

Design | Kreacja | Młodość | Talent | Wzornictwo | Inspiracje



**INSPIRACJE DLA NAUCZYCIELI PLASTYKI,
INSTUKTORÓW SEKCJI ARTYSTYCZNYCH/PLASTYCZNYCH**



V Ogólnopolskie
Biennale
Uczniowskiej
Sztuki Użytkowej
Wrocław 2020

Czym jest design? Można powiedzieć, że jest to wszystko, co można zaprojektować.

Design jako dziedzina sztuki użytkowej.

Projektanci (nierzadko artyści) w tej dziedzinie, nazywani są designerami, a przedmiotem ich działalności jest **design jako projekt**.

Pojęcie **designu** wykorzystywane jest w takich dziedzinach jak:

- grafika użytkowa,
- projektowanie produktu, wzornictwo przemysłowe,
- architektura wnętrz,
- multimedia,
- moda.

Uprzemysłowienie to zjawisko, które pojawiło się wraz z wprowadzeniem nowych metod produkcji mniej więcej od lat 60. XVIII w. jednak idea wzornictwa jest przynajmniej o kilka wieków starsza. Niektórzy z pewnością zgodziliby się, że pierwsze przykłady **wzornictwa przemysłowego** mogą uchodzić projekty elementów maszyn Leonarda da Vinci z XV w. Samo określenie „ wzór” lub „ projekt” pojawia się jednak w słownikach dopiero pod koniec XVI w.

Idee wzornictwa rozpropagował Henry Cole (1808 – 1882), pracownik służby cywilnej i wynalazca. Zorganizował w Londynie wystawę, na której zaprezentowano światowe osiągnięcia w dziedzinie wzornictwa przemysłowego, możliwe dzięki nowym materiałom, takim jak żeliwo, nowe technologie obróbki drewna oraz automatyzacji produkcji tkanin.

Pierwszej udanej próby połączenia sztuki i technologii w celu poprawy estetyki przedmiotów codziennego użytku dokonał jednak wielki XIX wieczny szkocki projektant Christopher Dresser (1834-1904). Projektował wzory tapet, ceramikę, witraże, ozdoby metalowe.

Wzornictwo przemysłowe wywarło znaczący bezpośredni wpływ na nasze życie codzienne. W poszukiwaniu wzorów rzeczy użytecznych , wygodnych i pięknych ofiarowało światu produkty, które trwale zapisały się w historii takie jak krzesło barcelońskie, mikser KitchenAid czy iPod.

Wzornictwo jest obecnie sztuką, a sztuka często wzornictwem – granice formy i funkcji wyznacza jedynie nasza wyobraźnia.

Niemal od początku w wytwarzaniu wyrobów metodą przemysłową uczestniczyli uzdolnieni plastycznie artyści. We wczesnym okresie poszukiwania formy produktu masowego nawiązywano do tradycji rzemieślniczej. Pod wpływem brytyjskiego ruchu Arts and Crafts postulowano także w Polsce tworzenie seryjnych wyrobów technikami manufakturalnymi, dość szybko jednak zdano sobie sprawę z konieczności modernizacji procesów produkcyjnych. Wówczas w kształtowanie ich estetyki włączyli się artyści i wprowadzili dla określenia wytwórczości przedmiotów użytkowych termin „ sztuka stosowana”. To za ich sprawą do dziedziny związanej z produkcją masową przedostała się koncepcja renesansowego „**disegno**”. Artyści włoscy z kręgu Meczydeuszy ukuli tradycję pojmowania „**disegno**” jako koncepcji całościowej.

Chociaż w Polsce po II wojnie światowej bardzo popularnym określeniem obecnie definiującym projektanta w procesie produkcyjnym stał się stosowany na uczelniach

i w instytucjach państwowych termin „wzornictwo” dzisiaj jest on stopniowo wypierany przez „**design**” powoli wkraczający do języka polskiego także w transkrypcji rodzimej jako „**dizajn**”.

Design o tyle trafnie opisuje dziedzinę produktów seryjnych, że w swej koncepcji ujmuje znacznie szerszą domenę działania pewnej idei całościowej rozumianej jako zbiorów niematerialnych założeń obejmujących zarówno aspekty funkcjonalne produktu jak i jego postać, którą może być obiekt materialny jak i usługa. W tym sensie produktem seryjnym było na przykład typowe dla fotografii analogowej powiązanie aparatu fotograficznego z procesem wywoływania filmów i tworzenia odbitek fotograficznych. Zaprojektowanie standardowego telefonu wiąże się obecnie z utworzeniem skomplikowanych powiązań pomiędzy dostępnymi w telefonie usługami w wyniku czego powstaje produkt obejmujący nie tylko materialnie istniejący aparat, lecz także oprogramowanie oraz różnorodne usługi, wynikające z powiązania telefonu z internetem czy też jego funkcji jako aparatu fotograficznego, radioodbiornika lub odtwarzacza muzyki.

W tym kontekście podkreślanie kwestii seryjności przedmiotu zawarte w terminie „**wzornictwo przemysłowe**” wydaje się zawężające. Bardziej trafne jest definiowanie projektanta jako designera odpowiedzialnego za całościową koncepcję produktu włącznie ze strategią jego wprowadzania na rynek. Cytaty z książki „Polski design” Irma Kozina

Warto zapoznać się z książkami: „Polski design” Irma Kozina, „Rzeczy niepospolite. Polscy projektanci XX wieku” Czesława Frejlich, „Polski dizajn 2000 – 2013” Czesława Frejlich, Dominik Lisik, „Sztuka projektowania. Z historii Wydziału Form Przemysłowych ASP w Krakowie 1964 – 2014” Andrzej Szczerski, Kraków 2014, „60 lat akademii Sztuk pięknych we Wrocławiu. Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa.” Oprac. Michał Kosma Jędrzejewski, katalog wystawy, Wrocław 2016, „Polski New Look. Ceramika użytkowa lat 50. i 60., Wrocław 2011, „Chcemy być nowocześni. Polski design 1955 – 1968 z kolekcji Muzeum Narodowego w Warszawie” Anna Demska, Anna Frąckiewicz, Anna Maga, <http://culture.pl/pl/tworca/oskar-zieta> Oskar Zięta, „Design. Wykłady i rozmowy o projektowaniu przyszłości” Janusz Kaniewski, Olszanica 2014, „Polska sztuka stosowana XX wieku” Irena Huml, Warszawa 2013.

SZTUKA UŻYTKOWA - in. **sztuka stosowana**, **sztuka zdobnicza** - zajmuje się wytwarzaniem przedmiotów codziennego użytku, wykonywanych w niewielkich partiach przez **twórcę**, **artystę** lub zaprojektowanych przez niego i wykonywanych przemysłowo na dużą skalę.

Określenie to stosuje się czasem zamiennie z określeniem - **rzemiosło artystyczne**. Dotyczy głównie takich dziedzin jak: **meble**, **złotnictwo**, **tkanina**, **ceramika**, **projektowanie przemysłowe**, **graficzne**, **zdobnictwo i moda**.

W Polsce określenie to stosowano już w dwudziestoleciu międzywojennym, lecz dopiero w latach 1945 - 1960 upowszechniło się. W 1901 w Krakowie powstało Towarzystwo Polska Sztuka Stosowana, wzorowane na angielskim Arts and Crafts Movement, w 1913 powstały Warsztaty Krakowskie, spółdzielnia artystów i rzemieślników młodszego pokolenia

CERAMIKA – w rozumieniu tradycyjnym, tworzywa i wyroby otrzymywane w wyniku wypalenia odpowiednio uformowanej gliny. Nazwa tych wyrobów wywodzi się z greckiego określenia **keramikos**, które pochodzi z kolei od słowa **keramos** – ziemia, glina).

RZEMIOSŁO ARTYSTYCZNE - czasem zamiennie z określeniem **sztuka użytkowa** - dziedzina sztuki zajmująca się wytwarzaniem przedmiotów użytkowych o wysokich walorach estetycznych. Głównie dotyczy to takich wyrobów jak: **meble**, **okucia**, **złotnictwo**, **tkanina**, **ceramika**.

Z samej nazwy wynika, że są to przedmioty wykonane w warsztatach rzemieślniczych. Dotyczy to także snycerki i intarsji (stolarstwo artystyczne), kowalstwa artystycznego, konwisarstwa, kotlarstwa, **juwelierstwa** i emalierstwa, płatnerstwa

i mieczownictwa, rusznikarstwa, zegarmistrzostwa, introligatorstwa, witrażownictwa, fajkarstwa, powoźnictwa i wielu innych.

Jednak od średniowiecza **tkaniny** wykonywane były w manufakturach (Włochy, Flandria, Francja), szkła w hutach szklanych, później także **fajanse** i **porcelana** w specjalistycznych, dużych wytwórniach, które niezupełnie mogą się kojarzyć z warsztatami rzemieślniczymi. Szczególnie od XIX wieku, **artystyczne przedmioty użytkowe wykonuje się również w zakładach przemysłowych, fabrykach, czasem zwane "przemysłem artystycznym"** (początkowo tak właśnie nazywano wyroby rzemiosła artystycznego

W ciągu XX wieku rozwinęła się także **twórczość artystyczna, zwana unikatową, w pracowniach artystów**. W tym też czasie zaistniała sztuka projektowania takich przedmiotów, dla przemysłu, zwana *wzornictwem artystycznym*, lub zgodnie z obecną nomenklaturą **dizajnem (od ang. design)**

Pomimo różnej klasyfikacji sztuk na przestrzeni wieków, rzemiosła artystycznego nie zalicza się dziś do żadnej ze sztuk wyzwolonych.

DEKUPAŻ, DECOUPAGE (fr.*découpage*) – technika zdobnicza polegająca na przyklejaniu na odpowiednio spreparowaną powierzchnię (praktycznie każda powierzchnia: **drewno, metal, szkło, tkanina, plastik, ceramika**) wzoru wyciętego z papieru lub serwetki papierowej (technika serwetkowa).

Decoupage klasyczny polega na naklejaniu wzoru z papieru i pokryciu go wieloma **warstwami lakieru** tak, aby wtopił się całkowicie i nie był wyczuwalny przy dotknięciu. W zamyśle ma on wyglądać jak namalowany.

Słowo **decoupage** pochodzi od francuskiego czasownika „**decouper**” – **wycinać**.

Do techniki **decoupage** stosuje się materiały, które zazwyczaj są dostępne w każdym gospodarstwie domowym:

- **przedmioty do ozdabiania**: pudełka, skrzynki, świeczniki, doniczki, ramki do zdjęć, albumy, ceramika, motywy do nanoszenia na przedmioty wycięte lub wyrwane z serwetek papierowych, ozdobnego papieru, gazet i magazynów, wydruków komputerowych. **Narzędzia**: nożyczki, nóż do tapet, żyłotka, pędzle, a także gąbka kuchenna, waciki i patyczki kosmetyczne, chusteczki jednorazowe. klej typu wikoł lub białko jajka. farby akrylowe, lakier. Obecnie dostępnych jest na rynku wiele przyborów i materiałów produkowanych z myślą o osobach tworzących **techniką decoupage**. Można kupić gotowe przedmioty przygotowane specjalnie do ozdabiania, specjalistyczne kleje, farby i lakiery, a także media pozwalające postarzyć dany przedmiot np. przez stworzenie na nim charakterystycznych pęknięć.

Techniki zdobnicze sprowadzają się w zasadzie do dwu rodzajów:

- w tworzywie przedmiotu zdobionego: nadawanie faktury, wykonanie **reliefu** bądź **ażurowanie**
- na tworzywie przedmiotu zdobionego: nakładanie tworzyw uszlachetniających.

Stosowane są też techniki mieszane.

Zróznicowanie nazw wskazuje na zastosowanie specjalistyczne, wskazujące przedmiot zdobiony, metodę zdobienia, tworzywo zdobiące.

- **relief**
kompozycja rzeźbiarska wykonana na powierzchni płyty z pozostawieniem tła
- **ażurowanie**
wykonywanie dekoracyjnych otworów

- **malowanie**
zdobienie poprzez nanoszenie farb
- **dekupaż**
przenoszenie na zdobiony przedmiot rysunków wykonanych na papierze
- **kalkomania**
przenoszenie na zdobiony przedmiot specjalnie spreparowanych kolorowych rysunków
- **dekalkomania**
zdobienie wyrobów porcelanowych i fajansowych przez nakładanie gotowych odbitek litograficznych

GRAFIKA – jeden z podstawowych obok **malarstwa i rzeźby** działów **sztuk plastycznych**. Obejmuje techniki pozwalające na powielanie **rysunku** na **papierze** lub **tkaninie** z uprzednio przygotowanej formy.

Zależnie od funkcji rozróżniamy **grafikę artystyczną** zwaną też **warsztatową** oraz **grafikę użytkową** zwaną też **stosowaną**.

Grafika artystyczna (warsztatowa) wyróżnia się skupieniem w rękach artysty całego procesu twórczego od projektu przez wykonanie matrycy do wykonania odbitek – **rycin**, które mają wartość oryginalnych dzieł sztuki. Liczba odbitek uzyskanych z jednej płyty zależy od techniki.

Grafika użytkowa to dziedzina grafiki i drukarstwa artystycznego służąca celom użytkowym. Związana jest z rynkiem wydawniczym i reklamą. Grafika użytkowa obejmuje plakat, ilustracje, druki okolicznościowe, magazyny, gazety, znaczki pocztowe, banknoty, ekslibrisy i liternictwo.

PLAKAT – rodzaj wyrobu poligraficznego zaliczany do akcydensów. Druk jednostronny dużego formatu (co najmniej A2), o charakterze propagandowym lub reklamowym (nigdy wyłącznie informacyjnym), służący do umieszczania w stałych, publicznych miejscach (rozklejany, umieszczany w witrynach).

Plakat tym różni się od afiszu, że nie jest wykonany ze składu, lecz w całości stanowi **formę graficzną**. Zadrukowywany jest z reguły na całej powierzchni papieru i najczęściej posiada bogatą kolorystykę. **Elementy graficzne** co najmniej dorównują informacji tekstowej, z reguły jednak dominują. Napisy są często przetworzone artystycznie. O ile typowy afisz, jako druk czysto informacyjny, jest zazwyczaj jedynie rodzajem rzemiosła, to **forma plakatu jest również jedną z dziedzin sztuki.**

Design:

projekt

design, project, draft, proposal, plan, scheme

konstrukcja

design, construction, structure, frame, arrangement, build

zamiar

intention, design, intent, plan, purpose, idea