



ROOTED DESIGN FOR ROUTED LIVING.

Wprowadzenie

Rooted Design for Routed Living. Alternatywne strategie projektowania to projekt badawczy i warsztatowy. Biorący w nim udział polscy i norwescy projektanci (grupa projektowa) będą szukać możliwych rozwiązań dla idealnego studia – miejsca artystycznej rezydencji.

Projekt jest inicjatywą Nordic Artists' Centre w Norwegii (nkd) i Programu Pobytów Twórczych w Centrum Sztuki Współczesnej (a-i-r laboratory). Obie instytucje prowadzą programy rezydencyjne osadzone w odmiennych otoczeniach. Nkd położone jest na wsi na zachodnim wybrzeżu Norwegii, natomiast a-i-r laboratory funkcjonuje w europejskiej metropolii.

Współcześni artyści wiele podróżują między wystawami, projektami i rozmowami. W ciągu ostatniej dekady upowszechnił się także model przemieszczania się twórców z jednej rezydencji na drugą. Życie przenoszących się z miejsca na miejsce artystów charakteryzuje brak zakorzenienia, co można powiedzieć również o często zbyt pragmatycznych pomysłach na wnętrza, w których się zatrzymują. Wspólna płaszczyzna, od której zaczęła się wymiana między naszymi ośrodkami, to podobieństwo między programami rezydencyjnymi przy jednoczesnej odmienności warunków, w jakich odbywają się pobyty twórcze. Oba miejsca mogą być dla siebie nawzajem źródłem inspiracji, wiedzy, doświadczeń w zakresie możliwych i niemożliwych sposobów, na jakie wnętrza mogą w istotny sposób nawiązywać do bezpośredniego, lokalnego otoczenia. Sam projekt zaś został sformułowany tak, by polscy i norwescy projektanci prowadzili swoje działania na obcym gruncie.

Efektom projektu będzie stworzenie i prezentacja prototypów zaprojektowanych specjalnie dla przestrzeni każdego z ośrodków. Mamy nadzieję, że to wyposażenie będzie stanowiło propozycję designu w jasny sposób odnoszącego się do miejscowej historii, estetyki i dziedzictwa. Design stał się współcześnie pojęciem niejasnym, o być może zbyt dużej skali oddziaływania. W tej sytuacji istotne wydaje się podjęcie próby odwrócenia tej tendencji. W naszym rozumieniu większa uwaga poświęcona konceptualizacji pozwala na uniknięcie pułapki wypracowanych schematów, które ma w ogólnym ujęciu wyrażać design. Pomysł, który trwa w czasie, odznaczają się zazwyczaj pewną specyfiką – na przykład aspektem lokalnym lub osobistym. Prowadzą do pracy nad ideą adaptacji czy dostosowywania się do otaczającej nas przestrzeni. Punktem wyjścia projektu *Rooted Design for Routed Living* jest więc związana z kontekstem celowości wykonania.

Projekt zostanie zakończony w ostatnich miesiącach 2010 roku oraz podsumowany wystawami zorganizowanymi w CSW Zamek Ujazdowski w Warszawie oraz nkd w Dale. Materiały badawcze, teksty, zdjęcia oraz dokumentacja pracy grup warsztatowych zostaną zaprezentowane w postaci osobnej publikacji.

PROGRAM SPOTKAŃ 20.03.2009:

- 14.00 Oscar Narud & Tomek Rygalik: Usable, not reusable / Użyteczne, lecz nie do powtórnego użycia
14.25 Martin Kaltwasser: Neither Ikea nor Vitra but D.I.Y. The city as a resource for the art of bricolage of Köbberling & Kaltwasser / Ani Ikea ani Vitra tylko Zrób To Sam. Miasto jako materiał dla sztuki brikolażu Köbberling i Kaltwassera
15.30 Luis Eslava: Daily life objects, its design and its language / Przedmioty codziennego użytku, ich forma i język
16.20 przerwa na kawę
16.40 Peter Marigold / OKAY studio: Decay and Design / Rozkład i design
17.45 Roberto Feo / El Ultimo Grito: Abandon/ed Architectures: 'A Chicken In Every Pot and a Car in Every Garage' / Pozostaw/ione architektury: „Kurczak w każdym garnku i samochód w każdym garażu”
18.50 Oscar Narud & Tomek Rygalik: Podsumowanie
19.10 Dyskusja z udziałem wszystkich uczestników i publiczności

Wstęp na spotkania jest wolny! Obowiązkowa rejestracja mailowa: open@design-in-residence.org
W tytule prosimy wpisać: Rejestracja oraz podać swoje imię i nazwisko.

Rooted Design for Routed Living. Alternatywne Strategie Projektowania.
www.design-in-residence.org

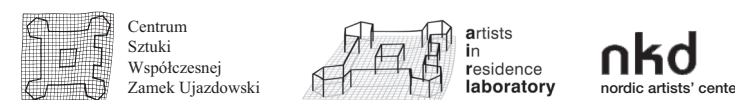
Organizacja:
Centrum Sztuki Współczesnej Zamek Ujazdowski
02-467 Warszawa, ul. Jazdów 2
tel.: +48 22 628 12 71/3, fax: +48 22 628 95 50
www.csw.art.pl

artists-in-residence laboratory
tel.: +48 22 628 12 71/3 ext.131
www.csw.art.pl/a-i-r

Kuratori projektu: Marianna Dobkowska, Ika Sienkiewicz-Nowacka
Kurator ze strony nkd: Markus Degerman
Koordynatorka projektu: Ula Siemion
Współpraca: Anna Ptak
Fundraising: Agnieszka Sosnowska
Opieka nad projektem: Oscar Narud, Tomek Rygalik

Public Relations:
Piotr Partyka

Organizatorzy:



Patron a-i-r laboratory:



Partnerzy:



Patroni medialni:



Partner projektu:
nordic artists' centre
N-6963 Dale NORWAY
tel.: +47 5773 7220
www.nkdale.no

Dyrektor: Markus Degerman
Koordynator: Jasmina Bosnjak

Wsparcie udzielone przez Islandię, Liechtenstein oraz Norwegię poprzez dofinansowanie ze środków Mechanizmu Finansowego Europejskiego Obszaru Gospodarczego oraz Norweskigo Mechanizmu Finansowego



Oscar Narud, Tomek Rygalik

Długowieczność przedmiotów

Używajmy, nie przerabiamy!
Projektujmy, nie poprawiamy!
Wymyślajmy, nie wyważajmy
otwartych drzwi!

Wiele przedmiotów wyrzucamy zanim jeszcze nadszedł ich czas. Inne psują się i przestają być użyteczne; wyrzucamy je ponieważ nie spełniały swojej funkcji tak długo, jak mogły i z tego powodu są marnotrawstwem. Jak sprawić, by rzeczy trwały dłużej? Jak możemy przedłużyć życie produktu?

Istnieją oczywiste odpowiedzi na te pytania i przemysł już nieraz je podejmował. Sądzę jednak, że dzisiaj, w społeczeństwie, które przywykło do wyrzucania rzeczy, stoi przed nami wyzwanie, jak sprawić, by wartość produktu nie spadała wraz z upływem czasu.

Przedmioty, które mamy przez całe życie, to przedmioty, które są przede wszystkim użyteczne, wykonane solidnie i z naciśnięciem na funkcję, a nie akurat panującą modę. Dobrym przykładem z osobistego doświadczenia może być młotek, który był własnością mojego dziadka, a teraz należy do mnie. Nadal dobrze mi służy, robi dokładnie to, czego oczekuję od młotka, naturalnie więc nie potrzebuję wymieniać go na nowy. Pod wieloma względami reprezentuje on dla mnie także wartość sentymentalną, co znacząco moje przywiązanie do tego przedmiotu. Trwałość dotyczy tych wszystkich poziomów.

„Projektowanie jest zasadniczo sprawą jednorazową, ma nadać charakter i natychmiastowo przekonać patrzących do stojącej za nim idei, albo uwieść ich, żeby to kupili, albo i to, i to. Taką krótkowzroczną perspektywą staje się męcząca.”
(Ed van Hinte, *Eternally Yours. Time in Design: Product, Value, Sustenance*, Rotterdam: 010 Publishers; 2004, str. 75.)

Oczywiście przewidywanie przyszłości przedmiotu jest elementem pracy każdego projektanta, ale nie powinno polegać na odgadywaniu trendów i tendencji w modzie, bo to niechybnie stanie się przyczyną klęski tego dzieła, a raczej powinno być skoncentrowane na zapewnieniu długowieczności. Długowieczności estetycznej i funkcjonalnej, ale i trwałości fizycznej.

Być może zamiast jednorazowości, o której mówi wyżej Ed van Hinte, to długowieczność mogłaby stać się nową strategią marketingową, nową techniką uwodzenia? Rzuca się w oczy, że w społeczeństwie, które pozbywa się rzeczy z taką łatwością, jako konsumenci jesteśmy odcięci od procesu wytwarzania przedmiotów, których używamy i stąd nie mamy przekonania o ich jakości. Nie widzimy też wartości w tym, że można używać rzeczy dłużej. W dawnych czasach znalazłbyśmy szewca, który w pocie czoła szył nam buty, a może nawet krowę, z której skóry zostały uszyte. Dlatego dbaliśmy o buty, ceniliśmy je i nosiliśmy je wiele lat. Buty dobrze nam służyły, starzały się z nami i starzały się pięknie.

Zwłaszcza w czasach recesji trzeba mądrzej wydawać pieniądze, być bardziej twórczym i bardziej dbać o swoją własność. Zagadnienie długowieczności dotyczy sposobu wykonania przedmiotów, ich funkcji i estetyki, ale w ostatecznym rozrachunku chodzi o to, jak utrzymać ich wartość przez długie lata. Co sprawia, że są wyjątkowe?

Jedną z dróg może być różnorodność, coś, co nie podlega zmianom mody i tymczasowym trendom, lecz jest zakorzenione, na przykład w specyfice miejsca; jest częścią kultury lokalnej, przyrody i naszej nabytej zaradności. Wszyscy mamy poczucie przynależności, mamy jakieś dziedzictwo i sposób patrzenia na historię. Do takich czynników większość ludzi potrafi odnieść się naturalnie. Wspomnienia sięgają głębiej niż bieżące wrażenia i stąd nie są tak łatwe do zanalizowania.

Ważne, by taki projekt, temat nie został potraktowany na sposób romantyczny czy nostalgiczny, ale faktycznie wskazał coś nowego, by czerpiąc z tradycji i używając nowych technologii potrafił zaspokoić potrzeby przyszłości. Tak więc, choć na pierwszy rzut oka pomysł może wydać się nowoczesny, to jego głęboko zakorzeniony aspekt historyczny sprawia, że możemy poznać inspiracje, które do niego doprowadziły i docenić go.

Może to przybrać oczywiście rozmaite formy, może objawić się w grafice bądź użytych kolorach, materiałach, z których

jest wykonany, czy sposobie konstrukcji, sposobach wykorzystania tych materiałów w świetle dzisiejszej wiedzy i technologii. Pomysły mogą wywodzić się też z czysto użytkowego punktu wyjścia i to też może być właściwy krok w kierunku długowieczności.

Pytania:
Czy ten temat łączy się ze wspomnieniami? Pamięć krótkotrwała czy pamięć głęboka? Pamięć krótkotrwała to, co zapamiętujemy z dnia codziennego i co wybieramy z aktualnych magazynów o designie. Jest bardziej ulotna, podczas gdy pamięć głęboka jest bardziej selektywna, bardziej związana z emocjami, zabawkami i innymi przedmiotami z dzieciństwa. Co nam to mówi o krótkotrwałości i długowieczności?

Kiedy mówimy o długowieczności, co to właściwie znaczy, jak długo jest dostatecznie długo i jak to się zmienia w zależności od przedmiotu?

Na przykład papierowy albo styropianowy kubek. Używa się go raptem przez kilka minut, a potem wyrzuca do kosza, skąd trafia na wysypisko bądź jest przetworzony, w przeciwieństwie do metalowego kubka czy porcelanowej filiżanki z zastawy naszych przodków, która przechodzi z pokolenia na pokolenie. Niestety to samo dotyczy mebli. Życie przedmiotów jest krótkie. Rozpadają się albo szybko wychodzą z mody ustępując miejsca nowym. To smutne, ale po naszej kulturze pozostanie przede wszystkim wysypisko śmieci.

