



mgr Sandra Kmicciak
doktorantka
Uniwersytet Łódzki
Instytut Teorii Literatury, Teatru i Sztuk Audiowizualnych

DLACZEGO IPOD MA BIAŁE SŁUCHAWKI? O WSPÓŁCZESNYM DESIGNIE TEORETYCZNO-PRAKTYCZNIE PROJEKT EDUKACYJNO-KULTURALNY DLA DZIECI

WSTĘP

Słowo „design” od dłuższego czasu robi w Polsce zawrotną karierę. Gdy po 1989 roku sklepowe półki powoli zaczęły zapełniać się wszelkimi dobrami, a my jako ich konsumenci odkryliśmy magię dokonywania wyboru, producenci z kolei w mig pojęli, że sprzedając tylko towar, ich interes szybko może stać się nieintrafny. Konsumenty przestali bowiem zadowalać się samymi produktami, celem przestało być posiadanie towaru, a stało się posiadanie towarzyszącej mu aury. Składa się na to oczywiście wiele czynników, głównie potężne kampanie reklamowe, których twórcy zyskali w końcu XX wieku narzędzie dające nieznaną dotąd możliwość – Internet. Jeszcze nigdy w historii informacje nie rozprzestrzeniały się tak szybko, ale jednocześnie nigdy na taką skalę informacje wiarygodne, sprawdzone, poprawne merytorycznie, ważne nie mieszały się z informacjami nieposiadającymi żadnej wartości. Dla wielu użytkowników oddzielenie wartościowych treści od szumu medialnego ciągle stanowi problem.



Owo zagubienie w przekazach medialnych przekłada się na trudności w podejmowaniu wyborów w życiu „realnym” (o ile można jeszcze mówić o podziale na „realne” i „wirtualne”). Otrzymaliśmy narzędzie, którym dopiero uczymy się posługiwać. Podobnie rzecz ma się z designem. Nie zawsze wiemy, my dorośli, do czego to modne słowo odnieść. Skąd zatem wiedzę o tych trudnych kwestiach mają czerpać dzieci, które także żyją w stechnicyzowanym i informacyjnym społeczeństwie? Które w coraz młodszym wieku są wdrażane (lub częściej wdrażają się same) w tajniki Internetu? Które chłonąc wiedzę w sposób naiwny, nie potrafią jej segregować, wybierać treści istotnych, przyjmując je z całą zbędną otoczką?

Projekt, którego głównym celem jest przekazanie najmłodszym wiedzy o współczesnym designie, dzięki zastosowaniu innowacyjnych metod ma także



pokazywać, w jaki sposób radzić sobie z nadmiarem dopływających do nas informacji, jak je krytycznie oceniać, jak pozyskiwać. Projekt wpisuje się w ogólnopolski trend prowadzenia zajęć dla dzieci na kształt akademickich. Wykłady prowadzone przez specjalistów z wyższych uczelni pozwolą poznać stanowisko osób uznawanych za autorytety, które w dodatku udzielą najmłodszym odpowiedzi na nurtujące je pytania, pomogą znaleźć własną drogę w gąszczu informacji, który nas otacza. Wykorzystanie nowych mediów pod ich okiem będzie natomiast kierunkowskazem do jakich celów, poza najbardziej oczywistymi, jak gry komputerowe czy przeglądanie stron www, można je wykorzystywać. Nie można bowiem zapominać, że dzieci, mając dostęp do mediów w życiu pozaszkolnym, oczekują ich obecności także w ramach tej instytucji. Z drugiej strony media dobrze wykorzystane, ze świadomością ich specyfiki i możliwości stają się prawą ręką nauczyciela, któremu prościej jest przekazać pewne informacje w sposób audiowizualny niż tylko audialny. Istotne jest również, że nauczyciel wykorzystujący media uczy jednocześnie jak pozyskiwać z nich potrzebne informacje. Pokazuje, że są one naszymi sprzymierzeńcami, pomagają nam budować naszą tożsamość i stają się naszą zewnętrzną pamięcią. Parafrazując wypowiedź Umberto Eco, nie muszę bowiem we współczesnych czasach pamiętać daty urodzin Napoleona, ale muszę umieć ową informację wyszukać w minutę. Chciałabym, aby po zakończeniu zaproponowanego przeze mnie projektu, dzieci poza wiedzą o designie wyniosły również umiejętności praktyczne.

CELE:

Projekt ma charakter edukacyjno-kulturalny, łączy w sobie elementy wiedzy teoretycznej, jakie zostaną przekazane najmłodszym i nieco starszym odbiorcom współczesnego designu z próbą praktycznego ich wykorzystania. Pomysł zorganizowania cyklu wydarzeń o tematyce wzornictwa przemysłowego oraz grafiki użytkowej powzięłam na skutek obserwacji, podczas których zauważyłam, że na największych polskich festiwalach czy wystawach designu (Łódź Design, Etnodizajn Festiwal w Krakowie) zwykle mało uwagi poświęca się dzieciom i młodzieży. Tymczasem należy pamiętać, że obecnie także one są aktywnymi odbiorcami przekazów estetycznych, jakie płyną z przedmiotów codziennego użytku. Już od najmłodszych lat stawiane są przed dylematami nie tylko w rodzaju: Barbie czy zwykła lalka, ale coraz częściej i w coraz młodszym wieku przed problemami podobnymi do problemów ludzi dorosłych: iPod różowy czy biały, notebook czy netbook, telefon komórkowy rozsuwany czy z dotykowym ekranem. Swoje decyzje podejmują najczęściej nieświadomie, inspirując się trendami lansowanymi w telewizji, kolorowej prasie czy wyborami kolegów i koleżanek. Nie można także pominąć opiniotwórczego charakteru wielu stron internetowych (na przykład poświęconych modzie), do których dzieci otrzymują nieograniczony dostęp w coraz młodszym wieku.

**ETAPY REALIZACJI:*****Wykłady:***

W ramach projektu przewidziany jest cykl wykładów poprowadzonych przez ekspertów zajmujących się designem praktycznie. Proponuję zaprosić artystów związanych z różnymi dziedzinami sztuki użytkowej: architektów, projektantów wnętrz czy zieleni, projektantów mody, stylistów, informatyków zajmujących się tworzeniem programów i aplikacji ułatwiających projektowanie itd. Ich zadaniem byłoby wyjaśnienie młodym słuchaczom, kto obecnie dyktuje trendy, jakimi kanałami dopływają do nas informacje o tym, co jest modne a co już nie, jaką rolę zarówno w ich rozpowszechnianiu jak i odbiorze odgrywa ludzka psychika, dlaczego jedne przedmioty uważamy za „dizajnerskie” a inne nie. W miarę możliwości można zaprosić również teoretyków w tej dziedzinie, takich jak: wykładowcy Wydziału Wzornictwa i Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych, wykładowcy Politechniki reprezentujący Wydział Technologii Materiałowych i Wzornictwa Tekstyliów czy przedstawiciele Katedry Mediów i Sztuk Audio-wizualnych.

Warsztaty:

W ramach zajęć warsztatowych dzieci poznawałyby tajniki tworzenia projektów dzięki różnorodnym programom komputerowym, uczyłyby się tworzyć prostą grafikę dla stron internetowych, a także miałyby szansę zrobić np. żyrandol z hula-hop, wazon z butelki czy dom dla lalek z pianki stosowanej pod panele podłogowe. Zapoznane zostałyby z możliwością wykorzystania przedmiotów w innym celu niż założył to ich producent. Swoją wiedzę i pomysły mogłyby sprawdzić w praktyce pod okiem specjalistów, konsultując je i pracując nad nimi w grupach.

Wystawa:

Zwieńczeniem cyklu warsztatów byłaby wystawa wszystkich powstałych w czasie ich trwania prac. Wystawienie na widok publiczny dorobku twórczego dzieci skłoniłoby je do bardziej wyęźonej pracy oraz zwracania uwagi na detale przy tworzeniu projektów. Wystawa byłaby także formą nagrody za intensywny wysiłek oraz nobilitacją. Dodatkowo można przestrzeń wystawową także zaaranżować przy współudziale najmłodszych uczestników projektu, co pozwoli im na zdobycie nowych umiejętności.

Wycieczki:

Projekt, dzięki dofinansowaniu pozyskanemu z Funduszy Europejskich (np. z programu „Kultura 2007–2013”), można rozszerzyć o wycieczki do znanych galerii lub miejsc związanych z designem, takich jak: Śląski Zamek Sztuki i Przedsiębiorczości w Cieszynie, Instytut Wzornictwa Przemysłowego w Warszawie, festiwal Łódź Design, który ma miejsce corocznie w październiku czy w skali



europeskiej: Centre Pompidou w Paryżu albo Internationales Design Zentrum w Berlinie. Wycieczki możliwe byłyby przy odpowiedniej liczbie chętnych dzieci, ale także osób dorosłych. W każdej z nich udział brałoby także specjaliści, którzy opowiadaliby o specyfice danego miejsca.

Projekcje filmów:

Cykl wykładów i zajęć praktycznych przewidzianych na dwa miesiące wzbogacony byłby o projekcje filmów poświęconych tematyce designu (np. „Helvetica” w reżyserii Gary’ego Hustwita). Projekcje odbywałyby się w zaprzyjaźnionych instytucjach posiadających sale kinowe lub projekcyjne. Po seansach zaproszeni goście tłumaczyliby dzieciom trudne kwestie poruszone w filmie, które mogły być dla nich niezrozumiałe, a także odpowiadali na pytania. Istnieje także możliwość zorganizowania maratonu filmowego, jednak nie polecam tej opcji z racji trudności w odbiorze przekazów, dzieci po pewnym czasie mogą nie wykazywać zainteresowania filmami ani informacjami z nich płynącymi.

PODSUMOWANIE

Po przewidzianym na około dwa miesiące projekcie dzieci powinny wykazywać się nie tylko wiedzą o współczesnym designie, ale także umiejętnością samodzielnego tworzenia prostych projektów przedmiotów użytkowych oraz konstruowaniem tychże z dostępnych materiałów. Dodatkowo powinny nabyć umiejętność skutecznego poszukiwania informacji i krytycznego przyswajania treści płynących z mediów. Pojęcia te są ze sobą sprzęgnięte, gdyż design utożsamia się zwykle z wzornictwem przemysłowym czy grafiką użytkową, a zatem dziedzinami sztuki ściśle związanymi z życiem codziennym, których przejawy znajdujemy także w Internecie, prasie, telewizji. Ważne jest jednak, aby dzieła wartościowe odróżniać od kiczu, czego nauczyć mają specjaliści biorący udział w projekcie.

Podjęta tematyka z pewnością jest atrakcyjna dla dzieci, zarówno pojęcia związane z designem jak i Internetem są dla nich ciekawe poprzez swoją aktualność, częste dyskusje na ich temat, mówienie o nich w sposób sugerujący ich istotny wpływ na współczesną kulturę. Dzięki uczestnictwu w projekcie dzieci będą mogły wziąć udział w dyskusji, co dla nich będzie ciekawym doświadczeniem, natomiast dla dorosłych współmówców poznaniem nowego, świeżego spojrzenia na temat.

Sandra Kmiecik

**STRESZCZENIE:****Dlaczego iPod ma białe słuchawki? O współczesnym designie teoretyczno-praktycznie. Projekt edukacyjno-kulturalny dla dzieci**

Opis projektu skierowanego do dzieci w wieku 7–12 lat zainteresowanych sztuką współczesną, szczególnie jej wymiarem użytkowym (wzornictwo przemysłowe, grafika użytkowa). Na projekt składają się wykłady, warsztaty, projekcje filmowe, wystawy, wycieczki do muzeów i centrów sztuki współczesnej. Wszystko pod okiem specjalistów. Autorka zakłada także, że dzieci nabędą umiejętności skutecznego poszukiwania informacji i krytycznego przyswajania treści płynących z mediów.

Słowa kluczowe: design, wzornictwo przemysłowe, wzornictwo użytkowe, grafika, sztuka współczesna, projektowanie, Internet.

SUMMARY:**Why iPod has white headphones? About the contemporary design theoretically and practically. Educational and cultural Project for children**

Description of the project aimed at 7–12 years old children interested in contemporary art, especially its utilitarian dimension (design, graphic design). The project consists of lectures, workshops, films projections, exhibitions, trips to museums and contemporary art center. All under the supervision of specialists from college. Author also assumes that children will acquire skills to effectively search for information and critical assimilation of the content from the media.

Key words:

Design, contemporary design, Internet, project, lectures, workshops.

