

# ZOBACZYĆ I DOŚWIADCZYĆ

## O EDUKACJI WIZUALNEJ ARTYSTÓW I PROJEKTANTÓW ROZMAWIAJĄ ANNA BARLIK I JAN BUCZEK

### /// Kształtowanie profesji

**Jan Buczek:** Porozmawiajmy o artystach i projektantach, o ich kształtowaniu i o spojrzeniu na te osoby z dwóch różnych perspektyw: jako twórców sztuki i jako profesjonalistów w obszarze projektowania. Oczywiście to rozróżnienie się zaciera, bo wielu absolwentów wydziałów projektowych zajmuje się czymś na pograniczu sztuki, a mnóstwo osób z wydziałów artystycznych para się *stricte* projektowaniem. Wspólnym mianownikiem jest bez wątpienia to, że są to studia kierunkowe, które mają na celu przede wszystkim otwieranie głowy: mają kształtować osoby kreatywne, zadające sobie pytania, myślące i rozwiązujące otaczające nas problemy.

**Anna Barlik:** Trudno dzielić absolwentki i absolwentów naszych uczelni na artystów, grafików zajmujących się projektowaniem graficznym, typografią czy wzornictwem przemysłowym. Z jednej strony nie wszyscy będą się zajmować projektowaniem mebli, z drugiej doświadczony projektant może sobie pozwolić na unikatowe przedsięwzięcia artystyczne, niezorientowane na rynek. Samo projektowanie stało się tak wielowątkowe, że niełatwo jednoznacznie powiedzieć, kim jest dzisiaj projektant. Został on specjalistą od rzeczy płaskich, od brył i układów przestrzennych, a także od procesów, które są w ogóle nienamacalne. Tak naprawdę nie wiemy, kim jeszcze może się stać.

**JB:** Dla mnie dużym wyzwaniem, z którym się mierzę co roku, jest to, że biorę udział w kształtowaniu projektanta, który za 15 lat – jako dojrzały profesjonalista – być może, a w zasadzie na pewno, będzie zajmował się

rzeczami, które dzisiaj jeszcze nie istnieją. Z tego względu jest dla mnie kluczowe, żeby dać mu nie tylko techniki, które kiedyś były uważane za klasyczne (na przykład jak trzymać pędzel czy w jaki sposób rysuje się czajnik), ale też narzędzia kreatywne, którymi w przyszłości będzie w stanie dowolnie żonglować. Dzięki krytycznemu patrzeniu na świat będzie mógł wykorzystać to narzędzie, które okaże się najbardziej przydatne w danym momencie, a przy wyborze będzie się opierać na myśleniu, postrzeganiu i analizowaniu świata oraz pojawiających się problemów (zob. Wróblewski 2012: 15–61).

**AB:** Dlatego powinniśmy przekazać studentkom i studentom konkretne podstawy. Tak, żeby potrafili się adaptować do nowej rzeczywistości, przy czym nawet przysłowiowe „wrzucenie na głęboką wodę” bywa dobrą metodą. Czasem warto podkreślić, że nie wiemy, jak coś ma być zrobione. Warto wspólnie stawać przed zagadnieniami i pozwalać samodzielnie pracować studentom; szczególnie osoby bezpośrednio po maturze są przyzwyczajone do uzyskiwania od nauczyciela czy wykładowcy gotowych odpowiedzi na pytania zamiast podjąć próbę zadania ich sobie samym. Tego warto wcześniej się nauczyć.

**JB:** Nawet początkujący projektanci powinni być włączani w proces kreatywny. Projektanci nie tylko bowiem decydują o tym, jak wygląda pojedynczy produkt, a w coraz większym stopniu uczestniczą w procesie kreowania scenariuszy użytkowych oraz rzeczywistości, w której żyjemy. Są włączani w procesy i kształtowanie otaczającego nas świata. Muszą więc dobrze rozumieć przemiany cywilizacyjne i społeczne. Szkolimy nie tylko plastyków, ale przede wszystkim ludzi, którzy rozumieją otaczający ich świat. To, co robimy jako ich nauczyciele i wykładowcy, ma im w tym pomóc. Metody analityczne z kolei ułatwiają uporządkowanie tego wszystkiego (zob. Archer 1987: 5–26).

**AB:** To bardzo ważne spostrzeżenie, że projektant nie powinien być osobą, która wyłącznie coś odtwarza lub wytwarza. Powinna to być jednostka świadomie myśląca i przetwarzająca rzeczywistość, która nas otacza. Nie bez powodu rozmawiamy o kształceniu i kształtowaniu samodzielnych twórców, którzy są zdolni do krytycznej refleksji w konkretnej dziedzinie. Samodzielność jest istotna przy wyciąganiu wniosków, komentowaniu i krytykowaniu rzeczywistości. To umiejętności, które nie były wcześniej przekazywane na studiach w naszych uczelniach. Dlatego następuje ciągła ewolucja systemu kształcenia artystycznego w Polsce i na świecie, a my staramy się – w miarę możliwości – oddziaływać na te zmiany. Dowodem jest stale rosnąca liczba publikacji o perspektywach zawodowych absolwentów

studiów artystycznych czy projektowych z ciekawymi sugestiami uzupełnień programowych (zob. Bhandari, Melber 2009).

### /// O znaczeniu pytań

**AB:** Co roku spotykam się z tą samą sytuacją – wierzę, że gdy ktoś wybiera studia artystyczne, ma też jakiś rodzaj słownictwa, którym operujemy na co dzień. I za każdym razem na początku października uświadamiam sobie, że studentów i studentki trzeba nauczyć podstaw, na przykład relacji, że coś jest ciężkie albo lekkie, coś jest równoważne, dominujące czy dynamiczne (Arnheim 2004: 434–465). Z tego względu zaczynam wprowadzać podczas zajęć takie relacje w przestrzeni dwuwymiarowej (na płaszczyźnie). Najchętniej robiłabym to w trójwymiarze, ale wymagałoby to dłuższego kursu. To podstawy warsztatu, o którym rozmawiamy, ale też baza kreatywnego myślenia dla przyszłych artystów i projektantów.

Nie wiadomo przecież, gdzie trafia i co będą robili po studiach. Część pójdzie do branży filmowej, do marketingu i reklamy, niektórzy będą projektowali urządzenia, przedmioty, produkty i opakowania, inni zajmą się projektowaniem doświadczenia (czyli UX – *User Experience*), stronami internetowymi, mediami społecznościowymi, drukiem, książkami bądź projektami interdyscyplinarnymi. Tymczasem program jest jeden, a dróg wejścia w życie zawodowe zapewne tyle, ile studentek i studentów.

**JB:** Powiedziałaś, że do Ciebie przychodzą studenci, o których myślisz, że będziesz mogła podjąć z nimi dialog, bo mają jakiś aparat pojęciowy, by opisać świat, który znamy i podobnie interpretujemy. Inny problem pojawia się, gdy zderzamy się z ludźmi, którzy mają problem z logicznym myśleniem, bo przeszli przez system edukacji (szkołę podstawową, liceum czy gimnazjum), który jest teraz dość specyficzny, nazwałbym go systemem „pod klucz” (czyli zawierającym gotowe i ostateczne rozwiązania). Na studiach spotykam się z osobami, które oczekują, że edukacja dalej będzie prowadzona w oparciu na tym kluczu, i są zdziwione, że zadaje się im pytania, przy których mają wiele możliwości odpowiedzi. Tymczasem to oni są odpowiedzialni za wybór odpowiedzi, a nie są w stanie go dokonać, bo boją się błędu i ryzyka związanego z wybraniem złej drogi, co oznacza, że tak naprawdę nie są gotowi na porażkę.

Warto też dodać, że ten brak kompetencji i zdolności podejmowania decyzji, który prezentują zazwyczaj studenci pierwszego i drugiego roku, jest przez nich nieuświadomiony. Zwykle mają przekonanie, że są w stanie sprawnie działać, podejmować decyzje projektowe i proponować rozwią-

zania adekwatne do sytuacji (co niekoniecznie znajduje odzwierciedlenie w realiach). Z mojego punktu widzenia największy problem to zdemontowanie i rozbijanie schematów myślowych studentów na mniejsze elementy. Chodzi o złożenie ich na nowo, pokazanie innych możliwości w tym zakresie i – przez małe zadania – nabywanie istotnych, elementarnych kompetencji. W późniejszej edukacji (po pierwszym albo drugim roku) studenci powinni porządkować te elementy i zacząć je sprawnie przetwarzać w procesie projektowym.

Projektowanie nawet zwykłego przedmiotu – szklanki, półki czy wazonika – jest wielowątkowe, skomplikowane i przynosi masę pytań. Na początku jest to nie do ogarnięcia. Dzielimy więc te zadania w taki sposób, że skupiamy się wyłącznie na pojedynczych zagadnieniach, umiejętnościach i próbujemy nad nimi pracować. Dopiero później składamy wszystko w całość. Na tym polega projektowanie (zob. Jang, Thaler, Frederick 2020).

**AB:** Podobne refleksje mam przy okazji pierwszych zajęć i podczas dorocznej aktualizacji sylabusów. Studenci często zastanawiają się, dlaczego otrzymują zupełnie abstrakcyjne zadania. Gdy pytają: „Jak to ma wyglądać?“, mówię: „To wy macie to pokazać, a nie ja”. Tak, jak mówisz – oczekują ode mnie gotowych rozwiązań, jak w systemie szkolnym, z którego wyszli. Często im powtarzam, że jeżeli chcą mnie zapytać: „Czy mogę coś zrobić?“, to na początku powinni zadać sobie samym to pytanie. Twórcy, projektanci powinni zadawać sobie dużo pytań i kwestionować rzeczywistość.

**JB:** Jak Twoje kursy mają się do innych przedmiotów projektowych na uczelni? Czy jest jakaś korelacja pomiędzy tym, co robisz u siebie w pracowni, a tym, co dzieje się u innych? U nas nie tylko rozmawiamy o programie, ale go – w dużej mierze – wspólnie budujemy. Kilka lat temu przyjęliśmy na wydziale taką zasadę, że pracujemy na trzech filarach: jednym jest projektowanie, drugim sztuka, a trzecim teoria. Teoria jest uzupełnieniem tego, co się dzieje na przedmiocie projektowym i przedmiotach artystycznych. Projektowanie i sztuka w dużej mierze próbują się zgrać, uzupełniać się. Ustawiamy zadania projektowe w takiej sekwencji, żeby korelowały z zadaniami w pracowniach artystycznych. Czyli jeżeli wiem, że pod koniec semestru będę realizował zadanie związane z projektowaniem formy i skupione na kształtowaniu elementów przestrzennych, to studenci są wcześniej w pracowni artystycznej przygotowywani i wyposażani w adekwatny aparat pojęciowy.

**AB:** U nas jest nieco inaczej ze względu na to, że to jest sztuka nowych mediów. Na wydziale, którego sama nazwa jest tak pojemna, trudno wyodrębnić przedmioty czy działy, bo wszystkie przenikają się wzajemnie. Jest

rysunek, malarstwo, rzeźba, grafika czy przedmioty projektowe, ale też dużo multimediów, zagadnień informatycznych i semiotyki. Program jest mocno skondensowany, żeby studenci uzyskali szerokie możliwości twórcze. Trochę tak, jakby mieli masę małych pigulek z umiejętnościami. Wiemy, co się dzieje w innych pracowniach, ale wszyscy działamy w miarę niezależnie.

Chyba najbardziej lubię prowadzić dyplomy, ale cenię też pierwszy rok, bo to znakomity punkt wyjścia dla studentów, aby rozwinęli skrzydła w trakcie programu. Zajmuję się przede wszystkim kompozycją i percepcją, a praca z pierwszym rokiem jest pokazywaniem im nowego świata. W tym semestrze uczę języka wizualnego i podstaw komunikacji. Studenci muszą wiedzieć, co komunikują widzowi, dlatego konfrontują swoje komunikaty z osobami z grupy. Uważam, że bardzo ważny jest dialog między nimi, bo w ten sposób uczą się otwartego dyskusowania o swoich pracach.

Wykonujemy zadania dotyczące relacji w dwuwymiarowych przestrzeniach czy wizualizacje hasła: każdy dostaje inne słowo i musi je zwizualizować w taki sposób, żeby było czytelne, a reszta grupy ma odebrać ten komunikat. Przy innym zadaniu wszyscy losują różne kryteria opisujące system abstrakcyjnych znaków i reszta grupy ma odczytać, jakie kryteria dominują w formach wizualnych, na przykład zamknięte, sylwetowe, otwarte, delikatne, ostre czy ażurowe. To jest dla mnie nadrzędne, żeby komunikować formą w świadomy sposób.

### /// Rozprawa o metodzie

**AB:** Powiedziałeś wcześniej, że w procesie kreatywnym dajesz studentom i studentkom okazję, aby się zgubili, bo potem mogą odnaleźć swoją drogę. Skojarzyło mi się to z trzema metodami wychowawczymi, które można porównać do zajęć na uczelniach wyższych. Występuje w nich wyraźna analogia do sposobów prowadzenia studentów, o których opowiadałeś. Pierwsza to metoda mistrzowska, czyli mam autorytet, słuchasz wyłącznie mnie i naśladujesz moje postępowanie i prace. Według mnie jest to podejście tradycyjne, przestarzałe, paternalistyczne, które produkuje naśladowców i epigonów, a nie samodzielnych twórców. Druga to metoda uczestnicząca (albo harcerska), która zasadza się na wspólnym zdobywaniu kompetencji, z rolą nauczyciela raczej jako przewodnika i współuczestnika eksperymentów (niekoniecznie udanych) niż jako eksperta i autorytetu, do którego zawsze można się odwołać w razie problemów. W tej formule dopuszczalne są błędy, a usprawiedliwieniem dla nich jest ich wspólne dopełnianie przez studentów i wykładowców. Lubię tę formułę pracy, choć

sądzę, że niedostatecznie buduje samodzielność intelektualną, życiową i twórczą studentów. Wreszcie trzecia metoda, coachingowa, sprowadza się do nauki zadawania sobie pytań i do trafnego rozpoznawania istniejących problemów (w tym przypadku związanych z zadaniami artystycznymi lub projektowymi). I chyba ta metoda jest mi najbliższa, aczkolwiek cenię narzędzia partycypacyjne i stale wciąganie studentów do dialogu.

Dla młodych twórców istotne jest, żeby rozumieli tematykę swoich prac, znali relacje między ich częściami składowymi, umieli stosować nomenklaturę fachową i byli świadomi swoich celów. Z tego powodu na seminarium dyplomowym słyszę, że to, co robiliśmy na pierwszym roku, owocuje w ich pracy twórczej i projektowej: „Nie wiedzieliśmy, po co to robimy, a teraz, kiedy projektujemy coś większego, zaczynamy między sobą rozmawiać tym językiem, określamy, czy formy są otwarte, czy zamknięte, co jest dominujące, co jest równoważne, a to jest za ciężkie, to ma za dużo światła”.

**JB:** Istnieje ogromna obawa przed porażką. Zachęcam do popelniania błędów, żeby zniwelować lęk przed ocenianiem. Mogę powiedzieć: „Słuchajcie, nie wiem, ale sprawdzimy to razem”. Często dochodzi do takiej sytuacji, kiedy zadają dużo pytań, a studenci czują się zagubieni, bo oczekują odpowiedzi, a ja mówię, że też nie wiem. Mówię wtedy: „Sprawdźmy to po prostu. Nie dowiecie się, jeżeli nie spróbujecie”. Stawiam się w roli starszego kolegi, a nie alfy i omegi. W dyskusji ze studentami unikam chociażby insynuowania, że wiem wszystko. Nie chcę tego robić, bo czuję, że odeszliśmy od systemu mistrzowskiego, chociaż nie do końca. Ten system trwa głównie w pracowniach artystycznych, gdzie zetknąłem się z relacją uczeń–mistrz. Natomiast w pracowniach projektowych – ze względu na to, że projektowanie uczy mieć wątpliwości, stawiać pytania i szukać odpowiedzi – jest po prostu inaczej. Tutaj liczy się nie tyle doświadczenie i nawyk, ile samo projektowanie, które zmusza do patrzenia w inny sposób.

**AB:** Lubię pracować na emocjach. Dobrze, żeby studenci mieli świadomość samych siebie. Jeżeli dobrze siebie poznają, to będą wiedzieli, dokąd chcą zmierzać. Wielu z nich ma poczucie wstydu, mówiąc o sobie na forum. To mnie nauczyło bardzo wrażliwej pracy z nimi, żeby czuli się usłyszani, otoczeni troską i „zaopiekowani”. Często wracamy do trudnych tematów w relacji jeden na jeden, w kontekście, który studenci nie zawsze poruszają na forum. Taka relacja buduje też odwagę i – w pewnym momencie – pozwala na konfrontowanie się nie tylko ze mną, ale też z innymi osobami. Lubię się przyznać, że czasem czegoś nie wiem, bo to odczarowanie wykładowcy postrzeganego jako mistrza. Ważne, żeby studentki i studenci także wiedzieli, że mogą sobie zadawać pytania i że nie zawsze wszystko wiedzą.

**JB:** Inna sprawa to poczucie wstydu. Trafiają do nas przecież osoby z różnych miejsc. Czasami studenci, którzy dopiero przenieśli się do Warszawy, nie lubią opowiadać, skąd pochodzą, a to jest istotny składnik ich tożsamości. Na początku nie znają się, wchodzą w nowe miejsce, nowe relacje, nowe środowisko. Mamy takie zadanie dotyczące rodzinnych stron studentów, miejsca, z którego pochodzą – nazywamy je *Regionalizmem*. To proste ćwiczenie, które ma nauczyć analizowania i wyszukiwania informacji, zwłaszcza niestandardowych, o miejscu, z którego pochodzą. Każdy ma wyszukać informacje, które są dostępne tylko po dogłębnej analizie tego miejsca. Czasem to tak przekonujące, że zdarzyło mi się pojechać na ciastka do Kielc, bo studentka z taką pasją opowiedziała o tamtejszej rzemieślniczej cukierni prowadzonej nieprzerwanie od 60 lat przez tego samego cukiernika. Poza tym, że poznają siebie nawzajem, to uczą się analizowania miejsc, przestrzeni i kontekstów lokalnych – ważnych w pracy projektanta.

**AB:** Tożsamość lokalna jest bardzo ważna w procesie nauczania projektantów – to odnajdywanie siebie. Bez świadomości „Skąd przyszedliśmy? Kim jesteśmy? Dokąd idziemy?” (zob. Białostocki 2021) nie powstanie twórca. To są pytania, które istnieją od setek lat i zawsze będą towarzyszyły filozofom, twórcom i projektantom czy artystom. Jako artyści i projektanci musimy wiedzieć, kim jesteśmy i co chcemy zrobić.

**JB:** Pewnie masz rację. Nigdy o tym nie myślałem jako o wpisywaniu się w historię. Przy okazji, jak wyjaśnisz, dlaczego tak doskonała szkoła projektowania jak Bauhaus – kolebka nowatorskich metod z ogromem doskonałych dydaktyków – przestała istnieć po 14 latach?

**AB:** Czy przestała istnieć? Przecież 100 lat później wciąż korzystamy z metod Bauhausu. Osobiście wracam do zabaw z kolorem Ittena (2020). Mówię studentom o medytacji i robię rzeczy, które kiedyś były alternatywne i wciąż są postrzegane jako nowatorskie. Studenci nie zawsze są gotowi na dydaktyka, który im powie, że muszą głęboko oddychać, żeby znaleźć pomysł do projektu lub że czasem wystarczy pójść na spacer do lasu. Zasady, zadania i pomysły, które powstały w Bauhausie, to podwaliny amerykańskiej edukacji artystycznej. Bauhaus wciąż przekłada się też na edukację artystyczną w Europie (Powers 2019).

W pracy dydaktycznej najczęściej zadaję pytania. Taki dialog to podstawa do kwestionowania i pogłębiania projektów i rozwiązań. Nawet w pracy twórczej potrzebuję takiej stymulacji i tu z pomocą przychodzi kurator lub krytyk, a czasem ktoś z przyjaciół, kto zadaje mi to konkretne pytanie, do którego nie doszłam w swojej analizie – dopiero wtedy jestem w stanie pogłębić myśl. Lubię taki proces: kurator, z którym współpracuję od ponad 10

lat, ma taką umiejętność, żeby zadać jedno pytanie, którym mnie zaskoczy na chwilę, ale to stymuluje do wzmożonej pracy. Robię to samo ze studentami, żeby myśleli wielopłaszczyznowo. Bardzo ważny jest dialog z kimś jeszcze i z tego powodu proponuję, żeby studenci rozmawiali między sobą, zadawali sobie pytania. Dialog i umiejętność opowiadania o swoich pracach i zadawania pytań to podstawy twórczości.

Wracając do Bauhausu, muszę przyznać, że oni byli wiecznie w dialogu. Indywidualni twórcy i studenci funkcjonowali tak przez lata. Czy ten dialog się skończył? Czy ktoś go zdominował? Czy ten dialog po prostu nie miał dłużej racji bytu? To pytania wciąż otwarte. Wiem natomiast, że ta tradycja nauczyła nas, że mamy zadawać sobie pytania i rozmawiać. Bliżej mi do tego podejścia niż do systemu mistrzowskiego.

### /// Narzędzia dla artysty i projektanta

**JB:** Jestem zwolennikiem pracy manualnej i sądzę, że rysunek to wciąż podstawa. Często mówię studentom, że nie wszystko zrobią na komputerze, i proszę, by po prostu rysowali. Podaję konkretny przykład, mówiąc: „Poszłicie zaprezentować projekt zarządowi firmy i wysiadł prąd, nie działa komputer i Internet, co robicie, jeśli mieliście to pokazać w takim momencie? Nie ma wyjścia, musicie rysować to ręcznie”. Zresztą w ogóle odradzam swoim studentom używanie komputera na pierwszym roku. Przynajmniej na zajęciach z projektowania, które prowadzę z millenialsami, a nawet z pokoleniem Z. Te generacje są bardzo aktywne cyfrowo, są osadzone w cyfrowych narzędziach i multimediami. Uważam, że powinni się wypiąć z tych cyfrowych mediów, żeby wrócić do klasycznego doświadczenia fizyczności papieru: darcia, gięcia, zapachu, rysowania, rozlewających się plam farby czy ołówka, który zostawił po sobie jakiś ślad. Takie fizyczne doświadczenie – co wiem z obserwacji – jest dla studentów pierwszego roku największą frajdą i odkrywaniem na nowo elementu ludzkiego, zabawowego w twórczości. Wszechobecność technologii stanowi pułapkę, w którą wpadliśmy – i w naszym pokoleniu, i w młodszym – przez co zapomnieliśmy o motywach zabawy w naszej dziedzinie.

**AB:** Nawet taka prosta rzecz jak rzeźbienie z plasteliny na zajęciach z rzeźby sprawia, że studenci często zaczynają wracać do dziecka, które mają w sobie, i to jest bardzo odkrywczе. Słyszę od nich: „Ostatnio lepiłiśmy z plasteliny w przedszkolu” i przy tym zawsze pojawia się wyraz nostalgii i refleksji u bardzo młodych osób. Narzędzie, które pamiętamy



z dzieciństwa, możemy poznać od nowa i używać w innym kontekście jako ludzie dorośli.

Na pierwszym roku na strukturach wizualnych studenci wszystko muszą robić na papierze: wycinanki, wydzieranki itp. Wtedy zawsze pojawia się pytanie, czy mogą robić to samo na komputerze. Tymczasem w praktyce praca oka wymaga namacalności, a nie światła oddanego multimedialnie. Mózg działa inaczej, kiedy patrzymy i operujemy ręką jednocześnie. Podstawą jest wrażliwe twórcze oko i proste ćwiczenia wzroku, które się wykonuje przy wadach wzroku. Zachęcam studentki i studentów, by odchodzili od dzieła czy projektu, tak aby zadziałała akomodacja oka – na zasadzie: patrzymy blisko–daleko. Mówię im: „Popatrz na projekt, odejdz trzy kroki dalej, żeby twoje oko złapało inną akomodację, ponieważ mózg inaczej przetwarza sygnały. Nie wystarczy, że na komputerze czy iPadzie przyciśniesz «jabłko-minus» czy «jabłko-plus»”. Dlatego również proszę o robienie szkiców na papierze, żeby wzmocnić i podkreślić wartość umiejętności manualnych.

**JB:** Niebawem przydatną umiejętnością jest rysowanie na żywo. Przechodzisz na spotkanie i w sekundę jesteś w stanie zilustrować na kartce to, o czym rozmawiacie. Ludzie o różnych kompetencjach: inżynierowie, marketingowcy, sprzedawcy, księgowi mogą to zobaczyć i zrozumieć. Umiejętność rysunkowego tłumaczenia świata jest wciąż bardzo ważna – można pokazać działanie jakichś elementów, przybliżyć, z czego składa się węzeł konstrukcyjny, czy to jest wciśnięte, skręcone, czy leży jedno na drugim. To odróżnia projektantów od innych osób biorących udział w procesie projektowym. To kompetencja, której nie ma inżynier i raczej nie ma jej członek zarządu. To też jest szybsze niż modelowanie: wymodelowanie butelki na wodę w programie 3D zajmuje godzinę albo dwie, a jej narysowanie to 30 sekund.

Jesteś poza tym w stanie oddać ducha i napięcia, jeżeli masz swoje ulubione narzędzia. Jak ktoś jest zgrany ze swoim narzędziem, to praca idzie sprawnie i szybko. My zawodowo umiemy takie rzeczy robić, uczyliśmy też na studiach, czym najwygodniej pracować. Każdy z nas ma swoje ulubione narzędzia i to pewien rodzaj fetyszu. Mam dwa rodzaje ulubionych narzędzi do rysowania: japoński cedrowy ołówek mitsubishi oraz cienki czarny cienkopis. Na pierwszym roku studiów jeden profesor nam poradził, by kupić sobie dobry nóż introligatorski, suwmiarke i przyzwycząić rękę do pracy z tymi narzędziami. Jest też kość introligatorska, z którą się nie rozstaję, i zmuszam studentów, żeby jej próbowali w pracowni. Robimy teraz

dużo mechaniki papierowej, bo studenci od kilku lat mają coraz większy problem z prostą mechaniką. Jakość samego narzędzia ma przy tym bardzo duże znaczenie dla sposobu pracy i w ogóle dla procesu.

**AB:** Sama też mam narzędzia, które są zawsze obecne w moim procesie twórczym: ten sam typ papieru, te same cienkopisy z japońskiego sklepu. Kiedyś pojechałam na rezydencję na Islandię i zabrałam swoje japońskie gadzety do rysowania. Tam spotkałam chłopaka z San Francisco, który miał dokładnie taki sam zestaw przyborów tych samych japońskich marek. Kupowaliśmy te same rzeczy na dwóch końcach świata, a spotkaliśmy się na Islandii, gdzie dzieliliśmy pracownię i dom.

**JB:** Przy okazji zwrócę uwagę na ograniczenia związane z dwuwymiarowym spojrzeniem na projektowanie. Jeżeli wykonujemy ze studentami na przykład projekt naczynia, to pierwszy impuls kieruje ich do szkicowania ołówkiem na kartce. Wtedy pytam: „Czemu wpisujesz przestrzenną rzecz na płaskim papierze i nie próbujesz opisać jej w przestrzeni, nawet z użyciem tej samej kartki?”. Studenci są zdziwieni, że tak można, a wiele osób ma problem, żeby wyjść z tego płaskiego myślenia. Czasem gdy widzę, że ktoś rysuje ołówkiem na kartce, to zabieram mu ołówek, a zostawiam tylko kartkę, noże i nożyczki, ewentualnie taśmę klejącą.

### /// Doświadczenia edukacji online

**JB:** Czas covidowy był trudny dla nas jako dydaktyków zajmujących się podstawami projektowania. Tłumaczenie komuś podstaw pracy z przestrzennym obiektem przez płaski ekran jest naprawdę skomplikowane.

**AB:** Prowadziłam zajęcia z rzeźby przez cały *lockdown* – to było naprawdę wyzwaniem!

**JB:** Z tej perspektywy zacząłem zauważać, że pewne elementy wprowadzone w pandemii się sprawdziły i teraz możemy je wykorzystywać. W klasycznym nauczaniu twarzą w twarz namawiam obecnie studentów, jeżeli mają problem z przedstawieniem jakiegoś obiektu, żeby go opisali słowami, tak jakby rozmawiali ze mną przez telefon. Choćby filiżankę: jak wygląda, jaki ma kształt, proszę o nazwanie jej elementów składowych, układów przestrzennych i ich definiowania, w skrócie – do zastosowania aparatu pojęciowego, opartego na odczuwaniu, postrzeganiu i intuicji. Nigdy nie nazywali i nie opisywali przedmiotów w taki sposób. Na początku ich to przeraża, później widzę, jaką mają z tego frajdę, bo nagle okazuje się, ile rzeczy zauważyli w tym obiekcie, których nie widzieli. Wcześniej była to zwykła filiżanka.

Podobne patrzenie miał Walter Gropius, który twierdził, że „Oprócz szkolenia z zakresu techniki i rzemiosła projektant musi opanować specjalny język kształtów, który pozwoli mu na wizualną ekspresję pomysłów” (2014: 32).

**AB:** W pandemii nauczyłam się przede wszystkim organizacji pracy. Lubię mieć wszystko usystematyzowane; także doświadczeni artyści czy projektanci gubią się, są rozproszeni. Dlatego ze studentami tworzymy foldery w MS Teams lub Google Drive z zawartością z całego semestru. Zamiast szkiców w teczkach, skrawków papieru wrzuconych luzem (które się gubią) proszę, żeby studentki i studenci robili zdjęcia wszystkiego i wrzucali do folderów. Pod koniec semestru widać postęp na podstawie prac i zmianę zachodzącą w tym czasie.

**JB:** Sam do swoich zajęć wprowadziłem proste rozwiązanie ze świata biznesu – zarządzanie projektami poprzez wykres Gantta. Planujemy zadania w kalendarzu, prognozując na podstawie ich wyobrażenia, moich doświadczeń, i ustalamy, co i kiedy będzie się działo w danym projekcie. Każda korekta zaczyna się od tego, że weryfikujemy wykres i sprawdzamy, w którym momencie jesteś i ile czasu coś zajęło. Studentów na początku to przeraża i przez jakiś czas nie są w stanie docenić tego narzędzia, ale później zaczynają to uznawać. To jest jak brudnopis: wpisujemy zadanie planowane na cztery godziny, które w rzeczywistości zajęło osiem godzin, i to jest doświadczenie. Studenci widzą, że muszą nad tym aspektem popracować i w przyszłości zaplanować więcej czasu na to przedsięwzięcie. Jak jestem mniej sprawny manualnie, to dłużej zajmie mi zrobienie makiety czy przygotowanie prototypu, a żeby skutecznie coś polakierować, muszę uwzględnić, że lakier musi wyschnąć. To są kolejne doświadczenia związane z zarządzaniem własnym czasem pracy.

Dzięki pandemii pojawiło się kilka dobrych rozwiązań. Zmusiliśmy wszystkich studentów do ładowania bieżącego materiału pod koniec dnia do własnego folderu. To ich mobilizuje, żeby się rozliczyli z tego, co robili. Pozwala także w każdym momencie cofnąć się do danej korekty i wskazać, że na przykład trzy dni temu rozmawialiśmy o konkretnym szkicu. Przy okazji wyrabiam studentom nawyk podpisywania kartek (imię, nazwisko i data). Przy bardziej złożonych projektach tych podpisanych i datowanych kart jest 100–150 i wtedy można wrócić do konkretnej strony, żeby odnaleźć coś ważnego na danym etapie.

### /// Kreatywność i przyszłość

**JB:** Myślę o kulturze technicznej i o relacjach społecznych, których dynamika jest ogromna. Wcześniej świat był bardziej przewidywalny, a od 20 lat tempo zmian stale przyspiesza. Pokolenie naszych dziadków odchodzi w rzeczywistości, której nie są w stanie zrozumieć. Zero-jedynkowe komunikaty są przesyłane z jednego końca świata na drugi w ułamku sekundy. Narzędzia i strategie cyfrowe w sztuce i projektowaniu stały się codziennością (zob. Wróblewski 2012: 25).

**AB:** Rzeczywistość rozszerzona, która jeszcze parę lat temu na studiach nie była postrzegana poważnie, obecnie jest już wszechobecna. U nas na wydziale nowych mediów doświadczenie cyfrowe jest totalne. W PJATK to naturalne – innowacyjność w technologii cyfrowej jest domeną uczelni. Na pewno wiadomo, że nie wiemy, co będzie dalej. Wiemy też, że się nie zatrzymamy w miejscu, bo byłoby to równoznaczne z cofnięciem się. Odpowiedzią na nieznaną przyszłość i związaną z nią niepewność może być jedynie wzrost kreatywności, także w obszarze sztuki i projektowania. Kreatywność to wszak nie tylko adaptowanie się do sytuacji nieznanych, ale też podejmowanie ryzyka. Dlatego jeżeli nie nauczymy młodych artystów i projektantów mierzyć się z nowymi wyzwaniem, będą wyłącznie odtwórcami. O potrzebie kreatywności coraz częściej mówią również przedsiębiorcy, działacze społeczni, ekonomiści, pedagodzy, politycy czy światowi przywódcy, którzy na światowym forum ekonomicznym w Davos uznali kreatywność za jedną z kluczowych kompetencji przyszłości.

**JB:** To prawda, że nie wiemy, co będzie dalej. Uczymy projektantów, przygotowujemy ich do życia zawodowego, o którym nie wiemy, jak będzie wyglądało. Doświadczenie ostatnich lat pokazuje, że następuje gigantyczne przyspieszenie. Wprowadzamy w świat projektowania ludzi, którzy będą projektować zupełnie inny świat niż ten, który znamy. Ważne jest, żeby dać młodym twórcom narzędzia, które pozwolą im umiejętnie oceniać rzeczywistość, zobaczyć świat.

Ponadto to, co w mojej ocenie jest chyba najważniejsze w procesie dydaktyki, to zbudowanie w młodych projektantach postawy zgodnej z tym, co kiedyś powiedział profesor Bauhausu, László Moholy-Nagy: „Man, not the product, is the end in view”, czyli nie produkt, lecz człowiek jest celem.

**AB:** Nie możemy młodym twórcom niczego narzucać, bo nie nauczą się myśleć kreatywnie. Jeżeli im powiemy, jak mają postępować, to będą powtarzać stare schematy. Jeżeli zaś rzeczywistość szybko się zmienia, to twórcy mogą się do niej adaptować, tylko codziennie wchodząc w nieznaną. To podstawa twórczości!



Ilustracje 1–2. Autorzy podczas rozmowy; fot. dzięki uprzejmości rozmówców

## Bibliografia:

- /// Archer B.L. 1987. *Systematyczna metoda projektowania przemysłowego*, tłum. A. Grochulska, seria „Biblioteka Wzornictwa”, t. 7, Instytut Wzornictwa Przemysłowego.
- /// Arnheim R. 2004. *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, tłum. J. Mach, Wydawnictwo Officina.
- /// Arnheim R. 2011. *Myslenie wzrokowe*, tłum. M. Chojnacki, Słowo/obraz terytoria.
- /// Bhandari H.D., Melber J. 2009. *Art/Work. Everything You Need to Know (And Do) as You Pursue Your Art Career*, Free Press.
- /// Białostocki J. 2021. *Sztuka cenniejsza niż złoto*, Wydawnictwo Naukowe PWN.
- /// Davis R., Tilley A. 2016. *What They Didn't Teach You in Art School*, ILEX.
- /// Dorst K. 2006. *Understanding Design*, BIS Publishers.
- /// Elam K. 2021. *Wprowadzenie do projektowania przestrzennego. Zasady, procesy i projekty*, tłum. M. Komorowska, Wydawnictwo D2D.pl.
- /// Frutiger A. 2015. *Człowiek i jego znaki*, tłum. C. Tomaszewska, Wydawnictwo d2d.pl.
- /// Gropius W. 2014. *Pełnia architektury*, tłum. K. Kopczyńska, Wydawnictwo Karakter.
- /// Itten J. 2020. *Sztuka barwy. Subiektywne przeżycie i obiektywne rozumienie jako drogi prowadzące do sztuki*, tłum. S. Lisiecka, Wydawnictwo d2d.pl.
- /// Jang S., Thaler M., Frederick M. 2020. *101 Things I Learned in Product Design School*, Crown.
- /// Jun'ichiro T. 2016. *Pochwała cienia*, tłum. H. Lipszyc, Wydawnictwo Karakter.
- /// Norman D.A. 2015. *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie*, tłum. D. Skalska-Stefańska, Wydawnictwo Arkady.
- /// Powers A. 2019. *Bauhaus Goes West. Modern Art and Design in Britain and America*, Thames & Hudson.

/// Salazar S. 2016, *A Portrait of The Artists as Young Adults: A Longitudinal Study of Art College Graduates*. [http://www.academia.edu/29689658/A\\_Portrait\\_of\\_the\\_Artists\\_as\\_Young\\_Adults\\_A\\_Longitudinal\\_Study\\_of\\_Art\\_College\\_Graduates](http://www.academia.edu/29689658/A_Portrait_of_the_Artists_as_Young_Adults_A_Longitudinal_Study_of_Art_College_Graduates); dostęp: 10.05.2022.

/// Sudjic D. 2013. *Język rzeczy*, tłum. A. Puchejda, Wydawnictwo Karakter.

/// Wróblewski A.J. 2012. *Sztuka widzenia*, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie.

/// **Anna Barlik** – doktora, adiunktka na Wydziale Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Artystka wizualna badająca przestrzenne zależności między człowiekiem a otaczającą go rzeczywistością. Zajmuje się rzeźbą, instalacjami *site-specific*, rysunkiem i kompozycją. W 2023 roku będzie prezentowała projekt „Datement” w Pawilonie Polskim na Biennale Architektury w Wenecji. Ostatnio uczestniczyła w Sympozjum Rzeźby Współczesnej w Centrum Rzeźby Polskiej w Orońsku. Brała udział w wielu wystawach w Polsce i zagranicą; jej prace znajdują się między innymi w kolekcji sztuki współczesnej hotelu Raffles Europejski, hotelu Puro i u prywatnych kolekcjonerów. Więcej na stronie: [www.annabarlik.com](http://www.annabarlik.com).

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-7894-9764>

E-mail: [annabarlik@pjwstk.edu.pl](mailto:annabarlik@pjwstk.edu.pl)

/// **Jan Buczek** – doktor, wykładowca Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie; kierownik Katedry Podstaw Projektowania; prowadzi zajęcia ze studentami w ramach Pracowni Podstaw Projektowania. W ramach dysertacji doktorskiej zajmował się badaniem wpływu czynnika ludzkiego oraz zagadnienia błędu ludzkiego na projektowanie produktów. Od 2010 roku prowadzi w Warszawie własne studio projektowe NOODI DESIGN, w ramach którego realizuje projekty z zakresu wzornictwa przemysłowego dla polskich i zagranicznych firm. Zdobywca wyróżnienia honorowego na London Design Biennale (2018), laureat programu stypendialnego Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego „Młoda Polska” (2013) oraz zdobywca Nagrody Dobry Wzór (IWP) za projekt kolekcji mebli biurowych ASKE (2020). Więcej na stronie: [www.noodi.pl](http://www.noodi.pl).

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-2685-9406>

E-mail: [jan.buczek@asp.waw.pl](mailto:jan.buczek@asp.waw.pl)