





Pokój z kuchnią nowe miejsce do siedzenia MANUAL UŻYTKOWNIKA

Kuratorzy projektu: Daniel Muzyczuk, Agnieszka Pindera, Joanna Zielińska

Dizajn: Tomek Rygalik Studio (Marcin Ebert, Gosia Lipińska, Franziska Müller, Tomek Rygalik, Marta Wycech)

Identyfikacja graficzna: Hakobo

Kuchnia: Ela Jabłońska

30 maja 2009 - 31 maja 2012

Godziny otwarcia:

wtorek, środa, czwartek 10.00 - 18.00

piątek, sobota 10.00 - 20.00

niedziela 10.00 - 18.00

poniedziałek nieczynne

www.pokojzkuchnia.pl

POKÓJ Z KUCHNIĄ TO SPOTKANIA, WARSZTATY, ZABAWA I RELAKS

Usytuowany na parterze Centrum Sztuki Współczesnej *Pokój z kuchnią* o powierzchni 460 m² to miejsce dyskusji, koncertów i artystycznych akcji, a także punkt nieformalnych spotkań z przyjaciółmi. To przestrzeń *site specific*, która jest jednocześnie wystawą → **dizajnu** i spełnia funkcje użytkowe. Dedykowana w całości lokalnej społeczności jest miejscem otwartym, niebiletowanym, gdzie można poczytać książkę, napić się kawy, porozmawiać. Znajduje się tutaj także pracownia edukacyjna dla dzieci i młodzieży. → **Projektanci z Tomek Rygalik Studio** uciekli od dosłowności codziennych sprzętów. Stoły, ławy, siedziska to zarazem rzeźbiarskie bryły. Aranżacja z jednej strony spełnia → **funkcje** użytkowe, a z drugiej - jest rodzajem artystycznego projektu z pogranicza sztuki i dizajnu. Ustawione w przestrzeni obiekty z czasem będą zmieniać swoje przeznaczenie, migrować, ulegać zniszczeniu. Na wyposażenie *Pokoju* składać się będzie między innymi audytorium, przenośna scena koncertowa, która w razie potrzeby zamienić się może w konsolę dla didżeja lub siedzisko, różne → **formy** sof, stołów i stolków, a także elementy stworzone z myślą o dziecięcej zabawie. Ważną rolę odgrywać będzie również sprzyjająca wypoczynkowi naturalna roślinność. W *Pokoju z kuchnią* znajdzie się podręczna biblioteczka z książkami, a także kącik gier. Elementem wyposażenia jest *Kuchnia* → **Eli Jabłońskiej** (praca z kolekcji CSW), z której korzystać będą mogli goście podczas organizowanych tu wydarzeń. Kuchnia spełniać będzie cele użytkowe oraz integracyjne, przełamując sterylną estetykę architektury galeryjnej i tworząc atmosferę, sprzyjającą swobodnej wymianie myśli. Autorem identyfikacji graficznej jest znany projektant Jakub Stępień (→ **HAKOBO**).

CO WSPÓLNEGO MA JEDZENIE Z MUZEUM?

Kuchnia kojarzy się z domowym ciepłem, rytuałem parzenia kawy, jest idealna do niezobowiązujących spotkań i podwieczorków. Z jedzeniem wiąże się zmysłowa przyjemność, jak to określa Roland Barthes - rodzaj „erotycznego porwania”, szczególnego „lśnienia”, które pojawia się na twarzach współbiesiadników. „Ciało smakosza jest oglądane jak łagodnie błyszczący, oświetlony od wewnątrz obraz”. Czy w takim razie wspólne ucztowanie nie jest przeżyciem estetycznym bliskim wizycie w muzeum?

Pokój z kuchnią (P+K) powstał, żeby celebrować społeczne rytuały, wspólnie jadać, oddawać się popołudniowej drzemce, w przerwach czytać książki i grać w szachy... Projekt, zainicjowany przez kuratorów z myślą o społeczności lokalnej, ma formułę otwartą, niezobowiązującą; dedykowany jest celebrowaniu małych przyjemności. Interesują nas nietypowe praktyki kulinarne, takie jak kuchnia molekularna i gotowanie *fusion*, niezwykle przeżycia muzyczne, uczyty wizualne, wspólne czytanie i uprawianie jogi, kolektywne działania i twórczy relaks. We wszystkich tych małych rzeczach odnaleźć można elementy kształtujące współczesną kulturę i to, kim jesteśmy teraz.

Podstawą działalności P+K będzie wymiana, oparta na szeroko rozumianej kulturze darów i partycypacji lokalnej społeczności w tworzeniu nowego miejsca do siedzenia. Chcemy, żeby Centrum Sztuki stało się miejscem celebracji zwyczajnego życia.

Unikalne wnętrza, zaprojektowane przez Tomek Rygalik Studio, to przestrzeń przeznaczona do warsztatów i do odpoczywania. Jednocześnie - to pierwsza w Toruniu wystawa współczesnego dizajnu, której można używać według własnych potrzeb. Dizajnerzy nawiązali w projekcie do idei brazylijskich →**faweli** - osiedli na obrzeżach miast, budowanych z materiałów z odzysku: z dykty, desek i blachy. Dlatego przy projektowaniu sprzętów użyto najbardziej pospolitego →**tworzywa**, czyli płyty →**OSB** i spontanicznego procesu twórczego. Projekt Tomek Rygalik Studio bliski jest również koncepcji projektowania społecznego - powstał po to, by uwzględnić potrzeby lokalnej społeczności i dać możliwość kreatywnego wypoczynku w Centrum Sztuki.

WIELKIE HA! Z TOMKIEM RYGALIKIEM ROZMAWIA MARTA KOŁACZ

Marta Kołacz: Czym jest dizajn?

Tomek Rygalik: Dizajn jest sztuką kształtowania rzeczywistości. Niestety jest często błędnie postrzegany jako sztuka udziwniania rzeczy, związana z wysokimi kosztami i komplikacjami w produkcji. Wszystko co nas otacza musiało być zaprojektowane, żeby mogło zaistnieć. Nawet jeżeli proces myślowy był bardzo krótki lub też niezbyt dogłębny, ktoś musiał mieć jakąś wizję, by coś stworzyć. W zaawansowanych kulturach materialnych wszystko jest naprawdę bardzo przemyślane, bez względu na to czy jest to jednorazowy sztuciec czy najbardziej ordynarna rzecz w przestrzeni publicznej. Jeśli rozejrzemy się po Tokio czy bliżej nas np. po Kopenhadze, widzimy, że wszystko co nas otacza: produkty, miejsca, różnego rodzaju przestrzenie są wynikiem ludzkich wizji i procesu projektowania. Im lepszy dizajn, tym te rzeczy są bardziej wyrafinowane, co nie znaczy jednak, że są bardziej skomplikowane. Rolą dizajnu jest rozwiązywanie problemów, a nie ich tworzenie. Bez względu na to, w jaki sposób zdefiniujemy problem to właśnie dizajn jest sposobem na jego rozwiązanie. Może stanowić odpowiedź na problemy funkcjonalne, krytyczne, ale również na wszystko to, co wiąże się z psychiką człowieka, czy też socjologią. Dizajn na dobrym poziomie działa na wszystkich płaszczynach i rozwiązuje problemy kompleksowo.

W CSW musiałeś rozwiązać problem, jakim jest stworzenie przestrzeni publicznej o specyficznych właściwościach. Jak twoim zdaniem, wygląda taka idealna przestrzeń, co zawiera? Czy znasz może przestrzeń, która jest takim przykładem, do której chętnie się odwołujesz?

Uważam, że nie ma zupełnie idealnej przestrzeni. Mimo, iż dążymy do ideału, to wiara, że uda nam się rozwiązać wszelkie problemy jest utopijna. W przestrzeni publicznej ważne jest, by poza załatwianiem przyziemnych, ludzkich potrzeb, także inspirowała. W zależności od funkcji, do których jest przeznaczona, musi mieć element radości, przyjemności, który powoduje, że lepiej się w niej czujemy, chcemy tam być, uśmiechamy się. Taka przestrzeń we właściwy sposób działa na nasze emocje i mobilizuje do robienia dobrych rzeczy – po prostu wpływa na nas pozytywnie.

Podam przykład – ostatnio dach Hayward Gallery w Londynie wypełniono wodą. Stworzono basen, po którym pływały małe łódki na wiosła. Każdy gość wizytujący tę galerię mógł sobie przez kilka minut powiosłować na dachu z widokiem na Tamizę w samym centrum Londynu. Doznanie pasażera było więc niecodzienne. Trudno odpowiedzieć na pytanie czy jest to dobra przestrzeń publiczna, ale na pewno tworzy ten element cudownego doznania, które w bardzo pozytywny sposób wpływa na jej użyteczność, więc ma rację bytu.

Czyli dobrze wykonana praca projektanta polega na dawaniu ludziom radości obcowania z przedmiotami / przestrzeniami, na przykład poprzez zaskoczenie? Element zaskoczenia jest obecny w twoim projekcie dla *Pokoju z kuchnią*. Odwiedzający, wchodząc do CSW najpierw stykają się z chłodną, minimalistyczną architekturą, holem wyłożonym czarnym marmurem... a w *Pokoju* trafiają na płytę OSB, która zapewne ostatni raz używana była w tym miejscu podczas budowy gmachu. Wprowadzasz OSB do wnętrza CSW na nowych zasadach.

Często założenie, aby zaskakiwać odbiorcę, może być zbyt powierzchowne. Przy takim podejściu niestety powstają rzeczy, które są żartem, wyzwalającym wśród użytkowników po prostu jedno wielkie HA! Wszystko jest śmieszne, fajne, ale czy

to wystarczy? Myślę, że nie, ponieważ produkty czy przestrzenie, które stworzone są wyłącznie dla żartu i zrobione pod kątem jednej wystawy bardzo szybko umierają. Rzeczy powinny być zbudowane po to, żeby służyć. Stworzenie projektu, który jest tylko inteligentnym żartem, stawia przed odbiorcą pytanie, czy to ma rację bytu? Przecież tyle energii trzeba włożyć, aby to wykonać.

W przypadku *Pokoju z kuchnią* wykorzystujemy płyty OSB, które są materiałem warsztatowym, wziętym z placu budowy. W moim studiu często używamy OSB do modelowania rzeczy, które potem będą wykonane w innych, bardziej szlachetnych materiałach. Płyta OSB jest tanim, dobrym strukturalnie tworzywem, który sprawdza się doskonale do robienia wielu rzeczy.

Wchodząc do eleganckiego budynku Centrum Sztuki Współczesnej, gdzie jest szkło, marmur, wysoki poziom wykończenia przestrzeni czujemy się w pewien sposób sparaliżowani, raczej nastawiamy się na odbiór i nie chcemy ingerować w tę przestrzeń. Ona nas onieśmiela, sprowadza jedynie do roli odbiorcy. Natomiast w przestrzeni *Pokoju z kuchnią*, nad którą pracuję, ważny jest efekt odwrotny – ona ma zachęcać do działania. Sam materiał jest na tyle popolity i warsztatowy, że na przykład pisanie na nim, czy używanie czegoś niezgodnie z przeznaczeniem jest dozwolone.

Innym elementem, który postanowiłem wprowadzić jest wprowadzenie zieleni. W naturze czujemy się jeszcze bardziej swobodnie. Lubimy chodzić do parku, siedzieć na trawie, pod drzewem, to nas rozluźnia. W naturalnym otoczeniu czujemy się bardzo komfortowo, dlatego też w tej przestrzeni pojawiają się drzewa i inne rośliny. Trzeci aspekt wiąże się z jej otwartością, fleksybilnością. Posiada ona funkcje skierowane na →użytkownika, jest komfortowa. Praca w grupie, praca z komputerem, czy podłączenie

innych urządzeń, możliwość zmiany konfiguracji mebli – to wszystko jest wzięte pod uwagę tak, by można było się w tej przestrzeni poczuć dobrze.

„Oswojona” płyta OSB jest dobrym kontrastem dla zakazu „Nie dotykać eksponatów”.

Tak, ona ma zachęcać do interakcji. Lecz sam sposób konstrukcji, architektura i język estetyczny brył, które powstały są czymś innym, dziwnym. I dlatego moja propozycja plasuje się pomiędzy instalacją artystyczną, a funkcjonalnym zagospodarowaniem przestrzeni. Działanie na granicy sztuki i produktu to trudna sfera. Chciałem je jednak pogodzić. Na pewno nie odbywa się to bez kompromisów po obu stronach, ale stanowią one tak naprawdę meritum całego projektu. Najbardziej w tym przypadku interesuje mnie punkt, w którym schodzą się te dwa światy: świat instalacji artystycznej i funkcjonalnego dizajnu.

Czy masz swoją ulubioną formę wśród obiektów, które powstały?

Najbardziej lubię sofy. Sądzę, że przełamują one archetyp tego mebla.

Chciałbym jeszcze wrócić do pierwszego pytania o znaczenie pojęcia dizajn. W odróżnieniu od wielu innych twórczych dziedzin nie opiera się on na subiektywnej potrzebie. Tutaj proces jest inny, pewne problemy determinują rozwiązania. Wpływają na efekt końcowy bardziej niż wizja światła dizajnera. Arogancją byłoby, gdybym podchodził do swoich działań z przekonaniem, że zmieniam świat na lepszy. Mogę zrobić co w mojej mocy, żeby w granicach możliwości zbliżyć się do przestrzeni, która według mnie jest idealna. W tym przypadku była to po prostu najlepsza odpowiedź na zadany mi problem.

(19.05.2009)

DIZAJN OD KUCHNI (FUNKCJE)

„Wnętrze mieszkalne to bardzo złożony organizm. Nie wystarczy dobór obiektywnie właściwych elementów, konieczne jest ich doskonałe współdziałanie w ramach jednolitej funkcjonalności – przestrzennej kompozycji. **Każde wnętrze wymaga właściwie indywidualnego projektu, który wszechstronnie uwzględniłby nie tylko aktualny stan możliwości rynkowych, ale również indywidualne potrzeby użytkowników: ich tryb życia, pracy, zamięłowania, przyzwyczajenia.** Nieobojętną sprawą są faktury materiałów użytych we wnętrzu, praktyczne, trwałe, łatwozmywalne i miłe w dotyku. Wreszcie światło, kolor i zieleń, dozowane racjonalnie i z umiarem, wprowadzą do wnętrza pierwiastek najbardziej szlachetnej dekoracji”. (Jan Szymański, *Małe Mieszkanko*, 1966 r.)

Projektanci po konsultacjach z kuratorami projektu wybrali pięć głównych funkcji, jakie powinna spełniać przestrzeń *Pokoju*. Umieszczone na meblach piktogramy są wskazówką jak można używać poszczególnych obiektów.

 **Gotowanie**

 **Spotkania**

 **Warsztaty**

 **Relaks**

 **Zabawa**

AUDYTORIUM

Miejsce idealne do rozmów w większej grupie. Stworzone z myślą o koncertach, projekcjach filmów, spotkaniach, wykładach. Swą rozległą formą i zróżnicowanymi poziomami sprzyja współuczestnictwu.



DONICOLA WKA

Podobnie jak Sofodonica stworzona do odpoczynku wśród zieleni.



KUCHNIA (dizajn: Elżbieta Jabłońska)

„Kuchnia jest pod względem funkcji najbardziej skomplikowaną częścią mieszkania. Wzajemny układ przestrzenny poszczególnych sprzętów, powinien być zorganizowany w ten sposób, aby przy każdej kolejnej czynności wszystkie niezbędne w danej chwili akcesoria znajdowały się w zasięgu ręki, bez zbędnego chodzenia.” (Jan Szymański, *Małe Mieszkanko*, 1966 r.). *Kuchnia* Elżbiety Jabłońskiej jest innym niż pozostałe elementem wyposażenia *Pokaju*, bo została zaprojektowana jako dzieło sztuki, by spełniać funkcje użytkowe oraz integracyjne, tworząc atmosferę sprzyjającą swobodnej wymianie myśli.



LABIRYNT I TUNEL

„Dziecko z zasady nie ogranicza miejsca zabawy do wydzielonego mu kącika. Bawi się wszędzie. Miejscem do zabawy powinien być dobrze wyposażony warsztat, gdzie eksperymenty i dociekania techniczne znajdą swą uregulowaną formę.” (Jan Szymański, *Małe Mieszkanko*, 1966 r.). Te dwie formy powstały z myślą o najmłodszych użytkownikach. Posiadają funkcje, jednak sposób użycia nie jest w żaden sposób narzucony.



LAMPA \ LAMPDONICA

Lampy o nietypowych formach mają za zadanie wprowadzić kameralny nastrój.



RAMPOŁAWKA

Podobnie jak Lamposofa sprzyja towarzyskim kontaktom. Jest idealnym miejscem, aby zaproponować komuś jedną z dostępnych w pokoju gier. Jeśli chcesz możesz przynieść swoją ulubioną grę z domu lub stworzyć nową. *Pokój z kuchnią* sprzyjać ma przecież twórcemu wypoczynkowi. Wystarczy tylko znaleźć kogoś, kto włączy się do gry.



REGAŁ

„Bezpośrednio z kącikiem do nauki wiąże się zagadnienie biblioteki. [...] Kombinacje regałowe to chyba najbardziej wdzięczne urządzenia jakie oglądamy we wnętrzu współczesnym. Wymyślono dotąd niezliczoną ilość układów i systemów konstrukcyjnych.” (Jan Szymański, *Małe Mieszkanie*, 1966r.). Biblioteczkę w *Pokaju z kuchnią* wypełnią powieści, książki kucharskie i wszystkie inne pozycje związane z programem miejsca. Biblioteczne towarzyszy kącik gier. sprzyjają integracji, doskonale sprawdzają się na nieformalnych spotkaniach, dostarczają rozrywki, bawią i uczą. Na półce znajdziesz ich szeroki wybór, który w przyszłości będzie stopniowo uzupełniany przez domowników.



SCENA

Mebel wielofunkcyjny. Miejsce dla zespołu muzycznego, didżejskiej konsoly lub miejsce do siedzenia.



SOFA \ SOFODONICA \ LAMPOSOFA

Sofa idealnie sprawdza się dla dwóch osób. Dostępna jest w wielu wzorach i rozmiarach, na pewno więc znajdziesz coś dla siebie. Niektóre z nich zostały wyposażone w lampy oraz roślinność.



STÓŁ

Jego forma sprzyja pracy, można też przy nim wspólnie ze znajomymi zjeść posiłek .



SZEZLONG

Idealny dla jednej osoby. Służy do odpoczynku, wygodnego czytania książek, słuchania muzyki.



DIZAJN OD KUCHNI (MATERIAŁY)

KÓŁKA - przymocowane do wybranych obiektów umożliwiają łatwe i szybkie aranżowanie przestrzeni oraz wyprowadzanie obiektów na zewnątrz - w przestrzeń miejską.

LAKIER - zabezpiecza obiekty przed szybkim zniszczeniem oraz działaniem warunków atmosferycznych. Polakierowane powierzchnie są również przyjemniejsze w dotyku i łatwiejsze w użytkowaniu.

OSB (ang. Oriented strand board) - trójwarstwowa, drewnopodobna płyta wykorzystywana najczęściej w budownictwie, jako zamiennik desek i sklejek w technologii lekkiego szkieletu drewnianego oraz jako poszycia ścian, podłóg i dachów. Powstaje poprzez warstwowe ułożenie wiórów drewna w różnych kierunkach. W rezultacie posiada surową, „mozaikową” powierzchnię z długich, wysmukłych wiórów (od 2,5 do 15 cm) orientowanych w kierunku tzw. większej osi płyty (równoległe do przebiegu linii produkcyjnej). Wióry warstwy wewnętrznej zorientowane są w kierunku prostym do stożka do wiórów warstwy zewnętrznej. Całość klejona jest klejami i żywicami. Otrzymały w ten sposób produkt odznacza się doskonałą wytrzymałością i jest ekologiczny [źródło: wikipedia]. Zaprojektowane przez Tomek Rygali Studio meble dla *Pokoju z kuchnią* zostały właśnie z płyty OSB. Warsztatowy wygląd i zdecydowana faktura płyty stanowią mają przeciwwagę dla minimalistycznej, chłodnej i eleganckiej architektury CSW.

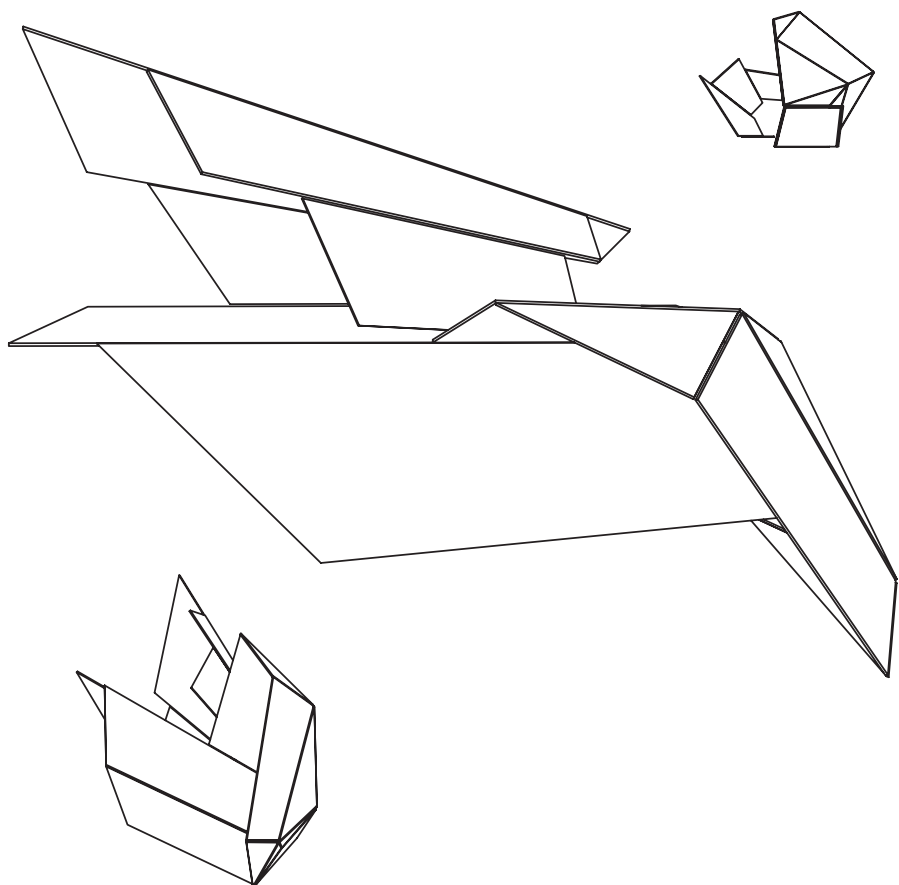
ROŚLINY - takie jak bambusy i palmy stanowią ważny element - ożywiają wnętrza, które dzięki nim nabiera bardziej przytulnego charakteru. „Żywa zieleń jest najbardziej naturalną, najszlachetniejszą dekoracją wnętrza mieszkalnego. Racjonalna koncepcja małego mieszkania wprowadza pewne reguły we współdziałaniu zieleni w ogólnym układzie funkcjonalnym wnętrza [...] Zieleń nie może być uprzykrzoną zawalidrogą, musi ona znaleźć swe racjonalne i przemyślane miejsce w mieszkaniu.” (Jan Szymański, *Małe Mieszkanie*, 1966 r.). Badania dowodzą, że rośliny w mieszkaniu zaopatrują nas w tlen, regulują poziom wilgotności, zwalczają bakterie, wirusy i zarodniki grzybów i pochłaniają szkodliwe substancje chemiczne.

SIEDZISKA - wykonane z gąbki, obszyte zieloną tkaniną. Dla wygody użytkowników wykonane zostały miękkie poduszki o nieregularnych kształtach, które nie są przymocowane do mebli. Dzięki temu można z nich korzystać w dowolny sposób.

ZAWIASY I NITY - wykorzystane przez projektantów do łączenia poszczególnych elementów mebli. Celowo wyeksponowane w projekcie pełnią również funkcje dekoracyjne i wprowadzają akcenty kolorystyczne (zielone nity, białe zawiasy).

DIZAJN OD KUCHNI (PROJEKTOWANIE i PRODUKCJA)

Po określeniu funkcji projektanci przystępują do fazy koncepcyjnej. Powstaje seria szkiców, modeli i wizualizacji, składających się na spójną ideę, określającą funkcję, formę, tworzywo, a także konstrukcję. Każdy mebel składa się z nawet kilkunastu elementów, które na podstawie rysunków technicznych, należy wyciąć w płycie OSB i połączyć za pomocą nitów i zawiasów. Większość mebli posiada (wewnątrz i na zewnątrz) drewniane wzmocnienia konstrukcyjne i jest zabezpieczona warstwą matowego lakieru. Każdy obiekt wykonywany jest ręcznie, a nie w drodze seryjnej produkcji i dlatego jest wyjątkowy i unikalny.



SŁOWNICZEK

DIZAJN (DESIGN) zwany jest inaczej wzornictwem przemysłowym, polega na projektowaniu przedmiotów użytkowych. Wszystkie rzeczy codziennego użytku (np. lampy, szkolne ławki, strony gazety), zanim zostały wyprodukowane w fabryce zostały najpierw zaprojektowane przez projektanta (dizajnera). Czym jest design opowiada również Tomek Rygalik w znajdującym się w manualu wywiadzie.

DIZAJN EKOLOGICZNY

Projektanci, wytwórcy, a także konsumenci są coraz bardziej świadomi wpływu, jaki ma produkcja przemysłowa na nasze środowisko. →**Dizajn ekologiczny** (źródło: Wikipedia) to używanie surowców wtórnych, a także materiałów, które mogą być ponownie przetworzone. To także sposób wytwarzania produktu i świadomość wpływu dizajnu na środowisko. Ekologiczne materiały inspirują projektantów do tworzenia przedmiotów bliższych naturze. Są często odpowiedzią na pytanie w jaki sposób projektować, by nie zaśmiecać środowiska zbędnymi przedmiotami. Są to także projekty promujące ekologiczny styl życia, czego wyrazem staje się ich forma. Sposób produkcji płyty OSB pozwala producentom na użycie gatunków drzew takich jak topola czy osika. Do produkcji wykorzystane mogą być małe, młode drzewa i gatunki o szybkim wzroście. Podczas produkcji zużywane jest niemalże całe drewno ze ściętych drzew, a dzięki używanemu rodzajowi żywic, emitowana jest jedynie mała ilość formaldehydu, będącego substancją toksyczną (który stosowany jest w procesie produkcji żywic syntetycznych).

FAWELA

Fawele to rozległe dzielnice nędzy, tworzące się wokół miast w Brazylii, gdzie domy budowane są z najtańszych materiałów: tektury, dykty, blachy, desek, itp., często odzyskanych z innych domów lub z wysypisk śmieci (źródło: Wikipedia). Projektanci, nadając meblom warsztatowy charakter, w twórczy sposób wykorzystali ideę faweli. Sprzęty będą migrować, starzeć się, ulegać przekształceniom.

FORMA to sposób w jaki wygląda dany przedmiot, to układ jego części, elementów, składników. Jest to kształt zewnętrzny nadany przez projektanta użytemu tworzywu. Forma i funkcja to dwie najważ-

niejsze idee w projektowaniu. Udany projekt jest ich zbalansowaniem.

FUNKCJA oznacza cel danego przedmiotu, oraz to, w jaki sposób spełnia on swoje przeznaczenie. Często zdarza się, że projektanci, aby wykroczyć poza czystą użytkowość obiektu, nadają produktom nieprzewidywalne cechy fizyczne i konceptualne.

JABŁOŃSKA ELŻBIETA - urodziła się w 1970 roku. Od 1996 roku jest asystentką w Zakładzie Ryunku UMK w Toruniu. Mieszka i pracuje w Bydgoszczy. W 2003 roku otrzymała nagrodę „Spojrzenia 2003” Fundacji Kultury Deutsche Bank. Artystka zajmuje się malarstwem, rysunkiem, grafiką, fotografią, instalacją oraz działaniami typu performance. Twórczość Elżbiety Jabłońskiej, często określana przez krytykę jako postfeministyczna, stanowi dobrotliwie ironiczny komentarz do statusu i roli kobiet w tradycyjnym społeczeństwie. Artystka wykorzystuje i przekształca w swoich pracach kulturowe stereotypy i klisze towarzyszące pojęciu kobiety i kobiecości, prowadzi z nimi inteligentną grę, pełną humoru i ciepła. www.elajablonska.com

PROJEKTANT (DIZAJNER) - osoba tworząca projekt, odpowiedzialna za wszystkie etapy cyklu projektowego. To w jej głowie rodzi się pomysł na nowy przedmiot, który następnie nabiera kształtów. Dizajnerzy odgrywają kluczową rolę w kreowaniu materialnych form współczesnego świata. Będąc profesjonalistami w wielu dyscyplinach - od projektowania produktu, architektury, inżynierii, komunikacji wizualnej do tworzenia programów komputerowych - są odpowiedzialni za przedmioty i systemy, z których składa się nasz świat: mosty, budynki, internet, transport, reklamę i ubrania i wiele innych. [cyt. za: V. Margolin, Dizajn i ryzyko zmiany, 2+3 D, nr 29, IV / 2008, s. 80]

PRZEDMIOT HYBRYDA to połączenie dwóch lub więcej przedmiotów, które pozostając tym czym były stają się równocześnie nową jakością. Takie przedmioty zyskują nowe cechy funkcjonalność, estetykę, przeznaczenie czego przykładem są Lamposofy czy Rampolawki.

RYGALIK TOMEK urodził się w 1976 roku w Łodzi. W dzieciństwie często obserwował ojca, który własnoręcznie wykonywał trudno dostępne w tamtych czasach przedmioty codziennego użytku – lampkę czy kosiarkę do trawy. To był jego pierwszy kontakt z projektowaniem. Studiował Architekturę i Urbanistykę na Politechnice Łódzkiej, a potem Industrial Design na Pratt Institute w Nowym Jorku. Po studiach pracował dla wielu firm projektowych w Nowym Jorku. Był konsultantem takich marek jak Kodak, Polaroid, MTV, Uniliver czy DuPont. W 2003 roku rozpoczął studia podyplomowe na Royal College of Art w Londynie, gdzie po otrzymaniu dyplomu, został pracownikiem naukowym. Prowadzi własne studio projektowe w Londynie i Łodzi. Współpracuje między innymi z Moroso, Artek, Iker, Noti, Heal's, ABR. i Ideal Standard. Prowadzi też pracownie projektowania PG13 na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie oraz **Tomek Rygalik Studio**. W projektach Tomka Rygalika, a także tych realizowanych pod jego okiem przez studentów, widać wyraźnie zaradność, czyli - jak sam mówi - ważną cechę polskiego dizajnu nabytą w czasach niedostatku. Jego prace prezentowane były na wielu wystawach, m.in. w Berlinie, Londynie, Mediolanie, Monachium, Nowym Jorku, Tokyo, Walencji. Jest laureatem kilku nagród projektowych: m.in. Rosenthal Design Award (2004), BSI Enviromental Design Award

(2005), British Council Design Award (dwa projekty - 2005). Wraz z holenderskim projektantem Jorre van Astem są zwycięzcami międzynarodowego finału Bombay Sapphire Martini Glass Competition 2005. www.tomekrygalik.com

STĘPIEŃ JAKUB (Hakobo) - należy do czołówki pokolenia młodych polskich twórców (rocznik ,76). Jako jedyny Polak znalazł się w prestiżowym amerykańskim kompendium New Masters of Poster Design, John Foster, Rockport Publishing - wydawnictwie prezentującym 50 najlepszych grafików-plakacistów świata. Hakobo został też doceniony przez holenderskie wydawnictwo Items, które poświęciło mu artykuł oraz prezentację prac. Z kolei paryska agencja Young & Rubicam zaprosiła go do stworzenia **dizajnu** francuskiej kampanii Wyborowej (2004/2005), w ramach której zaprojektował bilbordy oraz limitowaną serię butelek. W Polsce rok temu twórca znalazł się na okładce jedynego w kraju designerskiego pisma 2+3D, w którym też ukazała się obszerna prezentacja, podsumowująca jego osiągnięcia. Co ważne, Hakobo dociera także ze swoimi nieszablonowymi działaniami graficznymi w rejony, w których sztuki wcześniej nie było. Projektuje ubrania, tkaniny, deskorolki, piny, nalepki, gadżety, gazety, książki, plakaty. www.hakobo.art.pl

TWORZYWO jest czymś, z czego powstaje inny przedmiot. Tworzywem do pracy może być plastik, drewno, mąka, plastelina i wszystkie rzeczy, z których można coś dalej wykonać. Decyzja o doborze materiałów do konkretnego projektu dotyczy przede wszystkim ich właściwości fizycznych, takich jak wytrzymałość czy podatność na kształtowanie. Istotnym elementem są również walory estetyczne.

UŻYTKOWNIK to osoba na końcu procesu projektowego, która używa zaprojektowanego przedmiotu. Dizajner projektując musi na każdym etapie projektowania pamiętać o użytkowniku, tak, by końcowy rezultat był dla niego przyjazny i użyteczny.

MANUAL UŻYTKOWNIKA

wydany przy okazji otwarcia *Pokoju z kuchnią*

tekst: Marta Kołacz, Agnieszka Pindera, Joanna Zielińska

redakcja: Daniel Muzyczuk, Katarzyna Radomska

projekt i skład manuala: Rafał Jara



Uznanie Autorstwa - Na tych samych warunkach 2,5 Polska

Istnieje możliwość wynajmu *Pokoju z kuchnią*.

Informacje: pokojzkuchnia@gmail.com



Centrum Sztuki Współczesnej *Znaki Czasu*

ul. Wały gen. Sikorskiego 13

87 - 100 Toruń

www.csw.torun.pl

www.pokojzkuchnia.pl



POD PATRONATEM EUROPEJSKIEGO ROKU KREATYWNOŚCI I INNOWACJI



Kreatywność
i innowacje
Europejski Rok 2009



MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ

PARTNER

empik



PATRONI MEDIALNI



format



Moment

