F.Bo | Dizajn na wynos

Katalog wystawy: Blisko
Gdynia - Bydgoszcz 2022

Anna Siedlecka

Blisko

Wystawy pudełkowe, jak kino objazdowe. Nareszcie.

[uczestniczka badania koncepcji cyfrowego serwisu Dizajn na wynos]

Gdy postanowiliśmy założyć **Fundację Bochińskich**, by promować nasze wzornictwo i szerzej – polską myśl projektową, od początku chcieliśmy tworzyć wystawy, które pozwolą odkryć intencje oraz koncepcje projektantów i projektantek „zaszyte" w zwykłych, ale dobrze zaprojektowanych przedmiotach. I tak powstał pomysł zwartych i bogatych w treści **hybrydowych wystaw**. Takich, które można obejrzeć na żywo w sali lokalnej galerii lub bibliotece czy mediatece, a później, po powrocie do domu, zwiedzić je jeszcze raz w wirtualnym świecie, siedząc wygodnie na kanapie z filiżanką ulubionej kawy.

Dzisiaj nasze ekspozycje zajmują niedużo miejsca w realnej przestrzeni, by łatwo było je **przenosić z miasta do miasta**. Ciekawie podane treści zawierają fachowo opracowane, wartościowe i przydatne informacje dla każdego miłośnika dizajnu, które może znaleźć w specjalnie stworzonym cyfrowym serwisie, który nazwaliśmy Dizajn na wynos.

Dzięki tej kombinacji staramy się tworzyć angażujące doświadczenie bliskiej i zrozumiałej dla nas wszystkich kultury dnia codziennego. Wystawy pudełkowe mają jeszcze jedną zaletę: są dostępne, dzięki swojej wirtualnej wersji, **dla każdego, bez żadnych barier i na co dzień**.

Odbiorcom zostawiamy odkrywanie znaczeń, „zaszytych" w najlepszych polskich projektach dzięki opowiedzianym historiom, których bohaterami są właśnie one – przedmioty dobrze zaprojektowane. Mamy nadzieję, że doświadczenia, których dostarczamy, są również wartościową rozrywką, której tak bardzo dzisiaj wszyscy potrzebujemy by zachować emocjonalny balans w coraz bardziej skomplikowanym świecie.

Projektanci – kuratorzy

Żeby takie doświadczenia, które angażują nasze emocje, mogły powstać, zaprosiliśmy **wyjątkowe osobowości** z wyobraźnią przekraczającą granice światów realnego i wirtualnego. Takie, które nie boją się opowiadać swoimi wystawami historii na ważne tematy, które interesują nas tu i teraz.

Autorki, które potrafią wymyślić ciekawy i wciągający scenariusz wystawy, koncepcję filmu i zajmujące oprowadzanie w świecie wirtualnym, a wszystko po to, by pokazać, że projektowanie to nie tylko inżynieryjne konstruowanie, ale również **twórcze poszukiwanie najlepszej formy przedmiotów**. Formy, która coś znaczy.

Relacje na nowo

Anna Siedlecka, która przyjęła nasze zaproszenie do przygotowania trzeciej wystawy, na co dzień tworzy uznane na świecie projekty oświetlenia i realizuje je w pod marką **Puff-Buff**, której jest współtwórczynią. Problem, który wybrała i postanowiła skomentować wystawą, dotyczy naszych relacji. W odniesieniu do rewolucyjnych zmian zachodzących w naszym otoczeniu, takich jak wirtualizacja doświadczeń, pandemie, wojny czy problemy uchodźców, postanowiła odnieść się do pojęcia bliskości. Z właściwą sobie przenikliwością i dozą refleksji zapytała siebie i nas: **czym dzisiaj jest dla nas bliskość oraz jak i z kim ją odczuwamy**.

Z pozoru proste odpowiedzi okazały się być zupełnie nieadekwatne do tego, co dzieje się wokół nas. Wystawa niejednemu odbiorcy przewróci jego dotychczasowe rozumienie wzajemnych relacji, a na pewno zmusi do refleksji.

Zaprojektowane przez polskich projektantów przedmioty codziennego użytku zaskakująco wiele mówią o zmieniających się relacjach. Rower tandem, wymagający zaufania do kierującego, gdy siedzisz na tylnym siodełku, był kojarzony z wycieczkami par na piknik. Dzisiaj, wobec zmieniających się ról społecznych i relacji między kobietami i mężczyznami wywołuje pytania, kto miałby kierować jednośladem z Rometu i czy na

pewno chcemy jechać na nim razem. Podobne pytania stawiają przed nami niezwykle piękne urny na prochy wykonane w technice obwara. Zaskakują odbiorcę (a czy powinny?) tym, że stworzone zostały dla człowieka i dla zwierzęcia, które nierzadko jest naszym najbliższym przyjacielem i z którym chcielibyśmy być pochowani.

Wywołanie tematu bliskości poprzez pokazanie przedmiotów codziennego użytku w ich niecodziennym zestawieniu na pewno nie pozostawi nikogo obojętnym. Nadawanie nowych, symbolicznych znaczeń zwykłym przedmiotom jest w wypadku tej wystawy niezwykle ciekawe i nakłania nas wszystkich do głębszego zastanowienia: czym w naszym życiu jest bliskość i jak się objawia?

Bohaterowie drugiego planu

Wystawa nigdy nie powstałaby, gdyby nie **grono wyjątkowo zaangażowanych i utalentowanych specjalistów** rożnych dziedzin, których nazwiska zamieściliśmy w katalogu. Dzięki nim realne stało się wirtualne, a przez to bogatsze w treści, które nader smacznie pokazano i ciekawie opisano. Bardzo im za to dziękujemy!

Mamy nadzieję, że nasze wystawy pozwolą spojrzeć na codzienne otoczenie z zupełnie innej perspektywy i docenić wartość dobrego projektu, szczególnie gdy przyjdzie nam podejmować decyzję przy zakupie kolejnego, często (nie)potrzebnego przedmiotu.

Dla wytrwałych

Historia z projektem w tle.

Kiedy wiele lat temu rozmawiałam z jednym z polskich projektantów o tym, czym właściwie zajmuje się projektant, odpowiedział, że porządkowaniem i upraszczaniem świata. Świata, w którym na co dzień żyjemy. Byłam tym lekko zaskoczona. Jak to? A gdzie piękno, a gdzie estetyka, gdzie styl?

Wkrótce potem miałam szansę zobaczyć jego nowy projekt.

Wówczas zrozumiałam, że upraszczanie, w jego pojęciu, znaczy jednoznaczny, czysty komunikat. Komunikat, który przedmiot poprzez swoją formę wysyła do użytkownika: uważaj jestem piękny, ale kruchy, noś mnie w rękach delikatnie, lub inny – stoję mocno i stabilnie na ziemi, będziesz ze mną bezpieczny, albo – jestem po to by zachwycać, dlatego moja dekoracja jest tak misterna, i jeszcze – stworzono mnie bym był widoczny, więc uważaj, używając mnie, musisz zachować ostrożność!

Porządkowanie i upraszczanie wcale nie oznaczało nudnych, czy nadmiernie uproszczonych rozwiązań. Przedmiot mógł być złożony, barwny, dynamiczny i jednocześnie przemyślany, dopracowany, o nienagannej kompozycji czy proporcjach i właśnie dlatego piękny.

Przede wszystkim jednak miał pokazywać, do czego służy i wywoływać określone emocje u odbiorcy. To właśnie było upraszczanie i porządkowanie – dotyczyło jednoznaczności i czytelności intencji projektanta lub projektantki, a wszystko ubrane w formę, która pozwalała te intencje odczytać.

I o tym opowiadają nasze wystawy. Nie każdy przedmiot codziennego użytku jest prosty i czytelny. Taki jest tylko ten dobrze zaprojektowany w estetyce świadomie wybranej przez autora. Właśnie dlatego ten przedmiot jest lepszy i warto mu poświęcić swój czas i uwagę.

Beata Bochińska, Gdynia październik 2022

Kłopotliwa bliskość

Coraz trudniej nam być blisko. Zarówno bliskość fizyczna jak i emocjonalna stają się deficytowym towarem. Tęsknimy za bliskością, a zarazem obawiamy się jej. Bez niej marniejemy i umieramy, a jednocześnie coraz trudniej nam ona przychodzi. Wychodzimy z wprawy.

Pandemia drastycznie ograniczyła bezpośrednie kontakty międzyludzkie, jednak problem jest starszy. Od dziesięcioleci spędzamy ze sobą coraz mniej czasu, przestajemy w sposób naturalny nawiązywać kontakty fizyczne. Coraz bardziej rozproszeni i przemęczeni przestajemy celebrować i pielęgnować relacje. Nie mamy na nie czasu. Spotkania, podczas których rzeczywiście się „spotykamy" stają się rzadkością. Ludzie mieszkający pod jednym dachem często mijają się zamiast spotykać.

Relacje ery internetu

Bliskości szukamy w coraz większym stopniu online. Wyczerpani nadmiarem pracy, nie mamy siły i cierpliwości na wymagające budowanie związków. Zamiast tego mamy „kontakty" przez media społecznościowe, „relacje" z bohaterami gier komputerowych czy „związki" z bohaterami seriali, którzy wraz z serwisami streamingowymi na dobre zamieszkali w naszych domach.

Czasem fikcyjne postaci są nam bliższe niż własna rodzina, zastępują nam przyjaciół, a wymyślone życie wydaje się bardzo prawdziwe. Zaczynamy gubić się między wirtualnością i realnością – pytanie Morfeusza z Matrixa: „What is real?" staje się niepokojąco aktualne.

Jesteśmy samotni. Towarzystwa dotrzymują nam czasem zwierzęta domowe, które stają się najbliższymi osobami. Koty i psy bywają naszymi terapeutami, towarzyszami pomagającymi przetrwać kryzysy, rodziną.

Niegasnąca potrzeba

Bo mimo wszystko jednak związek, rodzina, dom, są nadal wśród naszych głównych pragnień. Chcemy być blisko! Jednak już nie tak jak nasi rodzice i dziadkowie – szukamy nowej wizji, która nas uszczęśliwi, wzorców, za którymi warto podążać. Powstaje wiele pomysłów na „rodzinę", bywa ona różnie definiowana i odmiennie postrzegana.

Konfrontujemy się również ze śmiercią, która w ostatnich latach mocno wkroczyła w nasze relacje wraz z pandemią i wojną. Stajemy twarzą w twarz z nietrwałością, nagłym rozrywaniem ważnych dla nas więzi, odchodzeniem. W tych „ciekawych czasach", w których przyszło nam żyć, idziemy trochę po omacku, nadal niosąc w sobie pragnienie bycia w relacji, na nowo szukając sposobów aby być BLISKO.

Przedmioty pokazane na wystawie odnoszą się do relacji międzyludzkich i są pretekstem do opowiedzenia różnych historii, zarówno ściśle związanych z designem jak i ogólnoludzkich, krążących wokół ważnych dla nas dziś tematów: bycie razem, wirtualność/ realność, rodzina, śmierć. Tematem przewodnim jest bliskość.

Anna Siedlecka

- urodzona w 1974 roku w Gdańsku, polska projektantka wzornictwa przemysłowego i eksperymentatorka. Tworzy projekty innowacyjnego oświetlenia w ramach marki oświetleniowej PUFF-BUFF, którą prowadzi od 2004 roku we współpracy z Radkiem Achramowiczem. Za swoją twórczość projektową otrzymała liczne nagrody, w tym m.in. 40under40, Good Design Award, DME Award, oraz w finale Dobrego Wzoru i Prodeco (produkty zaprojektowane dla PUFF-BUFF). Współzałożycielka inicjatyw Spirit of Poland i VIVA LED.

2021

Urny dla zwierząt i ludzi

proj. Marlena Norowska

prod. Marlena Norowska

2014

Krzesło „Evo”

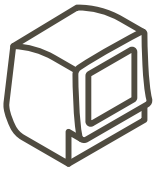
proj. Agnieszka Pikus

prod. Paged Meble Sp. z o.o. w Jasienicy

lata 70.

Rower tandem „Duet”

prod. Zakłady Rowerowe „Romet” w Bydgoszczy



Telewizor „Neptun 150”

prod. Gdańskie Zakłady Elektroniczne UNITRA „Unimor”

Zabawkowy pistolet „Precyzja”

prod. Spółdzielnia Pracy Zabawkarsko-Metalowej „Precyzja” w Kielcach

Obiekty na wystawie

01

Rower tandem „Duet”

Projektant:	NN
Producent:	Zakłady Rowerowe „Romet” w Bydgoszczy
Datowanie:	lata 70. XX wieku
Technika:	stalowa rama spawana, osprzęt rowerowy produkcji własnej Romet
Wymiary:	rozmiar kół - 20” długość - 204 cm wysokość - 110 cm

Zakłady Rowerowe „Romet” w Bydgoszczy

Fabryki rowerów, które przed wojną działały w Bydgoszczy, w latach 1945-1946 połączono w jedno państwowe przedsiębiorstwo. Popyt na rowery był wtedy ogromny, dlatego podjęto decyzję o budowie nowego zakładu, na terenie przy dzisiejszej ul. Fordońskiej 246.

W latach 1959- 1963 sukcesywnie powstawał tam kombinat, w którym oprócz biurowca i hal produkcyjnych była szkoła, przychodnia, dom kultury, stołówki, a nawet tuczarnia świń. Kolejne dziesięciolecia to „złoty czas” „Rometu”. Rosła produkcja i zwiększał się asortyment oferowanych modeli jednośladów, pojawiły się np. motorowery i motorynki. Wiele z nich trafiało na eksport, także poza RWPG.

Siła nazwy

Po 1989 roku wszystko się zmieniło. Mimo prób dostosowania zakładu do warunków wolnego rynku, w 1998 roku ogłoszono jego upadłość. Marka „Romet” okazała się jednak na tyle mocna, że prawa do niej kupił polski przedsiębiorca, który z powodzeniem rozwija produkcję rowerów w przedsiębiorstwie „Romet” Sp. z o.o.

Rowerowa stolica

Od czasów międzywojennych Bydgoszcz była bardzo ważnym ośrodkiem polskiego przemysłu rowerowego. W czasach PRL-u została jego stolicą. W tutejszych Zakładach Rowerowych „Romet” zaprojektowano i wyprodukowano większość jeżdżących wówczas w Polsce jednośladów. Szczególna moda na nie rozwinęła się w latach 70., gdy, idąc za przykładem Zachodu, zaczęto propagować korzyści płynące z uprawiania sportu, z turystyki i rekreacji.

Do wyboru, do koloru

Przeglądając dzisiaj nieco wyblakłe foldery reklamowe „Rometu” odnajdujemy w nich szeroką gamę różnych modeli rowerów dostosowanych do potrzeb rozmaitych użytkowników. Trzeba przyznać, że projektanci śledzili światowe trendy i w miarę szybko za nimi podążali.

Wielkim hitem była seria rowerów składanych, czyli popularnych „składaków”. Pierwszy, w drugiej połowie lat 60., pojawił się „Karat”, a potem niezwykle popularne:

„Jubilat”, „Flaming” i „Wigry”. Mężczyźni marzyli o turystycznym „Wagancie” czy sportowym „Jaguarze”, kobiety o „Gazeli”, damskiej odpowiedniczce „Waganta”, a wiejscy listonosze obwieszczali swoje przybycie namolnym „brzęczeniem” motorowerów „Komar”.

Dla par i kolekcjonerów

A dla kogo był dwuosobowy „Duet”? Rower o ciężkiej ramie, małych kołach i niełatwym sterowaniu przeznaczony był, jeśli wierzyć zdjęciom z folderów, dla... zakochanych. W końcu nic tak nie zbliża, jak wspólny wysiłek i konieczność zgodnej współpracy, niezbędna do uniknięcia wywrotki.

Dla rowerowych kolekcjonerów „Duet” w dobrym stanie, z zachowanym oryginalnym osprzętem i malowaniem, jest łakomym kąskiem. Takich egzemplarzy jest niewiele na rynku, wszystko więc wskazuje na to, że ich cena będzie rosła.

02

Telewizor Neptun 150

Projektant:	NN
Producent:	Gdańskie Zakłady Elektroniczne UNITRA „Unimor”
Datowanie:	lata 70. XX wieku
Technika:	urządzenie elektroniczne w obudowie z tworzywa sztucznego
Wymiary:	wysokość - 31 cm szerokość - 26 cm głębokość - 24 cm ekran - 12”

Gdańskie Zakłady Elektroniczne „UNIMOR”

Gdańskie Zakłady Radiowe T-18 powstały w 1957 roku. Początkowo produkowano w nich tylko urządzenia do radiokomunikacji, łączności morskiej, lotniczej i do zastosowań specjalnych. Ale rok później rozpoczęto także produkcję telewizorów.

Pierwszy był Belweder, czarno-biały odbiornik polskiej konstrukcji, zaprojektowany w WZT (Warszawskich Zakładach Telewizyjnych). W 1959 roku ruszyła produkcja pierwszego telewizora z serii Neptun (OT1491), według projektu gdańskich inżynierów. Co roku powstawało ich kilkaset tysięcy, w 1964 roku można było świętować wykonanie milionowego telewizora.

W latach 70. pod nazwą Gdańskie Zakłady Elektroniczne „UNIMOR” przedsiębiorstwo włączono do Zjednoczenia Przemysłu Elektronicznego UNITRA.

W latach 80. pojawił się pierwszy kolorowy Neptun 505, a tym szczęśliwcom, którzy mogli sobie na taki luksus pozwolić, często zazdrościli wszyscy sąsiedzi.

WZT i Unimor

W czasach PRL-u działały 2 fabryki zajmujące się produkcją telewizorów, były to Warszawskie Zakłady Telewizyjne i gdański „Unimor". W ówczesnych odbiornikach w dużej mierze wykorzystywano technologię lampową, a obraz był wyświetlany na ekranie kineskopu, co w efekcie determinowało rozmiar, a przede wszystkim ciężar telewizora.

W latach 60. w polskim przemyśle elektrotechnicznym lampy zaczęły ustępować bardziej precyzyjnym tranzystorom, dzięki którym odbiorniki radiowe i telewizyjne mogły być dużo mniejsze, lżejsze i bardziej sprawne. Dzięki tym innowacjom powstawały małe, przenośne radia zwane zresztą „tranzystorami", a z czasem także przenośne telewizory. Neptun 150 nie był pierwszym tego rodzaju urządzeniem na polskim rynku, jednak wyróżniał się estetyką i dizajnem, które odzwierciedlały ówczesne światowe trendy.

Wzornictwo z kosmosu

W erze podboju kosmosu liczyła się „kosmiczna", futurystyczna stylizacja przedmiotów. Wyróżniało ją wykorzystanie nowoczesnych, kolorowych tworzyw sztucznych – jak w dizajnie popartowskim, połączonych z kształtami przywodzącymi na myśl kombinezony lub hełmy astronautów i wnętrza statków kosmicznych. Taki też jest Neptun 150 z jego pomarańczową, plastikową obudową z zaokrąglonymi krawędziami i narożnikami. W latach 80. zaczęto także produkować Neptuna 156, identycznego w kształcie, ale o funkcji monitora komputerowego.

Neptun 150 nie przedstawia obecnie wielkiej wartości użytkowej bowiem współczesna technologia przesyłania i odtwarzania obrazu oddaliła się o lata świetlne od tej w jakiej został wyprodukowany. Jednak jako obiekt nostalgii czy przykład dobrego dizajnu sprzed 50 lat ciągle znajduje odbiorców na rynku kolekcjonerskim.

03

Urny dla zwierząt i ludzi

Projektantka: Marlena Norowska

Producent: Marlena Norowska

Datowanie: 2021

Technika: ceramika wypalana w technice obwara

Wymiary: średnica - 15-30 cm
wysokość - 8-15 cm

Marlena Norowska

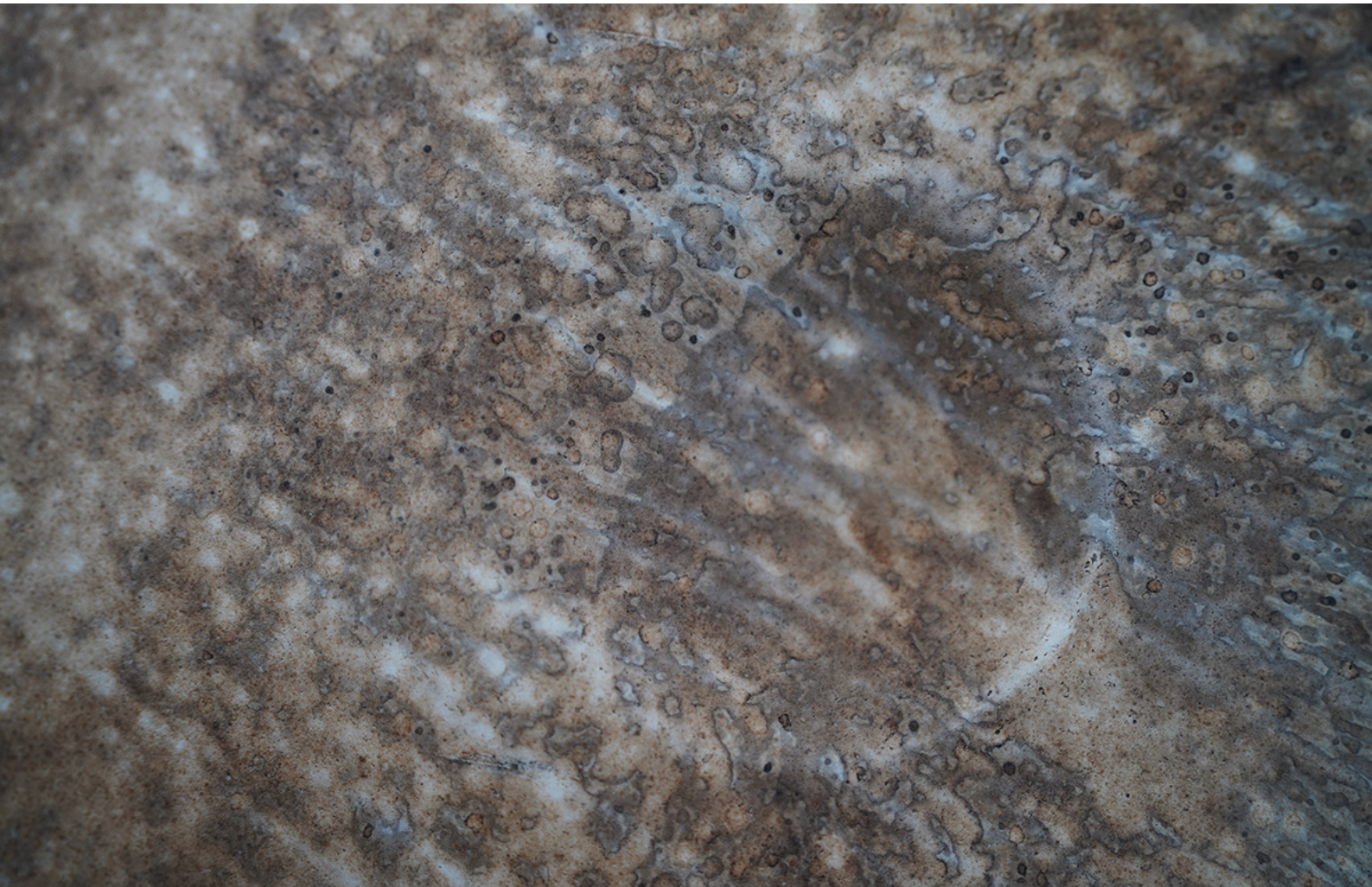
- (ur. 1996) – polska artystka i projektantka.

Ukończyła studia licencjackie na Wydziale Wzornictwa ASP w Warszawie (2016-2020), a także National College of Art and Design w Dublinie (w ramach programu Erasmus+, 2019).

Od 2020 roku studiuje Projektowanie graficzne w ramach studiów magisterskich na Wydziale Projektowym Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.

Wyróżniona podczas Coming Out Najlepsze Dyplomy ASP w Warszawie 2020. Laureatka Graduation Projects 2020. Odbyła roczne praktyki w August Design Studio w Warszawie.

Marlena Norowska interesuje się informacją wizualną, doświadczeniem i emocjami. W projektowaniu ceni sobie bezpośredni kontakt z materiałem.



Ostatnie przedmioty

Marlena Norowska w swoim projekcie zajęła się bardzo istotnym problemem, jakim jest godne przechowywanie skremowanych szczątków zmarłych. Rozwiązania tego problemu nie ograniczyła tylko do potrzeb ludzi, ale także zwierząt, które przecież współcześnie traktujemy z równym szacunkiem i godnością. Oczywiście na rynku możemy znaleźć spory wybór urn i ludzkich i zwierzęcych, jednak powtarzalność, sztampowość a często i kiczowatość ich form zwykle nie licuje z powagą śmierci. By temu zaradzić projektantka postawiła na proste, neutralne ideologicznie formy z indywidualną dekoracją, która tworzy się „sama" w tradycyjnym procesie wypalania obwara.

Komentarz projektantki

Norowska w ten sposób opisuje swoje projekty:

Urny zwierzęce – „Formą urny chciałam przełamać historyczny schemat, w którym ciała i prochy zwierząt były dodatkiem służącym chowanemu człowiekowi. Celem było stworzenie formy zadedykowanej wyłącznie zwierzętom. Formy, która nie czerpie z dzieł kultury człowieka i nie kojarzy się z przedmiotem ceremonialnym lub religijnym. Częstym zachowaniem zwierząt po utracie opiekuna lub członka

stada jest czuwanie przy ciele lub w miejscu śmierci. Kształtem urny starałam się nawiązać do zwierzęcego trwania."

Urny ludzkie – „Zestaw zrywa z powszechnie przyjętym archetypem urny — obrotowa, przypominająca wazę. Kształt przedmiotu wynika z funkcji, którą jest spoczynek. To także przedmiot ceremonialny, dlatego ma zauważalne rozmiary. Funkcją wgłębień na górnej powierzchni jest indywidualizacja. Ich krzywizna jest przemyślana i zaprojektowana, ale jako wytwór pracy ręcznej różnią się od siebie. Wgłębienia mogą też służyć jako miejsce składania drobnych pamiątek po zmarłym."

Perspektywy kolekcjonerskie

Urny są dziełem wzornictwa, w którym idealnie spajają się wartości artystyczne i estetyczne z walorami użytkowymi, ideami zrównoważonego dizajnu i głęboką empatycznością. Trudno jest w tym przypadku mówić o wartości kolekcjonerskiej. Marlena Norowska świetnie rozpoczęła swoją projektancką karierę i warto przyglądać się kolejnym jej etapom.

04

Krzesło „Evo”

Projektantka: Agnieszka Pikus

Producent: Paged Meble Sp. z o.o. w Jasienicy

Datowanie: 2019

Technika: sklejka i drewno bukowe gięte

Wymiary: wysokość - 76 cm
szerokość - 56 cm
głębokość - 54 cm

Agnieszka Pikus

- polska dizajnerka o wszechstronnych zainteresowaniach. Projektuje meble, ceramikę sanitarną, opakowania, zabawki i inne przedmioty.

W 2012 roku ukończyła studia licencjackie, a dwa lata później magisterskie na kierunku Wzornictwo Przemysłowe na ASP w Warszawie. W latach 2010-2011 studiowała również w L'École de design Nantes Atlantique we Francji.

Współpracowała ze znanymi producentami i studiami projektowymi, jak Paged, Cersanit S.A. oraz Studio Rygalik, Emo Studio, Maja Gnaszyniec Studio.

Jej projekty znalazły się w finale konkursu IWP Dobry Wzór 2016 i były kilkukrotnie prezentowane na Salone del Mobile w Mediolanie.

Starsze i nowsze inspiracje

Od 2007 roku dawna Fabryka Mebli Giętych w Jasienicy jest trzonem spółki akcyjnej Paged Meble S.A. i jednocześnie jej siedzibą. Zakład ma długą i bogatą historię. Jego początki sięgają lat 80. XIX wieku, gdy produkowano tu gięte meble w kooperacji i według wzorów i technologii słynnego Michaela Thoneta.

Kiedy Agnieszka Pikus projektowała krzesło Evo, była jeszcze studentką studiów magisterskich warszawskiej ASP i jednocześnie pracowała już jako Young Product Designer w STUDIO Rygalik. Inspiracji do swojego projektu szukała wśród dawnych, tradycyjnych modeli produkowanych w jasienickich zakładach. Udało jej się znaleźć thonetowskie krzesło z końca XIX wieku z nietypowym układem nóg, które nasunęło jej pomysł na trójnogi mebel. Kolejną inspiracją było krzesło B-591 projektu Mariana Sigmunda z 1958 roku, z którym Evo łączy kształt oparcia i siedzisko z giętej sklejki.

Krzesła, fotele, hokery

Powstała w ten sposób kolekcja „Evo”, na którą składają się: podstawowy model czyli fotel B-2940 z twardym siedziskiem z giętej sklejki i smukły, wysoki stołek barowy – hoker H-2940 o konstrukcji dodatkowo ustabilizowanej ramą w kształcie litery „T”,

na której można oprzeć nogi, a także ich „miękkie” wersje – B-2944, która ma wyściełane siedzisko i fragment oparcia z tyłu oraz B-2945 z pionowo przepikowanym „fartuchem” przymocowanym na całej długości drewnianego oparcia i otaczającym tył i boki wyściełanego siedziska. Części drewniane, w zależności od użytej bejcy lub lakieru, mogą być jaśniejsze lub ciemniejsze, satynowe lub błyszczące. Tapicerka zaś jest miękka, wykonana z welurowej tkaniny w kilku kolorach do wyboru. Produkcja mebli Evo rozpoczęła się w 2014 roku i fotel B-2940 był prezentowany już na Salone del Mobile 2014 w Mediolanie. Stanowią one ofertę PAGED-u dedykowaną głównie klientom biznesowym z segmentu HoReCa (hotelowo-gastronomicznego).

Jasna przyszłość Evo

Fotele i krzesła Evo cechują się prostą i lekką optycznie formą, w której splata się jedocześnie hołd dla przeszłości i świeże i odkrywcze spojrzenie na nią. Z pewnością zapiszą się dobrze w historii polskiego dizajnu, a ich wartość będzie rosnąć.

05

Zabawkowy pistolet „Precyzja”

Projektant:	NN
Producent:	Spółdzielnia Pracy Zabawkarsko-Metalowa "Precyzja" w Kielcach
Datowanie:	lata 70. XX wieku
Technika:	blacha metalowa lakierowana, z elementami z tworzywa sztucznego
Wymiary:	długość - 19 cm wysokość - 12 cm

Spółdzielnia Pracy Zabawkarsko-Metalowa „Precyzja” w Kielcach

- powstała w 1958 roku.

Została wyodrębniona z lokalnej Spółdzielni Pracy Zegarmistrzowsko-Złotniczej i Mechaniki Precyzyjnej, działającej od 1950 roku.

Doświadczenie zawodowe i umiejętności pracowników zdecydowały o tym, że spółdzielnia wytwarzała głównie zabawki z metalu, często uzupełnionego tworzywami sztucznymi. Jej siedziba mieściła się w Kielcach, przy ul. Janusza Kusocińskiego 50.

Zabawki z Kielc sprzedawano w kraju i eksportowano. Spółdzielnia działała do 2002 roku. Niestety niewiele wiemy o projektantach zatrudnionych w „Precyzji” i samym procesie produkcji zabawek. Ale może nie wszystko stracone? Naszą wiedzę mogą poszerzyć prace badawcze, które prowadzi zespół w Muzeum Zabawek i Zabawy w Kielcach.

Kielce pełne zabawek

W czasach PRL-u „oczkiem w głowie” władz partyjnych był przemysł ciężki. Lżejsze jego branże traktowane były różnie, natomiast wszelka „drobnica”, od której – jak się wydawało – w małym stopniu zależała przyszłość narodu, pozostawiona została sektorowi spółdzielczości pracy.

Zabawki, uważane właśnie za taką „drobnicę”, produkowano więc głównie w spółdzielniach, zrzeszonych w Krajowym Związku Spółdzielni Zabawkarskich z siedzibą nieprzypadkowo ulokowaną w Kielcach. W tym mieście działały 3 duże przedsiębiorstwa z tej branży, w tym Spółdzielnia Pracy Zabawkarsko-Metalowa „Precyzja”, która specjalizowała się w produkcji zabawek z metalu. Wśród nich ważną grupę stanowiły różne modele zabawkowych pistoletów, jak choćby pokazany na wystawie Colt P-III.

Dla żołnierzy i kowbojów

Współcześnie trudno nam zaakceptować militarne zabawki, jednak w czasach „słusznie minionych” nikogo one specjalnie nie bulwersowały. Wzorcami dla dzieci byli bohaterowie serialu „Czterej pancerni i pies”. Każdy chłopiec w latach 70. chciał być Jankiem Kosem, a każda dziewczynka Marusią. Nieco później, pod wpływem książek Karola Maya i animowanego serialu o Bolku i Lolku na Dzikim Zachodzie, zapanowała także moda na odtwarzanie potyczek Indian i kowbojów. Gadżetów do tych zabaw dostarczały właśnie spółdzielnie zabawkarskie.

Inspiracje i wspomnienia

Nie znamy nazwiska projektanta Colta P-III. Możemy jednak przypuszczać, że do stworzenia pistoletu o nazwie kojarzącej się z westernami wzorem był, o dziwo, niemiecki pistolet z początku XX wieku, używany między innymi w czasie I i II wojny światowej. Chodzi o bardzo charakterystyczne Parabellum P08, od nazwiska jego twórcy zwane Lugerem. Z kielecką zabawką łączy go ogólny obrys i kształt kolby. Wydaje się, że projektant zabawki, szukając inspiracji, kierował się przede wszystkim względami estetycznymi, a dziecięcej wyobraźni nie potrzeba było dosłowności.

Wśród kolekcjonerów dizajnu są i tacy, którzy specjalizują się w zbieraniu zabawek. Dla nich i dla osób z nostalgią wspominających czasy PRL-u Colt-III będzie eksponatem stale zyskującym na wartości.

Osoby i firmy zaangażowane w tworzenie wystawy:

Twórca filmu/trailera: Konrad Kulczyński/Kulczyński FilmLab;

Animacje: Grażyna Rigall;

Projekt scenografii wystawy: Anna Siedlecka;

Produkcja scenografii: Fundacja Bochińskich;

Grafika i identyfikacja wystawy: Jakub Koncewicz;

Wirtualne oprowadzenie 360: Michał Racław/Scan3D;

Materiały merytoryczne: Iwona Puzowska/F.Bo, Anna Siedlecka;

Fotografie wystaw: Renata Dąbrowska;

Nadzór oprowadzenie 360: Justyna Hys/Creative Studio;

Realizacja podcastu: Olo Walicki;

Projekt serwisu Dizajn na wynos: Natalia Strzałka, Maciej Mucha;

Redakcja tekstów: Anna Dominika Kwiatkowska;

Koordynacja projektu: Bartosz Grauman/F.Bo;

Nadzór merytoryczny: Beata Bochińska/F.Bo

O wystawie

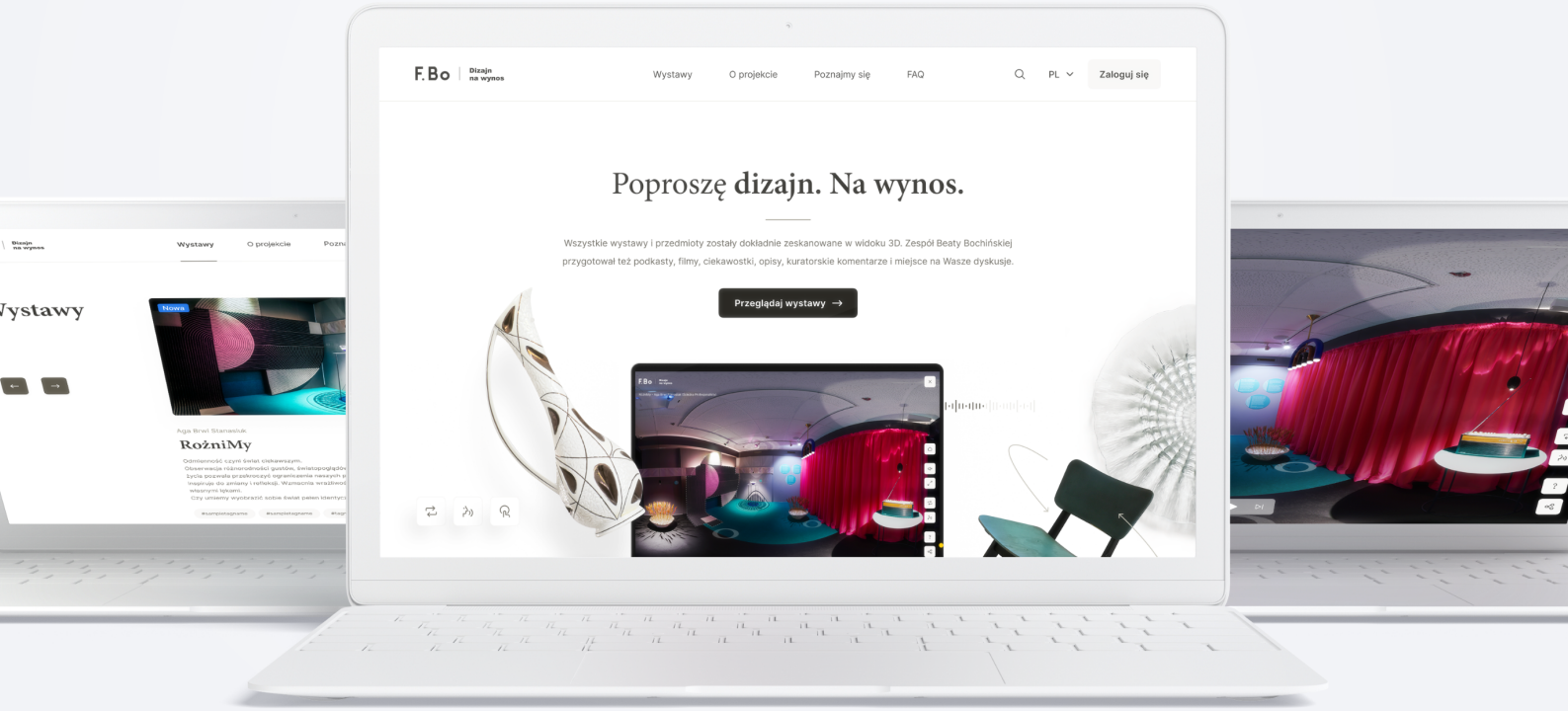
Gdynia 6 sierpnia – 11 września 2022 roku

- prezentacja wystawy „Gra Towarzyska” w studiu cyfrowym Fundacji Bochińskich w przestrzeni artystycznej Halo Kultura w Miejskich Halach Targowych w Gdyni

- skanowanie 3D wystawy

Bydgoszcz 14 października – 31 grudnia 2022 roku

- prezentacja wystawy „Gra Towarzyska” w przestrzeni Młynów Rothera w Bydgoszczy w ramach Bydgoskich Dni Projektowych



Cyfrową wystawę „RóżniMy” można zobaczyć w serwisie Dizajn na wynos, który jest projektem Fundacji Bochińskich stworzonym, by promować polski dizajn.

Specjalne podziękowania dla partnerów projektu.

Partnerzy strategiczni:

Scan-3D

Fundacja Leroy Merlin

Młyny Rothera Park Kultury

Partnerzy merytoryczni:

FRSI

Uniwersytet Gdański

Stowarzyszenie Halo Kultura

UX Mining

Sponsorzy:

Euro Light

Optoma

Forbo Flooring

Marlena Norowska

Agnieszka Pikus

Euforma

F.Bo | Fundacja Bochińskich

Katalog obiektów do wystawy “Blisko” cyfrowego serwisu Dizajn na wynos

Opracowanie merytoryczne: dr Iwona Jastrzębska-Puzowska

Opracowanie graficzne: Natalia Strzałka

Copyright Fundacja Bochińskich – udostępnianie za zgodą F.Bo