**Projekt „Poczuj” – rozwiń zmysł węchu**

**Projekt „Poczuj”, autorstwa Oliwii Rybczyńskiej, absolwentki School of Form, jest narzędziem służącym do rozwoju zmysłu węchu. Może być wykorzystany w pracy z dziećmi lub osobami dorosłymi np. w rekonwalescencji osób dotkniętych anosmią (utratą węchu).**

„Poczuj” pobudza umysł oraz rozwija wiedzę dzięki pracy opartej na skojarzeniach i nazewnictwie w kontekście zapachu. Jest to obiekt sensoryczny, który wspiera rozwój zmysłu powonienia. Może być również wykorzystany jako gra. Przedmioty niemal w całości wykonane są z materiałów pochodzenia naturalnego bądź nadających się do recyklingu. Projekt zachęca do świadomego zapoznania się ze zmysłem powonienia, a także do odkrywania nieznanych zapachów i innego postrzegania tych, z którymi często się stykamy.

*Jako młoda projektantka zwracam uwagę na to, jak poprzez naszą zmysłowość odbieramy użytkowane przedmioty oraz jak one na nas oddziałują. Podczas pracy nad dyplomem moje zainteresowanie przykuł zmysł powonienia. To, w jaki sposób z niego korzystamy i jak działa w symbiozie z resztą zmysłów* – mówi Oliwia Rybczyńska.

**Z czego składa się „Poczuj”?**

Główny element narzędzia służy jako schowek, w którym możemy umieścić pozostałe części. Jego górny element tworzy labirynt, który jest torem do poruszania się kulek. Olejki eteryczne, w których maczane są kulki, aplikuje się do porcelanowej podstawki. Kulki (drewniana, porcelanowa, wulkaniczna) są nośnikami zapachu oraz obiektami poruszającymi się po labiryncie. W skład zestawu wchodzą również karty, które od podstawki oddziela drewniana przekładka. Karty zawierają informacje oraz proponowane zadania ułatwiające korzystanie z zestawu. Brak sprecyzowanej instrukcji daje użytkownikowi swobodę w interakcji z obiektem.

**Intuicyjne korzystanie z projektu**

Oliwia Rybczyńska prowadziła badania na temat tego, w jaki sposób użytkownik podchodzi do przedmiotów, przez pryzmat swojej zmysłowości. Dlatego też interakcja z obiektem pobudza zmysły w ustalonej kolejności. Rozpoczynając od zmysłu wzroku, dotyku i słuchu, system prowadzi użytkownika do zmysłu węchu.

*Badania były prowadzone na trzech etapach: koncepcji (pomysłu i założeń), pierwszym fizycznym prototypie oraz na obiekcie finalnym. Na każdym z nich sprawdzałam intuicyjność odbioru przedmiotów i nadanych im założeń. Użytkownicy nie zostali zaznajomieni z przeznaczeniem i funkcją obiektów. W pierwszym kontakcie z nimi mieli swobodnie i naturalnie podążać za zmysłami. Próby wykazały dużą intuicyjność w korzystaniu z przedmiotów dzięki ich opływowej i zachęcającej do dotykania formie* – tłumaczy absolwentka School of Form.

**Proces twórczy**

*Na początku prowadziłam regularne testy i obserwacje materiałów porowatych, ze skłonnością do chłonięcia. Ich predyspozycje wiązały się również z odpowiednim utrzymaniem zapachu przez określony czas. Badania umożliwiły mi dobór najlepiej sprawdzających się surowców do postawionych wymagań. Tworząc obiekt, skupiłam się na pracy z formą oraz spójności użytych materiałów z przeznaczoną im funkcją. Był to drugi etap, w którym ustalałam i udoskonalałam kształty oraz założenia projektu* – mówi Oliwia Rybczyńska.

Trzeci etap dotyczył wykonania obiektu. Był to czas zmian, które nadały obiektowi jego funkcje oraz praktyczność. Jedną z nich było stworzenie odpowiedniego kształtu labiryntu na powierzchni obiektu. Drugą było zamknięcie dwóch części w jedną półsferę, tak aby wszystkie elementy znajdowały się w środku obiektu oraz aby pokrywa otwierała się jedynie w zamierzonym ruchu.