywnej interpretacji obiektu. W wielu przypadkach opis celowo i wyraźnie spłaszcza, upraszcza, bądź fałszuje opisywane problemy. Zabieg ma za zadanie sprawkować odbiorcę (użytkownika) do przeciwstawienia opisowi własnego rozumienia problemu i własnej interpretacji przedmiotu. W dalszym ciągu interakcji, sformatowany lub wzburzony opisem użytkownik otrzymuje suchą instrukcję obsługi obiektu. Jest ona każdorazowo potrzebna, gdyż *Simulatory* często wprowadzają w błąd i na tym etapie interakcji. Dla przykładu, przedmiot przypominający telewizor okazuje się obrazem a pierścieniem narzędziem do dzielenia czasu. Instrukcje nie wyjaśniają oczywiście wprost celu podejmowanej interakcji. W tym aspekcie użytkownik polegać musi na własnej wrażliwości wzbudzonej próbą formatowania bądź wzburzania myśli przez wcześniej przeczytany opis. Na końcu każdej z instrukcji widnieje suche zdanie głoszące, że „komunikat artystyczny stanowić mogą wszelkie spostrzeżenia i konstatacje poczynione w trakcie interakcji oraz *post factum*, w wyniku obcowania z obiektem”. To jawne przerzucenie odpowiedzialności za treść dzieła z autora na odbiorcę. Wobec takiego dictum trudno (mam nadzieję, że przynajmniej trudniej) całkowicie zignorować obiekt. Wygląda to na perfidny zabieg, ale jest w istocie bardzo prawdziwą i szczerą konstatacją. Swoistym finisem przypieczefowującym niejednoznaczność statusu *Simulatorów* jest podana pod każdym opisem umowna wartość obiektu. Niezależnie od stosunkowo znacznej wysokości wpisanych tam sum, fakt ich zdefiniowania i umieszczenia jako parametr opisu zdaje się ograniczać traktowanie *Simulatorów*, jako pełnoprawnych dzieł sztuki.

Nie bez znaczenia dla intensywności oddziaływania *Simulatorów* jest ich prezentacja na wyodrębnionej, wspólnej i spójnej prezentacyjnie wystawie. Odbiorca, który raz zrozumie i zaakceptuje formułę, ma później znacznie ułatwioną ścieżkę przejścia przez meandry interpretacji kolejnych obiektów. Aby dodatkowo wprowadzić odbiorcę w świat specyficznego ironizmu (celowo nie piszę ironii) autora, na wstępie (lub w centralnym punkcie) wystawy, na dużych planszach zaprezentowano dłuższe (i jak najbardziej szczerze) teksty, wprost (choć nie bez meandrów) opisujące idee OBMS i kolekcji *Simulatorów*. Projektując wystawę, początkowo obawiałem się o to, czy zbyt bezpośrednio sformułowane myśli nie spłaszcza lub wręcz nie zabija możliwości autonomicznej, wrażliwej interpretacji wystawy. Zdecydowałem się na taką ich formułę wychodząc z założenia, że zaiste wrażliwym odbiorcom nie przestanią one możliwości interpretacji a tych mniej wrażliwych naprowadzą, na (dość przecież nietypową) formułę samodzielnego generowania treści sztuki. Recepcja wystawy dowiodła, że nie pomyliłem się raczej. Miałym zaskoczeniem był większy niż się spodziewałem odsetek interpretacji obiektów na poziomie zaawansowanym, z własnymi (niezależnymi od zawartych w opisach sugestii) ścieżkami interpretacji. Oczywiście, zdarzały się również (jednostkowe) przypadki skrajnego niezrozumienia.

Poszczególne odstony wystawy różniły się znacznie między sobą, zarówno wykorzystaną przestrzenią jak i czasem ekspozycji. Niezależnie od tego, formuła wystawiennicza sprawdziła się doskonale w każdym z trzech przypadków. Wystawa w Salonie Akademii w Warszawie była najobszerniejszą, przestrzennie i najbardziej

6. Indicated achievement

Simulators is a multi-element design. Its core consists of 12 carefully designed and equally carefully made (produced) objects, whose purpose is not entirely clear. They are not functional as their utilitarian functions have not been defined, and they do not seem to be works of art because they look like objects for everyday use. Without any commentary, they would probably cause a kind of interpretative confusion in viewers (users). In order to prevent such a situation, I presented the objects in the form of a collective exhibition. For the purposes of the exhibition I created a short description and instructions for use for each of the objects. The purpose of the description is to introduce the user into an area which may (although not necessarily!) become the basis for the subjective interpretation of the object. In many cases, the description deliberately and clearly flattens, simplifies or falsifies the problems described. The task is to provoke the viewer (user) to juxtapose the description to their own understanding of the problem and their own interpretation of the object. During the course of the interaction, when the users are already formatted or agitated by the description, they receive a dry instruction informing them how to use the object. It is always needed, because *Simulators* often mislead the user, also at this stage of the interaction. For example, an object resembling a TV set turns out to be a picture, and a ring turns out to be a tool for dividing time. The instructions, of course, do not directly explain the purpose of the interaction. In this aspect, the user has to rely on his own sensitivity aroused by an attempt to format or agitate his thoughts by the previously read description. At the end of each instruction there is a dry sentence stating that “an artistic message can be constituted by any insights and observations made during the interaction, and *post factum* – as a result of communing with the object.” It is clearly a transfer of responsibility for the content of a work of art from the author to the viewer. In the face of such a statement, it is difficult (I hope that at least more difficult) to ignore the object completely. It looks like a wicked manoeuvre, but in fact it is a very real and honest statement. The contractual value of the object, given below each description, is a peculiar *finis* that seals the ambiguity of the *Simulators*. Regardless of the relatively large sums written there, the fact that they are defined and placed as parameters of descriptions seems to limit the treatment of *Simulators* as fully-fledged works of art.

The presentation of *Simulators* at a separate, common and coherent exhibition is significant for the intensity of their impact. Once the viewer understands and accepts the formula, it is much easier for him to navigate through the meanders of interpretations of subsequent objects. In order to additionally introduce the viewer into the world of special ironism (I deliberately do not use the word “irony”) of the author, at the beginning (or in the central point) of the exhibition, longer and as honest as possible texts were presented on large boards, directly, though not without meanders, presenting the ideas of OBMS and the *Simulators* collection. When I was designing the exhibition, at first I was afraid whether my too directly formulated commentaries would not reduce or even eliminate the possibility for the viewers to arrive at an autonomous, sensitive interpretation of the exhibition. I decided to use such a formula based on the assumption that for sensitive audiences my commentaries would not obscure the possibility of an interpretation. Less sensitive viewers would be led to the (quite unusual) formula of independent generation of the artistic content. The reception of the exhibition proved that I was not mistaken. I was pleasantly surprised by the higher than expected rate of advanced interpretations of objects, with individual (independent of the suggestions contained in the descriptions) interpretation paths. Of course, there were also (individual) cases of extreme misunderstanding.

Individual presentations of the exhibition differed considerably from each other,

wyciszoną odstoną. Dwanaście symulatorów rozlokowano w aż czterech salach galerii. Na każdą z nich przypadły więc zaledwie trzy, niewielkie na dodatek obiekty. Przy tak znacznym rozrzedzeniu galeria mogłaby wyglądać na pustą. Nie wydarzyło się to jednak. W pierwszej sali znalazły się dwie, większe instalacje (*Symulator Obrazu* i *System Symulacji Meblowej*). Towarzyszył im, dla odmiany, najmniejszy z eksponatów (*Organizator Czasu*). Większe obiekty oraz umieszczone w tej sali wstępne opisy, wypełniały nieco przestrzeń i wciągały widzów do pozostałych pomieszczeń, gdzie (być może lekko skonfundowani) musieli już znacznie uważniej obserwować kolejne, niewielkie przedmioty. Wrażeniu krepującej pustki zapobiegaty tam rozwieszane na ścianach duże, podłużne plakaty z opisami i instrukcjami interakcji. Dzięki stopniowemu rozrzedzeniu ekspozycji możliwe było coraz subtelniejsze doznawanie i interpretowanie pozostawionych w przestrzeni narzędzi.

Wystawa w ramach *Łódź Design Festival* była w pewnym sensie odwrotnością, odstoną warszawskiej. Znacznemu zmniejszeniu powierzchni ekspozycji towarzyszył gigantyczny (jak na formułę wystawy) potok zwiedzających. Większość matych obiektów prezentowana była na indywidualnych, przejętych z ekspozycji warszawskiej postumentach. Ustawione były one jednak w jednej przestrzeni, w bardzo rygorystycznym i stosunkowo gęstym rytmie. Z braku miejsca na rozwieszenie dużych plakatów, opisy i instrukcje wydrukowano na niewielkich, sztywnych planszach, które w kilku egzemplarzach przywieszono do każdego z postumentów. Zwiedzający mogli je zdejmować w celu przeczytania i odwieszać na przytwierdzone do postumentów haczyki. Większe obiekty, podobnie jak w edycji warszawskiej, były prezentowane bez pośrednictwa etalazu, na ścianach i podłodze sali ekspozycyjnej. Edycja łódzka była trudnym sprawdzianem zarówno dla wymagających skupienia obiektów, jak i dla formuły ich ekspozycji. Jednak i w tym przypadku wystawa obroniła się treściowo i fizycznie. Obiekty obejrzało i użyto kilka tysięcy osób. Do ostatniego dnia festiwalu nie zginął i nie został uszkodzony żaden obiekt. Dopiero w dzień zamknięcia zatamtał się pod ciężarem kilkuletniego chłopca symulator krzesła z *Systemu Symulacji Meblowej*. Nie wytrzymał próby odebrania go całkowicie wprost.

Najskromniejszą ze wszystkich edycji była ostatnia, goszczona w Miejskiej Galerii Sztuki w Częstochowie. Tam wystawa została skompresowana na powierzchni niewiele przekraczającej 50 m. kw. To dwukrotnie mniej niż podczas edycji łódzkiej i aż pięciokrotnie mniej niż w Warszawie. Jednak i tak silną kompresję ekspozycja wytrzymała. Nie zmieścił się wprawdzie *System Symulacji Meblowej*, lecz reszta eksponatów miała dzięki temu godziwe warunki do odbioru. Co ciekawe, podczas edycji częstochowskiej odbierałem najwięcej zapytań i oznak zainteresowania meritum ekspozycji. Wśród moich rozmówców były zarówno osoby, dla których samo medium i formuła wystawy były ogromnym zaskoczeniem, jak i osoby zaskakująco świadomie i głęboko interpretujące napotkane na niej przedmioty. Niestety, tym razem (ku sporemu zaskoczeniu) nie przetrwał bez szwanku *Modularny System Symulacji Wartości*. Wrócił solidnie poobijany po wnikliwej recepcji dokonanej przez szkolną wycieczkę.

Symulatory nie są zamkniętą kolekcją obiektów wyniesionych do rangi dzieł sztuki. Są zapisem stanu prowadzonych dyskretnie prac, rodzajem stopklatki, którą wykonałem na okoliczność wystawy. Stanowią pewien etap ciągle trwającego procesu. Nieustannie ewoluują, w coraz to nowe ślady pomysłów, idee, formy. Nie określam tempa tej ewolucji ani daty następnej stopklatki. Pozostawiam to naturalnemu biegowi wydarzeń. W oddzielnej części dokumentacji przedstawiam materiały będące w sporej części kopią katalogu. Zawierają one teksty przybliżające idee OBMS i *Symulatorów*, opisy, instrukcje i wizualizacje obiektów, które w różnych formach udostępnione były odbiorcom. Za nimi znajdują się fotografie z poszczególnych edycji wystawy. Taki sposób prezentacji przybliży ją (mam nadzieję) cierpliwemu czytelnikowi.

both in terms of the space used and the time of the exhibition. Regardless of this, the exhibition formula worked perfectly in each of the three cases. The exhibition at the Salon Akademii Gallery in Warsaw was the most spacious and quiet presentation. Twelve simulators were located in as many as four rooms of the gallery. In each of them there were only three small objects. With such a considerable dilution, the gallery could look empty. However, this did not happen. In the first room there were two larger installations (the *Image Simulator* and the *Furniture Simulation System*). They were accompanied, for a change, by the smallest of the exhibits (*Time Organizer*). Larger objects and introductory descriptions placed in this room filled the space a bit and drew viewers to other rooms, where (perhaps slightly confused) they had to observe the next small objects much more carefully. The feeling of embarrassing emptiness was prevented by large, longitudinal posters hung on the walls with descriptions and interaction instructions. Thanks to the gradual dilution of the exposition, it was possible to experience and interpret the tools left in the space more and more subtly.

The exhibition during the *Łódź Design Festival* was in a sense a reversal of the Warsaw edition. Significant reduction of the exhibition space was accompanied by a gigantic (as for the exhibition formula) stream of visitors. Most of the small objects were presented on individual pedestals taken from the Warsaw exhibition. However, they were placed in one space, following a very rigorous and relatively dense rhythm. Due to the lack of space for hanging large posters, descriptions and instructions were printed on small, stiff boards, which were hung on each of the pedestals in several copies. Visitors could take them off to read and hang them back on the hooks attached to the pedestals. Larger objects, just like during the Warsaw edition, were presented without the use of metalwork, on the walls and floor of the exhibition hall. The *Łódź* edition was a difficult test both for the objects requiring concentration and for the formula of their exposition. However, also in this case the exhibition proved to be a success in terms of the content and physical aspects. The objects were viewed and used by several thousand people. Until the last day of the festival, no object had been lost or damaged. It was not until the closing day that the chair simulator from the *Furniture Simulation System* collapsed under the weight of a few-year-old boy. It could not withstand an attempt of its completely direct interpretation.

The most modest of all editions was the last one, hosted by the City Art Gallery in Częstochowa. There, the exhibition was compressed on an area of just over 50 square metres. This was two times less than during the *Łódź* edition and as many as five times less than in Warsaw. However, the exposition still did very well in the compressed version. Although the *Furniture Simulation System* did not fit in, the rest of the exhibits had, as a result, decent conditions for reception. What is interesting, during the Częstochowa edition I received most questions and signs of interest in the content of the exhibition. Among my interviewees there were people for whom the medium itself and the formula of the exhibition were a great surprise, as well as people surprisingly aware and deeply interpreting the objects they saw. Unfortunately, this time (to a considerable surprise) the *Modular System for Value Simulation* did not survive unscathed. It came back much battered after a thorough reception by a group of school children.

Simulators are not a finished collection of objects elevated to the rank of works of art. They are a record of the state of discretely conducted works, a kind of a footnote which I made for the purposes of the exhibition. They constitute a certain stage in the ongoing process. They constantly evolve into new traces of concepts, ideas, forms. I do not specify the pace of this evolution or the date of the next „freeze frame” moment. I leave it to the natural course of events. In the separate part of the documentation, I present materials which are to a large extent a copy of the catalogue. They contain texts introducing the idea of OBMS and *Simulators*, descriptions, instructions and visualisations of objects, which in various forms were

Ilustracje na następnych stronach:

s. 31:

A1 *Rotor* czyli Symulator Aktywności / 2007

A2 *Smartgame* czyli Symulator Gry / 2015

A3 *Kurzotapki* czyli Symulatory Funkcjonalności / 2015

B1 *Tableau* czyli Symulator Obrazu / 2016

B3 *Monokliker* czyli Organizator Czasu / 2014

C3 *Pastument* Osobisty czyli Symulator Relacji / 2015

s. 32:

A4 *Multikliker* czyli Symulator Aktywności / 2008

A5 *Stator* czyli Symulator Obecności / 2013

A6 *SSM* czyli System Symulacji Meblowej / 2016

B4 *Smartglass* czyli Symulator Symulacji Rzeczywistości / 2015

B5 *MSSW* czyli Modularny System Symulacji Wartości / 2015

C4 *OKO* czyli Organizator Kodu Optycznego / 2001

made available to the audience. Next, there is a photographic documentation of particular editions of the exhibition. This way of presentation will hopefully familiarise a patient reader with the concept of the exhibition

Illustration on the following pages:

p. 31

A1 *Rotor* Simulator of Activity / 2007

A2 *Smartgame* or Game Simulator / 2015

A3 *Kurzotapki* or Simulator of Functionality / 2015

B1 *Tableau* or Image Simulator / 2016

B3 *Monoclicker* or The Time Organiser / 2014

C3 *Personal Socle* or Simulator of Relations / 2015

p. 32:

A4 *Multiclicker* or Simulator of Activity / 2008

A5 *Stator* or Simulator of Presence / 2013

A6 *FSS* or Furniture Simulation System / 2016

B4 *Smartglass* or Simulator of Simulation of Reality / 2015

B5 *MSVS* or Modular System for Value Simulation / 2015

C4 *OCO* or Optical Code Organiser / 2001

translation: Barbara Leszczyńska

1



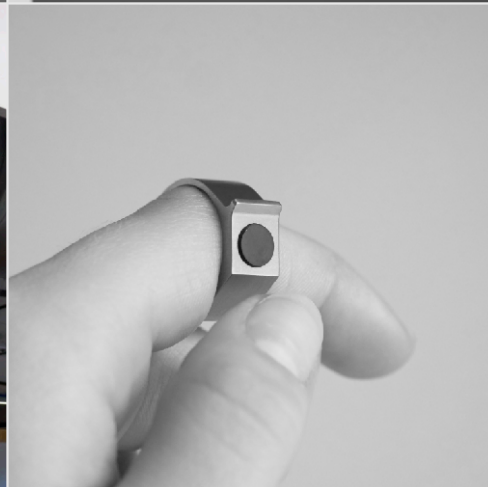
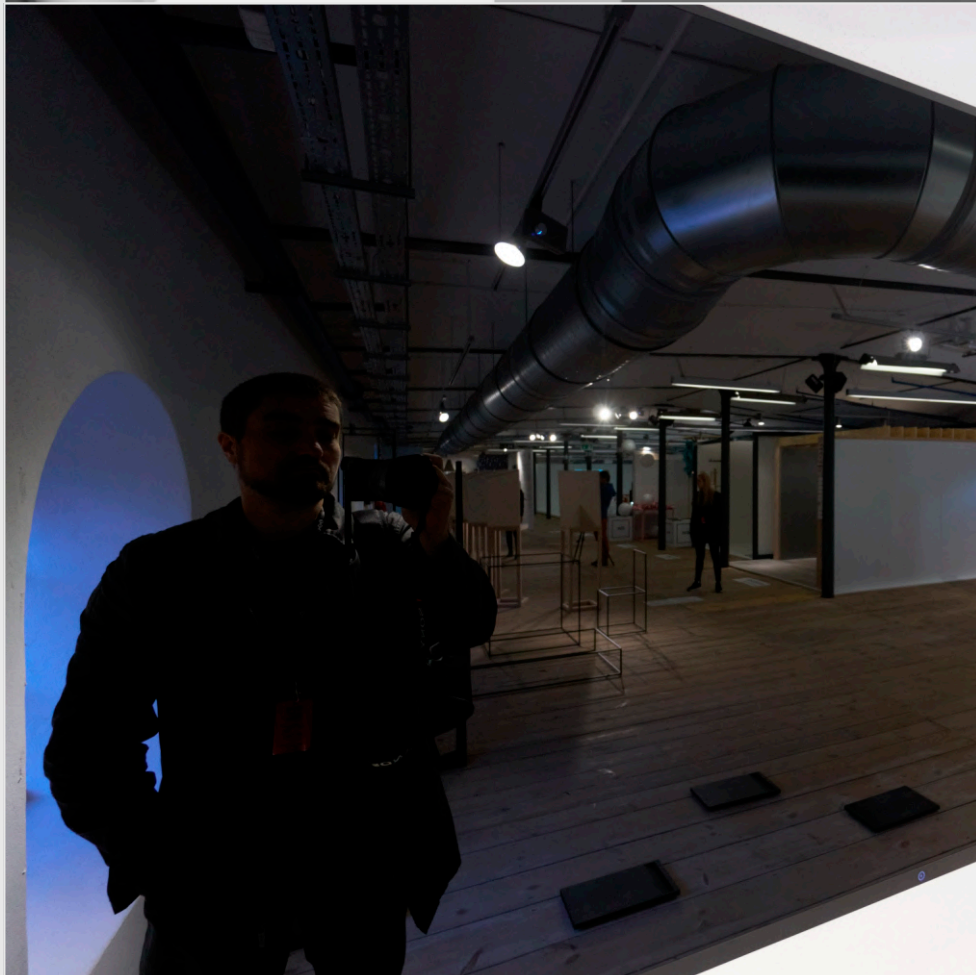
2



3



A



B



C

4



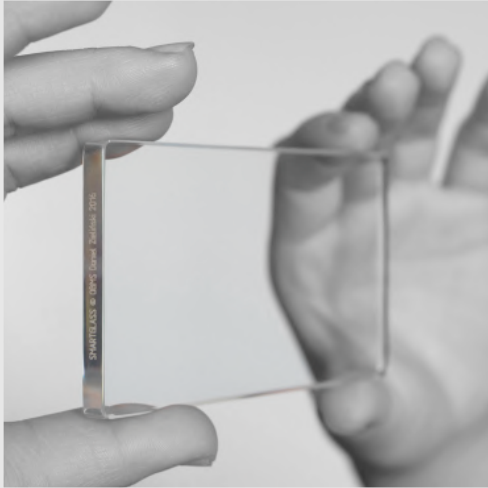
5



6



B



C



J. Nelson

