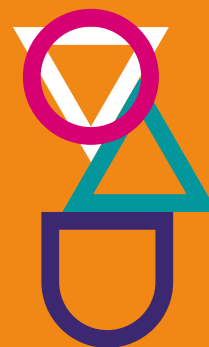




KONKURS UP-CYKLE

2020
KATALOG





Sztuka przynosi nam dowód, że istnieje coś innego niż nicość.

- Marcel Proust

Organizatorem konkursu „Up-Cykle” jest Zakład Utylizacyjny w Gdańsku. Wsparcia merytorycznego udzieliła gdańska Akademia Sztuk Pięknych.

Działalność Zakładu Utylizacyjnego skupia się na bezpiecznym dla mieszkańców i środowiska zagospodarowywaniu odpadów komunalnych. Spółka zajmuje się odzyskiem i recyklingiem energetycznym, surowcowym i organicznym.

W obszarze jej aktywności mieści się również działalność związana z podnoszeniem świadomości proekologicznej. Zakład realizuje szereg programów edukacyjnych i informacyjnych związanych z promocją zasad właściwego postępowania z odpadami oraz liczne przedsięwzięcia w ramach prowadzenia biznesu społecznie odpowiedzialnego.

Konkurs Up-Cykle jest właśnie jedną z takich inicjatyw. Stawia w centrum uwagi ideę upcyklingu, a także przybliża, w wymiarze praktycznym, znaczenie gospodarki obiegu zamkniętego. Zestawienie ze sobą dwóch pojęć: sztuki i odpadów, które nierozzerwalnie wiążą się z działalnością człowieka, tylko pozornie wydaje się sobie zaprzeczać. Wszak „piękno sztuki” i „brzydota śmieci” mogą się wzajemnie wspierać, definiując nowe pola dla twórczości. Konkurs jest przedsięwzięciem cyklicznym skierowanym do obecnych i przyszłych projektantów. www.zut.com.pl/upcykle

SPIS TREŚCI

O konkursie	4
Jury konkursowe	6
Zgłoszone projekty	9
DIY - Do It Yourself	10
Finaliści	18

O KONKURSIE

Koncepcja upcyklingu, której poświęcony został konkurs Up-Cykle, zakłada wtórne przetwarzanie odpadów. W efekcie takiego działania powstają produkty o wartości wyższej niż ich części składowe. Proces ten pozwala zmniejszyć ilość odpadów oraz materiałów wykorzystywanych w produkcji pierwotnej.

DYREKTYWA

Ustanowiona dyrektywą Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2018/851 z dnia 30 maja 2018 r. hierarchia postępowania z odpadami ma na celu eliminację wytwarzania odpadów i maksymalne ich wykorzystywanie jako zasobu. Według tej hierarchii w pierwszej kolejności należy zapobiegać powstawaniu odpadów, a następnie przygotowywać je do ponownego użycia, poddawać recyklingowi, odzyskiwać energię, a dopiero w ostateczności składować.

– Pierwsza edycja konkursu Up-Cykle zwraca uwagę na problem elektrośmieci, ich krótkiego czasu użytkowania, nieustającego postępu technologicznego, który dezaktualizuje w błyskawicznym tempie produkty nadające się jeszcze do użytku. Potrzebujemy rozwiązań takich, jak te zaproponowane przez uczestników konkursu Up-Cykle. Wspieramy projektantów i wierzymy, że nagroda, którą otrzymali, będzie pierwszym krokiem do stworzenia rzeczy zarówno pożytecznych, użytecznych, jak i pięknych – Michał Dzioba, prezes Zakładu Utylizacyjnego.

Już w naszych domach mamy możliwość tworzyć sztukę. W odpadach jest ogromny potencjał. Możemy je wyrzucić, to najprostsza droga, ale jedną z opcji jest nadanie im nowej funkcji i dalszego używania. Decyzja należy do nas.

KONKURS

Konkurs Up-Cykle ma uwrażliwiać na te kwestie, a w wymiarze praktycznym także dostarczać pozytywnych przykładów, jak może wyglądać „nowe życie odpadu” po podwyższeniu jego wartości.



Doniczka zaprojektowana przez Klaudię Ginter

JURY KONKURSOWE



TOMASZ RYGALIK

Przewodniczący jury. Projektant, wykładowca, kurator i doktor sztuki. Studiował architekturę na Politechnice Łódzkiej. Absolwent wydziału wzornictwa przemysłowego w Pratt Institute w Nowym Jorku. Po ukończeniu studiów magisterskich w Royal College of Art w Londynie w 2005 roku został pracownikiem naukowym w zespole badawczo-rozwojowym przy RCA. W 2006 roku założył Studio Rygalik. Prowadzi pracownię projektowania na Wydziale Wzornictwa ASP w Warszawie. Współpracuje m.in. z takimi firmami jak Moroso, Noti, Comforty, Paged, Ghidini, Cappellini, Profim, Ideal Standard, Siemens, Heineken czy Ikea. Od 2010 roku pełni funkcję dyrektora kreatywnego czołowych polskich marek. Realizuje wiele projektów dla instytucji kultury m.in. Instytutu Adama Mickiewicza, Opery Narodowej, Muzeum POLIN, BOZAR, Zachęty, Muzeum Fryderyka Chopina, Muzeum Narodowego, Instytutów Kultury Polskiej. Lampy jego projektu oświetlały wnętrza urzędów w Brukseli podczas polskiej prezydencji w Radzie UE. Wiele jego projektów stanowi część wystawy stałej Muzeum Narodowego w Warszawie. W 2015 roku założył markę TRE Product, a od 2016 roku współtworzy kreatywny kampus SOBOLE.



MARTA HRYC

Badaczka, projektantka. Związana z Akademią Sztuk Pięknych w Gdańsku, gdzie prowadzi zajęcia w zakresie stylistyki w designie oraz prototypowania. Interesuje ją wypadkowa zderzenia reguł rządzących komputerowymi algorytmami ze swobodnym – ludzkim – podejściem twórczym. Zajmuje się analizą wpływu, jaki na kwestie estetyki w designie wywierają technologie addytywne. Prelegentka międzynarodowych konferencji dotyczących granicznych obszarów nowych technologii, jak xCoAx Madrid 2018. Uważna obserwatorka wpływu zmian społeczno-gospodarczych i przeobrażeń kulturowych na ewolucję nowych kierunków estetycznych. Zawodowo zajmuje się projektowaniem biżuterii. Tematyka jej projektów oscyluje wokół socjo-ekonomicznego kontekstu funkcjonowania biżuterii. Ma na koncie staże naukowo-badawcze w Meksyku i Belgii. Bierze udział w licznych międzynarodowych wystawach i konkursach. Nagrodzona m.in. Srebrną ostrogą - nagrodą za twórczą odwagę i bezkompromisowość w Międzynarodowym Konkursie Złotniczym BUNT. Jurorka Amberif Design Award 2020. Od 2013 współtworzy Studio Projektowe firmy S&A – wiodącego producenta biżuterii, dla którego opracowuje wdrożenia wzorów do produkcji seryjnej. Przedstawicielka ASP w Gdańsku, patrona merytorycznego konkursu.



MARTA KARWACKA

Dr socjologii biznesu, założycielka SENSE Sustainable Thinking, specjalizuje się w zagadnieniach związanych z CSR i zrównoważonym rozwojem oraz współpracą międzysektorową. Interesuje ją systemowe podejście do odpowiedzialności oraz rzeczywisty impact. Promuje odpowiedzialną konsumpcję i gospodarkę obiegu zamkniętego. Realizuje projekty doradcze i badawcze. W 2013 roku jej praca doktorska na temat współpracy międzysektorowej otrzymała I nagrodę w konkursie Verba Veritatis. Jurorka konkursu Verba Veritatis, konkursu Sustainable Fashion Award 2018 oraz Panelu Pozytywnych Postaci oceniającego Start-upy Pozytywnego Wpływu. Współtworzy Koalicję na rzecz Gospodarki Obiegu Zamkniętego RECONOMY. W 2020 roku została powołana w roli eksperta do programu CLIMATE LEADERSHIP, który jest odpowiedzią na Rezolucję ONZ przyjętą w trakcie ostatniego Zgromadzenia Ogólnego ONZ ds. środowiska. Należy do Sustainable Fashion Working Group, międzynarodowego zespołu praktyków i naukowców zainteresowanych zrównoważonymi zmianami w branży mody. Na blogu How to Wear Fair? zajmuje się tematyką odpowiedzialnej konsumpcji w branży odzieżowej. Jej zaangażowanie w promowanie zrównoważonego rozwoju w sektorze mody zostało wyróżnione przez Magazyn ELLE statuetką ELLE Style Awards 2018. W ostatnich latach była prelegentką m.in. na takich wydarzeniach jak: 100% Retail&Fashion, ELLE About Fashion, Open Eyes Economy Summit 2019 i Challenge Accepted by H&M.



MICHAŁ PIERNIKOWSKI

Dyrektor Łódź Design Festival, entuzjasta działań miejskich i projektowania. Inicjator i współorganizator wielu projektów związanych z przemysłami kreatywnymi, m.in.: Festiwalu Reklamy Ad Days, Konferencji „Would you like to be creative”, Art_Inkubatora czy Fotofestiwalu. Współzałożyciel Łódź Art Center, członek zespołu realizującego w Łodzi działania popularyzujące szeroko rozumiane dobre wzornictwo. Laureat, m.in.: Dorocznej Nagrody Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w kategorii Dizajn oraz Design Alive Award w kategorii Animator. Członek jury w konkursie make me! wyróżniającym najlepsze produkty młodych projektantów, m.in. za rozwiązania prospołeczne i przeciwdziałające degradacji środowiska naturalnego. Specjalista w zakresie wprowadzania na rynek produktów o wysokiej wartości dodanej, ekspert współpracujący z sektorem publicznym i prywatnym w zakresie komercjalizacji innowacji i promocji rozwiązań gospodarki obiegu zamkniętego.



MICHAŁ DZIOBA

Menedżer z wieloletnim stażem, od 12 lat związany z branżą gospodarki odpadami. Absolwent Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Gdańskiego oraz Master of Business Administration Dominican University of Illinois, Chicago. W swojej karierze odbył staż w zakładzie zagospodarowania odpadami w Mestre (Wenecja), którego elementem była m.in. spalarnia odpadów komunalnych. W latach 2010–2012 współpracował z zarządem Europejskiej Federacji Gospodarki Odpadami i Usług środowiskowych (FEAD). Przez ostatnie lata pełnił funkcję dyrektora generalnego Grupy Amest, włoskiej spółki obecnej na polskim rynku gospodarki odpadami od 1996 roku. W latach 2005–2009 odpowiadał za restrukturyzację techniczną, organizacyjną i finansową spółek z grupy, w tym trzech zakładów zagospodarowania odpadów: w Kamieńsku, Otwocku i Mażanach pod Kętrzynem. Przeprowadził również rekultywację dwóch składowisk odpadów komunalnych. Od 2017 roku pełni funkcję Prezesa Zarządu Zakładu Utylizacyjnego w Gdańsku.

Jury Konkursu oceniło nadesłane prace według następujących kryteriów:

- możliwość wdrożenia – ocena szansy i realnej możliwości wdrożenia projektu do produkcji, stopień zgodności z obowiązującymi normami oraz poprawność konstrukcji technicznej,
- estetyka projektu – bryła, forma, kolorystyka, poprawność kompozycji,
- nowatorstwo – pomysłowość i oryginalność prezentowanego rozwiązania projektowego oraz wykorzystanie dodatkowych funkcji, podnoszących atrakcyjność i funkcjonalność produktu,
- logika procesu myślowego.



ZGŁOSZONE PROJEKTY

Sztuka jest odtwarzaniem rzeczy, bądź konstruowaniem form, bądź wyrażaniem przeżyć – jeżeli wytwór tego odtwarzania, konstruowania, wyrażania jest zdolny zachwycać, bądź wzruszać, bądź wstrząsać.

Władysław Tatarkiewicz

COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA.

Coś się kończy, coś się zaczyna. Tak rozumiemy upcykling. Kiedy jedno przestaje być potrzebne, drugie może dojść do głosu.

Do pierwszego etapu konkursu zgłoszono 37 projektów, z czego 7 zostało zakwalifikowanych do drugiego etapu. Ostatecznie Jury najwyżej oceniło cztery zgłoszone prace, przyznając pierwszą nagrodę oraz trzy wyróżnienia.



DIY – DO IT YOURSELF

W naszych domach mamy możliwość tworzyć sztukę. W odpadach jest ogromny potencjał. Możemy je wyrzucić, możemy nadać im nową funkcję i dalej używać. Decyzja należy do nas.



VIVIA

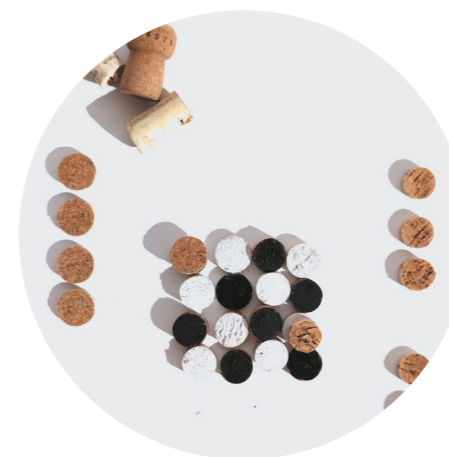
Stojak na łańcuszki wykonany z butelki po jogurcie. Dzięki żłobieniom wytłoczonym w plastiku powieszony łańcuszki nie plączą się, a szklany klosz zapobiega zbieraniu się kurzu na powierzchni biżuterii.



Autor: Joanna Kasperkiewicz-Krysa

PIONEK, PLANSZA, KOSTKA

Codziennosc i wino to bardzo dobre połączenie. Ale co zrobić z korkiem? Projekt można wykonać zarówno ręcznie, w domu, jak i na skalę masową. Kto nigdy nie zgubił pionka, niech pierwszy rzuci kostką.



Autorki: Monika Palczewska, Zuzanna Trzciska



PUCHA

Puszki same w sobie są ciekawe i nadają wnętrzu tak modnego obecnie industrialnego wyrazu. Występują w wielu rozmiarach oraz dwóch wersjach kolorystycznych, co sprawia, że mamy niezliczone możliwości łączenia ich ze sobą.

Pucha jest nie tyle projektem nowej rzeczy, co propozycją przekształcenia codziennego odpadu w stylową i oryginalną donicę do roślin. Dowodem na to, że bezwartościowy śmieć może stać się obiektem pożądania.

Autor: Agata Rzepka

EKO-DONICZKA

Pomysł na wykorzystanie każdego rodzaju pudełek plastikowych do ożywienia przestrzeni mieszkania.



Autor: Monika Pytel

Rzeczy obdarza się „charakterem” – tą samą właściwością, którą obdarza się ludzi i zjawiska przyrody.

E. W. Antonowa



Autor: Hanna Złotkowska

RAFA

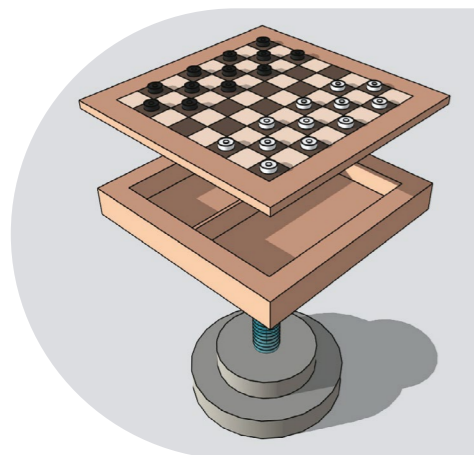
Rafy koralowe, które są kształtowane przez różnorodne oraz wyjątkowe organizmy stanowią ważny element podmorskich krajobrazów. Niestety niewielka ich część znajduje się pod ochroną. Wiele raf zdążyło już obumrzeć lub doznało trwałych uszkodzeń. Zagrożenia są powodowane głównie przez działalność człowieka, w tym produkcję biżuterii. Korale wcale nie muszą być wytwarzane tylko z koralowców. Możemy połączyć ciekawe i nowoczesne wzornictwo z walką o dobro środowiska. Naszyjniki i kolczyki są wytwarzane z odpadów znalezionych na plaży w gdańskiej dzielnicy Brzeźno (pozostałości po butelkach, zabawkach, artykułach wędkarskich i szkolnych czy okularach przeciwsłonecznych). Odpady z tworzyw sztucznych będą poddane obróbce mechanicznej. Kształty naszyjników i kolczyków nawiązują do organizmów oraz zjawisk występujących w podwodnym świecie.

NERKA

Pomysłem na realizację zadania konkursowego jest przedmiot użytku codziennego- nerka (torba). Głównym materiałem, z którego przedmiot został zaprojektowany jest materiał pozyskany z samochodowych poduszek powietrznych. Wybór padł na właśnie to tworzywo, ponieważ poduszki powietrzne są jednorazowe. Nie są to obiekty, które można naprawić i ponownie wykorzystać. Główną zaletą tego materiału jest jego ogromna wytrzymałość oraz walory estetyczne. Nie pozostaje bez znaczenia to, że w pracy tworzywo było plastyczne, dające szereg możliwości projektowych.



Autor: Julia Opalińska



Autor: Paulina Mróz

STOLICZEK-SZACHOWNICZEK

Projekt zakłada stworzenie przedmiotu umożliwiającego konstruktywne spędzanie czasu wolnego. Główna jego idea jest syntezą dwóch myśli: z jednej strony to nadanie odpadom nowej formy i funkcjonalności, troska i wzięcie odpowiedzialności za środowisko naturalne oraz świadomość czynienia dobra, a z drugiej – ukazanie realnych korzyści wynikających z samej gry w szachy.

Projekt zakłada wykorzystanie wielu odpadów różnego pochodzenia (szkło, metale, tworzywa sztuczne, odpady remontowe i budowlane). Są wśród nich także przedmioty, które nie nadają się do użycia zgodnie z ich pierwotnym przeznaczeniem ze względu na powstałe w nich uszkodzenia (np. popękane wiaderka czy miski). Wszystkie ujęte w projekcie surowce potrzebne do stworzenia przedmiotu pochodzą z domu autora – są to więc typowe odpady generowane w przeciętnym gospodarstwie domowym. Jedynie farba akrylowa do pomalowania niektórych elementów oraz klej nie stanowią odpadu.

DROP

Drop to projekt obiektu łączącego w sobie suszarkę na naczynia ze stojakiem na rośliny doniczkowe. Woda nagromadzona na mytych wcześniej naczyniach ociekając, trafia do końca lekko pochyłej rynny, gdzie jest pobierana przez korzenie.



Autor: Joanna Zagórska

UNO LAMP

Podstawą lampy jest stojak znaleziony na złomowisku odnowiony i pomalowany. Natomiast abażur z drewna kasztanowca to wycinek pnia z wieloma wadami, który normalnie zostałby przeznaczony do spalenia lub przerobiony na wióry. Kabel pochodzi ze starej pompy. Jedyne rzeczy nie pochodzące z odpadów to żarówka, oprawka i włącznik.



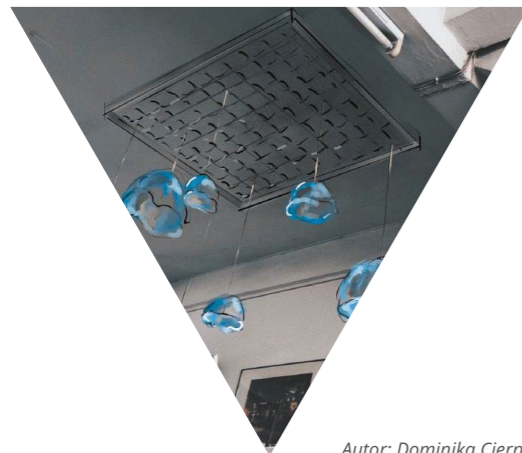
Autor: Mateusz Nowakowski

LAMPA TRIPLEX

Lampa Triplex to połączenie tradycyjnego materiału (drewna) ze współczesnym (pleksiglasem), dlatego idealnie wpisuje się zarówno w nowoczesne jak i klasyczne wnętrza. Lampa składa się z trzech asymetrycznych trzonów o różnej wysokości, które nadają jej nowoczesnego wyglądu. Do ich stworzenia wykorzystany został materiał z odpadu drukarni 3D. Owalne kawałki szkła akrylowego obracają się wokół osi pręta stanowiącego trzon lampy, dzięki czemu można zmieniać ich ułożenie w dowolną konfigurację. Podświetlane od spodu przezroczyste kolumny delikatnie rozpraszają światło z coraz mniejszym nasyceniem. Podstawa pochodzi z drzewa wyciętego ze względu na chorobę. Przewód zasilający pochodzi ze starej lampy, a owinięcie go sznurkiem jutowym nadało mu oryginalny walor estetyczny oraz dodatkowe zabezpieczenie przed uszkodzeniem.



Autorzy: Kamila Kościarska i Arkadiusz Orman



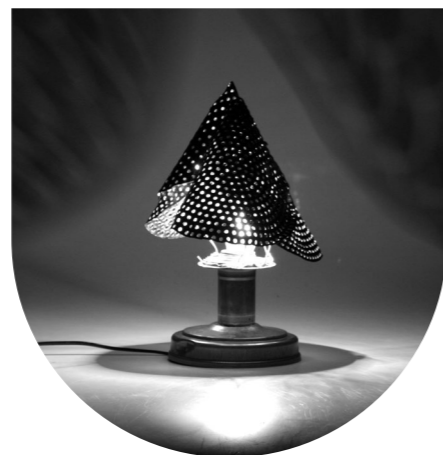
Autor: Dominika Cierplikowska

GLØDMANETER

Szko zostało zamienione na plastik, który ma je imitować, a równocześnie być lekki. A gdyby tak nadać mu na nowo ową szklistość? Autorka podjęła się obróbki termicznej plastikowych butelek. W zamyśle mając organiczne formy – meduzy – udało jej się je uzyskać, tworząc kompozyt, jedną ze składowych projektu. Powstałe z meduz lampy stanowią pewnego rodzaju obiekt artystyczny – instalację świetlną.

LAMPA ABSTRAKT

Jest to lampa wykonana z metalowej warstwy zużytej patelni oraz części znalezionej na śmietniku, która idealnie nadaje się do umieszczenia w niej żarówki. Po zapaleniu lampy w ciemnym pokoju możemy dostrzec piękne świetlne wzory, które rzutują na ściany niczym gwiazdy.

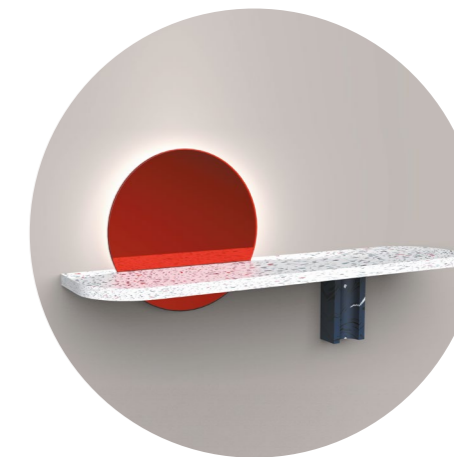


Autor: Karolina Domańska

PÓŁKA Z LUSTREM I LAMPĄ Z REGRANULATU HDPE

Półka z lustrem i lampą z regranulatu HDPE to propozycja produktu wykorzystującego powszechnie dostępny surowiec w interesujący wizualnie sposób. Punktem wyjściowym jest wyprodukowanie płyty z regranulatu HDPE o rozmiarze około 1m x 1m. Wykorzystując różne mieszanki granulatu, możemy mieć wpływ na to jak będzie wyglądał kolor i wzór półki. Z jednej wyprodukowanej płyty można wyciąć 4 półki. Produkcja płyty wykorzystuje opracowany już projekt open-source o nazwie #preciousplastic. Dzięki temu możliwe jest też potencjalne wdrożenie innych produktów w tej technologii bądź sprzedaż samej płyty – to materiał o bardzo ciekawym potencjale, którego nie ma na polskim rynku.

Aby dodać szlachetności materiałowi, elementy półki można pokryć matowym lakierem. Półka wyposażona jest w lustro – barwione bądź nie, w zależności od wersji kolorystycznej, oraz lampę led. Wspornik wykonany jest z granulatu wtłaczanego do formy. Mocowanie półki jest sprytnie ukryte za lustrem i wspornikiem, aby uzyskać atrakcyjną, asymetryczną kompozycję. Półka jest ciekawym dodatkiem do współczesnych wnętrz, skupiającym uwagę i wzbudzającym ciekawość.



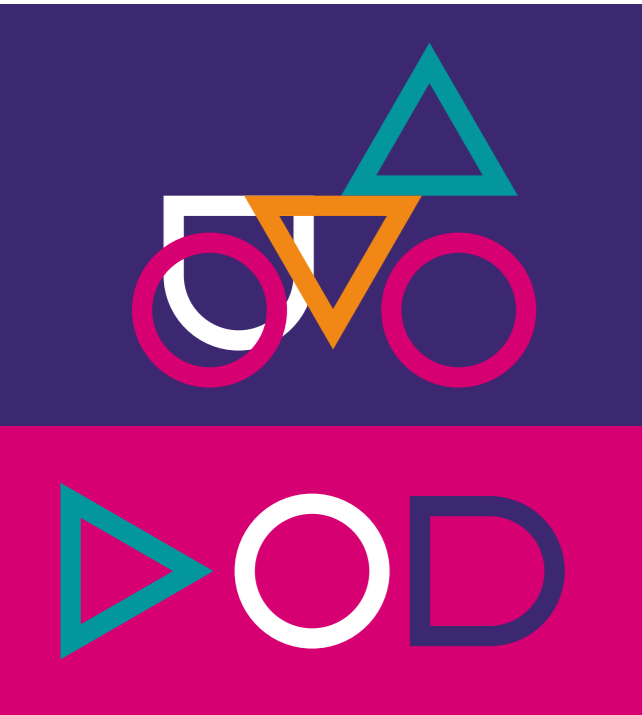
Autor: Michał Majdak

FINALIŚCI

Projekty, które przeszły do drugiego etapu

Sztuka nie ma żadnego celu, jest celem sama w sobie, jest absolutem, bo jest odbiciem absolutu – duszy.

Stanisław Przybyszewski, *Confiteor*, 1899



Autor: Pamela Rebecka Rudnik

ETUI

ETUI to praca łącząca ideę DIY (Do It Yourself - zrób to sam) zakładającą samodzielne wykonywanie przedmiotów użytku codziennego bez wsparcia profesjonalistów z upcyklingiem. Autorka zdecydowała się na przygotowanie projektu, z którego będzie mógł skorzystać każdy we własnym domu, samodzielnie robiąc etui (np. na okulary albo długopisy) z przedmiotów, które w innym wypadku wylądowałyby w koszu na śmieci. Do zrobienia etui potrzebne są odpady, które znajdziemy w każdym domu: rolki po papierze toaletowym, kartonowe opakowanie po herbacie, używana papierowa torba na zakupy oraz artykuły papirnicze: taśma, nożyczki, klej czy pędzel.

BRANSOLETA POLIMEROWA

Do stworzenia bransolety użyto polimeru z wytrawionym wzorem wypukłym, który może być spersonalizowany, wykonany jako jednokolorowy projekt wektorowy. Elementem zamykającym bransoletkę mogą być napy, nie stanowiące już materiału z odzysku.



Autor: Katarzyna Grzelakowska



Autor: Marek Rzepnikowski

UP CYKLE SET OF FURNITURE

Idea prezentowanego projektu bazuje na wtórnym wykorzystaniu tworzyw sztucznych, potocznie uchodzących za odpady. Koncepcja zawiera propozycję przetworzenia surowca, nadania mu nowej formy oraz funkcji użytkowej. Pomysł rozwiązuje globalny problem związany z masową produkcją odpadów nieorganicznych oraz z ich zagospodarowaniem. Projektant proponuje wytworzenie nowej jakości produktów pochodzących z materiałów przeznaczonych do utylizacji. Prezentowanym rozwiązaniem jest zestaw mebli, obiektów przeznaczonych do codziennego użytku w domach oraz w biurach. Błaty użytkowe, półki, pojemniki czy kosze na śmieci z pewnością znalazłyby szerokie zastosowanie, przyczyniając się tym samym do rozwiązania narastającego problemu związanego z masową produkcją odpadów.

Sztuka poszerza nasze horyzonty, rzuca nowe światło na przedmioty i zjawiska, które dotychczas wydawały nam się stworzone tylko w jednym celu.



DRUKUJĄCE PIERŚCIE WYRÓŻNIENIE

Drukujące Pierścienie. Można używać ich jako elementu drukującego pojedyncze lub powtarzalne wzory. Możliwe jest wykorzystanie jako elementu ozdobnego lub, edukacyjnego, w zależności od tematyki zaprojektowanych wzorów.



Autor: Katarzyna Grzelakowska



Autor: Klaudia Ginter

ZNICZ WYRÓŻNIENIE

Projekt powstał w ramach rozważań nad zmniejszeniem śladu węglowego w różnych aspektach życia. Obchody Wszystkich Świętych, a co za tym idzie obserwacja niezliczonej ilości niepodlegających recyklingowi odpadów cementarnych, skłoniły autorkę do pracy nad opracowaniem biodegradowalnego znicza, co do którego nie będzie wątpliwości, do którego pojemnika ma trafić. Problem polegał też na uodpornieniu materiału na warunki atmosferyczne, takie jak opady czy wilgoć. Autorka szukała inspiracji w odpadach kompostowalnych, takich jak makuch, łupiny orzechów, stary twaróg czy później także słoma i siano. Tak powstała forma, która jest stworzona z opracowanego przez artystkę materiału opartego tylko na naturalnych składnikach. Projektantka testowała także, jak w inny sposób można wykorzystać materiał i jakie ma właściwości.

– Poziom wiedzy w społeczeństwie jest coraz wyższy i pozytywnie zaskakuje mnie, że ktoś wymyśla z twarogu i orzechów produkt, który ma szansę zastąpić w przyszłości np. plastikowy znicz – podsumowała Marta Karwacka.

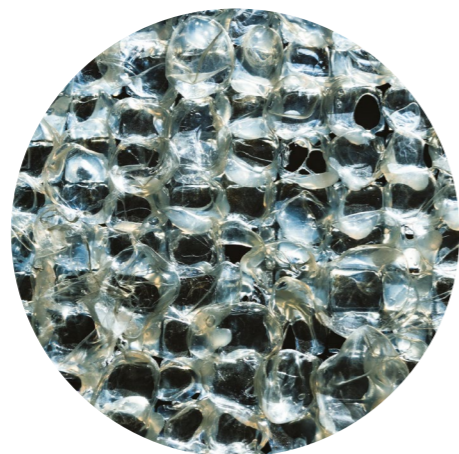
SKAFANDER WYRÓŻNIENIE

Główną ideą projektu było stworzenie skafandra chroniącego człowieka przed czynnikami zewnętrznymi. Do projektu zostały wykorzystane materiały, które same w sobie są elementami ochronnymi. Przykładowo do stworzenia konstrukcji wykorzystano siatkę przeciw kretom. Kształt i wygląd skafandra uzyskano przy użyciu kleju na gorąco. Całość konstrukcji łączy trytytki. Inspiracją do stworzenia formy i struktury skafandra były otaczające człowieka czynniki takie jak np. podmuchy wiatru, krople deszczu.

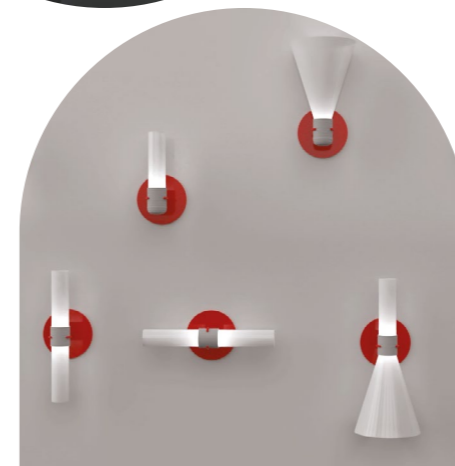
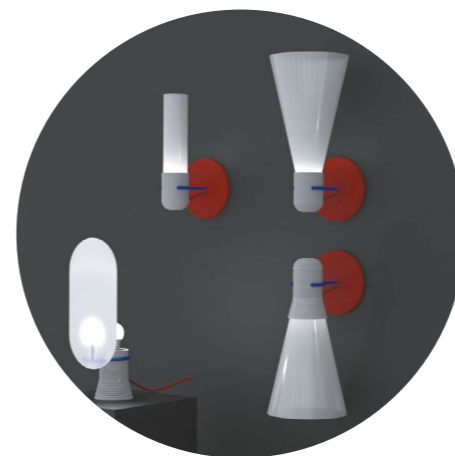
– W tym projekcie upcykling był ważny dla twórcy w znaczeniu podniesienia wartości materiałów codziennego użytku, żeby stworzyć rodzaj arcydzieła z przeznaczeniem np. dla muzyków występujących na scenie czy na pokazach mody. Projekt to majstersztyk i do takiej odwagi twórczej są w stanie posunąć się wyłącznie artyści – podsumował przewodniczący Jury Tomek Rygalik.



Autor: Julita Olejniczak



BLUE LIGHT REVISION I MIEJSCE



Zwycięski projekt wykorzystuje giętkie folie pochodzące z telewizorów LCD jako klosze lamp oraz sztywny pleksyglas jako ekran rozpraszający światło lampy.

Od kilkudziesięciu lat sprzęty elektroniczne projektowane są tak by służyły użytkownikowi maksymalnie do końca okresu gwarancyjnego jaki oferuje producent, a następnie zostały zastąpione przez nowsze modele, z czego nieświadomi konsumenci chętnie korzystają.

W ten sposób co roku na świecie przybywają tony elektrośmieci – trudnych lub niemożliwych do utylizacji.

Wykorzystane w projekcie materiały pochodzą z małego warsztatu, który zajmuje się naprawą sprzętu elektronicznego – głównie telewizorów.

Urządzenia, które nie nadają się już do użytku są tu rozkładane na części.

Większość elementów jest wykorzystywanych do naprawy innych sprzętów, jednak znaczna część musi być utylizowana.

– Wszystkie projekty traktowane są jako początek drogi i przymiarka. Uważam, że lampy mają największy potencjał, bo widać w nich konsekwencję. Podoba mi się spryt wykonania i wykorzystanie elementów nieprzeznaczonych stricte do konstruowania lamp, np. uchwyt do papieru, który pełni tutaj rolę wykończenia klosza. Bardzo podoba mi się, że w opisie procesu powstawania znalazła się informacja o pochodzeniu odpadów, które projektanci otrzymali z małego, rzemieślniczego zakładu naprawy sprzętu elektronicznego – Michał Piernikowski.

Autorzy: Barbara Stelmachowska i Mateusz Ligocki



Zakład
Utylizacyjny



GDAŃSK
BEZ PLASTIKU