



PODPIS ZAUFANY

PATRYCJA MARIA  
OCHMAN-TARKA  
29.09.2023 16:49:07 (GMT+2)  
Dokument podpisany elektronicznie  
podpisem zaufanym

**Akademia Sztuk Pięknych im. J. Matejki**  
**w Krakowie**  
**Plac Jana Matejki 13**  
**31-157 Kraków**

za pośrednictwem:  
**Rady Doskonałości Naukowej**  
pl. Defilad 1  
00-901 Warszawa  
(Pałac Kultury i Nauki, p. XXIV, pok. 2401)

**Patrycja Ochman-Tarka**  
(imię i nazwisko wnioskodawcy)  
**Akademia Sztuk Pięknych im. J. Matejki w Krakowie**  
**Wydział Architektury Wnętrz**  
(miejsce pracy/jednostka naukowa)

## **Wniosek**

z dnia 29.09.2023 r.

o przeprowadzenie postępowania w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie sztuki w dyscyplinie<sup>1</sup> artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Określenie osiągnięcia naukowego będącego podstawą ubiegania się o nadanie stopnia doktora habilitowanego

Cykl powiązanych tematycznie artykułów naukowych, zgodnie z art. 219 ust. 1. pkt 2b ustawy;


Wniosuję – na podstawie art. 221 ust. 10 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 zm.) – aby komisja habilitacyjna podejmowała uchwałę w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego w głosowaniu **tajnym/jawnym**\*<sup>2</sup>

*Zostałem poinformowany, że:*

*Administratorem w odniesieniu do danych osobowych pozyskanych w ramach postępowania w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego jest Przewodniczący Rady Doskonałości Naukowej z siedzibą w Warszawie (pl. Defilad 1, XXIV piętro, 00-901 Warszawa).*

*Kontakt za pośrednictwem e-mail: [kancelaria@rdn.gov.pl](mailto:kancelaria@rdn.gov.pl), tel. 22 656 60 98 lub w siedzibie organu. Dane osobowe będą przetwarzane w oparciu o przesłankę wskazaną w art. 6 ust. 1 lit. c) Rozporządzenia UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w związku z art. 220 - 221 oraz art. 232 – 240 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, w celu przeprowadzenia postępowania o nadanie stopnia doktora habilitowanego oraz realizacji praw i obowiązków oraz środków odwoławczych przewidzianych w tym postępowaniu.*

*Szczegółowa informacja na temat przetwarzania danych osobowych w postępowaniu dostępna jest na stronie [www.rdn.gov.pl/klauzula-informacyjna-rodo.html](http://www.rdn.gov.pl/klauzula-informacyjna-rodo.html)*

  
.....  
(podpis wnioskodawcy)

<sup>1</sup> Klasyfikacja dziedzin i dyscyplin wg. rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin w zakresie sztuki (Dz. U. z 2018 r. poz. 1818).

<sup>2</sup> \* Niepotrzebne skreślić.

Załączniki:

1. Autoreferat
2. Wykaz osiągnięć naukowych i artystycznych
3. Kopia dokumentu potwierdzającego posiadanie stopnia doktora.
4. Dane wnioskodawcy
5. Cykl powiązanych tematycznie artykułów naukowych w formie zebranej pt. *Re invisibilia*

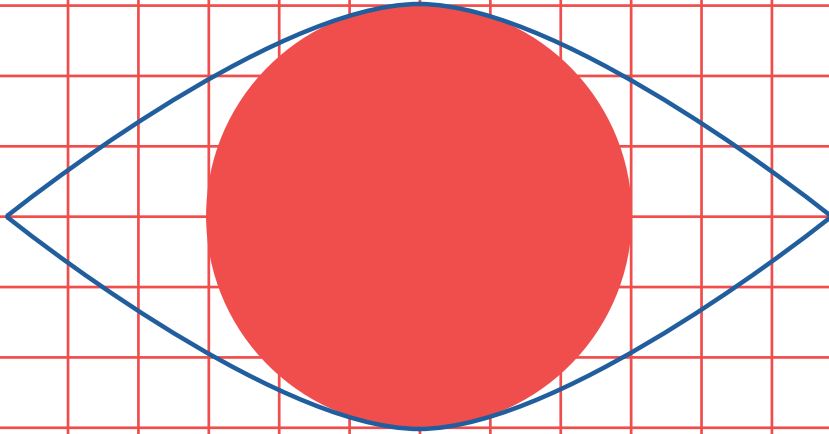
Patrycja Ochluszyńska



PODPIS ZAUFANY

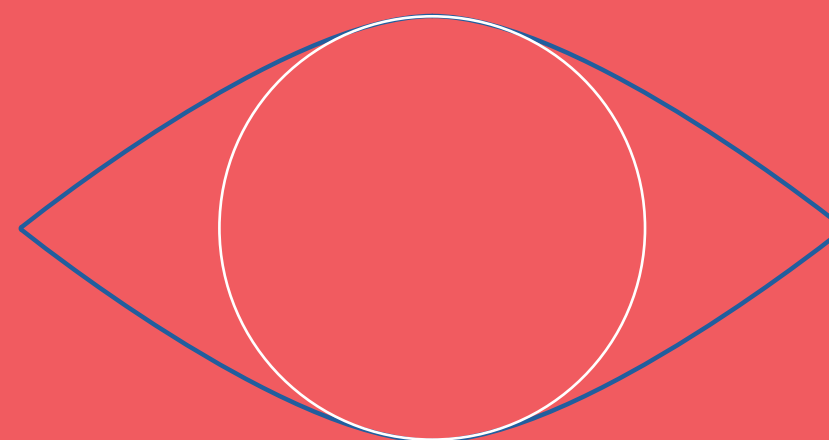
PATRYCJA MARIA  
OCHMAN-TARKA

29.09.2023 17:05:25 [GMT+2]  
Dokument podpisany elektronicznie  
podpisem zaufanym



Patrycja Ochman-Tarka

Wydział Architektury Wnętrz  
Akademia Sztuk Pięknych im. J. Matejki w Krakowie



cykl artykułów  
2014–2023

re invisibilia



## spis treści

6	<b>re invisibilia</b>
8	Dekonstrukcja jako metoda kształtowania przestrzeni. Rysunek – medium architekta
18	Burzyciel
38	Moc projektanta. Model przestrzeni projektowej
70	Bezgłośny komunikat
96	Przemierzanie przestrzeni
122	Intro. Przestrzeń możliwa
148	Miasto – muzeum doświadczania przestrzeni
174	Miasto – rzeka   update
192	Rysunek – poezja bez słów
202	Przestrzeń responsywna. Dotykając przestrzeni – wyobrażanie niewyobrażalnego.
228	Imponderabilia. Materializowanie niematerialnego

re invisibilia

## re invisibilia

Prezentowany w opracowaniu cykl artykułów powstał w latach 2015–2023. Pierwsze trzy rozdziały zostały napisane w okresie przed uzyskaniem stopnia doktora, nie są one wskazywane jako dzieło habilitacyjne, ale zostały umieszczone w opracowaniu ze względu na chęć pokazania procesu kształtowania się mojej świadomości projektowej. Równoległe bowiem do artykułów powstawały projekty i realizacje, działania podejmowane z instytucjami kultury i nauki, zajęcia ze studentami, mające na celu popularyzację nauki i podejmowanie dialogu z kulturą i sztuką współczesną (organizowane przeze mnie konferencje i wystawy). Pewne wątki w artykułach powtarzają się, omawiane są z podobnej perspektywy, a dystans czasowy i doświadczenie projektowe i dydaktyczne wzbogacają treści swoim ładunkiem. Bardzo ważny w mojej twórczości aspekt przenikania teorii i praktyki spowodował, że wybrałam właśnie cykl artykułów jako dzieło wskazane. Najważniejsza w mojej twórczości i działalności jest bowiem myśl, idea, z których w następstwie procesów intelektualnych i mentalnych rozwija się projekt wywierający realny wpływ na rzeczywistość i ludzi. Różnorodność moich działań jest bardzo duża – poprzez dydaktykę, projekty wewnątrz, wystaw, obiektów użytkowych, instalacji i grafiki – a wszystkie one mają swój początek w słowach, które czytam, piszę i zamieniam w obrazy i przestrzenie. Poruszany przez mnie często wątek niematerialności, wpływu tego, co niewidzialne, na materialność i codzienność stawia projektanta w sytuacji, w której musi sprostać on projektowaniu rzeczywistości bliskiej człowiekowi, zarówno w jego warstwie materialnej i niematerialnej. Stąd tytuł zbioru – *re invisibilia*, z łac. *rzecz niewidzialna*. Moim wyzwaniem mianuję ciągle odkrywanie tego, czym jest proces projektowy – w jaki sposób można go kształtować, rozwijać i przekładać na samodoskonalenie. sTego uczę również moich studentów – umiejętności panowania nad niewidzialną materią i zamieniania pustki w życie, czas i przestrzeń.

## **Dekonstrukcja jako metoda kształtowania przestrzeni. Rysunek – medium architekta**

W artykule omówiono proces dekonstrukcji w architekturze i towarzyszący mu proces rysowania – rozumiany jako medium architekta, a nie jedynie narzędzie sygnifikacji, metoda komunikowania się artysty/architekta ze światem. Umysł architekta – zachwyty nad przestrzenią, przelotna myśl, idea, koncept, niezwerbalizowany kształt przyszłej materialnej substancji. Rysunek będąc immanentną częścią dzieła, jest dziełem samym w sobie, językiem pozwalającym opowiadać o przestrzeni w jej kategoriach. Rysowanie jako metoda doświadczania przestrzeni ujawnia mechanizmy kształtowania architektury.

*Dekonstrukcja jako metoda kształtowania przestrzeni. Rysunek – medium architekta*  
w: *Czasopismo Techniczne*, tom 3, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej  
ISSN 0011-4561, ISSN 1897-6271  
publikacja na stronie: [www.czasopismotechniczne.pl](http://www.czasopismotechniczne.pl)

2015

#### BIBLIOGRAFIA

Powszechna Encyklopedia Filozofii, red. Andrzej Maryniarczyk, t. II,  
Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu, Lublin, 2001

Jencks Ch., Kropf K., *Teorie i manifesty architektury współczesnej*,  
Grupa Sztuka Architektury, Warszawa 2013.

<http://www.magazyntrendy.pl/Trendynew/podglad.php?id=234>

**N**a początku jest myśl. Pojawia się znikąd i roztacza wokół siebie kłęba kolejnych myśli, rozrasta się równoległe z nimi budując tkankę przestrzeni w umyśle projektanta. Projektowana rzeczywistość z wyobraźni jej autora musi przebyć drogę poprzez kartkę papieru do rzeczywistości realnej, a w trakcie tego procesu przejść szereg prób, korekt, zwątpień, błędów. Często zdarza się, że ze wstępnych modeli wraca znów na płaszczyznę, by znaleźć dla siebie lepsze współrzędne. Proces jakiemu podlega stanowi klucz do kształtowania przestrzeni bez obciążania jej schematami gotowych, szablonowych rozwiązań, a właściwe drzwi otworzą się dzięki poszukiwaniu, śledzeniu ukrytych w przestrzeni wewnętrznych napięć i rozwarstwiających ją pęknięć, niewidzialnej sieci powiązań i szczelin pomiędzy węzłami wyznaczającymi jej strukturę. Dekonstrukcja rozumiana jako taki właśnie proces implikuje szczególnie rodzaj gry, wspartej na analizie trwającej w trybie ciągłym, na tropieniu tego co się wydarza, co prowokuje do działania, a jednocześnie przywołuje wyobrażenie nigdy nieukończonej budowy wieży Babel. Dekonstrukcja polega zatem na doświadczeniu projektowanej przestrzeni poprzez eliminację narzucających się znaczeń i interpretacji, w przekonaniu, że jednoznaczność i schematyzacja postrzegania unieruchamiają i ograniczają odkrywcze myślenie. Dekonstrukcja jako metoda kształtowania przestrzeni swobodnie szuka w dobrze znanej materii całkiem nowych granic, ale nie określa ich na stałe, pozostając dzięki temu daleką od podążania utartą drogą przyzwyczajęń i zależności między pojęciami tworzącymi system myślowy. Analiza przestrzeni architektonicznej nie zamyka więc ścieżki projektowej, pozostawia ją w dynamicznej formie gotowej do kolejnych przekształceń, sugerując dialog w obrębie budujących ją brył i płaszczyzn,



jakby zaprojektowany został przycisk uruchamiający maszynię tej architektury, która na chwilę utkwiała w bezruchu, w pauzie. Takie są przecież przestrzenie Frank'a Gehry'ego. Nie ma w nich czytelnego podziału ról – na wnętrze czy zewnątrz, które na scenie życia prezentują gotowe treści – a raczej ścierają się ze sobą, przenikają, wchodzą w interakcje. Są otwarte na inność, tolerancyjne, niepowtarzalne. Zarówno jednak Muzeum Guggenheima w Bilbao czy też projekt Muzeum Fundacji Louisa Vuittona w Paryżu, jak i wiele innych budowli, które miały swój początek w umyśle architekta, zanim zajęły swoje miejsce w realnej przestrzeni – przeszły serię testów rysunkowych i modelarskich prób zaistnienia w rzeczywistości. Olbrzym ze stali, tytanu, kamienia i szkła sprawia wrażenie ukształtowanego lekkim podmuchem wiatru, połyskujące płaszczyzny jego ciała wyginają się by pozwolić światłu rzeźbić typową dla budynków Gehry'ego stałość w zmienności. Mimo, że w realizacji tego projektu wykorzystany został program komputerowy Catia, sam architekt podkreśla nieodzowną rolę szkiców, i modelowania, które jest niejako „rysowaniem w przestrzeni”. Płaska wizualizacja wyświetlona na ekranie komputera nie jest w stanie w pełni odwzorować rzeczywistości, kształtu powietrza wypełniającego pustą przestrzeń. Wyjątkowość Gehrego wynika z faktu, że poruszając się w projektowanej przestrzeni bierze pod uwagę *differance* – różnicę, która wedle definicji Derridy jest czymś co nie posiada swojego kształtu, nie istnieje w rzeczywistości, *różnicowość*, nie będąca konkretnym stanem ani formą, nie jest poznawcza zmysłowo, ale stanowi centrum. Dzięki temu centrum, tej różnicy, pustce, możliwe jest uzyskanie spójnego obrazu, a zatem i przestrzeni, która tworząc precyzyjny mechanizm sprawia wrażenie względności usytuowania zatrzymanych w ruchu elementów składowych, jakby zachęcała do swobodnej interpretacji i dalszej intelektualnej dekonstrukcji. Muzeum Louis Vuitton wyrastające w Parku Bolońskim jest tylko/aż kolejnym krokiem/etapem dekonstrukcji, wcześniej rozgrywanym w rysunkach i modelach, a przybierając skalę 1:1 stanowi zaczyn do dalszych, jednostkowych, niezliczonych dekonstrukcji myślowych. Jak kłębiąca się w powietrzu chmura, która za chwilę zmieni swój kształt, jak szklane żagle, wypełnione wiatrem, które lada moment uniosą budowlę nad powierzchnię ziemi.

Francuski filozof Jacques Derrida nie mówi o rzeczywistości jako takiej, lecz o sposobie jej postrzegania, i sposoby te według niego ujawnia literatura, co można rozszerzyć o medium jakim jest rysunek. „Dekonstrukcjonizm sprowadza się do procesu nakładania na rzeczywistość określonego

lingwistyczno-artystycznego modelu – nie jest to w żadnym razie poznanie, odczytywanie czy kontemplacja” a raczej „dekonstrukcja opozycji: świat obiektywny – jego ludzka (prawdziwa lub fałszywa) interpretacja”, co prowadzi do „myślenia w przestrzeni nierozstrzygalników”<sup>1</sup>. Czy zatem rysowanie przestrzeni nie stanowi tworzenia kolejnych jej modeli, wersji alternatywnych, nie w celu ostatecznego poznania, a raczej po to, by nieustannie poznawać, doświadczać. Podejmując semantyczną grę z tekstami Derridy, przełożyć można myślenie o literaturze, która w ujęciu dekonstrukcji jest praktyką czytania i pisania – na myślenie o rysunku, który jest praktyką zarówno pisania/projektowania przestrzeni jak i jej czytania/interpretowania. Idąc tym tropem – dekonstrukcja polega na wnikliwej, rysunkowej analizie przestrzeni architektonicznej, w celu ujawnienia miejsc burzących jej powierzchowną spójność, w celu ukazania zakorzenionych w niej nierozstrzygalnych sprzeczności – miejsc szczególnie uprzywilejowanych dla procesu jakim jest dekonstrukcja. Dlaczego? Bo właśnie one tworzą obszar odkrywania nowych rozwiązań. A medium służącym takiemu odkrywaniu jest dla architekta rysunek. W materii rysunkowej, nieograniczonej niemożnością wykonania Zaha Hadid – skraca lub wydłuża dystanse między projektowanymi obiektami w dowolny sposób rozciągając je, ukazując ich ruch, niejako próbując wypracować ich formę rzeźbiąc ją w obliczu ujęcia z różnych punktów widzenia. Nawiązując do słów Rem'a Koolhaas'a, który nazwał Hadid „planetą, krążącą po własnej orbicie”<sup>2</sup>, można by w dokładnie taki sam sposób opisać każdego architekta wiernie słuchającego wewnętrznego głosu dyktującego ruch ręki w trakcie rysowania. Hadid powołuje do życia twory wyróżniające się kontrowersyjną formą, która wypracowywana jest w nieskończonej ilości rysunków i reliefów przestrzennych, definiujących dynamikę linii, krawędzie przestrzeni, emocje związane z płynnością formy. Proces projektowy opiera się na wirtuozerii w wywoływaniu synestezyjnych odczuć zakodowanych wewnątrz pulsującego własnym życiem machinarium, które jak w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Cincinnati płynnie zmienia się i kadruje swoją wewnętrzną przestrzeń nieoczekiwanymi ujęciami łączącymi różne kondygnacje. Zaha wyklucza stosowanie komputera w pierwszej fazie projektowania stosując jedynie serię szkiców i rysunków koncepcyjnych, które niczym storyboard prowadzą klatka po klatce do efektu końcowego. Obiekt „Vitra Fire Sta-

1 Powszechna Encyklopedia Filozofii, red. Andrzej Maryniarczyk, t. II, Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu, Lublin, 2001, s. 494.

2 <http://www.magazyntrendy.pl/Trendynew/podglad.php?id=234>

tion” w Weil nad Renem definiuje, a nie zajmuje miejsce w przestrzeni, linearna i warstwowa gradacja ścian sugeruje zamrożony ruch, implikując napięcie w oczekiwaniu na nagłą, gwałtowną zmianę dynamiki w strukturze. Abu Dhabi Performing Arts Center wyrasta niczym naturalna forma, jak w rozwijającym się organizmie z przecięcia szlaków pieszych w nowej dzielnicy kulturalnej – rozprzestrzenia się tworząc strukturę lokującą kolejne warstwy wzdłuż wyznaczonych w rysunku osi. New Campus Center in Chicago w Illinois reinterpreteruje nowoczesność ustanawiając żywy interfejs między funkcjami mieszkalnymi i instytucją akademicką, szukając nowych funkcji przestrzeni.

Rysunek w duchu dekonstrukcji jest zapisem wyjątkowego dialogu z przestrzenią, będącą jednocześnie obiektem jego analizy/rozbiórki/badania. Autor rysunku (tekstu) nie jest jedynym źródłem jego znaczenia, dekonstrukcja podważa tradycyjne ujęcie tematu, że język może wyrażać idee nie zmieniając ich. Rysunek architekta, jak tekst filozofa nie jest statyczną strukturą, a raczej budowlą w trakcie przebudowy, nieustannie zmieniającą wewnętrzne relacje między kształtującymi ją opozycjami pustki i pełni, wnętrza i zewnątrz, całości i fragmentu, treści i formy. Architektura w rzeczywistości jak i w rysunku projektowym uwikłana jest w sieć powiązań, co sprawia, że jej samo-dekonstruowanie się wykracza poza intencje projektanta. Za pomocą medium jakim jest rysunek architekt dokonuje dekonstrukcyjnej „rozbiórki” przestrzeni, podając w wątpliwość scalające ją: jedność, harmonię i równowagę, prezentując w ten sposób wielość punktów widzenia i rozkład sił działających w jej wnętrzu. Rysunek dla architekta jest poszukiwaniem nowych perspektyw, horyzontów, których wcześniej nie udało się nikomu jeszcze zdobyć. Rysunek umożliwia nadawanie kształtu niezwerbalizowanym materiom, co zapewnia potrzebny w dekonstrukcji stymulujący impuls nieprzewidywalności. Rozbija, odwraca sposób widzenia rzeczywistości, manipulując nim jak projektant manipuluje powierzchnią i bryłą, zmieniając kierunki, budując kontrasty, wprowadza w obszar myślenia wolnego od racjonalności.

Przestrzeń projektowa Daniela Liebeskinda jest przestrzenią „w drodze”, nie rozgrywa się jednak za pomocą słów, trudno ją zatem opisywać słowami; nie korzysta też z szablonowych, komputerowych rozwiązań. Liebeskind określany mianem architekta dźwięków wiąże budowanie przestrzeni z procesem komponowania muzyki, w obu procesach sytuacja rozgrywa się jednocześnie na papierze i w umyśle twórcy; architekt dotyka form

i brył w wyobraźniowej przestrzeni projektowej, muzyk w swojej przestrzeni projektowej słyszy melodie, których ślady znaczą na papierze. Nie sposób zastąpić taki mechanizm wewnętrznej projekcji zmysłów, programami komputerowymi, które są jedynie narzędziem usystematyzowanego wizualizowania projektu. Liebeskind rysuje układy form geometrycznych na papierze nutowym wsłuchując się w muzykę ich relacji przestrzennych, a pierwsze prace, którymi zasłynął, to nie projekty konkretnej architektury, lecz cykle rysunkowe: „Micromegas: architektura kresu przestrzeni” (1979) i „Utwory kameralne: architektoniczne rozmyślenia na tematach z Heraklita” (1983)”. Rysunki improwizują przestrzeń bazując na intuicji, przypadku i geście za pomocą wędrujących w różnych kierunkach, nakładających się na siebie linii, krzywizn, okręgów, które sprawiają wrażenie drążenia, szukania, tropienia czy znaczenia śladów przywodzącego na myśl analizę dekonstrukcyjną. Stworzone przez Liebeskinda labirynty sugerują niekiedy przestrzenie niemożliwe do zaistnienia w rzeczywistości, jakby architekt był na tropie nowych wymiarów, innych rzeczywistości, co otwiera szersze perspektywy w myśleniu projektowym, podważając wszystkie sprawdzone już i przetestowane teorie i praktyki architektoniczne. Przypomina o grafikach Eschera, w których architektura wymyka się rzeczywistości, podnosząc w ten sposób rysunek do rangi architektury. Zresztą o to też chodziło Liebeskindowi – jego rysunki są sposobami doświadczania „inności” i obrazowaniem mechanizmu rysowania i percepcji rysunku. Wybiegają poza oznaczanie jakiegoś bytu w stronę tego, co wyprzedza byt – inności, zagadkowości, otchłani, ale jednocześnie ukazują rysunek/rysowanie jako medium, a nie jedynie narzędzie dokumentacji, opisu faktów, bierne wobec odbiorcy. Innowacyjny charakter rysunków serii Micromegas zainicjował inny sposób postrzegania przestrzeni, stał się zapowiedzią łamanej linii Jüdisches Museum w Berlinie i podwaliną słynnego, teoretycznego projektu „City Edge” (1987 r.). Konkursowa, a zarazem zwycięska wizja zabudowy terenu obok muru berlińskiego nie realizowała dążenia do maskowania rys, szczelin w tkance miasta, a raczej dekonstrukcyjne odwrócenie sytuacji i poszukanie rozwiązania w obrębie zastanej struktury, rozbijając i rozszczeplając ją od wewnątrz i jednocześnie wiążąc formę nowego obiektu z losami Berlina wschodniego i zachodniego. Architektura jako zapis pamięci miejsca jest czytelna w modelu projektowym, w którym elementy dawnej zabudowy oklejone zostały papierem zadrukowanym w zdjęcia i teksty, a ponad zachowanymi budowlami wznosi się obiekt,

na planie trzech krzyżujących się pod kątem ostrym linii. Przestrzeń zwi-  
zualizowana za pomocą modelu uświadamia, że blizny przeszłości nie są  
możliwe do wymazania, a jedynie dzięki analizie dekonstrukcyjnej można  
podjąć reorganizację tej przestrzeni, nadając dominujące znaczenie nowej  
zabudowie zawieszanej nieomal wbrew siłom ciężkości. Projekt Muzeum  
Żydowskiego Liebeskind oparł między innymi na dźwiękach niedokończo-  
nej opery Schoenberga, szukając dekonstrukcyjnej opozycji do historycz-  
nego budynku Kollegienhaus stworzył surową metaliczną bryłę o ostrych  
załamaniach, cięciach sugerujących cierpienie, bryła budynku niczym linie  
w rysunkach Liebeskinda szuka swojej ścieżki w przestrzeni, by móc wy-  
razić sobą więcej niż tylko obecność. Rysunek pozwolił wykształcić dodat-  
kowe warstwy w przestrzeni, bo jak pisze sam Liebeskind rysowanie nie  
jest tylko inwencją prowadzącą do czystej rejestracji czy kreacji – a stano-  
wią raczej wyjaśnianie i nterpretowanie tekstu – rzeczywistości istniejącej  
niezależnie od architekta<sup>4</sup>.

Projektowanie, tworzenie w duchu dekonstrukcji nie jest metodą, którą na-  
leży stosować wedle wyznaczonych reguł, stanowi raczej chęć podjęcia  
za każdym razem nowej ścieżki interpretacyjnej w zależności od zastanej  
sytuacji projektowej. Umysł architekta powinien być całkowicie wolny od  
skostniałych ram kadrujących rzeczywistość projektową i zakorzenionych  
w nich uprzedzeń w postaci wyuczonych definicji, pojęć i znaczeń, wte-  
dy zacierają się granice między teorią a praktyką w architekturze, a sam  
rysunek, lub nawet czynność rysowania projektowego zyskuje rangę dzie-  
ła architektury. Już od pierwszej kreski – architekt snuje swą opowieść  
o przestrzeni i o prawach nią rządzących, o kontrastach definiujących jej  
charakter, o światłocieniu szukającym jej zmiennego nastroju, o pustce i ci-  
szy, które bielą kartki równoważą gęstość architektury, o ludziach, którzy  
będą ją zamieszkiwać. Rysunek jest językiem, który pozwala opowiadać  
o przestrzeni w jej kategoriach, stanowi medium dekonstruowania rze-  
czywistości architektonicznej, metodę komunikowania się architekta ze  
światem a nie jedynie powszechne narzędzie sygnifikacji. Wraz z modelo-  
waniem jest dla architekta niczym dodatkowy zmysł, który umożliwia do-  
świadczenie przestrzeni, eksperymentowanie z jej możliwościami, wyzna-  
czanie nowych współrzędnych dla architektury co stanowi wartość samą  
w sobie. Rysunek obrazuje strukturę myśli, inwencji, zanim ubrane zostaną

<sup>4</sup> Jencks Ch., Kropf K., *Teorie i manifesty architektury współczesnej*, Grupa Sztuka Architektury,  
Warszawa 2013.

one w słowa, przypisane do konkretnych pojęć, obciążone znaczeniami.  
Jest wypowiedzą wolną od szyku, kolejności czytania jak w przypadku tek-  
stu w wyznaczonym kierunku, od lewej do prawej. Rysunek czytać moż-  
na całościowo, nie łącząc wzrokowo konkretnych przypisanych do siebie  
punktów, jak liter. Gdyby architekt stracił głos, mógłby dalej mówić. Za-  
miast słów używałby punktów, zamiast zdań – linii, zamiast znaków prze-  
stankowych – fragmenty czystej bieli na kartce papieru.

## Burzyciel

Tekst przybiera formę sprzyjającą burzeniu schematów, bardzo gęstą, epicką opowieść szukającą odpowiedzi na pytanie: „Jak projektować, by nie ulegać schematycznemu, konwencjonalnemu myśleniu?” – nie po to, by znaleźć odpowiedź, a raczej po to, by stworzyć mapę dociekań i zainfekować twórczym myśleniem. Grafiki stanowią formę powidoku dla tekstu, będąc równocześnie dopełnieniem twórczego oglądu rzeczywistości projektowej i burzenia schematów w widzeniu, w związku z tym nie posiadają opisu ani tytułu.

*Burzyciel w: Miejsca spotkań. Po-widoki*  
Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ISBN 978-83-64448-76-8

01.2016

#### BIBLIOGRAFIA

- Antonisz: Technika jest dla mnie rodzajem sztuki,*  
red. J. Kordjak-Piotrowska, Warszawa–Kraków 2013.
- Eriksen T.H., *Tyrania chwili*, Warszawa 2003.
- Lem S., *Bajki robotów*, Kraków 2008.
- Saint-Exupéry de A., *Twierdza*, Warszawa 2005.
- Tatarkiewicz W., *Historia filozofii,*  
t. 1: *Filozofia starożytna i średniowieczna*, Warszawa 2007.
- Wells H.G., *Wehikuł czasu*, Wrocław 1985.
- Wierzbicki P., *Migotliwy ton*, Warszawa 2010.

*Twórcze myślenie to przełamywanie utartych schematów, by spojrzeć na sprawy z różnych punktów widzenia.*  
[dr Edward de Bono]

W trzynastym miesiącu któregoś roku narodził się pewien Burzyciel, całkiem wolny od schematów. Stanowił absolutne zaprzeczenie tego, czym jest lub powinien być schemat, mimo że przyszedł na świat w rzeczywistości zdominowanej przez szablonowe myślenie, przywiązanie do dobrze znanych, zweryfikowanych przez stopień użyteczności przedmiotów, zaprogramowanych ścieżek liniowego myślenia, i absolutną przewidywalność reakcji jego mieszkańców na typowe sytuacje i zdarzenia. Rzeczywistość miała jedną istotną cechę – znajdowała się w ciągłym procesie projektowym, płynnie sama siebie projektowała w sposób ściśle zaprogramowany. Skazane na sukces w tej rzeczywistości zostało już prawie wszystko i nic nie mogło toczyć się poza z góry wyznaczonymi regułami. Grupa ludzi pracowała w określonych godzinach przy taśmie produkcyjnej wypuszczającej kolejne niezaskakujące innowacyjnością wynalazki, których kształt, forma i zastosowanie znane użytkownikom od lat zaspokajały ich ściśle określone potrzeby. Oczywiście Burzyciel nie wiedział, że czymś się różni od innych, nie miał bowiem świadomości istnienia jakiegokolwiek formy trwałej reprezentacji poznawczej żadnego zjawiska ani żadnej rzeczy, ani tym bardziej nie był zdolny do wygenerowania jakiegokolwiek słusznej reakcji na sprawy ważne, które

rozgrywały się w tym świecie wedle ustalonych schematów. Nie czuł się jednak wyizolowany, gdyż inność, która implikuje izolację, również zakłada pewien z góry określony schemat zachowań, blokujący otwartość na zdarzenia pozakadrowe i powidoki, które umożliwiają dostrzeżenie czegoś więcej niż to, co ograniczone przez fizyczny charakter rzeczy. Nasz bohater dorastał w dziale projektowania przestrzeni, tworzenia sztuki i produkcji obiektów, których piękno miało wedle ustalonych receptur podnosić poziom endorfin i zaspokajać pragnienie „czegoś więcej”, przy czym samo to określenie, będące sporym uśrednieniem szerokiego wachlarza możliwych pragnień, zastępowało również wykluczone z języka pojęcia, takie jak kreatywność, umiejętność *lateral thinking*<sup>1</sup>, dywergencja rozumiana jako poszerzanie granic przestrzeni projektowej, wynalazczość, odkrycie, zaskoczenie, eksperyment, porażka, przypadek, inwencja, natchnienie, niezmiernie możliwości, marzenia. Rzeczywistość tego świata kreowana była w trybie ciągłym, płynnie produkowana przez konkretne oddziały, które odpowiadały za poprawne funkcjonowanie całego systemu, ale odgródzone były od siebie wysokimi murami, by informacje z różnych dyscyplin, techniki czy metody stosowane do wytwarzania dzieł sztuki, mebli, architektury, dźwięków czy literatury nie mieszały się ze sobą, co zapewniało jeszcze silniejszą specjalizację w szablonowym projektowaniu dla nieświadomych niczego odbiorców. Smutna to była rzeczywistość, bo pozbawiona radości kreacji i swobody twórczej nieskrępowanej sztywnością myślenia. Gładka, nieskazitelna z daleka wyglądała jak schemat działania urządzeń elektrycznych, z bliska – jak szeregowy układ nieskończonej ilości identycznych białych sześcianów, jednostek odpowiedzialnych za programowanie, automatyzację, a także eliminację stanów emocjonalnych odpowiadających m.in. za niezadowolenie, znużenie, brak indywidualności, poczucie dysfunkcji. Bo przecież właśnie dzięki rysom, skazom, błędom, brakom projektant zaczyna szukać zupełnie nowych rozwiązań. Stawia problem projektowy w nowym świetle, patrzy z różnych punktów widzenia, różnych perspektyw, korzystając przy tym z wielu dziedzin, niezwiązanych ściśle z projektowanym obiektem, by odkryć coś, co dotychczas nie zostało jeszcze odkryte. Głównym wrogiem takiego projektowania jest właśnie sztywność myślenia, a chcąc uporać się z tą blokadą i wyjść poza stereotypy projektowe, należy przyzwyczać się

<sup>1</sup> E. de Bono, *Naucz się myśleć kreatywnie*, przeł. M. Madaliński, Warszawa 1998, s. 51–68. Edward de Bono to maltański badacz i propagator twórczego myślenia oraz myślenia lateralnego („w bok”).

do dwuznaczności i konfliktów, ścierania się z samym sobą i świadomości, iż jeden problem może mieć nieskończenie wiele poprawnych rozwiązań. Ale wróćmy do naszego wyobcowanego Burzyciela, który pojawił się w opisywanej przeze mnie historii jako błąd w systemie. Błąd, po którego pojawieniu się na ekranie tańczą szeregi literek i niesprecyzowanych poleceń, a potem gasną światła i wszystko trzeba wymyślać od nowa. W świecie tym nie było miejsca na przypadek czy brak kontroli – wiadomo było, że wszystko rozgrywa się w określonych parametrach. Aż tu nagle z ust naszego Burzyciela tuż po tym, jak potknąwszy się, stracił z taśmy produkcyjnej lampę, a ta – tracąc jedną z czterech nóg i połowę klosza – wylądowała na podłodze, padło pytanie: „Nie udało się?” i zaraz potem kolejne: „Co można zbudować z tego, że się nie udało?”. Pytania te stały się początkiem procesu wymuszania nowych wzorców myślenia. Mury dzielące specjalistów od różnych dziedzin zaczęły burzyć się, kształtując w ten sposób zupełnie niewyobrażalną do tej pory architekturę miejsca. I nieważne już potem było, co dokładnie się nie udało, czy dzięki temu powstała innowacyjna interaktywna lampa do oświetlania blatu, precyzyjnie śledząca ruch ręki i podążająca za nim ze strużką zmiennego natężenia światła. Chodziło o sam fakt, że coś nie poszło wedle wyznaczonych reguł, że to coś zainspirowało wszystkich pozostałych do eksperymentowania niepodsytego strachem niepowodzenia tudzież ogromnej klęski. Historia kończy się oczywiście absolutną transformacją opisywanej rzeczywistości w przestrzeń z wyburzonymi schematami, ale niekoniecznie od razu przybiera ona postać *Ogródu rozkoszy ziemskich* Hieronima Boscha<sup>2</sup>, zyskuje za to specyficzną wielowymiarowość analizowania rzeczywistości, związaną z symultanicznym, a nie liniowym myśleniem projektowym, które rozgrywa się na wielu różnych warstwach równocześnie – po to by tropiąc sieci powiązań między niezwiązanymi do tej pory zjawiskami, myśleć nieszablonowo. Pozwoliło to zmienić przypisaną projektantowi funkcję – już nie zaspokaja znanych potrzeb, a wyznacza nowe, tworzy je, redefiniuje, daje nazwę – stwarza, powołuje do życia całkiem nowe twory. I okazuje się wówczas, że bardzo ich do tej pory brakowało. Przestrzeń projektowa, która powstaje po wyburzeniu schematów, jest przestrzenią zmienną, niejednorodną, płynną, morficznie przekształcającą się na wzór procesów myślowych rozgrywających się w umyśle projektanta

<sup>2</sup> *Ogród rozkoszy ziemskich* – tryptyk niderlandzkiego malarza Hieronima Boscha, wykonany w technice olejnej na desce, namalowany ok. 1500 roku, obecnie znajdujący się w muzeum Prado w Madrycie.

ta, ponieważ „owo terytorium rozpościera się w głąb jego wyobraźni”<sup>3</sup>. Gdyby ktoś podjął się narysowania mapy przestrzeni projektowej powstałej dzięki Burzycielowi, żeby móc przybliżyć jej granice, oznaczyć krawędzie na nowo, w ten sposób zostałaaby zamknięta w kolejny schemat. Odkrycie swojej własnej przestrzeni projektowej przez projektanta też stanowi w pewnym sensie pułapkę – prowadzi do rutyny. Niekończące się określanie granic tego terytorium wymaga czujności, obserwacji i gotowości do podejmowania nagłych zwrotów – ciągłej, płynnej zmiany. To przestrzeń migrująca poza czasem, zmieniająca bez ustanku swoje położenie, współrzędne punktów opisujących szczyty natchnienia, wzgórze sukcesu, kotliny gotowych rozwiązań. Mapa terytorium, która przekształca się w miarę eksplorowania jej, podążania jej ścieżkami. Mapa, która nie jest nigdy identyczna, tak jak spojrzenie projektanta nigdy dwukrotnie nie szuka tej samej prostej drogi do celu – takiej, którą wędrują wszyscy, nie widząc nawet horyzontu, ich myśli scalają się w jeden wspólny szum. W przestrzeni pozakadrowej dzieją się sceny pełniące istotną rolę w kształtowaniu się przestrzeni wnętrza. Ściśle związane ze sobą warstwy dopełniają się, w zamian odstępując sobie hierarchię odgrywanych ról, co spaja doświadczenie rzeczywistości w harmonię ruchu i przekształceń obrazu w dźwięk, przestrzeni w ciszę, ludzi w miejsca, budynków w powietrze. Dramaturgia tkania przestrzeni z fragmentów jej map, wciąż na nowo zrywanych i sztych ze sobą, nakładania kolejnych warstw zagarniających coraz to szersze obszary. Projektant, będąc właścicielem takiej wewnętrznej przestrzeni, ma świadomość swoich kroków, swoich błędów, trudności i barier, wie dzięki tej mapie, w którym kierunku budować mosty, żeby nie trwonić czasu na budowanie ich wzdłuż rzeki. Przestrzeń projektowa jest „czymś na kształt statku kosmicznego, zapewniającego możliwość niezależnego od Ziemi przeżycia”<sup>4</sup>. Wyobraź sobie obszar bez wyznaczonych konkretnych granic, ale możliwe jednak, że pozornie zamknięty, hermetycznie odseparowany od szumu świata zewnętrznego. Skupiony w miejscu stężonym od procesów intelektualnych z nieokreślonym czasem i przestrzenią. W miejscu wolnym od grawitacji i obowiązujących standardów percepcji rzeczywistości. W miejscu o myślach nieobciążonych stresem i zwykłym ludzkim przyciąganiem do spraw codziennych. Wykrojony fragment przestrzeni, w którym tylko projektant-kosmonauta w swo-

<sup>3</sup> Antonisz: *Technika jest dla mnie rodzajem sztuki*, red. J. Kordjak-Piotrowska, Zachęta – Narodowa Galeria Sztuki, MN w Krakowie, Filmoteka Narodowa, Warszawa–Kraków 2013, s. 12.

<sup>4</sup> Tamże, s. 27.

im statku ma świadomość następnego kroku i działania w odpowiednim kierunku. Misja podjęcia kolejnej próby odczytywania znaków spoza własnego wszechświata. W skafandrze utkanym z marzeń i wizji o czymś, czego na Ziemi jeszcze nie odkryto, a co unosi się całkiem swobodnie, szydząc z grawitacji, tak że wystarczy to tylko lekko przyciągnąć do siebie i rozwinąć. W skafandrze całkiem jałowym i nieskażonym schematycznym ciągiem myślowym i typowo ludzkim podejściem do sprawy, na które skazany jest wędrowiec, który nie wybiega nigdy poza ziemską orbitę. Ryzyko przytłoczenia za(prze)projektowanym światem odbiera możliwość odkrywania. Nikczemnie pozbawia tego szczególnego momentu zachwyty w projektowaniu, że oto nie było tu niczego zupełnie, w tej próżni, w jakiej znajduje się projektant, w tej kapsule aktywnych strumieni świadomości, w tym skafandrze, który szczelnie odgradza go od przyciągania do powszedniości. I tu unosi się przestrzeń projektowa. I w niej projektant dotyka jako pierwszy powierzchni Księżyca. Przestrzeń projektowa, którą rozciąga wokół siebie projektant, stanowi sieć. Sieć ta ma różnej wielkości otwory, pozwalające na ciągły przepływ danych, refleksji i emocji. Wpadające w sieć trudne problemy projektowe (z zakresu tych pozornie nierozwiązywalnych i budzących niechęć projektanta) ulegają przekształceniom, zniekształceniom, rozwarstwieniom na coraz mniejsze problemy, które po analizie projektanta tracą status „problemów”, a zyskują miano „sytuacji projektowych”. Po dokonaniu dogłębnej analizy ponownie scalone, na wzór nowych wyobrażeń przekonwertowane tworzą nową jakość o niespotykanej dotąd strukturze. Strukturze zbudowanej z kompromisów, skrupulatnych wyliczeń i decyzji o nowych parametrach kierujących jej kształtem. Ale także z konsekwencji, które projektant winien nie tyle uwzględnić, ile dać im kawałek gruntu, by mogły rozrastać się w sposób kontrolowany. Kompromisy stanowią spoiwo kształtowanego tworu, są wypadkową sił naporu, z których każda usiłuje przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Sieć pomaga przejaskrawić te części składowe problemu, które pozostawały w ukryciu, drzemały niezauważone w cieniu, by móc z nimi podjąć dialog. Sieć ta służy właśnie temu, by podjąć dialog, by słuchać, przyjmować, dać się wchłonąć, z niezmaconym umysłem wydość się z głębi i dyktować swoje warunki. Podać w wątpliwość istnienie muru, zamiast próbować z całych sił przebić go na wylot. Zadrwić z ciężaru Syzyfowego kamienia i podrzucić nim jak lekkim piórkiem. Ominąć tę górę, roztrzaskać kamień, a jego drobne okruszki jak biżuterię przenieść

w szklanej szkatułce. Zarzucać swoją projektową sieć i rzucać wyzwanie rzeczywistości opisanej wzorami przez kogoś gdzieś, bo tak wypada. Ale żeby móc grać w ten sposób, trzeba stworzyć swój własny wzór sieci projektowej, opracować swoją metodę oglądu świata (jego możliwości, które są nieskończone, bo – jak powiedział Heraklit – „panta rhei” – wszystko płynie, więc „niepodobna wstąpić dwukrotnie do tej samej rzeki”<sup>5</sup> [bo już napłynęły do niej inne wody]). Ta sama rzeczywistość projektowa będzie już zupełnie inna w zależności od zarzuconej na nią sieci i percepcji projektanta, który widzieć już będzie inne jej odcienie/odbicia, inne proporcje i interferencje jej fal. Sieć filtruje jedynie przestrzeń, pozwalając dotknąć, odczuć, posmakować, nie umożliwiając jednak uchwycenia na dłużej, złapania w sidła, zamknięcia. Dlatego przestrzeń projektowa nie stanowi pudełka o gładkich, niezachwianych ścianach, w którym umieszcza się problem projektowy, a zapewniając mu optymalne warunki, oczekuje się, aż sam dojrzeje i zakwitnie. Czerpiąc z filozofii Heraklita: przestrzeń, w której porusza się projektant, jest jednocześnie drogą w dół i drogą w górę. Jest niestrudzoną wędrownką po schodach Eschera<sup>6</sup>, kiedy przestajemy ufać percepcji, po to by móc rozszerzyć pole dociekań i przypuszczeń na tyle, aby dało się w tym oceanie rozmaitych możliwości natrafić (czasem przez przypadek) na właściwą klatkę schodową. Na odpowiednią liczbę stopni i idealną perspektywę, do której ujrzenia niezbędny był ten jeden jedyny punkt, w którym należało stanąć. Miejsce, z którego równocześnie widać wschód i zachód słońca. Miejsce, w którym horyzont rozciąga się ponad sklepieniami wieżowców i równocześnie wzrok zacina się na ścianie małego, ciasnego podwórka. Przestrzeń zbudowana z tych samych linii uciekających w perspektywie do coraz innych punktów zbiegu. Równocześnie. Niezbędne zdaje się posiadanie instrumentu wskazującego niebezpieczną granicę brnięcia zbyt długo w jednym kierunku. Instrumentu czułego na fałsz i zakłamanie łaknącej poklasku pychy, która pcha i pcha w pułapkę bez wyjścia, mając perspektywę odkrycia nowych łądów. Jak

<sup>5</sup> W. Tatarkiewicz, *Historia filozofii*, t. 1: *Filozofia starożytna i średniowieczna*, Warszawa 2007, s. 32.

<sup>6</sup> Maurits Cornelis Escher (1898–1972) – holenderski grafik o wyjątkowej wyobraźni geometrycznej, przedstawiciel op-artu, najbardziej znany artysta w świecie nauki. Jego twórczość, przemawiając językiem matematyki, do dziś kształtuje wyobraźnię artystów, grafików komputerowych, filmowców i pasjonatów matematyki. Wchodzący po schodach w grafice *Względność* znajdują się w świecie, w którym normalne prawa grawitacji nie mają zastosowania.

<sup>7</sup> Wierzbicki, *Migotliwy ton*, Warszawa 2010, s. 44: Chopin w swoim wstępie do podręcznika *Metoda gry na fortepianie* pisze o „sztuce wyrażania myśli poprzez dźwięki”, co świadczy o kreatywnym podejściu do tworzenia nowych muzycznych światów.

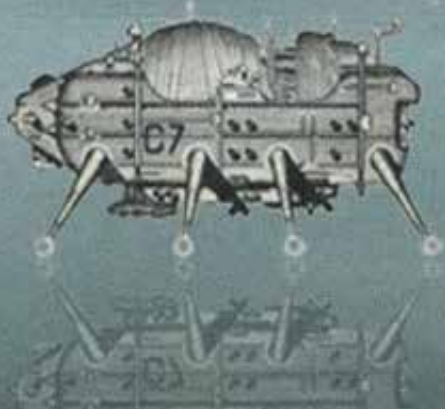
migotliwy ton utworów Chopina<sup>7</sup> nie prowadzi nigdy w pusto brzmiącą dal, tak drażnienie problemu nie powinno nigdy zbyt uporczywie tkwić w jednym punkcie.

Historia Burzyciela jest hipotetycznie prawdziwa. Prawdziwie każdy z nas trochę nim jest. I nie czyni nas nim jego niezamierzone potknięcie, a umiejętność budowania wokół siebie wielu zsynchronizowanych ze sobą przestrzeni projektowych, które posiadają cudowną właściwość wymykania się schematom.





W trzynastym miesiącu któregoś roku narodził się pewien Burzyciel, całkiem wolny od schematów.



Rzeczywistość miała jedną istotną cechę –

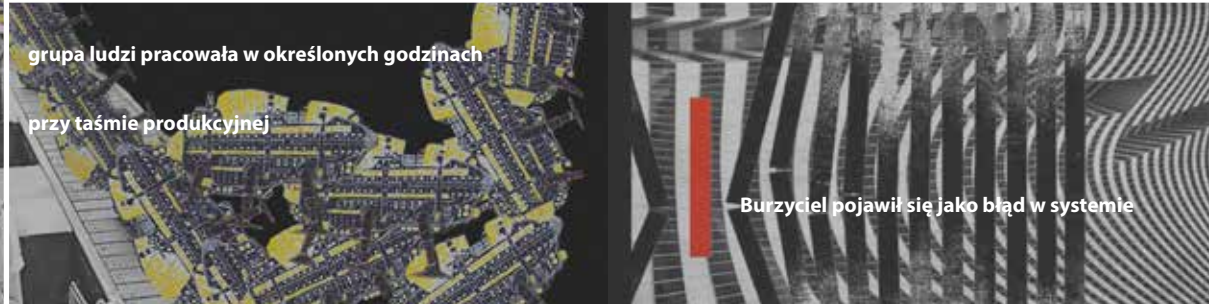
znajdowała się w ciągłym procesie projektowym,

płynnie sama siebie projektowała

w sposób ściśle zaprogramowany.



niezadowolenie, znudzenie, brak indywidualności, poczucie dysfunkcji



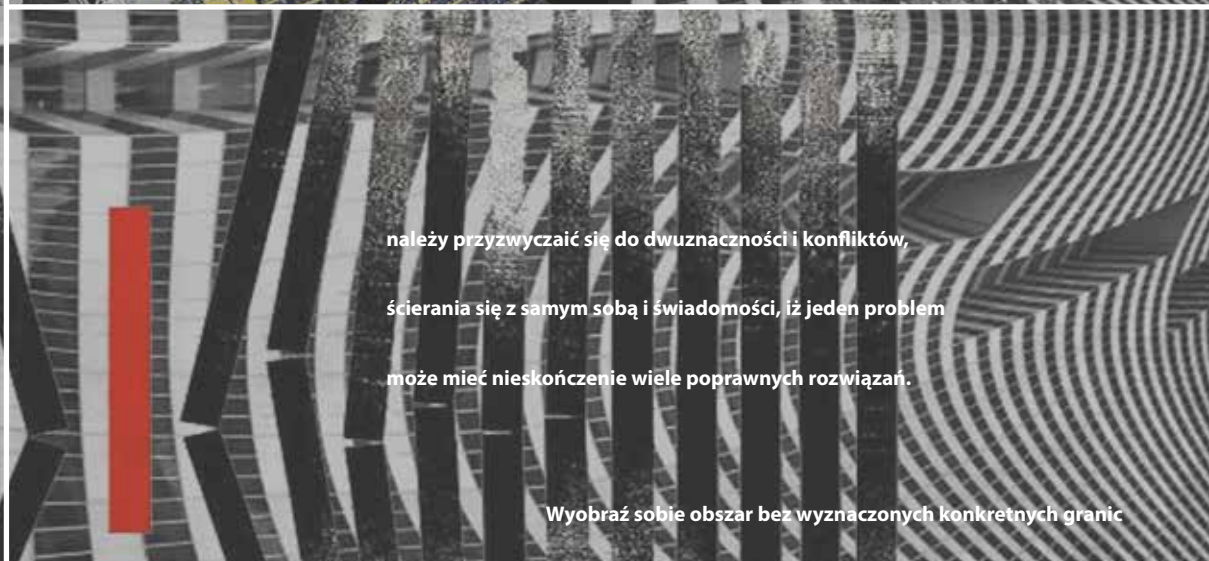
grupa ludzi pracowała w określonych godzinach

przy taśmie produkcyjnej

Burzyciel pojawił się jako błąd w systemie



poprawne funkcjonowanie całego systemu



należy przyzwyczaić się do dwuznaczności i konfliktów,  
ścierania się z samym sobą i świadomości, iż jeden problem  
może mieć nieskończenie wiele poprawnych rozwiązań.

Wyobraź sobie obszar bez wyznaczonych konkretnych granic



rzeczywistość z daleka wyglądała jak schemat działania urządzeń elektrycznych

Nie udało się?!

Co można zbudować z tego, że się nie udało?

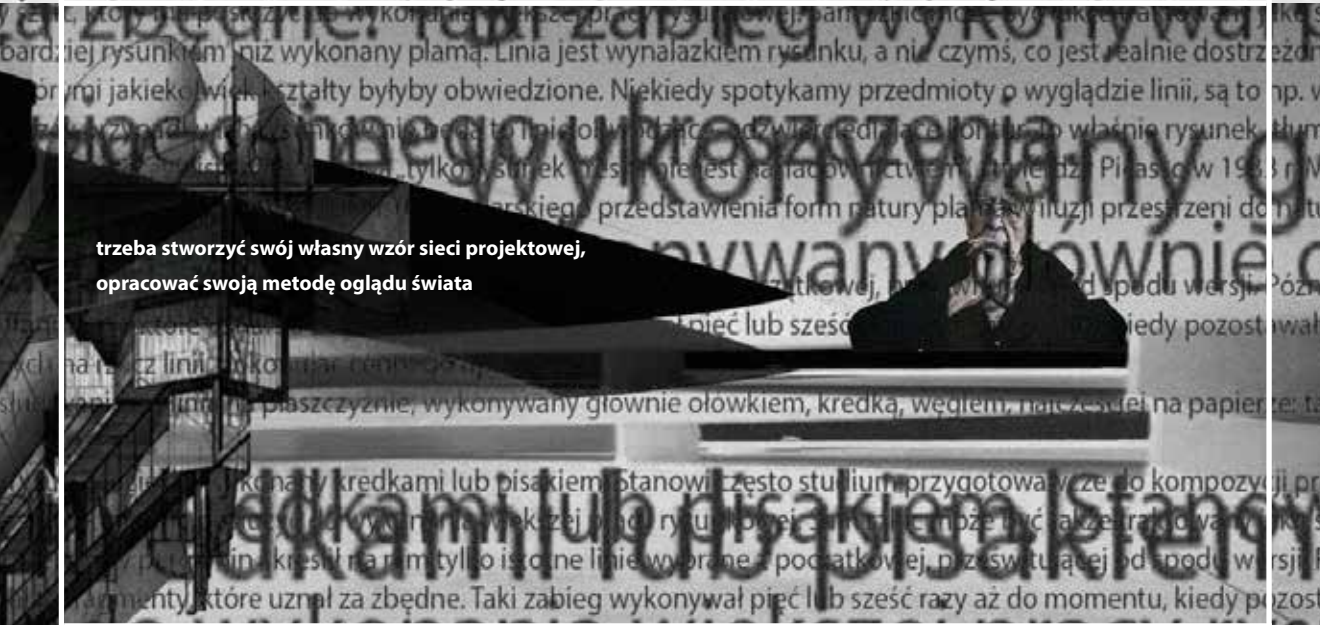
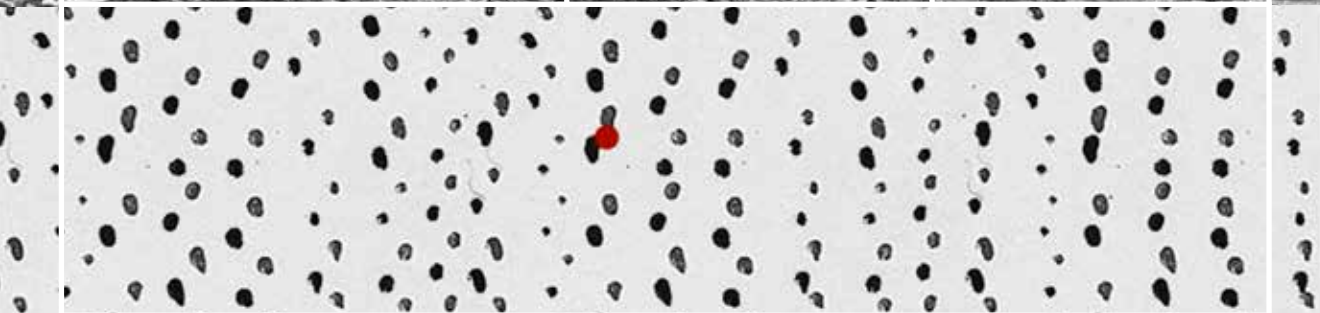
Przestrzeń projektowa jest „czymś na kształt statku kosmicznego, zapewniającego możliwość niezależnego od Ziemi przeżycia”



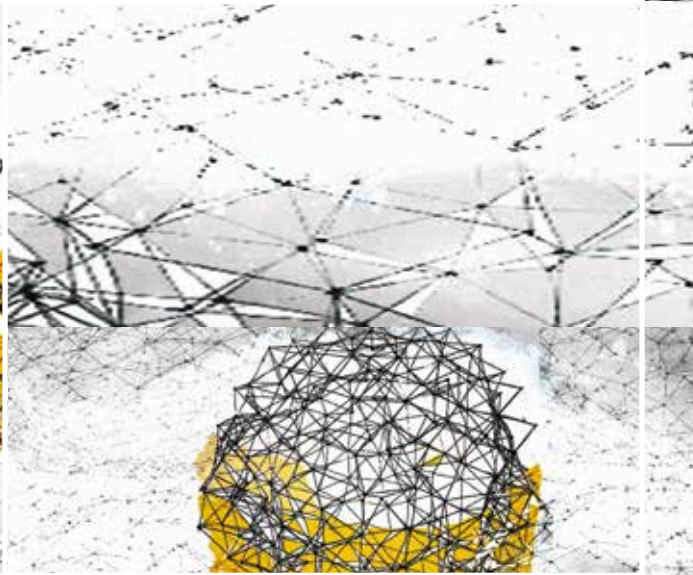
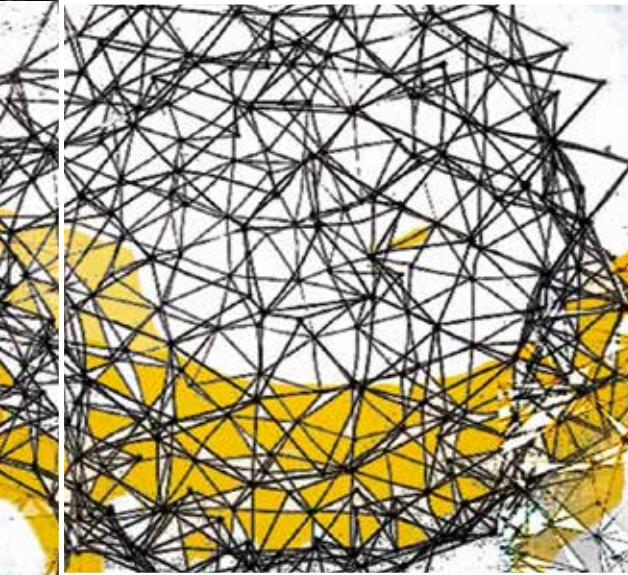
już nie zaspokajają znanych potrzeb,

a wyznacza nowe, tworzy je,

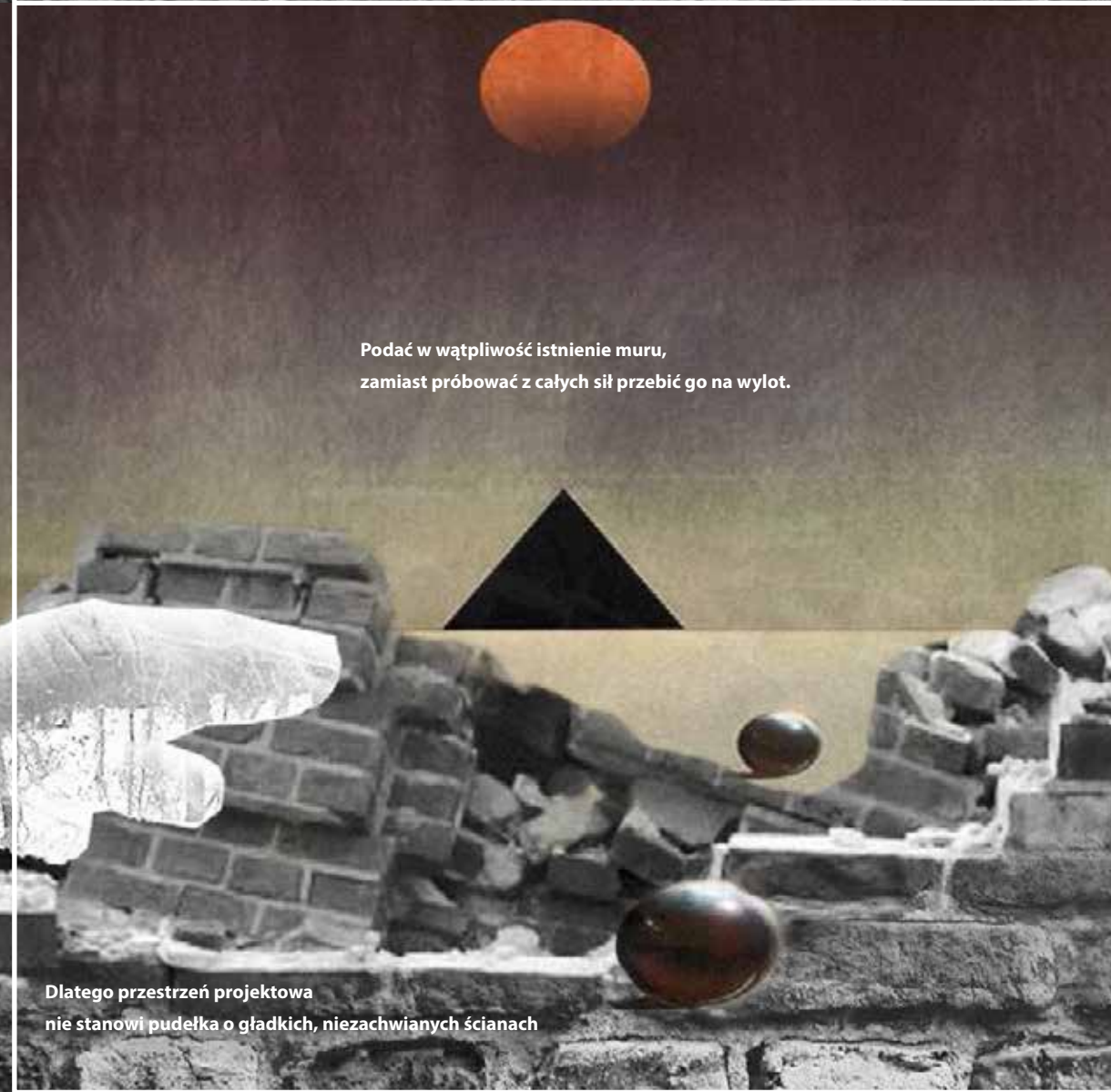
redefiniuje, daje nazwę – stwarza,  
powołuje do życia



trzeba stworzyć swój własny wzór sieci projektowej,  
opracować swoją metodę oglądu świata




Mapa terytorium, która przekształca się w miarę eksplorowania jej,  
podążania jej ścieżkami.



Podać w wątpliwość istnienie muru,  
zamiast próbować z całych sił przebić go na wylot.

Dlatego przestrzeń projektowa  
nie stanowi pudełka o gładkich, niezachwianych ścianach



Ominąć tę górę.

Roztrzaskać kamień.

A jego drobne okruszki, jak biżuterię przenieść w szklanej szkatulce.



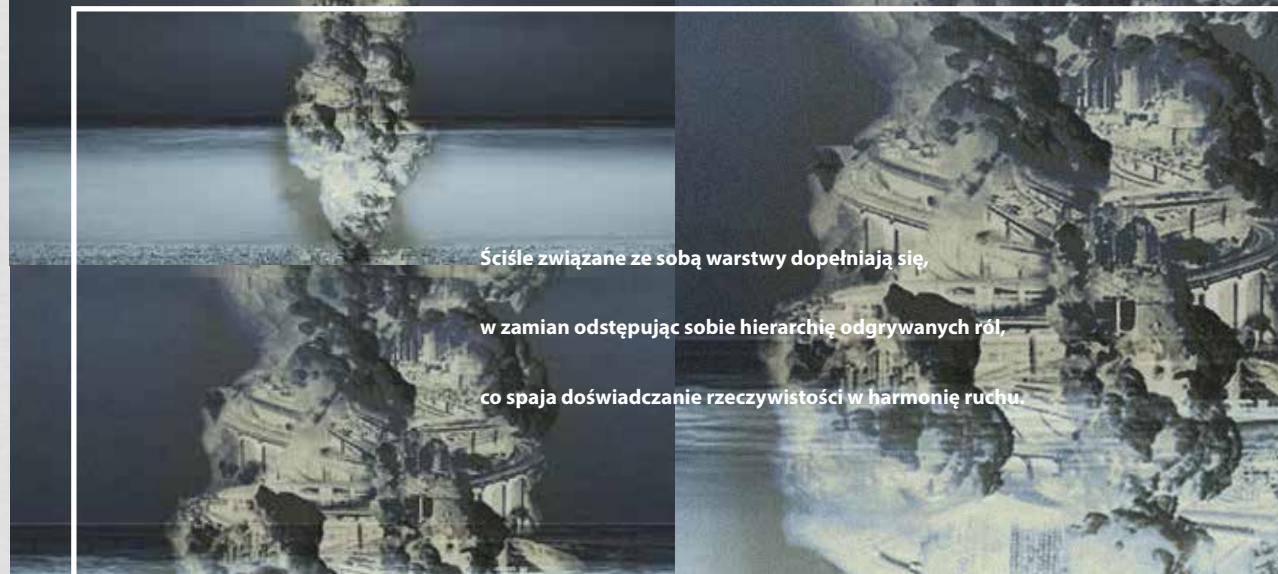
Dramaturgia tkania przestrzeni z fragmentów jej map.

Wciąż na nowo zrywanych i szytych ze sobą.

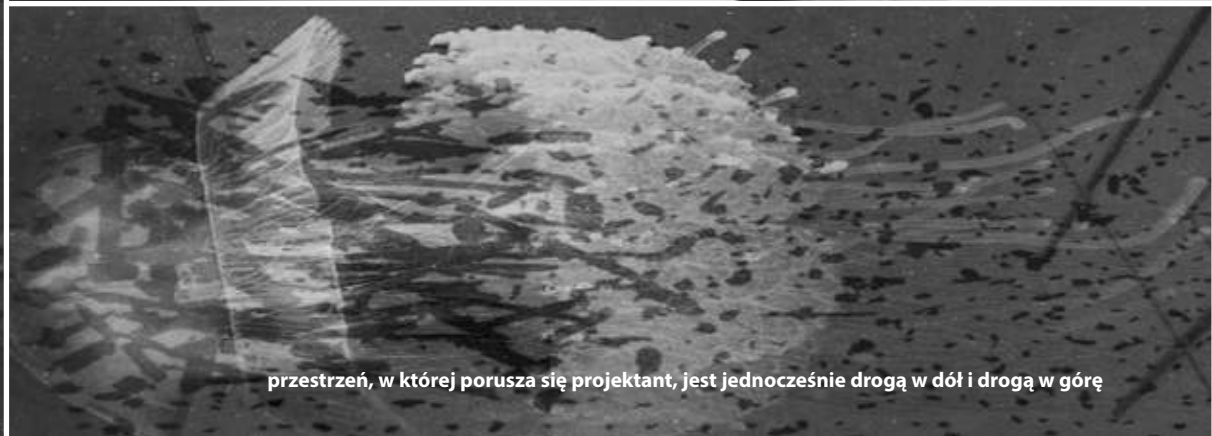
Nakładania kolejnych warstw zagarniających coraz to szersze obszary.



W przestrzeni pozakadrowej  
dzieją się sceny pełniące istotną rolę  
w kształtowaniu się przestrzeni wnętrza.



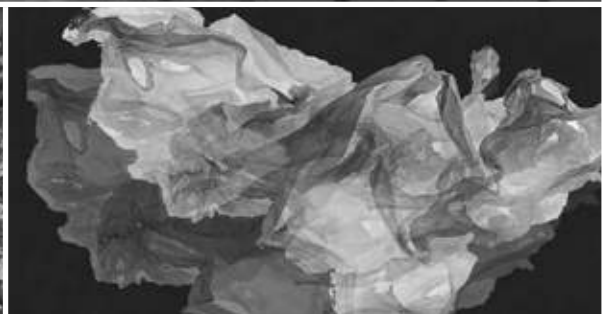
Ścisłe związane ze sobą warstwy dopełniają się,  
w zamian odstępując sobie hierarchię odgrywanych ról,  
co spaja doświadczenie rzeczywistości w harmonię ruchu.



przestrzeń, w której porusza się projektant, jest jednocześnie drogą w dół i drogą w górę



Przestrzeń zbudowana z linii uciekających w perspektywie równocześnie do coraz innych punktów zbiegu.



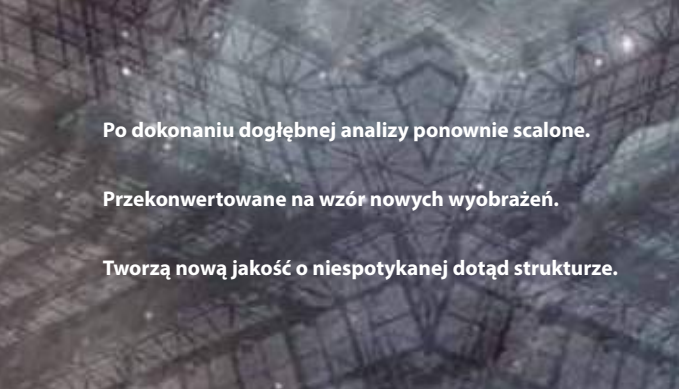
Miejsce, z którego równocześnie widać wschód i zachód słońca.



Przestrzeń projektowa jest „czymś na kształt statku kosmicznego,  
zapewniającego możliwość niezależnego od Ziemi przeżycia”.



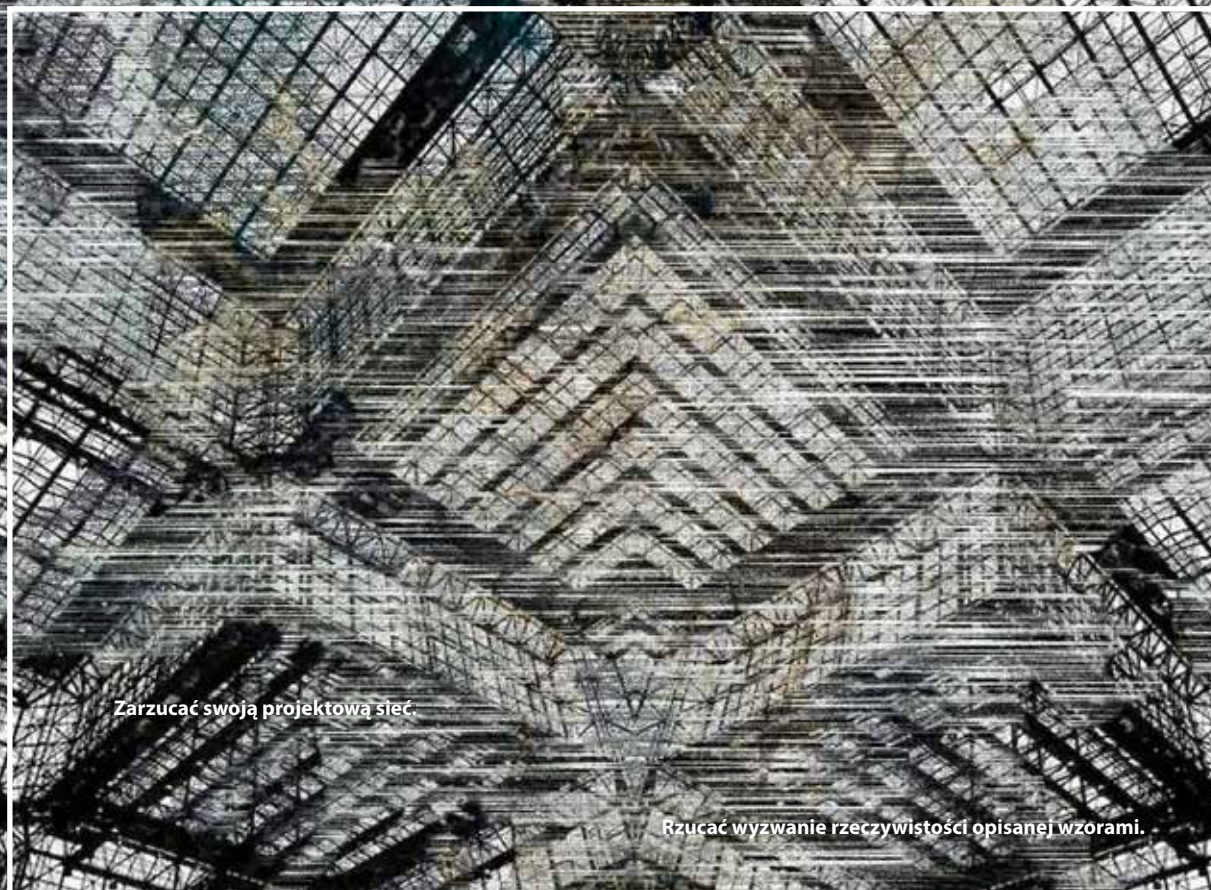
Sieć ta ma różnej wielkości otwory, pozwalające na ciągły przepływ danych, refleksji i emocji.



Po dokonaniu dogłębnej analizy ponownie scalone.

Przekonwertowane na wzór nowych wyobrażeń.

Tworzą nową jakość o niespotykanej dotąd strukturze.




Zarzucać swoją projektową sieć.

Rzucać wyzwanie rzeczywistości opisanej wzorami.




Ryzyko przytłoczenia za(prze)projektowanym światem odbiera możliwość odkrywania.

Nikczemnie pozbawia tego szczególnego momentu zachwyty w projektowaniu.



Misja podjęcia kolejnej próby odczytywania znaków spoza własnego wszechświata.



I tu unosi się przestrzeń projektowa.

I w niej projektant dotyka jako pierwszy powierzchni Księżyca.

## Moc projektanta. Model przestrzeni projektowej

słownik:

- Moc – to rodzaj energii, która przenika czas i przestrzeń we wszystkich jej wymiarach. Istnieje od zawsze i spaja całą galaktykę, sprawiając, że życie istnieje, wzrasta i umiera. Niektóre istoty są w stanie wykorzystywać ją do wpływania na rzeczywistość i uzyskiwania rozmaitych efektów niemożliwych do pomyślenia dla zwykłych śmiertelników.
- Projektant – istota, która wykorzystuje moc do wpływania na rzeczywistość i uzyskiwania rozmaitych efektów niemożliwych do pomyślenia dla zwykłych śmiertelników.
- Model – system założeń, wartości i pojęć oraz relacji między nimi pozwalający zwizualizować w przybliżony sposób konkretny aspekt rzeczywistości.
- Przestrzeń projektowa – sieć którą rozciąga wokół siebie projektant, rozgrywa się w umyśle projektanta, który ma we władaniu moce urzeczywistniające to, co inni ludzie mogą widzieć jedynie w snach.

*Moc projektanta. Model przestrzeni projektowej w: Selfie – design it*  
Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ISBN 978-83-64448-80-5

05.2016

#### BIBLIOGRAFIA

Le Corbusier, *W stronę architektury*,  
Wydawnictwo Centrum Architektury, Warszawa 2012.

W. Gropius, *Pełnia architektury*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014.

E. T. Hall, *Ukryty wymiar architektury*, Wydawnictwo Literackie, 2003.

#### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

[https://wfp.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2021/03/Janusz-Krupinski-Intencja-i-interpretacja.-Genesis-Andrzeja-Pawlowskiego\\_1.pdf](https://wfp.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2021/03/Janusz-Krupinski-Intencja-i-interpretacja.-Genesis-Andrzeja-Pawlowskiego_1.pdf)

[https://magdalenaszpunar.com/\\_publikacje/2004/spolecznosci\\_wirtualne.html](https://magdalenaszpunar.com/_publikacje/2004/spolecznosci_wirtualne.html)

Naszą rzeczywistość na przestrzeni wieków kształtują projektanci. To oni nazywają rzeczy i przestrzenie, nasze emocje i potrzeby. Mają wpływ na większość naszych myśli, kroków, wyborów. Ingerują w życie, moderując odczuwanie i doświadczanie czasu i przestrzeni. Napędzani bezustannym pragnieniem stwarzania, powoływania do istnienia tego, co rodzi się w ich sercach i umysłach.

#### Rozmaite moce

Horst Rittel, profesor wykładający metodologię projektowania w Ulm School of Design w Niemczech opracował definicję tzw. *wicked problems* (*paskudne, zawile, zaplątane problemy*), które nie mają jednego prawdziwego rozwiązania, a ich liczba jest nieskończona. Nie istnieje jedna, prawdziwa definicja sytuacji projektowej. W zależności od podejścia, można ją różnie sformułować, a samo opisanie determinuje jej rozwiązanie. Zdarza się także, iż dopiero wygenerowanie rozwiązania umożliwia pełne zrozumienie samego problemu. Projektant zanurzając się w swojej przestrzeni projektowej ma do czynienia z nieokiełznanym morzem procesów twórczych i intelektualnych, pełnym wirów, głębin i płycizn, a jego zadaniem jest nie utonąć. Wypracowanie własnej strategii unoszenia się na powierzchni, już samo w sobie może stanowić podwaliny stworzenia indywidualnej mocy projektowej.

Christopher Alexander – architekt i teoretyk projektowania jest autorem książki *A pattern language. Towns – Buildings – Construction (Język wzorców: Miasta – budynki – konstrukcja)*, w której poddał analizie proces projektowy, tworząc tym samym uniwersalny podręcznik dla projektanta.

Język projektanta jest wielosieczową strukturą, posiadającą wielokierunkowe powiązania, zależności i niuanse. Jones podał zatem na tyle ogólne wzorce poruszania się w tej sieci, żeby ich zastosowanie nie było jednorazowe, a dawało możliwość ponownego użycia tej samej mocy z odmiennym efektem końcowym.

Kolejny badacz mocy projektowych i nauczyciel akademicki z Anglii, Nigel Cross postulował, że projektowanie nie jest nauką, którą wystarczy zgłębić i następnie stosować – co dałoby możliwość projektowania każdemu nie-projektantowi. Według niego projektowanie jest niejednorodnym obszarem, który poszukuje niezależności intelektualnej, a wybór metody projektowania nie musi być wyborem binarnym – pomiędzy nauką i sztuką, obie warstwy przenikają się, jedna może stanowić nakładkę, warstwę służącą do lepszego zrozumienia drugiej.

Przyspieszony rozwój technologii cyfrowej, zmierza do usprawniania nie tylko działań podejmowanych przez człowieka, ale i samego człowieka, zarówno w wymiarze fizycznym jak i duchowym, ponieważ inicjuje powstawanie kolejnych elektronicznych protez dla człowieka, które mają go wyręczyć z monotonii życia i pracy – zapewniają poczucie władzy i substytut posiadania mocy zarezerwowanych dla wybranych. Odcinają go tym samym od bezpośredniego doświadczania rzeczywistości, a tylko z takiego, rodzi się prawdziwe zrozumienie, poznanie realnych problemów i w związku z tym możliwość projektowej odpowiedzi na nie.

## CAD – moc komputera

Systemy CAD zostały stworzone by wyeliminować ryzyko błędów popełnianych w przestrzeni projektowej. Jednak przestrzeń ta, jest złożonym ciągiem decyzyjnym, w który zawsze jest wliczone ryzyko błędu, ponieważ operacje myślowe, za którymi płyną konkretne projekty i plany, nie rozgrywają się w systemie zerojedynkowym, a w umyśle projektanta. Zatem CAD i inne oprogramowania do cyfrowego prototypowania projektów to narzędzia i techniki, które przyspieszają pracę projektanta w końcowym jej etapie. Zastępują ręczne metody wizualizowania projektów, budowania konstrukcji, umożliwiają modelowanie cyfrowe, wykonywanie dokumentacji rysunkowej z modeli cyfrowych czy kreślenie. Dają moc, nie tyle uniknięcia błędów, co moc szybkiego się z nich wycofania.

Żyjący w XV wieku Leon Battista Alberti, który nie był z wykształcenia architektem, lecz uczonym, w swoich zapiskach zostawił refleksję, że projektowanie jest sztuką (mocą!) zamykania nieskończonej ilości wymiarów w czterech, w taki sposób by człowiek dzięki wypracowanym ścieżkom doświadczania tych podstawowych czterech wymiarów – mógł odbierać pozostałe wymiary rozszerzając swoją realną rzeczywistość.

Sutherland stworzył prawdopodobnie pierwszy system wirtualnej rzeczywistości, dla którego skonstruował nagłowny monitor HMD Head Mounted Display wyświetlający obrazy 3D z perspektywy użytkownika, zależnej od jego położenia i ruchów. Ze względu na swój ciężar musiał być dodatkowo podwieszany u sufitu, a mimo to i tak sprawiał wrażenie mocnego ciężar nad głową, w związku z czym przyjęła się jego nazwa: *Sword of Damocles (Miecz Damoklesa)*. Cały system był dosyć prymitywny, zarówno jeśli chodzi o interfejs, jak i realizm – grafika ograniczała się do prostych obiektów szkieletowych. Sutherland wierzył, że podłączenie ekranu do komputera daje szansę zdobycia świadomości pojęć, których realizacja nie jest możliwa w świecie fizycznym. Projekt był dla niego zwierciadlanym portalem do matematycznej krainy czarów. Na zadane mu pytanie, jak zdołał w ciągu jednego roku stworzyć pierwszy program grafiki interaktywnej, pierwszy nieproceduralny język programowania i dedykowany im system oprogramowania, odpowiedział: *cóż, po prostu nie wiedziałem, że to trudne*. Ta odpowiedź wydaje się być kwintesencją postawy każdego projektanta, który wierząc w swoją moc, już na samym początku procesu projektowego powinien odrzucić blokady wynikające z naturalnie podszywanych przez świat zewnętrzny i wewnętrzny podszeptów: *nie da się, to zbyt trudne, niemożliwe, nie do zrealizowania...* itp.

Wraz z wynalazkiem Sutherland'a wzrosła tendencja do eksploatacji przestrzeni projektowej w kierunku najbardziej zaawansowanej aktualnie technologii tworzenia hologramów, w której nagłowny wyświetlacz nie jest już konieczny. Pojawiły się systemy immersyjne, o których pewnie nawet nie śniło się Sutherlandowi: urządzenia śledzenia ruchu głowy lub całego ciała (inercyjne, magnetyczne, ultradźwiękowe, świetlne), rękawiczki z sensorami do śledzenia ruchów palców, gestów ręki, siły nacisku na przyciski, kontrolery 3D do nawigacji, wyświetlacze stereoskopowe: monitory, tablice, ściany, projektory, urządzenia siłowe działające w sprzężeniu zwrotnym z działaniami użytkownika, takie jak interaktywne



kamizelki, stacje robocze z bogatym wyposażeniem VR i inne. Projektant wyposażony w taki zestaw narzędzi ingeruje w przestrzeń w czasie rzeczywistym, a właściwie w – rzeczywistość rozszerzoną o obiekty wirtualne (*Augmented Reality* – AR), a jeszcze ściślej o wrażenie ich obecności, poprzez łączenie świata realnego z generowanym komputerowo. System daje możliwość bezpośredniego lub pośredniego uczestniczenia w rzeczywistym środowisku, którego elementy są poszerzone (uzupełnione) przez sensorycznie wygenerowany przez komputer dźwięk, wideo, grafiki i obrazy. W rezultacie, technologia ta pozwala na zwiększanie indywidualnego postrzegania rzeczywistości, a informacje na temat otaczającego świata rzeczywistego użytkownika stają się interaktywne w czasie rzeczywistym i cyfrowo modyfikowalne. Rzeczywistość rozszerzona może zatem stanowić dla projektanta narzędzie, które bardziej realnie niż systemy CAD odniesie projekty do rzeczywistości, dla której są tworzone, pomagając przenieść/nałożyć wygenerowane komputerowo struktury na prawdziwą rzeczywistość, i zbadać relacje w jakie projektowana przestrzeń wchodzi z przestrzenią zastaną. Ponadto, AR służy projektom dotyczącym rozbudowy przestrzeni o kolejne wirtualnie interaktywne wymiary, stanowiąc oprócz narzędzia – język, którym projektant porozumiewa się z uczestnikami przestrzeni, za pomocą zakodowanych w niej cyfrowo znaków, którymi mogą być nie tylko obrazy, ale też dźwięki i zapachy. Przykładowo, aplikacja *Layar*, w której po zebraniu danych z czujnika GPS i analizie otoczenia z obiektywu aparatu, na ekran smartfona czy tabletu nanoszone są opisy mijanych miejsc, ich historia i informacje o okolicy. Dla projektanta, funkcja taka, daje nieskończone możliwości tworzenia alternatywnych wersji rzeczywistości, nakładanych na tą, którą realnie trudno zmienić. Daje moc zobaczenia tego, czego nie ma.

Miles Kemp<sup>1</sup> stworzył *Spacemaker VR* dla architektów i projektantów, aby oprócz pracy przy wizualizacjach, mogli doświadczyć realnego wejścia do projektu. Wystarczy, że projektant ubierze na głowę zestaw słuchawkowy *Oculus Rift VR* (pierwotnie przeznaczony dla użytkowników gier komputerowych) i przenosi się do swojej krainy czarów, do aktualnie projektowanej rzeczywistości. Może oglądać obraz stereo w trzech wymiarach, przyglądać się projektowanemu wnętrzu z różnych perspektyw, zmieniając je poprzez przemieszczanie się w przestrzeni, a nie tak jak do tej pory –

<sup>1</sup> Miles Kemp – założyciel firmy *PhysicalDigital* oferującej oprogramowanie do skanowania obiektów, które przyspiesza przenoszenie do wirtualnego świata modeli fizycznych

jedynie na ekranie komputera. Takie doświadczenie daje możliwość namacalnego kontaktu z objętością, rozmiarem, zależnościami przestrzennymi rozgrywającymi się w następstwie decyzji projektanta. Program jest aktualnie skonfigurowany, wzbogacany o interfejs użytkownika, nowe modele 3d, a projektant wyposażony w przyszłości w takie oprogramowanie zyska świadomość panowania nad przestrzenią wprost z filmów science-fiction. Czy jest to dobry kierunek rozwoju procesu projektowego dla współczesnych projektantów?

### **transfer umysłu – transfer przestrzeni**

Transfer umysłu to hipotetyczny proces skopiowania lub przeniesienia świadomości człowieka do komputera, poprzez precyzyjne zmapowanie wszystkich połączeń neuronalnych w mózgu i wierne odtworzenie ich działania w symulacji komputerowej. Idea polega na stworzeniu programu komputerowego, którego parametry odzwierciedlałyby zachowanie i osobowość człowieka. Na obecną chwilę zabieg jest niemożliwy. Symulacja procesu mogłaby być częścią wirtualnej rzeczywistości, dostarczającej umysłowi bodźców i reagującej na jego zachowanie, bądź wchodząca w interakcję z rzeczywistym światem. Działanie mózgu opiera się na wędrówce impulsów między neuronami, niestety aktualny stan wiedzy nie pozwala dokładnie odwzorować działania i osiągnąć w sztucznym modelu funkcjonalność identyczną z mózgiem. Proces transferu omija zatem budowanie formalnego modelu umysłu, zakładając, że wystarczy skopiować wszystkie jego funkcje bez dogłębnej analizy i pełnego rozumienia, w celu odtworzenia rozgrywających się w umyśle aktywności. Takie myślenie przypomina chęć rozpracowania wnętrza czarnej skrzynki – odkrycia procesów rządzących decyzjami projektanta i przetłumaczenia kodu źródłowego mocy na język operujący zerami i jedynekami. Pełna immersja w przestrzeni wirtualnej oznaczałaby zanurzenie się w niej, tworzenie projektu w czasie rzeczywistym modyfikując go i pozwalając by interaktywnie reagował na czynione przez projektanta zmiany. Projektowanie staje się wówczas płynnym, rozciąglwym w czasie procesem, który jak sztuczna inteligencja, potrafi odbierać emocje i dzielić się nimi za pomocą zaprojektowanych kodów. Współczesna technologia nie umożliwia jeszcze transferu umysłów, ale jest on rozważany przez futurystów jako cel, do którego dąży nauka, jest poddawany analizie jako jeden ze sposobów stworzenia sztucznej inteligencji.

## **moc eksperymentu**

Kontynuując myśl Karla Poppera, mocą, która wyklucza zbędne teoretyzowanie i futurystyczne wizje pozostające w sferze domysłów, a raczej rzuca w wir poszukiwania czegoś nowego, ścierania się z samym sobą, przy jednoczesnym nadawaniu znaczenia potknięciom – jest eksperymentowanie. Dopuszcza ono możliwość diametralnej zmiany sposobu myślenia i cofnięcia się do punktu, z którego się wypłynęło, po to by przyjmując nowe współrzędne – wypłynąć raz jeszcze, lub nawet nieskończoną ilość razy, traktując z szacunkiem każdą kolejną pomyłkę. Czy więc eksperymentowanie nie jest w pewnym sensie projektowaniem? Jedna z definicji projektowania mówi, iż jest ono symulowaniem tego, co chcemy wykonać (lub zrobić), zanim to wykonamy (lub zrobimy) tylekroć, ile potrzeba dla uzyskania poczucia ufności w ostateczny wynik. Projektant jest badaczem, który na podstawie zgromadzonej wiedzy o badanych przez siebie fragmentach rzeczywistości, z cierpliwością i pokorą łączy przestrzenie, miesza atmosfery, komponuje dźwięki, stawia granice zapachom, tworzy miejsca do zamieszkania. Te idealnie wymierzone proporcje, wyważone ciężary pojawiają się na drodze wstępnych szkiców-eksperymentów, są efektem procesów rozgrywających się w przestrzeni projektowej.

Eksperymentem można nazwać każdą próbę stosowania nowych pomysłów. Poszerzanie granic każdej działalności aktualnie ułatwia postęp technologiczny, co widać w projektach jednego z pionierów architektury cyfrowej – Marcosa Novaka. W latach dziewięćdziesiątych, radykalnie zarzucił działania na rzecz rzeczywistości i zaczął projektować tylko w przestrzeniach i dla przestrzeni wirtualnych. Novak nazywa sam siebie trans-architektem, co oczywiście przywodzi na myśl transhumanizm – koncepcję zakładającą użycie nauki i techniki do przezwyciężania ludzkich ograniczeń, jak starzenie się, czy niewystarczająca sprawność intelektualna, fizyczna. To on wprowadził termin *płynna architektura* określający przestrzeń istniejącą tylko wirtualnie, o której mówi: „*architektura bez drzwi i korytarzy, gdzie kolejny pokój jest zawsze tam, gdzie go potrzebuję i jest tym, czego potrzebuję*”<sup>2</sup>. Przestrzeń projektowa odcina się tu od ograniczeń logiki, perspektywy, praw grawitacji. Ponadto Novak opisuje swoje projekty

2 [https://magdalenaspunar.com/\\_publikacje/2004/spolecznosci\\_wirtualne.htm](https://magdalenaspunar.com/_publikacje/2004/spolecznosci_wirtualne.htm)

posługując się metaforami muzycznymi, porównując je do dźwięków symfonii wypełniających przestrzeń, utrzymując przy tym hipotezę, że wirtualna architektura, będąc ulotną jak muzyka, dzięki cyfrowemu zapisowi ma szansę stać się paradoksalnie bardziej trwała niż tradycyjna architektura.

## **moc tworzenia**

Termin pochodzi od łac. *creatio* (*tworzenie*) i *creare* (*tworzyć*). Tworzyć to powodować powstawanie czegoś, a więc być sprawcą konkretnego działania zarówno w sferze rzeczywistej, jak i w sferze pojęć niematerialnych. Być przyczyną zmiany, budować coś nowego z tego, co jest, lub z niczego. Tworzyć nowe możliwości, nowe perspektywy oglądu świata, alternatywne wersje rzeczy, przedmiotów użytkowych, sytuacji, nowe sposoby reagowania na znane potrzeby, lub tworzyć całkiem nowe potrzeby. Tworzenie różni się od wykonywania czegoś, tym, że zawiera w sobie drugie dno, jakim jest natchnienie, czyli czynnik duchowy, niematerialny, odpowiedzialny za wyższą wartość stworzonego obiektu, niż wartość obiektu wykonanego. Nie chodzi tu o jakość, formę ani funkcję odczytywaną w sensie dosłownego odbioru danej rzeczy, a o ten naddany sens, który wywołuje poruszenie w sercu odbiorcy. O to, że w procesie tworzenia, twórca przekazuje wytworowi swych rąk, myśli – cząstkę, mały nienamacalny fragment samego siebie, swojej duszy. Wówczas stworzone dzieło zaczyna nucić swoją melodię, i jest to melodia wywołująca w odbiorcy prawdziwe emocje. Tworzenie nie posiada dokładnego schematu, wykresu. Nie jest przewidywalnym pokonywaniem zaplanowanych etapów, a raczej działaniem podatnym na podszepty wewnętrznego głosu, w którym często ręka prowadzi szybciej niż myśl, wrażenie wyprzedza zrozumienie, niewytłumaczalna pewność wystarcza do podjęcia decyzji, bez konieczności wyprowadzenia potwierdzających ją wzorów. Często pomyłka, błąd, nieprzemyślany gest, zupełnie przypadkiem prowadzą do idealnego rozwiązania. Tworzenie sprzężone jest z czasem, trwa w nim i w nim się rozwija, rośnie, kształtuje, rozrasta. Tworzenie jest mocą, a moc ta pozwala na ciągłe ujmowanie świata w inny sposób. Jeśli ktoś ją posiada, powinien jej używać. Tworzenie jest pracą, a praca ta polega na ciągłym ścieraniu się z materią. Rzeźbiarz dotyka gliny, kamienia, drewna, wędrując palcami po usłojeniu, pęknięciach, z czułością traktując sęki, szuka w myślach kształtów, kierunków, światłocieni, których przeznaczeniem jest zaistnieć w materii, które gdy

zaistnieją, zaczną opowiadać historie. Łączność między namacalnym, dotykowym kontaktem z materią a myślą, ideą jest bardzo mocna. Malarz dotyka spojrzeniem rzeczy, zdarzeń, sytuacji i zamyka materię w kadrach za pomocą kolorów, światła i cienia, decydując o proporcjach, dystansach, nastrojach. Pisarz dotyka myśli – bezpośrednio swoich, pośrednio cudzych, używa słów, znaków przestankowych, z liter tworząc płaszczyznę wymiany wrażeń, emocji, między swoją wizją świata, a wizją odbiorcy. Tworzy zdania, metafory, szuka odniesień, powiązań, kształtuje przestrzenie, miasta, wnętrza domów, które mogłyby istnieć, lub gdzieś na pewno istnieją. Odwołując się do wyobraźni czytelnika, zostawiając mu resztę, wypuszcza słowa, które zależnie od umysłu, do którego trafiają zbudują własne interpretacje. Nie istnieje coś takiego, jak szkoła dla pisarzy, metody, wedle których pisarz stanie się pisarzem, mimo spisanych wielu poradników i teorii, moc pisarza rodzi się w jego sercu, i to ona pielęgnowana jak róża Małego Księcia, wyróżnia tego, który pisze, od tego, który przepisuje.

Kompozytor tworzy muzykę. Ale pierwsze musi usłyszeć ją gdzieś w swoim wnętrzu, potem przełożyć na zapis nutowy – wydobyć. Rozpisać partytury dla każdego instrumentu, ustalić dystanse między ciszą a jej brakiem. Architekt buduje niematerialnie i materialnie, dla ludzi i z ludźmi – biorąc pod uwagę życie miasta. Reżyser tworzy alternatywną wersję rzeczywistości, ma w sobie coś z wizjonera, tworzącego sytuacje, które się nie wydarzyły, ale mogły, lub dawno temu miały miejsce, a filmowy zapis jest potrzebny by ich teraźniejszość mogła trwać w przyszłości.

Projektant dotyka przestrzeni. Za pomocą myśli – jest więc pisarzem miejsc; dłoni – jest zatem rzeźbiarzem relacji między ludźmi a rzeczami; oczu – jest artystą, który wizualizuje rzeczywistość; uszu – jest kompozytorem dźwięków kształtujących przestrzeń; wizji – jest reżyserem zdarzeń rozgrywających się w projektowanej przestrzeni i architektem ustanawiającym kształt powietrza wokół człowieka.

Projektowanie jest niewidoczne, nie zamyka się w etapach, ani metodach. Wynika z potrzeby wnętrza. Z duszy sprawcy. Jest nieskończonym wypełnianiem przestrzeni, tym co ważne. Jest przemienianiem pustki w to, co ją już wypełnia ale niedostrzegalnie – jest nadawaniem kształtu rzeczom, których nie widać, ale przemknęły już kiedyś przez czyjąś wyobraźnię.

## modele przestrzeni projektowej

### MODEL GROPIUSA | iskra inspirująca artystę wykracza poza logikę i rozum

Walter Gropius był przekonany, że w każdym człowieku drzemią talenty, zdolności artystyczne, a do ich wydobywania potrzebne jest tylko znalezienie odpowiedniej ścieżki. Według niego, system edukacji, nie stwarzał warunków do kreatywnego poszukiwania siebie – kształtując jedynie bogatych w wiedzę obserwatorów rzeczywistości, jednostki wyspecjalizowane do pracy w konkretnych dyscyplinach. Mimo, że sam również starał się sporządzić system pracy projektanta, zaznaczał, że „sam schemat postępowania nigdy nie zajmie miejsca twórczej wizji a rzeczywistość przyjmuje najdoskonalsze formy tylko w rękach kogoś, kto pojmuje najbardziej wysublimowane postaci nierealności”<sup>3</sup>. Dlatego też wymagał od projektanta niezwykle wszechstronności, która dzięki odpowiedniej edukacji projektowej, ma prawo się rozwinąć i stać gwarantem:

- oryginalnego i konstruktywnego wyrażania materialnych i niematerialnych potrzeb człowieka;
- odnawiania ludzkiego ducha zamiast odtwarzania historii;
- umiejętnej koordynacji jak najszerszej gamy ludzkich doświadczeń;
- zręcznego łączenia myśli i odczuć;
- harmonijnego splatania celu z formą;

Wykształcenie takich cech u przyszłego projektanta wymagało, oprócz przyswojenia powszechnego języka komunikacji wizualnej, także treningu zdolności emocjonalnych poprzez sięganie do innych dyscyplin twórczych (muzyka, poezja, literatura), przywrócenie ćwiczeń w warsztatach – zwiększenie ilości doświadczeń praktycznych, co dla architektów wiązało się z praktyką na placach budowy. Poza rysunkiem i malarstwem, które stanowią cenne środki w wyrażaniu siebie i pomagają w kształtowaniu stylistyki własnego przekazu, istotne było wprowadzenie ucznia w doświadczenia trójwymiarowe – kompozycje przestrzenne i eksperymenty z materiałami,

3 W. Gropius, Pełnia architektury, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014, s. 48

o różnych właściwościach, nawierzchniach, co umożliwia badanie kontrastów między nimi i poznawanie pojęć powierzchni, objętości, przestrzeni i koloru. Tworząc program nauczania projektantów Gropius uzasadniał, że metoda jest ważniejsza niż wiedza, a wiedza zyskuje wymiar praktyczny, tylko dzięki doświadczeniom indywidualnym, stymulowanym przez nauczycieli. Postulował sens nauczania nastawionego na odkrywanie, a nie odszukiwanie, a co się z tym wiąże – odejście od obserwacji w kierunku odkrywania i zawierzenia intuicji. Stworzył więc program kształcenia projektantów, który opierając się na obiektywnie dostępnych faktach budujących rzeczywistość, miał uczyć odróżniać ją od złudzeń. Osiągnięcie takiego stanu wymagało czystego, niezaśmieconego zbędną wiedzą umysłu – *neutralnej pustki* niezbędnej w twórczych wyobrażeniach – czego nie da się osiągnąć poprzez edukację z podręczników. Zadaniem nauczyciela projektowania miała zatem być minimalizacja „frustracji intelektualnej ucznia”<sup>4</sup> osiągnięta przez zaufanie podświadomym reakcjom i pochodzącej z okresu dzieciństwa świeżości, dociekliwości w odkrywaniu świata. Projektowanie, jak pisał Gropius, będąc językiem komunikacji, musi posiadać specyficzne, sobie dedykowane kody skali, formy i kolorów tworzących przekaz, który formułowany za pomocą zmysłów zbliża do siebie ludzi. Zadaniem edukacji było zatem przybliżyć projektantowi, w jaki sposób na ludzką psychikę oddziałują światło, rozmiar, przestrzeń, forma, kolor. Wykluczyć z tego języka niejasne sformułowania, takie jak *nastrój budynku*, a zastąpić je precyzyjnymi określeniami, uzasadnionymi naukowym podejściem. Projektant powinien nauczyć się patrzeć, mając na uwadze wrażenia wywoływane przez złudzenia optyczne, zależności pomiędzy kształtami, kolorami i teksturami oraz ich wpływ na psychikę człowieka, który odbiera swoje otoczenie, przestrzeń dzięki doświadczeniom sensorycznym. W związku z tym projektant, którego praca związana jest właśnie z odczytywaniem przestrzeni zastanej, powinien studiować nauki dotyczące zmysłów – ponieważ to one są jego podstawowym narzędziem w kształtowaniu przestrzeni. Powiązania między zmysłami są wynikiem powstawania odczuć rzeczywistych, ale i takich, które tą rzeczywistość lekko naginają. Dlatego znajomość złudzeń optycznych jest esencjonalna dla projektanta, który powinien umieć odczytywać informacje zawarte w otoczeniu bardziej świadomie niż inni, ponieważ jego misją jest takie budowanie przestrzeni,

4 W. Gropius, *Pełnia architektury*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014, s. 142.

aby została ona odebrana przez zmysły użytkujących ją ludzi, w zaprojektowany przez niego sposób. Złudzenie wklęsłości i wypukłości dające wrażenie ruchu, odpowiednie zestawienie kierunków pionowych i poziomych, zniekształcające optycznie obiekty, zjawisko irradacji (ciemny obiekt na jasnym tle jest mniejszy, niż taki sam obiekt jasny na ciemnym tle) zastosowanie kolorów, które dają się interpretować jako zimne lub ciepłe, przybliżające lub oddalające, lekkie lub ciężkie. Te zabiegi dają projektantowi władzę nad przestrzenią, która pozwoli mu zbudować architekturę daleką od jej planów i prawdziwych wymiarów. Ta moc projektanta do swobodnego kształtowania skutków psychologicznych jakie wywołuje u odbiorcy – ustanawia na nowo relacje między człowiekiem a rzeczywistością, a jemu samemu, dzięki intelektualnym narzędziom pozwala na *urzeczywistnienie nienamacalnego poprzez namacalne*.

#### **MODEL LE CORBUSIERA | tym gorzej dla tych, którym brakuje wyobraźni!**

Le Corbusier stworzył manifest architektury wyznaczając projektantom misję nadażania za rozwojem technologicznym współczesnej rzeczywistości. W jasny i klarowny sposób pisał, że architektura musi opierać się na plastycznych emocjach, stosować elementy zdolne poruszać zmysły odbiorców i zaspokajać ich wizualne pragnienia. W piękny sposób definiował rzeczywistość, prowadząc do miejsc, z których wygląda ona inaczej, używając określeń, które na nowo ustanawiały podstawowe dla projektanta pojęcia, takie jak bryła, powierzchnia, płaszczyzna, plan, linie kompozycyjne – tworząc słownik rzeczywistości projektanta. Słownik, z którego powinien korzystać, by zmienić schematyczny sposób myślenia o kształtowaniu przestrzeni, by uniknąć produkowania zbytecznych miejsc, niepotrzebnych mebli, dekoracji będących wyrazem braku szacunku dla sztuki, przepychu uniemożliwiającego człowiekowi życie w zagraconych, niefunkcjonalnych mieszkaniach.

„Plan jest generatorem.(...) Bez planu nie ma wzniosłości intencji i wyrazu, nie ma rytmu bryły ani spójności.(...) Plan wymaga niezwykle aktywnej wyobraźni. Wymaga też ogromnie surowej dyscypliny. Plan określa wszystko; (...) Plan wypływa ze środka na powierzchnię; zewnątrz wynika z wnętrza”<sup>5</sup>.

5 Le Corbusier, *W stronę architektury*, Wydawnictwo Centrum Architektury, Warszawa 2012, s. 72.

Le Corbusier zwracał uwagę na rysunek techniczny, który będąc planem przestrzeni, stawał się równocześnie matrycą poszukiwania rozwiązań, gęsto naładowaną informacjami i rozwijającą się wszereż i wżwyż. Aby sporządzić plan projektowanej przestrzeni, najpierw należy posiadać koncepcję, wyznaczyć konkretny cel i zacząć rysować plan – rozpisywać spis treści dla przestrzeni, strategię przyszłej bitwy, która rozegra się w momencie podniesienia planu do trzeciego wymiaru w rzeczywistości – bitwa, polegająca na zderzeniu brył w przestrzeni. Plan zatem musi być generatorem myślenia przestrzennego, projektant rysując dwuwymiarowo, powinien równocześnie widzieć trzeci wymiar.

*Architektura to przemyślana, bezbłędna, wspaniała gra brył w świetle*<sup>6</sup>, więc zadaniem architekta jest takie ożywienie pokrywających ją powierzchni, by jej nie pochłonęły w niekontrolowany sposób. Modelując zewnętrzną powierzchnię powinno się mieć na uwadze wnętrza bryły odpowiadające skali człowieka. To krojenie na miarę człowieka jest bardzo istotne w modelu Le Corbusiera. Powielanie więc w projektowaniu wyuczonych rozwiązań, które tylko w teorii odpowiadają na potrzeby mieszkańców jest stanem w miejscu, obok dyscyplin, takich jak budowanie statków, samolotów i samochodów, które nieustannie się rozwijają. Pragnął przenieść te metody projektowania na podejście do projektowania domów – maszyn do mieszkania, które aktualnie posiadały według niego zbyt mało niewielkich, trudnych w otwieraniu okien, zbyt wielkie, niefunkcjonalne dachy, zdecydowanie za dużo pokoi, ozdobnych mebli nieprzystosowanych do przechowywania konkretnych rzeczy. Plan takiego domu eliminuje ze swojego wnętrza człowieka, stając się jedynie magazynem mebli i elementów wyposażenia. Corbusier definiując podręcznik mieszkania, w którym opisuje konkretne pomieszczenia, ich funkcje i wyposażenie, stwarza też nowy schemat życia człowieka, rozpisuje dla niego model zachowania. Projektowanie przestrzeni pociąga za sobą konsekwencje wywierania wpływu na samego człowieka. Projektant dysponując takimi architektonicznymi elementami wnętrza, jak ściany, podłoga i otwory będące przejściami dla człowieka lub światła (drzwi, okna) ma za zadanie stworzyć przestrzeń, która uspokaja i przynosi radość. Ściany powinny być nośnikiem światła z zewnątrz, podłogi powinny rozciągać się pod stopami gładko i równomiernie, gdziekolwiek tylko podniesione o jeden stopień dla podkreślenia ich obecności, dla fragmentu cienia, który wydobędzie z nich światło.

<sup>6</sup> Le Corbusier, *W stronę architektury*, Wydawnictwo Centrum Architektury, Warszawa 2012, s. 115.

Projektowanie, ze względu na swoją abstrakcyjność wymaga najwyższych umiejętności, ponieważ nieożywionym materiom potrafi nadać duchowy wymiar.

### **MODEL E. T. HALL'A... ukryty?**

Każdy człowiek żyje w odrębnym świecie postrzeżeniowym, unosząc się w nim jak w bezpiecznej bańce, której przezroczysta powłoka wyznacza dystans między nim a światem zewnętrznym. Do używania technologicznie rozpędzonej przestrzeni człowiek wytwarza ekstensje – przedłużenia samego siebie. Komputer jest ekstensją pewnej części mózgu, telefon – głosu, samochód – nóg. Hall analizuje przestrzeń postrzeżoną przez człowieka, wyróżniając przestrzeń wzrokową, słuchową i węchową (zapachy przywołują wspomnienia intensywniej niż obraz i dźwięk). Percepcja przestrzeni, to nie tylko to, co może zostać postrzeżone, ale też to, co może być pominięte. W zależności od przynależności do określonej kultury, postrzeżenie jest uwarunkowane przez istniejące w społeczeństwie wzorce i granice. Jak pisze Hall w *Ukrytym wymiarze*, projektant powinien zastanawiać się nad tym, w jaki sposób ludzie odbierają przestrzeń. Za przykład podaje Frank'a Lloyd'a Wright'a, który potrafił projektować wzrokowe, kinestetyczne i dotykowe wrażenia tak, aby wrywały z rzeczywistości percepcyjnych przyzwyczajęń i schematów. W języku budowanej przez niego przestrzeni, słowami są elementy architektoniczne, materiały i tworzywa, relacje między fakturami, różnice poziomów, tak dobrane, że przemieniają architekturę: jej wnętrza i zewnątrz w przestrzeń – zupełnie jak idealnie wyważone słowa przemieniają zdania w poezję. Różnica między poezją a architekturą polega na tym, że dostęp do tej pierwszej jest dla człowieka łatwiejszy, bo jej komunikaty są mówione i drukowane, natomiast architektura komunikuje się bezgłośnie – i wedle Hall'a – człowiek powinien nauczyć się świadomie te komunikaty odczytywać. Japończycy starają się tak tworzyć przestrzeń wokół siebie, aby wzmocnić bezpośredni kontakt z nią, aby korzystanie z niej pobudzało wszystkie zmysły, a związek człowieka z przestrzenią jest określany przez funkcje jego aparatu sensorycznego<sup>7</sup>. W przeciwieństwie do Amerykanów, widzących rzeczywistość jako układ elementów w pustej przestrzeni, Japończycy nadają sens właśnie tej pustce – dostrzegając jej konkretny kształt i układ. Określają ją słowem

<sup>7</sup> E.T. Hall, *Ukryty wymiar architektury*, Wydawnictwo Literackie, 2003, s. 89.

*Ma* – czyli interwał – i traktują jako podstawowy element przestrzeni. Architektura nie sprzyja poszerzaniu spektrum doznań przestrzennych, technologiczny postęp alienuje człowieka od środowiska, ludzie nie mają okazji do przebywania w przestrzeni, a raczej mijają ją przemieszczając się różnymi środkami transportu (tramwaje, samochody, windy) – starając się skracać przestrzenie, unikać ich. Brak bezpośredniego kontaktu sprawia, że człowiek jest coraz bardziej zubożony kinestetycznie, nie ma szans na wypracowanie osobistych relacji z przestrzenią, na rozwijanie zmysłu przestrzeni, który stanowi syntezę wrażeń wzrokowych, słuchowych, zapachowych i cieplnych. Projektant pełni zatem funkcję wrażliwego odbiornika wychwytyjącego wszystkie niuanse relacji przestrzennych. Jest tym, który nie tylko rozumie język przestrzeni, ale przede wszystkim, tym, który słuchając płynących z przestrzeni opowieści potrafi je posegregować i przełożyć na język zrozumiały dla innych. Projektant jest tłumaczem przestrzeni, swoistym poliglota, który zna wiele języków i potrafi odczytywać kody przestrzenne każdej kultury.

### **MODEL PAWŁOWSKIEGO... idealny?**

Andrzej Pawłowski, który w 1950 ukończył studia na Wydziale Architektury Wnętrz krakowskiej ASP, już w czasie studiów był asystentem Tadeusza Kantora. Na początku lat 60. zorganizował Studium Form Przemysłowych, przekształcone później w Wydział Form Przemysłowych krakowskiej ASP, którego był profesorem oraz dziekanem do 1986 r. Pawłowski, inspirując się modelem kształcenia Japończyków postulował wprowadzenie nauki projektowania do wszystkich szkół na każdym z poziomów. W jego opinii zadaniem projektanta, nie było dyktowanie wzorców konsumentom, a stymulowanie ich powstawania. Tytuły referatów, wystąpień Pawłowskiego jako profesora, ukazują obszary jego dociekań: *Budowanie struktury intelektualnej, O projektowaniu modeli idealnych*. Przedstawił projektowanie jako proces wytwarzania pola energetycznego, w którym twórca energii jest równocześnie jej nośnikiem, a zapis tego procesu w przypadku projektanta nie musi zawsze zostać zmaterializowany w postaci realizacji. Zapisem tego procesu może być dzieło sztuki, projekt, które same w sobie stają się wówczas stymulatorem energii u odbiorców dzieła. Wytworzona energia między dziełem, a odbiorcą nie powieła energii procesu projektowego, który do dzieła doprowadził – a raczej stanowi nowy proces. Pawłowski pisał:

„to co przeciętnie uważane jest za twórczość, jest tylko dokumentacją twórczości. I stąd pytanie: co jest ważniejsze, dokumentacja czy proces?”<sup>7</sup>. Dla projektanta, który zajmuje się planowaniem procesów obejmujących przestrzeń i czas przyszły – dokumentacja jest istotną, uniwersalną płaszczyzną komunikacji, jednak jej efekt końcowy zależy przede wszystkim od przebiegu procesu projektowego.

Pawłowski przewidywał kierunek rozwoju twórczości – pisząc, że współcześni mu artyści „stali się producentami protez dla działań imaginacyjnych odbiorców”, a w przyszłości artysta stanie się technologiemi procesów twórczych a odbiorca – twórcą. Jego przypuszczenia w dużym stopniu sprawdziły się: projektant, oprócz tworzenia namacalnych fizycznie form przestrzennych, które wypełniają otoczenie człowieka, projektuje również procesy, które towarzyszą ludziom, inicjują działania i emitują przekaz, który wyzwala emocje odbiorcy. W związku z interaktywnym charakterem wielu dzieł – odbiorca staje się współtwórcą – osobą aktywną, a nie tylko nastawioną na pasywny odbiór przekazu artysty/projektanta. Projektant projektuje już nie tylko dzieło – ale tak jak chciał Pawłowski – działanie, które według Pawłowskiego mogłoby się stać wzorem/ideałem dla społeczeństwa. Takie tworzenie modelu idealnego świata jest powinnością sztuki, ponieważ każdy człowiek oprócz posiadania swojego własnego obrazu świata rzeczywistego kreuje również wyobrażenie o idealnej rzeczywistości starając się zmniejszyć rozdźwięk pomiędzy nimi. Projektant powinien proponować modele działań, które pomogą w zmniejszaniu tego dystansu prowadząc do jak najbardziej idealnego modelu rzeczywistości. Model, w rozumieniu Pawłowskiego to układ możliwie najprostszy i dzięki temu wygodny w operowaniu, odtwarzający analogicznie określone cechy, funkcje, działanie oryginału. Aktywność twórcza pojawia się wówczas, gdy wyobrażenia dalekie są od rzeczywistości – stanowi to impuls do podjęcia zmiany. W związku z tym projektant jest człowiekiem, który dostrzega możliwości i jako twórca modeli odczytywania przestrzeni staje się badaczem przyszłości. Obszarem działań projektanta jest wędrowanie w czasie, terenem projektowania jest przyszłość. Pawłowski uważa, że rolą projektanta jest inicjowanie powstawania indywidualnych modeli – wspieranie aktywności twórczej odbiorców, projektowanie metod wspomagających kształtowanie takich modeli, a nie realizowanie gotowych szablonów. Jest to model

<sup>7</sup> [https://wfp.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2021/03/Janusz-Krupinski-Intencja-i-interpretacja.-Genesis-Andrzeja-Pawlowskiego\\_1.pdf](https://wfp.asp.krakow.pl/wp-content/uploads/2021/03/Janusz-Krupinski-Intencja-i-interpretacja.-Genesis-Andrzeja-Pawlowskiego_1.pdf)

poszukiwania odpowiedzi na pytania: *jak może być? jak być powinno?*, a nie model dyktowania rozwiązań. Istotą działań projektanta powinno być projektowanie procesów, obmyślanie życia. Pawłowski zwrócił uwagę na rosnącą specjalizację zawodów projektowych (architekt, architekt wnętrz, projektant form przemysłowych) i wypracowane w ramach tych specjalizacji dwie postawy: *technical designer* i *problem solver*. *Technical designer* realizuje konkretne zadanie projektowe, *problem solver* sam ustala cele podejmowanych procesów projektowych biorąc pod uwagę potrzeby społeczne. Wedle wypowiedzi Pawłowskiego, w czasie sesji naukowej WAW ASP w Krakowie, w 1969 roku nauczanie projektowania powinno być kształceniem projektantów, którzy rozwiązują problemy projektowe poprzez samodzielne ich definiowanie i opracowywanie metod służących rozwiązaniu, czyli w dużo szerszym ujęciu niż techniczne. Aby wypracować w sobie takie podejście konieczna jest umiejętność obrazowego myślenia, dzięki któremu poznanie, dostrzeganie i odczuwanie staje się całościowe, pełne, daje możliwość wyodrębniania wątków i ich wizualnego snucia w kierunku rozwiązania. W trakcie tego procesu następuje transformacja pojęciowego modelu na tymczasowy model obrazowy poddawany przekształceniom i modyfikacjom, by po rozwiązaniu problemu przenieść go z powrotem na pojęciowy. Niekiedy projektant pracuje równocześnie na dwóch modelach, lub zaczyna proces od wizualnego, jednak za każdym razem praca sprowadza się do obrazowego formułowania problemów i ich rozwiązywania – czyli na opracowaniu metody i przewidywaniu skutku jej zastosowania – zarówno w rozumieniu urzeczywistnienia wytyczonego celu, jak i także jego konsekwencji. Wedle Pawłowskiego błędem wszystkich teorii, typologii, metodologii jest ograniczanie rozumienia skutku działań tylko do osiągnięcia zamierzonego celu. Ryzykiem jest dokonanie uproszczenia, iż intencją projektowania jest otrzymanie dokumentacji technicznej i ocena sprawności jej wykonania, zamiast sprawności *obmyślenia* odbywającej się w czasie procesu projektowego. Projektant skupiony jest wówczas na estetyce i środkach technologicznych uzyskania dokumentacji, które nie powinny być stałym punktem odniesienia, ponieważ ciągle na rynku pojawiają się coraz nowsze technologie. Taki projektant staje się projektantem z narzuconymi ograniczeniami, z zamkniętymi drogami rozwoju. Stałym układem odniesienia dla projektanta powinny być zatem umiejętność operowania informacjami, zdolność przekształcania ich i wypracowanie me-

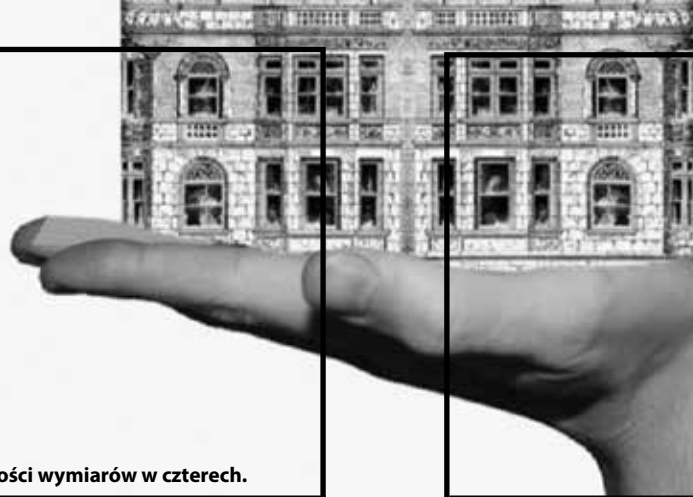
tod sterowania własnym procesem myślowym. Aby projektant przestał być tym, który potrafi zobrazować zamierzoną realizację, w formie odpowiadającej inwestorowi, a stał się tym, który obmyśla, projektuje procesy. Oprócz procesu projektowania, który kończy się realizacją, istnieją również procesy projektowe, podobne w nakładzie wyobraźni i wiedzy, przy których *rysunki wykonawcze* przestają mieć znaczenie, lub są po prostu niemożliwe – a jak ubolewał Pawłowski – ciągle nie przyznaje się im miana projektowania. Dzisiaj sytuacja ewoluowała, podejście do procesu uległo zmianie, z takim samym natężeniem projektant stara się odpowiedzieć zarówno na pytania: *co?* – szukając zaspokojenia potrzeby, i *jak?* – skupiając się na sposobach i metodach. Proces podjęty w tym artykule stanowi analizę projektowania praktycznego i teorii projektowych w celu przełożenia ich na wizualną i przestrzenną krainę – przestrzeń projektową, w której działa projektant. Powstanie takiej przestrzeni może stanowić inkubator inspiracji, generator ciągle nowych metod, przestrzenną aplikację będącą ekstensją umysłu projektanta nie w kierunku technologii, a w stronę pogłębionego rozwoju wewnętrznego, który pozwoli na osiągnięcie perfekcji w sterowaniu własnym procesem myślowym, a nie tylko zewnętrznym oprogramowaniem.

### **moc = misja**

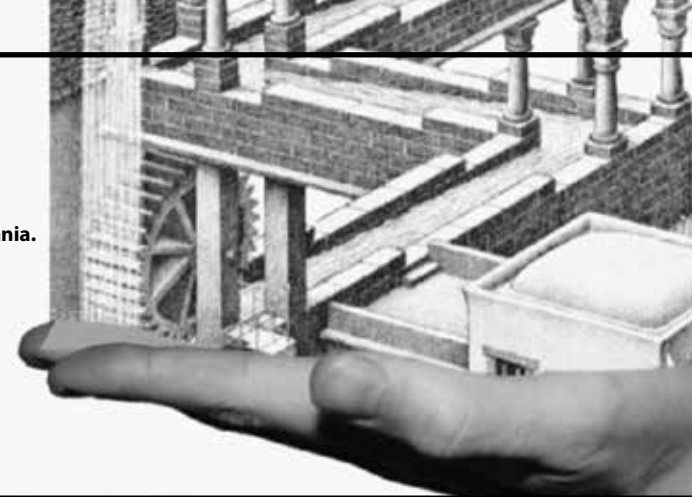
Podjęcie zawodu projektanta wymaga również podjęcia pracy nad samym sobą – samokształcenia siły ducha i charakteru, rzeźbienia swojej osobowości, wydobywania swoich najlepszych cech, by to one definiowały indywidualną przestrzeń projektową, modyfikowały ją i generowały ciągle świeże podejście do rzeczywistości. Projektant, który rozwija się na każdej płaszczyźnie (intelektualnej, emocjonalnej, duchowej) zdobywa ciągle nowe wartości, którymi może się dzielić z innymi. Projektowanie to zawód misyjny. To tworzenie, budowanie rzeczywistości dla ludzi, powoływanie do życia rzeczy, których ludzie potrzebują, dzięki czemu, zaczynają oni odkrywać nowe aspekty rzeczywistości – nieznane wcześniej ścieżki jej eksploracji. Poszerzając w ten sposób swoje pole widzenia, odczuwania i działania – sami wkraczają na drogę samokształcenia. Produkt, który wypłynął z inwencji projektanta, może więc stanowić iskrę, od której rodzą się nowe idee, zarówno na poziomie społecznym, jak i indywidualnym.



Projektowanie jest sztuką (mocą!) zamykania nieskończonej ilości wymiarów w czterech.

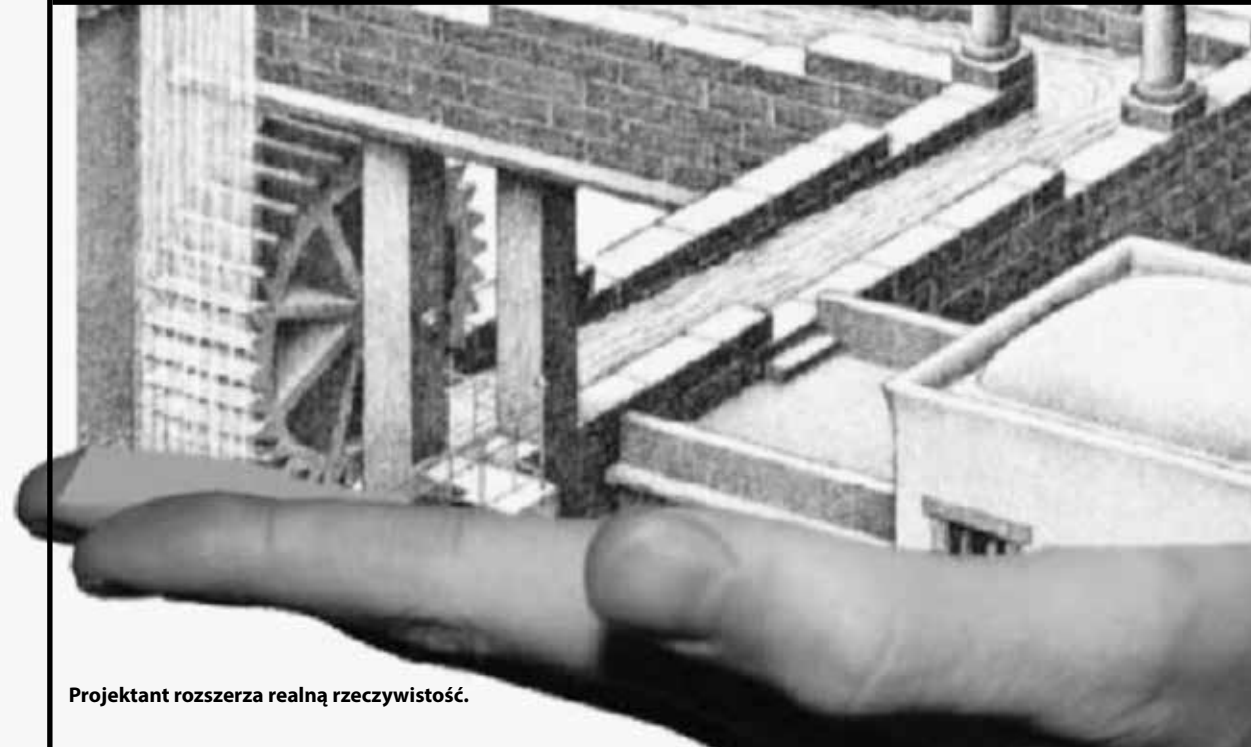


Nie da się,  
to zbyt trudne,  
niemożliwe,  
nie do zrealizowania.

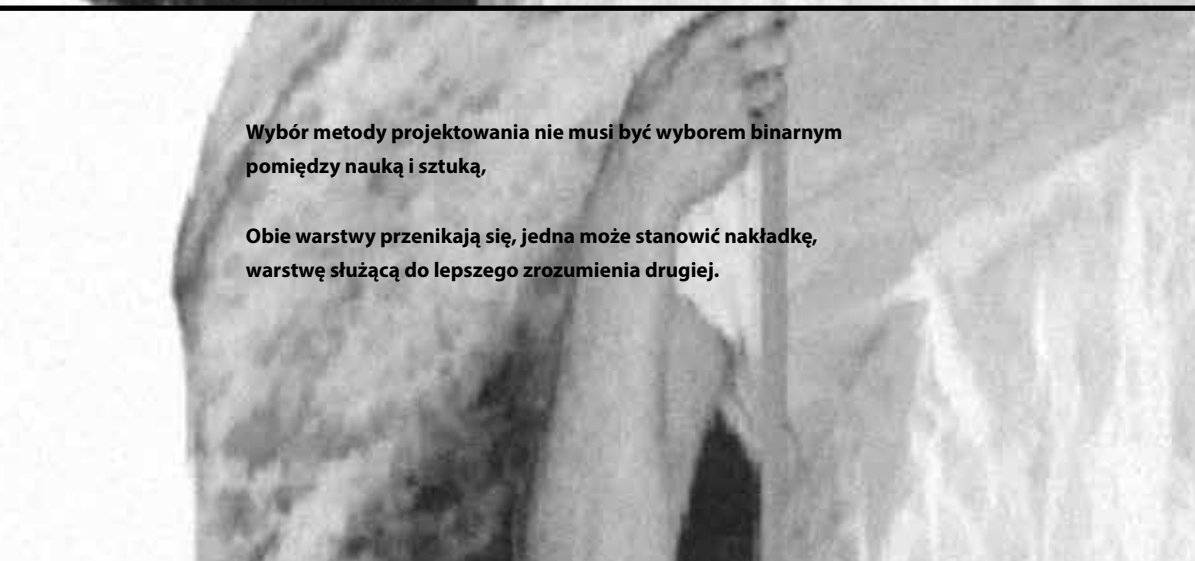


Naszą rzeczywistość na przestrzeni wieków kształtują projektanci.

To oni nazywają rzeczy i przestrzenie, nasze emocje i potrzeby.



Projektant rozszerza realną rzeczywistość.



Wybór metody projektowania nie musi być wyborem binarnym  
pomiędzy nauką i sztuką,

Obie warstwy przenikają się, jedna może stanowić nakładkę,  
warstwę służącą do lepszego zrozumienia drugiej.

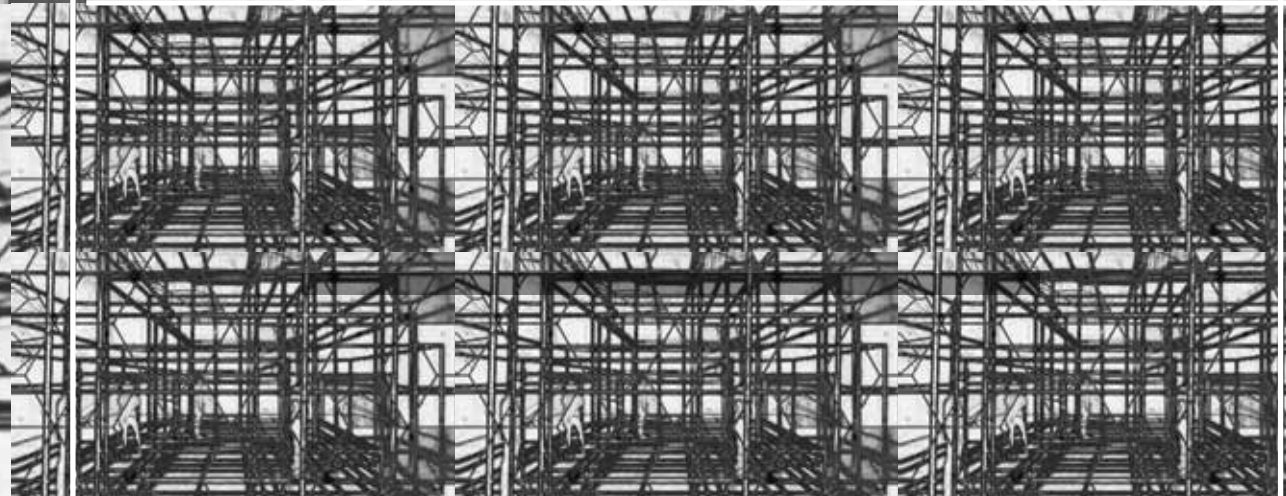
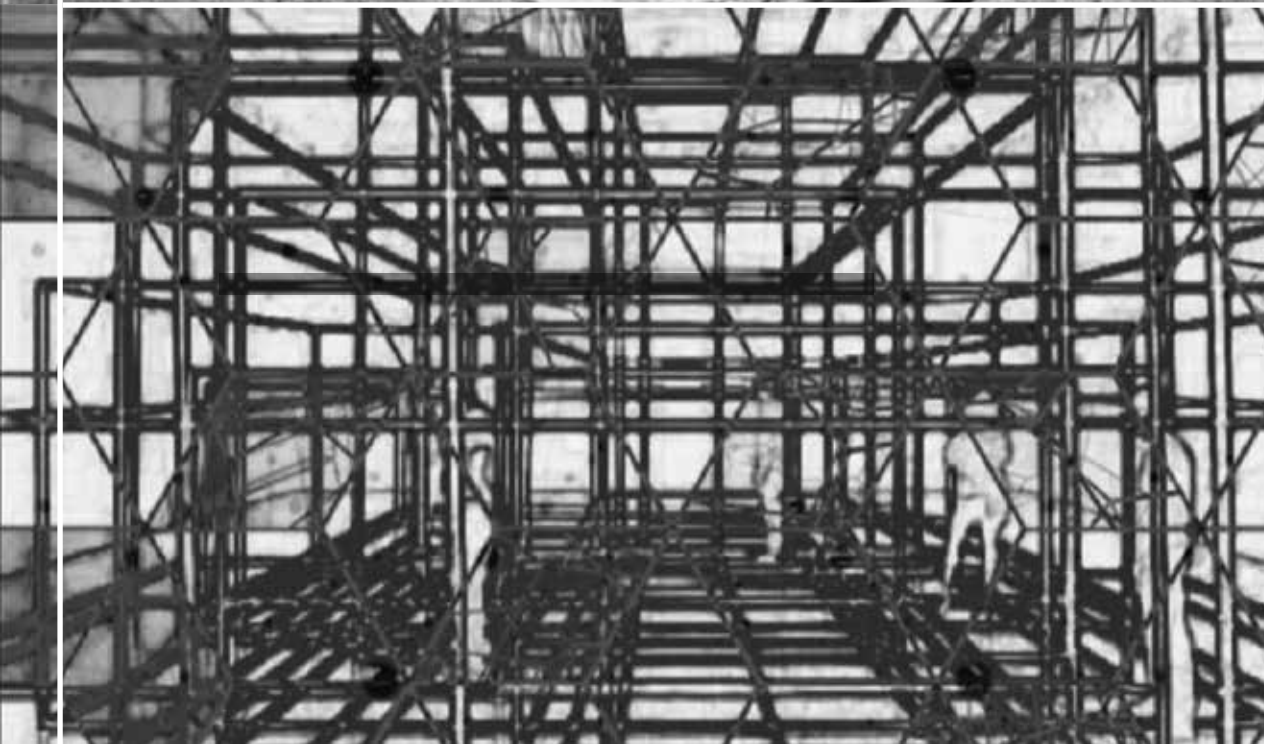
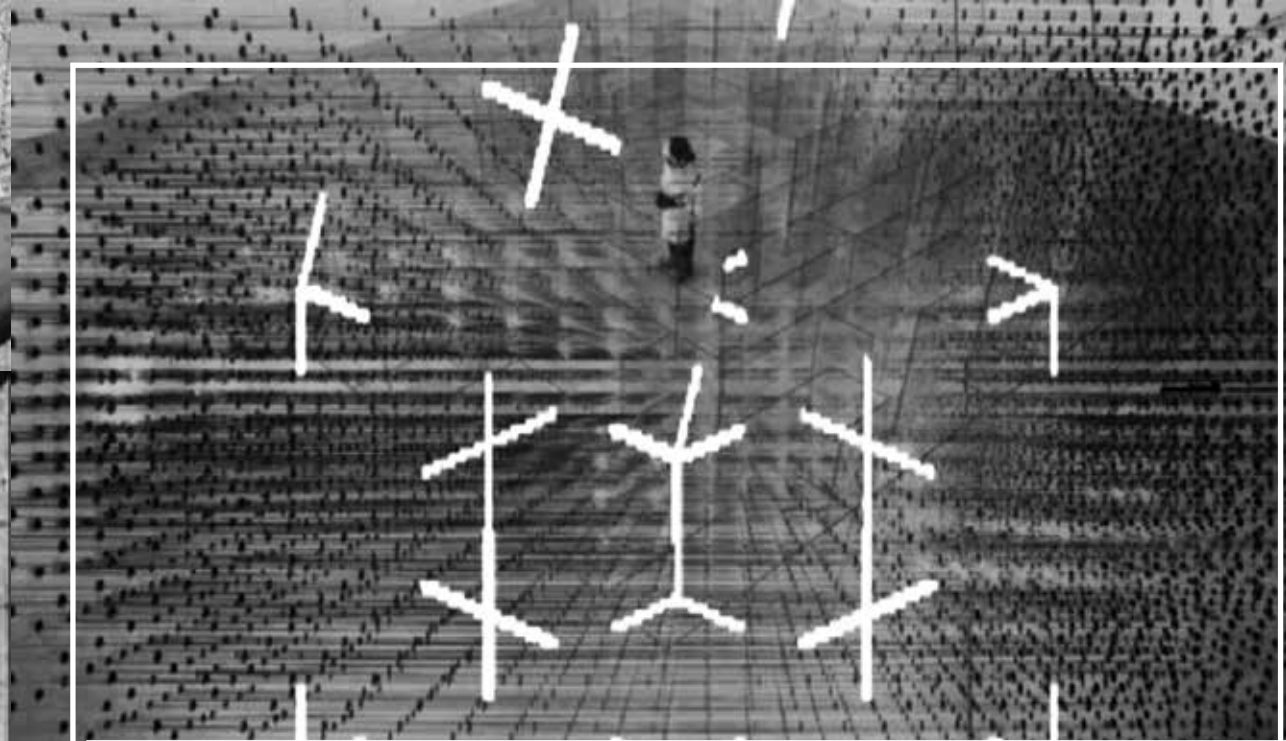


Takie myślenie przypomina  
chęć rozpracowania  
wnętrza czarnej skrzynki  
– odkrycia procesów rządzących  
decyzjami projektanta.

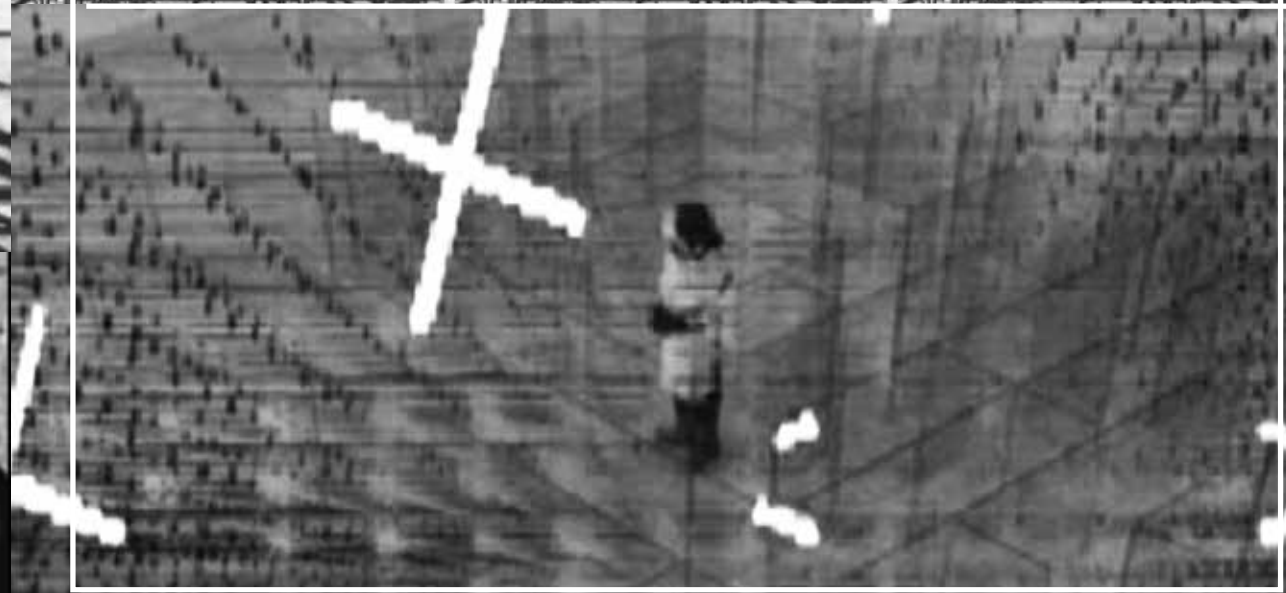




Czy więc eksperymentowanie nie jest w pewnym sensie projektowaniem?

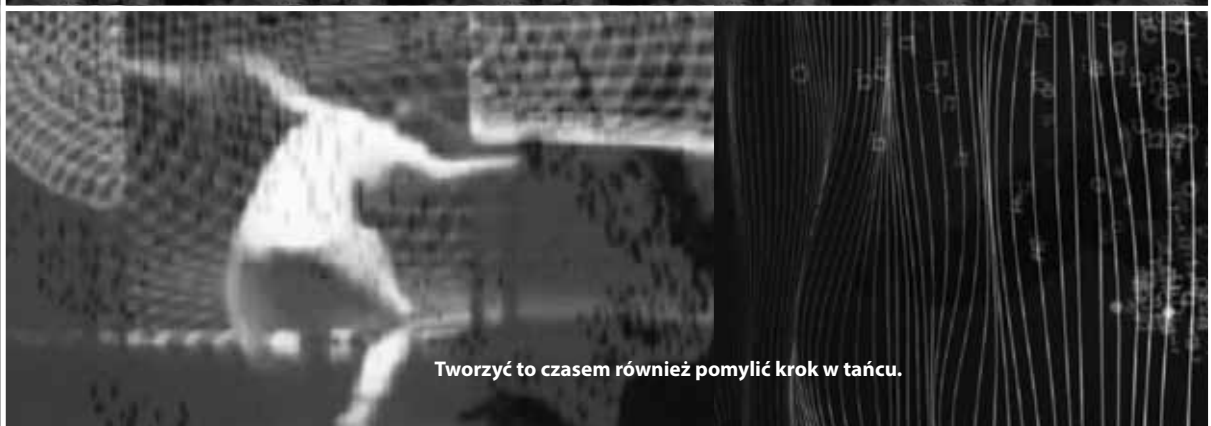
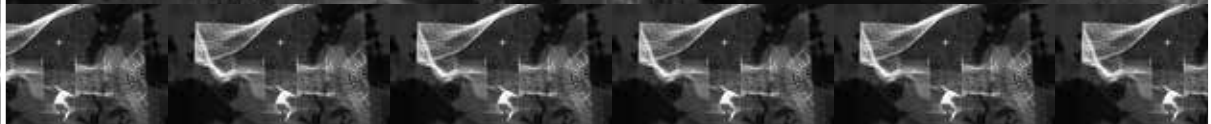


w procesie tworzenia, twórca przekazuje wytworowi swych rąk, myśli – cząstkę, mały nienamaczalny fragment samego siebie,

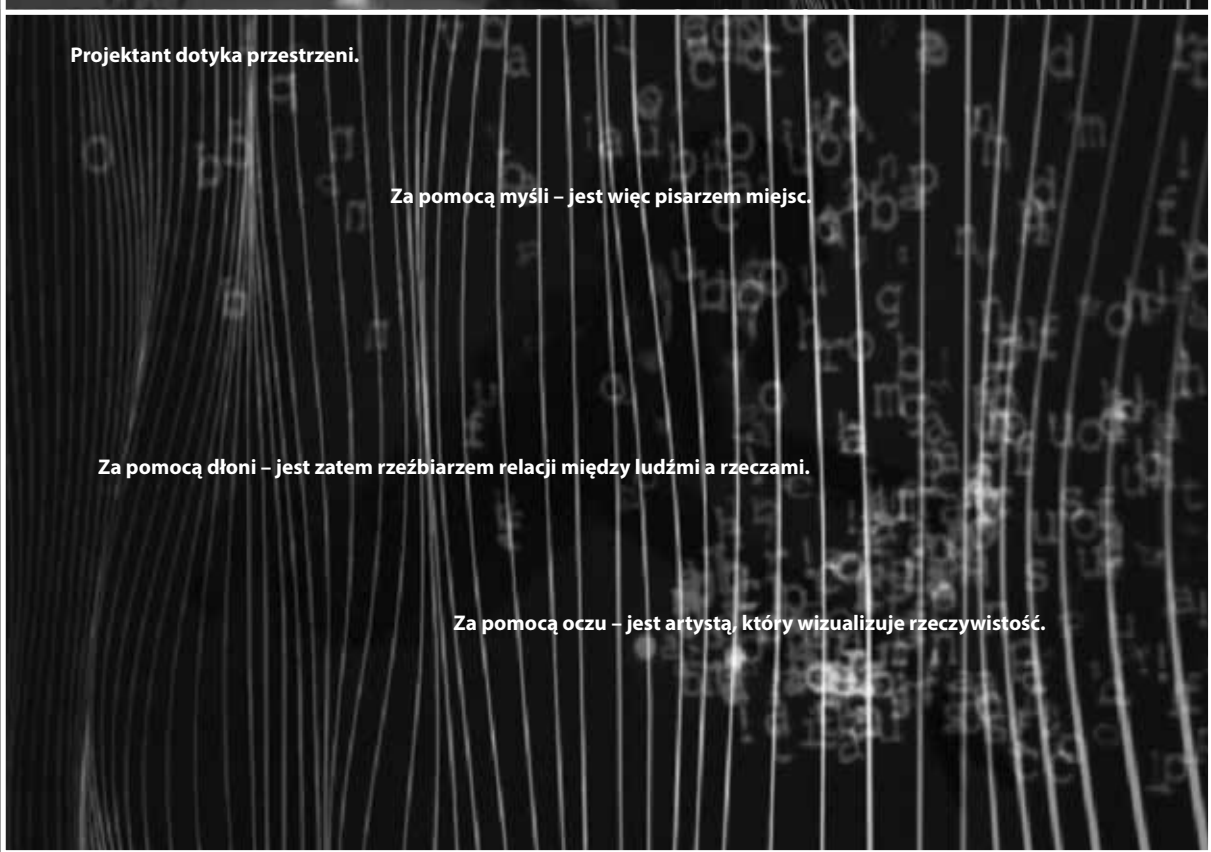




**Tworzenie różni się od wykonywania czegoś, tym, że zawiera w sobie drugie dno, jakim jest natchnienie.**



**Tworzyć to czasem również pomylić krok w tańcu.**



**Projektant dotyka przestrzeni.**

**Za pomocą myśli – jest więc pisarzem miejsc.**

**Za pomocą dłoni – jest zatem rzeźbiarzem relacji między ludźmi a rzeczami.**

**Za pomocą oczu – jest artystą, który wizualizuje rzeczywistość.**



**Za pomocą uszu – jest kompozytorem dźwięków kształtujących przestrzeń.**



**Jest reżyserem zdarzeń rozgrywających się w projektowanej przestrzeni.**



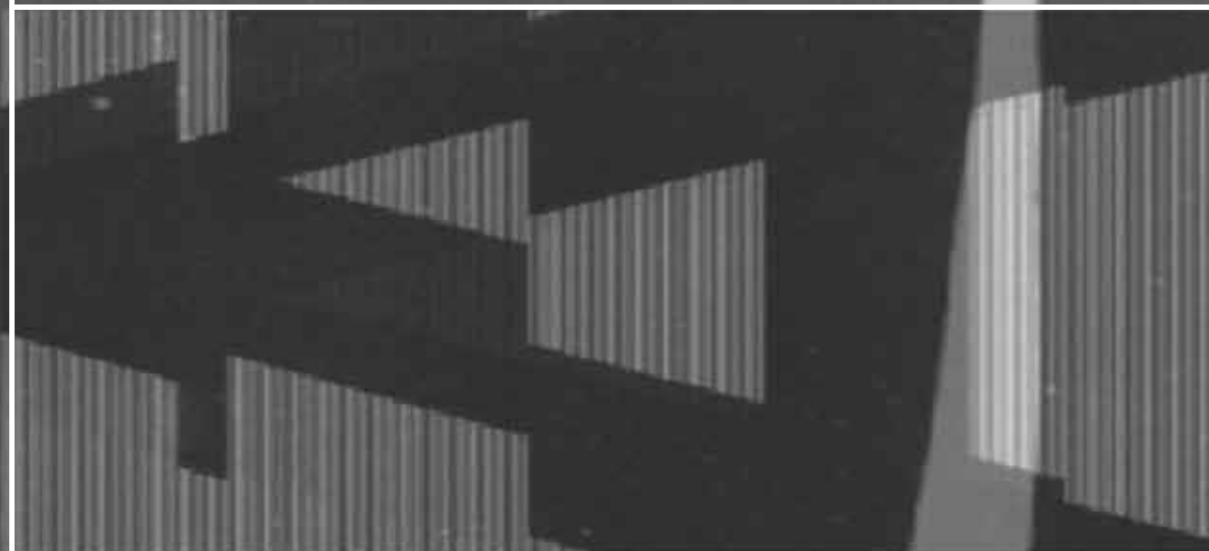
**Jest architektem ustanawiającym kształt powietrza wokół człowieka.**


Projektant rysując dwuwymiarowo,  
powinien równocześnie widzieć trzeci wymiar.

Plan zatem musi być generatorem myślenia przestrzennego.

architektura komunikuje się bezgłośnie

bezgłośnie





Podjęcie zawodu projektanta wymaga również podjęcia pracy nad samym sobą.

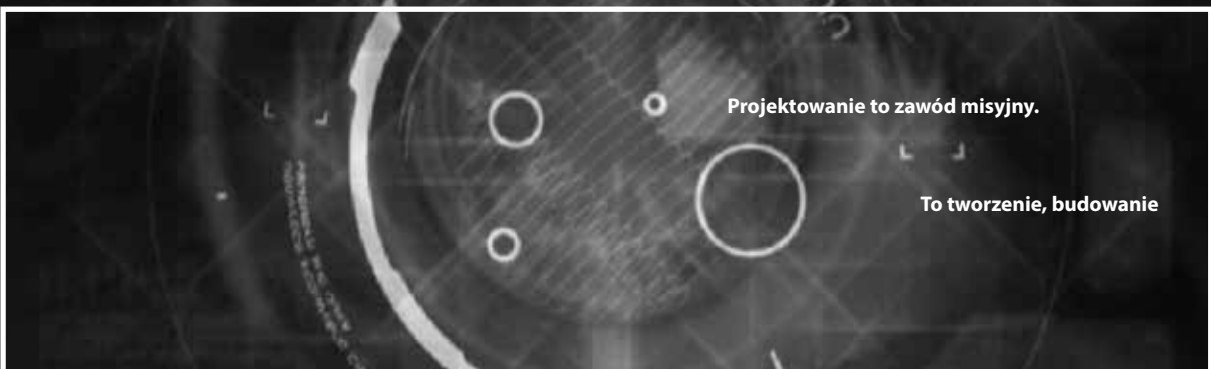
Rzeźbienia swojej osobowości.



Wydobywania swoich najlepszych cech.

By to one definiowały indywidualną przestrzeń projektową.

Modyfikowały ją i generowały ciągle świeże podejście do rzeczywistości.




Projektowanie to zawód misyjny.


To tworzenie, budowanie




Dzięki czemu, zaczynają oni odkrywać nowe aspekty życia i przestrzeni – nieznane wcześniej ścieżki jej eksploracji.




Każdy człowiek żyje w odrębnym świecie postrzeniowym,  
unosząc się w nim jak w bezpiecznej bańce,  
której przezroczysta powłoka  
wyznacza dystans między nim  
a światem zewnętrznym.



rzeczywistości dla ludzi, powoływanie do życia rzeczy, których ludzie potrzebują.



Poszerzając w ten sposób swoje pole widzenia, odczuwania i działania – sami wkraczają na drogę samokształcenia.



Produkt, który wypływa z inwencji projektanta  
może więc stanowić iskrę, od której płoną nowe idee,  
ale przede wszystkim te jednostkowe, wewnętrzne przemiany.

## Bezgłośny komunikat

Projektowanie to przewidywanie nieświadomych potrzeb, w przypadku projektowania przestrzeni kulturowych są to potrzeby duchowe. Kultura jest hybrydą przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Przestrzeń kulturowa ma cechy danej kultury i jest pełna jej znaków. Komunikaty w niej zawarte są ważne bo stanowią grunt budowania relacji między ludźmi. Projektanci odpowiedzialni są za kształt kultury w przyszłości, za interakcje w społeczeństwie. Rozwój technologii sprawia że człowiek przestaje uczestniczyć w kulturze w tradycyjny sposób, a oprogramowanie i ekstensje, które mają ułatwiać i wyręczać człowieka w codziennych czynnościach wypierają z kultury wartość bliskich realnych relacji z drugim człowiekiem. .

Bezgłośny komunikat w: *Szacunek dla środowiska przyrodniczego*  
*istotnym elementem edukacji projektanta i architekta*  
Katedra Bioniki i Krajobrazu, Wydział Architektury i Wzornictwa  
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

11.2017

#### BIBLIOGRAFIA

A. de S. Exupery, *Twierdza*,  
Warszawskie Wydawnictwo Literackie, MUZA SA, Warszawa 2005.

E. T. Hall, *Ukryty wymiar*,  
Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2009.

P. Wohlleben, *Sekretne życie drzew*, Wydawnictwo Otwarte, Kraków 2016.

[http://www.natureledgoproject.net/Documents/Biomimicry\\_000.pdf](http://www.natureledgoproject.net/Documents/Biomimicry_000.pdf)

<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1998/10/the-next-industrial-revolution/304695/>

<https://www.interaction-design.org/literature/article/dieter-rams-10-timeless-commandments-for-good-design>

<http://www.biophilicdesign.net/>

[http://krikortz.net/emotional\\_cities.php](http://krikortz.net/emotional_cities.php)

Ludzie żyją w ramach kultury, jaką stworzyli ich przodkowie i której kształtowanie podejmują w trakcie swojego życia. Kultura to całościowy kształt duchowego i materialnego rozwoju człowieka, rezultat zbiorowej działalności prowadzący do zapanowania nad rzeczywistością w sposób wynikający z ugruntowanych w danym społeczeństwie sposobów doświadczania i interpretacji zjawisk i procesów zachodzących w przestrzeni i relacjach między ludźmi. Kultura określa nasz sposób postrzegania świata<sup>1</sup>, za jej pośrednictwem wchodzimy ze sobą w interakcje, determinuje nasz styl życia i warunkuje sposób myślenia, postrzegania i partycypacji w przestrzeni.

E. T. Hall w *Ukrytym wymiarze* szczegółowo analizuje różnice w odbiorze przestrzeni uwarunkowane kulturowo. Opisane przez niego potrzeby przestrzenne i architektoniczne Amerykanów, Francuzów czy Niemców są zupełnie różne, w związku z czym przebywanie w inaczej kulturowo zorientowanych przestrzeniach, może wpływać na dyskomfort i odczucie niedopasowania. Takie wrażenia na każdej płaszczyźnie życia sprzyjają rozwojowi, ponieważ nie istnieje nic bardziej twórczego niż wychodzenie poza swoją strefę komfortu i ścieranie się z samym sobą. Sprawia to, że człowiek staje się bardziej twórczy, kreatywny, zaczyna dostrzegać więcej aspektów przestrzeni i relacji obowiązujących w nowym miejscu, odrzuca swoje fiksjacje – sztywne ramy, w których nauczył się funkcjonować.

Kultura kształtuje człowieka, daje mu tożsamość, jest zbiorem systemu wartości, norm i zasad, wyznacza standardy zachowania i reakcji na określone sytuacje, jest nośnikiem ideałów, do których dążą ludzie w danym

<sup>1</sup> E. T. Hall, *Ukryty wymiar*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2009, s. 261.

społeczeństwie, ale też obejmuje spuściznę wytworów człowieka, technicznych i duchowych, jest zbiorem patentów i zapisem innowacyjnych myśli. Gdyby można było spróbować nadać pojęciu kultury widzialną postać, byłaby tworem materialno-duchowym o nieregularnym, płynnym kształcie, zmiennej objętości, strukturze i przeźroczystości. Właściwości te transformowałyby jej formę w zależności od społeczności, która w nim egzystuje, od stopnia wrażliwości na przestrzeń i określające ją relacje. Nie byłby to jednak twór samowystarczalny, bo do swojej egzystencji potrzebowałby obecności ludzi, żeby ich karmić wiedzą i doświadczeniem poprzednich pokoleń i równocześnie wchłaniać emocje i interakcje społeczne. Przez fakt swojej transparentnej budowy, wygląd zewnętrzny tak pomyślanej kultury nakładałby się na wizerunek architektury wznoszonej przez ludzi. Kultura zatem kształtuje i jest kształtowana, ewoluuje w czasie, w interakcjach między człowiekiem i przestrzenią, a ci którzy mają największy wpływ na nią, to ludzie, którzy szukają rozwiązań dla społeczeństw przyszłości. To projektanci, których zadaniem jest sięganie wzrokiem poza aktualne czasy i ograniczenia, bycie zawsze o krok do przodu w stosunku do społeczeństwa (z łac. *proiectus* oznacza wysunięty do przodu) – innowatorzy, wizjonerzy, odkrywcy, którzy nie boją się wychodzić poza strefę własnej kultury. Otwarcie na odmienne kultury w dużej mierze już nastąpiło dzięki rozwojowi technologii i sieci internetowej, ludzie nie siedzą już zamknięci w bańkach swoich kultur, jak dawniej, kiedy informacja miała mniej praw i zdecydowanie wolniejsze tempo. Ludzie przemieszczają się między kulturami, zarówno w sensie fizycznym, jak i wirtualnym. Rozmywają się granice między zamkniętymi społeczeństwami, ujednoczenie i homogenizacja kultury są czynnikami wpływającymi na utrwalenie się jednakowych zwyczajów, stylu życia, mody. Powstają hybrydalne społeczeństwa, w których obowiązują podobne treści, którymi zajmuje się sztuka i konwencje w jakich jest rozumiana. Wyznaczone wzorce, modele zachowania i wartości wspólne dla ogółu społeczeństwa, eliminują różnice międzykulturowe, czemu sprzyja i równocześnie napędza masowa produkcja rzeczy, zarówno realnych jak i wirtualnych. Dualizm realności przeplatającej się z wirtualnością określa ramy współczesnej wspólnej kultury wielu społeczeństw i w pewnym sensie wprowadza w życie człowieka rozłam, jest zagubiony pomiędzy tym co jest w rzeczywistości, a tym co odbija się w jej zwierciadle/ekranie, bo coraz częściej są to całkiem różne światy. Człowiek staje się twórcą samego siebie i bardzo często ta alternatywna wersja wypiera rzeczywistość. Mimo

nieograniczonego dostępu do wiedzy i informacji w sieci, ludzie nie czytają więcej, niż wtedy gdy dostęp do literatury był trudniejszy. Mimo możliwości ciągłej łączności z innymi, ludzie nie są wcale mniej samotni, przeciwnie, pozorna otwartość w świecie wirtualnym, w realu oznacza zazwyczaj wycofanie i izolację. Czy ludzie przyszłości będą potrzebować czegoś więcej niż ekranu i sieci? W którą stronę ewoluuje człowiek i przestrzeń kulturowa wokół niego? Stawiam tezę, że projektanci powinni wziąć na siebie odpowiedzialność za kierunek tego rozwoju. I nie chodzi tu już tylko o projektowanie konkretnych rzeczy, które wyręczają człowieka z codziennych czynności fizycznych i myślowych. Nie chodzi tylko o projektowanie architektury i przestrzeni, które swoją formą, estetyką i funkcjonalnością będą zaspokajać nowe potrzeby. Chodzi o projektowanie cech i umiejętności, które przyswoi człowiek przyszłości za pośrednictwem projektowanych obiektów. Te *obiekty*, mające kulturotwórcze właściwości będą składnikami nowych przestrzeni kulturowych, takich w których człowiek zechce przebywać realnie i ubogacać nie tylko swoją wirtualność – a również swoją duchowość.

### **Przestrzeń kulturowa. Wyzwanie projektanta**

Projektowanie to przewidywanie nieuświadomionych potrzeb, w przypadku projektowania przestrzeni kulturowych są to potrzeby duchowe. Kultura jest hybrydą przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Przestrzeń kulturowa ma cechy danej kultury i jest pełna jej znaków. Komunikaty w niej zawarte są ważne bo stanowią grunt budowania relacji między ludźmi. Projektanci odpowiedzialni są za kształt kultury w przyszłości, za interakcje w społeczeństwie. Rozwój technologii sprawia że człowiek przestaje uczestniczyć w kulturze w tradycyjny sposób, a oprogramowanie i ekstensje, które mają ułatwiać i wyręczać człowieka w codziennych czynnościach wypierają z kultury wartość bliskich realnych relacji z drugim człowiekiem. Ztraca się ważność nadawcy komunikatu, ponieważ w sieci nie jest istotne kto podaje informacje, liczy się tylko informacja, która w zawrotnym tempie obiega świat i dociera do bezosobowego tłumu. Ważność została przesunięta z interakcji człowiek-człowiek/przestrzeń na człowiek-narzędzie komunikacji wirtualnej-człowiek/przestrzeń. Postęp ten umożliwił wiele nowych ścieżek doświadczania przestrzeni, ludzie mogą nawiązać dialog z architekturą, poprzez kontakt z nią za pomocą smartfonów. Przykładem takiego



zastosowania nowych technologii jest projekt Erika Krikortza *Emotional City* w Sztokholmie<sup>2</sup>, w którym oświetlano cztery szczytowe ściany budynku jednym z siedmiu kolorów, z których każdy niósł konkretną informację o nastroju mieszkańców. Za pośrednictwem przeznaczonej do tego celu platformy internetowej ludzie przesyłali wiadomości o swoim aktualnym samopoczuciu, uśredniano je i wizualizowano na budynku – ekranie). Informacja taka, była oczywiście zjawiskowym zdarzeniem w przestrzeni kulturowej, jednak dosyć impersonalnym, nie wywołała trwałych skutków w budowaniu wspólnoty społecznej. Działanie krótkotrwałe, wrażeniowe, dostosowane do pędu współczesności nie zatrzymuje na dłuższej refleksji. Ponadto poprzez ciągłe oglądanie na ekranach obrazów i filmów niosących duży ładunek emocjonalny obniża się stale poziom empatii. Bódcze muszą być intensywne i krótkie również ze względu na coraz słabszą umiejętność koncentracji i skupienia. Nadprodukcja rzeczy, medialnego szumu, wirtualnych alternatyw do rzeczywistości odbywa się w skali niedostosowanej do człowieka. Ujednolicenie środków wyrazu sztuki i architektury bez podkreślania ich lokalnych źródeł rozmywa specyfikę odrębnych środowisk, a jednakowe narzędzia i programy komputerowe pozwalają na osiągnięcie zbliżonych do siebie wizualnie projektów.

Wiedza zdobywana jest bez wychodzenia z domu, więc sens greckiej agory i budowania miast na wzór ich dawnego kodu genetycznego stracił na znaczeniu. Agora jest teraz wszędzie, na równi z przepływem informacji. Nowym wyzwaniem projektowania przestrzeni, które miałyby wpływ na ludzi w przyszłości jest obranie jasnej idei kreowania przestrzeni kulturowych, bo one mają wpływ na świadomość ludzi. Potrzebny jest zatem nowatorski kierunek rozwoju takich miast. Rozwój wirtualności sprawił, że miasto to już nie są tylko budynki, ulice i place. Miasto to przepływ informacji. To tkanka, która żyje wielowymiarowo, a jej puls jest zależny od aktywności użytkowników (już nie mieszkańców) i wielkości transferu (danych i emocji). Projektowanie w zakresie nowych przestrzeni kulturowych, powinno koncentrować się na ochronie namacalnej rzeczywistości, zanim ta, zamieni się w zbiór bitów. Potrzebne są przestrzenie kulturowe, które zwiążą ludzi ze sobą mocniej niż sieć, bo nie tylko pozornie. Powrót do jednostkowości i indywidualizmu w rozwiązaniach dedykowanych konkretnemu krajobrazowi kulturowemu wsparty realnym kontaktem z ludźmi, którzy żyją w da-

<sup>2</sup> [http://krikortz.net/emotional\\_cities.php](http://krikortz.net/emotional_cities.php)

nej społeczności i ewentualne wsparcie na poziomie wirtualnym poprzez rozszerzanie rzeczywistości w kierunku, który wspiera rozwój człowieka. Następnym takim podejściem jest zwolnienie tempa życia, głębsza analiza i samoświadomość, projektowanie przestrzeni kulturowych wzmacniających różnice kulturowe, tożsamość i charakter miejsc i w ten sposób pośrednio oddziałujących na mieszkańców i przyczyniających się do osiągnięcia równowagi w produkcji rzeczy i przestrzeni i w konsekwencji tego również i stylu życia ludzi.

### **Drzewo. Powrót do natury**

Gdzie szukać takiej równowagi, jeśli nie w naturze, która na przestrzeni wieków wyewoluowała wysoko wydajnymi systemami i procesami, które mogą stanowić wzór dla cywilizacyjnych rozwiązań (przetwarzanie odpadów, efektywne gospodarowanie zasobami i problemy z zarządzaniem energią). Janine Benyus<sup>3</sup>, naukowiec i biolog, w swojej książce pt. *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature* (Biomimikra: Innowacje zainspirowane naturą) sugeruje bardziej naturalne spojrzenie na zrównoważone sposoby projektowania, produkcji i życia. Przedstawia dziewięć cech natury, które zapewniły jej sukces w przetrwaniu, zrównoważony rozwój i adaptację do warunków zewnętrznych. Natura potrzebuje słońca – jako energii, która ją zasila, wykorzystuje tylko tę energię, której potrzebuje – nie wytwarza nadmiaru, rozrasta się w skali swoich potrzeb, posiada formę dopasowaną do funkcji, przetwarza w zamkniętym obiegu wszystko, co powstaje jako materiał odpadowy, przynosi korzyści, które przekładają się na dobro całego biotopu, działa w oparciu o różnorodność ale w szacunku do lokalnej wiedzy i warunków, hamuje nieprawidłowości i nadużycia już u samego ich źródła, pokonuje ograniczenia. Zwrot w kierunku natury w wielu różnych dziedzinach nauki i sztuki jest coraz intensywniejszy. Potrzeba zrównoważonego rozwoju, dbania o ekosystem i działania proekologiczne, ale także wzorowanie się na przyrodzie odradzającej się w zamkniętych cyklach, bez produkcji zbędnych odpadów, stawia w złym świetle kierunek rozwoju cywilizacyjnego. Natura jest obok kultury elementem przestrzeni kulturowej człowieka, nieukształtowanym przez niego, ale związanym z nim poprzez niematerialne wrażenia powstające w wyniku reakcji zmysłów na kontakt

<sup>3</sup> [http://www.naturaledgeproject.net/Documents/Biomimicry\\_000.pdf](http://www.naturaledgeproject.net/Documents/Biomimicry_000.pdf)

z naturą. Jest ona katalizatorem odczuć, przywołuje różne stany emocjonalne, jej stałość buduje więź między ludźmi, jest spoiwem przestrzeni kulturowych. T. Hall pisał, że „trzeba, żebyśmy nauczyli się odczytywać bezgłośnie komunikaty równie łatwo jak drukowane i mówione”<sup>4</sup>, więc rolą projektanta przestrzeni kulturowych nie będzie w tym przypadku ingerencja w przyrodę, a raczej obserwacja i próba znalezienia z nią wspólnego języka, holistycznego kształtowania przestrzeni i w szerszym ujęciu również kultury. Projektant jest twórcą sposobu życia społeczności, które zamieszkają w jego architekturze, ma wielki wpływ na wartości, jakie ugruntują się w ludziach mieszkających w projektowanych przez niego przestrzeniach. Projektowanie jest sztuką nadawania znaczeń temu co zastane, lokalne, uwarunkowane środowiskowo i kulturowo. Podkreślanie indywidualności, jednostkowości może wpłynąć na zróżnicowanie krajobrazu kulturowego. Pojedyncza historia opowiedziana przez dedykowany jej obiekt, taka która uchwyci emocje i złapie człowieka na byciu tu i teraz, skłoni do refleksji nad nad samym sobą, nad swoją szczerością w obliczu szczerości zastosowanych w budynku materiałów sprawi, że człowiek zacznie szukać prawdziwego siebie, w kontekście zastanej sytuacji: lokalnej, historycznej, kulturowej.

Do bliskiego kontaktu z naturą nawołuje nowy ruch o nazwie *biofilia*, który rozwinął się pod koniec XX wieku. Zapoczątkował go profesor biologii z Harvardu, Edward O. Wilson, i jego hipoteza wnosi, że ze względu na silną więź łączącą człowieka z naturą – wymaga on stałych i bliskich relacji z nią. Jest to jedyna droga do odnalezienia stabilizacji psychicznej, emocjonalnej i zdrowotnej. Założenia te, jako że dotyczące człowieka i jego dobrostanu wykorzystali architekci rozwijając program *biophilic design*, czyli projektowanie *bliskie naturze*. Główną ideą programu jest przywrócenie ludziom możliwości budowania biotopu w otoczeniu naturalnym, z którym poprzez gwałtowny rozwój cywilizacyjny utraciliśmy kontakt. Problematyką zajęli się także psychologowie, socjologowie i przyrodniccy, między innymi Stephen Kellert<sup>5</sup>, badacz z Yale, autor książki *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life*, w której wraz z innymi naukowcami proponuje metody rozwiązania problemów współczesnych miast i ich mieszkańców poprzez silniejsze związanie ich z przyrodą.

4 E. T. Hall, *Ukryty wymiar*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2009, s. 19.  
5 <http://www.biophilicdesign.net/>

Współcześni projektanci tendencji *digital botanic-architecture* zdążają w kierunku wizji domów które same urosną na podstawie podanego im zbioru informacji. Będą zatem materią żywą, naśladującą procesy zawarte w naturze a nie kopiującą formę zewnętrzną przyrody. Dennis Dollens, teoretyk projektowania i pisarz, zajmujący się architekturą, instalacjami i projektowaniem produktów, który w swoich wystąpieniach prezentuje budynki jako kody genetyczne, propaguje w ten sposób ideę architektury cyfrowo-botanicznej. Jego praca polega na pisaniu oprogramowania, które może pomóc architektom przenieść ekologiczne i regeneracyjne (zrównoważone) procesy świata przyrodniczego na procesy obecne w architekturze. Wyzwaniem dla niego jest budowanie, modelowanie struktur, powierzchni i elementów budynków, tak aby mogły rosnąć i zachowywać się tak inteligentnie, jak rośliny. Dollens odwołuje się do biomimetycznej metody projektowania opierającej się na poszukiwaniu inspiracji w naturze, do zachwytu jej prostymi, funkcjonalnymi mechanizmami działania. Biomimetyka polega na wykorzystaniu w projektowaniu procesów i zasad występujących w naturze a nie tylko na powielaniu ich formy. Po lekturze *Sekretne życie drzew* Petera Wohllebena, logicznym wydaje się idea budynku jako drzewa, o której już w 98 roku pisali William McDonough i Michael Braungart<sup>6</sup> (artykuł w amerykańskim magazynie pt. *The NEXT Industrial Revolution*), a którą przedstawia Dollens w projekcie koncepcyjnym Arizona Tower. Opracowane w tej idei metody translacji informacji botanicznej na generatywne formy architektoniczne z materiałów termoczułych, aktywnych i reagujących na energię słoneczną umożliwiałyby przekształcanie jej w paliwo. Powstałby w ten sposób zrównoważony biotop, w którym odpady przekształcane są w energię, a ta krąży w zamkniętym obiegu. Jeśli wyobraźnia pozwala zobaczyć domy, które rosną, zmieniają się wraz z porami roku i same replikują, a ponadto wzorem drzew wiążą azot, wytwarzają tlen i uzdatniają wodę przyczyniając się tym samym do dbania o cały ekosystem, to może warto podążać w tym kierunku? Z badań i obserwacji Wohllebena wynika, że drzewa „żyją w poczuciu wewnętrznej równowagi”<sup>7</sup>, „są bardzo prospołeczne i pomagają sobie nawzajem”<sup>8</sup>, a nawet komunikują się ze sobą poprzez wydzielanie substancji zapachowych. Jeśli uświadomić sobie jak wiele jeszcze nie wiemy o realnym świecie, który nas otacza, jak dużo pozostaje do odkrycia, wątpliwy wydaje się

6 <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1998/10/the-next-industrial-revolution/304695/>  
7 P. Wohlleben, *Sekretne życie drzew*, Wydawnictwo Otwarte, Kraków 2016, s. 35.  
8 Tamże, s. 58.

sens ubierania gogli do wirtualnej rzeczywistości, które zdają się kryć za światem ułudę prawdę wynikającą z natury.

Projektowanie to oprócz obserwacji, analizy i syntezy także umiejętność zadawania celnych pytań, takich, które postawią problem projektowy w zupełnie nowym świetle, które wyrwą z wyuczonego sposobu doświadczania rzeczywistości.

## 10 zasad

Dieter Rams (ur. w 1932 r.) jest niemieckim projektantem przemysłowym i emerytowanym wykładowcą akademickim, wyznającym zasady funkcjonalizmu w projektowaniu. Jest twórcą wielu produktów firmy Braun, które przeszły do historii jako ikony wzornictwa. Jego dyskretne podejście do projektowania i wiara w ideę *mniej, ale lepsze*, ugruntowały ponadczasową jakość projektowanych przez niego rzeczy i wpłynęły na uznanie Ramsa, jednym z najważniejszych projektantów XX wieku.

W latach 70-tych Rams pracował nad koncepcją zrównoważonego rozwoju i zadał sobie wówczas ważne pytanie: czy mój projekt jest dobrym projektem? Odpowiedzią okazało się opracowane przez niego 10 zasad, które do dzisiaj stanowią ciągle aktualny test dla dobrego projektowania, i bardzo blisko im do cech, które Janine Benyus wyróżniła jako właściwości natury, które powinny inspirować do dobrego projektowania. Rams pisze<sup>9</sup>, że dobry projekt jest innowacyjny – możliwości jego rozwoju są niewyczerpane. Rozwój technologiczny zawsze oferuje nowe perspektywy a pomysłowy projekt rozwija się wraz z udoskonaleniem technologii i nigdy nie pozostaje celem samym w sobie. Adaptuje w naturalny sposób do nowych warunków i pokonuje ograniczenia. Sprawia, że produkt jest przydatny – spełnia nie tylko kryteria funkcjonalne, ale także psychologiczne i estetyczne, podkreśla użyteczność produktu, pomija to wszystko, co mogłoby zmniejszyć jego funkcjonalność. Jest estetyczny – jego jakość jest integralną częścią przydatności, ponieważ produkty są codziennie używane i mają wpływ na ludzi i ich samopoczucie. Czyni produkt zrozumiałym – może sprawić, że produkt wyraźnie wyraża swoją funkcję, wykorzystując intuicję użytkownika. Jest dyskretny – spełnia cel jak narzędzie. Nie jest przedmiotem ozdobnym, ani dziełem sztuki. Jego konstrukcja powinna być zarówno neutralna,

jak i powściągliwa, aby pozostawić miejsce na ekspresję użytkownika. Jest uczciwy – nie wywołuje wrażenia, że produkt wydaje się bardziej innowacyjny, potężny lub wartościowy, niż jest naprawdę. Nie próbuje manipulować odbiorcy obietnicami, których nie można spełnić. Jest długotrwały – unika mody i dlatego nigdy nie będzie przestarzały. Wytrzymuje próbę czasu. Jest dokładny do ostatniego szczegółu – nic w nim nie jest pozostawione przypadkowi. Jest przyjazny dla środowiska – wnosi istotny wkład w ochronę środowiska. Zapewnia oszczędność zasobów i minimalizuje zanieczyszczenia w całym cyklu życia produktu. Realizuje zasadę *mniej, ale lepiej* – ponieważ koncentruje się na istotnych aspektach projektu, dzięki temu produkty nie są obarczone zbędnymi elementami. To powrót do puryzmu, powrót do uproszczenia.

<b>Dieter Rams cechy dobrego designu</b>	<b>Janine Benyus cechy natury</b>
przyjazny dla środowiska	potrzebuje słońca – jako energii, która ją zasila
jest dyskretny – spełnia cel jak narzędzie	wykorzystuje tylko potrzebną energię
jest zrozumiały – wyraźnie wyraża swoją funkcję jest estetyczny – estetyczna jakość produktu jest integralną częścią jego przydatności	forma wynika z funkcji
jest dokładny – nic w nim nie jest pozostawione przypadkowi	przetwarza wszystko – nie zostawia odpadów
jest przydatny – spełnia nie tylko kryteria funkcjonalne, ale także psychologiczne i estetyczne	przynosi korzyści, które przekładają się na dobro całego biotopu
jest długotrwały – wytrzymuje próbę czasu	działa w oparciu o różnorodność, na gruncie lokalnej wiedzy i warunków, ewoluuje
mniej, ale lepiej	hamuje nieprawidłowości i nadużycia już u samego ich źródła
jest innowacyjny – możliwości jego rozwoju są niewyczerpane jest uczciwy – nie wywołuje wrażenia, że jest bardziej innowacyjny niż jest naprawdę	pokonuje ograniczenia na miarę potrzeb, dostosowuje się do warunków, odpowiada na zmiany

<sup>9</sup> <https://www.interaction-design.org/literature/article/dieter-rams-10-timeless-commandments-for-good-design>

## Wezwanie

Dieter Ramz w rozmowie z Wojciechem Trzcionką, w *Design Alive*<sup>10</sup>, powiedział, że w przyszłości nie będzie ważne, aby mieć wiele rzeczy, ważna będzie umiejętność sprawowania opieki nad tym, gdzie i jak żyjemy. Interpretując jego słowa można dojść do wniosku, że stoimy w punkcie kulminacyjnym rozwoju naszej kultury. Może projektanci nie muszą projektować rzeczy, których jest już za dużo. Może czas zadbać o krajobraz naturalny i rolę projektantów jest między innymi zwrócenie uwagi na przyrodę, bo na jej gruncie budujemy swoją kulturę. Ponadto zestawienie cech przyrody i dobrego designu, mimo że nie da się ich przyrównać do siebie jednoznacznie – inspiruje do przewartościowania swojego myślenia o projektowaniu. Zachęca do wejścia na wyższy poziom w sztuce projektowania, uświadamia, że powinniśmy pójść dalej i jednym z głównych celów mianować projektowanie nowych umiejętności i wzmacnianie cech pozytywnych w ludziach za pośrednictwem obiektów i przestrzeni kulturowych.

A. de Saint Exupery w *Twierdzy* bardzo konkretnie pyta architektów, co w ich pracy jest ważne, kiedy odpowiadają po dłuższej chwili milczenia: „Zaspokajamy potrzeby ludzkie. Budujemy domy, które ich chronią”<sup>11</sup>. Autor nie ma wątpliwości, że nie wiedzą na czym tak naprawdę polega budowanie przestrzeni dla ludzi. Nie chodzi tu bowiem tylko o mury, bo ważne jest aby ludzie mieli wokół siebie przestrzeń, która pozwoli im wzrastać, rozwijać się. Człowiek oprócz schronienia „potrzebuje także bezkresnej Mlecznej Drogi i przestrzeni morza, choć ani gwiazdne konstelacje, ani ocean nie służą mu w danej chwili na nic”<sup>12</sup>. I właśnie te przestrzenie, które dają ludziom poczucie szczęścia, pobudzają do zmian, sprawiają, że człowiek wraca do swojego domu przemieniony, bo „wszystko otwiera się na wymiar większy niż własny. Każda rzecz staje się ścieżką, drogą oknem na coś, co jest poza nią”<sup>13</sup>. To wezwanie do projektantów, aby samym układem kamieni budowali smak wody śpiącej w porcie i smak ciszy, wśród której ludzie szukają i znajdują samych siebie<sup>14</sup>, wezwanie, aby przestrzenie przyszłości budowane były z tych dyskretnych bezgłośnych komunikatów, które słyszy tylko ludzka dusza.


<sup>10</sup> <http://www.designalive.pl/dieter-rams-mamy-mnostwo-niepotrzebnych-rzeczy/>

<sup>11</sup> A. de S. Exupery, *Twierdza*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie, MUZA SA, Warszawa 2005, s. 90.


<sup>12</sup> Tamże, s. 90.

<sup>13</sup> Tamże, s. 91.


<sup>14</sup> Tamże, s. 92.




Człowiek jest zagubiony pomiędzy tym co jest w rzeczywistości,  
a tym co odbija się w jej zwierciadle/ekranie, bo coraz częściej są to całkiem różne światy.



Przez fakt swojej transparentnej budowy,  
wygląd zewnętrzny tak pomyślanej kultury  
nakładałby się na wizerunek architektury wznoszonej przez ludzi.

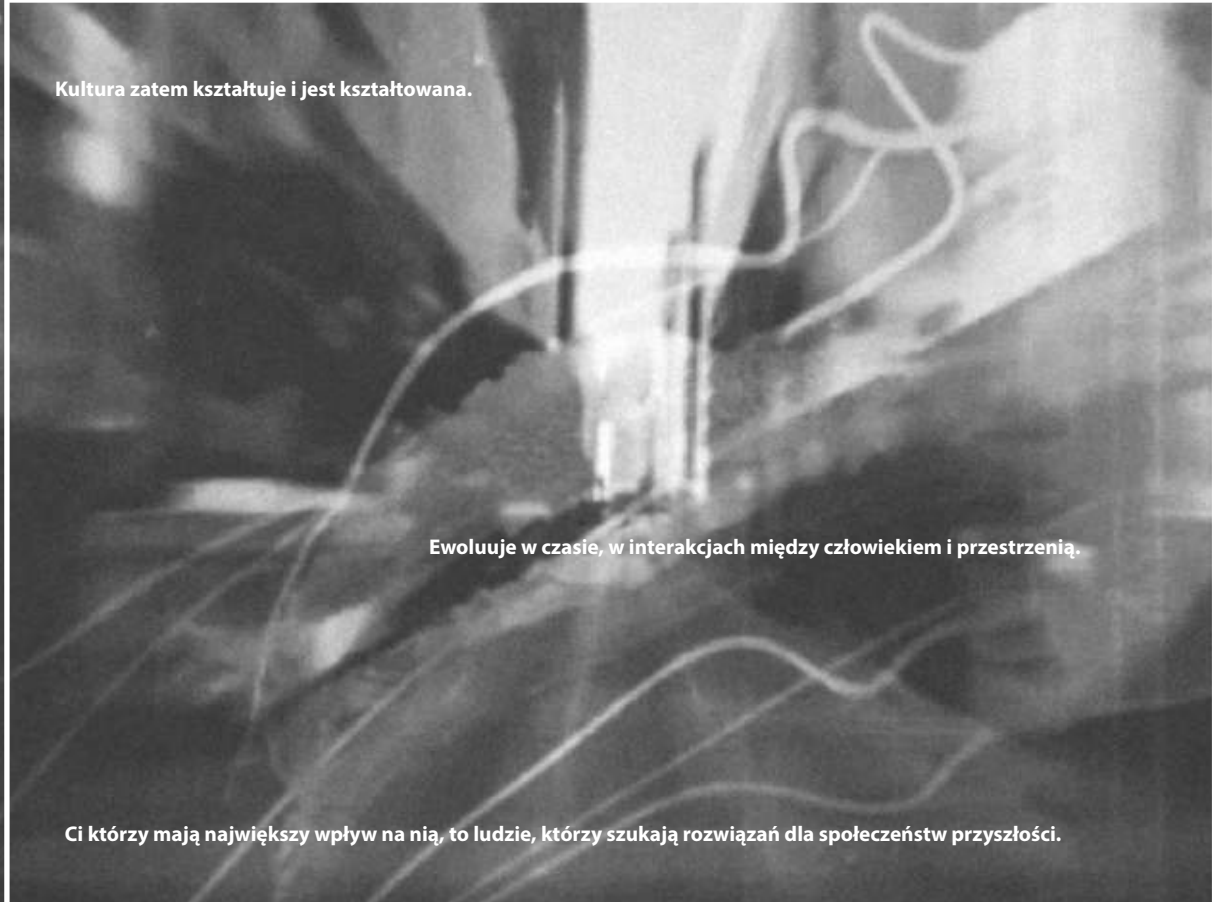


Żeby ich karmić wiedzą i doświadczeniem poprzednich pokoleń  
i równocześnie wchłaniać emocje i interakcje społeczne.



Gdyby można było spróbować nadać pojęciu kultury widzialną postać,  
byłaby tworem materialno-duchowym o nieregularnym, płynnym kształcie,  
zmiennej objętości, strukturze i przeźroczystości.


Nie byłby to jednak twór samowystarczalny,  
bo do swojej egzystencji potrzebowałby obecności ludzi.




Kultura zatem kształtuje i jest kształtowana.

Ewoluuje w czasie, w interakcjach między człowiekiem i przestrzenią.

Ci którzy mają największy wpływ na nią, to ludzie, którzy szukają rozwiązań dla społeczeństw przyszłości.



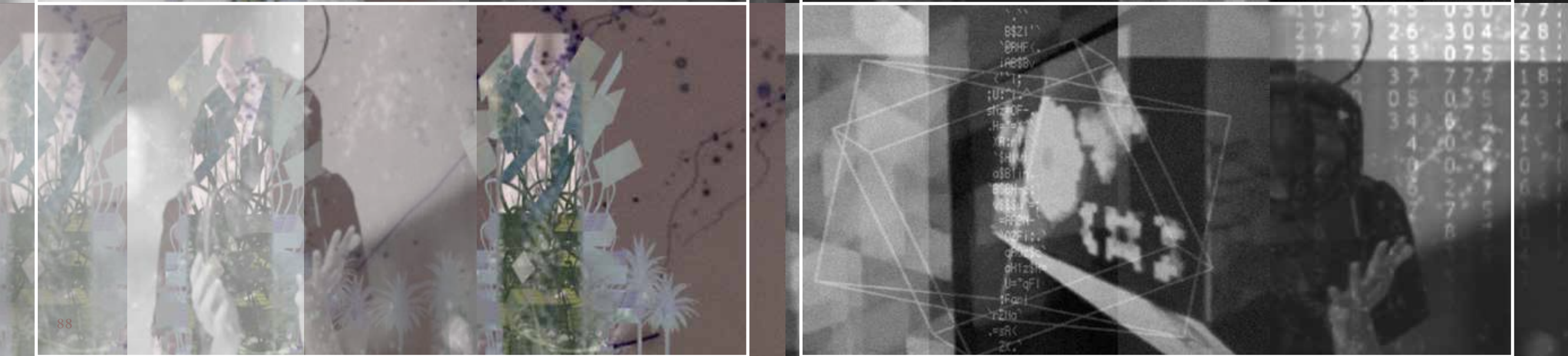
Nie istnieje nic bardziej twórczego niż wychodzenie poza swoją strefę komfortu i ścieranie się z samym sobą.

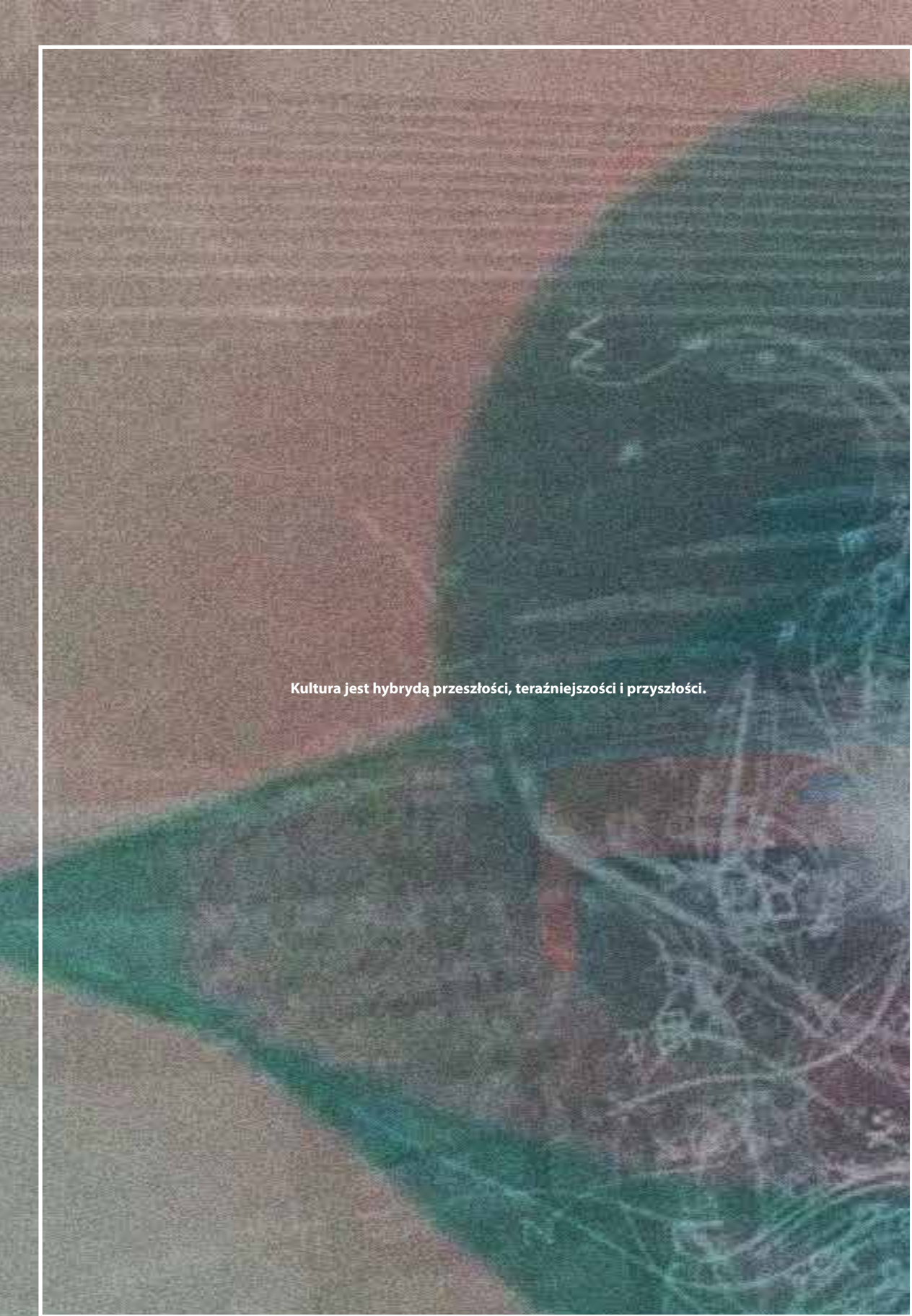


Zaczyna dostrzegać więcej aspektów przestrzeni i relacji obowiązujących w nowym miejscu.

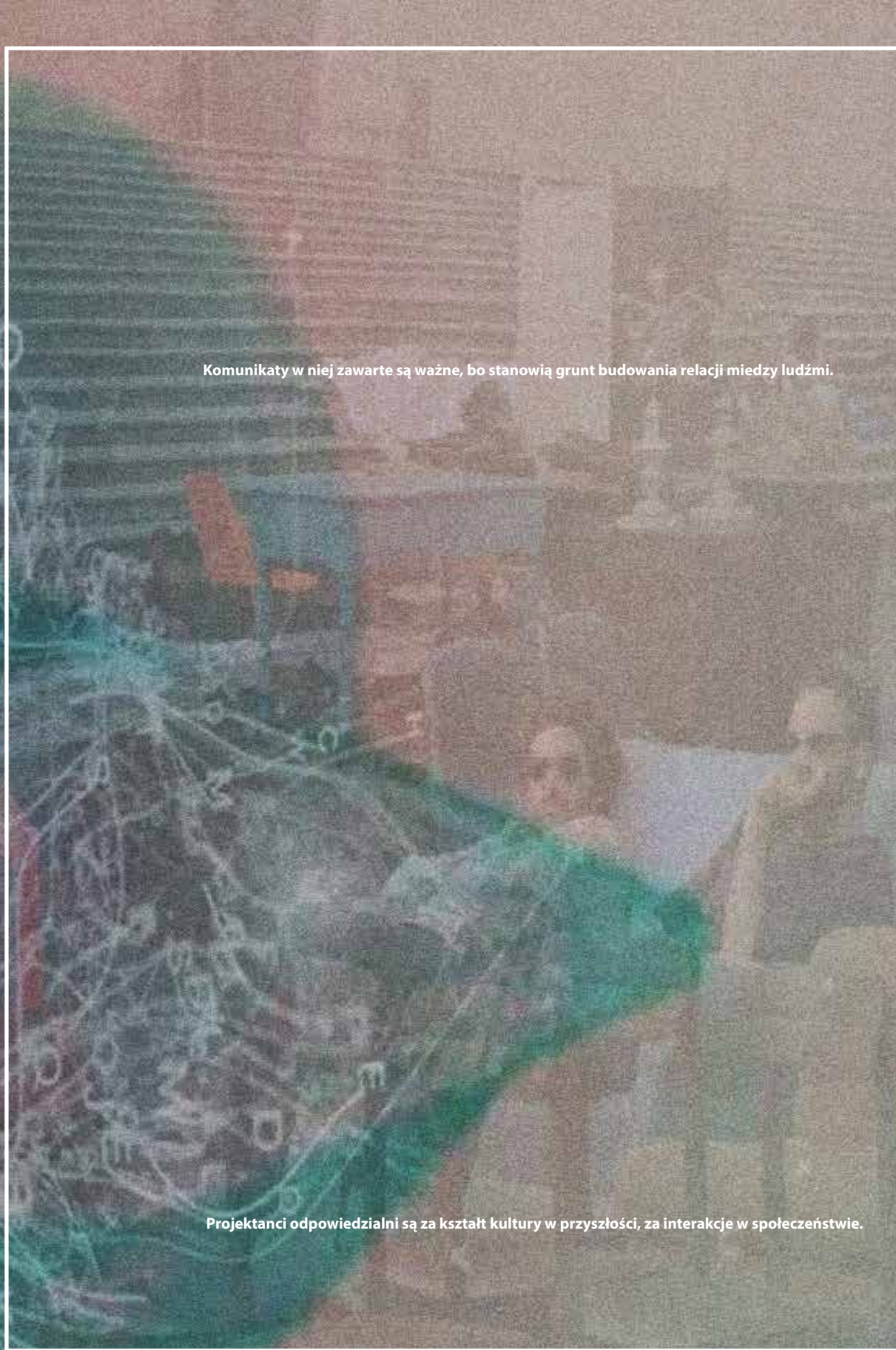
Odrzuca swoje fiksacje – sztywne ramy, w których nauczył się funkcjonować.







Kultura jest hybrydą przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.



Komunikaty w niej zawarte są ważne, bo stanowią grunt budowania relacji między ludźmi.

Projektanci odpowiedzialni są za kształt kultury w przyszłości, za interakcje w społeczeństwie.



Projektowanie  
to przewidywanie  
nieświadomych potrzeb.

W przypadku projektowania przestrzeni kulturowych  
są to potrzeby duchowe

Projektowanie jest sztuką nadawania znaczeń temu co zastane,  
lokalne, uwarunkowane środowiskowo i kulturowo.



Podkreślanie indywidualności, jednostkowości  
może wpłynąć na zróżnicowanie krajobrazu kulturowego.

Sprawi, że człowiek zacznie szukać prawdziwego siebie,  
w kontekście zastanej sytuacji: lokalnej, historycznej, kulturowej.

Pojedyncza historia opowiedziana przez dedykowany jej obiekt.

Taka, która uchwyci emocje i złapie człowieka na byciu tu i teraz.

Skłoni do refleksji nad nad samym sobą, nad swoją szczerością  
w obliczu szczerości zastosowanych w budynku materiałów.

## Przemierzanie przestrzeni

Analiza sposobów odbioru rzeczywistości przez człowieka w projekcie badawczym *Sygnal do szumu* zaowocowała rozszerzeniem audiowizualnego słownika przestrzeni. W obrębie opracowanych w badaniu sygnałów (słowo, obraz, dźwięk, inwersja, personifikacja, interakcja) powstały nowe percepty przestrzeni – filmy i grafiki. Służą głębszej analizie i interpretacji przestrzeni, wypracowaniu nowych metod jej doświadczania. Powstała seria zapisów i rejestracji przejawów przestrzeni, które oscylują wokół definiowania ich. Nie podaje się jednak ostatecznej definicji. Słowo „sygnal” tłumaczone jest tutaj jako abstrakcyjny model dowolnej mierzalnej wielkości zmieniającej się w czasie, wysyłanej przez człowieka, w celu rozpoznania struktury i natury badanych przez niego obiektów. Sygnal zwrotny przesyłany przez te obiekty jest nośnikiem informacji o nim. Szum pojmowany jest w tym badaniu jako wizualno-dźwiękowy chaos informacyjny współczesnej rzeczywistości zakłócający pracę zmysłów. *Sygnal do szumu* jako metodę badania przestrzeni proponuje wędrowanie po jej ścieżkach, na wzór filozofowania. Jest to mechaniczne nakładanie na siebie poszczególnych sygnałów (słowo, obraz, dźwięk itd.), ich nawarstwianie, powielanie, przypisywanie im cech ludzkich, czytanie informacji zawartych poza materialnymi przejawami rzeczywistości. Badaniu przestrzeni towarzyszą metody eksperymentalne, intuicyjne, skojarzeniowe, sensoryczne, związane z wrażeniami i odczuciami. Materiał badawczy czerpany był bezpośrednio z miejsc doświadczanych i pobierany z nich w postaci próbek (zdjęć, zapisów audio i video), by w warunkach laboratoryjnych przeprowadzić dalsze analizy, doprowadzić do reakcji poprzez łączenie ze sobą fragmentów przestrzeni, które nie miałyby szans na połączenie się w warunkach naturalnych w wymiarze rzeczywistym. Całość badania została zaprezentowana w postaci filmowych sygnałów do szumu na stronie internetowej: <https://www.facebook.com/sygnaldoszumu>.

*Przemierzanie przestrzeni w: Etyczne przestrzenie publiczne*  
Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ISBN 978-83-7242-915-5

2017

#### BIBLIOGRAFIA

- Botton A., de, *Architektura szczęścia*, Warszawa 2010.  
Hall E.T., Hall M.R., *Czwarty wymiar w architekturze*, Warszawa 2001.  
Kapecka B. G., *Powidoki – metody projektowania*,  
[w:] *Miejsca spotkań/po-widoki*, Kraków 2015.  
Łapińska J., *Skrzynia architekta*, [w:] *Space reloading. Nowa przestrzeń –  
miejsca w mieście*, Kraków 2014.

#### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- <http://sjp.pwn.pl/sjp/granica;2462844.html>.  
<http://www.psychologia.apl.pl/index.php/glossary/S%C5%82ownik-poj%C4%99%C4%87-z-zakresu-psychologii-3/W/Wra%C5%BCenie-52/>.  
<http://sjp.pl/przemierza%C4%87>.  
<https://www.facebook.com/sygnaldoszumu/>.  
<http://www.woiz.polsl.pl/ksusabowska/wp-content/uploads/2009/03/wittgenstein.pdf>.

**P**rzestrzeń pojmowana subiektywnie przez indywidualny aparat poznawczy każdego człowieka przyjmuje na siebie w takim indywidualnym odbiorze różne cechy, właściwości. Z każdym kolejnym krokiem wiemy o niej więcej, ale nigdy nie będziemy wiedzieć wszystkim. Takie rozumienie bliskie jest rozważaniom Heideggera dotyczącym myślenia jako ruchu i zmienności, będącego ciągłym przebywaniem „w drodze”. Przemieszczanie się nie ma tu jakiegoś konkretnego celu czy wytyczonego kierunku, porównywane jest przez filozofa do błądzenia po leśnych ścieżkach, które nie prowadzą w oczywisty sposób do określonego kresu podróży, ale za to są gwarantem niespodzianek i przypadkowych odkryć.

#### Nośnik pamięci

Człowiek posiada zdolność przypisywania formom, fakturom, kolorom przymiotów charakterystycznych dla organizmów żywych, ponadto według Alaina de Bottona<sup>1</sup> budynki „komunikują się z nami, podpowiadając skojarzenia”. Wiążemy przestrzenie z wydarzeniami historycznymi lub osobistymi. Podświadomość wychwytuje niuanse – relacje przestrzenne,

<sup>1</sup> A. de Botton, *Architektura szczęścia*, Warszawa 2010, s. 91.

<sup>2</sup> Tamże, s. 114.

proporcje, kierunki linii, podziały, zanim jeszcze świadomość zdąży wyartykułować te skojarzenia. Strzelistość gotyku uosabia gorliwość wiary, jak każda przestrzeń poświęcona wierze i jej obrzędowi ma zadanie oderwania myśli od codziennych trosk i skierowanie ich ku Bogu. Teologowie wczesnego chrześcijaństwa i islamu uważali, że „budynki potrafią ulepszać nas moralnie i duchowo”<sup>2</sup>, że w doskonałej przestrzeni człowiek pragnie doskonalić samego siebie, swoje wnętrze. Grecki Partenon w swojej przejrzystej geometrii mówi językiem umiaru i harmonii, swoją obecnością wprowadza ład i porządek. Architektura zabudowań związanych z władzą czy sądownictwem jest poważna i doniosła, kształty i proporcje obiektów mają dowodzić hierarchii w społeczeństwie i budzić szacunek. Architektura przypina się etykiety, przypisuje role, nadaje znaczenia. Przestrzenie są przyjazne lub budzą niechęć, są takie, w których czujemy się bezpiecznie, i takie, z których jak najszybciej chcemy wyjść. Biorą niemy udział w tworzeniu tożsamości osobowej i grupowej, w budowaniu poczucia wspólnoty czy podświadomości zbiorowej, warunkują jakość życia. Przestrzenie wzniesione przez człowieka noszą w swoich bryłach świadectwo minionych czasów, ideologii, ludzi, którzy je zamieszkiwali. Są nośnikami pamięci. W jaki sposób można czytać zawarte w nich dane?

### Alfabet przestrzeni

De Botton pisze, że aby dokładnie zrozumieć przestrzeń wpisaną w architekturę, konieczny byłby podręcznik „przyporządkowujący faktom i formom emocje i idee”<sup>3</sup>. Każdy element konstrukcyjny, styl, kształt, materiał z przypisanym konkretnym znaczeniem składałby się wówczas na wypowiedź budynku – zrozumiałą i jednoznaczną w identyczny sposób dla wszystkich. Tak jak słowa składają się na sens zdania. Przestrzeń można by wówczas czytać jak książki. Każdy człowiek ma w swojej podświadomości taki właśnie spersonalizowany podręcznik, rodzaj mechanizmu rozkodowującego znaki zawarte w otaczającej go przestrzeni. Ponadto podświadomość zbiorowa, kumulując odziedziczone po przodkach pojęcia, zapewnia każdemu dostęp do informacji i symboli, które od pokoleń kształtują nasz sposób odkrywania i doświadczania rzeczywistości. Dlate-

<sup>3</sup> Tamże, s. 95.

go dodatkowy uniwersalny słownik nie jest już konieczny. Wszystko zapisane zostało w zbiorowej podświadomości. Interpretowanie przestrzeni polega na analizie subiektywnych, indywidualnych wglądów jej uczestników, ich emocji i odczuć. Sieć tych zapisów składa się na niewidzialną strukturę przestrzeni. Jeśli widzialna, fizyczna bryła architektury jest jej ciałem, to ludzkie myśli w nią przelane są jej duszą, i ciężko wyznaczyć granicę między jednym a drugim.

### Granica

Granica oprócz ustalonego sposobu oddzielenia jednego obszaru od drugiego jest też kresem możliwości fizycznych lub psychicznych człowieka<sup>4</sup>. Wyznaczenie granicy między człowiekiem w aspekcie duchowym a rzeczywistością, w którą wkłada on szereg swoich wrażeń, jest niemożliwe. Niepodważalnie istnieje silny związek między człowiekiem a przestrzenią. E. T. Hall po analizie budynku Saarineny dla firmy Deere w Illinois pisze, że „pewne przestrzenie wymuszają pewne zachowania”. Budynek jest precyzyjnie zaprojektowany pod względem porządku i efektywności, konieczność podjęcia rzetelnej pracy udziela się przebywającym w nim ludziom. Jego architektura nie rozprasza, nie nakłania do rozrywki czy lenistwa, sprzyja skupieniu i skuteczności w podejmowanych działaniach. Hall w trakcie badań budynku w Illinois przeprowadził mnóstwo wywiadów z pracownikami firmy, które to potwierdziły: „Naprawdę z chęcią idę do pracy”, „Budynek i lokalizacja działają uspokajająco”, „W tym budynku ludzie pracują lepiej”<sup>5</sup>. Analizując te wypowiedzi, można dojść do wniosku, że rozmówcy nie są w stanie uzasadnić językowo swoich odczuć, nie da się przełożyć słów na przestrzeń, słowa nie są wystarczającym narzędziem do opisanego przestrzeni. Przestrzeń sama w sobie jest nienamacalna, nie można jej dostrzec bezpośrednio, wchodzimy z nią w kontakt poprzez rzeczy, relacje materiałowe i przestrzenne. Być może dlatego wymyka się językowym szablonom. „Granice mego języka wskazują granice mego świata”<sup>6</sup> – ten słynny cytat z *Traktatu logiczno-filozoficznego* L. Wittgensteina podkreśla rozdźwięk, jaki czytelny jest między rzeczywistością a jej słownym opisem. Cytowane granice interpretowane są zazwyczaj jako ta-

<sup>4</sup> <http://sjp.pwn.pl/sjp/granica;2462844.html>.

<sup>5</sup> E.T. Hall, M.R. Hall, *Czwarty wymiar w architekturze*, Warszawa 2001, s. 63.

<sup>6</sup> <http://www.woiz.polsl.pl/ksusabowska/wp-content/uploads/2009/03/wittgenstein.pdf>.

<sup>7</sup> autorskie grafiki cyfrowe zrealizowane w ramach badania *Sygnal do szumu, stanowiące ilustracje do artykułu*.

kie, które nie pozwalają człowiekowi wiele nazwać czy zakomunikować innym. Gdyby spojrzeć na słowa filozofa z odmiennej perspektywy, przyjmując, że język to nie tylko słowa, ale i obrazy, dźwięki i wszelkie formy wyrazu i zapisu wrażeń, jakimi może władać człowiek, wówczas granice języka zacierają się, trudno je wyznaczyć. Człowiek staje się właścicielem miejsc przedstawionych na ilustracjach, takich jak *Bezkrzes*, *Bezczas* i *Bezlik*<sup>7</sup>. W swojej wyobraźni ma je na wyciągnięcie ręki.

### Dolina japońskiego cesarza

Wrażenie to pierwotny i najbardziej podstawowy proces poznawczy człowieka<sup>8</sup>. Z wrażeń budujemy naszą rzeczywistość od momentu przyjścia na ten świat. E. T. Hall rozpoczął badanie przestrzeni budynku zaprojektowanego przez E. Saarinena dla firmy Deere w Illinois od opisu wrażenia, jakie na nim wywołała: „wygląda, jakby jakiś skrzat przeniósł ją nietkniętą z ukrytej doliny japońskiego cesarza”<sup>9</sup>. Na strukturę rzeczywistości oprócz jej fizycznych przejawów składa się niepoliczalna ilość impresji, które wibrują w zbiorowej podświadomości jak wspomnienie dawno przeczytanej książki czy usłyszanego kiedyś melodii. Umiejętność rozczytywania zawartych w przestrzeni informacji jest źródłem rozwoju człowieka, z czego wynika, że „warunkiem zaistnienia nowych twórczych idei jest [...] wrażliwość na impulsy płynące z podświadomości, z własnego wnętrza”<sup>10</sup>. Zatem otwierając się na podszepty intuicji i rezygnując z szablonowego myślenia, człowiek ma szansę kreowania zupełnie nowych wartości, zarówno w zakresie doświadczenia przestrzeni zastanych, jak i projektowania tych, które dopiero powstaną. Odkrywanie i wynalazczość są drugą naturą każdego człowieka. Wystarczy pozwolić sobie na zadawanie pytań, podawanie nieprawdopodobnych odpowiedzi i wyłuskiwanie prawdy z niemożliwości. Zacząć badanie od skrzata niosącego na swoich barkach budynek. Wrażenie to jest językowym – metaforycznym przeniesieniem przestrzeni do nierealnego świata, to zwrot w stronę baśni, to nadanie **sygnału do szumu**.

8 <http://www.psychologia.apl.pl/index.php/glossary/S%C5%82ownik-poj%C4%99%C4%87-z-zakresu-psychologii-3/W/Wra%C5%BCenie-52/>.

9 E. T. Hall, M. R. Hall, *Czwarty wymiar w architekturze*, dz. cyt., s. 11.

10 B. G. Kapecka, *Powidoki – metody projektowania*, [w:] *Miejsca spotkań/powidoki*, Kraków 2015, s. 47.

### Sygnal do szumu

Język jest narzędziem człowieka, mającym według Austina wielką siłę sprawczą. Ma realny wpływ na rzeczywistość i możliwość jej kształtowania. Jeśli wypowiedź ustna ma taki potencjał, to tym bardziej mają ją przekazy wizualne i audialne. Język obrazów i dźwięków opracowany w autorskim badaniu przestrzeni *Sygnal do szumu* ma za zadanie odblokować myślenie językowe jako stawiające wyraźne granice. Jest tytułowym przemierzaniem przestrzeni, które nie ma na celu jej ostatecznego zmierzenia ani też wędrowania przez nią w wymiarze fizycznym. Przemierzanie przestrzeni dostępnych poznaniu i interpretacji człowieka w *Sygnale do szumu* ma na celu głębsze poznanie, ale niedające jednoznacznych odpowiedzi. Przemierzać<sup>11</sup> to pokonywać dużą przestrzeń, idąc lub jadąc czymś, jednorazowo lub wielokrotnie, przechadzać się tam i z powrotem, ale również dokładnie coś mierzyć. Taka jest słownikowa definicja tego słowa. Przemierzając przestrzeń, wędrujemy przez nią, sprawdzając jej długość i szerokość rozpiętością swoich kroków, myśli, wspomnień, wrażeń i emocji. Jak pisze Pallasmaa, dźwięk naszych kroków, odbijający się echem od zabudowań miasta, ma cechę mierzenia przestrzeni, uświadamia jej skalę. Gdyby rytm towarzyszący przemierzaniu przestrzeni uznać za sygnał, jaki człowiek nadaje w przestrzeń, a echo mówiące o skali i gęstości zabudowania zinterpretować jako sygnał zwrotny – odpowiedź, można pokusić się o hipotezę, że przestrzeń w pewien sposób porozumiewa się z nami. Analiza sposobów odbioru rzeczywistości przez człowieka w tym projekcie zaowocowała rozszerzeniem jej audiowizualnego słownika. W obrębie określonych, opracowanych w badaniu sygnałów (słowo, obraz, dźwięk, literatura, inwersja, personifikacja, interakcja) powstały nowe percepty przestrzeni – filmy i grafiki zakodowane za pomocą słów, dźwięków i obrazów. Służą głębszej analizie i interpretacji przestrzeni, wypracowaniu nowych metod doświadczenia przestrzeni. Stanowią odnośniki do miejsc znanych i nieznanych, tych rozpoznawalnych na pierwszy rzut oka i tych mniej oczywistych. W ramach badania powstała seria zapisów i rejestracji przejawów przestrzeni, które oscylują wokół definiowania ich. Nie ma tu jednak ostatecznej definicji. Słowo „sygnal” tłumaczone jest przez SJP

11 <http://sjp.pl/przemierza%C4%87>.

jako abstrakcyjny model dowolnej mierzalnej wielkości zmieniającej się w czasie, wysyłanej przez konkretne zjawisko fizyczne w celu rozpoznania struktury i natury badanych w ten sposób obiektów. Sygnał zwrotny, przesyłany przez te obiekty, jest nośnikiem informacji o nim. Szum pojmowany jest w tym badaniu jako wizualno-dźwiękowy chaos informacyjny współczesnej rzeczywistości zakłócający pracę zmysłów. *Sygnal do szumu*, jako metodę badania przestrzeni, wskazuje wędrowanie po jej ścieżkach, na wzór filozofowania. Mechaniczne nakładanie na siebie poszczególnych sygnałów (słowo, obraz, dźwięk itd.), nawarstwianie, powielanie, przypisywanie im cech ludzkich, sczytywanie informacji zawartych poza materialnymi przejawami rzeczywistości. Badaniu przestrzeni towarzyszyły metody eksperymentalne, intuicyjne, skojarzeniowe, sensoryczne, związane z wrażeniami i odczuciami. Materiał badawczy czerpany był bezpośrednio z miejsc doświadczanych i pobierany z nich w postaci próbek, by w warunkach laboratoryjnych przeprowadzić dalsze analizy, doprowadzić do reakcji, łącząc ze sobą sample<sup>12</sup>, które nie miałyby szans na połączenie się w warunkach naturalnych w wymiarze rzeczywistym. Całość badania została zaprezentowana w postaci filmowych sygnałów do szumu na stronie internetowej<sup>13</sup>. Powstałe percepty stanowią nową jakość zapisu informacji o przestrzeni, która rozszerza aspekt rozumienia miejsc dostępnych zmysłowemu poznaniu, dostarcza nowych sposobów interpretacji, wpływając na jakość odczuwania i doświadczania przestrzeni. Przeprowadzenie filmowych eksperymentów miało na celu ujęcie ich niewidzialnej esencji, poddawanie przekształceniom i włączanie w proces kreacji w celu odczytania nowych powiązań i rozbudowanie ich o przestrzeń pozakadrową wynikającą z nawarstwienia odczuć, które wypływają z obecności i ingerencji człowieka (w sferze zmysłowej, doświadczalnej, intelektualnej). Duże znaczenie ma także ścieżka dźwiękowa – muzyka miejsca będąca lepszemu zjawisk rozgrywających się w przestrzeni. Rozbudowanie świadomości obcowania z miejscem, rozszerzenie doświadczenia zmysłowego przestrzeni pozwalające na głębsze i pełniejsze jej rozumienie i uwrażliwienie na odbiór tego, co niedostrzegalne.

12 Sampel – dźwięk zapisany cyfrowo wykorzystywany w tworzeniu muzyki przy użyciu komputera lub samplera, zwykle pojedynczy dźwięk instrumentu muzycznego (np. trąbki, tamburynu), dowolnie przetworzony fragment innego utworu muzycznego lub inny odpowiedni odgłos (np. klaśnięcie).

13 <https://www.facebook.com/sygnaldoszumu/>.

sygnał	opis działania względem przestrzeni
obraz	Nowy obraz powstaje metodą samplowania zaczerpniętą z technik wykorzystywanych przy tworzeniu muzyki, gdzie pojedyncze dźwięki istniejących utworów są przetwarzane i łączone ze sobą w oryginalny sposób. Metoda ta przeniesiona w obszar sztuk wizualnych polega na szukaniu relacji między dwoma różnymi fragmentami przestrzeni zawartymi w kadrze zdjęcia. Powstałe w ten sposób kompilacje poddawane są hipotetycznym przekształceniom i włączane w mentalny proces kreacji, dzięki czemu wyłaniają się nowe powiązania i relacje pomiędzy sąsiadującymi ze sobą elementami kadrów, zupełnie niemożliwe, nie do pomyślenia w rzeczywistości.
dźwięk	Rozszerzenie przestrzeni o wyodrębnianie i zastępowanie ścieżki dźwiękowej z wyróżnieniem: <ul style="list-style-type: none"> <li>– dźwięku wewnątrz kadrowego, czyli będącego w zgodzie z warstwą wizualną,</li> <li>– dźwięku pozakadrowego, tzw. <i>off</i>, który dochodzi spoza ekranu i którego źródła trzeba się domyślić,</li> <li>– dźwięku transcendentalnego, tzw. <i>over</i> – słyszanego tylko przez uczestnika, np. lektor do danej przestrzeni, do zawartego w niej ładunku emocjonalnego.</li> </ul>
inwersja	Odwrocenie sytuacji wewnątrz-zewnątrz za pomocą <i>zdjęcia</i> powierzchni z miasta. Zewnętrzne ściany budynków stają się wewnętrznymi i na odwrót; człowiek, idąc ulicą, widzi wszystko, co dzieje się za ścianami, to, co w rzeczywistości jest niedostępne dla oczu. Tkanka miasta rozluźnia się, a przestrzeń wewnętrzna i zewnętrzna scalają się w jedną.
personifikacja	Uosobienie przestrzeni, dzięki któremu przestrzeń ma cechy ludzkie: patrzy, słyszy, rozmawia – reaguje na działanie człowieka. Polifonia zmysłów sprawia, że przestrzeń, zarówno naturalna, jak i zbudowana przez człowieka, przysparza ludziom materiału percepcyjnego. Budynków nie doświadczają się tu jak zestawu oddzielnych frontalnych fasad, ale przyjmuje się ich cielesność, bogactwo materii (struktury, faktury, światłocienie, powidoki, pogłosy, echo) i duchową wartość, która tkwi w obecności w nich człowieka.
interakcja	Przebieg architektury charakteryzuje się zapisanym w niej potencjałem możliwej akcji – w działaniu, w ruchu. Wrażenia, odczucia, emocje pojawiają się zawsze w interakcji, zawsze tam, gdzie jest człowiek. Wytrącanie z równowagi to emocjonalny zabieg, w którym zostaje się pozbawionym stałego punktu widzenia, by równocześnie dostrzegać więcej stron, z wielu różnych perspektyw. Człowiek staje się sobą poprzez aktywne współuczestniczenie w przestrzeni z innymi ludźmi.
słowo	Teksty mają działanie performatywne, kształtują nasz umysł w interpretacji zjawisk, budują sieć skojarzeń, dostarczają tropów na ścieżce analizy przestrzeni. Ulubiony cytat może stać się początkiem – sygnałem nowego obrazu, dźwięku. Zwrot do świata baśni może być początkiem nowej warstwy rzeczywistości.

## Ładunek

„Otwierając skrzynię, mężczyzna uwolnił drzemiący w niej ładunek – niewidzialną energię. Ponownie naładował przestrzeń. Projektowana przestrzeń jest niczym wnętrze skrzyni”<sup>14</sup>. Tym mężczyzną jest architekt, który projektując przestrzenie dla ludzi, nie używa tylko materiałów fizycznie namacalnych. Nie buduje tylko z betonu, drewna, stali czy szkła. Nasyca przestrzeń niewidzialną energią – przewiduje grę światła, harmonizuje rytmy materii, ustala relacje między barwami a fakturami. Projektant widzi przestrzeń ze wszystkimi jej następstwami, niuansami. Planuje zdarzenia w tych przestrzeniach, zdarzenia będące udziałem obecnych w nich ludzi. Zapisuje w projekcie, wśród linii i płaszczyzn, w objętościach i proporcjach wrażenia i odczucia. Koduje sygnały źródłowe, ukryte pomiędzy sklepieniem a posadzką, w światłocieniu uchylonych drzwi. Będą one towarzyszyć doświadczaniu tych miejsc, reaktywują się w interakcji człowiek–przestrzeń, w momencie gdy człowiek wychwyci je z szumu rzeczywistości. Jeśli podejmie próbę wypracowania nowych metod doświadczania przestrzeni i eksplorowania zawartego w niej ładunku. Jeśli powtórnie otworzy skrzynię. *Sygnal do szumu* jest jedną z możliwych metod. Czas projektować kolejne.

<sup>14</sup> J. Łapińska, *Skrzynia architekta*, [w:] *Space reloading. Nowa przestrzeń – miejsca w mieście*, Kraków 2014, s. 124.





Podświadomość wychwytyje niuanse – relacje przestrzenne, proporcje, kierunki linii, podziały.

Zanim jeszcze świadomość zdąży wyartykułować te skojarzenia.

Przemierzając przestrzeń, wędrujemy przez nią.

Sprawdzamy jej długość i szerokość rozpiętością swoich kroków, myśli, wspomnień, wrażeń i emocji.

Wiążemy przestrzeń z wydarzeniami historycznymi lub osobistymi.

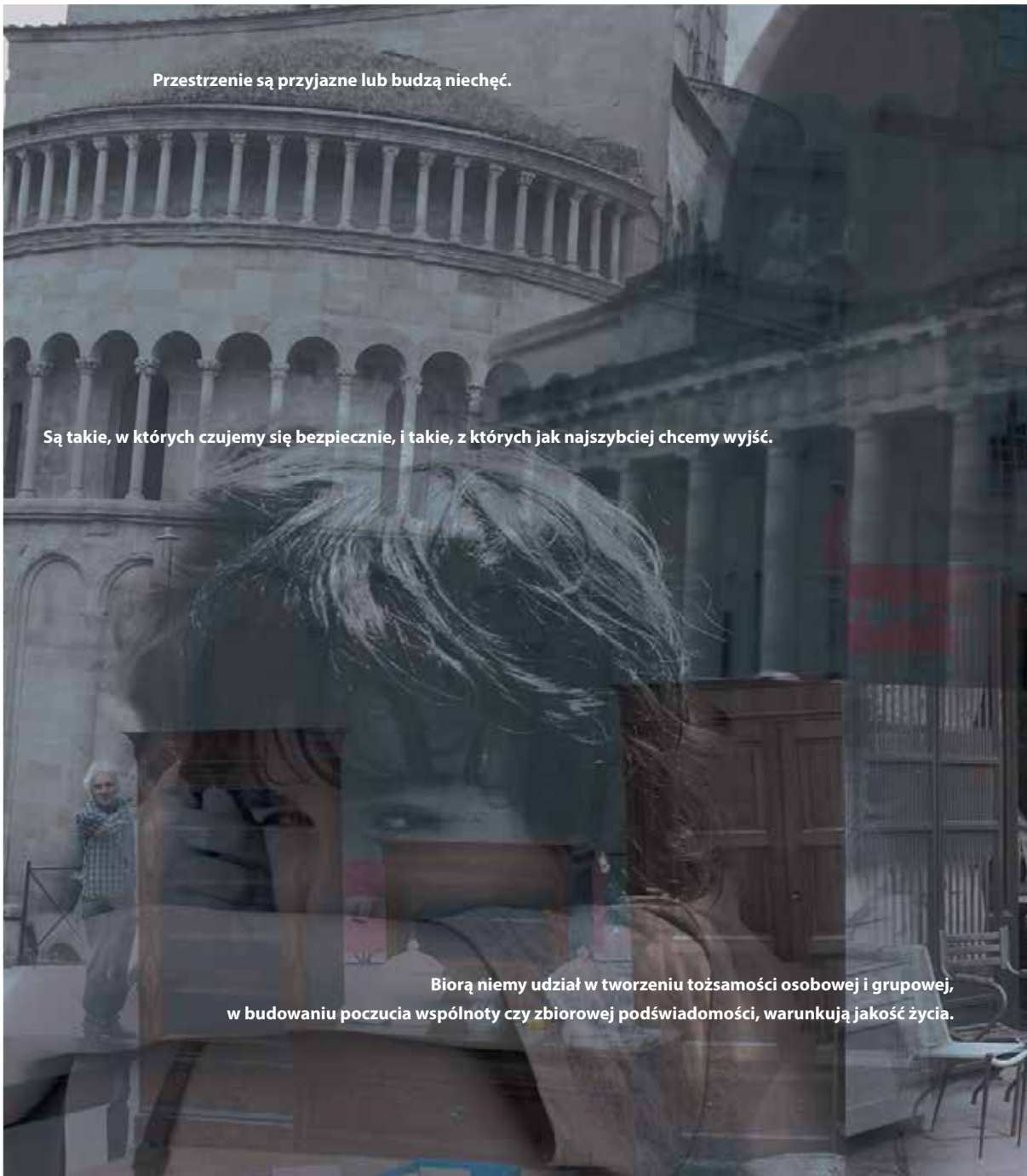




Przestrzenie są przyjazne lub budzą niechęć.

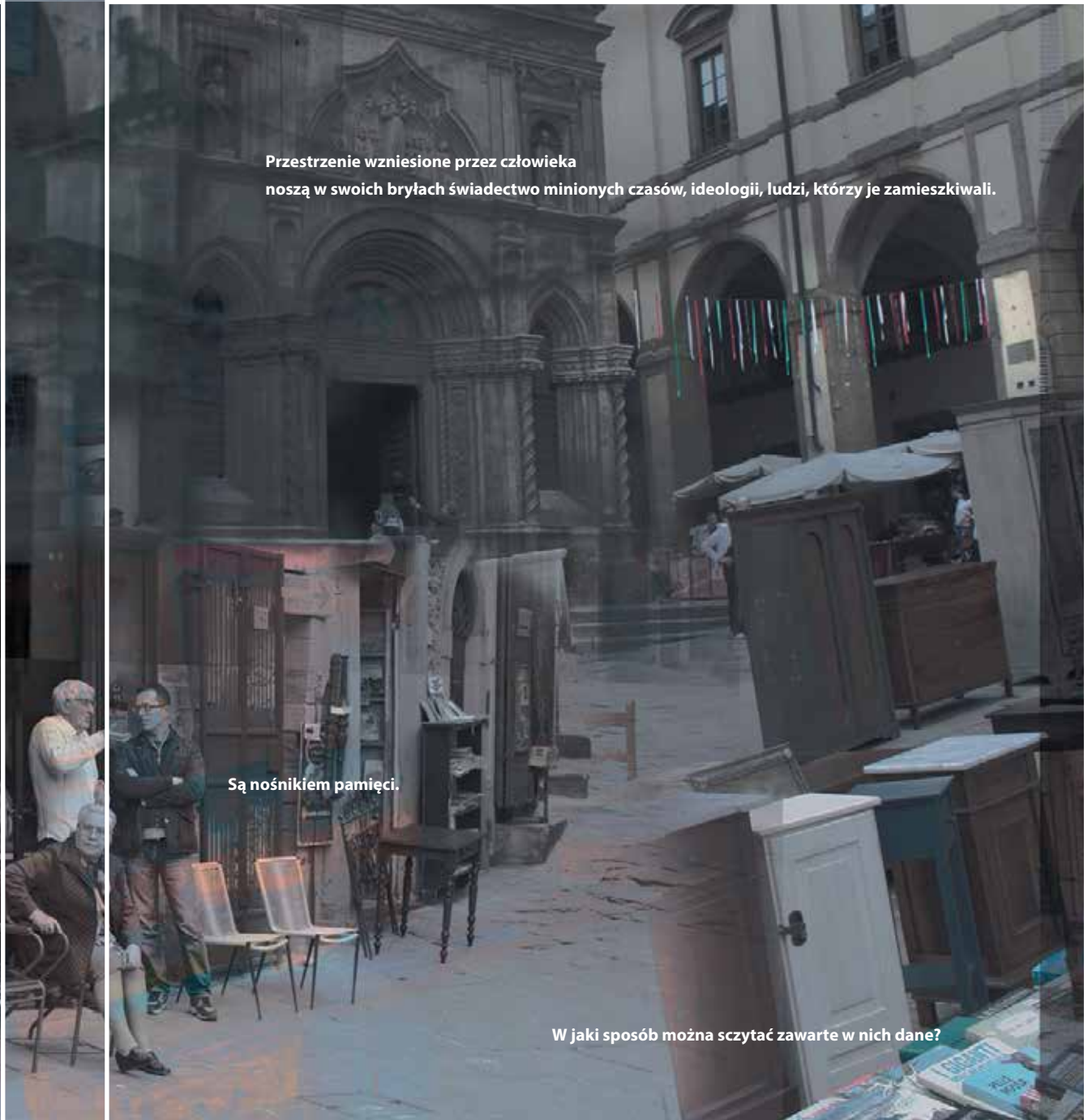


Przestrzenie wzniesione przez człowieka  
noszą w swoich bryłach świadectwo minionych czasów, ideologii, ludzi, którzy je zamieszkiwali.



Są takie, w których czujemy się bezpiecznie, i takie, z których jak najszybciej chcemy wyjść.

Biorą niemy udział w tworzeniu tożsamości osobowej i grupowej,  
w budowaniu poczucia wspólnoty czy zbiorowej podświadomości, warunkują jakość życia.



Są nośnikiem pamięci.

W jaki sposób można czytać zawarte w nich dane?



Rzeczywistość napisana jest z przestrzennych znaków i interwałów między nimi.

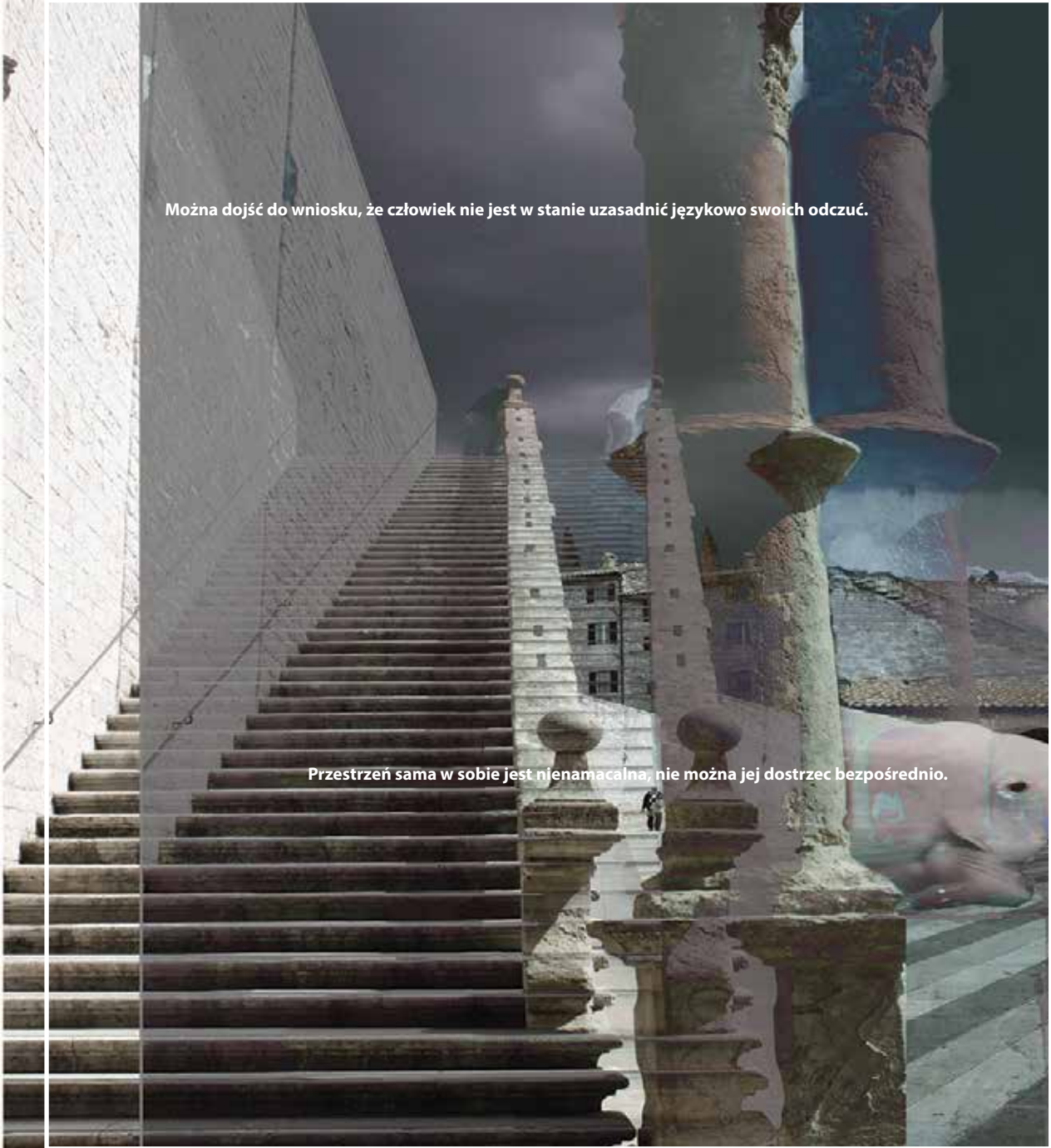
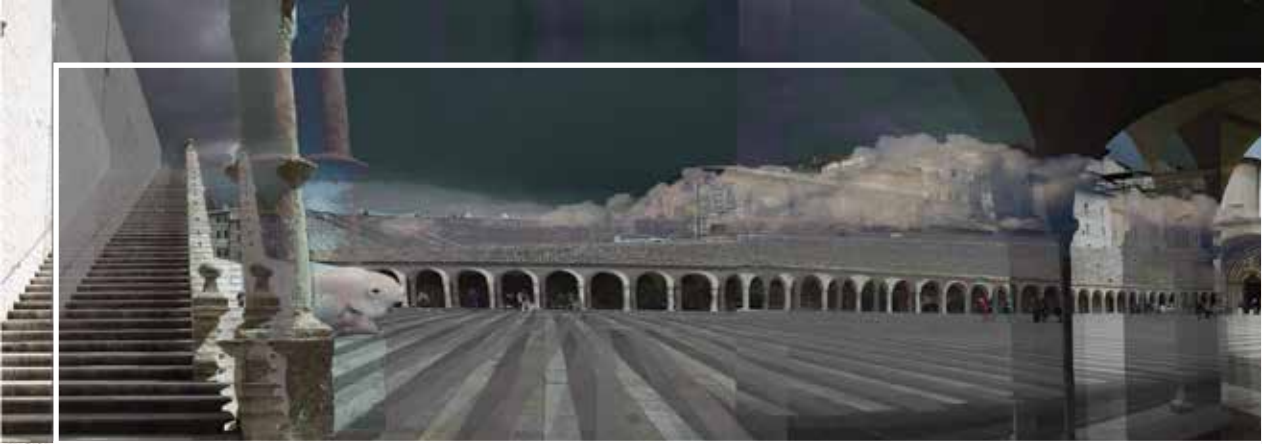
Te znaki tworzą logiczną strukturę, tak jak słowa w tekście, składają się na sens zdania.

Każdy człowiek ma w swojej podświadomości taki właśnie spersonalizowany podręcznik.

Rodzaj mechanizmu rozkodowującego znaki zawarte w otaczającej go przestrzeni.

Czy przestrzeń można czytać jak książki?

Ponadto podświadomość zbiorowa, kumulując odziedziczone po przodkach pojęcia, zapewnia każdemu dostęp do informacji i symboli, które od pokoleń kształtują nasz sposób odkrywania i doświadczania rzeczywistości.



Można dojść do wniosku, że człowiek nie jest w stanie uzasadnić językowo swoich odczuć.

Przestrzeń sama w sobie jest nienamacalna, nie można jej dostrzec bezpośrednio.



Nie da się przełożyć słów na przestrzeń.

Nie da się przełożyć słów na przestrzeń.

Wchodzimy z nią w kontakt poprzez rzeczy i relacje między nimi.



Na strukturę rzeczywistości oprócz jej fizycznych przejawów składa się niepoliczalna ilość impresji, które wibrują w zbiorowej podświadomości.

Jak wspomnienie dawno przeczytanej książki czy usłyszanej kiedyś melodii.

Zatem otwierając się na podszepty intuicji i rezygnując z szablonowego myślenia, człowiek ma szansę kreowania zupełnie nowych wartości.

Zarówno w zakresie doświadczania przestrzeni zastanych, jak i projektowania tych, które dopiero powstaną. Odkrywanie i wynalazczość są drugą naturą każdego człowieka.

Odkrywanie i wynalazczość są drugą naturą każdego człowieka.



Język jest narzędziem człowieka, mającym według Austina wielką siłę sprawczą.

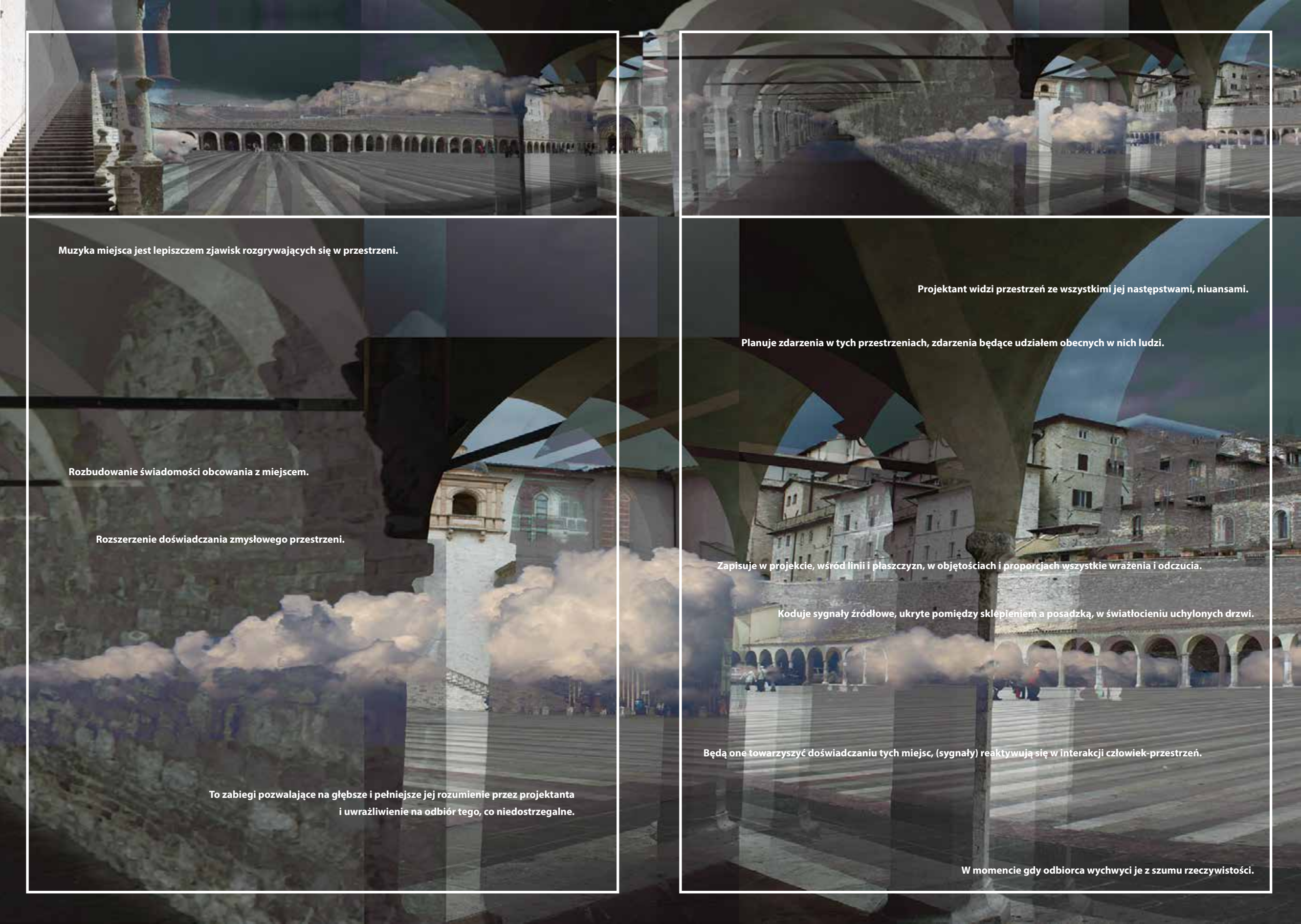
Gdyby rytm towarzyszący przemierzaniu przestrzeni uznać za sygnał,  
jaki człowiek nadaje w przestrzeń.

Ma realny wpływ na rzeczywistość i możliwość jej kształtowania.

A echo mówiące o skali i gęstości zabudowania zinterpretować jako sygnał zwrotny – odpowiedź.

Jeśli wypowiedź ustna ma taki potencjał,  
to tym bardziej mają ją przekazy wizualne i audialne czerpane bezpośrednio z przestrzeni.

To można pokusić się o hipotezę, że przestrzeń w pewien sposób porozumiewa się z nami.



Muzyka miejsca jest lepszym zjawiskiem rozgrywającym się w przestrzeni.

Projektant widzi przestrzeń ze wszystkimi jej następstwami, niuansami.

Rozbudowanie świadomości obcowania z miejscem.

Planuje zdarzenia w tych przestrzeniach, zdarzenia będące udziałem obecnych w nich ludzi.

Rozszerzenie doświadczenia zmysłowego przestrzeni.

Zapisuje w projekcie, wśród linii i płaszczyzn, w objętościach i proporcjach wszystkie wrażenia i odczucia.

Koduje sygnały źródłowe, ukryte pomiędzy sklepieniem a posadzką, w światłocieniu uchylonych drzwi.

To zabiegi pozwalające na głębsze i pełniejsze jej rozumienie przez projektanta i uwrażliwienie na odbiór tego, co niedostrzegalne.

Będą one towarzyszyć doświadczeniu tych miejsc, (sygnały) reaktywują się w interakcji człowiek-przestrzeń.

W momencie gdy odbiorca wychwyci je z szumu rzeczywistości.

## Intro. Przestrzeń możliwa

Litery łączą się w słowa. Obrazy łączą się we wrażenia, wspomnienia lub filmy. Dźwięki łączą się w muzykę. Słowa, obrazy, dźwięki zamykają przestrzeń w znakach. Rzeczywistość jest utkana z sieci takich znaków, które potrafimy odczytać, często bez udziału świadomości, odruchowo. Widząc miasto czy dom, nie postrzegamy tego, co się na nie składa, z czego są zbudowane, lecz widzimy znaki – kształty, którym przypisujemy określone znaczenie, dźwięki, obrazy, symbole, służące do przekazania informacji, ślady pozostawione przez coś, przez kogoś. Czytamy przestrzeń jednym spojrzeniem, skanem, wychytujemy znaki, które znamy. A przecież jedno miasto i jeden dom zawierają w sobie nieskończoną ilość takich znaków, jak nieskończoną ilość miast zawiera w sobie Wenecja u Italo Calvino. Ijon Tichy w *Dziennikach gwiazdowych* S. Lema podróżuje po planetach, których czas, rzeczywistość i przestrzeń wymykają się logice, a jednak istnieją, tak jak istnieją światy zapisane u Schulza i Kafki, światy sfilmowane u Braci Quay, sfotografowane przez Josefa Sudaka. Artykuł stanowi intro do *przestrzeni możliwych*, czyli takich które mogą się zdarzyć, takich które można pomyśleć, i ten potencjał wyznacza dla nich współrzędne wymiarze mentalnym.



Intro. Przestrzeń możliwa w: *Public Space Re/in/venting*  
Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
978-83-66054-10-3

06.2018

#### BIBLIOGRAFIA

S. Lem, *Dzienniki Gwiazdowe*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2013.

#### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

<https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/schulz-sklepy-cynamonowe.pdf>

<http://www.comporecordeyros.cba.pl/lektury/Kafka%20>

[Franz%20-%20Zamek.pdf](http://www.comporecordeyros.cba.pl/lektury/Kafka%20Franz%20-%20Zamek.pdf)

[http://www.academia.edu/17676041/Konstrukcja\\_i\\_znaczenie\\_prze-](http://www.academia.edu/17676041/Konstrukcja_i_znaczenie_prze-)

[strzeni\\_przedstawionej\\_w\\_powie%20C5%9Bciach\\_Franza\\_](http://www.academia.edu/17676041/Konstrukcja_i_znaczenie_prze-)

[Kafki\\_Ameryka\\_Proces\\_Zamek\\_](http://www.academia.edu/17676041/Konstrukcja_i_znaczenie_prze-)

<http://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/>

[film-w-architekturze-tschumi-koolhaas-i-libeskind/158](http://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/)

Litery łączą się w słowa. Obrazy łączą się we wrażenia, wspomnienia lub filmy. Dźwięki łączą się w muzykę. Słowa, obrazy, dźwięki zamykają przestrzeń w znakach. Rzeczywistość jest utkana z sieci takich znaków, które potrafimy odczytać, często bez udziału świadomości, odruchowo. Widząc miasto czy dom, nie postrzegamy tego, co się na nie składa, z czego są zbudowane, lecz widzimy znaki – kształty, którym przypisujemy określone znaczenie. Czytamy przestrzeń jednym spojrzeniem, skanem, wychytujemy obrazy, które znamy. A przecież jedno miasto i jeden dom zawierają w sobie nieskończoną ilość takich znaków, jak nieskończoną ilość miast zawiera w sobie Wenecja u Italo Calvino. Ijon Tichy w *Dziennikach gwiazdowych* S. Lema podróżuje po planetach, których czas, rzeczywistość i przestrzeń wymykają się logice, a jednak istnieją, tak jak istnieją światy zapisane u Schulza i Kafki, światy sfilmowane u Braci Quay. W jednym z odwiedzonych przez Tichego światów meble rosną w lesie, jak rośliny. Bohater wśród drzew spotyka stylizowane komody i fotele, które żyją, chodzą, bywają dzikie i niebezpieczne. Wszystko wkracza w „przestwór bezwzględnej kreacyjnej swobody”<sup>1</sup>, i nikt już nad niczym nie spanuje, a zmodyfikowane genetycznie krzesła i stoły produkują się często z nadmierną ilością nóg, lub innymi wynaturzeniami<sup>2</sup>. Na innej planecie, cała przestrzeń i wszystko co się na nią składa: architekту-

1 S. Lem, *Dzienniki Gwiazdowe*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2013, s. 162.

2 S. Lem, *Dzienniki Gwiazdowe*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2013, s. 139.

ra, ludzie w sytuacji nagłej katastrofy potrafią się zreplikować, odtworzyć w tempie natychmiastowym. Tichy nawet nie wie ile razy stracił życie, bo natychmiast pojawia się jego klon, a budynek, który wybuchł, natychmiast powstaje na nowo, identyczny, bez skazy. Ale czy taki sam? Są w kosmosie Tichego miejsca, w których ludzie żyją wymyślony przez kogoś sposób, wynikający z zagrożenia, które już dawno minęło, i stosowanie się do starych zasad korzystania z przestrzeni jest absurdałne. Ale nikt już tego nie widzi. Lem potrafi zabrać nas do rzeczywistości, które tylko teoretycznie nie istnieją, bo ubrane w literacką formę, sprawiają wrażenie nierealnych, niemożliwych. Po zsunieciu tej futurystycznej przesłony, okazuje się, że możemy odnieść te światy do naszego, a spojrzenie na naszą przestrzeń przez pryzmat przestrzeni Lema, pozwala nam zobaczyć więcej, pozwala nauczyć się myśleć o przyszłości, o rozwoju inżynierii, nauki i technologii, które ciągle zmieniają oblicze projektowanej przestrzeni. Projektant musi być futurologiem, bo kreuje przestrzenie, które muszą wytrzymać próbę czasu, które wyznaczają kierunki myślenia. Najlepszym trenerem dla projektanta w tej dziedzinie jest Lem. Bruno Schulz natomiast pomaga rozwijać percepcję dostrzegania w przestrzeni tego, co niekoniecznie widzialne jest w materialny sposób: „cisza drgających słoików powietrznych, kwadraty blasku, śniące żarliwy swój sen na podłodze; (...) dwa, trzy takty refrenu, granego gdzieś na fortepianie wciąż na nowo, mdlejące w słońcu na białych trotuarach, zagubione w ogniu dnia głębokiego<sup>3</sup>, panujący w pokoju „odstały półmrok z osadem wielu dni samotności i ciszy”<sup>4</sup>, „stare, mądre drzwi, których ciemne westchnienia wpuszczały i wypuszczały tych ludzi, milczący świadkowie wchodzenia i wychodzenia matki, córek i synów”. Schulz pozwala myśleć o przestrzeni jako materii wypełnionej nieustannym ruchem, nieskrępowanymi intencjami uczestniczących w niej ludzi. Architektura otaczająca człowieka zdaje się być w ciągłej interakcji z ożywioną fauną i florą, jest wynikiem wzajemnego oddziaływania i współodczuwania. Istnieje w nieustannym przepływie energii, pulsującego życiem dnia i nocy, sprzężona z myślami, które u Schulza przybierają kształt słów, którymi opisuje rzeczywistość, w taki sposób, że można mu nadać miano projektanta. Schulz projektuje słowami zupełnie nowe przestrzenie, zwielokrotnia ich znaczenie, nadaje niespodziewane cechy, wlewa w nie

3 <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/schulz-sklepy-cynamonowe.pdf>, s. 2.  
4 <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/schulz-sklepy-cynamonowe.pdf>, s. 25.

tętniący puls życia, u niego przestrzeń potrafi oddychać: „owiał mnie od razu oddech szerokiej przestrzeni”<sup>5</sup>. Jest materią, która daje się kształtować, zarówno materialnie, jak i niematerialnie – w myślach, słowach, obrazach, wrażeniach, które w procesie projektowym są ze sobą sprzężone, jak substancje w skomplikowanej reakcji. U Kafki natomiast poznajemy przestrzeń jako ściśle związaną z człowiekiem, przyjmuje ona kształt jego cech, obaw, odczuć, niejako dookreśla jego intelektualną i emocjonalną strukturę. Jest dopełnieniem i odpowiednikiem stanów przeżywanych przez bohatera. Poprzez nadawanie jej znaczeń symbolicznych staje się jednym z ważniejszych elementów historii opowiedzianych przez Kafkę. Ich niezwykłość, nierealność wyłania się niejako z sennej projekcji, „kiedy K. patrzył na zamek, zdawało mu się chwilami, że patrzy na kogoś, kto siedzi i spogląda przed siebie”<sup>6</sup>. Wpływ przestrzeni na człowieka jest tutaj bardzo czytelny. Przestrzeń może być synonimem alienacji, może wywoływać lęk, przytłoczenie, odczucie zagrożenia, ciasnoty, zamknięcia. Bohaterowie błądzą w jej korytarzach, labiryntach, w ciemności i mgłę, w tłoku, nieporozumieniu, niejasności, a „doświadczana przez nich przestrzeń jest obrazem ich postawy życiowej”<sup>7</sup> – otoczenie człowieka niejako odbija jego wnętrze. Od Kafki projektant uczy się rozumieć przestrzeń nie jako obojętne tło dla życia człowieka, niezwiązane z nimi nie mające na niego wpływu, ale właśnie jako odzwierciedlenie jego odczuć, nastawienia do rzeczywistości. Jeśli są tak mocno ze sobą powiązane, rola projektanta przestrzeni jest o wiele głębsza, nie jest tylko kształtowaniem brył i ich relacji z pustką, nadawaniem kolorów, ustalaniem granic, styków, krawędzi, nie zamyka się w przenoszeniu płaskich rzutów do trzeciego wymiaru, w odpowiednio dopasowanych materiałach. Rola projektanta to kształtowanie życia mieszkańców, to szukanie relacji między duszą a materią, tak by stworzyć przestrzenie pozwalające na rozwój, kreację. Bracia Quay snują swoje filmowe przestrzenie, w których granica między fikcją i rzeczywistością jest bardzo cienka. Tkają przestrzenie z obrazów i dźwięków zmiennych w nieliniowym czasie. Duża ilość symboli i metafor, filozofowanie o budowie formy i stwarzanie świata od zera, wymyślanie go u Quay’ów pozwala postrzegać konkretną przestrzeń w kategoriach obiektu, który dzięki animacji ma szansę przemówić. Wielopoziomowa

5 <https://wolnelektury.pl/media/book/pdf/schulz-sklepy-cynamonowe.pdf>, s. 29.  
6 <http://www.comporecordeyros.cba.pl/lektury/Kafka%20Franz%20-%20Zamek.pdf>  
7 [http://www.academia.edu/17676041/Konstrukcja\\_i\\_znaczenie\\_przestrzeni\\_przedstawionej\\_w\\_powie%C5%9Bciach\\_Franza\\_Kafki\\_Ameryka\\_Proces\\_Zamek\\_](http://www.academia.edu/17676041/Konstrukcja_i_znaczenie_przestrzeni_przedstawionej_w_powie%C5%9Bciach_Franza_Kafki_Ameryka_Proces_Zamek_)

narracja uwalnia skostniałe konstrukty myślowe i pozwala w nowy sposób dostrzec rzeczy, jakimi otacza się człowiek, ich materialność, która jest częścią codziennych rytuałów ludzkiego życia. I może sprawia, że przedmioty nie są traktowane przedmiotowo, stają się częścią czegoś większego, czegoś co rozgrywa się wokół nas każdego dnia – częścią przestrzeni.

### Umożliwianie zdarzeń

Projektowanie to umożliwianie zdarzeń, zupełnie jak pisanie książek czy tworzenie filmów. Moje wystąpienie stanowi intro do *przestrzeni możliwych*, czyli takich które mogą się zdarzyć, takich które można pomyśleć, które zostały uwiecznione w postaci słów, zdjęć, projektów, nut, filmów. Teoretycznie nic nas dzisiaj nie ogranicza, a niezliczona ilość aplikacji pomagających w rozszerzaniu zwykłego życia do takiego, które oferuje więcej wrażeń sprawia, że czujemy się wolni, niezależni, wszechwidzący. Rejestrujemy przestrzeń wokół nas, równocześnie widząc w sieci bardzo odległe miejsca, wiemy o czym rozmawiają inni, czym się zajmują, widzimy w mediach społecznościowych to, co widzą inni. Wydaje się nam, że widzimy wszystko. Iluzoryczna szybkość i łatwość odrealnia przestrzeń, w której coraz więcej rzeczy wykonuje się zdalnie za pomocą technologii. To zachłyśnięcie postęпом stanowi ryzyko powstania cyfrowej dystopii, w której prawdziwe emocje i zwykłe relacje między człowiekiem i przestrzenią zostają wypaczone. *Intro do przestrzeni możliwej* jest zaproszeniem do doświadczenia przestrzeni, która sama w sobie jest katalizatorem wrażeń, wystarczy podjąć z nią grę, na wzór tej podejmowanej przez literatów, myślicieli, futurologów. Projektant podejmując się kreowania przestrzeni powinien trenować umiejętność dokładnej analizy kontekstu architektonicznego i społecznego miejsc, w których projektuje, ale również posiadać umiejętność tworzenia konstruktów myślowych, które pozwolą spojrzeć na przestrzeń z innej perspektyw, które uwolnią ją od schematów. Intro zachęca do skupienia na reakcji zmysłów na otaczającą przestrzeń i wypełniającą ją zdarzenia. Nie potrzebujemy nadmiaru, dotyczy to zarówno rzeczy, które gromadzimy w czasie życia, jak i informacji, które dominują naszą percepcję przestrzeni. *Wejście w przestrzeń możliwe* jest jedną ze ścieżek poszukiwania inspiracji dla projektanta i odnajdywania w architekturze nowych znaczeń i funkcji. Rozwija wewnętrzny świat wyobraźni w odpowiedzi na medialny szum rzeczywistości, o którym

mówiłam przy okazji konferencji w czasie Festiwalu Patch 2016. Przestrzeń możliwa, która jest wytworem intelektualnych i emocjonalnych skłonności twórcy i odbiorcy architektury, w moim opracowaniu powstaje dzięki przeniesieniu metody montażu filmowego stosowanej przez Eisensteina na grunt myślenia projektowego. Eisenstein to rosyjski reżyser, scenarzysta, teoretyk filmu i twórca eksperymentalnej metody montażu filmowego, polegającej na łączeniu ze sobą kolejnych ujęć o bardzo silnym ładunku emocjonalnym lub wyrazistej wymowie estetycznej, tworzących razem zestawienia budzące mocne reakcje emocjonalne widza. El Lissitzky uważał, że powinnością artysty, czyli również projektanta jest tworzenie nowych znaków (nowych przestrzeni), które nie są powielaniem tego, co już zostało stworzone, ale budowaniem *nowego* w oparciu o re-definicję, tego co jest. To nowe – musi zatem zostać początkowo skonstruowane jako przestrzeń wyobraźniowa. A im dalej będzie się szukać niesamowitych możliwości dla projektowanej przestrzeni, tym większe szanse na odkrycie, na innowację, na przebłysk geniuszu w dziedzinie projektowania. Przestrzeń możliwa to nie tylko tytuł artykułu, to koncepcyjny tutorial dla projektantów, którego celem jest rozwijanie wyobraźni projektanta i mnożenie sposobów myślenia o przestrzeni.

### MOS<sup>8</sup> – montaż intelektualny. Spacer przez transparentną rzeczywistość

Bernard Tschumi, szwajcarski architekt, zainspirowany działaniami i teoriami Eisensteina odważnie korzystał w projektowaniu z doświadczeń sztuki filmowej, czego przykładem jest seria manifestów-projektów pt. *Manhattan Transcripts* (1976-1981), które stanowią kompilację elementów architektonicznych i kadrów filmowych. Są dowodem na to, że architektura to nie tylko przestrzeń i forma, ale także wydarzenie, działanie, i to, co dzieje się w przestrzeni. Jego manifesty to rysunkowy zapis architektonicznej interpretacji rzeczywistości, którego celem było zwizualizowanie rzeczy nie ujmowanych zazwyczaj w rysunkach projektowych. Kolejne kadry architektoniczne pokazują złożone relacje między przestrzeniami i ich wykorzystaniem, ukazują funkcjonowanie architektury w sprzężeniu z rozgrywającą się w niej akcją. Teoretyczne rozważania przenosił do rze-

<sup>8</sup> Małopolski Ogród Sztuki, Teatr im. J. Słowackiego w Krakowie, ul. Rajska 12

czywistości w postaci realizacji architektonicznych, w których odpowiednie zestawienie oddzielnych o budynków czyni je ciągłymi w doświadczeniu odbiorcy (jak w montażu filmowym – poszczególne kadry składają się na ciągłość filmu). Tschumi, w swoich projektach kieruje uwagę na doświadczenie obiektu, bo architektura według niego jest wydarzeniem *mającym miejsce w przestrzeni w takim samym stopniu jak samą przestrzenią – nie ma architektury bez wydarzenia, bez akcji, bez dziania się, bez funkcji*<sup>9</sup>. Pragnie on architektury, która nadaży za filmem w budowaniu interpretacji, snuciu wątków przestrzennych, wytworzy u odbiorcy wzmoczoną przytomność umysłu, zamiast być tylko tłem postrzeganym mimochodem. Tschumi montuje elementy architektoniczne, wzorując się na montażu filmowym Eisensteina, przez co jeden projekt staje się zapisem nieskończonej ilości scenariuszy tej przestrzeni. Projektuje nie tylko z materialnych elementów, ale przewiduje ich wzajemne relacje w odbiorze przyszłych uczestników przestrzeni – projektuje więc z niematerialnych wartości. Zestawia przyszłe kadry, które powstaną w trakcie przemierzania przestrzeni. Píše, że: „filozofowie umieją pisać, matematycy mogą rozwijać wirtualne przestrzenie, ale architekci są jedynymi, którzy są więźniami tej sztuki-hybrydy, gdzie obraz prawie nie istnieje bez związanej z nim działalności”. Dla Eisensteina, ważną inspiracją były hieroglify pisma japońskiego, zestawienie dwóch hieroglifów opisujących przedmiot lub zdarzenie daje nową jakość – pojęcie, a każdy kolejny kadr ma na celu rozwijanie myśli a nie fabuły. Zestawianie kadrów stwarza nowe pojęcia, które łączą się w ciągi pojęciowe. Dwa elementy materialne zmontowane ze sobą dają niematerialny efekt w postaci skojarzenia z obszaru psychologicznego, emocjonalnego, intelektualnego. Montaż intelektualny jest dobrą metodą dla projektanta, która poprzez zestawianie kontrastujących obrazów/znaków i zdarzeń prowadzi do przestrzeni możliwych. Dla odbiorcy stosowanie takiej metody w odbiorze przestrzeni jest jak cofanie przestrzeni do etapu procesu projektowego, jak rozkładanie na czynniki pierwsze. Każda przestrzeń zawiera w sobie swoje możliwe i niemożliwe wersje, w zależności od wiedzy, świadomości i wyobraźni projektanta. Wydobycie ich jest umiejętnością, którą można wypracować, ale trzeba poświęcić temu trochę czasu, zostać ciekawym świata naukowcem prowadzącym bada-

<sup>9</sup> <http://akademiapolskiegofilmu.pl/pl/historia-polskiego-filmu/artykuly/film-w-architekturze-tschumi-koolhaas-i-libeskind/158>

nia rzeczywistości samej w sobie oraz sposobów jej interpretacji w obszarze różnych dziedzin nauki i sztuki. Przenoszenie i nakładanie na siebie materii z różnych światów pozwala budować inne, możliwe przestrzenie, zupełnie jak robił to Lem, Schulz, Kafka czy bracia Quay. Wystarczy pozwolić przestrzeni przemówić.

### Przeźren w ruchu


Film to narzędzie, które potrafi zamieniać przestrzeń rzeczywistą w możliwą. Ruch, dynamizm, zmiana ekspresji, sekwencja zdarzeń, budowanie narracji, czas. To określenia, które bliskie są zarówno projektowaniu jak i sztuce filmowej. Film stwarza nową rzeczywistość na podstawie wycinków z realnego świata, które zaczynają w nim funkcjonować niezależnie od swoich materialnych odpowiedników. Umożliwia zatem architekturze ucieczkę z kontekstu, w który została wbudowana, daje jej możliwość zagrania głównej roli. Przestrzeń miasta w czasie spaceru opowiada historię, jest montażem doświadczeń i doznań odbiorcy z otaczającą go architekturą i wypełnioną zdarzeniami. Zestawienie buduje ciąg emocjonalnych i intelektualnych reakcji. Obserwacja wielu różnych oddalonych od siebie planów stopionych w doświadczeniu zmysłowym w jedną ruchomą przestrzeń – ruchomą, bo przemieszczającą się w naszych myślach razem z nami. Seria kadrów buduje tutaj, tak samo jak w filmie ciąg narracji, przy czym przemierzanie tych samych przestrzeni, może dostarczyć za każdym razem zupełnie inny ciąg narracji, ponieważ postrzegamy ją mimochodem, w ciągłym rozkojarzeniu, pomiędzy różnymi bodźcami z zewnątrz i wątkami własnych myśli. Intro do przestrzeni możliwej wymusza skupienie na odbiorze jej tu i teraz, co nie stanowi gotowego rozwiązania dla danej przestrzeni ale jest przykładem jednej z możliwych narracji. Łapiemy za sznureczek i idziemy w kierunku w jakim nas prowadzi, biegniemy jak Alicja za królikiem, bo chcemy wiedzieć czy jest jakaś inna rzeczywistość, i kiedy okazuje się, że tych przestrzeni w obrębie jednej nam znanej może być nieskończenie wiele, zaczynamy nową grę, wczytujemy za każdym razem nową wersję, oblekamy przestrzeń w nową skórę. Każde wejście, skok w taką przestrzeń to testowanie nowych sposobów odczytywania jej

znaczeń i projektowania jej w taki sposób, aby uwalniała w odbiorcy jak najwięcej swoich możliwych przestrzeni. W zależności od światła i cienia, które za każdym razem wyłoni nowe aspekty scenografii przestrzeni zmieniającej się wokół nas w czasie rzeczywistym. W zależności od bohaterów, którzy pojawiają się obok nas na scenie. Nasycanie przestrzeni niematerialną treścią należy do działań projektanta, a projektowanie to świadomy montaż obiektów i zdarzeń, które budują pojęcie przestrzeni.

### **Uzewnętrzona refleksja przestrzeni. Przestrzeń uwolniona**

PRZESTRZEŃ (mówi): *Ja, wymyślona i rozrysowana na kartce papieru, na ekranie komputera, w rzeczywistości nabieram kształtów rywalizując z powietrzem. Czasem głośno krzyczę, szczególnie w centrum miasta, na rondach ulicach, chodnikach. W parkach i skwerach mówię głosem ptaków liści i wiatru. Jestem cicha i skryta w zaułkach, w głębinach, na szczytach. Pamiętam wydarzenia sprzed lat jak natrętna kalkę która składa się na teraźniejszość i nie pozwala o sobie zapomnieć, wędrują we mnie ludzie z różnych epok, równocześnie, równolegle, bo ich obraz utrwalił się na moich ścianach jak na kliszy. Mam tyle okien że widzę wszystko co się dzieje, wewnątrz i na zewnątrz. Mam tyle drzwi, że jestem ciągłym wchodzeniem i wychodzeniem, ciągłym stanem przejściowym. Mam tyle światła, które rysuje we mnie kontrasty i podkreśla moje kształty, ze patrząc na mnie pod światło czasem mnie nie widać. Jestem publiczna, i mam różne przyzwyczajenia, obyczaje, zależnie od ludzi którzy mnie używają, którzy mnie zamieszkują. Posiadam funkcje, które wzajemnie się wykluczają, bo każdy może kształtować mnie dla swoich potrzeb. Jestem gorąca. Jestem zimna. Jestem lekka. Jestem ciężka. Jestem przestrzenią, mam wiele planów. Wszystkie realizuję równocześnie, wiele rzeczy i spraw dzieje się w mnie w tym samym czasie. Uwzględniam w nich Ciebie człowieku. Jak Ty mnie uwzględniasz, jak ze mnie korzystasz, jak mnie kadrujesz, montujesz ze swoimi myślami, jakim jestem tłem dla twojej obecności. Jeśli ktoś się we mnie zakocha, jestem zakochana, jeśli ktoś się we mnie pokłóci kojarzę się ze złością, jestem wyrzutem sumienia dla tych którzy we mnie kogoś skrzywdzą. Przywołuję lzy jeśli jestem świadkiem smutnych wydarzeń. Je-*

*stem uczuciowo bliska komuś bo przywołuję wspomnienia, uruchamiam lawinę myśli, posługuję się dźwiękami. Kroki i głosy. Śmiech i krzyk. Płacz i westchnienie. Wiatr i deszcz. To mój głos. Potrafię ogłuszyć ciszą i zagłuszyć hałasem. Jestem pełna życia, które wyraża się w ciągłym ruchu. Brak ruchu jest pozorny, każdy szmer i szum uwalnia mój oddech. Żyję wątkami pomyślanych o mnie myśli, słów powiedzianych w moim wnętrzu. Jestem wszystkimi ludźmi, którzy się we mnie mijają, którzy się nie znają, którzy rozmawiają ze sobą, którzy się bawią. Jestem święta. Jestem otwarta, łączę wewnątrz z zewnątrz. Udostępniam, pozwalam przenikać, łączę. Jestem zamknięta, nie wpuszczam do środka. Izoluję, wydzielam, graniczę, piętrzę się i nawarstwiam. Wywołuję emocje, zachwykam, budzę odrazę, wzmagam strach, buduję napięcie. Jestem ciemna, w moich zaułkach rozgrywają się tajemnice. Mogę tonąć w świetle i rozpraszać mrok. Bywam miejscem prywatnego dramatu, intymnego wspomnienia. Podkreślam kontrasty i miejsca styku między tym, co prywatne i tym co publiczne, otwarte i zamknięte. Jestem klatką schodową i łąką, jestem miastem i lasem. Jestem skalą i filiżanką. Jestem zmienna. Jestem stała. Jestem zbudowana z myśli, słów, obrazów, zdarzeń. Jestem zbudowana z kamieni. Jestem związana z człowiekiem, z życiem. Jestem uszyta z codzienności, ze zwykłych gestów, rytuałów. Wydeptana przez tysiące kroków, jestem ciągłym mijaniem, spotkaniem, poruszeniem. Jest wędrowką słonecznej plamy po twarzy architektury – po fasadach budynków, po szklanych taflach. Jestem wszystkim, co jesteś w stanie zaprojektować.*




Rzeczywistość jest utkana z sieci znaków, które potrafimy odczytać.

Często bez udziału świadomości, odruchowo.

Widząc miasto czy dom,  
nie postrzegamy tego, co się na nie składa, z czego są zbudowane,  
lecz widzimy formy, którym przypisujemy określone znaczenie.


Czytamy przestrzeń jednym spojrzeniem, skanem, wychwytyjemy obrazy, które znamy.



Jest materia, która daje się kształtować, zarówno materialnie, jak i niematerialnie.

W myślach, słowach, obrazach, wrażeniach, które w procesie projektowym są ze sobą sprzężone.

Jak substancje w skomplikowanej reakcji.

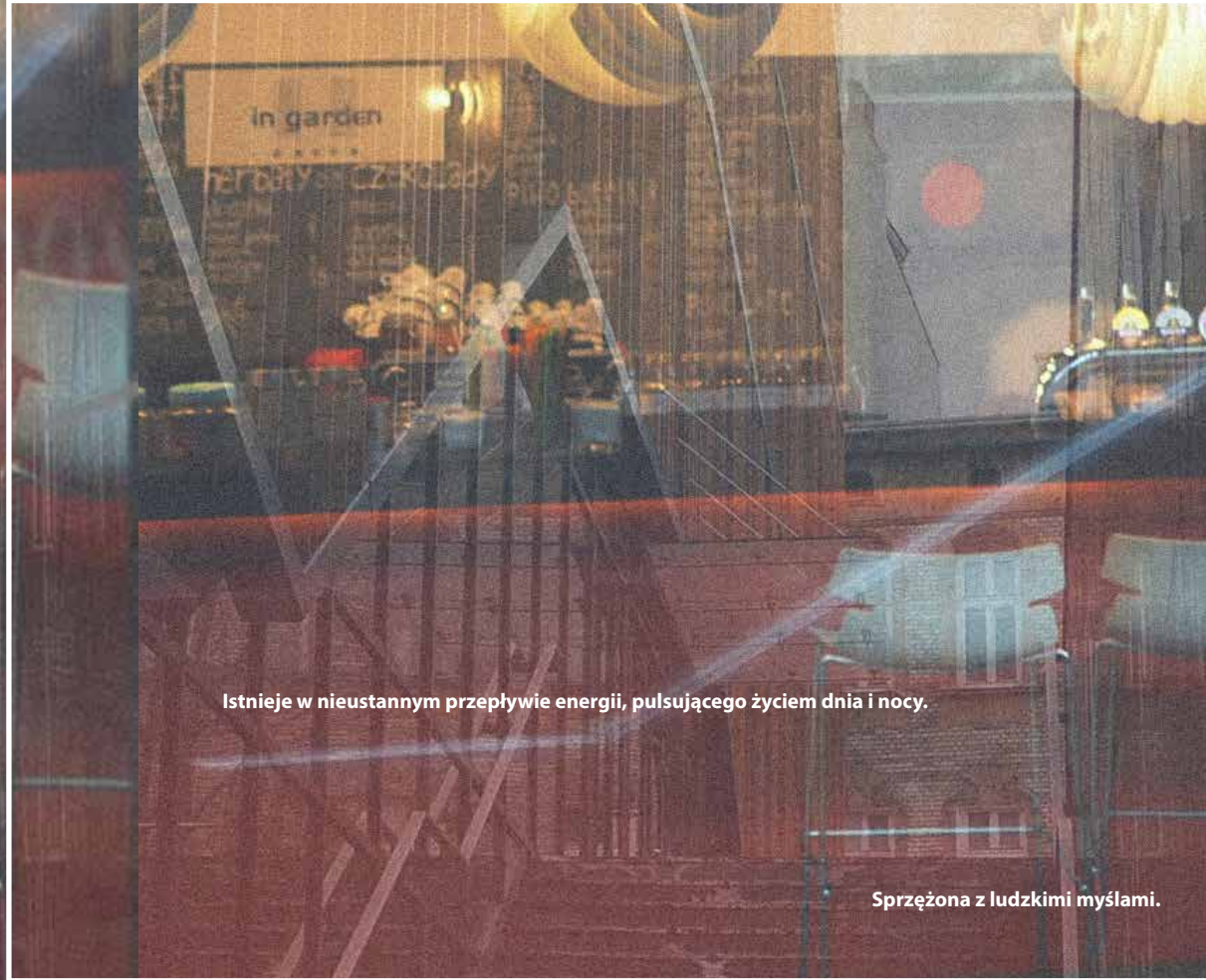


Szuler pozwala myśleć o przestrzeni jako materii wypełnionej nieustannym ruchem.

Nieskrępowanymi intencjami uczestniczących w niej ludzi.

Architektura otaczająca człowieka zdaje się być w ciągłej interakcji z ożywioną fauną i florą.

Jest wynikiem wzajemnego oddziaływania i współodczuwania.




Istnieje w nieustannym przepływie energii, pulsującego życiem dnia i nocy.


Sprzężona z ludzkimi myślami.



Projektowanie to umożliwianie zdarzeń.




Iluzoryczna szybkość i łatwość  
odrealnia przestrzeń,  
w której coraz więcej rzeczy  
wykonuje się zdalnie za pomocą technologii.



Zupełnie jak pisanie książek czy tworzenie filmów.

Wielopoziomowa narracja uwalnia skostniałe konstrukty myślowe  
i pozwala w nowy sposób dostrzec rzeczy, jakimi otacza się człowiek.

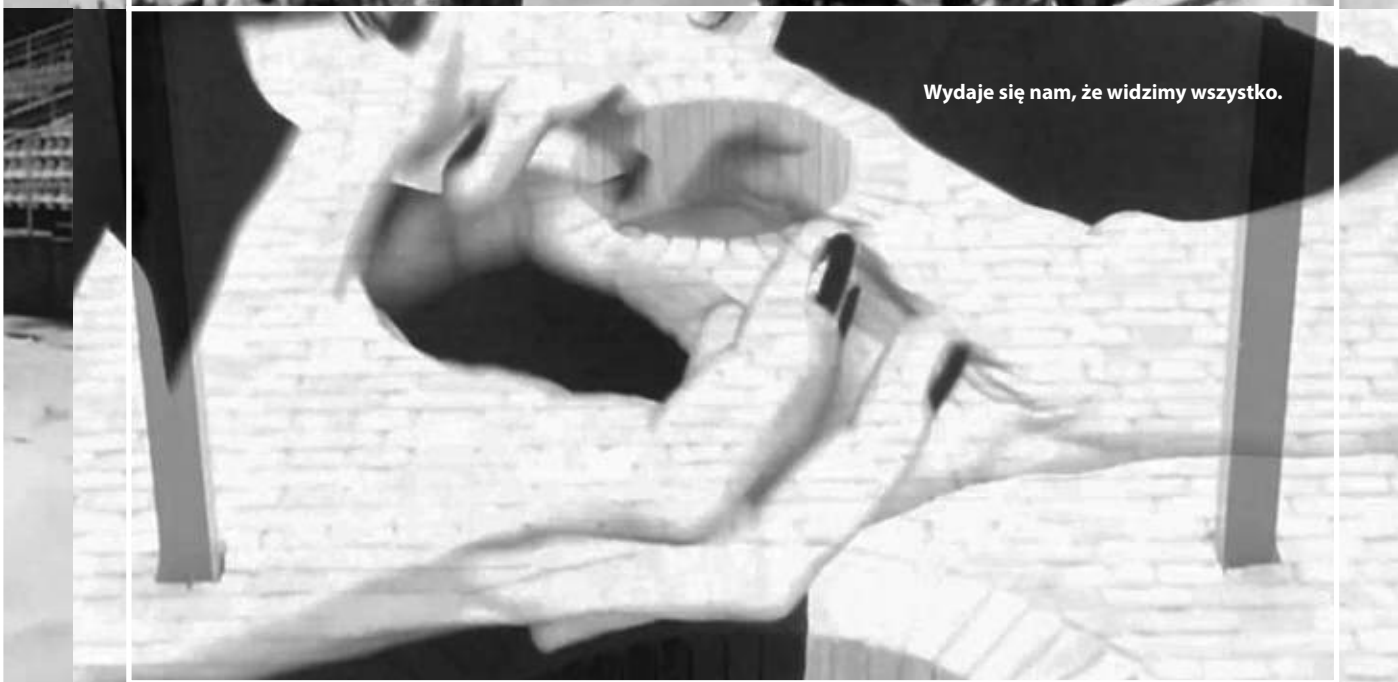


To zachłyśnięcie postępem  
stanowi ryzyko powstania cyfrowej dystopii,  
w której prawdziwe emocje i zwykłe relacje między człowiekiem i przestrzenią zostają wypaczone.



Ich materialność staje się częścią codziennych rytuałów ludzkiego życia.

Rzeczy stają się znacznikami zdarzeń i upływającego czasu.



Wydaje się nam, że widzimy wszystko.

Ruch, dynamizm, zmiana ekspresji, sekwencja zdarzeń, budowanie narracji, upływ czasu.

Film stwarza nową rzeczywistość na podstawie wycinków z realnego świata, które zaczynają w nim funkcjonować niezależnie od swoich materialnych odpowiedników.

Takie myślenie umożliwia architekturze ucieczkę z kontekstu, w który została wbudowana.

Daje jej możliwość zagrania głównej roli.

Przestrzeń miasta w czasie spaceru opowiada historię.

Jest montażem doświadczeń i doznań odbiorcy z otaczającą go architekturą i wypełnioną zdarzeniami.

Zestawienie buduje ciąg emocjonalnych i intelektualnych reakcji.

Obserwacja wielu różnych oddalonych od siebie planów stopionych w doświadczeniu zmysłowym w jedną ruchomą przestrzeń przemieszczającą się w naszych myślach razem z nami.


Seria kadrów buduje tutaj, tak samo jak w filmie ciąg narracji.

Przemierzanie tych samych przestrzeni, może dostarczyć za każdym razem zupełnie inny ciąg narracji.

Ponieważ postrzegamy ją mimochodem.

W ciągłym rozkojarzeniu, pomiędzy różnymi bodźcami z zewnątrz i wątkami własnych myśli.



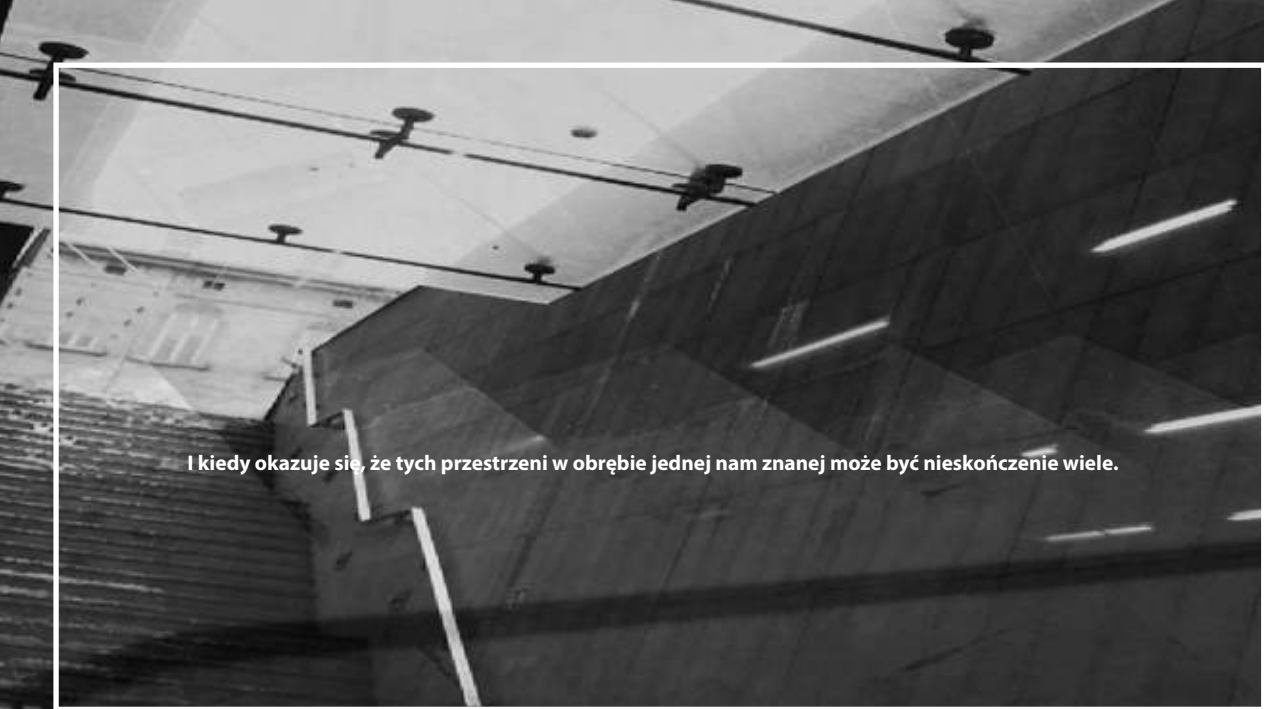


*Intro do przestrzeni możliwej wymusza skupienie na odbiorze przestrzeni tu i teraz.*

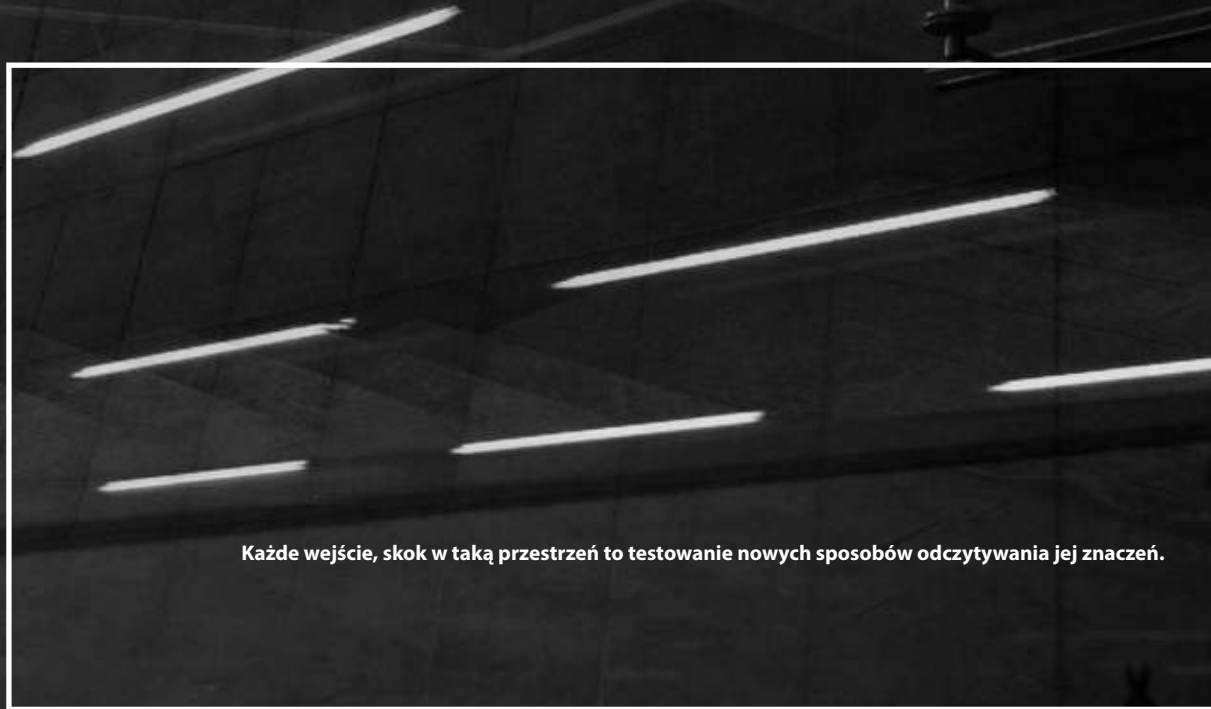
Nie stanowi gotowego rozwiązania dla danej przestrzeni,  
ale jest przykładem jednej z możliwych narracji.

Łapiemy za sznureczek i idziemy w kierunku w jakim nas prowadzi.


Biegniemy jak Alicja za królikiem, bo chcemy wiedzieć czy jest jakaś inna rzeczywistość.



I kiedy okazuje się, że tych przestrzeni w obrębie jednej nam znanej może być nieskończenie wiele.




Każde wejście, skok w taką przestrzeń to testowanie nowych sposobów odczytywania jej znaczeń.



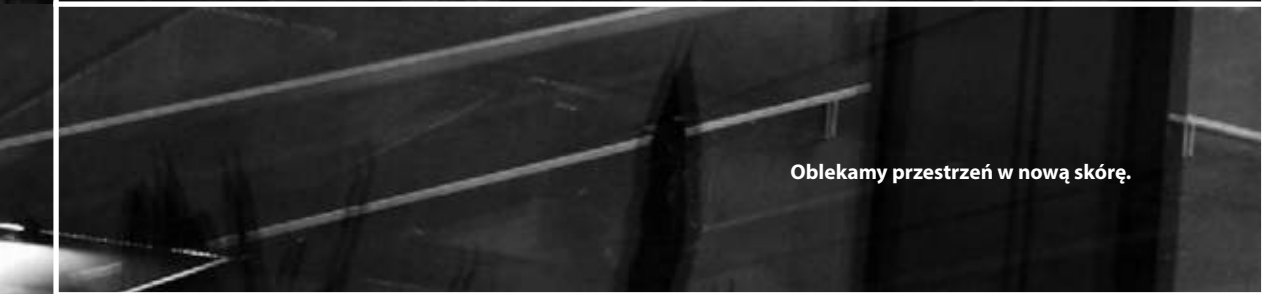
Zaczynamy nową grę.

Wczytujemy za każdym razem nową wersję, oblekamy przestrzeń w nową skórę.



I projektowanie jej w taki sposób, aby uwalniała w odbiorcy jak najwięcej swoich możliwych przestrzeni.

W zależności od światła i cienia,  
które za każdym razem wyłoni nowe aspekty scenografii przestrzeni  
zmieniającej się wokół nas w czasie rzeczywistym.



Oblekamy przestrzeń w nową skórę.



Projektowanie to świadomy montaż obiektów i zdarzeń, które budują pojęcie przestrzeni.

Projektujemy nie tylko z materialnych elementów.

Przewidujemy ich wzajemne relacje  
w odbiorze przyszłych uczestników przestrzeni.

Nasycamy przestrzeń niematerialną treścią.

Zestawiamy przyszłe kadry, które powstaną w trakcie doświadczania przestrzeni.

Wszystko zależy będzie od bohaterów, którzy pojawiają się na zaprojektowanej przez nas scenie.



A gdyby bohaterem stała się przestrzeń?

Powiedziałaby może:

*Ja, wymyślona i rozrysowana na kartce papieru.*

*Na ekranie komputera.*

*W rzeczywistości przyjmuję formy, rywalizując z powietrzem.*

*głośno krzyczę, szczególnie w centrum miasta, na rondach, ulicach, chodnikach.*

*W parkach i skwerach mówię głosem ptaków liści i wiatru.*

*Jestem cicha i skryta w zaułkach, w głębinach, na szczytach.*

*Pamiętam wydarzenia sprzed lat jak natrętą kalke,  
która nakłada się na teraźniejszość i nie pozwala o sobie zapomnieć.*

*Wędrują we mnie ludzie z różnych epok,  
równocześnie, równoległe, bo ich obraz utrwalił się na moich ścianach jak na kliszy.*

*Mam tyle okien, że widzę wszystko co się dzieje, wewnątrz i na zewnątrz.*

*Mam tyle drzwi, że jestem ciągłym wchodzeniem i wychodzeniem, ciągłym stanem przejściowym.*

*Mam tyle światła, które rysuje we mnie kontrasty i podkreśla moje kształty,  
że patrząc na mnie pod światło czasem mnie nie widać.*

*Posiadam funkcje, które wzajemnie się wykluczają, bo każdy może kształtować mnie dla swoich potrzeb.*

*Jestem przestrzenią, mam wiele planów.*

*Wszystkie realizują równocześnie, wiele rzeczy i spraw dzieje się w mnie w tym samym czasie.*

*Jestem publiczna i prywatna.*

*Otwarta i zamknięta. Świecka i sakralna.*

*Jestem uczuciowo bliska komuś bo przywołuję wspomnienia, uruchamiam lawinę myśli, posługuję się dźwiękami.*

*Kroki i głosy. Śmiech i krzyk. Płacz, oddech, westchnienie. Wiatr i deszcz.*

*Potrafię ogłuszyć ciszą i zagłuszyć hałasem.*

*Jestem pełna życia, które wyraża się w ciągłym ruchu.*

*Żyję wątkami pomyślanych o mnie myśli, słów powiedzianych w moim wnętrzu.*

*Jestem wszystkimi ludźmi, którzy się we mnie mijają, którzy się nie znają, którzy rozmawiają ze sobą, którzy się bawią.*

*Łączę wewnątrz z zewnątrz.*

*Izoluję, wydzielam, graniczę, piętrzę się i nawarstwiam.*

*Wywołuję emocje, zachwykam, budzę odrazę, wzmagam strach, buduję napięcie.*

*Jestem klatką schodową i łąką, jestem miastem i lasem.*

*Jestem skałą i filiżanką.*

*Jestem zmienna. Jestem stała.*

*Jestem zbudowana z myśli, słów, obrazów, zdarzeń.*

*Jestem zbudowana z kamieni.*

*Wydeptana przez tysiące kroków, jestem ciągłym mijaniem, spotkaniem, poruszeniem.*

*Jestem wędrowką słonecznej plamy po twarzy architektury – fasadach budynków.*

*Jestem wszystkim, co jesteś w stanie zaprojektować.*

## Miasto – muzeum doświadczenia przestrzeni

Doświadczenie to doznawanie tego, co dzieje się w teraźniejszości. Doświadczenie to bagaż, który ze sobą dźwigamy. Im dłużej żyjemy, tym ten bagaż jest cięższy. Doświadczenie wywiera wpływ na doświadczenie, w zależności od sytuacji jest to wpływ dobry lub zły. Doświadczenie rośnie jak tocząca się powoli kula i ma silny związek z pamięcią. Doświadczenie jest tylko tu i teraz, jego narzędziem są zmysły, intelekt, wyobraźnia. Doświadczenie poszerza spektrum rozumienia świata i rządzących nim zależności. Doświadczenia służą do budowania samoświadomości, to z nich pisane są historie życia ludzi. Doświadczenia są potrzebne, powinny dawać solidny fundament doświadczeniu, nie powinny jednak przesłaniać jego procesu. Przy ciągłym doświadczeniu tych samych przestrzeni potrzebne jest przełamanie w sobie wdrukowanych w wyobraźnię szablonów.

*Miasto – muzeum doświadczania przestrzeni*  
w: *Aneksy kultury. Dziedzictwo. Współczesność. Wirtualność*  
Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ISBN 978-83-66054-42-4

04.2019

#### BIBLIOGRAFIA

Calvino I., *Niewidzialne miasta*,  
Grupa Wydawnicza Foksal, Warszawa 2015.

Exupery A.de S., *Twierdza*,  
Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2005.

Jencks Ch., Kropf K., *Teorie i manifesty architektury współczesnej*,  
Grupa Sztuka Architektury, Warszawa 2013.

Mayola P., Giard L., de Certeau M., *Wynaleźć codzienność. Mieszkać, gotować*,  
Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011.

Rewers E., *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*,  
Universitas, Kraków 2005.

*13 miesięcy. Kino Braci Quay*, red. Mikurda K., Prodeus A.,  
Korporacja Ha!art, Kraków–Warszawa 2010.

Doświadczanie to doznawanie tego, co dzieje się w teraźniejszości. Doświadczenie to bagaż, który ze sobą dźwigamy. Im dłużej żyjemy, tym ten bagaż jest cięższy. Doświadczenie wywiera wpływ na doświadczanie, w zależności od sytuacji jest to wpływ dobry lub zły. Doświadczenie rośnie jak tocząca się powoli kula i ma silny związek z pamięcią. Doświadczanie jest tylko tu i teraz, jego narzędziem są zmysły, intelekt, wyobraźnia. Doświadczanie poszerza spektrum rozumienia świata i rządzących nim zależności. Doświadczenia służą do budowania samoświadomości, to z nich pisane są historie życia ludzi. Doświadczenia są potrzebne, powinny dawać solidny fundament doświadczaniu, nie powinny jednak przesłaniać jego procesu. Przy ciągłym doświadczaniu tych samych przestrzeni potrzebne jest przełamanie w sobie wdrukowanych w wyobraźnię szablonów.

Doświadczanie jako pierwszy w życiu kontakt z czymś dobrym jest jednym z najpiękniejszych. To doświadczanie, które jest zanurzaniem w odbieraniu bodźców zmysłowych. Towarzyszy mu radość, zaciekawienie, świeżość spojrzenia. Jest bliskie doznawaniu, bardziej żywe, łączące, zachłanne. Choć bardzo mocno powiązane z upływającym czasem i ruchem, nie jest z nim nierozłączne. Można doświadczyć dalekiej podróży, wędrując wzrokiem po tekście, można uronić łzę na wspomnienie wydarzeń z przeszłości. Wodząc spojrzeniem po architekturze, można doświadczać miasta jako muzeum relacji przestrzennych. Jedno miasto różni się od drugiego jak książki różnią się od siebie. Książka zazwyczaj ma jednego autora. Ilu autorów ma miasto? Tyle samo prawdopodobnie ma wystawianych przez siebie eksponatów – czyli sytuacji, zdarzeń, relacji, które je opisują. Proponuję przekroczenie granic muzeum w celu odkrycia muzeum w mieście.

## Miasto – znak – ślad

Znak, czyli to, co doświadczane, coś znajomego, co wywołuje skojarzenie z czymś innym, wspomnienie czegoś. Znak powstaje w miejscu relacji między elementami budującymi rzeczywistość. Ewa Rewers pisze, że współczesne miasta są przeładowane znakami, których nie potrafimy już odczytywać<sup>1</sup>. Italo Calvino jednak, opisując Zoe jako miasto bez znaków, w którym można „w dowolnym jego miejscu [...] na przemian spać, wyrabiać narzędzia, gotować [...], królować, sprzedawać”<sup>2</sup>, pokazuje miasto, w którym budynki z zewnątrz nie kojarzą się z konkretnym przeznaczeniem i dzięki temu, mogą pełnić dowolną funkcję. Człowiek wędrujący po takim mieście nie jest w stanie odwołać się do zapamiętanych struktur miasta, wyznaczyć punktów orientacyjnych. Miasto staje się miejscem niepodzielnego istnienia. Można sobie wyobrazić taki eksperyment myślowy, jako oczyszczający pojęcie miasta ze znaków zakodowanych w nim przez nasze doświadczenia, po to by zacząć odkrywać to, co nieodkryte, by choć na chwilę stać się Marko Polo, przekroczyć granice przestrzeni, jak on przekroczył granice literatury, uwalniając za pomocą słów 55 miast – impresji, które za sprawą jego opowieści pojawiają się na mapie wyobraźni Kubłaj-chana.

Z opisu miasta Zoe wysnuwam wniosek, że z sytuacji, o której czytamy u Ewy Rewers, dotyczącej nieumiejętności odczytywania miast, można zrobić użytek i celowo nie odbierać znaków – budynków, ulic, placów, kamienic, kościołów jako znaczących to, co znamy. Czego zatem w nich szukać? Jakiego języka używa przestrzeń, żeby do nas mówić, i czy jesteśmy w stanie tak wyostrzyć zmysły i poszerzyć zasięg wyobraźni, żeby go zrozumieć? Może podpowiedź dadzą bracia Quay, reżyserzy, którzy w swoich dziełach skupiają się na badaniu tego, w jaki sposób przedmioty zwracają się do ludzi. W filmie pt. *Inwentorium śladów* autentyczne przedmioty, pomieszczenia i przestrzenie znajdujące się na zamku w Łańcucie traktowane są jako nośniki niewidzialnych, ale niezatartych śladów, pozostawionych tam przez Jana Potockiego. Metoda pracy braci Quay sprowadza się do odświeżania zmęczonych zmysłów i otwierania ich na nowe reprezentacje, szukanie pokrewieństwa między człowiekiem a przedmiotem, szczególne-

1 E. Rewers, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005, s. 30.

2 I. Calvino, *Niewidzialne miasta*, Grupa Wydawnicza Foksal, Warszawa [rok?], s. 28.

3 *13 miesięcy. Kino Braci Quay*, red. K. Mikurda, A. Prodeus, Korporacja Ha!art, Kraków–Warszawa 2010, s. 38.

go rodzaju magnetyzmu, który pozwoli „przyjąć punkt widzenia samego przedmiotu – rozpoznać i zaadaptować jego wrażliwość, a następnie przedstawić ją widzowi”<sup>3</sup>. W *Inwentorium śladów* przedmioty obserwują ludzi, którzy nie potrafią odczuć, że otaczające ich obiekty przechowują w swojej strukturze wspomnienia dawnych wydarzeń. W swoich filmach bracia Quay przekraczają granice sztuki filmowej.

Piosenka *Cantate tutti* została napisana w języku polskim, a zaśpiewana przez Dawida Podsiadło w sposób uniemożliwiający jej zrozumienie. Czy jest ciągle po polsku, jeśli jej zapis jest polski, a wykonanie przypomina wszystkie języki równocześnie? Znak staje się tutaj śladem (wg *Słownika PWN* ślad to znikoma ilość czegoś, świadcząca o tym, że coś istniało). Słowa stają się śladami słów i z tych śladów odbiorca stara się poukładać na nowo słowa – te znane lub całkiem nowe, które wpiszą się w rytm i emocje zarówno głosu wykonawcy, jak i wrażliwości odbiorcy. Nie jest biernym słuchaczem, ale wykorzystuje zmysł słuchu do twórczej kreacji. Nie każdy zrozumie w tej piosence język polski, nie każdy zrozumie sens powstania takiej piosenki, ale każdy dostrzeże tutaj kilka przekroczonych granic.

Bernard Tschumi, szwajcarski architekt, w *Zapiskach z Manhattanu* opracował metodę do przełamywania konwencjonalnego doświadczania architektury, polegającą na odczytywaniu jej dzięki zachodzącym w jej przestrzeni relacjom. Zakwestionował w ten sposób stosowane powszechnie przez architektów sposoby przedstawiania architektury za pomocą rzutów, przekrojów czy aksonometrii, stanowiące logiczną redukcję myśli architektonicznej. Powstał dzięki temu zbiór zapisów przestrzeni uporządkowanych w czasie, w których zestawione ze sobą zjawiska poddawane są abstrakcyjnym przekształceniom. Odczytuję metodę Tschumiego jako próbę uchwycenia elementów miasta – materialnych i niematerialnych, które generują miasto z płynnych i zmiennych w czasie relacji z tego, co dane człowiekowi w doświadczaniu. Architektura miasta w tym ujęciu to nie tylko przestrzeń i forma, ale także wydarzenie, działanie, to, co się wydarza. Fotografia, jako bezpośredni świadek zdarzeń, i zestawione z nią rysunki ukazują złożoną relację między przestrzeniami i ich wykorzystaniem. To lektura architektury, w której przestrzeń, ruch i zdarzenia są niezależne, pozostają w nowej relacji względem siebie, a konwencjonalne elementy architektury są rozkładane i przebudowywane wzdłuż różnych osi. Ten sposób myślenia o architekturze zachwyca, inspiruje do poszukiwania swoich ścieżek, do przekraczania granic. Żeby przekraczać granice, trzeba najpierw dokładnie zbadać miejsce i czas, w których przebiegają. Trzeba

zbadać miasto.

Takiego badania podjął się Daniel Libeskind, projektując Muzeum Żydowskie w Berlinie. Nawiązał szczególny dialog z pamięcią przestrzeni. Narysował na mapie miasta matrycę, łącząc liniami miejsca zamieszkania ważnych osobowości żydowskich. Z trójkątów powstała gwiazda Dawida, na nią nakładał kolejne warstwy: zapis niedokończonej, a pisanej przez Schönberga w Berlinie opery o Mojżeszu i Aaronie, zapis dat i miejsc śmierci deportowanych i zamordowanych w czasie Holocaustu mieszkańców miasta. Te niewidoczne ślady, ukryte w geometrii budynku, nazwiska, miejsca, słowa, dźwięki, anonimowy dotyk, spojrzenie, uczucie, obecność nieobecności – zaszyte są w tym budynku. A ile takich śladów jest w całym mieście? Prawdopodobnie tylko od naszej wyobraźni zależy, czy je odczytamy.

Jak czytać? Proponuję nie tłumaczyć języka architektury na język człowieka, bo są to wartości niewysłowione i niewyraźne. Piesi przemierzający ulice „piszą” miasta własnymi ciałami, lecz zanurzeni w przestrzeni miejskiej nie są zdolni do odczytania napisanego „tekstu”<sup>4</sup>. Gdyby, jak pisze de Certeau, mieli możliwość wzniesienia się ponad architekturę miasta i spojrzenia na trajektorie swoich ruchów, mogliby przeanalizować ślady, jakie zostawiają, wędrując po ulicach, jak one się nawarstwiają i przenikają ze śladami innych, jak zagęszczają niewidzialną materię miast<sup>5</sup>.

### Miasto – archiwum myśli i gzysów

Postanowiłam skatalogować miasto i otrzymałam słowa-pojęcia: miasto; przestrzeń zamknięta; przestrzeń otwarta; przestrzeń pośrednia, przejściowa (tarasy, kolumnady, portyki) – umożliwia ciągłość między przestrzeniami wewnętrznymi i zewnętrznymi, filtruje światło, wiatr, deszcz, dźwięki, służy do wchodzenia i wychodzenia, do przechodzenia przez nie, komunikuje sąsiadujące ze sobą przestrzenie, jest lepszem między nimi, w jego granicach mieszą się ze sobą, łączą i oddzielają od siebie; miasto to osie – wyznaczają w ramach struktury architektonicznej dynamiczny przepływ przestrzeni miejskiej. Miasto – zestawienie relacji między punktami, liniami, płaszczyznami, bryłami, relacji między centralnym, peryferyjnym, frontalnym, bocznym, wklęsłym, wypukłym, między kątami prostymi,

<sup>4</sup> Por. E. Rewers, *Post-polis...*, dz. cyt., s. 64.

<sup>5</sup> P. Mayola, L. Giard, M. de Certeau, *Wynaleźć codzienność. Mieszkać, gotować, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2011, s. 93.*

rozwartymi, ostrymi, między skalą a usytuowaniem, między kierunkami wertykalnym i horyzontalnym, między przestrzenią dwu- i trójwymiarową, między dalekim i bliskim, horyzontem, między wąskim i szerokim kadrem, między symetrią i asymetrią, między statyką i dynamiką, między światłem i cieniem, między ciasnym, wąskim a szerokim rozległym, między brudnym, niechcianym, wypartym a reprezentacyjnym, między cichym i głośnym, ciężkim i lekkim, świętym i nieświęconym. I prawdopodobnie to szaleństwo katalogowania – o którym mówi Umberto Eco, pisząc, że kulturowo jesteśmy obciążeni tworzeniem takich spisów, kiedy stajemy w obliczu nieuporządkowanych zjawisk – nie miałyby końca. Mając jednak pod ręką taki katalog, można przejść przez miasto tak świadomie, jak świadomie przemierza się muzeum. Słowa-pojęcia, które opisują miasto, pomogą w zrozumieniu, czym jest przestrzeń.

### Przeźren – miasto – my?

Siegfried Giedion omawia trzy sposoby myślenia o tym, czym jest przeźren, które rozwijały się wraz z upływem czasu i zmianą percepcji człowieka – od zanurzenia w przestrzeni, która kształtowała się naturalnie i była oswojona przez człowieka, bez stawiania granic między nią a człowiekiem, poprzez wznoszenie obiektów będących manifestami ludzkiej siły twórczej, które przeznaczone były raczej do doświadczenia z zewnątrz. W czasach starożytnych dominowało doświadczenie przestrzeni jako zewnętrznej powłoki, to właśnie fasada, idealne proporcje wznoszonych obiektów przeznaczone były do kontemplowania z oddalenia. Można było objąć przeźren wzrokiem jako układ elementów, bryłę, która przynosiła satysfakcję zmysłom patrzącego. W czasach nowożytnych ludzie zaczęli przywiązywać uwagę do wnętrza, co wynikało ze zwiększenia liczby funkcji wznoszonych budynków. Zaczęto projektować wnętrza, biorąc pod uwagę różne sposoby ich użytkowania. Wiąże się z tym coraz większa ilość czasu spędzanego we wnętrzach – wraz ze zmianą pojęcia przestrzeni człowiek przenika z otwartej, wolnej przestrzeni, poprzez taką, która dzieli przeźren na naturalną i zbudowaną, aż do takiej, w której wnętrzu spędza większość życia. Według Giediona kolejny sposób ujmowania przestrzeni wynikający z rozwoju nauki i technologii polega na dostrzeżeniu wzajemnych relacji między przestrzenią wewnętrzną i zewnętrzną. W którą stronę zmierza zatem przeźren w XXI wieku, w którym oprócz zewnętrznej i wewnętrznej



mamy nieskończoną ilość przestrzeni pośrednich, powstałych na gruncie przenikania i transformacji cyfryzacji i technologii, które pozwalają nam być równocześnie w kilku przestrzeniach? *Smart city* to organizm, który wie o nas wszystko – cyfrowe sieci telekomunikacyjne to nerwy w jego ciele, sztuczna inteligencja to jego mózg – rozproszony i wszechobecny. Czujniki, kamery, znaczniki, sensory – jego narządy zmysłów, którymi nas obserwuje, odczuwa – wszystko sprzężone oprogramowaniem utożsamianym z wiedzą. To miasto, które ma ułatwiać nasze życie, udostępniać nam potrzebne informacje, zapewniać bezpieczeństwo i pomagać w nawiązywaniu relacji z innymi ludźmi. Komunikuje się z nami za pomocą inteligentnych odbiorników – smartfonów, więc warunkiem aktywnego przebywania w tym systemie jest konieczność bycia w sieci. Teoretycy *smart city* podkreślają, że w takim mieście najważniejszy jest człowiek i jego potrzeby. W takim ujęciu – gdzie jest przestrzeń, gdzie my jesteśmy? My obserwujemy przestrzeń czy przestrzeń obserwuje nas? My jesteśmy w niej zanurzeni, z nią w relacjach – czy może jesteśmy przestrzenią...?

### Ghostwriter miasta

Ghostwriter – pisarz-widmo to ktoś, kto w czyimś imieniu pisze autobiografię. Kto w imieniu miasta pisze o jego życiu? Architekci piszą miasta na podstawie doświadczenia dotyczącego relacji płaszczyzn, brył i przestrzeni, używając do tego kamieni. Literaci piszą je z doświadczenia tych kamieni, używając do tego słów. Kiedy architekci mówią o mieście, wcale nie mówią o kamieniach, bliżej do kamieni jest literatom. Zarówno jedni, jak i drudzy poruszają się na granicy uprawianych przez siebie sztuk.

[...] obiekt architektoniczny jest raczej obecnością niż czymś, co oznacza nieobecność<sup>6</sup>.

Kenneth Frampton pisze o mieście jako obecności i nieobecności – przestrzeniach zamkniętych w postaci budynków i przestrzeniach otwartych w postaci rozległych placów, ulic i nieba.

6 Ch. Jencks, K. Kropf, *Teorie i manifesty architektury współczesnej*, Grupa Sztuka Architektury, Warszawa 2013, s. 287.

7 Tamże, s. 307.

8 Tamże, s. 35.

Architektura jest kością w mięsie miasta<sup>7</sup>.

Coop Himmelblau widzi miasto jako organizm. Jego kościec – wszystko to, co wzniosł człowiek – twarde, materialne, stanowiące oś, konstrukcję – kręgosłup. Czy zatem my – ludzie – fluktuacje naszych niematerialnych doświadczeń – stanowimy zmienne ciało otulające kościec miasta?

[...] istnieje pewien zbiorowy obraz miasta, który powstaje przez nałożenie się na siebie wielu indywidualnych wyobrażeń<sup>8</sup>.

Dla Kevina Lyncha miasto to wielowarstwowa struktura myśli, skojarzeń i obrazów, które pojawiają się w wyobraźni mieszkańca.

Z czasem miasto rozrasta się, zdobywa świadomość i pamięć<sup>9</sup>.

U Aldo Rossiego miasto rozwija się razem z nami i również jest ściśle powiązane z naszą sferą duchową, miasto rośnie nie tylko materialnie, rozpierając się w swoich granicach kolejnymi obiektami, miasto rośnie wewnątrz – duchowo – w nas. [...] „jest przedmiotem nieustannego odczytywania, a właściwie wielu odczytań, które [...] są złożone i wieloznaczne”<sup>10</sup>. Charles Moore czyta z miasta, a każde odczytanie – spacer, kontemplacja, analiza – są zupełnie nowym miastem.

Wisława Szymborska pisze o mieście jako o istniejącej obiektywnie machinie, która porusza się w niezależny od nas sposób. Jak wskazówki zegara po wyznaczonym torze odmierzają upływający czas, tak miasto przemieszcza się lub stoi w miejscu, odmierzając przestrzeń.

[...]  
Dworzec w mieście N.  
dobrze zdał egzamin  
z istnienia obiektywnego  
Całość stała na swoim miejscu.  
Szczegóły poruszały się  
po wyznaczonych torach.  
Poza zasięgiem  
naszej obecności<sup>11</sup>

9 Tamże, s. 54.

10 Tamże, s. 90.

11 <http://wiersze.doktorzy.pl/dworzec.html>.

Herbert pisze o mieście – pamięci przestrzeni, o mieście, które tworzy się w naszej wyobraźni, we wspomnieniach, które barwią ulice, place i ogrody uczuciami przeżytych w nich chwil. Które są bardziej realne, te miasta ze wspomnień czy te z planów i map? Emocje, przeżyte chwile, doświadczenia wpływają na doświadczanie miasta. Jedno miasto to w rzeczywistości nieskończona ilość miast w wyobraźni jej mieszkańców.

[...]  
powietrze destyluje  
błyszczące kamienie  
ułamna pamięć tworzy  
plan miasta  
rozgwiazdę ulic  
planety dalekich placów  
ogrodów zielone mgławice<sup>12</sup>

Antoine de Saint Exupéry pisze, że całe miasto zawiera się w człowieku, w jego wyobrażeniu o mieście, podobnie jak drzewo jest zawarte w nasieniu<sup>13</sup>. Nasiono zawiera w sobie całą informację na temat drzewa, jakie z niego wyrośnie. W zbiorowej świadomości ludzi istnieje pewien obraz miasta – nasionko przekazywane przez pokolenia.

U Schulza czytamy:

Przepycham się wśród tych ciasnych framug, pochylam głowę pod te łuki i sklepienia nisko nawisłe i oto nagle sufit urywa się, z gwiezdym westchnieniem otwiera się na chwilę kopuła bezdenna, aby wnet zaprowadzić mnie znów między ciasne ściany, przejścia i framugi [...], cały zawikłany i wieloraki zgiełk ulic i zaułków, ostrą wyrazistość gzymsów, architrawów, archiwolt i pilastrów, świecących w późnym i ciemnym zlocie pochmurnego popołudnia, które pogrąża wszystkie załomy i framugi w głębokiej sepji cienia. Bryły i pryzmy tego cienia wcinały się, jak plastry ciemnego miodu, w wąwozy ulic, zatapiały w swej ciepłej, soczystej masie tu całą połowę ulicy, tam wyłom między domami, dramatyzowały i orkiestrowały ponurą romantyką cieni

<sup>12</sup> <https://bliskopolski.pl/poezja/zbigniew-herbert/hermes-pies-i-gwiazda/moje-miasto/>.  
<sup>13</sup> A.de S. Exupery, *Twierdza*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2005, s. 74.  
<sup>14</sup> <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/schulz-sanatorium-podklepsydra-noc-lipcowa.html> [dostęp: 10.11.2018].

tę wieloraką polifonię architektoniczną [...]. O szóstej godzinie po południu miasto zakwitowało gorączką, domy dostawały wypieków<sup>14</sup>.

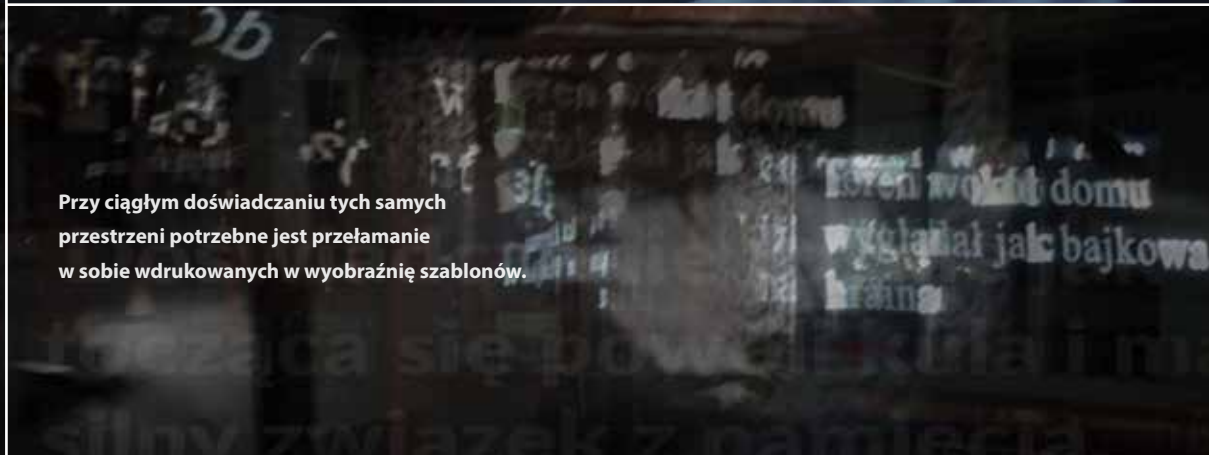
Miasto Schulza jest zatem kipiącym energią żyjącym stworzeniem, którego framugi, gzymsy i pilastry jak czyjeś ręce czy nogi wyginają się w grymasie gotujących się w nim emocji. Światło i cień wędrują po tym mieście wedle własnych zachcianek, drażąc tunele, świdrując na wylot, szukając schronienia, wytchnienia lub sceny dla odgrywanego przez siebie spektaklu. Człowiek w tym mieście jest tylko kolejną, jedną z wielu iskier, która zapala się, płonie, wybucha i gaśnie, i jeśli dane mu będzie doświadczyć tego ogromu wrażeń, jakie dostarcza otaczająca go przestrzeń – to prawdopodobnie postrada zmysły i kontakt z bezpiecznym miastem, w którym fasady wznoszą się wzdłuż szarych ulic i milczą, bo nikt na nie patrzy.

### Niematerialny duch miejsca – materialny dotyk miasta

Spacer po mieście jak po muzeum przestrzeni wymaga przekroczenia kilku granic, które starałam się przybliżyć, począwszy od tej związanej z przyzwyczajeniem pojmowania muzeum jako zamkniętej przestrzeni eksponującej sztukę. Miasto jako muzeum pomaga w zrozumieniu pojęcia przestrzeni, ponieważ umożliwia doświadczanie tworzących ją relacji i zdarzeń. Relacji między architekturą, zanurzonymi w niej ludźmi i upływającym czasem. Symultaniczność, płynność i równoczesność życia w czasach, w których przestrzeń miasta jest materialna i niematerialna, sprawia, że jej muzeum nie musi mieć murów-granic. Miasto to wnętrze ogromnego muzeum, budynki: świątynie, kamienice, pomniki to elementy jego wyposażenia. Ekspонатami nie są tu tylko obiekty – ale głównie relacje między nimi i emocje, jakich są katalizatorem. Ulice – ścieżki wystawy, place – sale ekspozycyjne, z naturalnym zmiennym oświetleniem, zsynchronizowanym z upływającym czasem. Miejsca w mieście – potencjalne historie – opowiedziane za pomocą architektury lub zaledwie pomyslane, gotowe do doświadczania lub będące załączkiem, z którego wyłoni się interpretacja, poznawane świadomie lub mimochodem, peryferyjnie. To miasto jako złożony obiekt ekspozycyjny nie ma jednego autora, jak jest w przypadku dzieł zgromadzonych w muzeach. Autorami i równocześnie widzami trwającego spektaklu są wszyscy ludzie – zanurzeni w mieście jak w naczyniu na życie. Zapraszam do miasta – muzeum.



Doświadczenie, które jest zanurzeniem  
w odbieraniu bodźców zmysłowych.



Przy ciągłym doświadczeniu tych samych  
przestrzeni potrzebne jest przełamanie  
w sobie wdrukowanych w wyobraźnię szablonów.



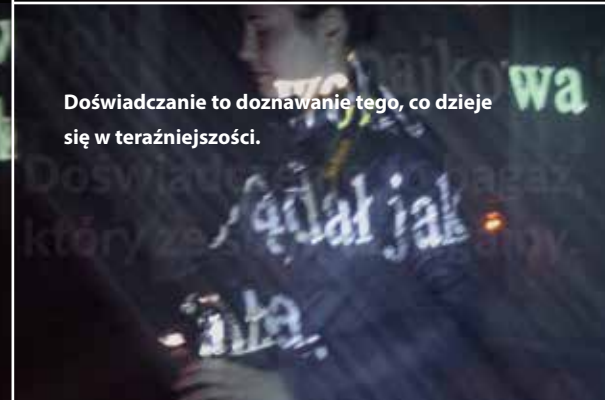
Można doświadczyć dalekiej podróży, wędrując wzrokiem po tekście.

Można uronić łzę na wspomnienie wydarzeń z przeszłości.

Wodząc spojrzeniem po architekturze, można doświadczać miasta jako muzeum relacji przestrzennych.



Doświadczenia służą do budowania samoświadomości,  
to z nich pisane są historie życia ludzi.



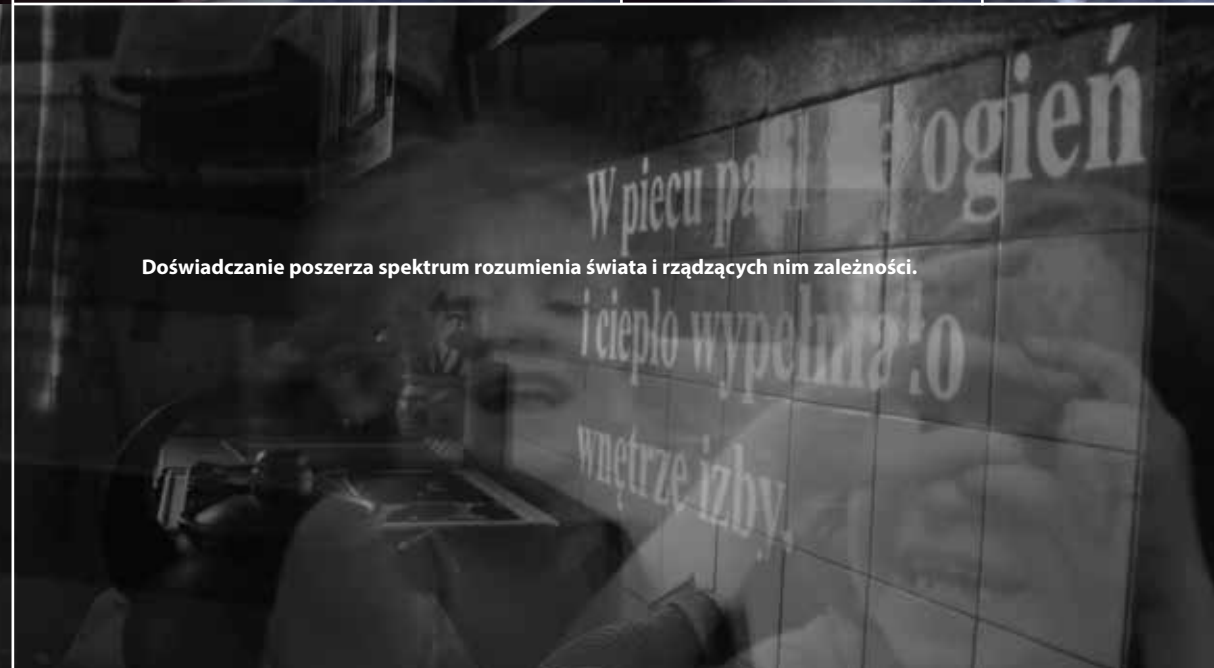
Doświadczenie to doznawanie tego, co dzieje  
się w terażniejszości.




teraz




teraz




Doświadczenie poszerza spektrum rozumienia świata i rządzących nim zależności.




Ilu autorów ma miasto?



Miasto staje się miejscem niepodzielnego istnienia.




Człowiek wędrujący po takim mieście nie jest w stanie odwołać się do zapamiętanych struktur miasta, wyznaczyć punktów orientacyjnych.




Im dłużej żyjemy, tym ten багаż jest cięższy.

cięższy

cięższy



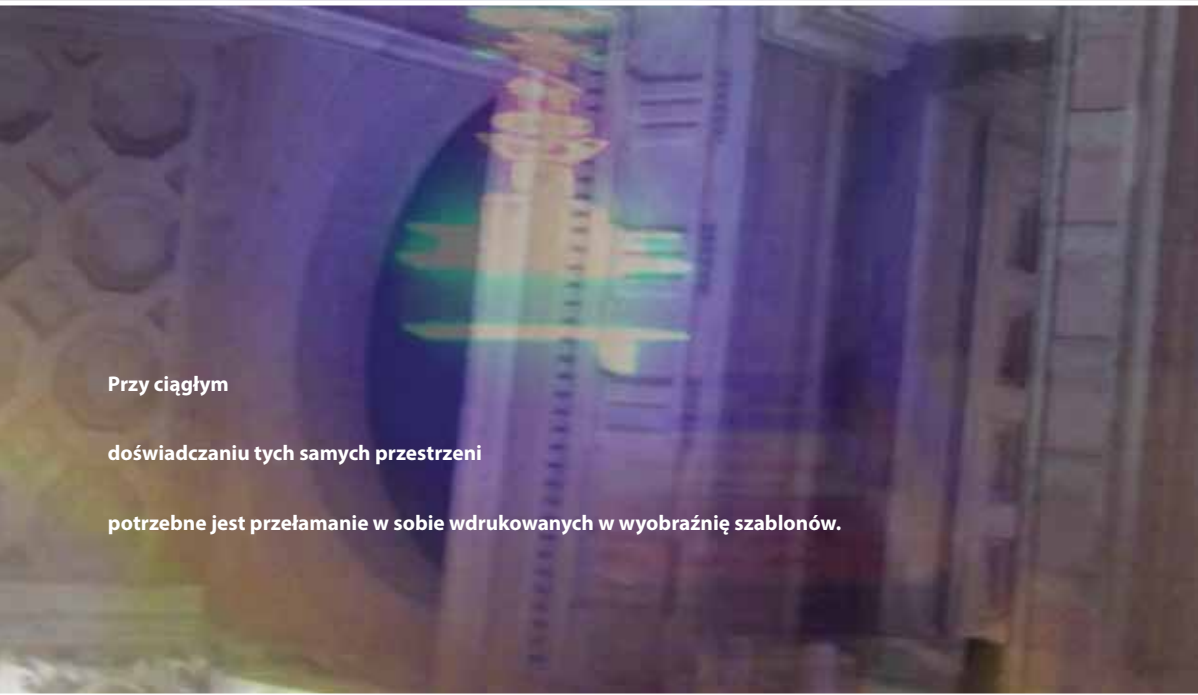
Jedno miasto różni się od drugiego jak książki różnią się od siebie.



Książka zazwyczaj ma jednego autora.

Ilu autorów ma miasto?


Tyle samo ma wystawianych przez siebie eksponatów – obiektów, sytuacji, zdarzeń, relacji pomiędzy pustkami.



Przy ciągłym

doświadczeniu tych samych przestrzeni


potrzebne jest przełamanie w sobie wdrukowanych w wyobraźnię szablonów.




Żeby przekraczać granice, trzeba najpierw dokładnie zbadać miejsce i czas,  
w których przebiegają. Trzeba zbadać miasto.



Trzeba zbadać miasto.




Trzeba zbadać miasto.



Trzeba zbadać miasto.



Trzeba zbadać miasto.




miasto: przestrzeń zamknięta – przestrzeń otwarta – przestrzeń pośrednia – przejściowa

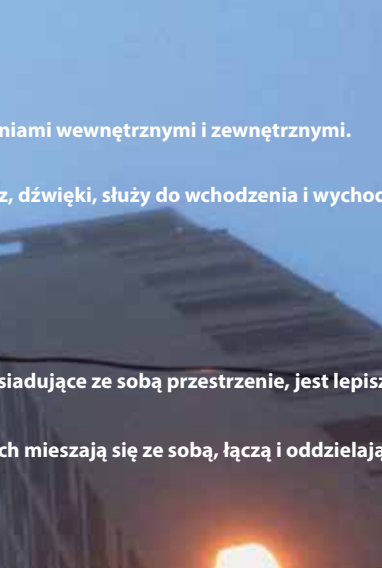


Umożliwia ciągłość między przestrzeniami wewnętrznymi i zewnętrznymi.


Filtruje światło, wiatr, deszcz, dźwięki, służy do wchodzenia i wychodzenia.



Komunikuje sąsiadujące ze sobą przestrzenie, jest lepszczem między nimi.



W jego granicach mieszają się ze sobą, łączą i oddzielają od siebie.




Dla Kevina Lyncha miasto to  
wielowarstwowa struktura myśli, skojarzeń i obrazów,  
które pojawiają się w wyobraźni mieszkańca.



Miasto to osie.

Wyznaczają w ramach struktury architektonicznej dynamiczny przepływ przestrzeni miejskiej.



U Aldo Rossiego miasto rozwija się razem z nami  
i jest ściśle powiązane z naszą sferą duchową,  
miasto rośnie nie tylko materialnie,  
rozpierając się w swoich granicach kolejnymi obiektami.


Miasto rośnie wewnątrz – duchowo – w nas.




Miasto Schulza jest zatem kipiącym energią

żyjącym stworzeniem,  
którego framugi, gzymsy i pilastry  
jak czyjeś ręce czy nogi

wyginają się w grymasie gotujących się w nim emocji.




kipiącym



energiją

żyjącym

stworzeniem



Człowiek w tym mieście jest tylko kolejną,  
jedną z wielu iskier,  
która zapala się, płonie, wybucha i gaśnie.

Gdyby był w stanie doświadczyć  
tego ogromu wrażeń,  
jakich dostarcza otaczająca go przestrzeń –

– to prawdopodobnie postradałby zmysły i kontakt z bezpiecznym miastem.

W którym fasady wznoszą się wzdłuż szarych ulic i milczą, bo nikt na nie patrzy naprawdę.



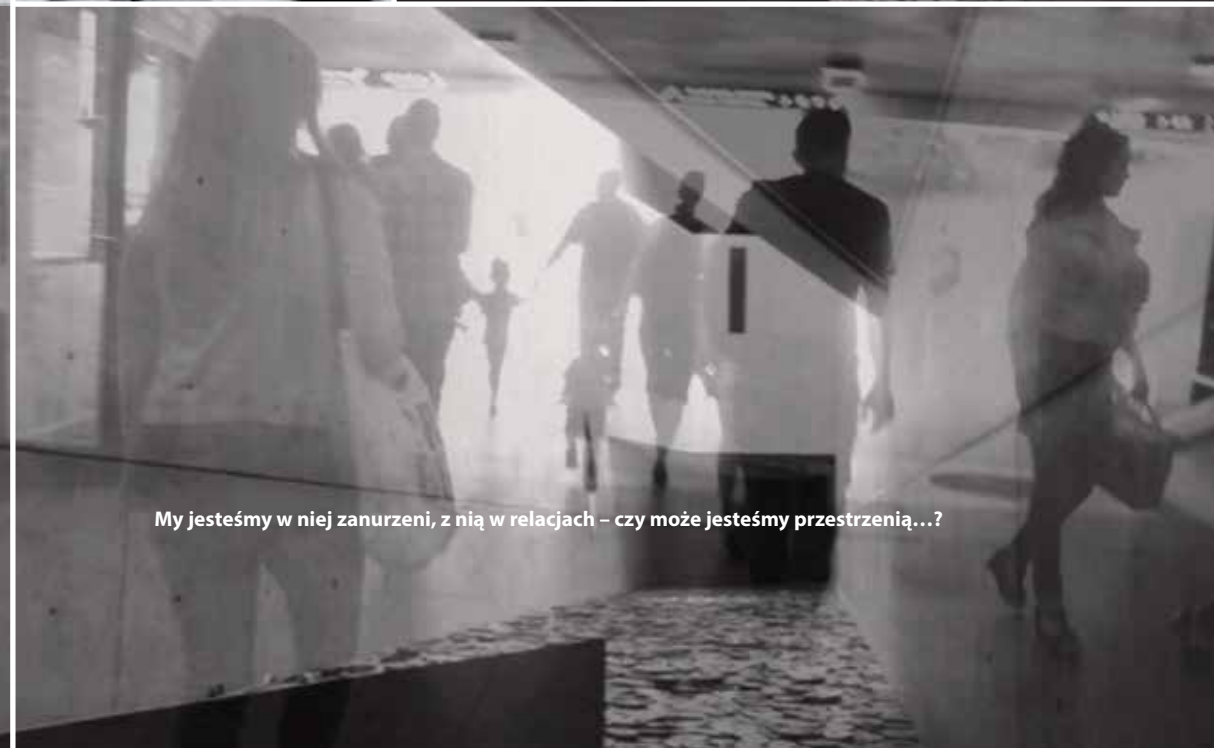


My obserwujemy przestrzeń?

Czy przestrzeń obserwuje nas?

Te niewidoczne ślady, ukryte w geometrii budynku,  
nazwiska, miejsca, słowa, dźwięki, anonimowy dotyk,  
spojrzenie, uczucie, obecność nieobecności  
– zaszyte są w tym budynku.

A ile takich śladów jest w całym mieście?



My jesteśmy w niej zanurzeni, z nią w relacjach – czy może jesteśmy przestrzenią...?



w całym mieście?



czy może jesteśmy przestrzenią...?





[...]

powietrze destyluje

błyszczące kamienie

ułamna pamięć tworzy

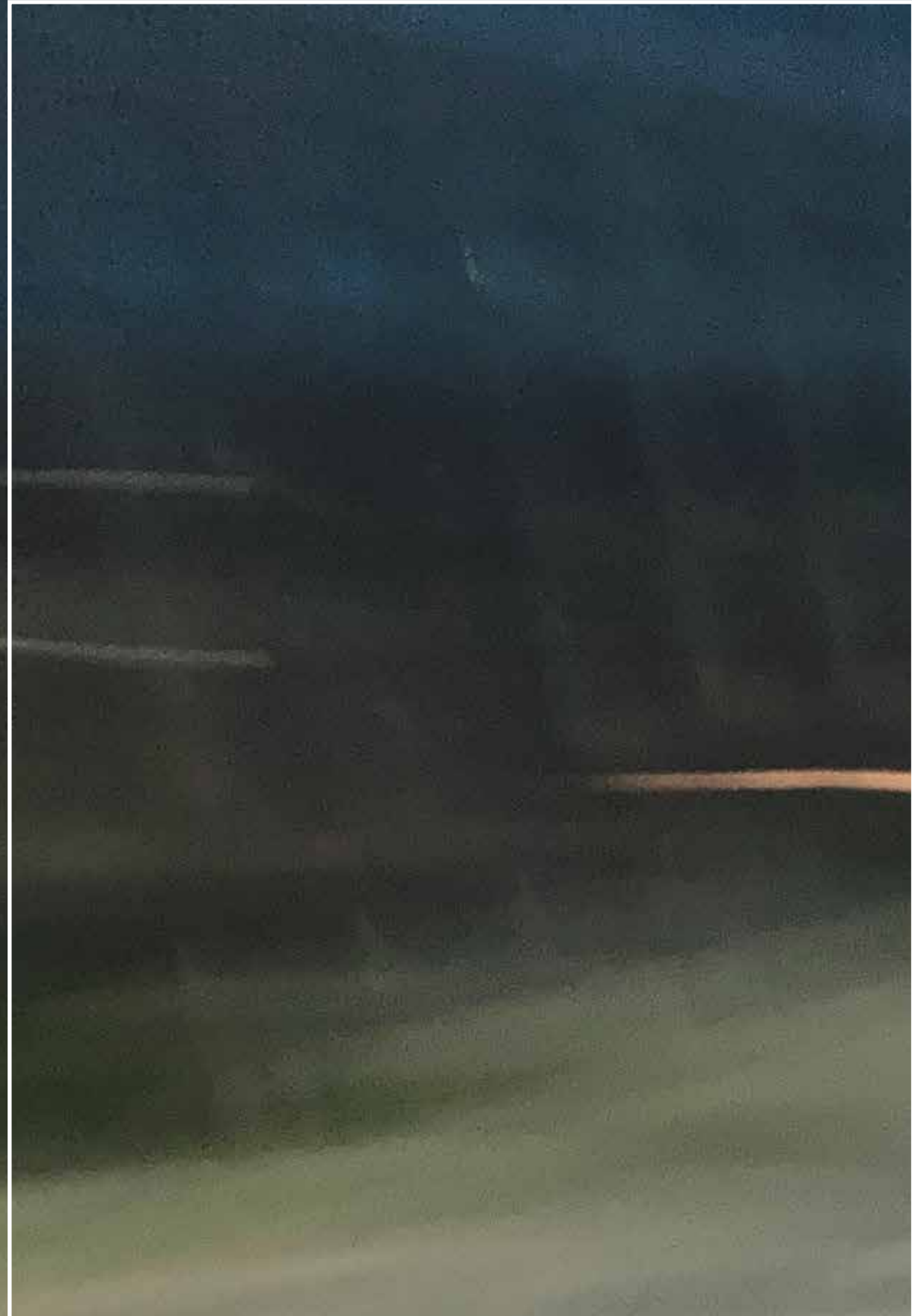
plan miasta

rozgiadę ulic

planety dalekich placów

ogrodów zielone mgławice

Z. Herbert, *Moje miasto*



## Miasto – rzeka | update

Każdy krok i słowo tworzą strukturę nowej rzeczywistości, która opowiada historię miasta i staje się rzeką nieograniczonej wyobraźni i emocji. Nowe technologie promują narrację poznawczą poprzez zanurzenie w wielozmysłowym doświadczeniu. Miasto w takim odbiorze nie jest już archiwum pamięci o architekturze, która była, ani wizją tej która będzie. Miasto staje się przestrzenią transformacji i wcielenia, bo człowiek, który je zamieszkuje, chce „żyć” miastem, a nie obserwować miasto, chce je rozumieć poprzez działanie i przekazywać „miasto” poprzez emocje. Redefinicja statusu dzieła sztuki z obiektu biernego, „zewnętrznego” względem obserwatora, do dzieła jako performatywnego działania, angażującego odbiorcę, skłania do tego, by w ten sam sposób zacząć myśleć o architekturze. Miasto jako proces, który ma miejsce w rzeczywistości, do której kluczem jest percepcja odbiorcy. Miasto, w którym obfitość danych oraz nieograniczony i natychmiastowy dostęp do nich, zamienia architekturę treści w dobro wspólne, a doświadczenie ich w nadrzędny cel człowieka.

I Nagroda  
w międzynarodowym konkursie organizowanym  
w ramach XV Międzynarodowego Biennale Architektury Kraków 2019  
(Konkurs B – seminarium) za wykład i film pt. *Miasto – rzeka. Update*

10. 2019

#### BIBLIOGRAFIA

J. Pallasmaa, *Oczy skóry: architektura i zmysły*, Instytut Architektury, Kraków 2012.

P. Zumthor, *Myślenie architekturą*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014.

Źródła internetowe

<https://polska-poezja.com/zbigniew-herbert/moje-miasto/>

**G**łęboka architektura sprawia, że doświadczamy samych siebie jako pełnych i duchowych istot<sup>1</sup>. Czy głęboka oznacza: na tyle immersyjna, aby można było zanurzyć się w niej wszystkimi zmysłami, w emocjonalnym i sensorycznym doświadczaniu, dać się jej porwać, popłynąć z jej strumieniem...współczesne miasto ma być jak rzeka?

#### Miasto – narodziny – zewnętrzny strumień

##### 1 – 365 dni życia

Człowiek: rodzi się. Miasto rozwija się w nim, od pierwszych dni życia, od pierwszego spaceru. Krawędzie, zwieńczenia, gzymsy, attyki, kształty ścian, rytmy okien, załamań, uskoków, framugi, ościeżnice, fugi, pilastry, fragmenty nieba. Kierunki, płaszczyzny, linie, nienazwane jeszcze konkretnymi słowami kołysane w takt łagodnych ruchów wózka. W oczach dziecka, te ziarna miasta zaczną wzrastać. Z ruchliwej rozedrganej, zmiennej, zależnej od światła i cienia kompozycji przeobrażą się w architekturę. Odmienny sposób doświadczania architektury w dzieciństwie, kiedy jesteśmy jej nieświadomi, kiedy płyniemy wzdłuż elewacji, chłonąc przestrzeń, prowokuje do tego, aby w świadomym odbiorze częściej zmieniać perspektywę, zakres i obszar pola widzenia. Po to, żeby zacząć aktywnie uczestniczyć w odbiorze miasta, podejmować z nim dialog i rozwijać się wraz z nim, zmieniać, płynąć, dać się porwać przez jego nurt. Miasto płynie jak rzeka.

<sup>1</sup> J. Pallasmaa, *Oczy skóry: architektura i zmysły*, Instytut Architektury, Kraków 2012, s. 27.

## Miasto – w strumieniu doświadczenia

### 365 – 2190 dni życia

Człowiek: stawia pierwsze kroki, poznaje miasto kawałek po kawałku, miejsce po miejscu, ulicami – liniami papilarnymi miast, z ich skazami, rysami, tajemnicami. Każdy krok to zetknięcie z pulsującą w bruku historią pokoleń. Patrzy wtedy pod stopy, mierzy wzrokiem każdą nierówność, bruzdy czasu, drobiazgi, zgubione bilety, zeschnięte liście. Uczy się miasta przez wędrowanie, dotyka zmysłami wszystkiego, co go otacza. Wolny od ograniczeń języka, i wyobrażeń przypisanych do konkretnych słów. Przestrzeń zbudowana z odczuć, emocji i wrażeń płynie wokół niego jak rzeka. Rzeka, która niesie ze sobą potężny ładunek historii formy, funkcji, technologii, człowieczeństwa. Miasto jest teraz bardziej statyczne, architektura monumentalna, rośnie razem z nią, w jej cieniu, w szacunku, daje się nieść fali zmieniających się kadrów, perspektywie, tonie w głębokich korytach, wąskich prześwitach, wysokich studniach wewnętrznych dziedzińców. Wyczulony na dźwięki, głosy, szumy, szmery płynącego życia. Pod stopami ulice zbudowane z kroków, pamiętają więcej niż niejedno muzeum. Suche rzeki miast, którymi nieustannie płyną ludzie i zdarzenia. Wspólne ruchliwe pokoje, wymknięte wnętrza miast. Płynie w nich codzienność, zwykłość, miłość i śmierć. Wie już, że miasto trwa, że jest stałe i w tej stałości ciągle zmienne. Że płynie, że „ułomna pamięć tworzy plan miasta / rozgwiadę ulic / planety dalekich placów / ogrodów zielone mgławice”<sup>2</sup>. I w tej pamięci, jak w równoległej rzeczywistości rozgrywa się miasto wciąż na nowo. Jak Wenecja w opowieściach Marco Polo przyjmuje ciągle nowe twarze, stając się Marozją, miastem tuneli i podniebnych skrzydeł, Cecylią – miastem, które jest wszędzie, Andrią, której układ odzwierciedla konstelację i położenie najjaśniejszych gwiazd, czy Teklą, która jest placem budowy, ciągle nieukończonym, którego istotą jest trwanie w procesie tworzenia. Jedno miasto skrywa w sobie nieskończenie wiele miast, bo tak jak pisał Zumthor: „architektura ma swój własny obszar istnienia. Pozostaje w wyjątkowo cielesnym związku z życiem”, i nie jest „ani przesłaniem, ani znakiem, lecz oprawą i tłem dla przemijającego życia, wrażliwym naczyniem dla rytmu kroków po podłodze, dla skupienia przy pracy, dla ciszy snu”<sup>3</sup>. Miasto jest rzeką, w której płyniemy, razem z innymi.

2 Z. Herbert, wiersz pt. „Moje miasto”, źródło: <https://polska-poezja.com/zbigniew-herbert/moje-miasto/>

## Miasto – w kierunku przestrzeni transformacji

### 2190 – 26235 dni życia

Człowiek: staje się cyfrowym flaneurem, mieszkańcem miasta wrażliwym na cechy metropolii, społeczności. Związany z miejskim pejzażem rozszerza go o dodatkowe wartości, o kolejne wirtualne warstwy, o ciąg przepływających przed jego oczami obrazów, animacji, tekstów, danych – bitów. Jest współczesnym Kordianem podróżującym po świecie, szukającym swojej tożsamości, swojego miejsca w życiu i rzeczywistości, płynącym pod taflą ekranów, tonącym w rzece danych, informacji, w ciągłym przepływie. Wpatrzony w zwierciadła, w których przegląda się tak, jak miasto w rzece, uwięziony w jego odbiciu, w cyfrowej alternatywie rzeczywistości, w płynnej architekturze aplikacji, w symulacjach, które wyznaczają granice jego strefy komfortu. Twarz miasta to jego twarz w ekranach, portret wielokrotnie wielokrotny, w którym Witkacych jest nieskończenie dużo i każdy patrzy, odbiera wielozmysłowo otaczającą przestrzeń. On. Wizjoner cyfrowej przyszłości. Otoczony obrazami: 300 mln fotografii codziennie udostępnionych na facebook’u, 204 mln codziennie wysyłanych maili, 5 mld urządzeń elektronicznych płynących obok niego przez miasto. A w nich jego ambicje, praca, myśli, emocje, życie. Codziennie. Miasto staje się strumieniem danych, w którym, o ile jeszcze porusza się fizycznie, to już coraz mniej świadomy jego ciężaru i głębi. Równolegle dryfuje w sieci, w której relacje przestrzenne między obiektami kształtują się w zupełnie inny sposób. Jednym ruchem palca przesuwają ścianę, powiększa detale, zbliża linię horyzontu, taguje miejsca swoimi myślami. Nie buduje – a raczej kreuje. Wyciąga z biblioteki wspomnień zapisane wrażenia. Nie dotyka – a raczej wyobraża sobie dotyk, przypomina sobie go, jeśli jest kimś, kto pamięta dotyk zimnej mosiężnej balustrady, rozgrzanego tynku na ścianie zalanej słońcem. Nie słucha miasta – steruje dźwiękiem, jaki dociera do jego uszu. Synergia miasta zbudowanego z kamieni, cegieł, zaprawy, miasta pachnącego betonem, szkłem, materią z miastem niematerialnych danych. To miasto struktur, ciężaru, światła i cienia, o którym pisał Zumthor, jego „polerowany kamień, chrom, mosiądz, skóra i aksamit tworzą architektoniczną symfonię, w odbiór której zaangażowany jest nie tylko wzrok, ale też dotyk, zapach, a nawet smak”<sup>4</sup>. A może nawet więcej

3 P. Zumthor, *Myślenie architekturą*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014, s. 58.

4 Tamże, s. 71.

zmysłów? Tancerka Moon Ribas czuje w swoim ciele wibracje za każdym razem, kiedy gdzieś trzęsie się ziemia, jej taniec staje się przedłużeniem ruchów Ziemi. Dodatkowe „sztuczne zmysły” - czujniki podłączone do światowego systemu sejsmicznego, artystka wszczepiła pod skórę. Miernik prędkości w nadgarstku pozwolił jej zmierzyć prędkość z jaką poruszają się ludzie w centrach wielkich miast. W Londynie wszyscy się spieszą, trochę wolniej jest w Berlinie, Watykan jest spokojny.

Bardzo łatwo jednak wpaść na mieliznę, jak w każdej rzece. Bo jeśli ci, którzy przyjdą po nas wznosić miasta, projektować architekturę... co jeśli nie będą pamiętać, ani rozumieć języka materiałów, zimna kamieni, duszy drewna? Frederic Jamenson, którego cytuje Zumthor, pisze o kondycji współczesnej kultury, podkreślając koncentrację na pozorach, które są nie trwałe, powierzchowne, nazywając to zjawisko „wystudionym brakiem głębi”. Czy uczucia można zamienić w cyfry, doświadczenie rzeczywistości na wyobrażanie sobie doznań, a architekturę na sieć znaków w przestrzeni? Dokąd zatem zmierzamy? Jakie miasta chcemy budować? Jaką architekturę chcemy wznosić? Co jest ważniejsze: kamienie czy strumienie bitów? Dawniej miasta wznoszono przy rzekach, co dawało oczywiste korzyści. Dzisiaj miasta nie potrzebują rzek. Dzisiaj miasta przypominają rzeki.

### **Dematerializacja to był dopiero początek**

Każdy krok i słowo tworzą strukturę nowej rzeczywistości, która opowiada historię miasta i staje się rzeką nieograniczonej wyobraźni i emocji. Nowe technologie promują narrację poznawczą poprzez zanurzenie w wielozmysłowym doświadczeniu. Miasto w takim odbiorze nie jest już archiwum pamięci o architekturze, która była, ani wizją tej która będzie. Miasto staje się przestrzenią transformacji i wcielenia, bo człowiek, który je zamieszkuje, chce „żyć” miastem, a nie obserwować miasto, chce je rozumieć poprzez działanie i przekazywać „miasto” poprzez emocje. Redefinicja statusu dzieła sztuki z obiektu biernego, „zewnętrznego” względem obserwatora, do dzieła jako performatywnego działania, angażującego odbiorcę, skłania do tego, by w ten sam sposób zacząć myśleć o architekturze. Miasto jako proces, który ma miejsce w rzeczywistości, do której kluczem jest percepcja odbiorcy. Miasto, w którym obfitość danych oraz

nieograniczony i natychmiastowy dostęp do nich, zamienia architekturę treści w dobro wspólne, a doświadczenie ich w nadrzędny cel człowieka. Architektura jest nadawcą treści w taki sam sposób jak media, a w obliczu cyfrowej rewolucji mieszkańcy miast stają się uczestnikami ewoluującej przestrzeni: reagują, rozpowszechniają, udostępniają, przekształcają, tworzą, są on-line. Chcą iść dalej i czuć bliskość przestrzeni, mieć możliwość śledzenia codzienności, i dzielenia się nią. Obrazy Moneta, w internetowej przestrzeni ekspozycyjnej zmieniają się wraz ze spacerującym po niej internautą, jego oddech do mikrofonu sprawia, że płatki kwiatów unoszą się, ruch myszką przesuwają wodę pod łodzią. Odbiorca ingeruje w dzieło, podejmuje z nim dialog, relacje między nim a dziełem nie są już liniowe, ale multimodalne i wielowymiarowe. Jaki potencjał transformacyjny drzemie we współczesnych miastach? Jak budować, jeśli miasto ma równocześnie być ruchliwą rzeką i spinającym jej brzegi mostem? Załóżmy, w eksperymencie myślowym, że miasto, ma swoją własną świadomość, własne procesy myślowe, i reaguje na zjawiska zachodzące w środowisku zewnętrznym. Człowiek żyje w żywej strukturze, która odpowiada na każdy jego ruch, wirtualność umożliwia mieszkańcom zdalne sterowanie rzeczywistością i cyfrową transformację architektury. Jak zmienia się w obliczu takiej hipotezy, praca i metody projektowe architekta?

Jest takie miasto, Mostar – wyniszczone trwającymi wojnami na tle religijnym. W murach, ścianach domów tkwią jeszcze kule, sporo budynków jest kompletnie zniszczonych. Nazwa pochodzi od słowa mostari, co znaczy „strażnicy mostu”, a rzeka Neretwa dzieli miasto na dwie części: muzułmańską i chrześcijańską. Dwie są też wieże strażnicze, po obu stronach mostu łączącego Mostar. Turyści kłębią się na tym moście, wędrując wśród pamiątek, w tym mieście kontrastów między jednym brzegiem a drugim. Płacą za możliwość wskoczenia z mostu do rwącej, płynącej pod nim rzeki. Widać chłopca, mocno już poobijany, szykuje się do kolejnego skoku.

Każde miasto, każda architektura oprócz niematerialnej treści potrzebuje materii, tak jak każda rzeka potrzebuje mostu. **Połączenie.**



Miasto/rzeka: update



Miasto/rzeka: update



1 - 365 dni życia

Miasto - narodziny - zewnętrzny strumień



Człowiek: rodzi się.

Miasto rozwija się w nim, od pierwszych dni życia.

Od pierwszego spaceru.



etnymi słowami kołysane w takt łagodnych ruchów wózka. W oczach

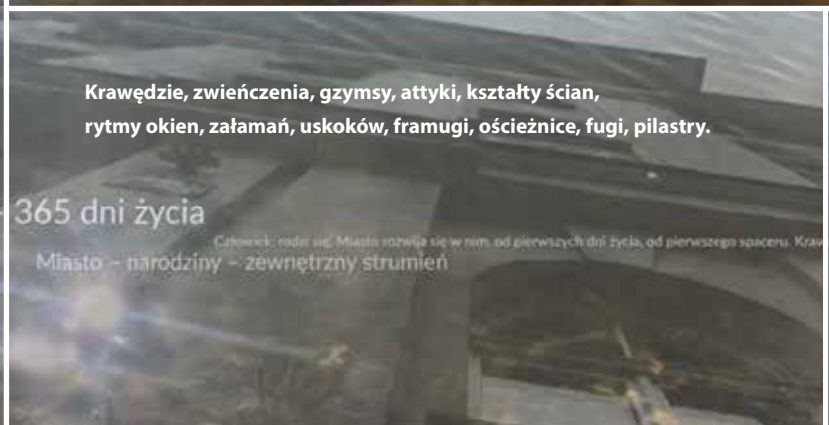
Kierunki, płaszczyzny, linie.

- zewnętrzny strumień

Nienazwane jeszcze konkretnymi słowami kołysane w takt łagodnych ruchów wózka.

W oczach dziecka, te ziarna miasta zaczną wzrastać.

Z ruchliwej rozedrganej, zmiennej, zależnej od światła i cienia kompozycji przeobrażą się w architekturę.



Krawędzie, zwieńczenia, gzymsy, attyki, kształty ścian, rytm okien, załamań, uskoków, framugi, ościeżnice, fugi, pilastry.

1 - 365 dni życia

Miasto - narodziny - zewnętrzny strumień



Fragmenty nieba.

1 - 365 dni życia

Miasto - narodziny - zewnętrzny strumień



1 - 365 dni życia

Miasto - narodziny - zewnętrzny strumień

Człowiek: stawia pierwsze kroki.

Poznaje miasto kawałek po kawałku.

Miejsce po miejscu.

1 – 365 dni życia

Miasto – narodził się – zewnętrzny strumień  
Ulicami – liniami papilarnymi miast, z ich skazami, rysami, tajemnicami;

Każdy krok to zetknięcie z pulsującą w bruku historią pokoleń.

Patrzy pod stopy, mierzy wzrokiem każdą nierówność,  
bruzdy czasu, drobiazgi, zgubione bilety, zeschnięte liście.

Uczy się miasta przez wędrowanie, dotyka zmysłami wszystkiego, co go otacza.

Wolny od ograniczeń języka, i wyobrażeń przypisanych do konkretnych słów.

365 – 2190 dni życia

Miasto – w strumieniu doświadczenia

Przestrzeń zbudowana z odczuć, emocji i wrażeń płynie wokół niego jak rzeka.

365 – 2190 dni życia

Miasto – w strumieniu doświadczenia

Rzeka, która niesie ze sobą potężny ładunek historii formy, funkcji, technologii, człowieczeństwa.

Miasto jest teraz bardziej statyczne, architektura monumentalna.

Rośnie razem z nią, w jej cieniu, w szacunku.

365 – 2190 dni życia

Miasto – w strumieniu doświadczenia

Daje się nieść fali zmieniających się kadrów, perspektywie.

365 – 2190 dni życia

Miasto – w strumieniu doświadczenia

Tonie w głębokich korytach, wąskich prześwitach, wysokich studniach wewnętrznych dziedzińców.

Człowiek: staje się cyfrowym flaneurem.

Mieszkańcem miasta wrażliwym na cechy metropolii, społeczności.

Związany z miejskim pejzażem rozszerza go o dodatkowe wartości.

O kolejne wirtualne warstwy.

O ciąg przepływających przed jego oczami obrazów, animacji, tekstów, danych – bitów.

# 2190 – 26235 dni życia

w symulacjach, które wyznaczają granice jego strefy komfortu. Twarz miasta to jego twarz w ekranach, portret wielokrotny

## Miasto – w kierunku przestrzeni transformacji

Jest współczesnym Kordianem podróżującym po świecie, szukającym swojej tożsamości.

Swojego miejsca w życiu i rzeczywistości.

Płynącym pod taflą ekranów, tonącym w rzece danych, informacji.

W ciągłym przepływie.

Wpatrzony w ekrany, w których przegląda się tak, jak miasto w rzece.

Uwięziony w tych odbiciach, w cyfrowej alternatywie rzeczywistości.

W płynnej architekturze aplikacji.

W symulacjach, które wyznaczają granice jego strefy komfortu.

Twarz miasta to jego twarz w ekranach.

Portret wielokrotnie wielokrotny, w którym Witkacych jest nieskończenie dużo.

I każdy patrzy, odbiera wielozmysłowo otaczającą przestrzeń.

On.

Człowiek.

Wizjoner cyfrowej przyszłości.



Każdy krok i słowo tworzą strukturę nowej rzeczywistości, która opowiada historię miasta.

I staje się rzeką nieograniczonej wyobraźni i emocji.

# 365 – 2190 dni życia

## Miasto – w strumieniu doświadczenia

Miasto staje się przestrzenią transformacji i wcielenia.

Bo człowiek, który je zamieszkuje, chce „żyć” miastem.

A nie obserwować miasto.

Chce je rozumieć poprzez działanie.

# 2190 – 26235 dni życia

## Miasto – w kierunku przestrzeni transformacji

I przekazywać „miasto” poprzez emocje.

Redefinicja statusu dzieła sztuki  
z obiektu biernego, „zewnętrznego” względem obserwatora  
do dzieła jako performatywnego działania, angażującego odbiorcę –

– skłania do tego, by w ten sam sposób zacząć myśleć o architekturze.

Miasto jako proces, który ma miejsce w rzeczywistości.

Do której kluczem jest percepcja odbiorcy.

Miasto, w którym obfitość danych  
oraz nieograniczony i natychmiastowy dostęp do nich,  
zamienia architekturę treści w dobro wspólne.

A doświadczenie ich w nadrzędny cel człowieka.

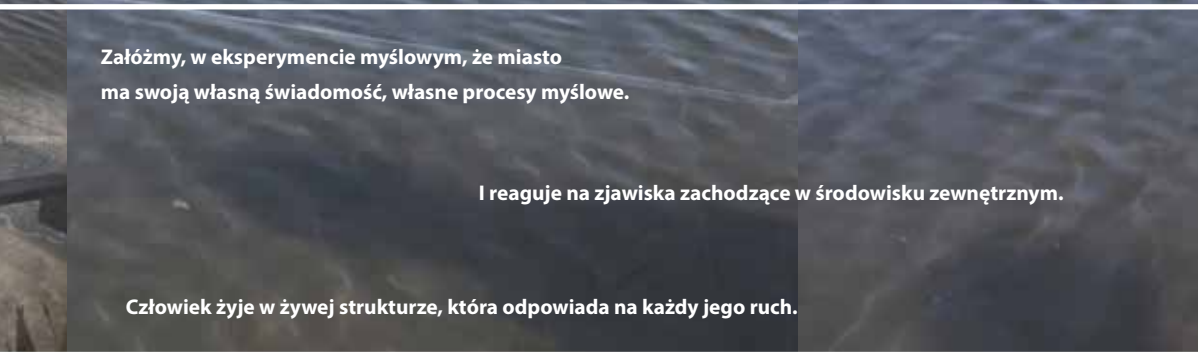


Dematerializacja to był dopiero początek

Odbiorca ingeruje w dzieło, podejmuje z nim dialog.



Dematerializacja to był dopiero początek



Założmy, w eksperymencie myślowym, że miasto ma swoją własną świadomość, własne procesy myślowe.

I reaguje na zjawiska zachodzące w środowisku zewnętrznym.

Człowiek żyje w żywej strukturze, która odpowiada na każdy jego ruch.



Relacje między nim a dziełem nie są już liniowe, ale multimodalne i wielowymiarowe.

Dematerializacja to był dopiero początek

Jaki potencjał transformacyjny drzemie we współczesnych miastach?

Jak budować, jeśli miasto ma być równocześnie ruchliwą rzeką i spinającym jej brzegi mostem?



Wirtualność umożliwia mieszkańcom cyfrową transformację architektury w czasie rzeczywistym.

Miasto/rzeka: połączenie

Jak zmienia się w obliczu takiej hipotezy, praca i metody projektowe architekta?



Jest takie miasto, Mostar – wyniszczone trwającymi wojnami na tle religijnym.

Miasto/rzeka: połączenie

Nazwa pochodzi od słowa *mostari*, co znaczy strażnicy mostu, a rzeka Neretwa dzieli miasto na dwie części: muzułmańską i chrześcijańską.



Na moście, w tłumie turystów idać chłopca.

Miasto/rzeka: połączenie

Mocno już poobijany, szykuje się do kolejnego skoku.

## Rysunek – poezja bez słów

Rysowanie to pisanie poezji bez użycia słów. Słowa często zamykają wyobraźnię w wyuczonych schematach. Fiksujemy się na wyobrażeniach, jak na gotowych szablonach, które podkłada nam wyobraźnia, kiedy słyszymy, lub czytamy konkretne słowo. Rysunek uwalnia wyobraźnię. Jego linie, plamy, płaszczyzny nie zostały zebrane w alfabet. Możliwości układu, kierunków, warstw, releacji są nieskończone. Tak jak nieskończone są kierunki, w których podąży wyobraźnia odbiorcy w kontakcie z rysunkiem.

Czerwonym kolorem w tekście wyróżnione zostały fragmenty, których celem jest zbudowanie dodatkowej ścieżki narracyjnej, co stanowi nawiązanie do realizmu magicznego, baśni i materializowania nowych światów za pomocą słów. Tekst stanowi ekperymentalną metodę pracy z wyobraźnią.

*Rysunek – poezja bez słów*  
w: *Czarno na białym. 200 lat rysunku w krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych*  
red. Małgorzata Płazowska  
Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
ISBN 978-83-66054-52-3

2019

#### BIBLIOGRAFIA

- A. de S. Exupery, *Twierdza*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA,  
Warszawa 2005.  
A. de S. Exupery, *Mały Książę*, Wydawnictwo Olesiejuk, 2016.  
Z. Herbert, *Poezje wybrane*, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1973.

### Rysunek – projektowanie czasu

Gdybym miała opowiedzieć czym jest dla mnie rysunek, to czy wiedziałabym dokładnie jakich słów użyć, żeby wyrazić to, o czym myślę? Czy w ogóle można używać słów do wyrażania tego, co niewyraźalne? Bo rysunek jest właśnie tego rodzaju medium – jest łącznikiem między wyobraźnią twórcy – projektanta i odbiorcy, dla którego powstaje projekt, między rzeczywistością realną a projektowaną. Jeśli słowa nie potrafią wyrazić przestrzeni w taki sposób, w jaki potrafi wyrazić ją rysunek, to jakich użyć słów, żeby wyrazić czym jest rysowanie? Rysowanie to proces myślowy, zapis tego, czego nie trzeba zamykać w słowach, zapis tego, czego w słowach nie da się zamknąć. Rysowanie to projektowanie przyszłych, przeszłych lub teraźniejszych zdarzeń – równocześnie, w czasie odrębnym od naszego. W czasie, który płynie niezależnie od tego, co dzieje się wokół.

Po zamknięciu oczu budzą się światy jakie nie mieszczą się w granicach codzienności. Po zamknięciu ust budzi się język, który nie potrzebuje słów. Świat, który wyrósł z wątlej niepozornej linii zawieszanej w przestrzeni przez nikomu nieznanego artystę istniał równoległe do powszechnie znanej rzeczywistości. Był jednak niedostępny dla oczu nieprzywykłych do patrzenia w sposób umożliwiający widzenie życia w innych wymiarach. Znajdował się w przestrzeni trój-

1 J. Pallasmaa, *Oczy skóry: architektura i zmysły*, Instytut Architektury, Kraków 2012, s. 27.

wymiarowej, ale nie należał do niej w sposób oczywisty. Teoretycznie rozwijał się w płaszczyźnie posiadając dwa wymiary – długość i szerokość, ale w pewnym momencie płaszczyzny zaczęły się mnożyć i wiele ich powstało, a że ich tworzywem był transparentny gaz były całkiem niewidzialne. Zdarzało się jedynie, że światło lub mgła z sąsiedniej rzeczywistości prześlizgnęły się po krawędzi, czy granicy płaszczyzny i wypełniających ją dwuwymiarowych kształtów – wtedy na mgnienie oka pojawiał się gdzieś zupełnie nieoczekiwane – w parku, w którymś mieszkaniu, w centrum miasta. Ci, którzy go ujrzeli mieli wrażenie fatamorgany, szczególnego zjawiska optycznego polegającego na złudnym ukazywaniu się w powietrzu wielokrotnych, zmieniających się obrazów. Dzięki nawarstwianiu płaszczyzn i przebywaniu ich w ciągłym ruchu wynikającym z tego, że świat ów był zawieszony w powietrzu, zyskiwał on oprócz szerokości i długości, również głębokość. Poza tym trzecim, w tym wypadku bardzo niestabilnym i zmiennym bo zależnym od ruchu wymiarze, pojawiły się kolejne wymiary, związane z obecnością świata realnego, przefiltrowanego przez linie, punkty i kształty dwuwymiarowe. Proces narastania tej przestrzeni był długi, jednak w miarę upływu czasu zagęszczał się i gdzieś tam z płataniny kresek wędrujących w różnych kierunkach otwierało się czyjeś oko, lub usta, rzeźbiło się ucho pragnące słyszeć. Z tego pragnienia narodził się dźwięk, nie pojawił się znikąd, istniał już wcześniej w realnym świecie, ale dopóki nie pojawiło się ucho, nie był potrzebny. Stopniowo z linii wyciągały się ręce, za nimi splecione dłonie, smukłe palce pragnące dotyku, twarze – te początkowo bez wyrazu, niepokładane, wykrzywione w różnych grymasach, aż powoli zarysowały się z nich emocje. Dzięki nim zaczęło toczyć się zwykłe życie, pojawili się poddani i ich król. Potężny król orzekł, że posiada na własność każdą linię w przestrzeni, i każda linia ma mu być posłuszna. Zaczął wydawać dekrety i manifesty. Linie i punkty, kształty zamknięte i otwarte miały układać się w równych rzędach wedle swoich właściwości. Jak okiem sięgnąć powstawały nieskończone ciągi powtarzających się kształtów, jak łany zbóż, jak zmarszczona powierzchnia oceanów, jak bezchmurne niebo. Powstał płaski wzór, uporządkowana sieć, wszyscy jego poddani stracili głębię. Prawdopodobnie historia tego świata skończyłaby się tutaj, i można by pomyśleć, że to dlatego, iż król nie wiedział czym są opo-

wieści. Opowieści składają się ze słów. Słowa zbudowane są z liter. Litery natomiast układają się tak, by tworzyć w wyobraźni czytającego obrazy. Dalekie i nieskończone, niezwiązane bezpośrednio z dostępną fizycznie przestrzenią. Związane z przestrzenią, która nabiera kształtów w miarę czytania. Gdyby poukładać litery równo, wedle rodzaju, posegregować wszystkie a i e, obok siebie ustawić wszystkie t i u powstałby spis nikomu niepotrzebny. Dokładnie te same litery, które pozwalały doświadczyć wzruszeń, miały zdolność wizualizowania zjawisk i relacji, budziły emocje, nagle nie niosłyby ze sobą niczego. Te same linie i punkty, z których powstały uczucia, dłonie, gzymsy i tron – stały się nagle płaskim obrazem, który nie pragnie ani słyszeć ani widzieć.

Rysunek jest opowieścią, rysowanie jest opowiadaniem, w którym słowami są linie, kreski, plamy i punkty. Z nich buduje się zdania – światłocienie, proporcje, relacje, kształty, kolory. Tak jak słowa są portalem do innych rzeczywistości, tak rysunki są portalem do innych przestrzeni. Razem potrafią stworzyć nowy świat, nowe królestwo. Rysunek pozwala sobie na więcej nawet niż słowa: jest strumieniowym uzewnętrznieniem wyobraźni a obrazy – wyobrażenia zamknięte w słowach uwalnia, rozciącza, rozszczepia, rozwija, poszerza spektrum ich możliwości i otwiera im nieskończoną ilość ścieżek interpretacji. To odwieczne poszukiwanie odpowiedniej kreski i jej relacji do pozostałych, by uruchomić w odbiorcy nową rzeczywistość, żeby zagrać wszystkie nuty czysto, żeby otworzyć duszę odbiorcy. Dlatego Herbert poszukiwał prawdziwego sensu każdego słowa, starał się dotrzeć do czystych źródeł mowy: „oddam wszystkie przerośnięte za jeden wyraz wyłuskany z piersi jak żebro, za jedno słowo, które mieści się w granicach mojej skóry” . Ponadto Herbert uważał, że czytelnik jest również artystą, że każdy ma zdolność pisania, rysowania i dzięki tej zdolności potrafi odtworzyć w sobie obejrany rysunek, czy przeczytany wiersz. W ten sposób zaczyna się toczyć przepiękna gra wyobraźni między artystą – twórcą, który do niej zaprasza, podając uprzednio jej reguły rysując je, pisząc lub grając a artystą – odbiorcą, który podejmuje ją i prowadzi w kierunku, o jakim ten pierwszy nawet nie zdołałby zamarzyć. Tak powstają kolejne dzieła, rodzą się kolejne światy zawieszony w naszym, kolejne królestwa i kolejni królowie.

Potężna królowa słynęła ze swojej kolekcji wklęsłości i wypukłości, światła i cieni, poziomów i pionów, hierarchii i chaosu. Trzymała je w wysokiej komnacie, bez ścian i krat w oknach, bez sejfów i strażników, bo mimo iż każdy poddany pragnąłby je posiadać, lub chociażby ujrzeć, nigdy nie odważyłby się na to, żeby po nie sięgnąć. Obawa wynikała z faktu, że poddani nie wierzyli, że posiadają wystarczającą ilość wyobraźni, aby zrozumieć skarby zgromadzone przez królową. Któregoś dnia zawitał do królestwa wędrowiec, który nie był poddanym. Pochodził z planety, na której nie uczono rozumieć i odbierać wszystkiego w tylko jeden możliwy sposób. Słowa nie były na stałe powiązane z obrazami, w związku z tym rzeczywistość poddawana była ciągłej interpretacji w zależności od zdarzeń. Dzięki temu na planecie tej, wszyscy podchodzili do wszystkiego z ciekawością i zainteresowaniem podobnym dziecięcej naturalności, nie mieli wyuczonych schematów myślenia, nie przypinali etykietek, nie segregowali myśli. Ich architektura nie była zatem wzniesiona ze stałych, niezmiennych elementów. Była czymś w rodzaju powietrza o różnym stopniu transparentności, czymś w rodzaju płynącej cieczy, formującej się w bryły zależnie od sytuacji. Nie była nigdy taka sama, mimo że jej objętość nie zmieniała się. Wędrowiec ów, gdy dotarł do królowej zapytał: „Dlaczego tutaj wszystko jest uwięzione?” Królowa nie rozumiała. Ponowił pytanie: „Dlaczego czarne jest tu zawsze czarne a białe zawsze białe, dlaczego nie ma tu sprzeczności, które targałyby duszę, dlaczego nie ma kontrastów, tylko wszystko jest mdłe i nijakie? Nie ma tu światła, bo nie widzę cienia, nie ma wysokich gór, bo nie widzę głębokich dolin, nie ma szerokich ulic, bo nie widzę wąskich. Wszystko jest miarowe, równe, identyczne. Królowa uroniła jedną łzę, zeszła z tronu i gestem dłoni powiedziała: „chodź”. Zaprowadziła wędrowca do komnaty skarbów. Spojrzał na zgromadzone tam rysowane palcem na wodzie sprzeczności: relacje pustki i pełni, światła i cienia, form wklęsłych i wypukłych – wszystkie ułożone w idealnej równowadze: światło wypełniało cień a cień wypełniał światło – nie było zatem ani jednego, ani drugiego. Pełnia dokładnie wypełniała pustkę a pustka dała się wypełnić pełni. Wklęsłość wypełniona wypukłością równoważyła ją, zatracając się w niej. Nie było

przez to ani jednej ani drugiej. „Chciałam, żeby moje królestwo było idealne, żeby nie było różnic, żeby wszyscy widzieli wszystko takim samym, żeby dom był tylko budynkiem, a niebo tylko mieszaniną gazów”. „Królowo, sprzeczności nie należy godzić – trzeba je sobie uświadamiać, trzeba ich poszukiwać, trzeba je próbować zrozumieć” - tylko wtedy artyści mogą rysować, malować, rzeźbić, pisarze mogą pisać, a muzycy komponować. Otworzył okno, wpadł wiatr, rozdmuchał rysowane na wodzie kształty, które rozplynęły się po całym królestwie. Rysunki muszą trafić do tych, którzy pragną w nich odszukać samych siebie, żeby przenieść na nie swoje wyobrażenia. Tylko wtedy poddani staną wędrowcami, bo uwierzą w wędrowkę wyobraźni.

„Słowa próbują objąć naturę i unieść ją ku nam.”<sup>2</sup> – tego samego pragnie rysunek. Ktoś mógłby zapytać po co, skoro wszystko dostępne jest naszym zmysłom w bezpośrednim doświadczeniu rzeczywistości. Rysowanie jest zatem translacją tego, co nas otacza na inną formę, analizą i syntezą, dzięki której możemy zobaczyć/odczuć inaczej, to co znamy na pamięć. „Twórczość to obraz który narodził się od razu”<sup>3</sup>, a nie powstał w procesie naukowej dedukcji – rysowanie to odczuwanie a nie używanie rozumu. Jest najbardziej naturalnym sposobem mówienia o przestrzeni. „Nie posiadasz znajomości języka, którym mógłbyś wyrazić do czego dążą ludzie”<sup>4</sup>, słowa są zbyt mało pojemne, by dało się pomieścić w nich życie. Pojedyncze słowa są puste, artysta walczy by wypełnić je sensami. Rodzi się to z wewnętrznego przynaglenia, że tylko taki, a nie inny zestaw słów, że tylko tutaj, a nie gdzie indziej postawiona kreska ujmie więcej niż samą siebie, stanie się metajęzykiem, który jest mostem między jednym a drugim człowiekiem. Mostem, którego konstrukcja jest niewidzialna i nigdy nie zostanie odkryta, bo tylko dzięki temu może pełnić swoją funkcję: używać znaków i obrazów do budowania relacji i wzajemnego rozumienia. I nie dzieje się to przez słowo czy kreskę, ale przez rzeczywistość, którą z nich wyczytujemy, w której się odnajdujemy.

Rysować to opowiadać obrazem, robić rysy na twardej powierzchni życia, rysy przez które sączy się wrażliwość, wzruszenie, emocje. To co robi artysta w trakcie rysowania, to co robi pisarz, kiedy pisze – to odwieczne poszukiwania tego języka, a zarazem moment, w którym człowiek jest

2 A. de S. Exupery, *Twierdza*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2005, s. 101.

3 Tamże, s. 161.

4 Tamże, s. 258.

najbliższy poznania tego języka. Dobre dzieło potrafi zachwycić, wzruszyć, bo dotyka sedna prawdy, bo staje się językiem – nowym królestwem, w którym pragniemy mieszkać. Żaden rysunek ani tekst, czy inne dzieło sztuki, mimo że krąży bliżej prawdy niż cokolwiek innego, to nie przemienia jej w coś, co jest łatwe, dostępne od ręki, zrozumiałe, bo wtedy skończyłaby się sztuka, pękłby most, a ludzie przyporządkowaliby duszy określony kształt, zamykając ją i wiele innych niewyraźnych zjawisk w więzieniach swoich znaczeń. To, co niewyraźne w słowach i obrazach – za pomocą słów i obrazów buduje więź między ludźmi. Każda twórczość staje się pokarmem przetwarzanym przez odbiorcę w emocje i odczucia. Każdy rysunek jest mostem.

...,to jest skrzynka. Baranek, właśnie taki jakiego chcesz jest w środku”<sup>5</sup>. Rysować to projektować, to sprawiać, że niewidoczne staje się widocznym, z pustki zaczyna wyłaniać się forma i przestrzeń. Rysunek to metoda przekazania swoich wyobrażeń o projektowanych przestrzeniach, to proces wizualizowania myśli, które przyjmują określone kształty w przestrzeni, zaczynają swoje życie w dwuwymiarowym świecie linii a skończą w trójwymiarowym świecie człowieka. Nie jest to rysunek, który ma na celu przedstawianie świata, który istnieje, ale raczej wyodrębnianie z niego, tego, co istnieć powinno. To rysowanie przyszłości sprawia, że projektant zyskuje miano wizjonera, jasnowidza, tego, który widzi jak będzie, a rysunek służy do krótkich podróży w czasie, zanim przyszłość zaistnieje w teraźniejszości.

Mieszkał w królestwie pewien mag, który za pomocą iskry skradzionej z ogona spadającej gwiazdy rysował w przestrzeni kształty, które stawały się rzeczywiste. Pragnienia i uczucia nabierały swoich form, wzruszenia i wiedza oblekały się w bryły, wszystko, co do tej pory nie miało swojego ciała dostawało go, i w królestwie zaczynało powoli brakować miejsca na zwykłe rzeczy, na krzesła, stoły, lustra. Życie, z jednej strony stało się bardzo piękne – prawda zyskała swoje oblicze, nie było już niedomówień i różnych interpretacji, wszystko było oczywiste i czytelne, nikt już nie musiał niczego się domyślać. Z czasem jednak mieszkańcy królestwa zaczęli odczuwać wielkość i ciężar tej wiedzy, która właściwie wyeliminowała wyobraźnię. Nie trzeba

było sobie niczego wyobrażać, wszystko było narysowane. Życie stało się monotonna rutyną odczytywania uporządkowanych sensów i znaczeń. Mag przyglądał się królestwu, ale nie potrafił zrozumieć, gdzie zniknęła radość, skoro iskra dała jej autentyczny wyraz, gdzie podziła się miłość, skoro iskra wyrzeźbiła jej kształt i nadała piękny rys, co się stało z rozpaczą, która zamknięta w formie zyskała należny jej majestat i powagę. Wśród wszystkich odpowiedzi, które rysowała przed nim iskra, nie udało się mu odnaleźć tej jednej, której poszukiwał. Dlatego wyruszył w podróż do gwiazd, pragnąc odszukać tą jedną jedyną, której ukradł iskrę i od niej uzyskać odpowiedź, nawet gdyby ceną było zwrócenie iskry. Okazało się, że odnalezienie gwiazdy nie było trudne, bo iskrę łączyła z nią szczególna więź, siła podobna do grawitacji. „Głupcze” - powiedziała gwiazda – chciałeś dać mieszkańcom swojego królestwa wszystkie odpowiedzi, wyrysować wszystkie sensory, znaczenia, wartości i zburzyłeś w ten sposób harmonię wszechświata. Odebrałeś im w zamian wolność myślenia, swobodę interpretacji, zdolność odczuwania przestała bazować na emocjach, zaczęła kierować się tylko encyklopedyczną wiedzą, odebrałeś duszę. A bez duszy nie potrzebują sztuki, bez sztuki nie czują wzruszeń. Zostaw im tylko te rysunki, w których poza liniami, punktami i plamami kryje się pragnienie odkrywania tego, co nieznanne. Nie po to, żeby odkryć, lecz po to, żeby odkrywać.

Rysunek nie potrzebuje słów. Rysunek mówi swoim własnym językiem, odwołuje się wprost do świadomości człowieka, pociąga za struny, których istnienia we własnej duszy mogliśmy nawet nie podejrzewać. Rysowanie to odkrywanie rzeczywistości – zarówno dla artysty – twórcy jak i artysty – odbiorcy. Rysowanie – to powoływanie do istnienia nowych rzeczywistości, to rozmnażanie świata, komunikowanie uczuć, wizualizowanie zdarzeń, otwieranie drzwi nieznanemu. Rysowanie to pisanie poezji bez używania słów.

5 A. de S. Exupery, *Mały Książę*, Wydawnictwo Olesiejuk, 2016, s. 14.

## **Przestrzeń responsywna. Dotykając przestrzeni – wyobrażanie niewyobrażalnego.**

Wszystko zaczęło się od idei, że zaprojektuję przestrzeń, która przyjmuje na siebie nasze emocje. Wnętrze, które szuka z nami płaszczyzny porozumienia, w którym dotyk inicjuje ruch. Ruch inicjuje zmianę, która responsywnie wypełnia zadany obszar, staje się reakcją na impuls. Przestrzeń responsywna to taka, która jest wrażliwa na swoich odbiorców – odpowiada na ich działanie, a powierzchnie wspólne, płaszczyzny i obiekty, wśród których żyjemy, zachowują się jak interfejsy dla tej przestrzeni. Projektowanie responsywne to projektowanie doświadczeń, które rezonują z odbiorcami, bazując na tych zmysłach, które są najbardziej responsywne i przejmują działanie innych zmysłów w sytuacji niepełnosprawności.



#### BIBLIOGRAFIA

- H. Bergson, *O bezpośrednich danych świadomości*,  
Wydawnictwo Vis-à-Vis/Etiuda, 2017.  
S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016.  
S. Lem, *Filozofia przypadku*, t. 2, Kraków 1988.  
Z. Herbert, *Poezje wybrane*, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1973.  
G. Perec, *Przestrzenie*, Kraków 2019.  
L. Majewski, *Ukryty język symboli*, Poznań 2020.

#### ŹRÓDŁA INTERNETOWE

- <https://film.dziennik.pl/oscary/artykuly/450248,paolo-sorrentino-wciaz-poszukuje-wielkiego-piekna.html>  
[http://www.ecranosphere.ca/articles/2018/pdf/LaPlaca\\_n3.pdf](http://www.ecranosphere.ca/articles/2018/pdf/LaPlaca_n3.pdf)

Responsywność oznacza czułość, zdolność reagowania. Słowo to wywodzi się z łacińskiego *responsum* – w języku polskim mało używane: *respons* – i oznacza odpowiedź. W języku angielskim *responsive* to „odpowiadający, reagujący, wrażliwy na coś, przy czym cechą tej reakcji jest jej natychmiastowość i pozytywny charakter. W języku polskim słowo *responsive* tłumaczone jako „responsywny” przyjęło się do określania stron internetowych (*responsive web design*) dostosowujących się automatycznie do wielkości ekranu, na którym są wyświetlane. Przymiotnik „responsywny” w stosunku do człowieka stanowi wyznacznik jego atrakcyjności interpersonalnej – jesteśmy responsywni w kontaktach z innymi, kiedy nasze zachowanie skierowane na drugiego człowieka odpowiada jego zachowaniu. Mój wykład wywodzi się z podjętego przeze mnie studium eksperymentalnego nad responsywnością przestrzeni. Zestawienie słowa „przestrzeń” ze słowem „responsywność” bardzo mocno powiązane jest z drugim członem tytułu wykładu, a mianowicie: „dotykając przestrzeni” i kolejnym: „wyobrażanie niewyobrażalnego”. Uosabianie przestrzeni jako takiej, która może być responsywna w stosunku do odbiorcy, i przypisywanie jej cech ludzkich jest tożsame z „dotykaniem” idei przestrzeni w sposób fizyczny – czyli mieści się w zbiorze „wyobrażania niewyobrażalnego”. Posłużę się tu cytatem z wiersza Herberta, w którym poeta, opisując miasto, wspomina:

1 J. Pallasmaa, *Oczy skóry: architektura i zmysły*, Instytut Architektury, Kraków 2012, s. 27.

Domy przedmieścia o podkrążonych oknach  
domy kaszlące cicho  
dreszcze tynku  
domy o rzadkich włosach  
chorej cerze...<sup>1</sup>

Nadając w ten sposób miastu cechy ludzkie, otwiera nowe ścieżki interpretacji dla architektury, budynków jako niemych świadków naszych spacerów, zakotwiczonych w naszym życiu, współobecnych we wszystkich wydarzeniach. Zawarte w tytule wykładu zestawienia słów traktuję jako nazwy metod projektowych, których celem jest zainicjowanie nowatorskiego myślenia projektowego, takiego, które za punkt wyjścia bierze działania w obszarze szeroko pojętej przestrzeni wyobraźni. Przestrzeń ta ma związek z postrzeganiem świata przez dzieci, głównie z poczuciem, że wszystko jest możliwe, a percepcja rzeczywistości – rejestracja zdarzeń, dźwięków, kolorów, relacji między zjawiskami – odbywa się w wiecznie trwającym „teraz”. Słowa, które to „teraz” opisują, stanowią raczej hasztagi do rzeczy niż poszerzenie opisu przestrzeni. W przestrzeni wyobraźni może wydarzyć się wszystko, co można sobie wyobrazić. Inspirowanie do twórczego budowania nowych połączeń w ścieżkach myślowych, przenicowanie procesu myślowego na wskroś, przegrzanie systemu, naciągnięcie struny do granic wytrzymałości odbywa się w bezpiecznej przestrzeni wyobraźni, która przyjmie wszystko, nie po to, by szukać konkretnych rozwiązań, ale po to, by szukać możliwości, poszerzać świadomość, wstrząsać, wprowadzać nowe perspektywy. Dopiero na gruncie tych eksperymentów jesteśmy gotowi na powrót do rzeczywistych wytycznych, mamy rozćwiczony aparat poznawczy, zmysłowy, intelektualny i wyobraźniowy. Możemy tworzyć projekty, które będą służyły pogłębianiu doświadczania rzeczywistości zarówno przez odbiorców, jak i projektantów przestrzeni.

Responsywność jako czułość przestrzeni określam w badaniu jako projekcję naszych emocji, wzruszeń, afektów na przestrzeń, z którą wchodzimy w interakcję, ale też sposób, w jaki reaguje ona na nasze gesty. W ramach badania tworzę eksperymentalne obiekty, które realizują poetyckie, pozornie niepotrzebne funkcje, po to by skupić odbiorcę na konkretnym działaniu, na tym, że będąc nadawcą komunikatu, ma sprawczą moc, wywołuje skutek

<sup>1</sup> Z. Herbert, *Poezje wybrane*, Warszawa 1973, s. 117.

w przestrzeni. Wszystko zaczęło się od idei zaprojektowania przestrzeni, która przyjmuje na siebie emocje swoich odbiorców, koncepcji stworzenia wnętrza, które szuka z nami płaszczyzny porozumienia, w którym dotyk inicjuje ruch. Ruch inicjuje zmianę, która responsywnie wypełnia zadany obszar i staje się reakcją na impuls – w myśl idei przestrzeni responsywnej, czyli takiej, która jest wrażliwa na swoich odbiorców i odpowiada na ich działanie, a powierzchnie wspólne, czyli te, wśród których żyjemy, zachowują się jak interfejsy dla tej przestrzeni.

Projektowanie responsywne to projektowanie doświadczeń, które rezonują z odbiorcami, bazując na tych zmysłach, które są najbardziej responsywne, które przejmują działanie innych zmysłów w sytuacji niepełnosprawności. Dotyk, tak jak powietrze, może być niematerialny. Dźwięk może wynikać z niematerialnego dotyku. Sprawczość względem przestrzeni wywołuje emocje, obiekty reagują w nowy, nieznan sposób, jakby coś tchnęło w nie życie, jakby dostały swój język, którym mogą się porozumieć z użytkownikiem. Sposób poruszania się po wnętrzu, krok w jakimś kierunku, ruch dłoni wypełniają wnętrza dźwiękiem i światłem, które podążają za człowiekiem. Wnętrze, które przyjmuje na siebie nasze emocje. Wnętrze, które szuka z nami płaszczyzny porozumienia. Projektant, widząc pozytyw przestrzeni w postaci zanurzonych w niej rzeczy, rzeźbi jej negatyw, dotykając pustki. Siła może być niewidoczna, ale skutek jej działania może wypełnić całą przestrzeń reakcją na impuls. Przestrzeń responsywna jest wrażliwa na swoich odbiorców – odpowiada na ich działanie. Człowiek zanurzony w przestrzeni jest zaledwie częścią większej całości. W ramach badania powstało siedem obiektów interaktywnych – interfejsów przestrzeni:

- box 1: przestrzeń reaguje na obecność – odpowiada ruchem, dźwiękiem, obrazem (podwieszane listwy, zamontowane na silniczkach krokowych, reagują sekwencją ruchową i mappingiem, które uruchamiają się, kiedy człowiek stanie w konkretnej odległości),
- box 2: przestrzeń reaguje na dłoń – odpowiada powietrzem, wiatrem, ruchem w przestrzeni (wiatrak zamontowany w boksie uruchamia się na czujnik ruchu, który reaguje na ruch dłoni – pozycja dłoni wpływa na siłę wiatru, wiatr porusza liśćmi umieszczonymi w szklanym ekspozytorze),
- box 3: przestrzeń reaguje na dotyk – odpowiada dźwiękiem (relie-

<sup>3</sup> P. Zumthor, *Myślenie architekturą*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2014, s. 58.

<sup>4</sup> Tamże, s. 71.

fowe ukształtowanie terenu pokryte farbą przewodzącą prąd podpięte jest do komputera i głośników, dotyk dłonią wywołuje dźwięki różnej wysokości – w zależności od poziomu terenu, im większą płaszczyzną dłoni dotykamy, tym więcej dźwięków otrzymujemy),

- box 4: przestrzeń reaguje na ruch – odpowiada światłem (diody, które oświetlają tunele, uruchamiane są na czujkę ruchu i wyzwalone ruchem dłoni, dłoń rysuje w powietrzu kształt kopuły, aby oświetlić poszczególne korytarze),
- box 5: przestrzeń reaguje na dotyk – staje się przezroczysta (szkłany, nieprzezierny boks ukrywa w swoim wnętrzu tajemnicę, dotknięcie namalowanego na ekspozytorze kształtu powoduje zmianę transparentności szkła – otwiera się okno do wnętrza boks),
- box 6: przestrzeń reaguje na modyfikacje – odpowiada zmianą (interfejs pozwala zmieniać długość, szerokość, częstotliwość, tempo kształtów pojawiających się na ekranie, ekran multiplikuje swoją powierzchnię w lustrzanym tunelu),
- box 7: przestrzeń reaguje na modyfikacje – odpowiada zmianą (perforowana płaszczyzna odwzorowuje światłem kształty, które pojawiają się nad nią).

Powstałe obiekty są działaniem w małej skali, są fragmentami – wycinkami rzeczywistości, dlatego przyjmują postać laboratoryjnych paneli zamkniętych w prostopadłościennych ekspozytorach. Docelowo wyobrażane są jako elementy o większej skali, stanowiące raczej obszary ścian, sufitów czy podłóg – płaszczyzn, które organizują życie człowieka i, w przeciwieństwie do tych nieresponsywnych, reagują na jego obecność.

Metody badania świata materialnego wspieram działaniami eksperymentalnymi, aby uzyskać materiał do dalszych analiz. Na ich podstawie powstają interaktywne modele rzeczywiste, materializujące cechy przestrzeni responsywnych, dla których wyjaśnienia szukam w przestrzeni wyobraźni znanych twórców, którzy w tej materii badali nieznanne obszary. Prototypy obiektów, które powstały w ramach badania, stanowią zaproszenie do dialogu, ale również materializację marzenia o stworzeniu instrumentów wyzwalających wyobraźnię, mechanizmów pozajęzykowych, którymi możemy porozumiewać się z przestrzenią, podejmować z nią interakcję. Pro-

2 Z. Herbert, wiersz pt. „Moje miasto”, źródło: <https://polska-poezja.com/zbigniew-herbert/moje-miasto/>

jektowanie to obszar, w którym trzeba uruchomić wyobraźnię, zwłaszcza tę empatyczną, czyli – jak mówi Juhani Pallasmaa – taką, w której wyobrażamy sobie przestrzeń z pozycji drugiej osoby. Takiej wyobraźni nie da się wyuczyć za pomocą narzędzi komputerowych. Trzeba ją wydobyć za pomocą zmysłów, empatii, trzeba ją z siebie wyrysować, wyrzeźbić, opowiedzieć, wymodelować, ale nie w świecie wirtualnym, ograniczonym do dwuwymiarowego postrzegania przez płaski ekran – stanowiący mur, który sprawia wrażenie nieobecnego, a jednak jego obecność odbiera naszemu poznaniu umiejętność wielozmysłowego doświadczania. Dlatego każdy proces projektowy, który ma wyzwalać naszą wyobraźnię, powinniśmy zaczynać od języka, w którym jako twórcy wypowiadamy się najsprawniej: od szkicu, kolażu, rysunku, fotografii, filmu, zapisu myśli, obrazu, skomponowania utworu, performance’u, wiersza. Ważne, żeby starać się łączyć ze sobą początkowo przynajmniej dwie ścieżki, które nie mają ze sobą pozornie nic wspólnego. Wybrać wiersz i zapisać go w postaci filmu, wybrać myśl i wyrazić ją za pomocą koloru, wybrać funkcję i przedstawić ją za pomocą instalacji przestrzennej.

Wyobrażenie sobie niewyobrażalnego jest tożsame z wynalezieniem czegoś, czego do tej pory nie było. Zarówno jedno, jak i drugie jest wynikiem trudu intelektualnego, a jeśli coś jest niemożliwe do wyobrażenia – niezbędne staje się przekroczenie granic myślenia: podważenie konwencjonalnego wyobrażenia linearności czasu, mianowanie nieokreśloności jako cechy stałej, zaprzestanie myślenia gotowymi pojęciami zamkniętymi w wyuczonych słowach i sposobach ich zestawiania w celu budowania komunikatu. Henri Bergson w książce *O bezpośrednich danych świadomości* pisze, że

wyrażamy się z konieczności za pomocą słów, a myślimy najczęściej w przestrzeni [...], mowa każe nam wierzyć w niezmienną naszych doznań, wprowadza w błąd co do charakteru doświadczanego doznania [...], a słowo [...] tłumy, a co najmniej zakrywa delikatne i ulotne wrażenia naszej indywidualnej świadomości<sup>2</sup>.

2 H. Bergson, *O bezpośrednich danych świadomości*, dz. cyt., s. 114.

Oznacza to, że aby przedrzeć się przez sztywne schematy, którymi nauczyliśmy się wyrażać nasze myśli, potrzebny jest trening z wyobrażania niewyobrażalnego. Prawdopodobnie nie jest możliwe myślenie bez linkowania/tagowania wyobrażeń słowami, jednak w moim badaniu podjęłam próbę budowania relacji z przestrzenią za pomocą pamięci zmysłów, bez używania języka, ponieważ – jak pisze Bergson – „myśl pozostaje zawsze niewspółmierna z językiem”<sup>3</sup>.

Wychodząc z założenia, że w projektowaniu najważniejsze jest to, czego nie widać – czyli cały proces dochodzenia do idealnej formy, funkcji, idei – w ramach treningu projektowego należałoby szukać dla siebie wyzwań projektowych w rodzaju: zaprojektuj trwanie/czas jako wielość, następnie pokrój na kawałki i ułóż w innej konfiguracji, posłuż się wyobraźnią Stanisława Lema i zbuduj świat według niej. Świat tworzony przez pisarza w doskonały sposób odzwierciedla budowaną tu przeze mnie ideę responsywności przestrzeni. Jest to świat, w którym otaczająca nas przestrzeń jest reaktywna – responsywnie reaguje na naszą obecność, współodczuwa, empatyzuje, dopasowuje się do naszych oczekiwań, odzwierciedla nasz nastrój, przewiduje nasze ruchy i współgra z nimi, czyta nasze potrzeby i zaspokaja je. Zacytuję fragmenty *Powrotu z gwiazd* Lema, które wyjęłam z różnych rozdziałów książki i zestawiałam ze sobą w nowy sposób, a Czytelników zapraszam do wyobrażania sobie tych treści, jakby stanowiły opowieść o jednej przestrzeni. Wyzwaniem będzie połączenie w wyobraźni tych obrazów w płynną rzeczywistość, umieszczenie jej w granicach znanego nam, trójwymiarowego świata:

[...] po obu stronach wysunęły się ze ścian siedzenia, wyglądało to, jakby wyrosły z niej najpierw nierozwinięte, jak pączki, rozpląszczyły się w powietrzu i zakłęsnąwszy, znieruchomiały<sup>4</sup>.

[...] podłoga miękko ruszyła wraz z nami<sup>5</sup>.

[...] rzędy foteli, które zaczęły z wolna zwiijać się, składać, jak jakieś mięsiste kwiaty, jedne szybciej, inne odrobinę wolniej<sup>6</sup>.

Oparcie fotela poszło za moimi plecami i objęło je elastycznie<sup>7</sup>.

Ściany stały się od jednego zamachu przezroczyste, a ponieważ

siedziałem na pierwszym z czterech foteli [...] – wrażenie było takie, jakbym leciał na krześle ustawionym wewnątrz dużej szklanki.

Fotel źle to zrozumiał i prawie się rozłożył, jak łóżko<sup>8</sup>.

Żadnych ścian: biały, połyskliwy, wstrzymany na wysokości wybuch niewiarygodnych skrzydeł, między nimi kolumny, zbudowane nie z jakiegoś materiału, ale z zawrotnego ruchu<sup>9</sup>.

Miał kształt muszli, sfałdowany strop mżył ledwo dostrzegalną zieleń, było to światło delikatnych żyłek, jakby luminescencja jednego, powiększonego i dygocącego liścia – we wszystkie strony uchodziły drzwi, za nimi ciemność i drobne, po drodze sunące literki<sup>10</sup>.

Bezsufitowe, górą jakby w świecącym puchu zanurzone korytarze<sup>11</sup>.

Zamiast sufitu [...] długie rzędy gorejących płomyczków<sup>12</sup>.

Ściany z lodu; w nich – cyrkulacja ogników, pod oknem, kiedy do niego podszedłem, wychynął z niczego fotelik, podsunął mi się, już z góry opadał płaski blat, tworząc rodzaj biurka<sup>13</sup>.

Meble wyglądały jak odlane ze szklawa [...] – w półprzezroczystym tworzywie krążyły wolno roje świetlików<sup>14</sup>.

Szukając łazienki, niechcący odnalazłem łóżko, było w ścianie i opadało perłowym, spęczniałym kwadratem, kiedy się coś tam nacisnęło<sup>15</sup>. [...] poruszyła ręką, ściemniało; podeszła do ściany i kilkoma gestami wyczarowała z niej wypukłość, która natychmiast zaczęła się rozwijać i utworzyła rodzaj podwójnego, szerokiego leża<sup>16</sup>.

Z otwartej boazerii wychynął niski, zastawiony stolik i przybiegł do niej jak pies. Duże światła zgasły, kiedy nad niszą z fotelami – jakież to były fotele, nie mam na to słów! – nakazała gestem, by pojawiła się mała lampa, i ściana dała jej posłuch<sup>17</sup>.

Całe miasto przedstawiało się jak gigantyczna wystawa sztuki, popis mistrzów koloru i formy<sup>18</sup>.

[...] zobaczyłem odbłask miasta na chmurach<sup>19</sup>.

Zresztą nie tylko Lem abstrahuje przestrzeń z jej zastanych ram i pojęć. U Georgesca Pereca czytamy o pokoju nieużytecznym – bez funkcji<sup>20</sup>,

3 H. Bergson, *O bezpośrednich danych świadomości*, dz. cyt., s. 140.

4 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, s. 36.

5 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 40.

6 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 11.

7 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 10.

8 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 11.

9 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 13.

10 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 69.

11 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 21.

12 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 36.

13 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 75.

14 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 40.

15 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 77.

16 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 162.

17 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 162.

18 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 88.

19 S. Lem, *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016, dz. cyt., s. 68.

20 G. Perec, *Przestrzenie*, Kraków 2019, s. 56.

o „mieszkaniu, którego rozkład byłby oparty na funkcjach zmysłów [...], gustatorium czy też audytorium, wizuar, węchownia czy też dotykalia”<sup>21</sup>. Autor *Przestrzeni* pisze:

Wyobraziłem sobie, że mieszkam w ogromnym mieszkaniu, tak ogromnym, że nigdy nie udało mi się zapamiętać, ile jest w nim pokoi [...], wszystkie pokoje, poza jednym, do czegoś służyły<sup>22</sup>.

Gdybyśmy teraz mieli sobie wyobrazić, jak wyglądają pokoje, które wypełniają myśli Pereca – te zbudowane pod kątem konkretnych zmysłów, pokoje tylko do dotykania, patrzenia, słuchania, pokoje, których liczba jest nieokreślona – czy znaczy to, że ciągle pojawiają się nowe, czy może ich liczba się nie zmienia, ale modyfikacjom ulega ich wewnętrzny układ, zmienia się ich kolorystyka, charakter, wnętrze? Myślmy o nich, tak jak o statku w eksperymencie myślowym Tezeusza – jeśli wymienimy wszystkie elementy jakiegoś złożonego obiektu na nowe, czy ostatecznie cały obiekt zostanie zastąpiony nowym, czy pozostanie on tym samym obiektem? Jak w obliczu tylu niezwykłych funkcji dla pokoi w głowie Pereca wyobrazić sobie pokój zupełnie nieużyteczny, bez funkcji – czy wystarczy pusty pokój? Tu pojawia się problem – jeśli można usiąść na podłodze, stanie się on pokojem do siedzenia. Zawsze można też rozmyślać o czymś w takim pokoju – czy to uczyni go pokojem do myślenia?

Reżyser Lech Majewski w swoim *Ukrytym języku symboli* pisze o „nie-widzialnej świątyni wspartej na drgających słupach powietrza”, o tym, że „wibrujące powietrze świątyni stanowi trójwymiarowy negatyw, przezroczysty odlew katedry z kamienia”<sup>23</sup> – podsuwając nam mimochodem niezwykle impuls, który uruchamia nowy sposób myślenia o przestrzeni, a jego następstwem, konsekwencją jest zmiana w metodzie kształtowania jej. Nie wypełniamy pustki zaprojektowanymi obiektami – ale mianujemy pustkę materią swoich działań. To wyobrażenie przywodzi na myśl kosmos, o którym myślmy jako o miejscu cichym, bo przecież dźwięk nie rozchodzi się w próżni. Nie ma nic bardziej mylnego – dzięki nagraniu przez Sondę Voyager fal elektromagnetycznych słonecznego wiatru rozbijającego się w magnetosferach planet i szumów powstających w wyniku zderzeń naładowanych cząstek pyłu wiemy, że ta pozornie pusta i cicha

przeźren jest pełna ruchu i dźwięku. Ta wiedza znacząco zmienia perspektywę i sposób, w jaki wyobrażamy sobie wszechświat.

Zmieniając skalę z pozaziemskiej na ziemską, możemy wyobrażać sobie miasto, traktując myśli, intencje, wyobrażenia, emocje emitowane przez zmysły w otoczeniu przestrzeni architektonicznych jako te zderzające się cząstki kosmicznego pyłu. Architektura miasta staje się wówczas nie tylko naczyniem na ludzkie życie, ale kliszą, na której zapisują się wszystkie słowa, wypowiedziane i pomyślane, bo przecież Lem w *Filozofii przypadku* pisze, że „dzieła (przez co rozumiem również architekturę) mogą służyć za «projekcyjne ekrany», na które rzutuje się emocje, nastawienia, oczekiwania, trwogi i nadzieje”<sup>24</sup>. U Majewskiego czytamy dalej, że kamera powinna pozostawiać akcję i aktorów poza kadrem, a oglądać przestrzeń poruszającą wyobraźnię. *Ukryty język symboli* to niemal manifest jego sposobu kodowania i rozkodowywania rzeczywistości – poszukiwania sensów, wieloznaczności, niuansów i znaczeń. Lektura tego dzieła to właściwie pchnięcie w nowy wymiar analizowania świata, który pozwolił Majewskiemu na zbudowanie uniwersum opartego na indywidualnej, twórczej metodzie projektowania filmowych światów, a nam daje możliwość wejścia w wyobraźnię mistrza, aby zacząć projektować, „dotykając” przestrzeni i wyobrażając sobie niewyobrażalne.

Paolo Sorrentino, znany włoski reżyser, kolejny twórca niewyobrażalnego, kiedy w wywiadzie z Anną Serdiukow<sup>25</sup> mówi o Rzymie – często obecnym w jego filmach – zaznacza, że to Rzym przefiltrowany przez to, co go w życiu ukształtowało, pełny miejsc, które nie istnieją w rzeczywistości. To Rzym, który powstał w jego głowie pod wpływem spotkań, przeżyć, rozmów. Również u niego wyobraźnia stanowi zatem bazę do kreacji.

Tu warto przypomnieć architekta Fredericka Kieslera, z jego słynnym „funkcja podążać ma za spojrzeniem, zaś spojrzenie za rzeczywistością”. W jego tekstach czytamy o związku człowieka z przestrzenią, a on sam poproszony w 1927 roku o zaprojektowanie „apartamentu przyszłości” przedstawił pomysł Telemuzeum, o którym czytamy, że jest to

nieskończone wnętrze, w którym wiszące na ścianach obrazy zastąpione zostałyby czułymi panelami [...] pełniącymi rolę powierzchni odbiorczych dla przesyłanych obrazów<sup>26</sup>.

21 G. Perce, *Przestrzenie*, Kraków 2019, dz. cyt., s. 54.

22 G. Perce, *Przestrzenie*, Kraków 2019, dz. cyt., s. 58.

23 L. Majewski, *Ukryty język symboli*, Poznań 2020, s. 25.

24 S. Lem, *Filozofia przypadku*, t. 2, Kraków 1988, s. 198.

25 <https://film.dziennik.pl/oscary/artykuly/450248,paolo-sorrentino-wciaz-poszukuje-wielkiego-piekna.html>.

26 [http://www.ecranosphere.ca/articles/2018/pdf/LaPlaca\\_n3.pdf](http://www.ecranosphere.ca/articles/2018/pdf/LaPlaca_n3.pdf).


W realizacji koncepcji ograniczała go wówczas technologia, ale na pewno nie wyobraźnia.

Według jednego z sofistów, greckiego filozofa Protagorasa, dostępny naszym zmysłom jest jedynie wąski zakres rzeczywistości, więc cała „reszta” jest niewyobrażalna – niedająca się wyobrazić. Posługując się narzędziami z obszaru sztuki i nauki, możemy jedynie starać się odsłonić jej wycinki, fragmenty, ślady spośród tych jej parametrów, na które nasze zmysły pozostają nieme. Jak pisze Majewski, „jej ukryty wymiar odczuwa umysł posługujący się wyobraźnią, [a] dążenie człowieka do poznania głębszego wymiaru rzeczywistości wrywa go z pułapki materialności”<sup>27</sup>.

„Przestrzeń responsywna” jako badanie naukowe, wsparte działaniami eksperymentalnymi, prototypowaniem wynalazków, urządzeń, które w zadany wyobrażony sposób będą komunikować się ze swoimi użytkownikami, otwiera nowe ścieżki myślenia o projektowaniu wewnątrz. Poszerza skalę możliwości i kształtowania przestrzeni dla człowieka, która nie tylko będzie podążać w płynny, interaktywny, ale dyskretny sposób za podstawowymi potrzebami, ale też stanie się mniej „niemym” towarzyszem, nazwaną obecnością, która w miarę użytkowania będzie uczyć się swojego użytkownika, dostosowywać się do jego emocji, rytuałów, rytmu dnia i nocy.

Czy to wyobrażenie mieści się w granicach świata, w którym chcielibyśmy zamieszkać? Czy może jest wyobrażeniem eksperymentalnym? Dzięki stworzeniu prototypów na pewno uświadamia możliwości, jakie mamy już teraz w kształtowaniu otoczenia, i pozwala zburzyć kilka schematów myślowych o projektowaniu, czyniąc „wyobrażenie niewyobrażalnego” innowacyjną metodą projektową prowadzącą do odkrywania nieznanego.

27 L. Majewski, *Ukryty język symboli*, dz. cyt., s. 65.



Wszystko zaczęło się od idei zaprojektowania przestrzeni,  
która przyjmuje na siebie emocje swoich odbiorców.

Koncepcji stworzenia wnętrza, które szuka z nami płaszczyzny porozumienia.

W którym dotyk inicjuje ruch.

Ruch inicjuje zmianę, która responsywnie wypełnia zadany obszar.

Staje się reakcją na impuls – w myśl idei przestrzeni responsywnej.

Czyli takiej, która jest wrażliwa na swoich odbiorców i odpowiada na ich działanie.

Powierzchnie wspólne, czyli te, wśród których żyjemy,  
zachowują się jak interfejsy dla tej przestrzeni.

Responsywność jako czułość przestrzeni  
określam w badaniu jako projekcję naszych emocji,  
wzruszeń, afektów na przestrzeń,  
z którą wchodzimy w interakcję.

To również sposób, w jaki reaguje ona na nasze gesty.



Projektowanie responsywne to projektowanie doświadczeń, które rezonują z odbiorcami,

Bazując na tych zmysłach, które są najbardziej responsywne.

Które przejmują działanie innych zmysłów w sytuacji niepełnosprawności.



Obiekty reagują w nowy, nieznaną sposób.

Jakby coś tchnęło w nie życie,

Jakby dostały swój język, którym mogą się porozumieć z użytkownikiem.



Dotyk, tak jak powietrze, może być niematerialny.

Dźwięk może wynikać z niematerialnego dotyku.

Sprawczość względem przestrzeni wywołuje emocje,



Sposób poruszania się po wnętrzu,  
krok w jakimś kierunku, ruch dłoni  
wypełniają wnętrze dźwiękiem i światłem,  
które podążają za człowiekiem.

Wnętrze, które przyjmuje na siebie nasze emocje.

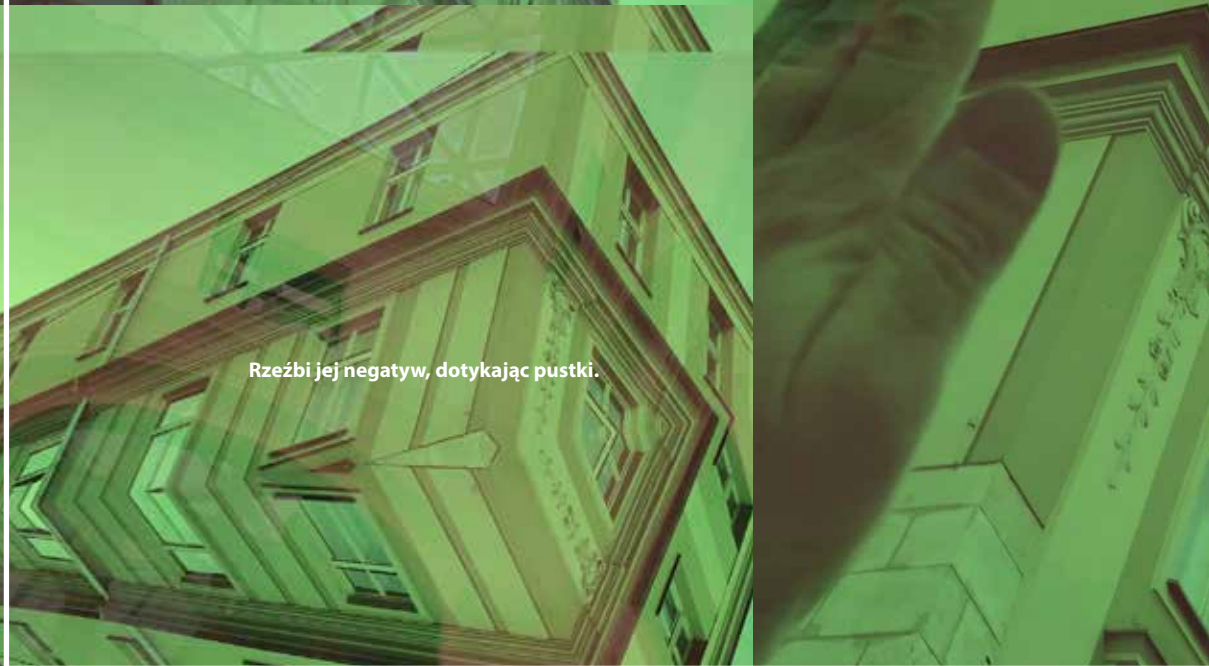




Wnętrze, które szuka z nami płaszczyzny porozumienia.



Projektant, widząc pozytywy przestrzeni w postaci zanurzonych w niej rzeczy.



Rzeźbi jej negatyw, dotykając pustki.



Siła może być niewidoczna.

Ale skutek jej działania może wypełnić całą przestrzeń reakcją na impuls.



Przestrzeń responsywna jest wrażliwa na swoich odbiorców.

Odpowiada na ich działanie.

Człowiek zanurzony w przestrzeni jest zaledwie częścią większej całości.

Wyobrażenie sobie niewyobrażalnego jest tożsame z wynalezieniem czegoś, czego do tej pory nie było.

Zarówno jedno, jak i drugie jest wynikiem trudu intelektualnego.

Jeśli coś jest niemożliwe do wyobrażenia – niezbędne staje się przekroczenie granic myślenia.

Podważenie konwencjonalnego wyobrażenia linearności czasu.

Mianowanie nieokreśloności jako cechy stałej.

Zaprzestanie myślenia gotowymi pojęciami.


Pojęciami zamkniętymi w wyuczonych słowach i sposobach ich zestawiania .

Od tego zaczyna się *dotykanie niemożliwego* w projektowaniu innowacji.



W przestrzeni wyobraźni może wydarzyć się wszystko, co można sobie wyobrazić.

W procesie projektowym ważne jest inspirowanie do twórczego budowania nowych połączeń w ścieżkach myślowych.



Przenicowanie procesu myślowego na wskroś.

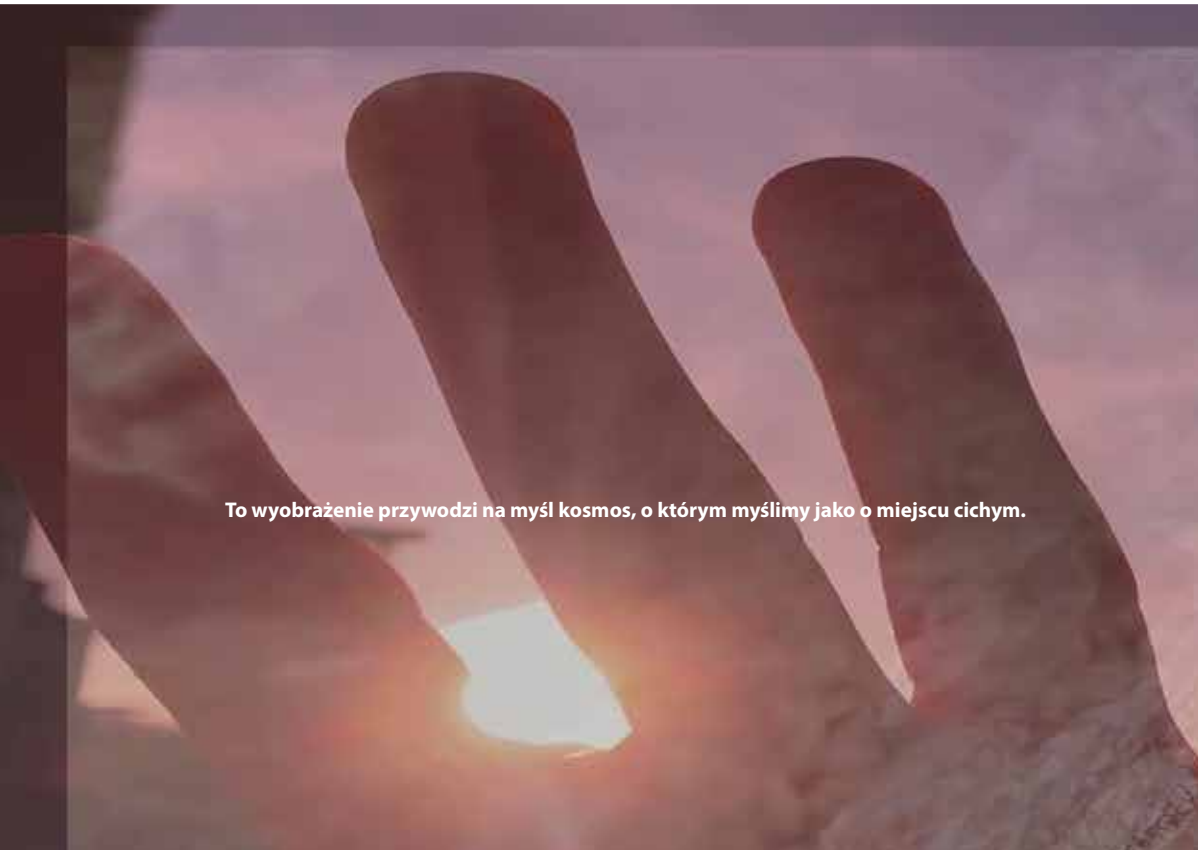
Przegrzanie systemu.

Naciągnięcie struny do granic wytrzymałości.


Odbywa się w bezpiecznej przestrzeni wyobraźni, która przyjmie wszystko.

Nie po to, by szukać konkretnych rozwiązań.


Ale po to, by szukać możliwości.



To wyobrażenie przychodzi na myśl kosmos, o którym myślimy jako o miejscu cichym.



W wyniku słonecznego wiatru rozbijającego się w magnetosferach planet i zderzeń naładowanych cząstek pyłu wiemy, że ta pozornie pusta i cicha przestrzeń jest pełna ruchu i dźwięku.



Poszerzać świadomość.

Wstrząsać.

Wprowadzać nowe perspektywy.

Dopiero na gruncie mentalnych eksperymentów  
jesteśmy gotowi na powrót do rzeczywistych wytycznych.



Mamy rozwiczony aparat poznawczy, zmysłowy, intelektualny i wyobraźniowy.

Możemy tworzyć projekty,  
które będą służyły  
pogłębieniu doświadczania rzeczywistości  
zarówno przez odbiorców, jak i projektantów przestrzeni.

## Imponderabilia. Materializowanie niematerialnego

Z łaciny słowo *inponderabilis* oznacza *nie dający się zważyć*. W projektowaniu wszystko ma swój ciężar. Poczynając od rzeczy, poprzez elementy architektury, relacje między nimi, a kończąc na odpowiedzialności społecznej za zrealizowane projekty, które służyć będą człowiekowi. W którą stronę zmierza wsółczesne projektowanie, o jakie dziedziny się rozszerza? Jak rozumieć niematerialność, nie ograniczając jej do cyfrowej tkanki rzeczywistości, w której jesteśmy zanurzeni? Jak rozwijać swoją wyobraźnię projektową, aby móc projektować rzeczy codzienne, zwykłe, bliskie człowiekowi – jego materialnej i niematerialnej przestrzeni? Artykuł stanowi zbiór mikro-opowieści – *virtopii* – światów wyobrażonych, więc mentalnie możliwych, które poprzez swoje zaistnienie mają rozbudzać w projektancie wyobraźnię, bo proces wyobrażania jest bardzo bliski procesowi projektowania. Doświadczenie przestrzeni wszystkimi zmysłami jest kanałem komunikacyjnym, na którym projektant bazuje pracując nad projektem.

*Imponderabilia. Materializowanie niematerialnego*  
w: *Aneksy kultury. Narracja. Dostępność. Technologia* | vol. 3  
Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie  
monografia w trakcie opracowania

planowana publikacja: 05.2024

#### BIBLIOGRAFIA

- I. Calvino, *Wykłady amerykańskie*, przeł. Anna Wasilewska,  
Czuły Barbarzyńca Press, Warszawa 2009.
- J. P. Sartre, *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobraźni*, Wydawnictwo Aletheia, 2016.
- J. Starobinski, *Wskazówki do historii pojęcia wyobraźni*, *Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej* 63/4, 1972.

Wedle Jeana-Paula Sartre’a akt wyobraźni jest aktem magicznym<sup>1</sup>, zaklęciem przeznaczonym do wywołania przedmiotu, o którym się myśli, rzeczy, której się pożąda, w taki sposób, aby można ją było wziąć w posiadanie. Posiadanie niematerialne. Imponderabilia to zjawiska, rzeczy i sprawy nieuchwytnie oraz niewymierne, mające jednak spore znaczenie i wpływ na rzeczywistość: ważne pojęcia, ideały, uczucia, wartości, normy, wspólne doświadczenia, kultura, język. Materia to ogół obiektów fizycznych poznawalnych za pomocą zmysłów lub istniejących obiektywnie, tj. niezależnie od poznania. Materia to też materiał – wątek – treść, którym można nadawać różne formy. Nadawanie form to materializowanie – nadawanie czemuś lub przybieranie przez coś materialnej / fizycznej postaci lub konkretnej formy. Można materializować myśli w postaci zapisanych słów. Słowa łącząc się w systemy zdań materializują niewidzialne idee, narracje, budują obrazy w przestrzeni wyobraźni. Czyjaś myśl zmateralizowana w postaci ułożonych w odpowiednim szyku i wydrukowanych w książce słów ulega następnie procesowi dematerializacji w odbiorze – staje się w wyobraźni czytelnika obrazem, historią, przeżyciem, emocją, kolorem. Od czego zależy jak długo ten obraz utrzyma się w myślach odbiorcy i jak daleki jest ten obraz od pierwotnego wyobrażenia?

Materializowanie projektu w postaci rysunku – linii, płaszczyzn, form przestrzennych, to poszukiwanie relacji między obiektami, które z dwuwymiarowego szyfru schematycznych kształtów – szablonów, znaków – staną się w czasie realizacji projektu przestrzenią zbudowaną z material-

<sup>1</sup> J. P. Sartre, *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobraźni*, Wydawnictwo Aletheia, 2016, s. 8.

nych obiektów. Układem konkretnych elementów, o formach wynikających z funkcji, materiałach konstytuujących ich realną obecność. Elementów, których zadaniem jest uwalnianie się ze swoich form i swoich materiałów w spotkaniu z człowiekiem – bo tylko wtedy zaczynają istnieć jako jedna opowieść – nie pojedyncze rzeczy / wyrazy o konkretnej funkcji ale wątki spójnej narracji – jak słowa oddzielnie znaczą coś innego, niż ułożone w zdaniu. Z niematerialnych idei w umyśle projektanta, zmaterializowanych w postaci znaków, będących odnośnikami do rozwiązań przestrzennych, do zdarzeń w przestrzeni, scenariuszy ciągłego ruchu i nakładania się form, struktur, światła i faktur. Świat składa się z rzeczy takiego typu jak atomy – a więc z bezbarwnych, niewidzialnych cząstek, które jednak posiadają pewną objętość, ciężar. To, że są one trudne do zważenia, zmierzania i wyobrażenia, nie znaczy, że nie istnieją. Zmiana skali jest jedną z moich ulubionych metod dystansowania się do przestrzeni. Miasto z dużej wysokości nie jest miastem w odbiorze wizualnym – jest strukturą, siecią, systemem i dopiero stopniowe przybliżanie tych struktur pozwala zmaterializować miasto. Poczucie głębi w dwuwymiarowych dziełach to materializowanie przestrzeni za pomocą zasad perspektywy. Manipulacja przestrzenią u Eschera polegająca na przekształcaniu przedmiotów przez odbicia, rozciąganie, deformacje, rzutowanie i inne transformacje pozwalała dematerializować rzeczywistość zbudowaną ze znanych części składowych w coraz bardziej niematerialne światy. To jego pragnienie uchwycenia nieskończoności – możemy nazwać materializowaniem niematerialnego. Czy nie jest to również pragnieniem każdego projektanta, artysty, twórcy? Poeta robi to używając słów, rzeźbiarz używa gliny, materia projektanta jest niematerialna przestrzeń, którą materializuje w taki sposób aby prowadziła odbiorców do tego co niematerialne. Wróćmy do początku. Niematerialna przestrzeń to ta, która powstaje w wyniku budowania jej z przedmiotów bardzo materialnych. To, co szczególne, powstaje w wyniku zespolenia materialnego z niematerialnym. Justo Gallego Martinez skończył edukację w wieku 11 lat, nie miał żadnego wykształcenia, ale miał pragnienie zbudowania katedry. Przez 60 lat budował sam, wedle własnych wyobrażeń na temat tego jak powinna wyglądać katedra. Powiedział, że to nie jest ważne, że nie skończy budowy przed śmiercią, ważne, że codziennie podejmuje trud wznoszenia jej<sup>2</sup>. Przestrzeń to przede

2 *Katedra*, dokumentalny film biograficzny o życiu i dziele Justo Gallego Martinez, reż. Denis Dobrovoda, 2022.

wszystkim relacje, czas i zdarzenia wcielone w przedmioty. Zestawione w odpowiednim układzie stanowią mechanizm uwalniania przestrzeni niematerialnej – tej, która zaczyna układać się w wyobraźni i odbiorze zmysłowym w narrację. Ta z kolei, staje się wyzwalaczem konkretnych emocji, emanacją drugiej, odrębnej rzeczywistości, która w zbiorowej podświadomości budowana jest z imponderabiliów – niematerialnych, nieuchwytnych, niewyraźnych i niedających się zważyć wspólnych wyobrażeń. Przestrzeń świątyni (łac. *templum*), staje się nią, dzięki *kontemplum* – kontemplacji. Nagrywanie dźwięku pozwala przenosić go w czasie – materializować ponownie rzeczywistość, która już się odbyła. Filmowanie przestrzeni pozwala przenosić ją w przestrzeni – odtwarzać ją w innym miejscu – wyjętą z macierzy, wykadrowaną wmontować w zupełnie inną przestrzeń – używać jej w charakterze cytatu. Rysowanie przestrzeni jest opowiadaniem o niej za pomocą wrażeń wizualnych – pozwala odszukać jej spoiwo, jej sens, jej niematerialną wartość, wynieść ją poza materialność, zamienić z powrotem w system szczególnych znaków. Znaków, które opowiedzą jej charakter, jej genetykę, jej głos. Nie ma znaczenia pojedyncza linia, ale w układzie z innymi, w relacji do nich, przedstawia coś konkretnego. Te linie są wiedzą, która odnosi się do naszych wyobrażeń, tak jak słowo *sześcian* – też jest wiedzą, bo nie da się oglądać jednocześnie jego sześciu boków<sup>3</sup>. Obserwacja tego samego przedmiotu, w różnych warunkach oświetlenia i z różnych odległości prowadzi do konkluzji, że to, co widzimy zmienia się w zależności od światła i dystansu. Przedmioty w przestrzeni przybierają różne barwy, ich kontur ulega zmianie w zależności od punktów widzenia, ich wielkość możemy różnie zinterpretować. Rzeczywistość składa się zatem z poszczególnych jej wersji, z których każda jest możliwa, prawdopodobna, materialna – idąc dalej tym tropem, może to, co widzimy, to nie są materialne fragmenty, a jedynie niematerialne elementy wrażeniowe. Zarówno rzeczywistość, jak i przestrzeń ciągle *stają się* nie tyle na naszych oczach, co w wielozmysłowym poznaniu – zbudowane nie tyle z własności obserwowanych rzeczy, co ze stosunku patrzącego i warunków zewnętrznych. U Jeana Starobinskiego czytamy, że wyobraźnia jest śródkiem komunikowania się z duszą świata<sup>4</sup>. Jest to idea, którą przejmują po nim romantyzm i surrealizm, a która stoi w opozycji do przekonania, że wyobraźnia może być narzędziem pozna-

3 J. P. Sartre, *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobraźni*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2016, s. 65.

4 J. Starobinski, *Wskazówki do historii pojęcia wyobraźni*, *Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej* 63/4, 1972, s. 220.

nia, może stawać się środkiem naukowca do wyrażania idei. Według Junga wyobraźnia uczestniczy w poznawaniu prawdy o świecie jako nośnik podświadomości zbiorowej – tej, która warunkuje sposoby doświadczania i odbioru przestrzeni przez człowieka. Italo Calvino, autor *Niewidzialnych miast*, kiedy pisze o początkach swojej twórczości literackiej podkreśla, że nie zaczynał od teorii, postawienia konkretnej tezy, ale od obrazów zrodzonych w wyobraźni. Przykładem jest tutaj wyobrażenie człowieka przepołowionego, którego obie połowy żyją niezależnie od siebie, wyobrażenie chłopca, który wdrapuje się na drzewo, przechodzi z jednego na drugie i już nie wraca na ziemię, albo obraz pustej zbroji, która porusza się i mówi tak, jakby w środku ktoś się znajdował. Wychodzi zatem zawsze od tego, co pojawia się w jego wyobraźni w postaci obrazów i pozwala się im prowadzić, a nie od słów, które są ich materializacją. Projektant też zaczyna w tym samym miejscu – ale jego narracją – treścią są niematerialne elementy wrażeniowe.

Była taka historia, którą kiedyś przy okazji jednej konferencji opowiadałam, o burzycielu – wybitnej jednostce, która zapragnęła zburzyć schematyczny, zaprogramowany na masową produkcję świat, w którym wszystko zostało matematycznie wyliczone i nikt nie spodziewał się błędu / zaburzenia. W umyśle buryciela obudziła się świadomość – i swoboda kreacji. Od tamtego czasu powstało więcej światów, historii uniwersalnego bohatera – jednostkowego lub zbiorowego, których zadaniem jest dystansowanie do myślenia o tym, czym jest projektowanie. Historii, które rozgrywają się w niematerialnej rzeczywistości wyobraźni po to, żeby uwolnić projektowanie ze schematów i szablonów, od tego co modne i masowe. Po to, żeby trochę namieszać, wywołać ferment w sposobie myślenia o procesie projektowym i skierować uwagę projektanta na to, co naprawdę istotne w projektowaniu.

**Virtopia\_01** to świat alternatywny, w którym rzeczywistość się rozwarstwiła, podzieliła na 8,7 mld warstw, z których każda zawierała fragmenty subiektywnie przypisane do jednego człowieka. Każdy został sam. Wszyscy są tuż obok siebie, bo w tej samej rzeczywistości, ale nie widzą się wzajemnie, nie słyszą przebywając w tym samym miejscu. Przestrzeń i czas responsywnie dostosowują się do człowieka, płynnie reagując na

5 I. Calvino, *Wykłady amerykańskie*, przeł. Anna Wasilewska, Czuły Barbarzyńca Press, Warszawa 2009, s. 99.

jego emocje, wspomnienia, nastroj. Czas przestał płynąć liniowo. Człowiek ma dostęp do miejsc i czasów, które wydarzyły się w jego życiu, ale dostęp ten jest niezależny od jego woli. Meandruje pomiędzy zdarzeniami w przestrzeni w niekontrolowany sposób, ścieżką skojarzeń i emocji, które nim targają. Nie da się ich już dłużej zamieniać w bity informacji i cyfrowe obrazy. Ludzka psychika nie jest programem komputerowym, bardziej przypomina niczym nieograniczoną przestrzeń. Nie da się jej scyfryzować. Każdy uwięziony w swoim wszechświecie stara się dotrzeć do reszty, do ludzi, którzy są w tym samym miejscu, ale w innej warstwie czasoprzestrzeni. Zostały tylko rzeczy – rekwizyty znaczące więcej niż kiedykolwiek, łączniki z tymi, którzy są gdzieś obok, żyją równocześnie. Wędrują po pustym domu, patrzą na drewniany kredens, stół – wyspę minionych zdarzeń, wymienionych słów i milczenia. Dywan, w który wsiąkał czas, ekrany, które odbijały się w ich oczach. Kubek i dzbanek, pantofle, miotła, łyżeczka, fotel, koc, książka. Każda rzecz teraz coś znaczy, ma swoje miejsce, jak myśl w umyśle. Dotykają tych rzeczy, bo może ktoś inny, kto mieszka w tym domu, też ich dotyka. Szukają więzi, połączenia przez materialne ślady. Przestrzenie przyjmują na siebie ich emocje, wewnętrzne stany, warunkują się w zależności od nastroju. Została wewnętrzna pustka i puste dni. Skąd się biorą puste dni? Ktoś wszedł do pustego pokoju i został w nim na dłużej. Usiadł na jedynym krześle, które stało na środku i nie miał siły wstać. Ten pokój pasuje do mojego stanu duszy. *Jestem pusty* – powiedział. Uwierzyli, że można zapełnić przestrzeń wirtualnie, że potrafią kontrolować czas, że ekrany, w które patrzą wnoszą w ich życie narrację, że można w nie uciec przed prawdziwym przeżyciem, bo nigdy nie odtrąca. Wypełnią wewnętrzne pustki. Przywiązani niewidzialnymi, cyfrowymi smyczami chodzili tylko tam i z powrotem. A prawda jest taka, że nie widzieli się wzajemnie już wtedy, kiedy mogli się widzieć. Zatem uczą się patrzeć. Wszystko od nowa, od początku. Uczą się patrzeć na wszystko co jest wokół nich. Patrzą na rzeczy. Obserwują miasto: domy, kamienice, parki, drzewa, ulice, chodniki, elewacje, gzymsy, okna, podwórka, niebo, trawę. Patrzą na wszystko, na co mogą. Zachłannie i łapczywie oglądają liście, gałęzie i chmury, korę drzew i trawę. Dostrzegają każdy najdrobniejszy detal, czują wiatr, który rzeźbi elewacje kamienic, w czasie kiedy idą pomiędzy nimi. Czują ciepły oddech miasta, powietrze ogrzane betonem,



pełne kurzu i pyłu, lekko słodkie. Ćwiczą się w patrzeniu na przestrzeń, która ich otacza na wypadek gdyby wszyscy wrócili. Na wypadek gdyby znów mogli patrzeć na innych. Uczą się rozmawiać z przestrzenią, która jest wokół, a im dłużej prowadzą z nią dialog, tym bardziej przypomina ona ich wnętrze. Gładkie powierzchnie, które odbijają światło w taki sposób, jakby zmieniały jego niematerialność w płynną lawę. Chropowate struktury, stare mury pokryte tynkiem, w którego bruzdach zalega kurz, a światło i cień rzeźbią drgającą płaszczyznę w taki sposób, że wydaje się być szemrzącą taflą wody. Jak myśli, które nigdy nie śpią, tylko pulsują pod powierzchnią spokoju, nie dając wytchnienia. Zimny marmur, którego dotyk sprawia, że myślą o jakimś konkretnym dniu. Każde miejsce, każdy pokój, każda ulica to magazyny wspomnień. Nie są puste, nawet kiedy są puste.

**Virtopia\_02** Ludzie zostali skopiowani wraz z ich emocjami, wspomnieniami, myślami i odtworzeni w postaci awatarów. W jednym momencie na całym świecie pojawiły się kopie żyjących ludzi. Nie spowodowało to problemów z przeludnieniem, ponieważ kopie były niematerialne. Problemem było to, że kopie zamiast zapisać się na twardym dysku komputera w centrum naukowym, nadpisały się jako upgrady żyjących ludzi – pojawiły się w ich rzeczywistości, w ich miastach, domach. Przestrzeń wypełniona została dwukrotnie materialnymi bytami realnymi i niematerialnymi sylwetkami wirtualnymi. Dzięki temu ludzie zyskali możliwość obserwacji samych siebie, swoich reakcji na różne sytuacje. Mieli możliwość usłyszeć wypowiedziane przez siebie słowa i towarzyszące im emocje.

**Virtopia\_03** Uczucia zostały zcyfryzowane i zmagazynowane w chmurze danych, w którą w wyniku nieudanego eksperymentu uderzyła chmura naładowana przeciwnymi ładunkami i wszystko wybuchło. Przestrzeń się rozwarstwiła, tak jak wcześniej rzeczywistość. Jej kolejne fragmenty przemieszały się ze sobą w nieładzie. Nikt nie umarł, ale wszyscy stracili zmysł słuchu. Są w tej samej rzeczywistości i widzą zarówno siebie nawzajem, jak i ślady swojej obecności, ale to tylko ślady, cienie, skrawki, okruchy. Widzisz, albo wydaje ci się, że widzisz – bo niczego nie słyszysz. Czasem tak bardzo czegoś chcemy, że nasze pragnienie staje się material-

ną częścią rzeczywistości – słyszymy czyjś głos, czujemy znajomy zapach. Tak bardzo wspiera nas nasza szalona wyobraźnia. A prawda jest taka, że nie ma tu nikogo, że to, co się pojawia, to projekcje zmęczonych duszy, pragnących spotkać / usłyszeć drugiego człowieka. Wszechświat działa, bo każdy wykonuje swoją pracę, niesłyszalny dla pozostałych, ale obecny. Z szacunku do dawnych realiów ludzie chodzą do pracy, zarabiają i wydają pieniądze, jedzą, śpią i robią zakupy. Wędrują wzdłuż ścian dotykając dłonią każdej krawędzi, każdego mebla. Czują jak wszystkie faktury, materiały i kolory przepływają przez skórę na ich palcach, przez receptory zmysłu dotyku trafiają do mózgu i odczuwają ich realność. Słyszą przestrzeń za pomocą dłoni.

**Virtopia\_04** Zostały tylko takie miejsca, o których nikt nie chce pamiętać albo te, które pamięta się bez powiązania z ich materialnością – za myśli, które w nich utknęły, za zapach, melodię czy światło. Jak wilgotne, zaniebane podwórko, albo wąskie studnie między budynkami, do których prawie nigdy nie dociera słońce. Klatki schodowe, na których ktoś coś powiedział i echo zapisało to materii ścian. Potem przechodząc słyszy się to w wyobraźni już za każdym razem. Albo takie miejsca, jak trawnik przed ambasadą, gdzie raz wynieśli na podwórko fortepian i grał pianista na nim znany pianista. Potem już nie ma fortepianu, trawnik jest zaniebany, ale melodia ciągle się unosi. Pamięć przestrzeni jest nieskończona i to ona rozszerza naszą rzeczywistość czyniąc ją niezwykłą. Zapach, dotyk wiatru, albo dziwne napięcie tuż przed burzą uwalnia przestrzeń, w której było się dawno temu. Przestrzeń, znaczące coś na linii naszego życia, dotyczące ważnych lub nieistotnych zdarzeń. Zapach chłodnego korytarza z domu dzieciństwa. Obraz prababci przy stole zanurzonej w ciepłych skrawkach słońca przefiltrowanego przez firanki. Zapach pelargonii i słonego morza z małej szklanej buteleczki. Jej piękne białe włosy. Jej synowie, którzy odeszli zbyt wcześnie, bo wyszli z domu w złym momencie. Co w ogóle znaczy *zły moment*, i czy nie powinniśmy mieć mocniej wykształconej intuicji, która mogłaby ścisnąć nas mocno w środku, żeby przekazać nam *nie idź, zaczekaj, nie teraz?* Pomyśleć, że takie zwykłe słowa mogą uratować życie człowieka. Pomyśleć, że przestrzeń, która jest domem, ogródkiem, przez który biegnie się codziennie do szkoły, w cza-

sie wojny staje się nagle końcem wszystkiego. Jak żyć potem w takim miejscu? Nie da się. Wyprowadzka to jedyne rozwiązanie. Zewnętrzna manifestacja wyprowadzki z samego siebie. Bo chyba żeby żyć z tragedią w pamięci, trzeba zapomnieć o sobie w tym miejscu, o tym domu. O tym zielonym ganku, który uniósł tyle smutku, a jednak nie zawalił się pod jego ciężarem, o tych brzożach, które stoją do dzisiaj i pewnie szumią dokładnie tak samo jak wtedy. Bez różnicy. Czy przestrzenie są bezduszne? Patrzą bez zaangażowania, a potem wypominają coś za każdym razem, kiedy przez nie przechodzimy?

**Virtopia\_05** Myśli, że to takie oczywiste. Uważa, że tak to powinno wyglądać, bo wygląda tak, odkąd pamięta. A odkąd pamięta? Właśnie. Jest teraz w ogrodzie. To ogród tysiąca ścieżek. Ciągłą się płataniną linii oddzielone między sobą żywopłotami. Powietrze ma kolor niebieski, a zieleń roślin jak namalowanych przez Van Gogha, z dodatkiem magenty i wpisanym nastrojem niepokoju. Patrzy na ogród, jak na zagadkę do rozwiązania, zachwyca go jego tajemnica. Nie wie jak się po nim poruszać, jak wybierać właściwe ścieżki, widzi wszystkie ze wzniesienia, na którym stoi, ale sięgają aż po horyzont. Idzie niepewnie, a jego zmysły pracują wychwytyując wszystkie bodźce i impulsy płynące z przestrzeni. Zapamięta tę przestrzeń, bo w jej substancję wnikają jego emocje. Teraz jest w miasteczku na wzgórzu. Wie, że niedługo spadnie deszcz, wychwytuje sposób w jaki promienie słońca rzeźbią wąskie ulice i przejścia. Niektóre tak wąskie, że jest w stanie dotknąć dłońmi równocześnie kamienic po dwóch stronach. Kamienice zbudowane są z tego samego kamienia, co bruki pomiędzy nimi. Niektóre sprawiają wrażenie opuszczonych, szczelnie zamknięte okiennice, cisza, słychać tylko odgłos jego kroków. Nie wie, w którą stronę iść, żeby wyjść z miasta. Powietrze pachnie inaczej, jest suche, gęste i pragnie deszczu, on też zaczyna go pragnąć – deszczu albo końca tego miasta, które zamknęło go w swoich murach. Pyta napotkane osoby które rządy iść, ale jest w kraju, którego ludzie mówią innym językiem niż on. Patrzy, jak mu tłumaczą, gestykują, pokazują kierunki, ale czuje, że albo dalej błądzi, albo mieszkańcy grają z miastem we wspólną grę i każdy z nich wskazuje zupełnie inną trasę prowadzącą do wyjścia. Pragnie coraz bardziej. Zostawia w materii tego miasta swoje pragnienie. Dostrzega każdy detal, każde załamanie ściany, każdą kostkę bruku, kształty cieni,

które przesuwają się z nim po mieście. Zapamiętuje przeżycie. Doświadcza rzeczywistości. Odczuwa niematerialną przestrzeń. Zamienia samego siebie w przestrzeń tego miasta i zostaje w nim na zawsze.

**Virtopia\_06** Zabrano im przestrzenie w zamian dając symulakry. Płaskie obrazy, którymi wypełnili wyobraźnię, myśli, całe życie. One mówią im, co jest dobre, co złe. Pokazują jak wygląda rzeczywistość, ale choćby nie wiem jak bardzo sprawiały wrażenie realnych, ich wadą pozostaje fakt, że odbierają rzeczywistości głębię. Spłaszczają przestrzeń pokazując wszystkie jej warstwy w jednym wymiarze. Taka multiplikacja wrażeń sprawia, że jedne nakładają się na drugie. Każdą ludzką pracę udało się scyfryzować, wszystko wykonują za nich komputery, programy, kody. Praca, to zatem kolejny symulakr, który daje im poczucie bycia potrzebnym w procesie. Proces sprowadzony został do siedzenia przed ekranem i wykonywania niepotrzebnych nikomu, mechanicznych poleceń. Prawdziwe relacje zastąpiono takimi, które zawiązują się za pomocą sieci wifi. Są prowizoryczne i nietrwałe, płynne. Zbudowano im taki percept rzeczywistości, w którym wszystko postrzegają jako nietrwałe i płynne. Jak chmura sptaków kreśląca w powietrzu objętości. Nieuchwytność i brak przywiązania. Ciągła zmiana i nieokreśloność. Każdą decyzję można cofnąć wciskając na klawiaturze Ctrl + Z. Jeśli życie wydarza się w sieci, to budulcem przestrzeni dla człowieka stają się bity, a nie kamienie. Jeśli o wszystko można zapytać chatGPT, to czy potrzebne są inne relacje? Wszystko jest nieprawdziwe i niematerialne? I co dalej?

Jak zatem budować przestrzenie dla człowieka, skoro odbiera się je tyłoma zmysłami równocześnie? Skoro ciało pamięta nawet więcej niż umysł? Człowiek jest materialnością i niematerialnością. Dystans między ludźmi wyznaczać powinien nie granice, a przestrzenie wspólne, w których mogą się spotkać. Projektujemy przestrzenie z materialnego i niematerialnego. Dla człowieka, który składa się z ciała i duszy – z materialnego i niematerialnego. Niematerialność przestrzeni uwarunkowana jest jej materialnością.



Wedle Jeana-Paula Sartre'a akt wyobraźni jest aktem magicznym.

Zaklęciem przeznaczonym do wywołania przedmiotu, o którym się myśli.

Rzeczy, której się pożąda.

W taki sposób, aby można ją było wziąć w posiadanie.

Posiadanie niematerialne.



Imponderabilia to zjawiska, rzeczy i sprawy nieuchwytne oraz niewymierne.

Mające jednak spore znaczenie i wpływ na rzeczywistość.

Ważne pojęcia, ideały, uczucia, wartości, normy, wspólne doświadczenia, kultura, język.

Czyjaś myśl zmaterializowana  
w postaci ułożonych w odpowiednim szyku  
i wydrukowanych w książce słów ulega następnie  
procesowi dematerializacji w odbiorze.

Świat składa się z rzeczy takiego typu jak atomy.

Przeżyciem.

Staje się w wyobraźni czytelnika obrazem.

Historią.

Z bezbarwnych, niewidzialnych cząstek,  
które jednak posiadają pewną objętość, ciężar.

Kolorem.

Emocją.

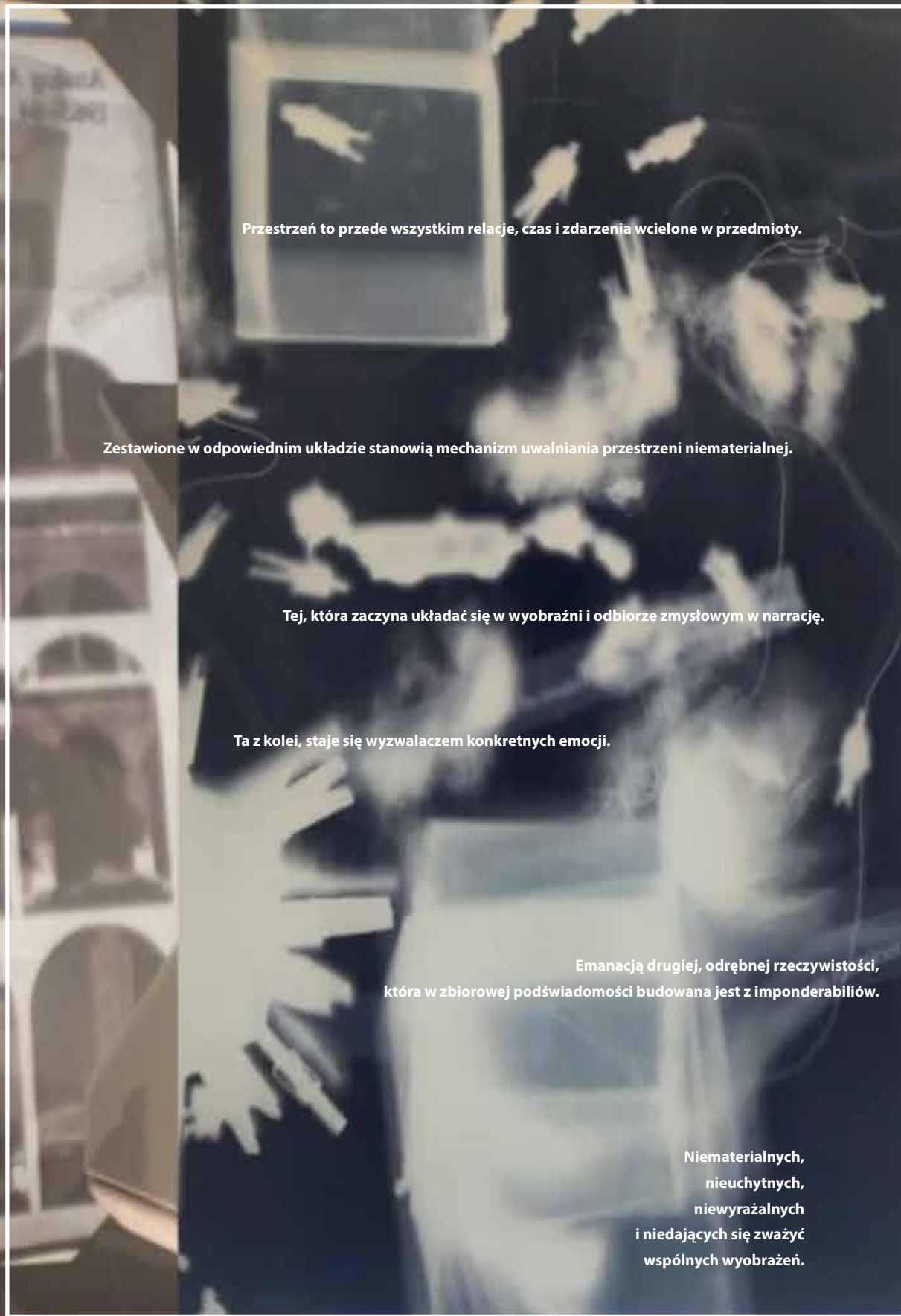
To, że są one trudne do zważenia,  
zmierzenia i wyobrażenia,  
nie znaczy, że nie istnieją.

Od czego zależy jak długo ten obraz  
utrzyma się w myślach odbiorcy?

I jak daleki jest ten obraz  
od pierwotnego wyobrażenia?

To, co szczególnie, powstaje w wyniku  
zespolenia materialnego z niematerialnym.

Widzialnego z niewidzialnym.



Przestrzeń to przede wszystkim relacje, czas i zdarzenia wcielone w przedmioty.

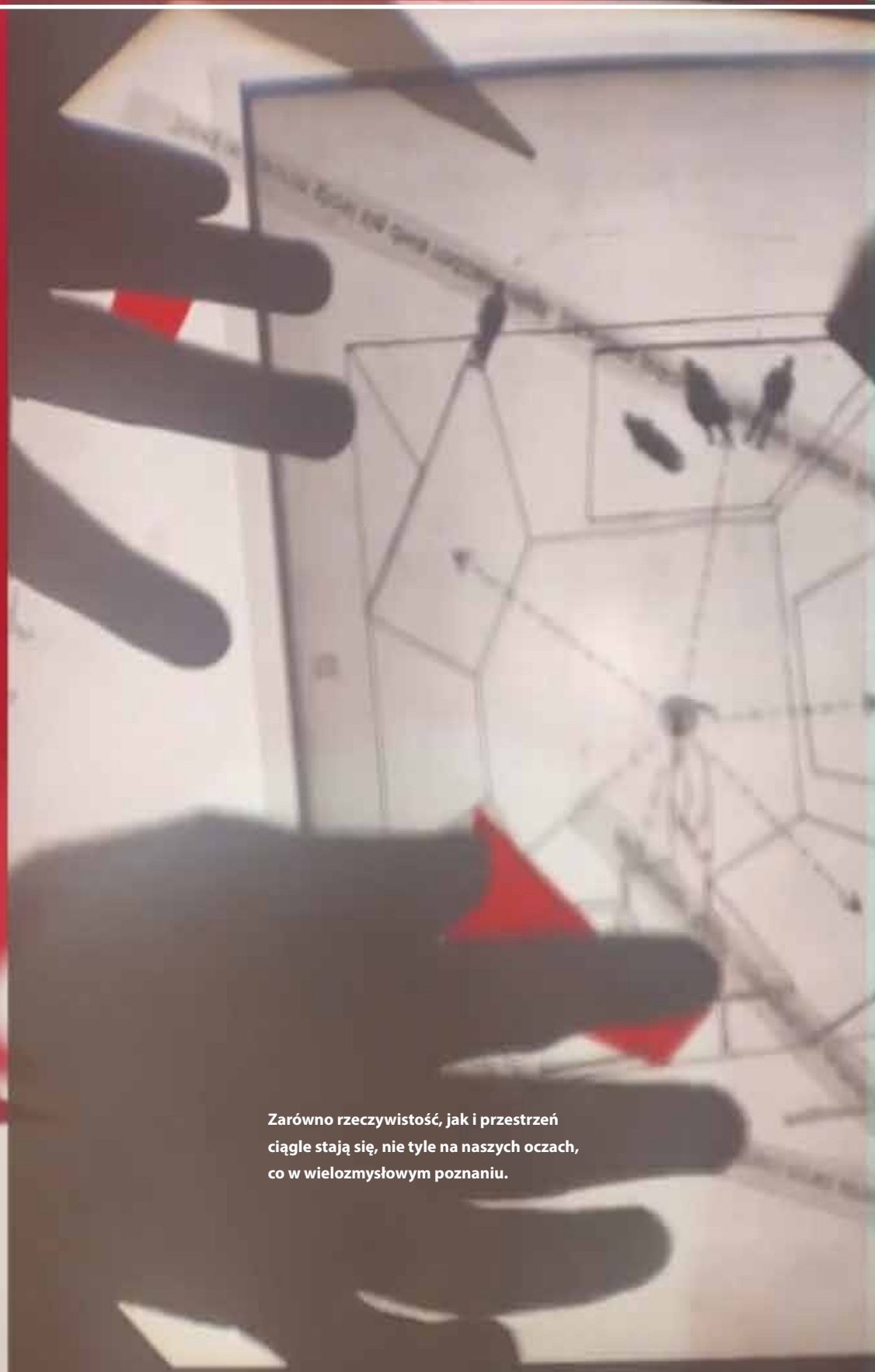
Zestawione w odpowiednim układzie stanowią mechanizm uwalniania przestrzeni niematerialnej.

Tej, która zaczyna układać się w wyobraźni i odbiorze zmysłowym w narrację.

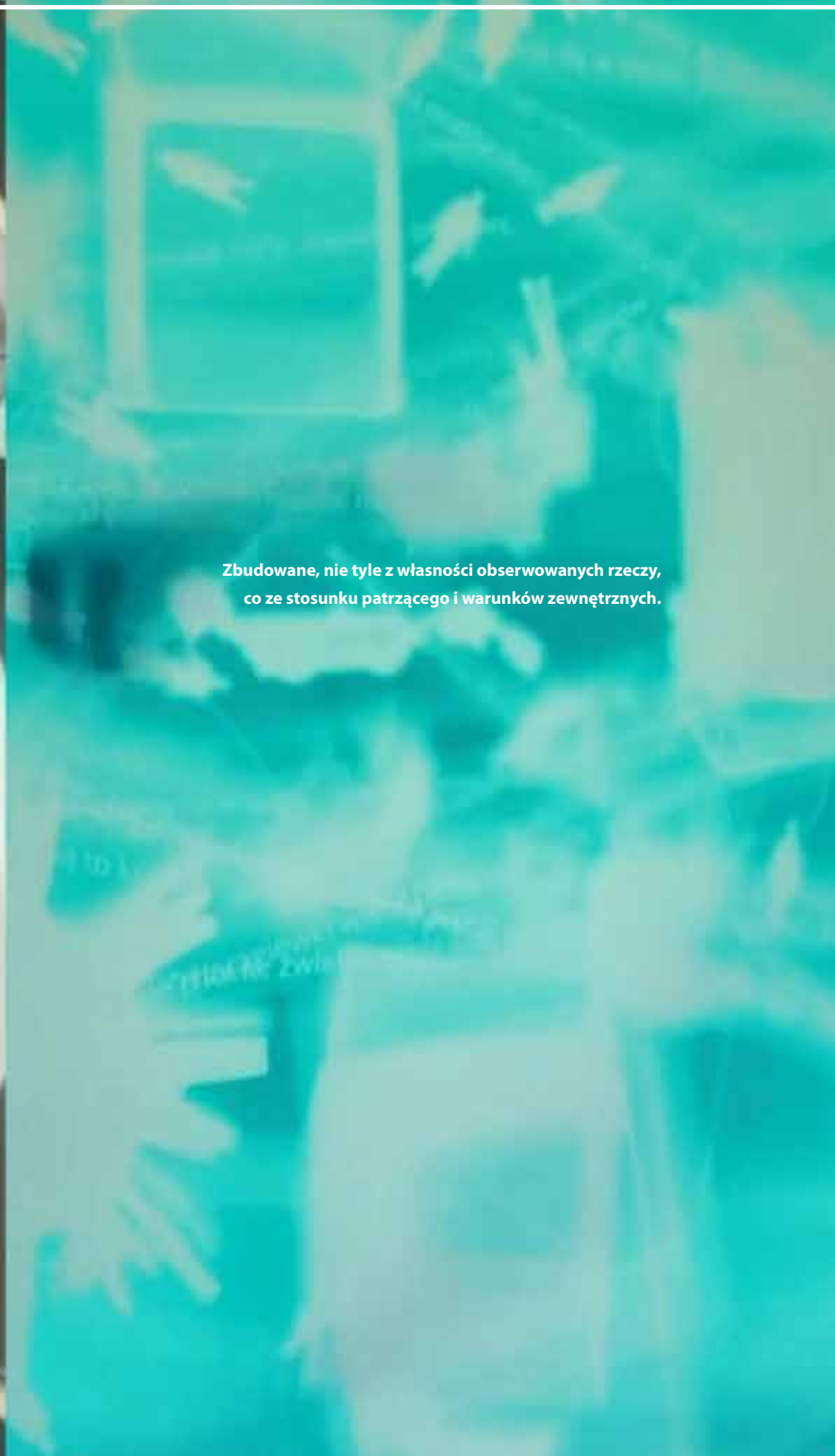
Ta z kolei, staje się wyzwaczem konkretnych emocji.

Emanacją drugiej, odrębnej rzeczywistości,  
która w zbiorowej podświadomości budowana jest z imponderabiliów.

Niematerialnych,  
nieuchytnych,  
niewyraźalnych  
i niedających się zważyć  
wspólnych wyobrażeń.



Zarówno rzeczywistość, jak i przestrzeń  
ciągle stają się, nie tyle na naszych oczach,  
co w wielozmysłowym poznaniu.



Zbudowane, nie tyle z własności obserwowanych rzeczy,  
co ze stosunku patrzącego i warunków zewnętrznych.

Virtopia 01

Przestrzeń i czas responsywnie dostosowują się do człowieka.

Meandruje pomiędzy zdarzeniami w przestrzeni.

Płynnie reagując na jego emocje.

W niekontrolowany sposób.

Ścieżką skojarzeń i emocji, które nim targają.

Wspomnienia.

Nastrój.

Czas przestał płynąć liniowo.

Uwierzyli, że można zapełnić przestrzeń wirtualnie.

Że potrafią kontrolować czas.

Człowiek ma dostęp do miejsc i czasów, które wydarzyły się w jego życiu.

Że ekrany, w które patrzą wnoszą w ich życie narrację,  
Że można w nie uciec przed prawdziwym przeżyciem.

Ale dostęp ten jest niezależny od jego woli.

Wypełnią wewnętrzne pustki.

Bo nigdy nie odtrąca.

Zatem uczą się patrzeć.

Wszystko od nowa, od początku.

Uczą się patrzeć na wszystko co jest wokół nich.

Patrzą na rzeczy.

Obserwują miasto.

Elewacje.

Domy.

Ulice.

Kamienice.

Drzewa.

Chodniki.

Okna.

Parki.

Trawę.

Niebo.

Podwórka.

Gzymsy.

Patrzą na wszystko, na co mogą.

Zachłannie i łapczywie  
oglądają liście, gałęzie i chmury,  
korę drzew i trawę.

Dostrzegają każdy najdrobniejszy detal.

Czują wiatr, który rzeźbi elewacje kamienic,  
w czasie kiedy idą pomiędzy nimi.

Czują ciepły oddech miasta.

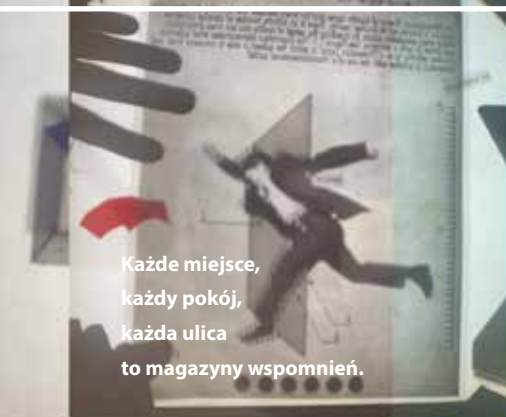
Powietrze ogrzane betonem.

Pełne kurzu i pyłu.


Lekko słodkie.

Uczą się rozmawiać z przestrzenią,  
która jest wokół,  
a im dłużej prowadzą z nią dialog,  
tym bardziej przypomina ona ich wnętrze.







Każde miejsce,  
każdy pokój,  
każda ulica  
to magazyny wspomnień.




Czują jak wszystkie faktury, materiały i kolory  
przeplývają przez skórę na ich palcach.




Nie są puste, nawet kiedy są puste.




Przez receptory zmysłu dotyku trafiają do mózgu.




Przestrzeń wypełniona została dwukrotnie.




I odczuwają ich realność.



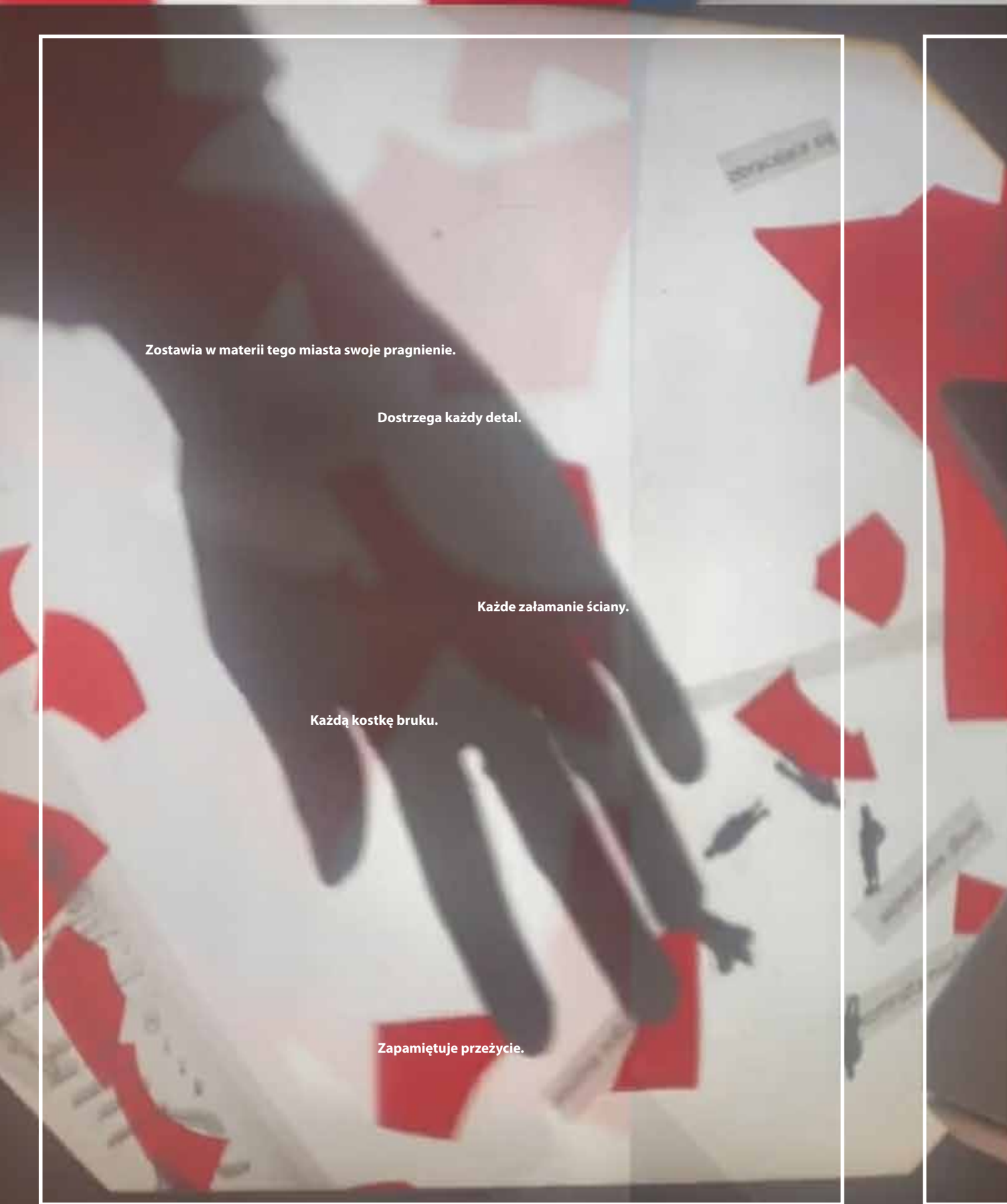
Dzięki temu ludzie zyskali możliwość obserwacji samych siebie.



Materialnymi bytami realnymi  
i niematerialnymi sylwetkami  
wirtualnymi.



Słyszą przestrzeń za pomocą dłoni.

A close-up photograph of a hand reaching out over a city map. The map is white with red star-shaped markers scattered across it. The hand is dark-skinned and is positioned as if about to touch or point at the map. The background is slightly blurred, showing more of the map and the hand's arm.

Zostawia w materii tego miasta swoje pragnienie.

Dostrzega każdy detal.

Każde załamanie ściany.

Każdą kostkę bruku.

Zapamiętuje przeżycie.

A photograph of two cardboard boxes on a light-colored surface. The box on the left is dark and its shadow is cast onto the surface. The box on the right is light-colored and its shadow is cast onto the surface. The shadows are cast in a way that suggests a light source from the upper left. The background is a plain, light-colored surface.

Kształty cieni, które przesuwają się z nim po mieście.

Doświadcza rzeczywistości.

Odczuwa niematerialną przestrzeń.

Zamienia samego siebie w przestrzeń tego miasta i zostaje w nim na zawsze.



Jak zatem budować przestrzeń dla człowieka?

Skoro odbiera się je tyłoma zmysłami równocześnie?

Dystans między ludźmi nie znaczy granic.

Znaczy przestrzeń wspólną, w których mogą się spotkać.

Projektujemy przestrzeń z materialnego i niematerialnego.

Dla człowieka, który składa się z ciała i duszy – z materialnego i niematerialnego.

Niematerialność przestrzeni uwarunkowana jest jej materialnością.

