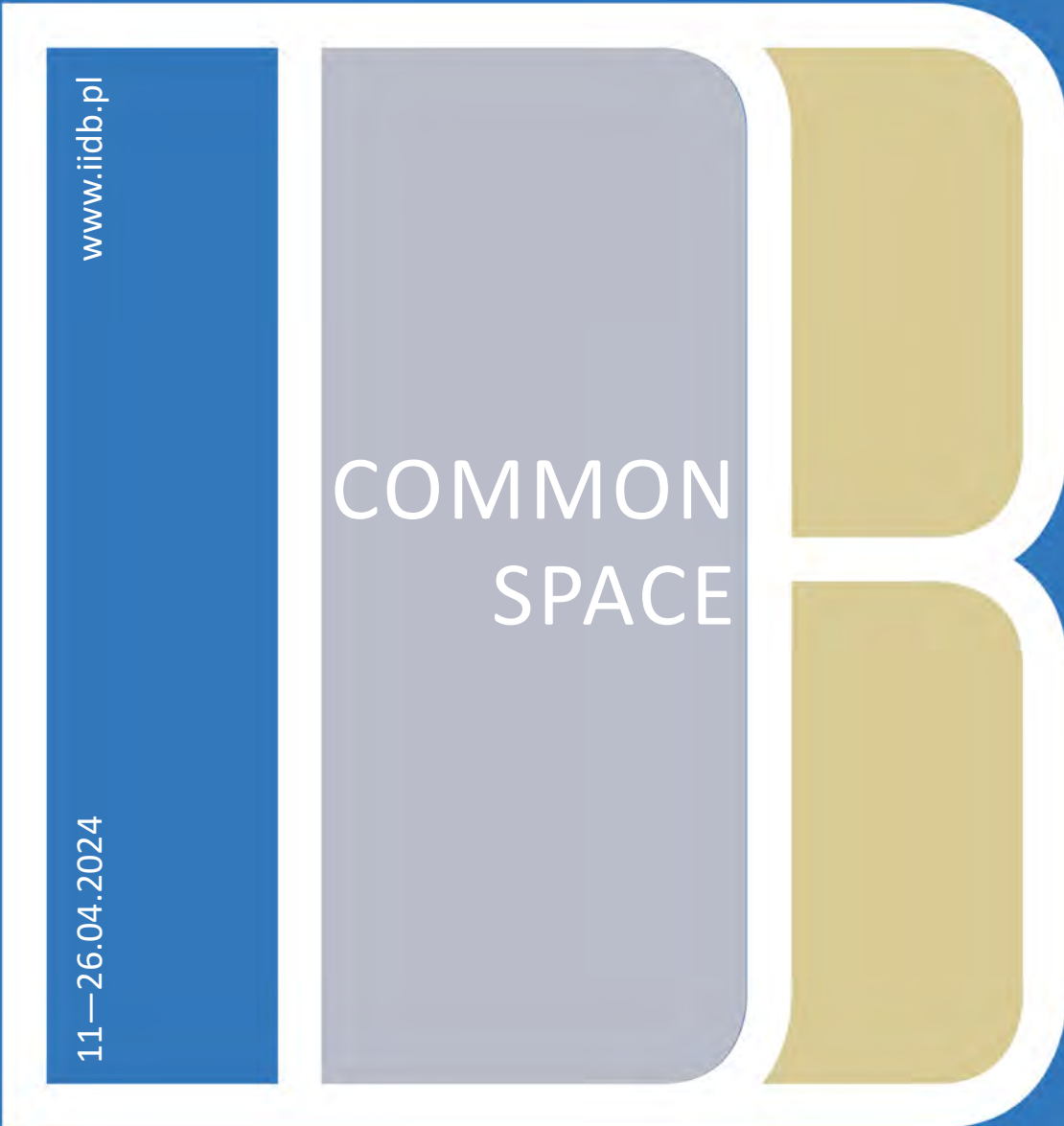




8th International Interior Design Biennial
Academy of Fine Arts in Kraków



www.iidb.pl

11—26.04.2024

COMMON
SPACE

8. Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz
ASP w Krakowie



Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818



Wydział Architektury Wnętrz
ASP im. J. Matejki w Krakowie

Common Space

8. Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz | 11–26.04.2024 r.

12-26.04.2024

Common Space – Realizacje

| 2. edycja Konkursu dla Profesjonalistów

Common Space – Lab

| 2. edycja Open Call na dzieło w przestrzeni

11–26.04.2024 r.

Common Space – Spacescape / Spacexperience / Spacexperiment

| 8. edycja Konkursu dla Studentów

11–12.04.2024 r.

Common Space – Forum

| Międzynarodowa konferencja naukowa

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Wydział Architektury Wnętrz ASP w Krakowie

Kraków 2025

Spis treści

Zespół iibb'2024 / IIBB'2024 Team 7

Common Space – Realizacje | 2. edycja Konkursu dla Profesjonalistów 21

[Common Space – Realisations | 2nd edition of Competition for Professionals](#)

Common Space – Lab | 2. edycja Open Call na dzieło w przestrzeni 39

[Common Space – Lab | 2nd edition of Open Call for work of art in space](#)

Common Space – Spacescape / Spaceexperience / Spaceexperiment

8. edycja Konkursu dla Studentów 83

[Common Space – Spacescape / Spaceexperience / Spaceexperiment 8th edition of the Student Competition](#)

Common Space – Forum | Międzynarodowa konferencja naukowa 119

[Common Space – Forum | International Science Conference](#)

Agnieszka Mierzwa

Przestrzeń wspólna we wnętrzach miejskich Bydgoszczy 125

[Common space in urban interiors in Bydgoszcz](#)

Aleksandra Gajzler-Baranowska

Ćwiczenia z empatii. Projektowanie przestrzeni wystawienniczych z wykorzystaniem narzędzi *design thinking* **135**

[Exercises in empathy. Designing exhibition spaces using *design thinking* tools](#)

Dominika Zawojńska-Kuriata

NeuroDiver – Comfort Space LAB

Przestrzeń eksperymentalno-edukacyjna i ToolKit architektoniczny 149

[NeuroDiver – Comfort Space LAB](#)

[Experimental and educational space and Architectural Toolkit](#)

Beata Ludwiczak

Projekt wnętrz Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka” jako przykład wielosensorycznej przestrzeni przystosowanej dla dzieci z niepełnosprawnościami 163

[Interior design of Respite Home „Kokoszka” as an example of a multisensory space adapted to children with disabilities](#)

Natalia Hudzik

Przestrzenie dedykowane osobom posiadającym ograniczenia percepcyjne 181

[Spaces dedicated to people with perceptual limitations](#)

Aleksander Dynarek

Przestrzeń informacji 199

[Information Space](#)

Katarzyna Lewoc

Identyfikacja potrzeb przestrzennych podstawą projektowania wnętrz uniwersalnych 219

[Identification of spatial needs as a basis for universal interior design](#)

Rafał Szrajber

O czym szumi przestrzeń? Świadome kształtowanie języka komunikacji z wirtualną przestrzenią 237

[What the space is humming about. Consciously shaping the language of communication for space](#)

Maja Piechowiak

Flâneur współczesności: odkrywanie przestrzeni zurbanizowanej 251

[The Modern *Flâneur*: Exploring Urban Space](#)

prof. dr hab. Marek Błażucki / juror w konkursie studenckim / koordynator biennale / dziekan Wydziału Architektury Wnętrz | [Prof. Marek Błażucki / juror in the student competition / biennale coordinator / Dean of the Faculty of Interior Design](#)

dr hab Łukasz Sarnat prof. ASP / kurator biennale / juror Open Call na dzieło w przestrzeni / prodziekan Wydziału Architektury Wnętrz | [Łukasz Sarnat, PhD, ASP Senior Lecturer / biennale curator / juror of the Open Call for Work in Space / Vice-Dean of the Faculty of Interior Design](#)

dr Joanna Łapińska / kuratorka biennale / opracowanie merytoryczne założeń konferencji naukowej / jurorka Open Call na dzieło w przestrzeni | [Joanna Łapińska, PhD / curator of the biennale / substantive development of the conference guidelines / juror of the Open Call for Work in Space](#)

dr hab Barbara Widłak prof. ASP / dziekan WFP / identyfikacja graficzna biennale [Barbara Widłak, PhD, ASP Senior Lecturer, professor Academy of Fine Arts / Dean of the Faculty of Industrial Design / biennial graphic identity](#)

dr Patrycja Ochman-Tarka / opracowanie merytoryczne założeń konkursu studenckiego [Patrycja Ochman-Tarka, PhD / content development of the student competition](#)

dr Wojciech Kapela / projekt animacji | [Wojciech Kapela, PhD / animation design](#)

mgr Napoleon Bryl / streamingi / działania multimedialne [Napoleon Bryl, MA / streaming / multimedia activities](#)

dr Hubert Albertusiak / organizacja Konkursu dla Profesjonalistów / projekt wystawy Konkursu dla Profesjonalistów | [Hubert Albertusiak, PhD / organizationf the Competition for Professionals / design of the Competition for Professionals exhibition](#)

mgr Marta Wolny / projekt wystawy Konkursu dla Profesjonalistów [Marta Wolny, MA / design of the Competition for Professionals exhibition](#)

mgr Paulina Pasztaleniec / projekt wystawy Open Call na dzieło w przestrzeni / organizacja konkursu studenckiego | [Paulina Pasztaleniec, MA / design of the Open Call for a Work in Space exhibition / student competition organization](#)

mgr Sylwia Siudak-Bielecka / projekt wystawy Open Call na dzieło w przestrzeni [Sylwia Siudak-Bielecka, MA / design of the Open Call for a Work in Space exhibition](#)

mgr Piotr Noga / projekt wystawy konkursu studenckiego [Piotr Noga, MA / design of the student comptetition exhibition](#)

dr Paweł Żelichowski / projekt wystawy konkursu studenckiego [Paweł Żelichowski, PhD / design of the student comptetition exhibition](#)

mgr Marta Kawiorska / organizacja Open Call na dzieło w przestrzeni / jurorka Open Call na dzieło w przestrzeni | [Marta Kawiorska, MA / Open Call for a Work in Space organization / juror of the Open Call for Work in Space](#)



Zespół iiddb'2024 / IIDD'2024 Team

8. Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz iidb'2024 za nami. Hasło przewodnie tegorocznej edycji – Common Space / Przestrzeń Wspólna – powstało z inspiracji ważnym wydarzeniem, mającym ogromny wpływ na funkcjonowanie organizatora tego wydarzenia, Wydziału Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, jakim było objęcie nowej, wspólnej z Wydziałem Grafiki, siedziby przy ul. Syrokomli 21 w Krakowie, której przestrzeń podwórza stała się tematem 8. edycji konkursu dla osób studiujących na kierunku architektura wnętrz. W ramach tegorocznego biennale odbyła się także konferencja naukowa oraz 2. edycja zainicjowanych w 2022 roku konkursu dla profesjonalistów i open call na dzieło w przestrzeni. Należy dodać, że nasz konkurs dla profesjonalistów jest jedynym tego typu konkursem w Polsce adresowanym wyłącznie do absolwentów kierunku architektura wnętrz.

8. Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz, to przestrzeń edukacji, otwarta dla studentek i studentów uczelni projektowych, którzy poprzez rozbudowaną formułę wydarzenia mają możliwość konfrontacji swoich doświadczeń, działań i poglądów nie tylko z dydaktykami z własnej czy innych uczelni, ale także ze starszymi kolegami, czynnymi architektami wnętrz. To także przestrzeń edukacji potencjalnych odbiorców naszych (mam tu na myśli architektów wnętrz) działań, którym staramy się uświadomić na czym tak naprawdę nasz zawód polega. Uważamy, że jest to niezwykle ważne i wręcz konieczne, w obliczu budowanego systematycznie przez niektóre media i nie-profesjonalistów pró-

The 8th iidb'2024 International Interior Design Biennial is a history. The headline of this year's edition - Common Space - was inspired by an important event, which had a significant impact on the functioning of its organizer, the Faculty of Interior Design of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków. The joint move to the new building at Syrokomli 21 in Kraków with the Faculty of Graphic Design prompted the organisation of the 8th edition of the contest for Interior Design students focusing on the space of its backyard. This year's biennial coincided with a scientific conference and the second edition of the professional contest initiated in 2022, along with an open call for a site-specific piece. It is worth noting that our professional contest is the only competition of its kind in Poland that is available solely to interior design graduates.

The 8th International Interior Design Biennial is a space for education, open to students of design universities, offering them an opportunity to compare their experiences, activities and views not only with lecturers from their own school and other universities, but also with their older colleagues, working in the field of interior design. It is also a space for educating potential recipients of our interior design work, whom we are trying to make aware of what the profession is really about. We deem this vital and even essential, considering the systematic efforts undertaken by certain media outlets and non-professionals seeking to engage in this profession and comment on it, which completely distort and misrepresent the essence of the subject at hand. This is particularly important

bujących uprawiać ten zawód i wypowiadać się na jego temat przekazu, całkowicie zafałszowującego i wypaczającego istotę rzeczy. Szczególnie w obliczu upowszechniających się na tzw. „rynku” kompilacji (bo przecież nie projektów) złożonych z cudzych dokonań twórczych bez wiedzy Autorów w „jakąś” całość przez „narzędzia” AI, jest to niezwykle istotne. Promowane obecnie hasła opisujące rzekomy twórczy dialog z tymi narzędziami nie mają nic wspólnego z rzeczywistością projektową.

Tak więc 8. Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz, to przestrzeń integracji środowiska architektów wnętrz, tych znajdujących się na etapie przygotowania do samodzielnej pracy, tych posiadających doświadczenie zawodowe i tych edukujących przyszłych projektantów. Architektów wnętrz stanowiących grupę ludzi gotowych do forswania swojej wizji świata, którzy poszukując wciąż nowych rozwiązań, pchają świat do przodu, realizując jednocześnie oczekiwania użytkowników zarówno te przez nich wyartykułowane, jak i te zupełnie nieuświadomione, wpływając na ich pojmowanie stanu rzeczy. Realizujących swoje projektowe dzieła ze świadomością pełnej odpowiedzialności za funkcjonalność, ekonomię, środowisko i wpływ społeczny, mając świadomość, że ich praca nie służy tylko temu „żeby to ładnie wyglądało”. Wspomniana integracja to także zwrócenie uwagi, na ścisły związek naszego zawodu z tzw. sztukami pięknymi, z których wywodzi on swój rodowód. Open Call na dzieło w przestrzeni to miejsce służące działaniom pokazującym na czym polega budowanie określonej wrażliwości w obco-

in view of the growing popularity of compilations (which cannot be actually referred to as projects) comprising other people's creative works, composed into some kind of a cohesive whole by AI tools without the authors' knowledge. The much-hyped claims about the alleged creative dialogue with these tools have nothing to do with the reality of design.

Because of the above, the 8th International Interior Design Biennial is a space designed to bring together interior designers, whether they are preparing to take the plunge and start working independently, already have professional experience, or are teaching future designers. It brings together interior designers - people ready to promote their vision of the world, who are constantly searching for new solutions, pushing the world forward, while meeting the explicit and implicit expectations of users, influencing their understanding of the state of matters. They are people who create their works and carry out their design projects with a sense of full responsibility for functionality, economy, the environment and the social impact of their works. They understand that their work is not just about making things look nice. This process is also about raising awareness of the strict connection of our profession with the so-called fine arts, in which it is rooted. The open call for a site-specific piece is a space for activities that showcase the process of building a certain sensitivity in dealing with space, which is a prerequisite for working as an interior designer. It is a space that welcomes designers and artists alike.

I believe that our Biennial is needed for the profession of the interior designer to achieve

waniu z przestrzenią, wrażliwości tak przecież niezbędnej do uprawiania zawodu architekta wnętrz. To miejsce otwarte zarówno dla projektantów jak i artystów.

Nasze Biennale, to miejsce w mojej opinii niezbędne, by zawód architekta wnętrz mógł zyskać należną mu rangę, by nasze absolwentki i absolwenci z pełną odpowiedzialnością, ale i z płynącą z uprawiania zawodu twórczego satysfakcją mogli kształtować otaczający nas świat.

Składam serdeczne podziękowania kuratorom 8. edycji Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz dr Joannie Łapińskiej i dr hab. Łukaszowi Sarnatowi – współpraca z nimi przy organizacji naszego wydarzenia była czystą przyjemnością. Dziękuję także Jurorom naszych obu konkursów, Kolegium kuratorskiemu Open Call, zespołom projektującym i realizującym nasze wystawy, osobom, firmom i redakcjom zaangażowanym w promowanie naszego wydarzenia, partnerom i sponsorom za chęć udziału i znaczący wkład w realizację naszej, nie waham się tego powiedzieć, misji. Dziękuję także Pani Dziekan Wydziału Form Przemysłowych ASP im. Jana Matejki w Krakowie prof. Barbarze Widłak za podjęcie się kompleksowego opracowania oprawy graficznej tegorocznej edycji.

prof. dr hab Marek Błażucki

Dziekan Wydziału Architektury Wnętrz

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki
w Krakowie

ve the significance and esteem it deserves, and for our graduates to be able to shape the surrounding world in a responsible manner, while drawing satisfaction from their creative pursuits.

I would like to express my gratitude to the curators of the 8th International Interior Design Biennial - Dr. Joanna Łapińska and Dr. Łukasz Sarnat - I found working with them on organising our event to be a source of true pleasure for me. I would also like to thank the Juries of both contests, the Curatorial College of the Open Call, the team responsible for designing and building our exhibitions, all the individuals, companies and editorial offices involved in promoting our event, as well as our partners and sponsors - for the willingness to participate in the event and for the significant contribution to our mission, as this is what we do and we should not be afraid to say it. My sincere thanks to the Dean of the Faculty of Industrial Design of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków, Prof. Barbara Widłak for her work on a comprehensive graphic design for this year's edition of the event.

Professor Marek Błażucki

Dean of the Faculty of Interior Design

Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków

Bądźmy szczerzy: architektura wnętrz jest sztuką projektową nierozumianą (przez użytkowników), niedocenianą (przez inwestorów) i zmanipulowaną (przez nie-profesjonalistów). I choć pojawiają się realizacje przeczące temu stwierdzeniu, to nie zmienia to faktu, że rzeczywistość, w której działają architekci wnętrz, nie jest różowa...

Młodzi absolwenci naszego Wydziału są zatrudniani do dekorowania zastanej przestrzeni, bo większość użytkowników i inwestorów nie jest (i nie chce być?) świadoma nie tylko prawdziwych problemów, ale i wartości, takich jak: funkcjonalność, trwałość czy odpowiedzialność. A jeśli zleceniodawcy rezygnują z fundamentu naszego zawodu, to właściwie po co im architekt wnętrz? Projektant wnętrz (uwaga, w odróżnieniu od architekta wnętrz, nie jest on absolwentem kierunku architektura wnętrz) też dobierze kolory, płytki i meble... Przecież medialne autorytety nie ukończyły odpowiednich studiów, a z przekonaniem mówią nam, co i jak postawić i pomalować. Cóż, nie tylko media, ale nawet renomowane uczelnie prowadzące kierunek architektura wnętrz zapraszają nie-architektów wnętrz, aby mówili studentom architektury wnętrz, jak dobrze być architektem wnętrz...

A przecież to niełatwy kierunek, na którym przez 7 lub 11 semestrów osoby o określonych (i zweryfikowanych podczas egzaminów wstępnych) predyspozycjach nabywają świadomości kontekstu kulturowego (historia sztuki, teoria sztuki i designu), socjologicznego (antropologia przestrzeni, psychologia postrzegania, semiotologia), technicznego (konstrukcje budowlane, budownictwo, technologia, ergonomia), estetycznego (estetyka,

To be frank, interior design as an art form is misunderstood (by users), underappreciated (by investors), and manipulated (by non-professionals). Even though there are projects that refute this assertion, the reality in which interior designers find themselves is anything but rosy...

Young graduates of our Faculty are being hired for decorating existing spaces, because most users and investors are not (and do not want to be?) aware of not only real problems, but also values such as functionality, sustainability and responsibility. And since the investors give up on the foundations that underpin our profession, we have to ask one simple question - what do they need an interior designer for? An interior decorator (mind you, unlike an interior designer, they do not have to complete an interior design degree) can also pick colours, ceramic tiles, and furniture... After all, influencers have no relevant degrees either, yet they confidently tell us what things we need to put in our spaces and how to paint them. It is not just something that happens in the media - even reputable universities offering interior design degrees invite non-professionals and interior decorators to tell interior design students how to be good interior designers...

All while it is a challenging programme - over the course of 7 or 11 semesters, individuals with specific abilities (verified during their entrance examinations) gain awareness of cultural context (art history, art and design theory), sociological context (anthropology of space, psychology of perception, semiology), as well as technical (structural engineering, construction, technology, ergonomics),

malarstwo i rysunek, rzeźba, intermedia) oraz zdobywają gruntowną wiedzę na temat istoty zawodu (podstawy projektowania, architektura wnętrz, projektowanie mebli, projektowanie wystaw). No i ten egzamin na koniec: praca projektowa i praca pisemna, które mają potwierdzić nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje pozwalające na podjęcie samodzielnej działalności zawodowej. Jako aktywny zawodowo architekt wnętrz, od 20 lat wykładowca, a także prodziekan Wydziału Architektury Wnętrz w kadencji 2020–24 jestem zobowiązany działać w obronie wartości tej edukacji i przyszłości moich studentów.

Poczucie odpowiedzialności oraz świadomość powyższego stanu rzeczy kazały mi, kiedy nadarzyła się taka sposobność, wziąć udział w dyskusji o profilu i celach krakowskiego Biennale Architektury Wnętrz. Stoję na stanowisku, że wydarzenie to ma edukować użytkowników i inwestorów oraz promować zarówno architekturę, jak i architektów wnętrz. Od roku 2022 formuła Biennale została poszerzona o konkurs dla profesjonalistów, do którego przepustką jest dyplom kierunkowych studiów. Chcemy prezentować realizacje, które dotyczą istoty zawodu. To projekty odpowiedzialne, racjonalne i stonowane, opracowane w odpowiedzi na określony problem, a nie jako formalny kaprys. Założenia konkursu studenckiego staramy się określać tyleż lapidarnie, co szeroko. Nie „co” czy „jak”, ale „po co” i „dla kogo”. Premiuje wizjonerstwo oparte na szacunku dla użytkownika, przestrzeni, inwestora. Systematycznie poszerzamy grono naszych partnerów i prelegentów konferencji nauko-

and aesthetic matters (aesthetics, painting and drawing, sculpture, intermedia) and acquire a thorough knowledge of the essence of the profession (design basics, interior design, furniture design, exhibition design). Not to mention the final exam, which comprises a design work and a thesis, which are supposed to confirm their knowledge, skills and competencies enabling them to pursue professional careers in the field. As a professionally active interior designer, a professor teaching for the last 20 years, as well as the Deputy Dean of the Faculty of Interior Design for the 2020–2024 term of office, I am committed to defending the value of education and the future of my students.

A sense of responsibility and awareness of this state of affairs prompted me, when the opportunity arose, to take part in a discussion about the profile and objectives of the Krakow Interior Design Biennial. I firmly believe that such an event should educate users and investors by promoting both interior architecture and interior designers. Starting in 2022, the concept of the Biennial has been expanded to include a competition for professionals, which requires a degree in a relevant field. We want to showcase works that capture the essence of the profession. Responsible, rational and measured designs, devised in response to a specific problem rather than as a formal whim. We aim to define the objectives of the student competition as concisely and broadly as possible, and therefore it is not about the ‘what?’ and ‘how?’ - it concerns ‘why?’ and ‘for whom?’. We strive to promote visionary works based on respect towards the user, space and the

wej. Dołączają do niego renomowane, ogólnopolskie lub międzynarodowe organizacje i firmy branżowe, które mają świadomość znaczenia oraz charakteru pracy architekta wnętrz. Otwieramy się na gości spoza branży – szeroko informujemy o wydarzeniu i udostępniamy publiczności wystawy towarzyszące Biennale.

Nie wiem, jaki będzie profil kolejnych edycji Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz, ale jestem przekonany, że powinniśmy dążyć do dwóch kluczowych celów: budowy etosu w celu ochrony zawodu oraz kształtowania powszechnej świadomości istoty i znaczenia architektury wnętrz. Z każdym Biennale bądźmy o krok bliżej. Trzymam kciuki za nasze środowisko!

dr hab. Łukasz Sarnat, prof. ASP

Prodziekan Wydziału Architektury Wnętrz

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki
w Krakowie

investor. We have also been systematically expanding the group of our partners and speakers at the scientific conference by inviting renowned Polish and international organisations and companies, which are aware of the significance and the nature of the work of an interior designer; however, we are not shying away from outside perspectives either - we are promoting the event and opening the accompanying exhibitions up to the audiences.

I have no idea what the profile of future editions of the International Interior Design Biennial will be, but I am convinced that we should strive towards two key goals: building an ethos to protect our profession and shaping public awareness of the essence and significance of interior design. Each Biennial should bring us a step closer to this goal. I am going to keep my fingers crossed for our profession!

Dr. Łukasz Sarnat, Associate Professor at the
Academy of Fine Arts

Deputy Dean of the Faculty of Interior Design
Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków



8. Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz

The 8th International Interior Design Biennial

Common Space to przestrzeń wspólna, kolektywna, należąca do wszystkich i do każdego z osobna. Może być dzielona nie tylko przez różne osoby, ich grupy lub jednostki, ale także przez „nie-ludzi” – zwierzęta i rośliny.

Common Space wykorzystywana jest w różny sposób, zależny od indywidualnych możliwości, wiedzy i aktualnych potrzeb jej użytkowników. Może być przestrzenią relaksu, rekreacji, wytchnienia; miejscem spotkań – sprzyjającym podtrzymywaniu kontaktów międzyludzkich, pozwalającym na przypadkowe spojrzenia i przelotną wymianę uprzejmości, ale też może stać się schronieniem dla samotnika, kryjówką introwertyka, przystankiem dla nieśmiałej osoby obserwującej życie towarzyskie z ukrycia.

Common Space to przestrzeń powszednia, pospolita, zwyczajna. Jej cechą jest codzienność, więc nie onieśmiela. Nie stanowi też przeszkody i nie utrudnia wejścia. To przestrzeń powszechna, uniwersalna, dostępna dla wszystkich. Nie wyklucza nikogo, nie stawia barier ani nie zamyka przed nikim drzwi. Z założenia przynosi korzyść wszystkim, promując równy i sprawiedliwy dostęp. Jest intuicyjna w odbiorze i użytkowaniu, jednak jej doświadczanie jest zależne od osobistych predyspozycji. Każdy inaczej na nią spojrzy – z niej wysokości, pod innym kątem – z czymś innym ją skojarzy, poczuje inną woń, usłyszy inne dźwięki i z połączenia tych wrażeń oraz

A common space is a collective place, shared by groups, no matter how numerous, as well as individuals.

A common space can be used in a variety of ways, depending on the individual capabilities, knowledge and current needs of its users. Thus, it can be a place for meetings, relaxation, rest and respite, a way to promote interpersonal relationships, enabling casual glances and exchanges of pleasantries, as well as a safe haven for a loner, a hiding spot for an introvert and a vantage point for the shy one for covertly observing social life.

A common space is a space that is open, shared and accessible to all its users. It does not exclude anyone, it does not put up barriers or close doors. It benefits everyone by promoting equal and equitable access. Its perception and use are intuitive; however, its experience hinges upon personal tastes and predispositions. Every person is going to look at it from a different point of view and different angle, linking it to different smells, sounds and experiences, in order to build an always-changing personal image of the shared space within themselves.

Common Space is a concept that can take a physical form available to everyone, such as a city square, an educational institution, an exhibition space or a new common headquarters of the Faculties of Interior Design and Graphics of the Academy of Fine Arts in Krakow, as well as become an ideological ne-

obrazów w nieustającym ruchu zbuduje ją w sobie.

Common Space jest pojęciem mogącym zarówno przybierać formę fizyczną dostępną dla wszystkich — taką jak plac miejski, placówka edukacyjna, przestrzeń ekspozycyjna czy nowa wspólna siedziba Wydziałów Architektury Wnętrz i Grafiki ASP w Krakowie — jak i stać się siecią ideową rozpiętą między grupą osób, spotykających się w dwa kwietniowe dni 2024 r. na konferencji naukowej.

work stretched between a group of people meeting in two days in April 2024 at an academic conference.



Wernisaż wystawy pokonkursowej „Common Space – Spacescape / Spacexperience / Spacexperiment”, fot. E. Dufaj





Wystawa pokonkursowa „Common Space – Realizacje”, fot. M. Błażucki

Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz to obszar komunikacji – wymiany wiedzy, poglądów i doświadczeń, które są widziane, doświadczane, słyszane, analizowane i zapamiętywane. Jest wspólną przestrzenią (*common space*) architektów wnętrz, nauczycieli akademickich, studentów oraz przedstawicieli firm z branży; metaforycznym mostem pomiędzy sztuką, jaką jest architektura wnętrz, i ludźmi, którzy ją tworzą i którzy jej doświadczają.

8. edycja Biennale była pierwszą związaną z nową siedzibą Wydziału Architektury Wnętrz przy ulicy Syrokomli 21 – przestrzenią wspólną, dzieloną z Wydziałem Grafiki, przestrzenią powszechną – dostępną dla wszystkich użytkowników.

8. Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz, którego hasłem przewodnim było „Common Space”, odbyło się w dniach 11 i 12 kwietnia 2024 r. w Małopolskim Ogrodzie Sztuki w Krakowie oraz w nowej siedzibie Wydziałów Architektury Wnętrz i Grafiki krakowskiej Akademii Sztuk Pięknych. Kuratorami byli Joanna Łapińska i Łukasz Sarnat, projektanci i dydaktycy Wydziału Architektury Wnętrz ASP w Krakowie – głównego organizatora wydarzenia. Identyfikację graficzną Biennale stworzyła prof. Barbara Widłak, dziekan Wydziału Form Przemysłowych krakowskiej ASP. Autorem animacji graficznych i wizualizacji był dr Wojciech Kapela.

Biennale składało się z czterech części: konkursu dla studentów, konkursu dla profesjonalistów, wystawy konkursu Open Call na dzieło w przestrzeni i międzynarodowej konferencji naukowej.

The International Interior Design Biennial is an area of communication – an exchange of knowledge, views and experiences that are seen/experienced/heard, analysed and remembered. It is a common space for interior designers, lecturers, students and industry representatives; a metaphorical bridge between the art of interior design and the people who create and experience it.

The 8th edition was the first one related to the new headquarters of the Faculty of Interior Design at 21 Syrokomli Street – a common space, shared with the Faculty of Graphics – available to all users.

The 8th International Interior Design Biennial organised with the motto ‘Common Space’, took place in April 2024 in the Małopolska Garden of Arts in Kraków and in the new premises of the Interior Design and Graphic Design Departments of the Academy of Fine Arts in Kraków at 21 Syrokomli st.

The curators were Joanna Łapińska and Łukasz Sarnat, designers and teachers of the Faculty of Interior Design of the Academy of Fine Arts in Krakow – the main organizer of the event. The graphic identification of the Biennale was created by Prof. Barbara Widłak, dean of the Faculty of Industrial Design of the Academy of Fine Arts in Krakow. The author of the graphic animations and visualizations was dr. Wojciech Kapela.

The biennial consisted of four parts: Competition for Students, Competition for Professionals, Open Call exhibition for spatial work and international scientific conference.

konkurs dla profesjo- nalistów

INTERNA
TIONAL
INTERIOR
DESIGN
BIENNIAL



 8. edycja / 8th edition / 24  Wydział
Architektury Wnętrz
ASP w Krakowie

Common Space – Realizacje | 2. edycja Konkursu dla Profesjonalistów

Common Space – Realisations | 2nd edition of Competition for Professionals

Konkurs dla profesjonalistów **Common Space – Realizacje** organizowany w ramach 8. Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz miał na celu wyłonienie najlepszych pod względem wizualnym, funkcjonalnym, technologicznym i merytorycznym projektów wnętrz zrealizowanych w latach 2019–2023 w dwóch kategoriach: Wnętrze mieszkalne i Wnętrze użyteczności publicznej. Ważnym aspektem konkursu była realizacja celów takich jak: podkreślenie roli architekta wnętrz w kształtowaniu środowiska życia zarówno w obszarze prywatnym, jak i publicznym; zwrócenie uwagi na wpływ projektowanych wnętrz na dobrostan mieszkańców; prezentacja spójnych idei i oryginalnych rozwiązań projektowych biorących pod uwagę kontekst miejsca i użytkownika w oparciu o zrównoważone projektowanie i rozwiązania funkcjonalne, technologiczne i materiałowe zgodne ze współczesną wiedzą, nauką i technologią. Do udziału w konkursie zostali zaproszeni architekci wnętrz, którzy zawodowo zajmują się projektowaniem i posiadają właściwe dla zawodu kierunkowe wykształcenie wyższe.

The 'Common Space - Realisations' competition for professionals organised in the framework of the 8th International Biennial of Interior Design aimed to identify the best visually, functionally, technologically and substantively realised interior design projects from 2019-2023, grouped in two categories: residential interior and public utility interior. An important aspect of the competition was to emphasise the role of the interior designer in shaping the living environment in both private and public areas, drawing attention to the impact of designed interiors on the well-being of their inhabitants, a coherent idea and original design solutions taking into account the context of the place and the user, based on sustainable design as well as functional, technological and material solutions in line with contemporary knowledge, science and technology. The competition invited interior designers who are professionally involved in design and have a professionally appropriate university degree.

Jury 2. Konkursu dla Profesjonalistów

Jury of the 2nd Competition for Professionals 2024

prof. **Beata Szymańska** – Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa, ASP Gdańsk

Prof. **Beata Szymańska**, PhD – Faculty of Interior Architecture and Design, Academy of Fine Arts in Gdańsk

prof. **Elżbieta Pakuła-Kwak** – Wydział Architektury Wnętrz, ASP Kraków

Prof. **Elżbieta Pakuła-Kwak**, PhD – Faculty of Interior Architecture, Academy of Fine Arts in Krakow

prof. **Rafał Ziemiński** – Wydział Architektury Wnętrz, ASP Kraków

Prof. **Rafał Ziemiński**, PhD – Faculty of Interior Architecture, Academy of Fine Arts in Krakow

dr hab. **Joanna Walendzik-Stefańska** prof. ASP – Wydział Architektury Wnętrz, ASP Warszawa

Joanna Walendzik-Stefańska, PhD, lecturer at the Academy of Fine Arts - Faculty of Interior Architecture, Academy of Fine Arts in Warsaw

dr hab. **Mateusz Wróblewski** prof. UAP – Wydział Architektury i Wzornictwa, UAP Poznań

Mateusz Wróblewski, PhD, lecturer at the University of Fine Arts in Poznań (UAP), Faculty of Architecture and Design, UAP Poznań

Katarzyna Księżopolska – redaktorka naczelna „Magazif”

Katarzyna Księżopolska – editor-in-chief of Magazif

Małgorzata Szczepańska – dziennikarka, doradca ds. kreatywnych

Małgorzata Szczepańska – journalist

sekretarz konkursu: dr **Hubert Albertusiak**

competition secretary: **Hubert Albertusiak**, PhD

projekt wystawy: dr **Hubert Albertusiak** i mgr **Marta Wolny**

exhibition design: **Hubert Albertusiak**, PhD and **Marta Wolny**, MA



Beata Szymańska



Jury konkursu
dla
profesjonalistów



8th edition



INTERNATIONAL
INTERIOR
DESIGN
BIENNIAL



Małgorzata Szczepańska



Rafał Ziemiński



Joanna Walendzik-Stefańska



Mateusz Wróblewski



Competition
for Professionals
Jury



Elżbieta Pakula-Kwak



2024



Katarzyna Księżopolska

Do konkursu zgłoszono 26 prac.

W kategorii Wnętrze mieszkalne nie przyznano nagrody Grand Prix.

I wyróżnienie honorowe i 5 000 zł otrzymały architektki wnętrz Joanna Olech oraz Karolina Potębska za projekt nr 329974.

II wyróżnienie honorowe i 5 000 zł otrzymał arch. wnętrz Robert Gruszewski za projekt nr 106854.

W kategorii Wnętrze użyteczności publicznej przyznano następujące nagrody:

Grand Prix, 15 000 zł i voucher o wartości 10 000 zł na zakup produktów marek własnych w salonie Max-fliz otrzymali architekci wnętrz Jacek i Dagmara Latała za projekt nr 30864.

I wyróżnienie honorowe i 5 000 zł otrzymali architekci wnętrz Anna Kasprzycka, Wojtek Pleti oraz Daniel Niechaj za projekt nr 101629.

There were 26 works submitted to the competition.

No Grand Prix was awarded in the residential interior category.

First honorary mention – PLN 5,000 – went to interior designers Joanna Olech and Karolina Potębska (project no. 329974).

Second honorary mention – PLN 5,000 – went to interior designer Robert Gruszewski (project no. 106854).

In the public utility interior category, the following awards were given.

Grand Prix – PLN 15,000 and a voucher worth PLN 10,000 for the purchase of private label products in the Maxfliz showroom – was awarded to interior designers Jacek and Dagmara Latała (project no. 308641).

First Honorary Mention – PLN 5,000 – was awarded to interior designers Anna Kasprzycka, Wojtek Pleti and Daniel Niechaj (project no. 101629).

Wernisaż wystawy pokonkursowej „Common Space – Realizacje”, fot. E. Dufaj →





Kategoria – Wnętrze mieszkalne | Category – Residential interior

I wyróżnienie honorowe | First Honorary Mention

arch. wnętrz / interior designers Joanna Olech i Karolina Potębska

projekt nr / project no. 329974



Jury, przyznając I wyróżnienie honorowe, doceniło klasyczne, spójne stylistycznie rozwiązanie, tworzące atmosferę spokoju i elegancji. Projekt pełen architektonicznych kontekstów i odniesień do oryginalnej tkanki kamienicy z 1914 roku wyróżnia się harmonijnym zespoleniem współczesnych form z zastaną strukturą mieszkania. Powściągliwość i subtelność w projektowaniu pozwoliły na wydobywanie walorów zastanej tkanki architektonicznej. Ponadto o jakości zaprojektowanego wnętrza stanowią czytelny układ funkcjonalny, stonowana kolorystyka, szlachetność materiałów wykończeniowych oraz starannie dobrane detale, które utrzymują równowagę między tym, co sentymentalne, historyczne, a tym, co współczesne, sprawiając, że wnętrze jest eleganckie i ponadczasowe.

In awarding the first honorary mention, the jury appreciated the classic, stylistically consistent solution that creates an atmosphere of calm and elegance. The project, full of architectural contexts and references to the fabric of the 1914 townhouse, stands out for its harmonious fusion of contemporary forms with the existing structure of the flat. The restraint and subtlety maintained in the design allowed the qualities of the existing architectural fabric to be brought out. In addition, the quality of the designed interior is determined by the clear functional layout, the subdued colour scheme, the nobility of the finishing materials and the carefully selected details that maintain the balance between the sentimental, historical and the contemporary, making the interior elegant and timeless.





Kategoria – Wnętrze mieszkalne | Category – Residential interior

II wyróżnienie honorowe | Second Honorary Mention

arch. wnętrz / interior designer Robert Gruszewski

projekt nr / project no. 106854



II wyróżnienie honorowe zostało przyznane projektowi lekkiego, jasnego i zróżnicowanego przestrzennie mieszkania z dwukondygnacyjną strefą dzienną kontrastującą z niską antresolą. Nietypowa sześciometrowa wysokość, dzięki szczególnej dbałości autorów, została tu przekuta w atut. Jury zwróciło uwagę na świadome wykorzystanie każdego elementu, wprowadzenie zieleni donicowej uzupełniającej kolorystykę i zmiękczającej formy, „wlewającą się” przestrzeń zewnętrznej przez wysokie przeszklenie, a także na powściągliwość w doborze środków plastycznych podkreślających jasność i przestronność wnętrza – prostego, a przy tym niepozbawionego charakteru.

The second honorary mention was awarded to the design of a light, bright and spatially varied flat with a two-storey living area contrasting with a low mezzanine floor, in which the unusual six-metre height was turned into an asset thanks to the authors' special care. The jury noted the conscious use of each element, the introduction of potted greenery to complement the colours and soften the forms, the 'pouring in' of the exterior space through the high glazing, and the restraint in the choice of visual activities that emphasise the brightness and spaciousness of the simple yet not characterless interior.





Kategoria – Wnętrze użyteczności publicznej | Category – Public utility interiors

Grand Prix

arch. wnętrz / interior designers Jacek i Dagmara Latała

projekt nr / project no. 308641

LATAŁA



Grand Prix otrzymał projekt „Architektura wystawy Nowy Poczatek. Modernizm w II RP. Muzeum Narodowe w Krakowie”, wyróżniający się doskonałą współzależnością struktury ekspozycji z eksponowanymi obiektami, łamiący stereotypy neutralnego tła i niewidocznej aranżacji wystawy. Jury zwróciło uwagę na wielopłaszczyznowość rozwiązań równocześnie zespalających i wydzielających strefy wystawy, niespodziewane perspektywy kadrowane przez formy stelaży, czytelność i atrakcyjność przenikających się przestrzeni wyodrębnionych kodem kolorystycznym.

The Grand Prix was awarded to a project „Architecture of the exhibition *Nowy Poczatek. Modernizm w II RP. Muzeum Narodowe w Krakowie*” distinguished by the perfect interdependence of the exhibition structure with the exhibited objects, breaking the stereotypes of a neutral background and invisible exhibition arrangement. The jury drew attention to the multifacetedness of the solutions used, which simultaneously unite and separate the exhibition areas, the unexpected perspectives framed by the forms of the frames, as well as the clarity and attractiveness of the interpenetrating spaces distinguished by the colour code.





insidelab
DESIGN + BUILD

Kategoria – Wnętrze użyteczności publicznej | Category – Public utility interiors

I wyróżnienie honorowe | First Honorary Mention

arch. wnętrz / interior designers Anna Kasprzycka, Wojtek Pletzi, Daniel Niechaj

projekt nr / project no. 101629



Jury przyznało I wyróżnienie honorowe projektowi Punktu Obsługi Kłodawskiej Podziemnej Trasy Turystycznej Kopalni Soli w Kłodawie – wnętrza stanowiącego wizytówkę obiektu przeznaczonego do zwiedzania, zdefiniowanego przez kontrastowe, „ostrzegawcze” zestawianie żółci i czerni – barw obecnych w kopalni soli. Uwagę oceniających zwróciła istotna we wnętrzu publicznym czytelność układu funkcjonalnego. Doceniona została harmonia przestrzeni uzyskana dzięki konsekwentnemu zastosowaniu materiałów, kolorystyki i grafiki, tworzących wspólnie jednoznaczny, rozpoznawalny, silnie zdefiniowany charakter tego wnętrza.

The jury awarded first honorary mention to Kłodawa Underground Tourist Route Service Point of the Kłodawa Salt Mine – the interior, which is a showpiece of the building intended for visitors, defined by the contrasting, warning juxtaposition of yellow and black – the colours present in the salt mine. Attention was drawn to the legibility of the functional layout, which is important in a public utility interior. The jury recognized harmony of the space achieved through the consistent use of materials, colours and graphics that create an unambiguous, recognisable, strongly defined character for this interior.



Uczestnicy wystawy 2. Konkursu dla Profesjonalistów
Participants of the 2nd Competition for Professionals exhibition



dr arch. wnętrz Joanna Olech
mgr arch. wnętrz Karolina Potębska
Pracownie projektowe: Olech Studio, Karolina Potębska Studio



dr arch. wnętrz Robert Gruszewski
Pracownia projektowa: RG Studio



dr arch. wnętrz Robert Gruszewski
Pracownia projektowa: RG Studio



mgr arch. wnętrz Anna Markowska-Puzia,
mgr arch. wnętrz Jagoda Piotrowska-Kalczyńska
Pracownia projektowa: Prosty Układ

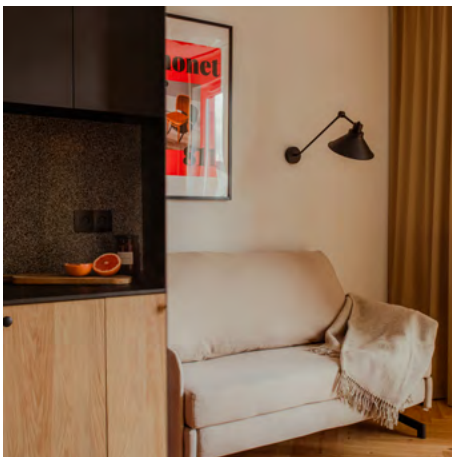
Kategoria – Wnętrze mieszkalne
Category – Residential interior



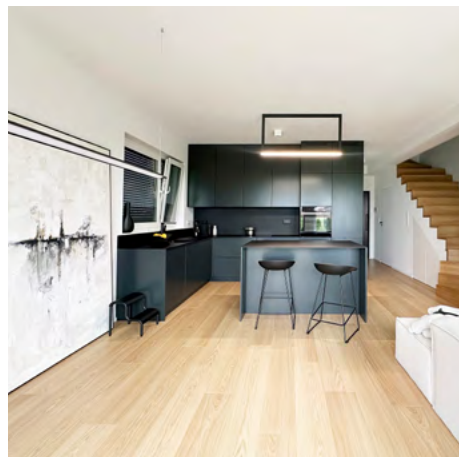
Ewelina Słomska
Przemysław Cepielik
Grzegorz Bukowski (projekt wykonawczy)
Pracownia projektowa: Eklekt Atelier



dr arch. wnętrz Paulina Zwolak-Nowak
mgr inż. arch. Wojciech Nowak
Pracownia projektowa: NOWW Studio



wnętrz Paulina Zwolak-Nowak
mgr inż. arch. Wojciech Nowak
Pracownia projektowa: NOWW Studio

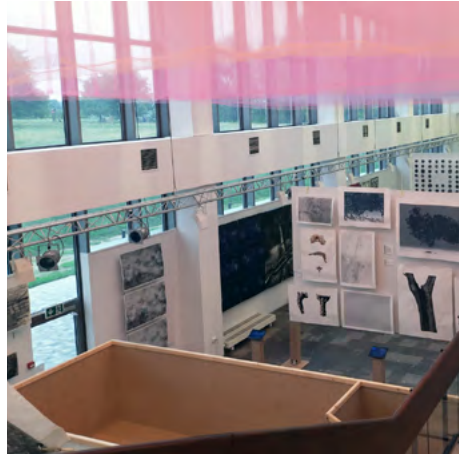


dr arch. wnętrz Emilia Cieśla-Jarzębowska
CEM Studio Projektowe Emilia Cieśla-Jarzębowska

Uczestnicy wystawy 2. Konkursu dla Profesjonalistów
Participants of the 2nd Competition for Professionals exhibition



Irena Lang
Dominika Wąs
Pracownia projektowa: Loft Studio



dr hab. arch. wnętrz Tomasz Wójcik
mgr arch. wnętrz Sylwia Siudak-Bielecka



mgr arch. wnętrz Paulina Pasztaleniec
mgr inż. arch. Magdalena Fornagiel-Nowak
mgr inż. arch. Martyna Szczudlik
Pracownia projektowa: Kunszt Studio



mgr arch. wnętrz Paulina Pasztaleniec
mgr inż. arch. Magdalena Fornagiel-Nowak
mgr inż. arch. Martyna Szczudlik
Pracownia projektowa: Kunszt Studio

Kategoria – Wnętrze użyteczności publicznej

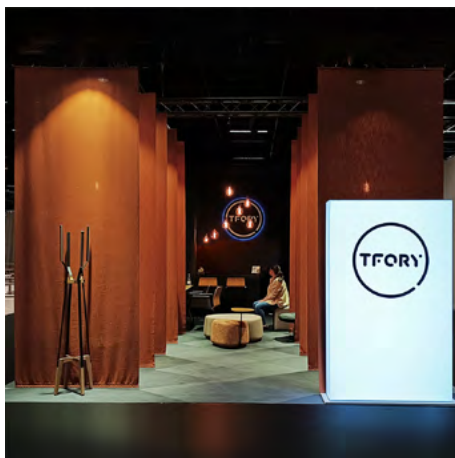
Category – Public utility interiors



mgr arch. wnętrz Jacek Latała
dr arch. wnętrz Dagmara Latała
Pracownia projektowa: LATALA art&design studio



mgr arch. wnętrz Anna Kasprzyczka
mgr arch. wnętrz Wojtek Pleś
mgr arch. wnętrz Daniel Niechaj
Pracownia projektowa: Insidelab



mgr arch. wnętrz Ariel Śliwiński
Pracownia projektowa: Ariel Śliwiński Studio



Kinga Wnuk-Moskalska
Rafał Moskalski
Pracownia projektowa: Oon Design

Open Call

INTERNA
TIONAL
INTERIOR
DESIGN
BIENNIAL



 8. edycja / 8th edition / 24  Wydział
Architektury Wnętrz
ASP w Krakowie

Common Space – Lab | 2. edycja Open Call na dzieło w przestrzeni

Common Space – Lab | 2nd edition of Open Call for work of art in space

Idea programowa 8. Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz stanowiła punkt wyjścia do rozważań towarzyszących realizacji dzieła w ramach 2. edycji konkursu Open Call na dzieło w przestrzeni. Regulamin dopuszczał następujące formy: dzieło przestrzenne, instalację artystyczną, działanie w przestrzeni, performans oraz instalację wideo. Jednak to do autorów należała decyzja, czy ich dzieło stanowiło interpretację hasła „Common Space”, czy też było autorskim manifestem we wspólnej przestrzeni galerii w Małopolskim Ogrodzie Sztuki w Krakowie. Celem Open Call było wyłonienie koncepcji przestrzennych i artystycznych (także w formie instalacji wideo), które dawały wyraz indywidualnemu podejściu do sztuki projektowania i stanowiły nowe spojrzenie na ideę *common space* lub miały potencjał współtworzenia wspólnej przestrzeni wystawy.

The programme idea of the 8th International Interior Design Biennial was the starting point for the considerations accompanying the realisation of the work in the competition. Acceptable forms: spatial work, art installation, action in space, performance, video installation. It was up to the artists and designers to decide whether the work would be an interpretation of the slogan ‘Common Space’ or whether it would be an authorial manifesto in the common space of the gallery in the Małopolska Garden of Arts in Kraków. The aim of the Open Call was to select spatial/artistic concepts (video installation) that express an individual approach to design art and bring a new perspective to the idea of the ‘Common Space’ or have the potential to co-create a common exhibition space.

fot. M. Błażucki



Kolegium kuratorskie 2. Open Call | [Curatorial College](#)

dr hab **Łukasz Sarnat** prof. ASP – kurator IIDB 24, ASP Kraków

[Łukasz Sarnat, PhD, ASP Senior Lecturer / curator](#)

dr **Joanna Łapińska** – kuratorka IIDB 24, ASP Kraków

[Joanna Łapińska, PhD / curator](#)

dr **Tomasz Westrych** – ASP Kraków

[Tomasz Westrych, PhD](#)

dr **Anna Dettloff** – ASP Kraków

[Anna Dettloff, PhD](#)

mgr **Marta Kawiorska** – ASP Kraków

[Marta Kawiorska, MA](#)

sekretarz konkursu: mgr **Marta Kawiorska** – ASP Kraków

competition secretary: [Marta Kawiorska, MA](#)

projekt wystawy: mgr **Sylwia Siudak-Bielecka** i mgr **Paulina Pasztaleniec**

exhibition design: [Sylwia Siudak-Bielecka, MA](#) and [Paulina Pasztaleniec, MA](#)



Łukasz Samat



8th edition



Joanna Łapińska



Tomasz Westrych



Anna Dettloff



Marta Kawiorska

2024





Światowidy 4
Svetovits 4

Marta Weronika
Węclawska-Lipowicz

Przestrzeń wspólna
wymiany poglądów
Common Space for
exchanging views

Natalia Kliśko-Walczak

A Tribute to Nature.
Folding and Layering

I Pracownia Projektowa-
nia Architektury Wnętrz

Pola czasu. Pola myśli II
Time fields. Fields of
thought II

Monika Wanyura-Kurosad



fot. M. Błażucki

METRÓWKA 412 × sztuka
Meatre Measure 412 ×
piece

ASP WAW Koło Naukowe

Granice pamięci
Limits of Memory

Aleksandra Kwiecień

Proces |
krótkometrażowy film
o sztuce w drodze
Process | short film
about art on the move

Jolanta Kwarciak, Aneta
Lehmann, Martyna
Rajewska, Magdalena
Sadłowska

Constans

Małgorzata Zbroińska-Piątek

EarthWomb (Florence)

Dena Haden



A Tribute to Nature. Folding and Layering

Autor/[author](#): I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz

Instalacja wywodzi się z obszaru poszukiwań związków natury, architektury i sztuki. Architektura rozumiana jest jako ogół zjawisk związanych z współzamieszkiwaniem istot ludzkich, zwierząt i roślin. Natura przyjmuje i daje możliwość istnienia istotom ludzkim, zwierzętom i roślinom. Sztuka ujawnia wszelkie powiązania pomiędzy architekturą i naturą – ludźmi, zwierzętami i roślinami.

Koncepcja krystalizuje się jako wielowarstwowa materia odnosząca się do zjawisk związanych z warstwowaniem, nakładaniem się, przenikaniem (folding and layering); sieciowością, symultanicznością, przemieszczaniem, zestawianiem, płynnością. Zmienne konfiguracje tych zjawisk tworzą nowe sieci skojarzeń.

Instalacja jest przestrzenią wspólną działań artystyczno-projektowych dydaktyków i studentów.

Autorki/opiekunki: Elżbieta Pakuła-Kwak, Joanna Łapińska, autorki/autorzy: Martyna Bielak, Łukasz Pilecki

The installation comes from the area of exploring the relationship between nature, architecture and art. Architecture is understood as the totality of phenomena associated with the cohabitation of human beings, animals and plants. Nature accepts and gives the possibility of existence to human beings, animals and plants. Art reveals all the connections between architecture and nature – people, animals and plants.

The concept crystallises as a multi-layered matter referring to phenomena of layering, overlapping, interpenetration (folding and layering); networking, simultaneity, displacement, juxtaposition, fluidity. The changing configurations of these phenomena create new networks of associations.

The installation is a common space for the artistic and design activities of lecturers, WAW graduates and students.

[author/supervisors](#): Elżbieta Pakuła-Kwak, Joanna Łapińska, [authors](#): Martyna Bielak, Łukasz Pilecki

← fot. E. Pakuła-Kwak

Bio | I Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz; WAW ASP w Krakowie

prof. dr hab. Elżbieta Pakuła-Kwak i dr Joanna Łapińska – prowadzące; Martyna Bielak, Łukasz Pilecki – studenci I Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz

Instalacja „A Tribute to Nature” została zrealizowana w I Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz, której specyfika działań wynika z prac badawczych otwierających nowe spojrzenia na organizowany przez projektantów wycinek świata ludzi i nie-ludzi.

Badania nasze są wizją wypracowaną przez zespół dydaktyków i studentów Pracowni; są eksperymentem, w którym nic nie jest wykluczone. Zapewniają bliskość taktylną i bezpośrednie „użycie” wycinka przestrzeni, którą należy nasycić duchowymi wymiarami i projektową odpowiedzialnością w stosunkowo krótkim czasie. Proces stawania się, pojawiania się nowych idei i rozwiązań wymaga wyboru jednej i wykluczenia wielu możliwości; wymaga negocjacji i porozumienia z innymi uczestnikami zadania.

Zadania badawcze łączą działania indywidualne i zespołowe, których efektem końcowym są zazwyczaj instalacje artystyczne, będące nieodłącznym elementem procesu projektowego w Pracowni. Prowadzone przez wiele autorek i autorów razem, a jednak osobno, stają się przestrzeniami wielokrotnych odczytań, doświadczeniem in-between – przestrzeni pomiędzy; celowym odroczeniem – przestrzenią eksperymentu w ściśle ukierunkowanym działaniu projektowym; zwielokrotniają ilość połączeń i przestrzennych relacji rozbijanych i scalanych w wyniku współpracy wszystkich uczestników.

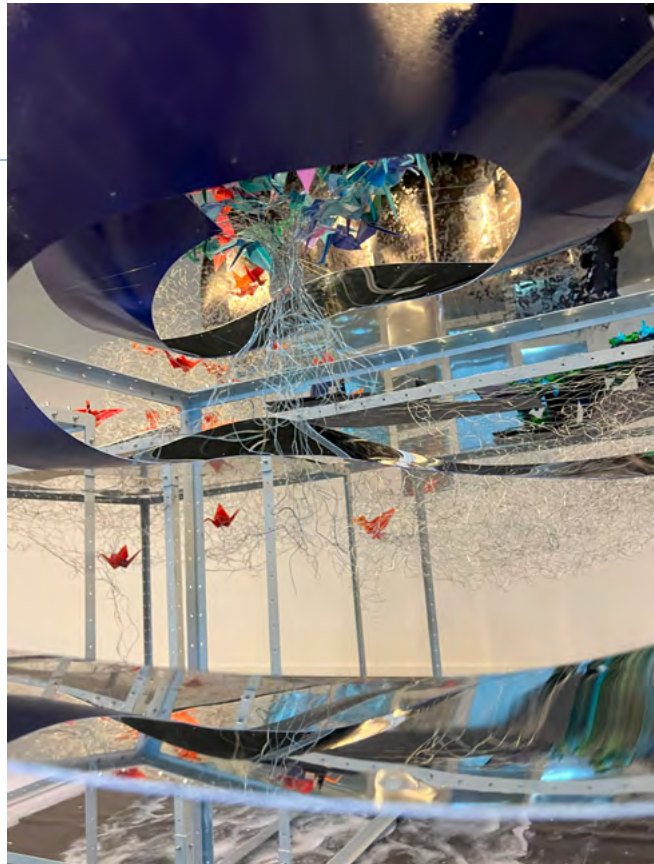
1st Studio of Interior Design; Academy of Fine Arts in Kraków prof. dr hab. Elżbieta Pakuła-Kwak and dr Joanna Łapińska – moderators Martyna Bielak, Łukasz Pilecki – students of the 1st Studio of Interior Design

The installation ‘A Tribute to Nature’ was realised in the 1st Studio of Interior Design, whose specific activities stem from research work that opens up new insights into the designer-organised slice of the human and non-human world.

Our research is a vision developed by a team of lecturers and students of the Studio; it is an experiment in which nothing is excluded; it offers tactile proximity and direct ‘use’ of a slice of space to be imbued with spiritual dimensions and design responsibility in a relatively short period of time. The process of becoming, of the emergence of new ideas and solutions, requires the selection of one and the exclusion of many possibilities; it requires negotiation and agreement with other participants in the quest.

Research assignments combine individual and collaborative activities, which usually result in art installations that are an integral part of the design process at the Studio. Conducted by multiple authors together and yet separately, they become spaces of multiple readings; an in-between experience – a space in-between; a deliberate deferral – a space of experimentation in a tightly focused design activity; multiplying the number of connections and inter-relationships, shattered and merged through the collaboration of all participants.

fot. E. Pakuła-Kwak →





fot. M. Błażucki

Constans

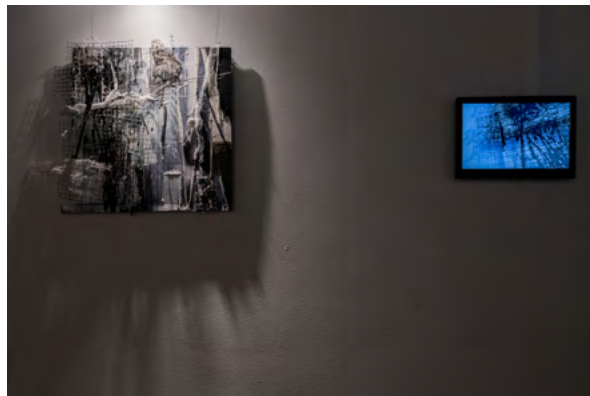
Autorka/author: Małgorzata Zbroińska-Piątek

Praca jest autorskim manifestem dotyczącym roli światła jako budulca przestrzeni, w której egzystujemy i którą tworzymy. Instalacja ma uzmysłwić odbiorcy, że to, czego nie da się dotknąć, konstituuje nieprzerwanie rzeczywistość. Podobnie jak zmienny kąt padania światła w sposób ciągły modyfikuje przestrzeń prezentowanego obrazu, tak i cykl dnia i nocy czy pory roku, czyli stale obecne zmienności wpływają na odbiór każdej przestrzeni, niezależnie od jej skali.

Kompozycja kolażu przestrzennego staje się krajobrazem nieustających przemian, w których to, co zostało światłem dopowiedziane, niejako dorysowane, dorównuje wagą temu, co zostało stworzone jako trwający i obecny fizycznie układ elementów.

The work is an authorial manifesto about the role of light as the building block of the space in which we exist and which we create. The installation is intended to make the viewer realise that what cannot be touched constitutes an uninterrupted reality. Just as the changing angle of incidence of light continuously modifies the space of the presented image, so do the cycle of day and night, the seasons, i.e. the ever-present variability, affect the perception of any space, regardless of its scale.

The composition of the spatial collage becomes a landscape of constant transformation, in which all that was added with light, as it were, is matched in importance by what was created as an ongoing and physically present arrangement of elements.



fot. M. Błażucki

Bio | Małgorzata Zbroińska-Piątek

Absolwentka Wydziału Architektury Wnętrz ASP w Krakowie, adiunkt. Prowadzi III Pracownię Projektowania Architektury Wnętrz.

Architekt wnętrz, doktor sztuk plastycznych. Współpracowała z interdyscyplinarnymi zespołami projektantów przy opracowywaniu koncepcji i realizacji obiektów biorących udział w międzynarodowych konkursach.

Pasjonatka szeroko pojętego rysunku i kolażu. Uczestniczka wystaw w Polsce i za granicą, laureatka 3. Międzynarodowego Biennale Sztuki ARTIJA w Serbii (2022).

Uczestniczka cyklu wystaw zbiorowych „Syn-teza” (Warszawa, Łódź, Poznań).

Wystawy indywidualne: „Kosmos” (2023), galeria W Przyziemiu w Krakowie; „Cisza” (2021), Galeria Strefa, Wydział Architektury Wnętrz ASP w Krakowie.

Udział w wystawach zbiorowych: „IN WAW – w przestrzeni” (2021), Galeria ASP w Krakowie; „Interdyscyplinarni_kadra_We Are the Future” w ramach 6. Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz inAW 2020, Pawilon Wyspiańskiego w Krakowie (2020); „Młoda Akademia” z okazji jubileuszu 200-lecia krakowskiej ASP (2018).

Graduate of the Faculty of Interior Design at the Academy of Fine Arts in Kraków, assistant professor. She runs the 3rd Studio of Interior Design.

Interior designer, Doctor Of Fine Arts. She worked with interdisciplinary teams of designers in the conception and realisation of objects that were submitted for international competitions.

Passionate about drawing and collage in the broadest sense. Participant in exhibitions in Poland and abroad, winner of the 3rd ARTIJA International Art Biennial in Serbia (2022).

Participant in the ‘Synthesis’ series of group exhibitions (Warsaw, Łódź, Poznań).

‘Cosmos’ solo exhibition (2023), Galeria w Przyziemiu, Kraków

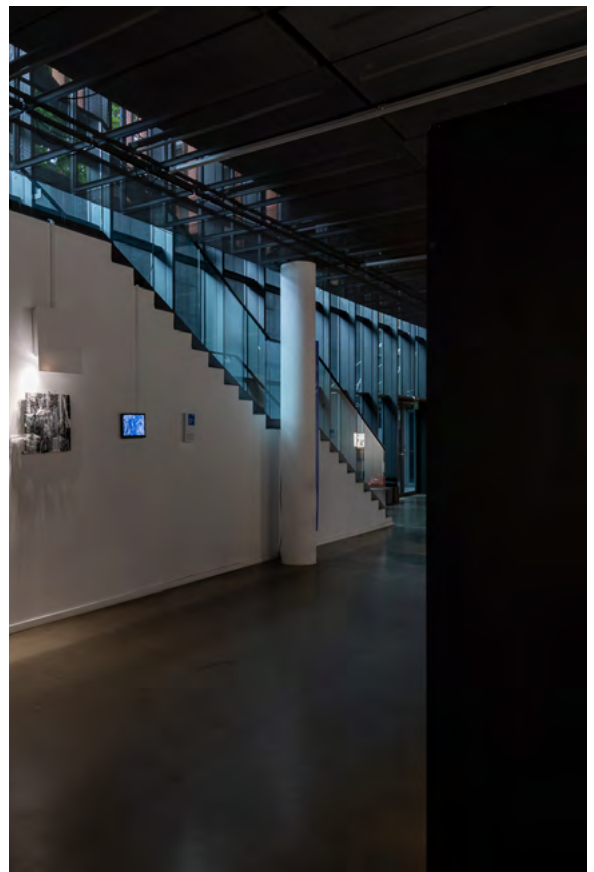
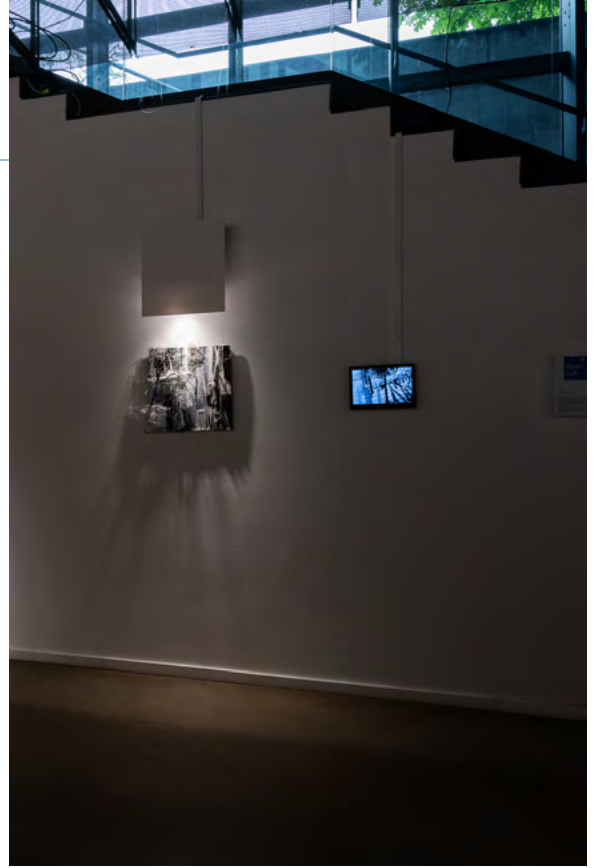
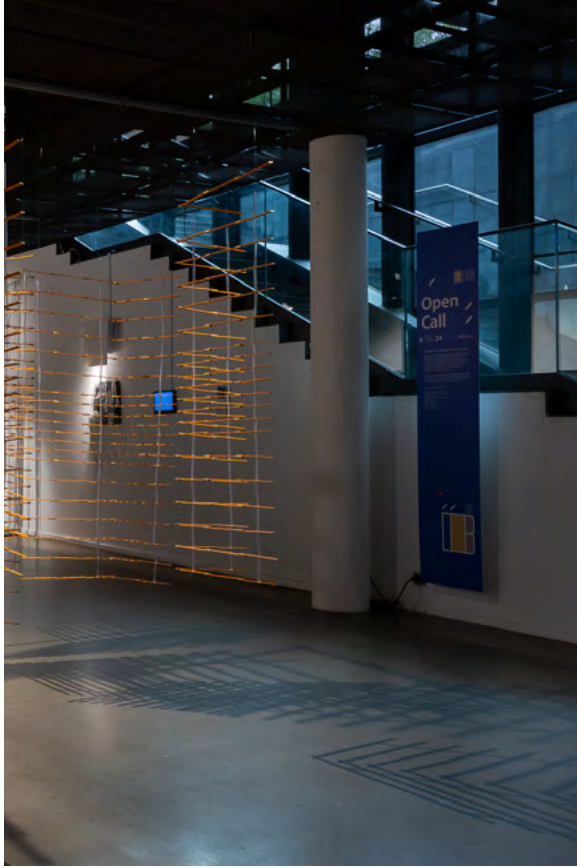
Individual exhibition ‘Silence’ (2021), Strefa Gallery, Interior Design Department, Academy of Fine Arts in Kraków

Participation in the group exhibition IN WAW - W PRZESTRZENI in the ASP Gallery at ul. Basztowa in Kraków (2021)

Participation in the group exhibition INTER-DYSCYPLINARNI_kadra_WE ARE THE FUTURE as part of the VI International Interior Design Biennial inAW 2020, Wyspiański Pavilion Gallery, Kraków (2020)

2018-10 Participation in the group exhibition ‘Young Academy’ on the occasion of the 200th anniversary of the Academy of Fine Arts in Kraków (2018)

fot. M. Błażucki →





fot. M. Błażucki

EarthWomb (Florence)

Autorka/author: Dena Haden

Instalacja eksploruje potencjał „miejsca”. „EarthWomb (Florence)” to jedna z czterech wielkoformatowych prac tkackich z serii, która uosabia życie i ziemię. Sploty części materiałów znalezionych na miejscu tworzą wiszące naczynie, delikatnie nawiązujące do tkania z powrotem do ziemi. Naczynia te aktywują koncepcję genius loci, przywołując ducha miejsca, które doprowadziło do powstania tego dzieła; do ponownego pojmowania i ucieleśnienia tego, co przed nami, i do odwdziżenia się Matce Ziemi za to, co nam dała; w stanie nieustannego odnawiania i doceniania.

This installation explores the opportunity of „place” as presented with possibility. EarthWomb (Florence) is one of four large scale weavings in a series that embodies life and the land, weaving parts of the actual materials found on site to create a vessel that hangs and gently implies weaving back into the ground. These vessels activate the concept of ‘Genius Loci,’ evoking the spirit of a place that led this piece to come into form; to reconceive and gestate that which is before us and give back to mother earth with gratitude for that which she has given to us; in a constant state of renewal and appreciation.

Bio | Dena Haden

Dena Haden jest artystką instalacji i włókiennictwa z New Bedford w stanie Massachusetts w USA. Poprzez celowe zbieranie, uprawę i budowanie materiałów organicznych, Haden tworzy chwile w czasie, oddając hołd naturze. Jej prace powstają w bardzo powolnym, medytacyjnym procesie, który pozwala każdemu dziełu rozwinąć się; ucieleśniając otwarte naczynie, w którym mieści się przestrzeń, światło i chwile uzdrowienia, a także to, jak ta ekspresja może wyglądać w formie fizycznej. Ukończyła licencjat sztuk pięknych na Uniwersytecie Massachusetts w Dartmouth oraz magisterium sztuk pięknych na Pensylwańskiej Akademii Sztuk Pięknych w Filadelfii. Ma bogaty dorobek wystawienniczy, w tym wystawy indywidualne i zbiorowe w Bostonie, Filadelfii i północno-wschodnich Stanach Zjednoczonych. Haden wystawiała również na arenie międzynarodowej w Europie: we Włoszech, Turcji i Japonii. Niedawno wzięła udział w rezydencji w Arrowmont w Tennessee, Baroque Blue Residency w Nardo we Włoszech, a obecnie pracuje jako artystka-rezydentka w Maria Mitchell w Nantucket w stanie Massachusetts, a także w Primo Piano Projects w Lecce we Włoszech.

Dena Haden is an installation and fiber artist from New Bedford, MA USA. Through the intentional act of collecting, growing and building organic materials, Haden creates moments in time to honor nature. Her works are built in a very slow meditative process allowing each piece to unfold; embodying an open vessel to hold space, light, and moments of healing and what that expression might look like in a physical form. She received her BFA from UMass Dartmouth and her MFA from the Pennsylvania Academy of Fine Arts in Philadelphia. She has an extensive exhibition record with solo and group exhibitions in Boston, Philadelphia, and around the Northeast of the United States. Haden has also exhibited internationally in Europe; Italy, Turkey and Japan. She was recently enrolled in a residency at Arrowmont in Tennessee, Baroque Blue Residency in Nardo, Italy and is currently working as an artist in residence at Maria Mitchell on Nantucket, MA as well as the Primo Piano Projects in Lecce, Italy.



fot. M. Błażucki



fot. M. Błażucki

Granice pamięci | Limits of Memory

Autorka/author: Aleksandra Kwiecień

Instalacja artystyczna „Granice pamięci” jest tożsamościową egzemplifikacją figury domu, własnego miejsca i drogi do niego. Oddaje stan nieustannego poszukiwania między teraźniejszością, a przeszłością. Instalacja wykorzystuje fotografie z osobistych miejsc, a sama umiejscowiona jest w przestrzeni będącej dla autorki rodzajem „nie-miejsca”. Miejscem anonimowym, przestrzenią publiczną. To jej autorka przeciwstawia swoje miejsce, określa je płaszczyznami pionowymi, przypominającymi uchylone okna lub drzwi, które zapraszają do przestrzeni „własnego domu”.

Art installation 'Limits of Memory' is an identity exemplification of the figure of home, one's own place and the road to it. It reflects my constant search between the present and the past. In the installation, I use photographs from my places and the installation itself is located in a space that is, for me, an Augé's 'non-place'. An anonymous place, a public space. In it I defy and embrace my place. I define them as vertical planes, analogous in appearance to tilted windows or doors. They invite into the identity space of 'my home'.



fot. M. Błazucki

Bio | Aleksandra Kwiecień

Absolwentka Wydziału Architektury Wnętrz i Wzornictwa Przemysłowego na Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Dyplom w 1997 r. w Pracowni Projektowania Stnowiska Pracy u prof. Wilhelma Semaniszyna. Aneks z malarstwa u prof. Mariana Wołczuka.

Obszar działalności twórczej: architektura wnętrz, design, kolaż, rysunek, działania przestrzenne.

Od 2002 r. związana z Wydziałem Sztuki Uniwersytetu Humanistyczno-Technologicznego w Radomiu. Obecnie zatrudniona w Katedrze Architektury Wnętrz i Wzornictwa Ubioru na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Radomskiego.

2024 r. przewód doktorski z wyróżnieniem pt. „Przestrzeń osobista, poszukiwanie własnej tożsamości w sztuce”, promotor dr hab. Andrzej Brzegowy.

Udział w wielu wystawach zbiorowych w Polsce i za granicą, dwie wystawy indywidualne.

Born in Radom, she studied at the Faculty of Interior Design and Industrial Design at the Academy of Fine Arts in Wrocław from 1991 to 1997. She obtained her diploma in 1997 in the studio of Workstation Design under prof. Wilhelm Semaniszyn. Annexe in painting under prof. Marian Wołczuk.

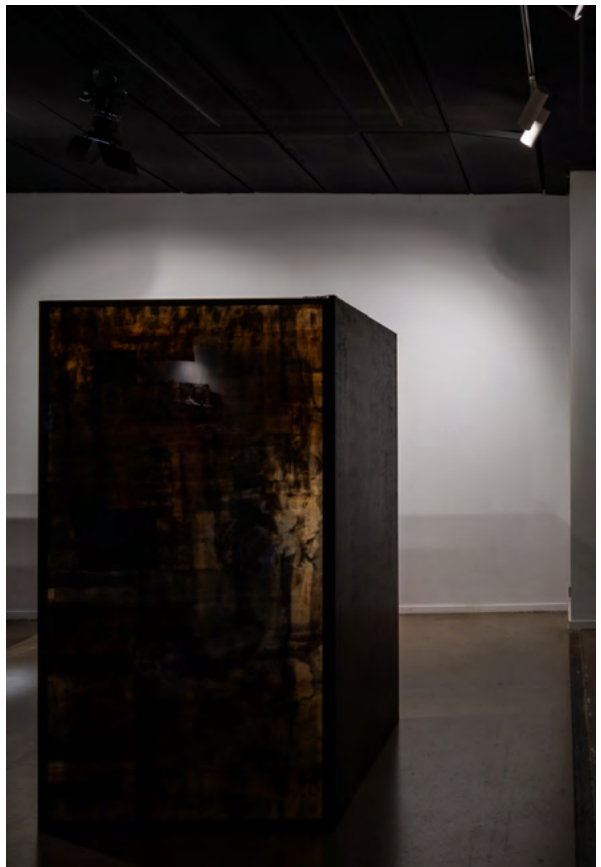
Area of creative activity: interior architecture, design, collage, drawing, spatial activities.

Since 2002, she has been affiliated with the Faculty of Art at the University of Humanities and Technology in Radom, and is currently employed in the Department of Interior Design and Fashion Design at the Faculty of Art at the University of Radom.

2024 – doctoral thesis with distinction entitled ‘Personal Space, the Search for One’s Own Identity in Art’, supervisor dr. hab. Andrzej Brzegowy

Participation in numerous group exhibitions in Poland and abroad, two solo exhibitions.

fot. M. Błażucki →





fot. M. Błażucki

METRÓWKA 412 × sztuka | Meatre Measure 412 × piece

Autorka/author: ASP WAW Koło Naukowe | The ASP WAW Study Group

Projekt przestrzennej instalacji artystycznej poruszającej wątki dialogu i dyskusji oraz różnych układów sił i pozycji w szeroko interpretowanych kontekstach.

Instalacja zbudowana z podstawowego narzędzia projektanta, metrówki, przez swą formę wchodzi w dialog z odwiedzającym. Ścieżka labiryntu zachęca go do odnalezienia własnej drogi, perspektywy czy punktu widzenia przestrzeni eksploracji *common space*, w której gęszcz metrówek kształtuje przestrzeń. Zróżnicowanie natężenia rytmu wpływa na odwiedzającego i zachęca go do wejścia w dialog z instalacją.

Autorki: Agata Cieślik, Ania Dudek, Emilia Lubańska, Julia Korzec, Julia Trzepizur, Magdalena Kędzior, Ola Lewandowska, Stanisława Danylenko, opiekunki: Patrycja Ochman-Tarka, Małgorzata Zbroińska-Piątek

A project for a spatial art installation dealing with themes of dialogue and discussion and different power arrangements and positions in widely interpreted contexts.

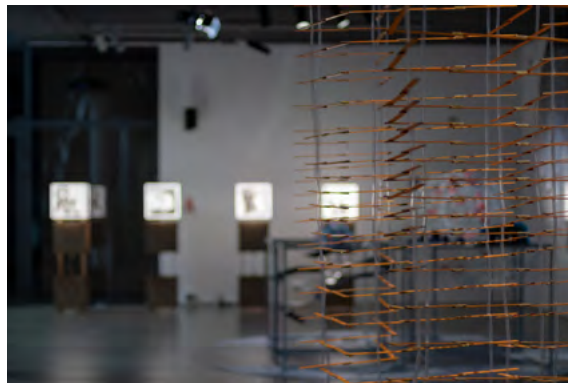
The form of the installation, built from the basic tool of every designer, the metre measure, enters into a dialogue with the visitor. The path of the labyrinth encourages them to find their own path, perspective or point of view of the space of exploration of the Common Space, in which the thicket of metre measure shapes the space around us. The varying intensity of the rhythm influences the visitor and encourages them to enter into dialogue with the installation.

authors: Agata Cieślik, Ania Dudek, Emilia Lubańska, Julia Korzec, Julia Trzepizur, Magdalena Kędzior, Ola Lewandowska, Stanisława Danylenko, supervisors: Patrycja Ochman-Tarka, Małgorzata Zbroińska-Piątek

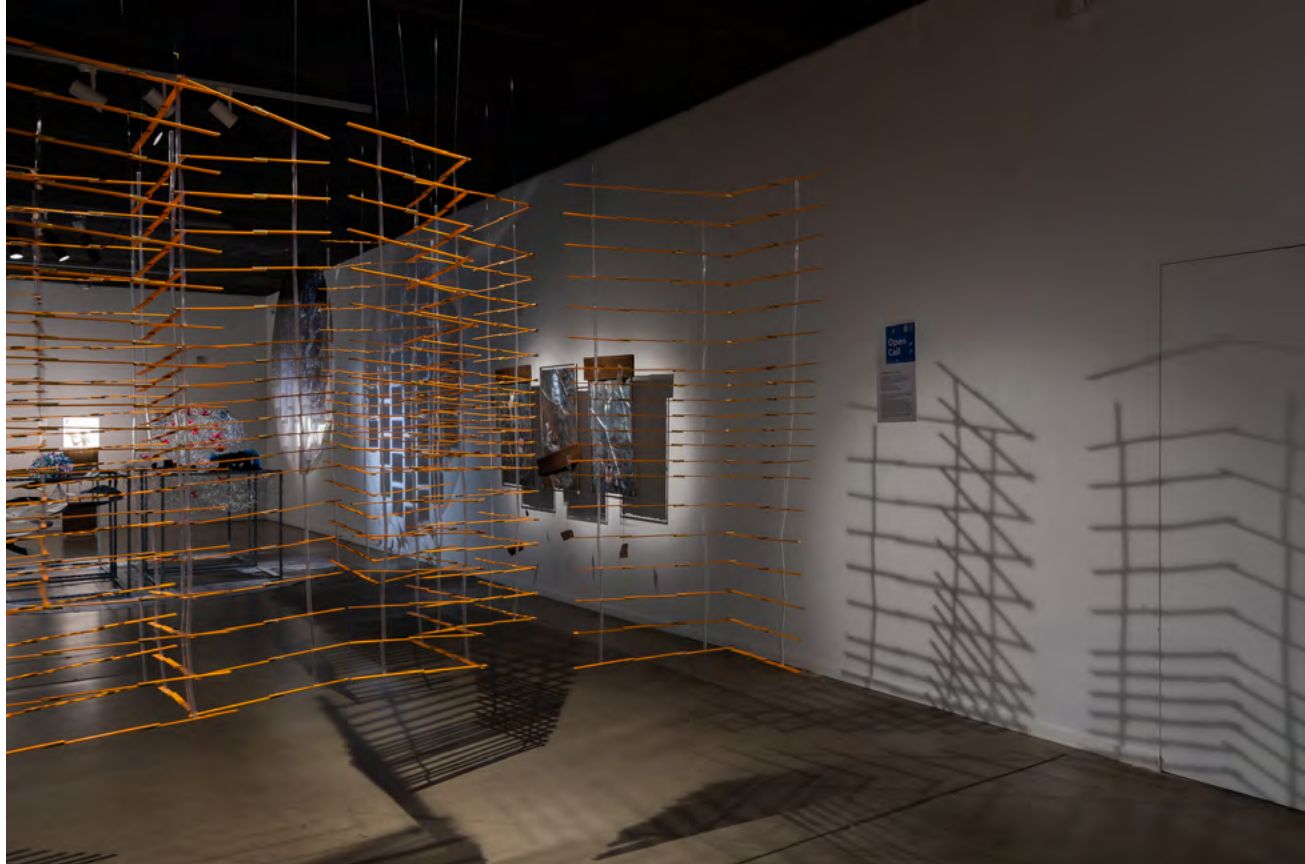
Bio | ASP WAW Koło Naukowe | The ASP WAW Study Group

ASP WAW Koło Naukowe to inicjatywa powstała na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Skupia ona osiem osób, których wspólną motywacją jest pasja do architektury wnętrz, sztuki oraz różnorodnych działań artystycznych. Zespół tworzy inspirujące środowisko sprzyjające kreatywnemu rozwojowi i wymianie pomysłów. Celem WAW ASP Koło Naukowe jest nie tylko pogłębianie wiedzy teoretycznej, ale również praktyczne eksplorowanie różnych aspektów projektowania i tworzenia wnętrz oraz promowanie innowacyjności i oryginalności w podejściu do sztuki i architektury. Ostatnie zrealizowane projekty dwóch instalacji artystycznych prezentowane podczas Open Eyes Art Festival w październiku 2021 r.: „Jarema: Dyskurs” oraz „Color Challenge 4 Solar Decathlon”.

The ASP WAW Study Group is an initiative established at the Faculty of Interior Design of the Academy of Fine Arts in Kraków. It brings together eight people whose common motivation is a passion for interior architecture, art and a variety of artistic activities. The team thus creates an inspiring environment conducive to creative development and the exchange of ideas. The aim of the WAW ASP Study Group is not only to deepen theoretical knowledge, but also to explore various aspects of interior design and creation in practice, promoting innovation and originality in the approach to art and architecture. Recent completed projects of two art installations presented at the Open Eyes Art Festival in October 2021: JAREMA: DISCUSSION and COLOR CHALLENGE 4 SOLAR DECATHLON.



fot. M. Błażucki





fot. M. Błażucki

Przestrzeń wspólna wymiany poglądów

Autorka/author: Natalia Kliśko-Walczak

Przestrzeń kształtowana starymi meblami przeznaczonymi do utylizacji. Stoły i krzesła stają się modulem tworzącym struktury przypominające formy organiczne. Celem działania jest promocja zrównoważonego rozwoju poprzez ponowne wykorzystanie istniejących mebli oraz zachęta do refleksji nad relacją człowieka z naturą. Prezentowana przestrzeń ma prowokować do wymiany poglądów.

Dwie formy prezentacji koncepcji – wizualizacja statyczna na planszy oraz panorama 360° (przestrzeń wirtualna) – pozwalają doświadczyć przestrzeni w różny sposób.

A space shaped by old furniture destined for disposal. Tables and chairs become modules that form structures reminiscent of organic forms. The aim is to promote sustainability through the re-use of existing furniture and encourage reflection on the relationship between human and nature. The space created is intended to provoke an exchange of views on various topics.

Two forms of concept presentation: a static visualisation on a board and a 360 panorama (virtual space) allow to experience the space in different ways.

Bio | Natalia Kliśko-Walczak

Projektant wnętrz, artysta, ekolog, nauczyciel akademicki. Kierownik Pracowni Projektowania Ekologicznego na Uniwersytecie Artystycznym im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu. Projektuje wnętrza mieszkalne i użyteczności publicznej. Tworząc, przekracza granice między architekturą, sztuką i ekologią. Jej projekty zdobywają nagrody w konkursach międzynarodowych.

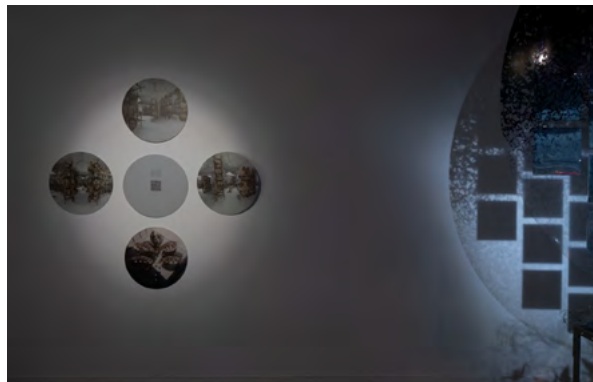
Prowadzi badania naukowe z zakresu projektowania ekologicznego. Ich efektem są eko-struktury tworzone z naturalnych materiałów oraz odpadów. Tkanki ekologiczne umieszcza w przestrzeniach inspirowanych środowiskiem naturalnym.

Jej twórczość prezentowana jest na wystawach w Polsce oraz zagranicą.

Interior designer, artist, environmentalist and lecturer. Head of the Studio of Ecological Design at the Magdalena Abakanowicz University of Arts in Poznań. She designs residential and public interiors. By creating, she crosses the boundaries between architecture, art and ecology. Her designs win awards in international competitions.

She conducts research in the field of ecological design, which result in eco-structures created from natural materials and waste. She places ecological tissues in spaces inspired by the natural environment.

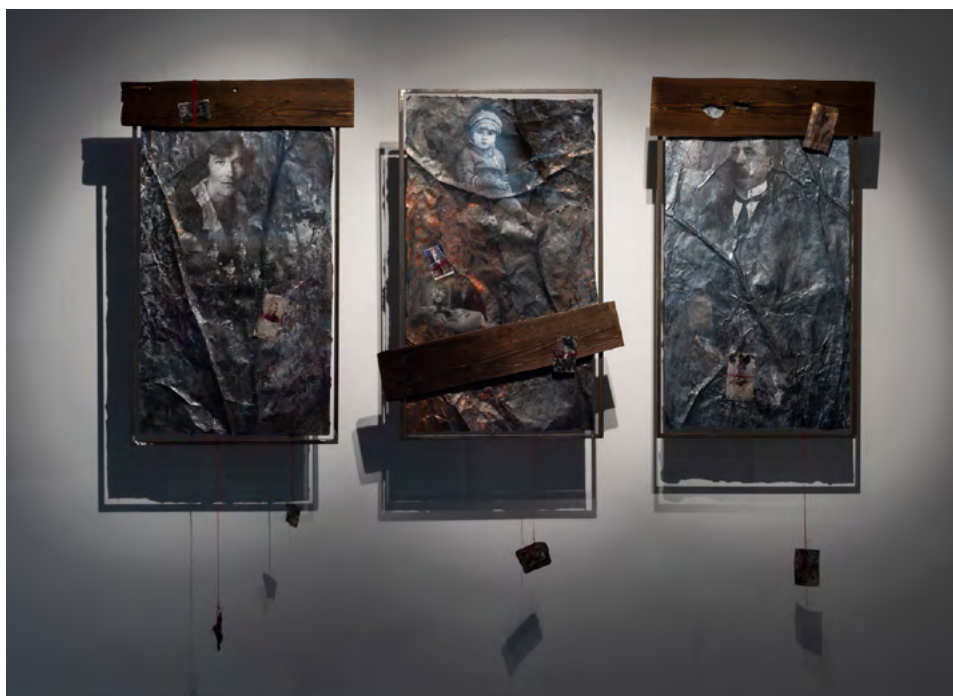
The compositions are presented at exhibitions in Poland and abroad.



fot. M. Błażucki



fot. M. Błażucki



fot. M. Błażucki

Pola czasu. Pola myśli II | Time fields. Fields of thought II

Autorka/author: Monika Wanyura-Kurosad

Instalacja artystyczna w formie tryptyku. Praca inspirowana przestrzeniami pamięci, przemijaniem czasu, współlistnieniem przeszłości, teraźniejszości i przyszłości w jednej, scalającej formie. Przestrzeń wypełniona jest słowami, obrazami, myślami. To konglomerat migotliwych i płynnych wrażeń, które niesiemy ze sobą przez życie.

Art installation in the form of a triptych. Work inspired by the spaces of memory, the passing of time, the coexistence of past, present and future in a single, unifying form. The space is filled with words, images, thoughts. It is a conglomeration of shimmering and fluid impressions that we carry with us through life.

Bio | Monika Wanyura-Kurosad

Grafik, scenograf. Absolwentka Wydziału Grafiki w Katowicach, Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, dyplom z wyróżnieniem. Pracuje w Katedrze Scenografii na Wydziale Malarstwa ASP w Krakowie. Zajmuje się grafiką, rysunkiem, scenografią, instalacją i sztuką książki. Jej twórczość inspirowana jest poezją, przestrzeniami pamięci i czasu, doświadczeniem metaforycznej podróży przez życie. Tworzy rysunki wieloelementowe o otwartych kompozycjach, instalacje, obiekty. W jej realizacjach z zakresu grafiki cyfrowej ważnymi zagadnieniami są światło i przenikające się struktury przestrzenne.

Prace prezentowała na ponad 120 wystawach w Belgii, Hiszpanii, Japonii, Kanadzie, Macedonii Północnej, Polsce, Rumunii, USA oraz we Włoszech. Jej prace znajdują się w kolekcjach Muzeum Narodowego w Krakowie, Muzeum Śląskiego, Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha, Osten Museum of Drawing w Skopje, The Art Museum of Cluj-Napoca i Brita Prinz Arte.

Scenograf i filmowy dekorator wnętrz. Pracowała przy spektaklach teatru TV, serialach fabularnych, filmach dokumentalno-fabularnych i przedstawieniach teatralnych.

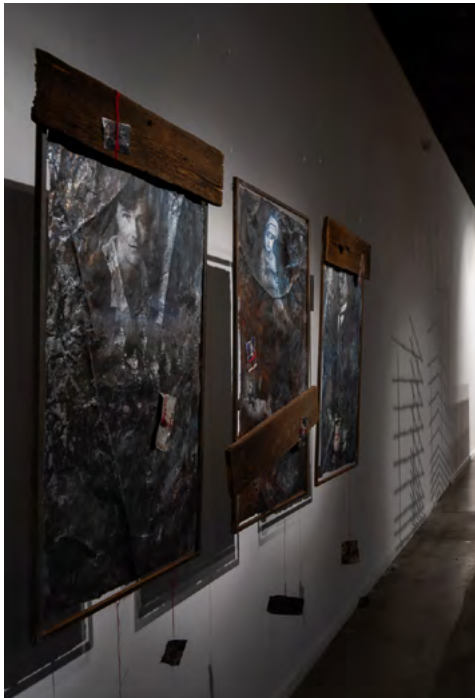
Graphic designer, set designer. Graduate with honours of the Faculty of Graphic Arts in Katowice, Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków. She works in the Department of Set Design at the Faculty of Painting of the Academy of Fine Arts in Kraków. She works in printmaking, drawing, set design, installation and book art. Her work is inspired by poetry, the spaces of memory and time, the experience of a metaphorical journey through life. She creates multi-element drawings with open compositions, installations, objects. Light and interpenetrating spatial structures are an important issue in digital graphics.

She presented her works at more than 120 exhibitions in Belgium, Spain, Japan, Canada, North Macedonia, Poland, Romania, USA, Italy. Her works can be found in the collections of the National Museum in Kraków, the Silesian Museum, the Manggha Museum of Japanese Art and Technology, the Osten Museum of Drawing in Skopje, the Art Museum Cluj-Napoca, Brita Prinz ARTE.

Set designer and film interior decorator. She cocreated TV theatre productions, feature series, docudrama films and theatre productions.

Laureatka Lorenzo il Magnifico Award – Installation Art na Florence Biennale (2023), Golden Osten Award na Osten Biennial of Drawing Skopje (2022), Special Award na Osten Biennial of Drawing Skopje (2020), wyróżnienia honorowego na Międzynarodowym Biennale Grafiki Cyfrowej w Gdyni (2012), nagrody honorowej na Matrices 2010 International Exhibition of Small Form Electrographic Art w Budapeszcie.

Winner of the Lorenzo il Magnifico Award – Installation Art at the Florence Biennale, 2023; Golden Osten Award at the Osten Biennial of Drawing Skopje 2022; Special Award at the Osten Biennial of Drawing Skopje 2020; Honorary Mention at the International Biennial of Digital Graphics - Gdynia 2012; Award of Honour at MATRICES 2010 International Exhibition of Small Form Electrographic Art, Hungary 2010.



fot. M. Błażucki



Światowidy 4 | Svetovits 4

Autorka/[author](#): Marta Weronika Węclawska-Lipowicz

4 formy stojących 160-centymetrowych słupów zwieńczonych sześciennymi podświetlanymi kostkami z autorskim odręcznym rysunkiem twarzy na wysokości oczu osób oglądających portrety. Praca jest elementem doświadczeń z różnymi nośnikami, nadającymi za każdym razem nową wartość rysunkom. Tym razem umieszczono je na mlecznej pleksi. Świecące, patrzące w cztery strony świata swoiste Światowidy ustawione są na planie krzyża, aby podkreślać czworokierunkowość.

Four forms of 160-cm upright columns topped by cubic illuminated cubes with the author's hand-drawn facial features at the height of the faces of those viewing the portraits. The work is part of an experience with different drawing media giving them new value. In this case, this media is opal plexiglass. The luminous 'Svetovits', looking in the four directions of the world, are arranged in the shape of a cross to emphasise the quadrilateral directions.

← fot. M. Błażucki

Bio | Marta Weronika Węclawska-Lipowicz

Absolwentka Państwowej Wyższej Szkoły Sztuk Plastycznych w Poznaniu, obecnego Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. W 1990 r. obroniła dyplom magisterski w zakresie architektury wnętrz oraz rysunku i została zatrudniona na macierzystym wydziale. Od 2003 r. prowadzi kierunkową Pracownię Projektowania Architektury Wnętrz II na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii. Jest promotorem wielu prac dyplomowych; licencjackich, magisterskich i doktorskich. W 2021 r. otrzymała tytuł profesora sztuki.

Polem jej zainteresowań twórczych jest projektowanie przestrzeni, szczególnie w kontekstach kulturowych, związane z adaptacją nacechowanych historycznie i znaczeniowo wnętrz, projektowanie mebli oraz wystaw. Interesuje ją rysunek jako dziedzina pokrewna – również silnie związana z obserwacją, interpretacją i chwytem przestrzeni w kadrze – korzystająca z podobnych narzędzi w zapisie idei, przelewania myśli na arkusz za pośrednictwem ręki. Jest autorką szeregu projektów wnętrz, mebli i wystaw.

Prof. dr hab. Marta Weronika Węclawska-Lipowicz

Graduate of the Academy of Fine Arts in Poznań, now the University of Arts in Poznań. In 1990, she defended her master's degree in interior design and drawing and was employed at her home faculty. Since 2003, she has led the directional studio of Interior Design II at the Faculty of Interior Design and Set Design. She is the supervisor of many bachelor's, master's and doctoral theses. She was awarded the title of Professor of Art in 2021.

Her field of creative interest includes space design, especially in cultural contexts related to the adaptation of historically and semantically influenced interiors, furniture design, exhibition design and drawing as a related field, also strongly related to observation, interpretation and capturing space in the frame, using similar tools in the recording of ideas, transferring thoughts onto the sheet by hand. She is the author of a number of interior designs, pieces of furniture and exhibitions.

fot. M. Błazucki →





Proces | krótkometrażowy film o sztuce w drodze

Process | short film about art on the move

Autorki/authors: Jolanta Kwarciak, Aneta Lehmann, Martyna Rajewska, Magdalena Sadłowska

„Proces” to krótkometrażowy film ukazujący wędrówkę obrazów malarki Magdaleny Sadłowskiej – obrazów znajdujących się w nieustannym transzycie pomiędzy gdańską pracownią artystki, jej domem, magazynami a galeriami: w przestrzeniach współbycia, przemieszczania, dawania i odbierania.

Film prezentuje to, co nie jest postrzegane jako treść sama w sobie: sekwencję czynności niezbędnych do tego, by dzieło zawisło w galerii. Sztaluga w pracowni, stół warsztatowy. Karton, folia, taśma, skrzynia. Przenoszenie schodami, windą, po rampie. Aż wreszcie do bagażnika, na tylne siedzenie, czasem do przedziału pociągu. Czyjeś ręce chwycą, przeniosą, zawieszą lub postawią. Ktoś opisze na nowo, wtłoczy w kontekst. Ktoś odwiedzi, okrąży, przystanie obok. Film to pretekst do tego, by przyrzeć się sztuce jako rzeczy, a jej drodze jako współdzielonemu doświadczeniu.

Procesowi towarzyszyć będzie obraz-artefakt, sprowadzony jedynie do roli składowej transferu.

‘Process’ is a short film showing the journey of paintings by painter Magdalena Sadłowska. The objects are in constant transit between the artist’s studio in Gdańsk, her home, warehouses and galleries: spaces of coexistence, movement, giving and receiving.

In the film, we present what is not seen as content per se: the sequence of activities necessary for the work to be hang in the gallery. An easel in the studio, a workbench. Cardboard, foil, tape, box. Transfer – by stairs, lift, ramp. And finally to the boot, on the back seat. Sometimes in the train compartment. Someone’s hands will grab, carry, hang or place. Someone will redescribe, put into context. Someone will visit, circle, stop by. The film is an excuse to look at art as a thing, and look at its journey as sharing.

The process will be accompanied by an image-artefact, which in this situation will only become a component of the transfer.

← fot. M. Błażucki

Bio | Martyna Rajewska

Architektka, wykładowczyni, razem z profesorem Jackiem Dominiczakiem prowadzi Pracownię Projektowania Wnętrz Miejskich na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. W 2016 r. ukończyła studia na Wydziale Architektury i Wzornictwa na ASP w Gdańsku, była stypendystką Escola Superior de Artes e Design w Portugalii i studiowała na kierunku Social Design na Design Academy Eindhoven. Pracowała w pracowniach architektonicznych w Hiszpanii, Portugalii i Holandii, współpracowała z Inside Outside Petry Blaisse przy projektach takich jak retrospektywna wystawa biura dla GTA Zurich i na Triennale di Milano, projekt biblioteki LocHal w Tilburgu czy Mingei Museum w San Diego. Obecnie wraz z Jolantą Kwarciak współtworzy kolektyw NeON, pracując nad projektami z dziedziny architektury, architektury wnętrz i wystawiennictwa. Zajmuje się performatywną stroną architektury i jej pozycją w codziennych rytmach użytkowników. Dobrze zaprojektowana architektura to dla niej narzędzie, „nowe oczy”. Nowe życiowe nawyki są inspirowane przez doświadczenia, których dostarczają zaprojektowane przestrzenie.

Architect, lecturer, together with Professor Jacek Dominiczak, she runs the Studio of Urban Interior Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. In 2016, she graduated from the Faculty of Architecture and Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, was a scholarship holder at Escola Superior de Artes e Design in Portugal and studied Social Design at the Design Academy Eindhoven. She worked in architectural studios in Spain, Portugal and the Netherlands and has collaborated with Inside Outside – Petra Blaisse on projects such as the retrospective exhibition of the office for GTA Zurich and at Triennale di Milano, the LocHal library project in Tilburg and the Mingei Museum in San Diego. Currently, together with Jolanta Kwarciak, she runs the NeON collective, working on projects in the field of architecture/interior architecture and art exhibition. She is concerned with the performative side of architecture and its position in the daily rhythms of its users. For her, well-designed architecture is a ‘new eyes’ tool, new habits of living are encouraged by new experiences constructed in designed spaces.

Bio | Jolanta Kwarciać

Architektka wnętrz, wraz z dr hab. Katarzyną Radecką prowadzi Pracownię Projektowania Wnętrz na Wydziale Architektury i Wzornictwa Politechniki Koszalińskiej. W 2014 r. ukończyła studia na Wydziale Architektury i Wzornictwa na ASP w Gdańsku. Projekt dyplomowy „Stara instalacja wojskowa w Babich Dołach” otrzymał Nagrodę Główną w konkursie na najlepsze dyplomy Architektury Wnętrz ASP w Gdańsku na festiwalu Gdynia Design Days. Efektem kontynuacji rozważań na temat architektury postfunkcjonalnej jest obroniona w 2024 r. praca doktorska pt. „Odnowiona wyobraźnia. Laboratorium architektury postfunkcjonalnej”. W latach 2013–2015 była asystentką przy projektach artystki Katarzyny Krakowiak. Jest autorką i współautorką licznych projektów z zakresu architektury i wzornictwa, m.in. Wydziału Zabaw w Europejskim Centrum Solidarności (we współpracy z Grupą Smaczno). Obecnie razem z Martyną Rajewską współtworzy kolektyw NeON zajmujący się projektami z dziedziny architektury, architektury wnętrz i wystawiennictwa. Jest certyfikowanym pilotem drona. Poszukuje niezwykłych krajobrazów w „zwykłej” codzienności, rejestrując je w nieoczywisty sposób. Lubi bawić się świeżą perspektywą, która przekłada się na wypracowanie i rozwijanie nowego języka w jej projektowych przedsięwzięciach.

Interior designer, together with dr hab. Katarzyna Radecka, she runs the Interior Design Studio at the Faculty of Architecture and Design at the Koszalin University of Technology. In 2014, she graduated from the Faculty of Architecture and Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Her diploma project Old Military Installation in Babie Doły was awarded the Grand Prize in the Best Diploma in Interior Design competition of the Academy of Fine Arts in Gdańsk at the Gdynia Design Days festival. Her further consideration of post-functional architecture resulted in a doctoral thesis defended in 2024 entitled. ‘Renewed Imagination. Post-Functional Architecture Laboratory’. Between 2013 and 2015, she was an assistant on projects by artist Katarzyna Krakowiak. She is the author and co-author of numerous architecture and design projects, including the Play Department at the European Solidarity Centre in collaboration with Grupa Smaczno. Currently, together with Martyna Rajewska, she runs the NeON collective, which deals with projects in the field of architecture/interior architecture and art exhibition. She is a certified drone pilot. She looks for unusual landscapes in the ‘ordinary’ everyday, capturing them in a non-obvious way. She likes to play with fresh perspectives. This fresh perspective translates into the elaboration and development of a new language in her design endeavours.

Bio | Magdalena Sadłowska

Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Asystentka na Wydziale Architektury i Wzornictwa Politechniki Koszalińskiej. W swojej pracy artystycznej wykorzystuje różne media: malarstwo, rysunek, obiekt czy instalację. W latach 2016–2021 była rezydentką w Kolonii Artystów – Dolne Miasto w Gdańsku. Laureatka stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Brała udział w licznych wystawach i przeglądach sztuki, m.in. w wystawach indywidualnych: „Nowe kroje”, Krupa Gallery, Wrocław; „Easy steps to safe”, LKW Gallery, Centrum Sztuki Współczesnej Łaźnia; „Ćwiczka-ćwicząca”, Kolonia Artystów – Dolne Miasto, Gdańsk oraz wystawach zbiorowych: „Ślad”, Fabryka Sztuki w Łodzi; Triennale Rysunku, BWA Wrocław; Gdańskie Biennale Sztuki, Gdańska Galeria Miejska. W Ogólnopolskim Studenckim Konkursie Malarskim im. W. Fangora w Gdańsku uzyskała Nagrodę Dziekana Wydziału Malarstwa.

Graduate of the Academy of Fine Arts in Gdańsk. Assistant at the Faculty of Architecture and Design of the Koszalin University of Technology. She uses various media in her artistic work: painting, drawing, object, installation. From 2016 to 2021, she was a resident at the Artists' Colony - Dolne Miasto in Gdańsk. Winner of a scholarship from the Minister of Culture and National Heritage. She participated in numerous exhibitions and art reviews, including solo exhibitions: 'Nowe kroje', Krupa Gallery, Wrocław; 'Easy steps to safe', LKW Gallery, Łaźnia Centre for Contemporary Art; 'Ćwiczka-ćwicząca', Artists' Colony – Dolne Miasto, Gdańsk and collective exhibitions: 'ŚLAD', Art Factory in Łódź; Triennial of Drawing, BWA Wrocław; Gdańsk Biennial of Art, Gdańsk City Gallery; in the nationwide W. Fangor Competition of Painting in Gdańsk, where she was awarded the Prize of the Dean of the Faculty of Painting.

fot. M. Błażucki →

Bio | Aneta Lehmann

Z wykształcenia kulturoznawczyni i architektka wnętrz. W praktyce skupia się przede wszystkim na planowaniu i produkcji wydarzeń kulturalnych, edukacji architektonicznej oraz badaniach miejskiej tkanki. Asystentka w Pracowni Architektury Miasta w gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych. Od 2011 r. współpracuje z trójmiejskimi instytucjami kultury. W latach 2020–2023 była związana z Europejskim Centrum Solidarności. Obecnie pracuje w Centrum Designu Gdynia. Współtworzyła pierwsze edycje festiwalu architektury i miasta Open House Gdynia. W 2017 r. dołączyła do zespołu Open House Gdańsk, w którym obecnie pełni funkcję kuratorki. Doświadczenie architektoniczne zdobywała w kilku pracowniach, w tym w Kowalczyk-Gajda Studio Projektowe oraz 4 Rooms Studio.

Graduate of Cultural Studies and Interior Design. In practice, she focuses primarily on the planning and production of cultural events, architectural education and research into the urban fabric. Assistant at the City Architecture Studio at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. She has been working and collaborating with Tricity cultural institutions since 2011. She was associated with the European Solidarity Centre from 2020 to 2023. She currently works in the Gdynia Design Centre. She cocreated the first editions of the architecture and city festival Open House Gdynia. In 2017, she joined the Open House Gdańsk team, where she is currently curator. She gained architectural experience in several studios, including Kowalczyk-Gajda Design Studio and 4Rooms Studio.



konkurs studencki / student competition

INTERNA
/ TIONAL
INTERIOR
DESIGN /
BIENNIAL



8. edycja / 8th edition / 24



WYDZIAŁ ARCHITEKTURY
POLITECHNIKI WARSZAWSKIEJ

Common Space – Spacescape / Spacexperience / Spacexperiment 8. edycja Konkursu dla Studentów

Common Space – Spacescape / Spacexperience / Spacexperiment 8th edition of the Student Competition

Przedmiotem 8. Międzynarodowego Konkursu Studenckiego w 2024 roku był projekt wnętrza podwórza nowo otwartej siedziby Wydziałów Architektury Wnętrz i Grafiki ASP w Krakowie. Przestrzeń podwórza przy ul. Syrokomli 21 jest więc wspólna dla wydziałów reprezentujących dyscypliny, które panują nad przestrzenią 2d i 3d. Lewe skrzydło budynku przypisane zostało Wydziałowi Architektury Wnętrz, prawe Wydziałowi Grafiki.

Zadanie konkursowe polegało na znalezieniu nowej projektowej odpowiedzi dla przestrzeni, która będzie wspólna, towarzysząca, otwierająca na nowe funkcje i wspierającymi budowanie relacji między ludźmi w oparciu o sztukę – bycie jej twórcą i odbiorcą. Głównymi użytkownikami zaprojektowanej przestrzeni mieli być studenci i pracownicy tych wydziałów.

The subject of the 8th International Student Competition 2024 was the design (of the interior) of the courtyard of the newly opened premises of the Faculties of Interior Design and Graphics of the Academy of Fine Arts in Kraków at 21 Syrokomli Street. The courtyard space at 21 Syrokomli Street is shared. It is shared by two faculties of the Academy of Fine Arts - the Faculty of Graphic Arts and the Faculty of Interior Design - disciplines that control 2d and 3d space. The left wing of the building is assigned to the Faculty of Interior Design, the right wing to the Faculty of Graphic Design.

The competition task was to find a new design answer to the definition of a space that is communal, accompanying, opening up to new functions that would support the building of relationships between people based on art - being its creator and receiver. The main users of the designed space were to be students and staff of these departments.



Fot. Kamila Zacharek



spacescape | spacexperience | spacexperiment

Zadanie konkursowe stanowiło:

- wyzwanie polegające na ucieczce (*spacescape*) od standardowych definicji, szablonów i skrótów myślowych – schematów poznawczych, które przyjmujemy jako pewnik, bezrefleksyjnie podchodząc do projektowania;
- próbę odkrycia niewydeptanej ścieżki (*spacexperiment*), znalezienia skrótu, skoku w przyszłość niezdefiniowaną przez sztuczną inteligencję, która jest zdolna wygenerować jedynie sztuczne rozwiązania faktycznych problemów projektowych;
- stworzenie projektu polegającego na zbudowaniu na nowo bliskości; relacji między człowiekiem i człowiekiem, bez pośrednictwa wirtualnych protez. Przesłanie tego dziedzina chce być blisko ludzi, chce się dać doświadczać (*spacexperience*).

Czy przestrzeń składa się z powierzchni?

Przestrzeń wewnętrznego dziedzińca budynku przy ulicy Syrokomli to wnętrze, które zawiera w sobie niewidzialne punkty wiążące je w całość; od poziomu ziemi po czwartą kondygnację. To obszar, który styka się z innymi, znajdującymi się wewnątrz budynku, przez 85 śluz – okien. Można określić tę przestrzeń poprzez powierzchnię, jaką zajmuje: dziedziniec wewnętrzny to 698 m², z czego na powierzchni 82 m² wznosi się wolnostojący budynek – zwornik, jądro tej przestrzeni, czy może jej zator?

The competition task was:

- the challenge of escaping (*spacescape*) from standard definitions, templates and mental shortcuts, cognitive schemes that we take for granted, unreflectively approaching design;
- an attempt to discover the untrodden path (*spacexperiment*), to find a shortcut, a leap into a future undefined by artificial intelligence, capable only of generating artificial solutions to actual design problems;
- to create a project that consists of re-building proximity, the relationship between people, without the mediation of virtual prostheses. The space of this courtyard wants to be close to people, it wants to let itself be experienced (*spacexperience*).

Does space consist of surfaces?

The space of the inner courtyard of the building on Syrokomla Street is an interior that contains invisible points that bind it together, from ground level to the fourth storey. It is an area that meets with other areas inside the building through 85 locks - windows. The space can be defined by the area it occupies: the inner courtyard is 698 m², of which 82 m² is occupied by a free-standing building - the keystone, the nucleus of this space, or perhaps a jam?





Czy przestrzeń zbudowana jest z brył?

Można opisać przestrzeń, posługując się bryłami, również tymi zbudowanymi z powietrza: obszar poddany opracowaniu ma 14 638 m³ objętości, a wykorzystanie tej materii może wymagać uruchomienia pracy wszystkich zmysłów.

Is space made of solids?

It is possible to describe space using solids, including those made of air: the area under study has 14,638 m³ in volume, and using this matter may require the activation of all the senses.

Czy przestrzeń jest n-wymiarowa?

Czym różni się pusta przestrzeń od przestrzeni n-wymiarowej? Jeśli przestrzeń jest wielowymiarowa, a każdy jej punkt (materialny i niematerialny) charakteryzuje się kilkoma współrzędnymi, to zadaniem konkursowym staje się odkrycie tych współrzędnych – pozostających w sferze materialnej (fizyczne przejawy przestrzeni) i niematerialnej (procesy i relacje, które generuje każdorazowo odbiorca w kontakcie z przestrzenią). Przestrzeń jest projektowana na podstawie zebranych danych: wymiarów i parametrów (rzuty, przekroje, widoki).

Is space n-dimensional?

How does empty space differ from n-dimensional space? If space is multidimensional, and each of its points (material and immaterial) is characterised by several coordinates, then the competition task is to discover these coordinates [remaining in the material (physical manifestations of space) and immaterial spheres (processes and relations that are generated each time the viewer comes into contact with space)]. Space is designed on the basis of collected data: dimensions and parameters (projections, sections, views).

Czy przestrzeń jest elastyczna?

Elastyczność przestrzeni polega na nieograniczonym zakresie pełnionych przez nią funkcji (mobilność budujących ją elementów, których zmienny układ umożliwia swobodę użytkowania). Zmienność wpływa na zmysłowe poznanie, doświadczanie, odczuwanie, interpretowanie, rozwijanie mechanizmów percepcyjnych odbiorcy przestrzeni.

Is space flexible?

The flexibility of space consists of the unlimited range of functions it performs (the mobility of the elements that build it, whose variable arrangement enables freedom of use). Variability influences sensory cognition, experiencing, feeling, interpreting, developing the perceptual mechanisms of the perceiver of space.

Czy przestrzeń jest natężeniem i wędrówką światła, poziomem hałasu i obecnością ludzi?

Wartość przestrzeni jest tym większa, im więcej zmysłów potrzebnych jest do jej dogłębnego poznania. Posiada funkcję rozwijania ludzkiej duszy. Mierzenie powierzchni metrem przynosi zupełnie inne wymiary, niż mierzenie jej krokami, kadrami dokumentacji fotograficznej, szkicami, rozmowami z ludźmi, którzy pamiętają ją z innych czasów.

Obiekt przy ul. Syrokomli 21 w Krakowie został wybudowany w latach 1913–1921 według projektu architekta Jana Zawiejskiego. W czasie I wojny światowej i tuż po niej pełnił rolę samoistnego przytułku dla jej ofiar. Dopiero kilka lat później został wykończony i przekształcony w szkołę zawodową dla dziewcząt. Do 2012 roku budynek był siedzibą Zespołu Szkół Odzieżowych nr 1 w Krakowie. Trzy lata później stał się własnością Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Od roku akademickiego 2023/2024, po gruntownym remoncie i dostosowaniu do potrzeb nowych użytkowników, budynek stał się siedzibą Wydziału Architektury Wnętrz i Wydziału Grafiki ASP w Krakowie.

Is space the intensity and migration of light, the level of noise and the presence of people?

Its value is greater the more senses are needed to explore it in depth. It has the function of developing the human soul. Measuring a space with a metre brings completely different dimensions than measuring it with steps, frames (photographic documentation), sketches, conversations with people who remember it from other times.

The building at 21 Syrokomla Street in Krakow was built between 1913 and 1921 according to a design by architect Jan Zawiejski. During and just after the First World War it served as a self-contained shelter for victims. It was finished a few years later, becoming a vocational school for girls. Until 2012, the building was the headquarters of the Clothing School Complex No. 1 in Kraków. Three years later it became the property of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków. From the academic year 2023/2024, after extensive renovation and adaptation to the needs of new users, the building became the seat of the Faculty of Interior Design and the Faculty of Graphics of the Academy of Fine Arts in Kraków.



Jury 8. Międzynarodowego Konkursu Studenckiego

Jury of the 8th International Student Competition

prof. **Andrzej Bednarczyk** – JM Rektor ASP im. Jana Matejki w Krakowie

Prof. Andrzej Bednarczyk – His Excellency the Rector of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Krakow

Prof. Takeshi Sukegawa – architekt | [architect](#), China Academy of Art, Japonia/Chiny

Prof. **George Katodrytis** – architekt | [architect](#), American University of Sharjah, ZEA

Leopold Ajami – filozof | [philosopher](#), Novel Philosophy Academy, Liban/ZEA

dr hab. **Szymon Hanczar**, PhD – architekt wnętrz, Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii, ASP Wrocław

Szymon Hanczar, PhD – interior architect, Faculty of Interior Architecture, Design, and Stage Design, Academy of Fine Arts in Wrocław

Katarzyna Księżopolska – redaktorka naczelna „Magazif” | [Editor-in-Chief of Magazif](#)

dr hab. **Mateusz Wróblewski** prof. UAP – architekt wnętrz, Wydział Architektury i Wzornictwa, UAP Poznań

Mateusz Wróblewski, PhD, Senior Lecturer at the University of Fine Arts in Poznań (UAP) – interior architect, Faculty of Architecture and Design, UAP Poznań

prof. **Tomasz Daniec** – artysta grafik, Dziekan Wydziału Grafiki ASP im. Jana Matejki Kraków

Prof. Tomasz Daniec – graphic artist, Dean / Faculty of Graphic Arts, Academy of Fine Arts in Krakow

prof. **Marek Błażucki** – architekt wnętrz, Dziekan Wydziału Architektury Wnętrz ASP Kraków

Prof. Marek Błażucki – interior architect, Dean / Faculty of Interior Architecture, Academy of Fine Arts in Krakow

Sekretarz konkursu | [Competition secretary](#): : **mgr Paulina Pasztaleniec MA**

Identyfikacja wizualna | [Visual identification](#): **Prof. Barbara Widłak**

Projekt wystawy | [Exhibition design](#): **dr Paweł Żelichowski, PhD, mgr Piotr Noga MA**



Andrzej Bednarczyk



Tomasz Daniec

 8th edition

Jury konkursu
studenckiego



George Katodrytis



Leopold Ajami



Marek Błażucki



Mateusz Wróblewski



Szymon Hanczar



Takeshi Sukegawa



Katarzyna Księżopolska

Do konkursu zgłoszono 51 prac.

Grand Prix 8. Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz, 5 600 zł z puli sponsorskiej oraz nagrodę specjalną 3 000 zł ufundowaną przez Polski Związek Firm Deweloperskich otrzymała Katarzyna Grzesiak z Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie za pracę nr 270703.

II nagrodę, 3 900 zł nagrodę Dziekana WAW oraz nagrodę specjalną 2 000 zł ufundowaną przez Polski Związek Firm Deweloperskich otrzymała Katarzyna Gubała z Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie za pracę nr 101629.

III nagrodę, 3 400 zł z puli sponsorskiej oraz nagrodę specjalną 1 000 zł ufundowaną przez Polski Związek Firm Deweloperskich otrzymały Małgorzata Danowska i Natalia Jaszczuk ze Szkoły Głównej Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie za pracę nr 101097.

I wyróżnienie honorowe oraz 1 500 zł z puli sponsorskiej otrzymała Klaudia Drabczyk z Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie za pracę nr 522498.

II wyróżnienie honorowe oraz 1 500 zł z puli sponsorskiej otrzymała Wiktoria Bartczak z Uniwersytetu Artystycznego im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu za pracę nr 140658.

There were 51 works submitted to the competition.

Grand Prix of the 8th International Interior Design Biennial – PLN 5,600 from the sponsor fund and a special prize of PLN 3,000 funded by the Polish Association of Real Estate Developers was awarded to Katarzyna Grzesiak, Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków (work no. 270703)

Second Prize – PLN 3,900 Award of the Dean of the WAW and a special prize of PLN 2,000 funded by the Polish Association of Real Estate Developers was awarded to Katarzyna Gubała, Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków (work no. 101629)

Third Prize – PLN 3,400 from the sponsor fund and a special prize of PLN 1,000 funded by the Polish Association of Real Estate Developers was awarded to Małgorzata Danowska, Natalia Jaszczuk, Warsaw University of Life Sciences (work no. 101097)

First Honorary Mention – PLN 1,500 from the sponsor fund was went to Klaudia Drabczyk, Jan Matejko Academy of Fine Arts in Krakow (work no. 522498)

Second Honorary Mention – PLN 1,500 from the sponsor fund went to Wiktoria Bartczak, Magdalena Abakanowicz University of Arts in Poznań (work no. 140658)

Międzynarodowe Jury, oceniając prace, brało pod uwagę następujące kryteria oceny:

- idea i wizjonerskie rozwiązania projektowe;
- możliwość realizacji projektu;
- funkcjonalność i różnorodność użytkowania;
- twórczy wkład w aranżowanie przestrzeni relacji społecznych / międzyludzkich;
- kontekst miejsca i użytkownika;
- estetyka;
- uwzględnienie życia społecznego;
- artystyczny i indywidualny poziom prezentacji projektowej.

In assessing the entries, the international jury took into account the following evaluation criteria:

- idea and visionary design solutions
- project feasibility
- functionality and diversity of use
- creative contribution to arranging the space for social/interpersonal relations
- context of place and user
- aesthetics
- consideration of social life
- the artistic and individual level of the project presentation.



Fot. E. Dufaj

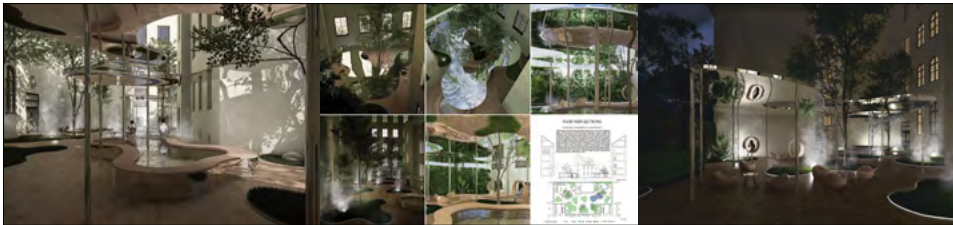
Grand Prix



Katarzyna Grzesiak

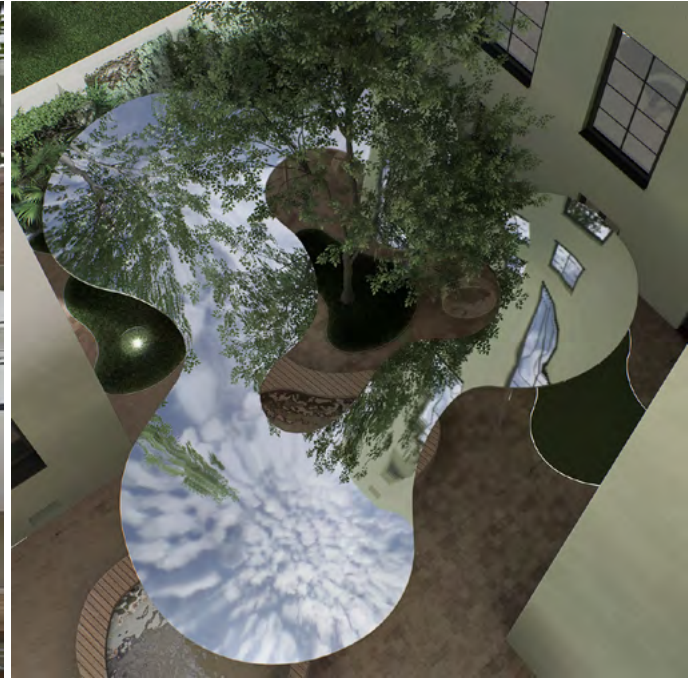
Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie | Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków

praca nr | work no. 270703



W zwycięskim projekcie, wybranym jednomyślnie przez Jury, docenione zostały przede wszystkim multisensoryka, użycie naturalnych materiałów, przeznaczeni przestrzeni dla różnych grup użytkowników oraz różnorodnych aktywności, możliwość jej adaptacji do odmiennych potrzeb przy jednoczesnym zachowaniu określonego charakteru miejsca. Cechy te świadczą o dbałości autorki o wartości socjologiczne, poprzez tworzenie przestrzeni wspólnej wymiany doświadczeń. Projekt uwzględnia wiele perspektyw, z jakich przestrzeń będzie widziana, a rozkład ścieżek oraz świadomy podział materiałów zaprojektowane są z widoczną dbałością o spójność idei oraz uzyskanie atrakcyjnych kompozycyjnie widoków przestrzennych. Doceniona została również atrakcyjna forma prezentacji projektu.

The winning design, chosen unanimously by the competition jury, was appreciated above all for aspects such as the multisensory design, the use of natural materials, the dedication of the space to different user groups and activities, the possibility of adapting it to different needs while maintaining a specific character, which demonstrates the author's attention to sociological value by creating a space for the shared exchange of experiences. The design takes into account the multiple perspectives from which the space will be seen, while the layout of the paths and the deliberate division of materials is designed with apparent care for a coherent idea and compositionally attractive spatial views. The attractive form of the project presentation was also appreciated.



II nagroda | Second Prize



Katarzyna Gubała

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie | Jan Matejko
Academy of Fine Arts in Kraków

praca nr | work no. 101629



Nagradzając projekt, Jury zwróciło uwagę na spójność idei i jednorodność środków wyrazu użytych w kreowaniu charakteru projektowanej przestrzeni, a także na rozwiązania polegające na wprowadzeniu dwóch poziomów użytkowych o odmiennych funkcjach i wyrazie – jednego sprzyjającego integracji i różnorodnym aktywnościom, drugiego tworzącego enklawy zieleni, pozwalające na równoczesne spotkania wielu grup użytkowników.

In the project that was awarded the Second Prize, the jury emphasised the coherence of the idea and the homogeneity of the means of expression used to create the character of the designed space, as well as the spatial solutions consisting of the introduction of two usable levels with different functions and expressions – one conducive to integration and the realisation of various activities, the other creating enclaves of greenery that allow meetings of many groups of users.



III nagroda | Third Prize



Małgorzata Danowska, Natalia Jaszczyk

Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie | [Warsaw University of Life Sciences](#)

praca nr | [work no.](#) 101097



Nagroda przyznana została projektowi o wyraźnie i czytelnie zaznaczonych strefach funkcjonalnych, które jednak, dzięki zastosowanym rozwiązaniom, mogą się przenikać i łatwo adaptować do innych celów. Pozostałe docenione przez Jury cechy to dostępność i ekonomia realizacyjna oraz rzetelność przedstawienia założeń projektowych.

The third prize, by decision of the jury, was awarded to a project with clearly and legibly marked functional zones, but with a solution allowing their interpenetration and easy adaptation for other purposes. Other features include accessibility and cost-effectiveness of implementation, and reliability in the presentation of the design assumptions.



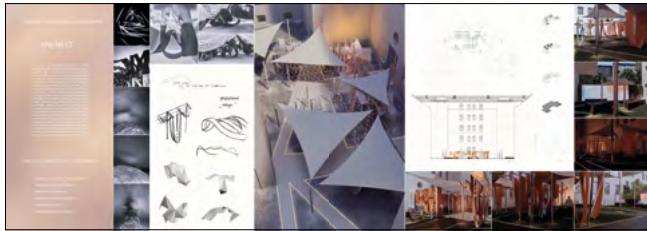
I wyróżnienie honorowe | First Honorary Mention



Klaudia Drabczyk

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie | Jan Matejko
Academy of Fine Arts in Kraków

praca nr | work no. 522498



Uwagę Jury zwróciła przemyślana siatka ścieżek komunikacyjnych połączona z ażurową, lekką strukturą, pozwalającą na różnorodną aranżację elementami tekstylnymi, umożliwiającą, zależnie od potrzeb użytkownika, dzielenie bądź łączenie różnych stref funkcjonalnych, budującą atmosferę prywatności sprzyjającej zarówno relaksowi, jak i różnorodnym aktywnościom.

The jury's attention in the project awarded with the first mention was drawn by the well-thought-out grid of circulation paths combined with a light openwork structure, allowing a variety of textile elements to be arranged, making it possible, depending on the user's needs, to divide or combine various functional zones, creating an atmosphere of privacy conducive to relaxation or the realisation of various activities.



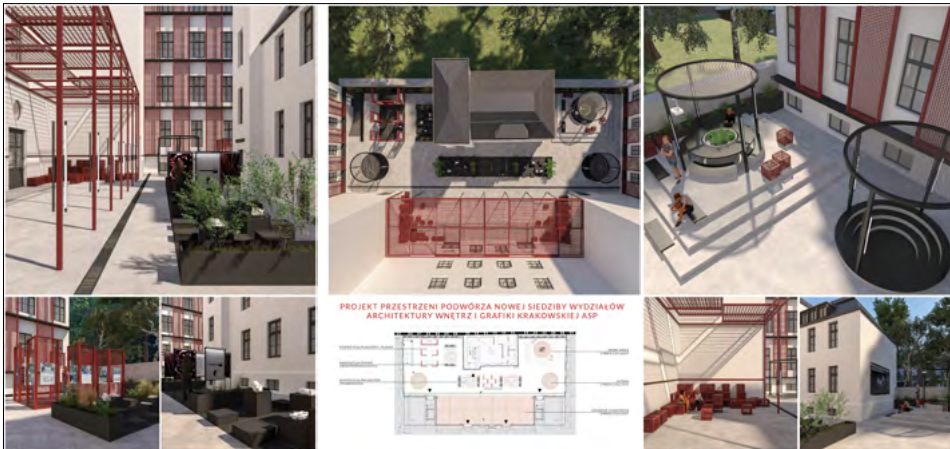
II wyróżnienie honorowe | Second Honorary Mention



Wiktoria Bartczak

Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu
| University of Arts in Poznań

praca nr | work no. 140658



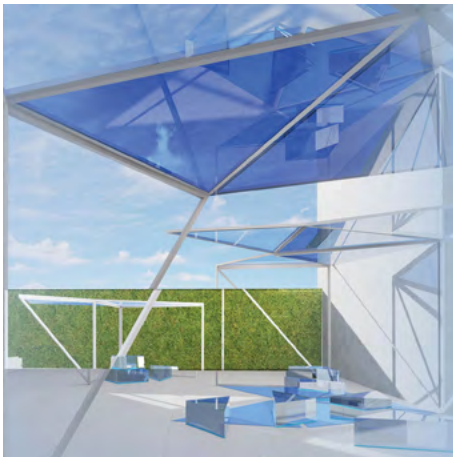
II wyróżnienie otrzymał projekt, który w opinii Jury cechuje spójność formy, użytych środków i rozwiązań przestrzennych, także w obrębie zastanych elewacji budynku otaczającego projektowaną przestrzeń. Czytelnie wyznaczone strefy funkcjonalne, wpisane w geometryczny układ projektowanych elementów, wprowadzają w zadaną przestrzeń porządek, jednocześnie budując interesujące kontrasty kolorystyczne i formalne.

Second prize was awarded to a project that, in the jury's opinion, was characterised by a consistency of form, means and spatial solutions, also within the existing façades of the building surrounding the designed space. Clearly delineated functional zones, inscribed in the geometric arrangement of the designed elements, introduce order into the given space while at the same time build up interesting colour and formal contrasts.



Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



Paulina Bednarz



Martyna Bielak



Stanislava Danylenko



Klaudia Drabczyk

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

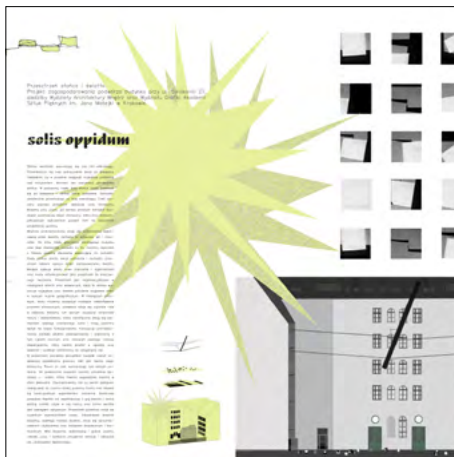
Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



Katarzyna Grzesiak



Katarzyna Gubała



Anna Jaśkowiec



Aleksandra Jawdyńska

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



Hanna Kasprzycka



Julia Korzec



Sofiia Krasnovyđ



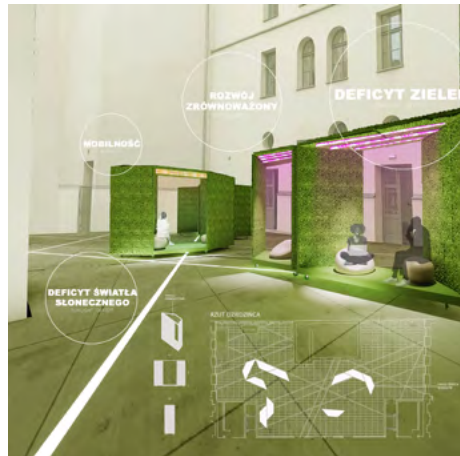
Anastasiya Matsiuk

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



Natalia Miga



Patrycja Molska



Ariel Mohr



Natalia Niżnik

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



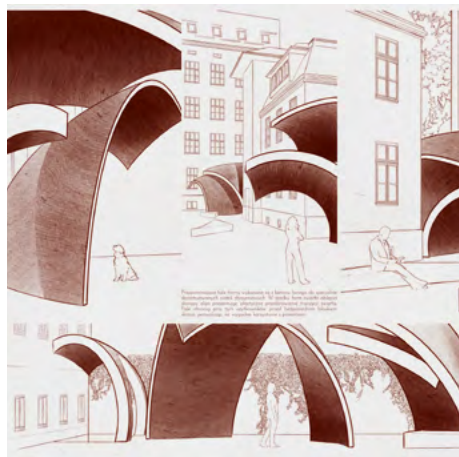
Anita Nowak



Julia Nowak



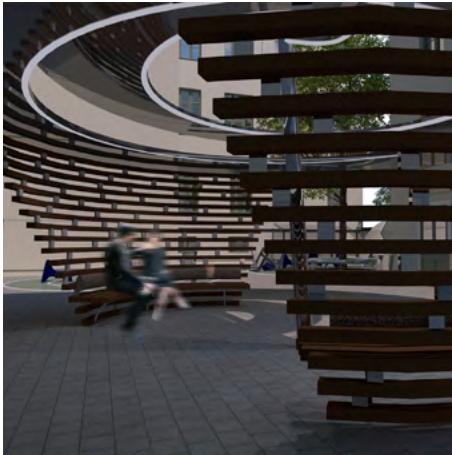
Katarzyna Orłowska



Bartłomiej Pietryka

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



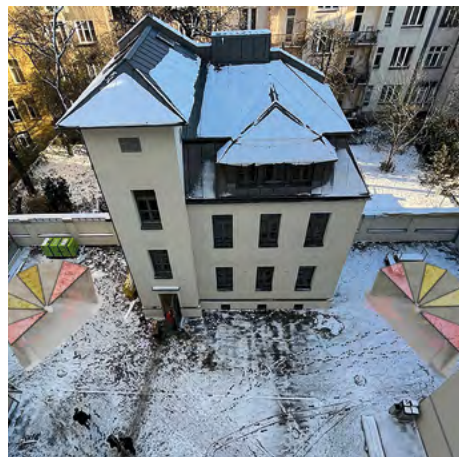
Łukasz Pilecki



Zuzanna Witkowska



Konrad Porębski



Pauline Poux

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



Wioletta Sławek



Oliwia Tasiemska



Katarzyna Tokarz



Julia Trzepizur

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie



Julia Woźniak



Mateusz Wróbel



Ines Zgrzywa

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku



Wiktor Boguszewski, Juliia Grygorehuk



Joanna Brzozowska, Paweł Esnekier



Melania Bulczak, Sara Orlikowska



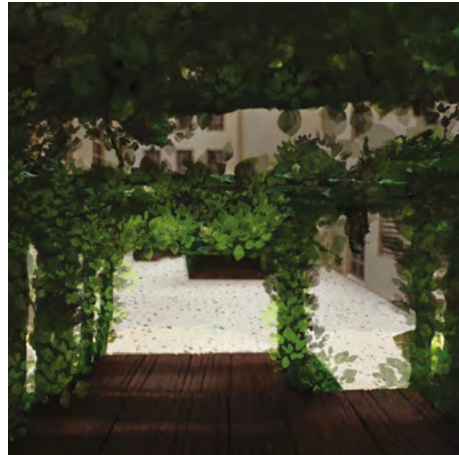
Marta Dyk, Pola Osonicka, Maja Bazak

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku



Karolina Masłowska, Wiktoria Spychała



Julia Nowicka, Wiktoria Wróbel



Julia Potulska, Paulina Nowakowska



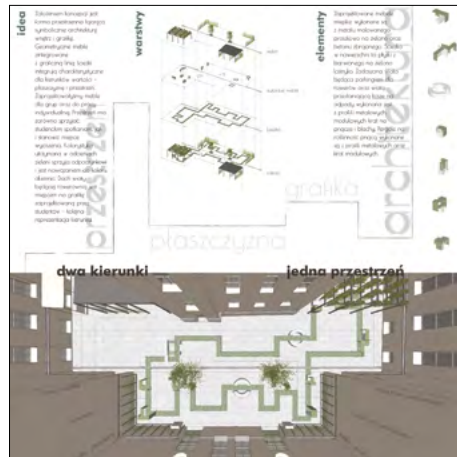
Julia Artieda Vila, Eider Lozano Carbajosa

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Akademia Sztuk Pięknych Łódź im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi



Sandra Matuszewska, Aleksandra Grabowska,
Oliwia Szopa



Kamila Pietrzak, Martyna Żyrkowska, Karolina Burda

Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu



Wiktoria Bartczak

Uczestnicy wystawy / Participants of the exhibition

Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie



Małgorzata Danowska, Natalia Jaszczuk

Politechnika Śląska w Gliwicach



Mateusz Singh, Wiktoria Podbiół

Politechnika Krakowska im. Tadeusz Kościuszki w Krakowie



Anna Michalik

między- narodowa konferencja naukowa

INTERNA
TIONAL
INTERIOR
DESIGN
BIENNIAL



8. edycja / 8th edition / 24



Wydział
Architektury Wnętrz
ASP w Krakowie

Common Space – Forum | Międzynarodowa konferencja naukowa

Common Space – Forum | International Science Conference

Common Space

... to przestrzeń wspólna, kolektywna, należąca do wszystkich i do każdego z osobna.

... to przestrzeń powszednia, pospolita, zwyczajna.

... to przestrzeń powszechna, uniwersalna, dostępna dla wszystkich.

„Common Space” jest pojęciem mogącym zarówno przybierać formę fizyczną dostępną dla wszystkich, taką jak plac miejski, placówka edukacyjna, przestrzeń ekspozycyjna czy nowa wspólna siedziba Wydziałów Architektury Wnętrz i Grafiki ASP w Krakowie, jak i stać się siecią ideową rozpiętą między grupą osób, spotykających się w dwa kwietniowe dni 2024 r. na konferencji naukowej.

Międzynarodowa konferencja naukowa odbyła się w dniach 11 i 12 kwietnia 2024 r. w ramach 8. Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz organizowanego przez Wydział Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Uczestnicy wygłaszali referaty zdalnie oraz stacjonarnie, w Małopolskim Ogrodzie Sztuki w Krakowie, z równoczesnym streamingiem online. Indywidualne – badawcze oraz zawodowe (praktyczne) – interpretacje tematu biennale, odnoszące się do projektowania, sztuki, nauki, natury, technologii, przestrzeni, obrazu, dźwięku i relacji międzyludzkich, zostały zebrane w monografii pokonferencyjnej „Common Space”.

Common Space

... is a shared, collective space that belongs to every single individual and to all at the same time.

... is an everyday, ordinary, regular place.

... is truly common, universal and accessible for everyone.

„Common Space” is a concept that can take the form of a physical space accessible to everyone, such as a town square, an educational institution, an exhibition venue or the new joint headquarters of the Faculties of Interior Design and Graphic Design of the Academy of Fine Arts in Krakow, or it can become an ideological network spanning a group of people coming together for a scientific conference on two April days in 2024.

The international scientific conference took place on 11-12 April 2024 as part of the 8th International Interior Design Biennial organised by the Faculty of Interior Design of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków. Participants presented their papers in person and remotely at the Małopolska Garden of Arts in Kraków with simultaneous on-line streaming. The individual academic and professional (practical) interpretations of the theme of the biennial, pertaining to design, art, science, nature, technology, space, image, sound, and interpersonal relationships, have been compiled in the post-conference monograph titled „Common Space”.

Autorzy artykułów odnoszą się zarówno do przestrzeni architektonicznej rzeczywistej, projektów koncepcyjnych, jak i obszarów wirtualnych, istniejących jako zamysł.

Przemierzmy z nimi przestrzenie miejskie Bydgoszczy – przeznaczone do rewitalizacji i objęte projektami, nie zawsze trafnymi i niekoniecznie korzystnymi dla wszystkich, jak również poznamy autorski projekt przestrzeni dialogu między projektantami i mieszkańcami miasta zwanego Wenecją Północy. Wcielimy się w postać *flâneura* zachwycającego się wielowymiarowością zurbanizowanych przestrzeni wspólnych – jak pisze autorka artykułu – często niedostępną we współczesnych *smart cities*. Wkroczymy do świata osób z niepełnosprawnościami dzięki analizie projektu koncepcyjnego wnętrza domu opieki wytnieniuowej dla dzieci oraz trzech zrealizowanych projektów architektonicznych przeznaczonych dla osób niewidomych i słabowidzących, niesłyszących oraz dzieci i młodzieży z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Nasuwająca się naturalnie tematyka projektowania uniwersalnego zostanie przedstawiona poprzez omówienie zagadnień prawnych, teoretycznych oraz projektów koncepcyjnych, a następnie pogłębiona o projektowanie przestrzeni inkluzywnych, uwzględniających neuroróżnorodność użytkowników, na przykładzie projektu wystawienniczej przestrzeni eksperymentalno-edukacyjnej. Tematykę ekspozycji kontynuuje artykuł dotyczący metody projektowej *design thinking* i jej zastosowaniu w projektowaniu wystaw dostępnych dla szerokiego grona odbiorców. Poznamy również metody twórcze wykorzystujące różnorodnie cyfrowe

The authors of the included papers tackle the issues of both the actual architectural space, conceptual designs, as well as virtual spaces that exist only as ideas.

We will explore the urban spaces of Bydgoszcz with them, including areas earmarked for revitalisation and included in projects that are not always appropriate or beneficial for everyone. We will also learn about an original project of a space for dialogue between designers and residents of the city known as the Venice of the North. We will take on the role of a *flâneur* marvelling at the multidimensionality of urbanised public spaces – as the author of the paper puts it – often inaccessible in contemporary smart cities. We will venture into the world of people with disabilities by analysing the conceptual design of a respite care home for children and three completed architectural designs for blind and visually impaired people, the d/Deaf, as well as children and young people with various kinds of disabilities. The somewhat obvious issue of universal design will be introduced through a discussion of legal and theoretical concerns and conceptual designs, and then explored in greater depth with the design of inclusive spaces that take into account the neurodiversity of users, based on the example of an experimental and educational exhibition space. The topic of the exhibition is continued in a paper on the Design Thinking method and its application in designing exhibitions accessible to a wide audience. We will also learn about creative methods that use various digital data fields to enrich architectural space designs.

pola danych do wzbogacania projektów przestrzeni architektonicznej oraz zanurzymy się w nierzeczywistych, aczkolwiek zamieszkałych przestrzeniach wirtualnych świata gier komputerowych.

Zebrane w tomie teksty odnoszą się do tematu konferencji w sposób bardziej lub mniej bezpośredni. Starają się odpowiedzieć na pytania generowane hasłem „Common Space”: czy przestrzeń wspólna powinna zmuszać ludzi do kontaktu, czy umożliwiać również samotne jej doświadczanie? Jak twórca rozumie pojęcie uniwersalności? Czy jest w stanie osiągnąć ją, odnosząc się do własnego języka form? Czy przestrzeń powszechna może być unikatowa?

„Common Space – Forum” to przestrzeń wspólna architektów wnętrz, nauczycieli akademickich, studentów oraz przedstawicieli firm z branży, służąca wymianie wiedzy, poglądów i doświadczeń, które są widziane/doświadczane/słyszane, analizowane, zapamiętywane i przetwarzane. Przez dwa kwietniowe dni była przestrzenią rzeczywistą: namacalną, słyszalną i widzialną. Teraz, zapośredniczona w języku, pozostała utrwalona na papierze w formie monografii, by trwać w świecie idei.

Littera scripta manet – słowo zapisane pozostaje.

dr Joanna Łapińska
 kuratorka biennale /
 autorka merytorycznych
 założeń konferencji naukowej

The papers collected in this volume refer to the topic of the conference in a more or less direct manner in an attempt to answer the questions raised by bringing up the issue of „Common Space” - should a shared space force people to interact with each other, and should it be open to being experienced on one's own? How do the creators understand the notion of commonness and versatility? Can they achieve it based on their personal language of forms? Can a shared space be unique at the same time?

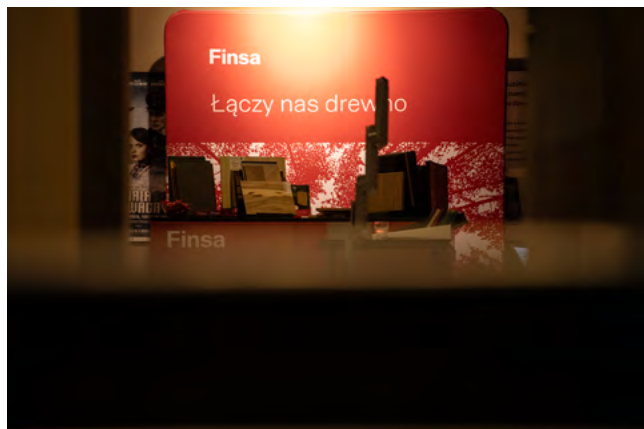
„Common Space – Forum” is a shared space for interior designers, academic staff, students and industry representatives. It is a platform for the exchange of knowledge, views and experiences that are seen/experienced/heard, analysed, remembered and processed. Throughout the two April days, it was a real, tangible space that could be heard, touched and seen. And now, conveyed through language, it has been preserved on paper in the form of a monograph, to live on in the world of ideas.

Littera scripta manet – the written letter remains.

Joanna Łapińska
 curator of the biennale /
 substantive development
 of the conference guidelines



Fot. E. Dufaj



Agnieszka Mierzwa

Jan and Jędrzej Śniadecki University of Technology, Bydgoszcz

Common space in urban interiors in Bydgoszcz**Abstract**

There is an ongoing discussion on the quality of common spaces in the cities. The creation of good practices and standards in the design, revitalisation and adaptation of urban interior spaces, in line with the spirit of inclusivity and sustainable design, is a major challenge. The accessibility of the city's social, cultural, leisure and entertainment functions should be comparable for users with different needs.

Common spaces in Bydgoszcz coexist with the Brda River and the Bydgoszcz Canal. Historic documentation, notes, old photographs and oral transmission show a socially and culturally vibrant city called Little Berlin or Venice of the North. The potential of areas along the water in the city is huge, but there are still degraded spaces that need attention. Projects completed to date such as the Mill Island and the Rother's Mills provide the impetus for further action.

Keywords

common space, identity, revitalization, Bydgoszcz

Agnieszka Mierzwa

Politechnika Bydgoska im. Jędrzeja i Jana Śniadeckich

Przestrzeń wspólna we wnętrzach miejskich Bydgoszczy

Abstrakt

W miastach toczy się dyskusja nad jakością przestrzeni wspólnych. Tworzenie dobrych praktyk i standardów w projektowaniu, rewitalizacji i adaptacji przestrzeni wnętrz miejskich, zgodnych z duchem projektowania inkluzywnego (włączającego) i zrównoważonego, stanowi wielkie wyzwanie. Dostępność funkcji społecznych, kulturalnych, rozrywkowych i rekreacyjnych miasta powinna być porównywalna dla użytkowników o różnorodnych potrzebach.

Bydgoskie przestrzenie wspólne związane są z rzeką Brdą i Kanałem Bydgoskim. Pozostała dokumentacja, zapiski, stare fotografie i przekazy ustne składają się na obraz tętniącego życiem towarzyskim i kulturalnym miasta zwanego Małym Berlinem czy Wenecją Północy. Potencjał obszarów wzdłuż wody w mieście jest bardzo duży, ale i wciąż wymagają uwagi zdegradowane przestrzenie. Zrealizowane do tej pory projekty jak Wyspa Młyńska i Młyny Rothera dają asumpt do dalszego działania.

Słowa kluczowe

przestrzeń wspólna, tożsamość, rewitalizacja, Bydgoszcz

Rys historyczny i tożsamościowy miasta Bydgoszczy

Poszukiwania tożsamości i przywracania dziedzictwa kultury swojego miejsca pochodzenia rozpocząłam 15 lat temu. Bydgoszcz przez dziesięciolecia była miastem zaniedbanym, wręcz brzydkim. Brakowało jednolitej koncepcji przywrócenia dawnej świetności miasta, dla mnie istniejącej wyłącznie w przekazie ustnym prababci i dziadka. Podejmując się kolejnych, związanych z projektami studenckimi, wyzwień w przeróżnych przestrzeniach miejskich zaczęłam poszukiwać, sprawdzać, zagłębiać się w archiwalne dokumenty i zbiory zgromadzone przez miłośników miasta.

Dzięki głębszej analizie zebranych materiałów oraz mglistych wspomnień rodzinnych, odkryłam Bydgoszcz jako piękne, znaczące miasto, zwane Małym Berlinem czy Wenecją Północy, położone wzdłuż rzeki Brdy i Kanału Bydgoskiego łączącego Wisłę z Odrą, z rozwiniętym transportem rzeczny i kontaktami z całym światem. W latach największego rozkwitu transportu rzeczno-egipskiego w Bydgoszczy (kanał powstał pod koniec XVIII w., a w okresie międzywojennym uznawany był za najpiękniejszą i najsprawniejszą drogę wodną) można było tu nabyć produkty z całego świata. W delikatesach mojej prababci dostępna były kawa, herbaty, tytoń, kapary, oliwki czy egzotyczne przyprawy, a w restauracjach zupa żółtowa. W przekazie ustnym, we wspomnieniach są wyraźnie obecne miejsca w tkance miejskiej, które tworzyły życie towarzyskie, społeczne, kulturalne, rozrywkowe.



Il. 1 Załadunek towarów w Starym Porcie, źródło: W. Banach, *Czas odnaleziony: Bydgoszcz na dawnych pocztówkach (1894–1945)*

Kanał Bydgoski oprócz podstawowej funkcji, jaką był transport, pełnił również funkcję społeczną i kulturalną. W parku zwanym Plantami Kanału istniały liczne kawiarnie i restauracje Rasmusa i Krugera, Ogród Patzera, Ogród Klienera. Odbywały się tu dansingi na tzw. deskach, teatry letnie, plenery malarskie, wystawy. Dostępne były również tereny do gry w badminton, tenisa, golfa. Latem odbywały się spływy kajakowe i spacerów wodnych gondolami, a zimą bydgoszczanie wykorzystywali zamrożoną taflę wody do jazdy na łyżwach. Wzdłuż rzeki Brdy

również toczyło się życie towarzyskie. Jednym z legendarnych miejsc była Cafe Bristol z werandą zawieszoną nad rzeką. Budynek został zburzony podczas II wojny światowej.



Il. 2 Planty Kanału Bydgoskiego, źródło Muzeum Kanału Bydgoskiego

Ze względu na zmianę sposobu transportu towarów, kanał stracił swoją kluczową rolę. W latach 70. XX wieku część kanału została zasypana. Pozostała infrastruktura przemysłowa jak młyny, spichrze, manufaktury czekały kilkadziesiąt lat na adaptację na nowe funkcje.

Nowe funkcje poindustrialnej infrastruktury nadbrzeżnej

Bydgoszcz szuka swojej nowej tożsamości. Wśród form adaptacji poprzemysłowych obiektów najpopularniejsze są te na funkcje gastronomiczne i mieszkaniowe. Świetnymi przykładami są Wenecja Bydgoska, którą niegdyś tworzyły manufaktury, a dziś wypełniają restauracje i kluby, czy stara farbiarnia przebudowywana na luksusowy apartamentowiec Loft Farbiarnia.

Przestrzeń wspólna w mieście, aby mogły zostać oddane mieszkańcom, wymagały całkowitej rewitalizacji. Najlepszym jej przykładem jest Wyspa Młyńska i Młyny Rothera. Młyny miały zostać przekazane w ręce prywatne i zamienione w hotel. Na szczęście dla Bydgoszczy młyny i wyspa pozostały w rękach miasta. Całą przestrzeń przekazano mieszkańcom, którzy na co dzień wykorzystują wyspę do celów rekreacyjnych: pikników, gier i zabaw, warsztatów. Okazjonalnie odbywają się tu koncerty, spektakle, pokazy. Młyny to forum dla wystaw, sympozjów i konferencji.

Niemniej istotnym świadectwem tożsamości miasta są barki. Produkowane w legendarnej fabryce Lloyd'a do lat 70. XX w. pełniły funkcję transportową. Życie barkarzy zostało wspaniale udokumentowane i ukazane w Muzeum Wodniaków i Miłośników Szypersztwa mieszcącym się na barce Lemara. Pod pokładem, w ładowniach można poznać historię barkarzy: ich życie zawodowe i rodzinne. Inną znaną barką jest Ella, która zacumowana obecnie w Brdyujściu niszczeje. Wraz ze studentami od 2 lat tworzą projekty adaptacji Elli na przeróżne funkcje, choćby na klub morsów, coworking, piekarnię, wędzarnię ryb, bar sushi czy centrum spa. Odrastająca barka mogłaby zacumować w ścisłym centrum Bydgoszczy i wzbogacić o nową funkcję stanowić wielką atrakcję, służąc jednocześnie odtworzeniu obrazu miasta sprzed lat.

Oprócz architektonicznych założeń, których celem jest odbudowanie tkanki miejskiej, organizowane są wydarzenia promujące dziedzictwo kulturowe i wzmacniające jego znaczenie. W Muzeum Kanału Bydgoskiego można zobaczyć stałą wystawę prezentującą historię kanału oraz wypożyczyć kajaki, by przepłynąć kilkoma trasami (wszystko zależy od funkcjonowania śluz, które są w permanentnym remoncie), delektując się widokiem wody i roślinności. Wypożyczalnia sprzętów wodnych istnieje również przy Marinie. Przepłynięcie rzeki kajakiem, łodzią czy rowerem wodnym pozwala na spojrzenia na miasto z perspektywy Brdy. Można również skorzystać z tramwaju wodnego, a przy Wyspie Młyńskiej zacumowane są tzw. houseboaty, które można wynająć na imprezy okolicznościowe czy nocleg.

W okolicy wszystkich tych obiektów, wykorzystując lokalny potencjał, odbywają się liczne wydarzenia promujące miasto. Jednym z najważniejszych jest Ster na Bydgoszcz 53°N, 18°E organizowany od 2008 roku. Przyptykający na festiwal z całego świata goście i mieszkańcy przez kilka dni korzystają z licznych atrakcji jak prezentacje jednostek pływających, zawody, gry i zabawy sportowe, koncerty i wystawy.

Bydgoszcz, szukając tożsamości kulturowej, wraca do swoich tradycji. Jednak ten proces wymaga nie tylko analizy historycznej i tożsamościowej, ale i szerokiej dyskusji społecznej. Potrzeby nowego pokolenia generują wytyczne projektów uniwersalnych.

Świadomość – budowanie i wzmacnianie

W Bydgoszczy istnieje kilka jednostek zajmujących się budowaniem miasta, jego tożsamości i świadomości mieszkańców. Są to: Miejska Pracownia Urbanistyczna, Miejski Konserwator Zabytków, Plastyk Miasta, Rada ds. Estetyki oraz Menedżer Starego Miasta i Śródmieścia. Jest to niezwykle rzadka sytuacja, biorąc pod uwagę chociażby sąsiedni Toruń, w którym rządzi wyłącznie Miejski Konserwator Zabytków. W Bydgoszczy odbywają się dyskusje społeczne i to często w bardzo ciekawych formach: spacerów, wizyt w trakcie realizacji inwestycji, gier miejskich, konkursów, nagród dla prac dyplomowych i innych aktywności. Na ich podstawie tworzone są przez Radę Miasta wytyczne. Jednak na wielu przykładach mogą wykazać, że nie zawsze proces ten prowadzi do pełnego sukcesu.

Przestrzeń zyskuje dodatkowe cechy podczas użytkowania, odzwierciedla swoich użytkowników. Dlatego budowanie świadomości mieszkańców, konfrontowanie się z odmiennymi obrazami świata jest dużym wyzwaniem, kluczowym w tworzeniu przestrzeni wspólnych miast. Wprowadzenie gwałtownych zmian w funkcjonowaniu i wyglądzie miasta bez wyjaśnień czy konsultacji społecznych, prowadzi do ogólnego poruszenia, niezgody, wzajemnych pretensji. Posłużę się dwoma przykładami, które z racji osobistego zaangażowania są mi dobrze znane.

Pierwszy to projekt koncepcyjny rewitalizacji placu Piastowskiego – praca magisterska Karoliny Sommerfeld. Projekt uzyskał kilka wyróżnień w tym III Nagrodę Prezydenta Miasta Bydgoszczy w kategorii najlepsze prace dyplomowe na rzecz miasta Bydgoszczy; Najlepsze Dyplomy w kategorii Wnętrza w magazynie branżowym „Architektura & Biznes” oraz wysoką ocenę w środowisku akademickim. Projekt był również szeroko komentowany na łamach lokalnych mediów. Niegdyś plac był centrum nowej śródmiejskiej parceli, pełnił funkcje rekreacyjne i służył tymczasowemu handlowi. Współczesny plac od kilkadziesiąt lat wpisał się w tożsamość miasta jako targowisko, ale jakość tej przestrzeni pozostawia wiele do życzenia pod względem funkcjonalnym i estetycznym. Dyplomantka, podejmując temat, przeprowadziła szereg analiz funkcjonalnych, społecznych, komunikacyjnych i architektonicznych. Przywrócenie funkcji rekreacyjnej, której bardzo w tej parceli miasta brakuje, zachowanie funkcji handlowej oraz rozwiązanie pilnego zapotrzebowania na parking stały się głównymi założeniami projektu. Sommerfeld spotkała się z dużym dystansem, a wręcz niechęcią sprzedawców. Wydzwięk internetowych komentarzy niektórych środowisk miał znamiona hejtu, który wymagał interwencji. W wyniku rewitalizacji placu dzierżawcom może zostać podniesiony czynsz, część stoisk – np. tych z bielizną – może ze względów estetycznych zostać usunięta, a kontrabanda zlikwidowana. Zaproszenie sprzedawców do konsultacji, zaproponowanie rozwiązań i ich wytłumaczenie mogłoby zredukować agresywne zachowania i stworzyć pole do rozwoju przestrzeni ważnej dla tkanki miejskiej.

Innym przykładem problemów komunikacyjnych między społecznością, projektantem a inwestorem jest adaptacja starej hali targowej. Pierwotna funkcja handlowa traciła tu na wartości od początku lat 2000. ze względu na wyludnianie ścisłego centrum i tworzenie przestrzeni biurowych oraz rozpoczęty proces zamykania tej strefy dla ruchu kołowego. Przez lata miasto prowadziło dyskusje społeczne, spaceruje oraz zorganizowało ogólnopolski konkurs na zagospodarowanie hali. W wyniku tych działań zostały sporządzone przez Radę Miasta Bydgoszczy wytyczne dla przyszłego dzierżawcy. Wytyczne określały wielofunkcyjność przestrzeni z miejscem na działalność gastronomiczną, rozrywkową, kulturalną. Otwarcie hali po remoncie odbyło się w latem 2023 roku, nadano jej jedynie funkcję gastronomiczną. Użytkownicy narzekali na nudę, hałas i duży dyskomfort cieplny, a najemcy na nieregulowane warunki organizacyjne i finansowe. Koncept hali po kilku miesiącach upadł, a na forum miasta przetoczyła się burzliwa dyskusja, w której większość pretensji kierowano do dzierżawcy, który nie zastosował się do wytycznych władz oraz nie zaspokoił potrzeb mieszkańców Bydgoszczy. W chwili pi-

sania tego artykułu planowane jest ponowne uruchomienie hali pod nazwą Gwar Foodhall. Czy zatem wybranie dwóch mankamentów hali – funkcji gastronomicznej i złej akustyki – ma zapewnić tym razem sukces? Jaką rolę i możliwości decyzyjne mają w tej sytuacji miasto i jego mieszkańcy?

Wymienione doświadczenia miasta w wprowadzaniu zmian i rewitalizacji przestrzeni wspólnych mogą zostać wykorzystane przy okazji przeprowadzania konkursu na zagospodarowanie placu Teatralnego, który ma się w najbliższym czasie odbyć. Niegdyś plac stanowił o prestiżu wielokulturowego miasta. Majestatyczny budynek teatru był wizytówką Bydgoszczy. Ucierpiał w trakcie II wojny światowej i wyburzono go zaraz po niej. Obecnie plac nazywany jest „dziurą wstydu”, ze względu na całkowicie przypadkowe i niewystarczające zagospodarowanie. Zmieniła się dominanta w tej przestrzeni – powstała Opera Nova, trwa budowa czwartego kręgu opery, który ma pełnić funkcję kongresowo-wystawienniczą. Sam teatr został przeniesiony w zupełnie inną lokalizację. Na jego miejscu pozostała więc przestrzeń wyjątkowo ważna i atrakcyjna, wprowadzająca gości do Starego Miasta. W ramach współpracy Pracowni Urbanistycznej, SARP i Stowarzyszenia Miłośników Miasta Bydgoszczy rozpoczęto dyskusję społeczną nad funkcją placu Teatralnego. Jako lokalna patriotka obserwuję przebieg procesu tej rewitalizacji i chciałabym wziąć udział w konkursie, proponując wielofunkcyjne Ogrody Teatralne. Ciekawa jestem, czy miasto w założeniach konkursowych da możliwość udziału każdemu, dla kogo temat będzie ważny, czy nałoży dodatkowe warunki jak członkostwo w izbach, uprawnienia, zawód np. urbanisty (który od kilku lat niestety stracił status i, podobnie jak w przypadku architektów wnętrz, nie posiada oficjalnej reprezentacji).

Dostępność przestrzeni wspólnych

Warsztatowy audyt dostępności miasta pod kątem barier architektonicznych i dostosowania przestrzeni wspólnych do potrzeb osób z ograniczeniami percepcji czy neuroatypowych wykazał niestety całkowity brak takiej dostępności. O ile same budynki są coraz lepiej przystosowywane do specyficznych potrzeb, przestrzenie wspólne Bydgoszczy wymagają całkowitej zmiany.

Dobre praktyki w projektowaniu przestrzeni wspólnych opierają się na zasadzie zapewnienia porównywalnych doświadczeń w korzystaniu z takich miejsc przez użytkowników z odmiennymi potrzebami.

Przed Bydgoszczą stoi zatem wyzwanie tworzenia miasta z określoną tożsamością kulturową oraz troską nad dziedzictwem i historią, jednak z uwzględnieniem potrzeb różnorodnej społeczności w zrównoważonym, spokojnym środowisku. Środowisku przyjaznym budowaniu mostów „między horyzontami”.

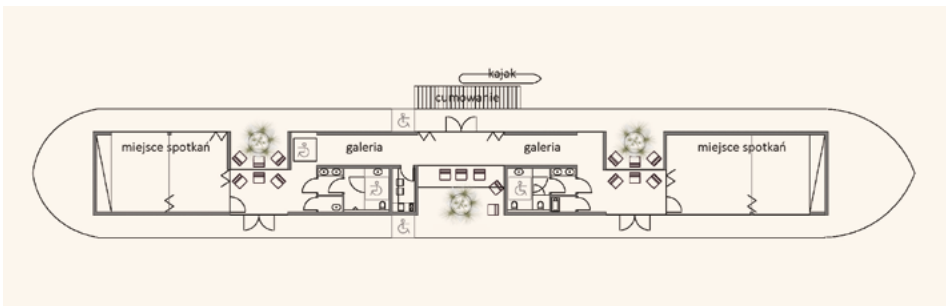
Horyzonty – autorski projekt adaptacji barki Ella

Koncepcją mojego autorstwa jest projekt adaptacji wspomnianej barki Ella do funkcji forum dyskusyjnego, zacumowanego w ścisłym centrum miasta. Nazwa inspirowana Heideggerowskim rozumieniem słowa „horyzonty”, interpretowanego jako obrzeża niemożliwe do przedstawienia na planie, pochodne edukacji, doświadczenia czy codziennych zdarzeń, wpływ rodziny i otoczenia. Horyzonty zapełniają realne i wyobrażone obecności, które pozwalają jednostce identyfikować się z nimi.



Il. 3 Horyzonty – barka Ella adaptowana do funkcji forum dyskusyjnego, źródło: materiały własne

Projekt ma dwa cele. Pierwszy z nich to stworzenie forum dla mieszkańców do prowadzenia warsztatów, doświadczeń czy dyskusji wzmacniających ich świadomość społeczną, uwrażliwiających na różne potrzeby, angażujących bydgoszczan w działania. Drugim celem jest stworzenie wytycznych dla miasta i inwestorów prywatnych do dobrych praktyk w procesie projektowania przestrzeni wspólnych – od wstępnych dyskusji, przez koncepcję aż do realizacji. Projekty powinny odbywać się w interdyscyplinarnych zespołach składających się z architektów, społeczników, a również lekarzy.



Il. 4. Horyzonty – barka Ella adaptowana do funkcji forum dyskusyjnego, źródło: materiały własne

Barka o wymiarach około 8 × 55 m ma wielotonową wyporność, co daje nieograniczone możliwości w jej aranżacji i użytkowaniu. Ciekawostką jest, że jako jednostka wodna barka nie podlega przepisom i normom budowlanym. Niemniej mój projekt zakłada podział funkcjonalny, który zapewnia pełny komfort dla osób z trudnościami w poruszaniu, dla matek z dziećmi i osób neuroatypowych. Sale warsztatowe i konferencyjne mają możliwość podziału dostosowanego do bieżących potrzeb. Zewnętrzny pokład barki mógłby być wykorzystywany do prowadzenia relacji medialnych, tym bardziej, że zaprojektowane lustrzane okładziny ścienne atrakcyjnie odbijałyby otoczenie. Na pokład barki można wejść zarówno z brzegu, jaki i z poziomu rzeki z platformy wodnej.

Toczący się w mieście dialog mógłby znaleźć swoje miejsce na barce, miejscu silnie wpisany w tożsamość Bydgoszczy.

Bibliografia:

W. Banach, *Pozdrowienia z dawnej Bydgoszczy*, Bydgoszcz 2020.

K. Drozdowski, *Bydgoszcz w latach okupacji*, Bydgoszcz 2021.

T. Izajasz, D. Muszyńska-Jeleszyńska, Ż. Marciniak, *Od Kanału Bydgoskiego do Kanału Finów*, Bydgoszcz 2017.

A. Perlik-Piątkowska, *Pozdrowienia z bydgoskiego Starego Miasta. Rybi Rynek, Mostowa, Stary Rynek*, Bydgoszcz 2022.

M. Pszczółkowski, *Bydgoszcz między wojnami. Opowieść o życiu miasta 1918–1939*, Łódź 2013.

A. Sharr, *Heidegger dla architektów*, tłum. B. Baran, Warszawa 2023.

Przybytki Melpomeny. Katalog wystawy 16 kwietnia – 8 czerwca 2008, red. J. Baziak, D. Sójkowska, M. Woźniak, Bydgoszcz 2008.

**Agnieszka Mierzwa, dr sztuki**

Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie na kierunku Architektura Wnętrz. W 2019 r. obroniła pracę doktorską na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

Prowadzi autorskie studio projektowe, zajmuje się projektowaniem wnętrz mieszkalnych i użyteczności publicznej. W pracy badawczej podejmuje się projektów rewitalizacji i adaptacji wnętrz miejskich w Bydgoszczy wzdłuż rzeki i kanału w duchu inkluzywności, poszanowania tożsamości miejsca oraz aspektów kulturalnych, rekreacyjnych i ekologicznych.

Od 2010 roku pracuje na Politechnice Bydgoskiej na Wydziale Sztuk Projektowych. Prowadzi pracownię projektowania wnętrz oraz pracownię dyplomową.

dr Agnieszka Mierzwa

Graduate in Interior Design at the Academy of Fine Arts in Kraków. In 2019, she defended her doctoral thesis at the Academy of Fine Arts in Gdańsk.

She runs her own design studio and designs residential and public interiors. In her research work, she undertakes projects for the revitalisation and adaptation of urban interiors in Bydgoszcz along the river and canal in the spirit of inclusivity, respect for the identity of the place as well as cultural, recreational and ecological aspects.

Since 2010, she has been working at the Bydgoszcz University of Technology at the Faculty of Design Arts. She runs an interior design studio and a diploma studio.

Aleksandra Gajzler-Baranowska

E. Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław

Exercises in empathy. Designing exhibition spaces using design thinking tools

Abstract:

In my text, I will show design practices found on the Design Thinking method, which are based on building sustainable relationships between people and the exhibition space. Empathy is understood here as the ability to feel and share the emotional experience of space. I will describe in turn the activities undertaken by the Exhibition Space Design Studio of the The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław in order to link the educational program with the market: workshops on the Design Thinking methodology, visiting exhibitions located in Wrocław's facilities, cooperation with external entities. I will prove that DT is an ideal tool to support project teams in the process of creative work on exhibition issues.

Keywords

Design Thinking, empathy, design workshops, exhibition design

Aleksandra Gajzler-Baranowska

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii

Ćwiczenia z empatii. Projektowanie przestrzeni wystawienniczych z wykorzystaniem narzędzi *design thinking***Abstrakt:**

W tekście zaprezentuję praktyki projektowe bazujące na metodzie *design thinking*, które opierają się na budowaniu zrównoważonych relacji na płaszczyźnie człowiek – przestrzeń wystawiennicza. Empatia rozumiana jest tu jako umiejętność odczuwania i dzielenia się emocjonalnym doświadczeniem przestrzeni. Opiszę kolejno działania, które podejmuje Pracownia Projektowania Przestrzeni Wystawienniczych wrocławskiej ASP, mające na celu powiązanie programu dydaktycznego z rynkiem: warsztaty z metodologii *design thinking*, zwiedzanie ekspozycji wystawienniczych zlokalizowanych we wrocławskich placówkach, współpraca z podmiotami zewnętrznymi. Udowodnię, że DT jest idealnym narzędziem wspomagającym zespoły projektowe w procesie pracy twórczej nad zagadnieniami natury wystawienniczej.

Słowa kluczowe

design thinking, empatia, warsztaty projektowe, przestrzenie wystawiennicze

Pracownia Projektowania Przestrzeni Wystawienniczych wrocławskiej ASP w ramach zajęć realizuje program oparty o klasyczne zadania dydaktyczne z obszaru wystawiennictwa takie jak: stoiska targowe, pawilony wystawiennicze, instalacje przestrzenne, czasowe lub stałe wystawy problemowe, scenografie koncertów i pokazów mody. Od kilku lat osobiście podejmę próby związania programu dydaktycznego Pracowni z rynkiem i lepszego przygotowania absolwentów do pracy w zawodzie. Nadrzędnym celem jest przybliżenie studentom procesu projektowania i produkcji wystaw. Staram się osiągnąć go poprzez następujące działania:

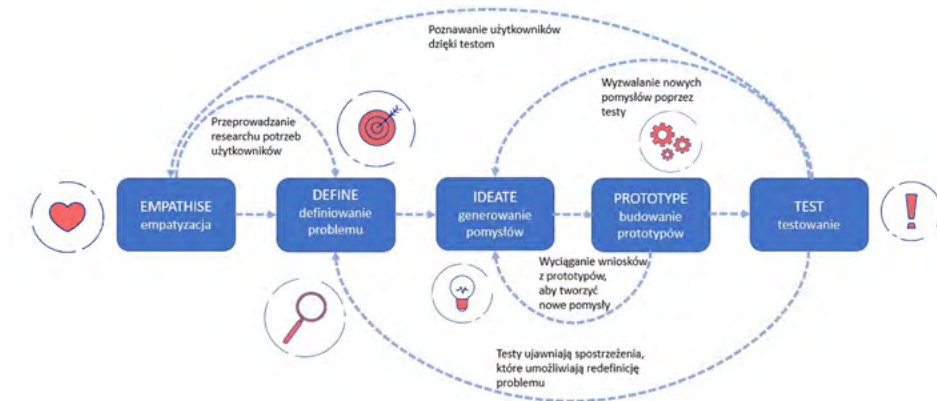
1. Warsztaty z metodologii *design thinking*, podczas których studenci rozwijają umiejętność kreatywnego myślenia, pracy w grupie, pracy pod presją czasu i doskonałą umiejętności autoprezentacji. Poznają też konkretne metody i narzędzia DT służące do generowania pomysłów, takie jak: piramida skojarzeń, pytania Osbourny, burza mózgów. Zyskują też wiedzę z zakresu metod badania potrzeb odbiorców za pomocą narzędzi takich jak wysoce skontekstualizowane wywiady pogłębione, mapa podróży klienta, mapa empatii, badania etnograficzne, tworzenie persony, *service safari*.
2. Zwiedzanie ekspozycji zlokalizowanych w placówkach we Wrocławiu (np. Muzeum Architektury, Centrum Historii Zajezdni, Centrum Poznawcze Hali Stulecia). Wizytom towarzyszą analizy przykładowych wystaw w oparciu o osobiste refleksje studentów.
3. Współpraca między Pracownią a podmiotami zewnętrznymi (instytucjami kultury, które w ramach swojej działalności zajmują się między innymi produkcją wystaw. Przykładem takiego nowego porozumienia jest podpisanie umowy z Ośrodkiem „Pamięć i Przyszłość” we Wrocławiu. Współpraca ta ma na celu głównie przybliżenie procesu produkcji ekspozycji oraz relacji między projektantem a instytucją.

Projektowanie wystaw to obszar, który winien możliwie w jak najszerszym zakresie czerpać z metodologii dizajnu skoncentrowanego na użytkowniku, czyli *human-centered design*. Cytując Dietera Ramsa: „Nie możesz zrozumieć, czym jest dobry projekt, jeśli nie rozumiesz ludzi”. W tym kontekście należy przywołać termin „empatia”, który oznacza zdolność do wczuwania się w stany emocjonalne innych osób, umiejętność przyjęcia ich sposobu myślenia, spojrzenia z ich perspektywy na rzeczywistość¹. A jeśli mowa o empatii, to na tej właśnie wartości zbudowano jedną z najpopularniejszych i najskuteczniejszych metod rozwijania innowacji czyli *design thinking*. Dzięki „swej uniwersalnej specyfice, ma szerokie zastosowanie w sektorach, które poszukują innowacji, ale nie poprzez powielanie tego, co dobrze znane, ale przez wdrożenia oryginalnych rozwiązań opartych na głęboko rozpoznanych potrzebach użytkowników”. W DT pierwszoplanową rolę odgrywa działanie zespołowe, praca w grupach multidyscyplinarnych łączących specjalistów z różnych – często odległych – dziedzin. Metodologia *design thinking* wdrożona do procesu twórczego wpisuje się w nurt popularnych obecnie tendencji związa-

1 D. Szczepan-Jakubowska, J. Jakubowski, *Jak ćwiczyć i rozwijać empatię?*, <https://akcja-empatia.pl/2019/09/16/jak-cwiczyc-i-rozwijac-empatie/>, [dostęp: 29.05.2024].

nych z dizajnem takich jak projektowanie doświadczenia użytkownika (*user experience design*), projektowanie partycypacyjne (*participatory design*) czy projektowanie zorientowane na użytkownika (*user centered design*). Wszystkie wymienione praktyki odnoszą się do szeroko pojmowanej empatii oraz dążą do wytworzenia emocjonalnej więzi z jednostką. DT opiera się na pięciu etapach, które muszą zostać zrealizowane w sposób liniowy, w określonej kolejności: empatyzacja, definiowanie problemu, generowanie pomysłów, budowanie prototypów, testowanie². (il.1)

DESIGN THINKING = twórcze rozwiązywanie problemów



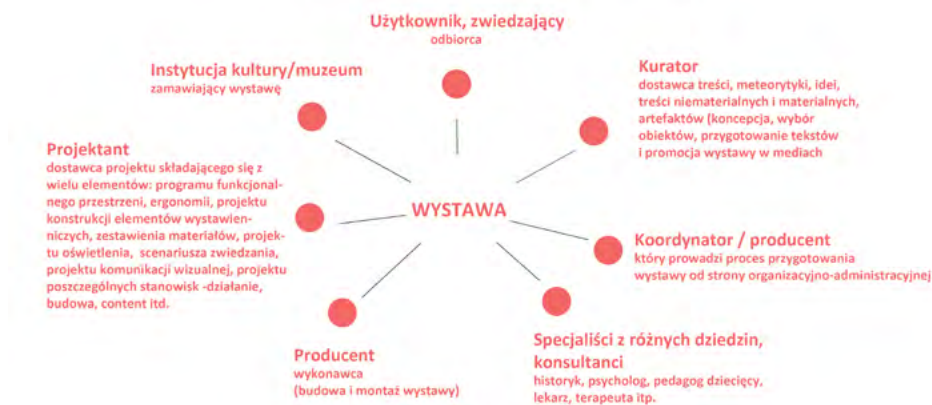
Il. 1. Etapy procesu design thinking, źródło: grafika autorska na podstawie https://miro.medium.com/v2/resize:fit:3840/0*rMLfWv7gEnqRb35I

Jako pasjonatka metody DT i wielokrotna moderatorka warsztatów zadaję sobie pytanie, w jaki sposób praktykę DT można wdrożyć w projektowaniu wystaw, aby wygenerować idee jak najlepiej odpowiadające na potrzeby instytucji oraz zwiedzających. Punktem wyjścia i zarazem podstawą do działań warsztatowych przeprowadzanych w Pracowni są materiały zebrane samodzielnie przez studentów: wywiady przeprowadzone z potencjalnymi użytkownikami, ankiety, opinie ekspertów i specjalistów z danej dziedziny, sugestie edukatorów i nauczycieli. Dużą rolę odgrywa na tym etapie dostępność pracowników instytucji, dla której projektowana jest wystawa i możliwość odbycia rozmowy z kuratorem, zespołem odpowiedzialnym za produkcję, montaż i obsługę ekspozycji. Zwracam szczególną uwagę na poprawnie skonstruowanie briefu projektu, który powinien zawierać fundamentalne elementy takie jak: cele, interesariuszy i ich role, budżet, oś czasu i harmonogram. Kolejnym krokiem jest przeprowadzenie dogłębnego researchu, podzielonego na 3 części: analizę problemu, analizę konkurencji, szukanie inspiracji. Współpraca z instytucjami kultury pozwala studentom zgłębić proces powstawania wystawy „od podszewki” – poznać relacje pomiędzy poszczególnymi podmiotami,

2 <https://designthinking.pl/>, [dostęp: 29.05.2024].

interesariuszami zaangażowanymi w proces. Mianem interesariuszy określa się wszystkie osoby lub ich grupy, które mają wpływ na funkcjonowanie projektu, usługi, produktu, firmy itp. Interesariuszami są więc zarówno osoby uczestniczące w procesie tworzenia danego projektu, jak i jego użytkownicy. Pojęcie „interesariusze” zostało użyte po raz pierwszy w 1963 roku przez badaczy ze Stanford Research Institute.

INTERESARIUSZE w procesie tworzenia wystawy:



II. 2. Mapa interesariuszy w procesie tworzenia wystawy, źródło: grafika autorska

Interesariusze przy tworzeniu wystawy (II.2):

1. Instytucja kultury / muzeum – zamawiający wystawę
2. Kurator – dostawca treści, meteorytyki, idei, treści niematerialnych i materialnych – artefaktów (koncepcja, wybór obiektów, przygotowanie tekstów i promocja wystawy w mediach)
3. Koordynator / producent – prowadzący proces przygotowania wystawy od strony organizacyjno-administracyjnej
4. Projektant – dostawca projektu składającego się z wielu elementów: programu funkcjonalnego przestrzeni, ergonomii, projektu konstrukcji elementów wystawienniczych, zestawienia materiałów, projektu oświetlenia, scenariusza zwiedzania, projektu komunikacji wizualnej, projektu poszczególnych stanowisk – działanie, budowa, treść itd.
5. Producent – wykonawca (budowa i montaż wystawy)
6. Użytkownik, zwiedzający – odbiorca

Dodatkowo mogą się pojawić specjaliści z różnych dziedzin, konsultanci jak np.: historyk, psycholog, pedagog dziecięcy, lekarz czy terapeuta.

Po skonstruowaniu briefu, przeprowadzeniu researchu i określeniu interesariuszy następuje etap empatyzacji. Jest to faza, w której wszyscy członkowie zespołu muszą wczuć się w sytuację użytkownika/zwiedzającego; szczególnie tego, który ma specyficzne potrzeby (np. jest dzieckiem niepotrafiącym czytać, osobą z niepełnosprawnością, seniorem). Kluczową rolę odgrywają tu dwa słowa: „obserwacja” i „empatia”. Jedną z metod wspomagających ten proces jest *service safari*. To narzędzie stanowi połączenie autoetnografii z analizą zastanych informacji – polega na tym, że członkowie zespołu badawczo-projektowego odwiedzają możliwie największą liczbę miejsc oferujących usługę pokrewną do projektowanej (czyli np. placówki muzealne z podobną ofertą edukacyjną), starając się jak najbardziej przyjąć perspektywę użytkownika. (Il. 3)



Il. 3. *Service safari* – zdjęcie z wizyty w Centrum Historii Zajezdźnia, źródło: materiał własny

Korzystnie na efektywność badania wpływa celowe wprowadzanie utrudnień – spacer z torbą podrózną, na wózku inwalidzkim, z wózkiem dziecięcym itp. Wykorzystuje się też znaną w marketingu technikę *shadowing* czy technikę spaceru badawczego praktykowaną w animacji kulturowej. Polegają one na wizytach z badaną osobą w roli „cienia”, czyli śledząc jej zachowania oraz zadając pytania. Dobrze znana metoda wywiadów pogłębionych ma charakter kontekstowy (chodzi o notowanie wrażeń i refleksji bezpośrednio podczas wykonywania czynności, albo w czasie trwania konkretnej interakcji osoby z obiektem, instalacją, animacją). Należy pamiętać, aby bacznie monitorować sposoby używania przestrzeni, ekspozytorów, pomocy dydaktycznych. Istotne jest także notowanie, nagrywanie za pomocą telefonu czy dyktafonu refleksji, myśli, skojarzeń, emocji lub wspomnień, które pojawiają się u użytkownika w czasie poznawania wystawy. Oczywiście przy tego typu badaniu pojawiają się też problemy,

z którymi mierzą się zwiedzający, a które mogą wynikać z rozmaitych okoliczności: źle zaprojektowanej komunikacji wizualnej, awarii elektroniki, niedostatecznego oświetlenia, braku instrukcji obsługi itp. Każda taka wskazówka jest bardzo cenna i powinna stymulować zespół do opracowywania lepszych rozwiązań usprawniających proces zwiedzania i niwelujących zaistniałe niedogodności. *Shadowing* pomaga również przy konstruowaniu mapy podróży użytkownika, co wydaje się niezbędne w fazie generowania pomysłów.

Kolejny etap to porządkowanie i usystematyzowanie obserwacji. W tym celu najczęściej tworzy się persony – prawdopodobnie to narzędzia najlepiej znane i kojarzone z metodologią DT, które polegają na naszkicowaniu portretów określonych typów osób. Personom nadaje się imiona, przypisuje konkretny wygląd, cechy społeczne i demograficzne, a następnie analizuje ich marzenia, potrzeby i problemy. Niestety, często popełnianym błędem jest kreowanie person na samym początku procesu badawczego. Tymczasem powinno się je budować dopiero jako podsumowanie badań etnograficznych i wywiadów pogłębionych. Jeśli zespoły rozpoczną od kreowania person na samym początku empatyzacji, istnieje wysokie ryzyko stworzenia postaci, które są ucieleśnieniem stereotypowych zachowań i światopoglądów, a co za tym idzie mogą generować błędne wnioski. Persony powinny być więc klamrą spinającą etap wielowątkowej empatyzacji. Po fazie eksploracyjnej dobrze jest podsumować wszystkie wyłaniające się typy aktorów³. Profesjonalnie zbudowane persony są tworzone na podstawie analizy danych demograficznych, psychograficznych i behawioralnych, a także badań rynkowych i wywiadów z klientami. Przykłady person stworzonych przez studentów podczas warsztatów (Il. 4).

3 M. Skowrońska, *Miasto i myślenie projektowe. Design thinking jako skrzynka narzędziowa*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2019, nr 48, s. 84.



Il. 4. Persona – przykład, źródło: materiał własny

Proces – generowanie pomysłów

Przy generowaniu pomysłów najchętniej wykorzystywanymi narzędziami są metody takie jak piramida skojarzeń, pytania Osbourny czy burza mózgów. Podobnie jak w przypadku fazy empatyzacji, także tu celem jest maksymalne pogłębianie procesu, służące wygenerowaniu jak największej ilości trafnych kreatywnych rozwiązań. Jedną ze służących temu technik jest ELITO⁴. Po identyfikacji w rezultatach badań najważniejszych obserwacji, należy wpisać je w tabelę jedna pod drugą. Następnie uzupełnia się matrycę o elementy takie jak: subiektywne opinie/wnioski dotyczące obserwacji (*judgement*), najistotniejsze wartości wiążące się z zaobserwowanym zjawiskiem (*value*), kierunek projektowy dla rozwiązania problemu (*concept*) oraz metaforę naprowadzającą w stronę rozwiązania. Najpopularniejsze w omawianej fazie jest (w przypadku projektowania wystaw) tworzenie scenariuszy projektowych – wstępnych pomysłów na innowacje – najpierw indywidualnie, następnie poprzez szukanie analogii, zbieżności, dążenie do syntezy. Ten etap kończy się kolejnym podsumowaniem – najczęściej wyborem jednego scenariusza projektowego (będącego na ogół kompilacją kilku lub kilkunastu innych). Następnie zespół przechodzi do ostatniego etapu, jakim jest budowanie prototypu. (Il. 5)

4 B. Martin, B. Hanington, *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solution*, Beverly 2012, s. 70.

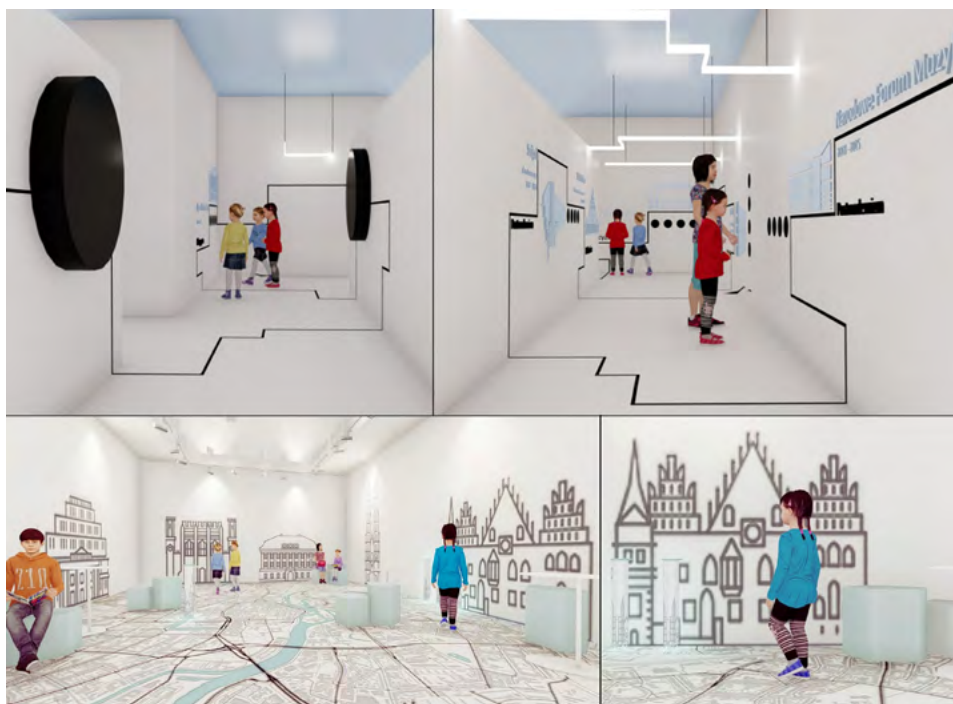


Il. 5. Praca w grupie – etap generowania pomysłów, źródło: materiał własny

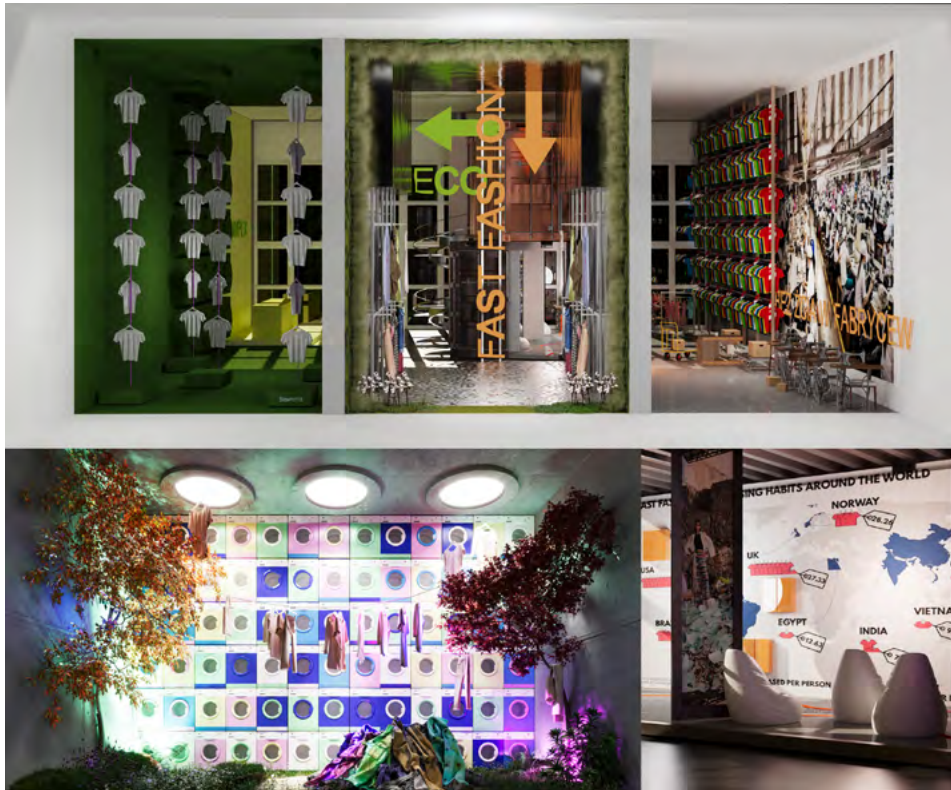
Proces prototypowania

W metodyce DT prototypowanie odgrywa rolę kluczową – powszechny jest pogląd, że innowacje powstają w działaniu. Główne założenie tej fazy polega na budowaniu szybkimi i tanimi metodami roboczych makiet jako narzędzi do testowania i badania zachowań użytkowników. Techniki mogą być różne: budowanie z klocków, klejenie papierowych makiet i kolaży, lepienie z modeliny i gliny, rysowanie, odgrywanie scenek. Prototyp może być niedokładny a nawet prymitywny, przede wszystkim powinien jednak być zrozumiały dla użytkownika, który wchodzi z nim w interakcję. Głównym zadaniem tego przedmiotu jest bycie testowanym. W zależności od rodzaju prototypu sposobów testowania jest kilka. W przypadku projektowania wystaw mogą to być: budowanie wielu alternatywnych scenariuszy i ścieżek zwiedzania, weryfikowanie pomysłów na scenariusz i interakcje z potencjalnymi użytkownikami, praca na rzutach i makietach przestrzennych (najczęściej studenci płynnie przechodzą od szkiców do modelowania w środowisku 3D), pozycjonowanie względem siebie w przestrzeni określonych stanowisk i stref wystawy, projektowanie obiektów i przestrzeni interaktywnych oraz próby ich zamakietowania w środowisku 3D, a dalej testowanie i porównywanie proporcji, ergonomii, oświetlenia, kolorystyki poszczególnych elementów budujących przestrzeń ekspozycji.

Powstałe modele są w kolejnych fazach poddawane ocenie zespołu kuratorskiego oraz weryfikowane przez wykonawców. Efektem makietowania jest wygenerowanie przez każdą grupę badawczą jednego projektu przestrzeni wystawienniczej wraz z opisem jego najistotniejszych założeń. Cały proces projektowy jest na bieżąco dokumentowany i omawiany na forum grupy. Przykłady efektów pracy nad prototypowaniem przedstawiają ilustracje 6 i 7.



Il. 6. Prototypowanie – wizualizacja wystawy skierowanej do dzieci, autorzy: Wiktoria Białas, Przemysław Brzyszczyk, Joanna Furmanowicz, Gabriela Kordeusz



Il. 7. Prototypowanie – wizualizacja wystawy edukacyjnej dot. mechanizmów zjawiska fast fashion, autorki: Julia Sołtysiak, Magdalena Paszkowska, Oliwia Polus, Monika Staniec

Ośrodek „Pamięć i Przyszłość”, z którym współpracujemy, to wyjątkowe miejsce na mapie Wrocławia. Zlokalizowany jest w budynku zajezdni tramwajowej z końca XIX wieku – miejscu, które było świadkiem skomplikowanej historii miasta. Niemieckie Städtische Straßenbahn Breslau po 1945 roku zastąpione zostało przez polskie Miejskie Przedsiębiorstwo Komunikacyjne. Polacy odbudowali częściowo zniszczone zabudowania, które odtąd służyły wrocławskim autobusom. To tu w sierpniu 1980 roku rozpoczął się strajk wspierający robotników Wybrzeża, rodziła się wrocławska „Solidarność”. Misją placówki jest dokumentowanie i popularyzowanie wiedzy o powojennej historii Wrocławia i Dolnego Śląska. Jak instytucja informuje na swojej stronie internetowej

Pokazujemy historię w żywy, fascynujący i budzący emocje sposób (...). Chcemy zarażać innych pasją do unikatowej historii Dolnego Śląska. Poprzez podejmowanie wielu działań – nietypowe wystawy, wciągające akcje edukacyjne czy ciekawe wydawnictwa, docieramy do

odbiorcy w sposób niekonwencjonalny i sprawiamy, że wydarzenia z przeszłości przestają być ponure i zasnute mgłą podręcznikowej nudy⁵.

Ośrodek oferuje zwiedzanie ekspozycji stałej „Wrocław 1945–2016”, a także organizuje wiele czasowych wystaw narracyjnych. W ciągu kilku ostatnich lat były to: „Wrastanie. Ziemie Zachodnie i Północne. Początek”, „Raj doczesny komunistów”, „Solidarność norwesko-polska”, „Odra most. Odra granica”.

Umowa, podpisana w zeszłym roku przez Pracownię Projektowania Przestrzeni Wystawienniczych z Ośrodkiem „Pamięć i Przyszłość”, określa warunki współpracy pomiędzy podmiotami. Jej celem jest wymiana informacji i wspólne wykonywanie prac w obszarze projektowania wystaw czasowych. Ostatnio realizowany projekt to praca koncepcyjna nad ekspozycją „Freedom climbers – Wrocławianie w Górach Wysokich”. Dokonania polskich alpinistów i himalaistów są szeroko znane i doceniane w świecie. W odbiorze społecznym największy oddźwięk mają sukcesy tzw. złotej ery polskiego himalaizmu (druga połowa lat 70. i lata 80. XX w.). Studenci otrzymali materiały wyjściowe przygotowane przez zespół kuratorski: ramowy scenariusz wystawy, założenia wstępne, założenia merytoryczne, listę eksponatów i plany przestrzeni. Mieli możliwość pozyskania informacji podczas konsultacji z zespołem odpowiedzialnym za produkcję, montaż, obsługę i promocję wystawy. W procesie twórczym wykorzystywali wyżej opisane narzędzia z metodologii DT.

Podsumowanie

Projektowanie wystaw to niezwykle złożony proces, którego głównym składnikiem jest eksperyment. Proces bazuje na obserwacji zachowań użytkowników, analizie efektu zaimplementowanych rozwiązań, kolekcjonowaniu doświadczeń, śledzeniu technologii, badaniu rozwiązań wdrażanych w przeszłości, szukaniu nieoczywistych inspiracji, skojarzeń, zależności i metafor. Projektant wystaw powinien posiadać umiejętność analitycznego i kreatywnego myślenia, odrzucając przy tym własne uprzedzenia, utarte schematy i stereotypy. Metodologia *design thinking* wydaje się być idealnym narzędziem wspomagającym zespoły projektowe w procesie pracy twórczej nad zagadnieniami natury wystawienniczej. Projekty koncepcyjne przestrzeni ekspozycyjnych, przy których tworzeniu miałam okazję współpracować, są dowodem na ogromny potencjał pracy zespołowej realizowanej za pomocą narzędzi DT. Kooperacja, komunikacja i zdolność do wspólnego, kolektywnego rozwiązywania problemów przyczyniają się do osiągania lepszych rezultatów w procesie twórczym. Jest to także szansa na rozwój umiejętności poszczególnych członków zespołu, okazja do wymiany doświadczeń, przyspieszenia tempa pracy oraz procesu uczenia się. Innym, niezwykle cennym w moim odczuciu, skutkiem wynikającym z przeprowadzenia warsztatów przy użyciu narzędzi DT, jest uświadomienie studentom architektury wnętrza konieczności ciągłego poszerzania wiedzy na temat potrzeb użyt-

5 <https://zajezdnia.org/>, [dostęp: 29.05.2024].

kowników – tych indywidualnych i społeczności. Pojawia się pytanie: czy empatii można się nauczyć? Prof. dr hab. inż. arch. Ewa Kuryłowicz uważa, że:

Oczywiście można. Uczy się jej, jak piszą Dorota Szczepan-Jakubowska i Jacek Jakubowski, poprzez realizację trzech głównych elementów: poprzez trening uwagi, aktywne słuchanie, poprzez pogłębianie samoświadomości, uczuć, emocji i doznań płynących „z ciała” oraz, jako trzeci element, poprzez naukę komunikowania się⁶.

Po odbyciu warsztatów z DT studenci, zainspirowani wywiadami przeprowadzanymi z użytkownikami przestrzeni, bardziej świadomie wybierali tematy dyplomowe. Tematy te oscylowały wokół projektowania uważnego, skoncentrowanego na określonej grupie odbiorców ze specjalnymi potrzebami, często wokół osób wykluczonych społecznie, z zaburzeniami poznawczymi lub z ograniczeniami fizycznymi. Przykładowymi tematami były: „Autyzm od wewnątrz. Wystawa edukacyjna dla Fundacji Synapsis”, „Architektura wnętrz w terapii zaburzeń psychicznych”, „Projekt wnętrz Ośrodka Wsparcia Zdrowia Psychicznego dla Dzieci i Młodzieży”, „Czy architektura może leczyć? Wpływ architektury i architektury wnętrz na dobrostan człowieka”.

Bibliografia:

E. Kuryłowicz, *Relacje architekt – odbiorca. Empatia, komunikacja, etyka*, „Builder” 2018, nr 3 (248).

B. Martin, B. Hanington, *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solution*, Beverly 2012.

M. Skowrońska, *Miasto i myślenie projektowe. Design thinking jako skrzynka narzędziowa*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2019, nr 48.

D. Szczepan-Jakubowska, J. Jakubowski, *Jak ćwiczyć i rozwijać empatię?*, <https://akcja-empatia.pl/2019/09/16/jak-cwiczyc-i-rozwijac-empatie/>, [dostęp: 29.05.2024].

<https://designthinking.pl/>, [dostęp: 29.05.2024].

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Interesariusz>, [dostęp: 29.05.2024].

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Empatia>, [dostęp: 29.05.2024].

<https://zajezdnia.org/>, [dostęp: 29.05.2024].

6 E. Kuryłowicz, *Relacje architekt – odbiorca. Empatia, komunikacja, etyka*, „Builder” 2018, nr 3 (248), s. 26.

**Dr Aleksandra Gajzler-Baranowska**

Adiunktka na wrocławskiej Akademii, gdzie wykłada w dyplomującej Pracowni Projektowania Przestrzeni Wystawienniczych. W 2020 r. uzyskała stopień doktora sztuki. Członek grupy projektowej OM-Lab – Laboratorium Obiektów Multimedialnych, której głównym celem jest tworzenie wystaw, eventów i instalacji scenograficznych. Stypendystka programu Młoda Polska z 2015 roku. Organizatorka kilku edycji międzynarodowych studenckich warsztatów projektowych. Laureatka konkursów krajowych i międzynarodowych na

projekty wystaw czasowych i stałych. Zafascynowana zjawiskiem interaktywności w sztuce i projektowaniu.

Assistant professor at the Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław, where she teaches in the diploma Studio of Art Exhibition Space Design. She was awarded a Doctor of Arts degree in 2020. Member of the design group OM-Lab - Laboratorium Obiektów Multimedialnych, whose main focus is the creation of exhibitions, events and set design installations. Scholarship holder of the 2015 Young Poland programme. Organiser of several editions of international student design workshops. Winner of national and international competitions for temporary and permanent exhibition projects. Fascinated by the phenomenon of interactivity in art and design.

Dominika Zawojńska-Kuriata

Academy of Art in Szczecin

NeuroDiver – Comfort Space LAB

Experimental and educational space and Architectural ToolKit

Design team: Zuzanna Bogucka, Katarzyna Sentycz, Ireneusz Kuriata

Production team: Anna Petersburska, Anna Gregorczyk

Consultations: Aleksandra Rodzewicz

Abstract

The NeuroDiver - Comfort Space LAB project focuses on the inclusive design of public spaces to support neuroatypical people. Inclusiveness is different from universal design, which strives for a one-size-fits-all solution. The goal is to create environments that minimize sensory, motor, social and spatial barriers, taking into account neuropsychological diversity. Through an interactive exhibition and educational tools, the project aims to increase social awareness and sensitivity to the needs of neuroatypical people, promoting the creation of spaces that provide a sense of belonging and comfort for all users.

Keywords

neurodiversity, inclusive design, public space, comfort, interior design

Dominika Zawojska-Kuriata

Akademia Sztuki w Szczecinie

NeuroDiver – Comfort Space LAB

Przestrzeń eksperymentalno-edukacyjna i ToolKit architektoniczny

Zespół projektowy: Zuzanna Bogucka, Katarzyna Sentytch, Ireneusz Kuriata

Zespół realizatorski: Anna Petersburska, Anna Gregorczyk

Konsultacje: Aleksandra Rodzewicz

Abstrakt:

Projekt NeuroDiver – Comfort Space LAB skupia się na inkluzywnym projektowaniu przestrzeni publicznych, aby wspierać osoby neuroatypowe. Inkluzywność różni się od uniwersalnego projektowania, które dąży do jednego rozwiązania dla wszystkich. Celem jest stworzenie środowisk, które minimalizują bariery sensoryczne, ruchowe, społeczne i przestrzenne, uwzględniając różnorodność neuropsychologiczną. Za pomocą interaktywnej wystawy oraz narzędzi edukacyjnych projekt ma na celu zwiększenie społecznej świadomości i wrażliwości na potrzeby osób neuroatypowych, promując tworzenie przestrzeni, które zapewniają poczucie przynależności i komfortu dla wszystkich użytkowników.

Słowa kluczowe

neuroróżnorodność, projektowanie inkluzywne, przestrzeń publiczna, komfort, projektowanie architektury wnętrz.

Projektowanie inkluzywne ma jeden nadrzędny cel. Jest nim budowanie poczucia przynależności wszystkich członków społeczeństwa. Budowanie poczucia przynależności sprzyja wzmocnieniu poczucia bezpieczeństwa i wspieraniu uczestnictwa w życiu społecznym. Nie da się ich osiągnąć bez zapewnienia komfortu, czyli optymalnych warunków funkcjonowania podczas realizowania swoich potrzeb i planów. W efekcie uczestnicy życia społecznego czują się bezpieczni, akceptowani i widziani w całym spektrum swojej różnorodności.

Projektowanie inkluzywne nie jest tym samym, co projektowanie uniwersalne. To drugie przekuwa się w „standardy dostępności”, mające na celu udostępnianie terenów i miejsc możliwie najszerszemu gronu odbiorców bez konieczności adaptacji. Celem jest tu zaproponowanie rozwiązania odpowiedniego dla wszystkich (*one-size-fits-all*). W projektowaniu inkluzywnym wychodzi się od założenia, że jedno rozwiązanie jest odpowiednie dla jednej osoby (*one-size-fits-one*). Nie chodzi o tworzenie rzeczy dla wszystkich ludzi, lecz o projektowanie różnorodności sposobów partycypacji w życiu społecznym, dzięki którym każdy ma poczucie przynależności.

Na czym polega neuroróżnorodność i neuroatypowość? Różnimy się na wiele sposobów. Część z tych różnic jest łatwiej dostrzegalna (np. niepełnosprawności ruchowe i percepcyjne, pochodzenie etniczne), inne pozostają przez większość czasu niezauważalne (jak np. część zaburzeń neurorozwojowych, zaburzenia psychiczne, ograniczenia wynikające z przebytych chorób czy wieku). Dostrzeżenie ich wszystkich i rozumienie, jak wpływają na nasze funkcjonowanie w środowisku i w społeczeństwie, jest wyzwaniem.

Realizacja założeń dostępności architektonicznej sprowadzana jest przeważnie do udostępniania terenów i obiektów osobom z dysfunkcjami ruchowymi, percepcyjnymi i intelektualnymi. Społeczny model rozumienia niepełnosprawności przypisuje ją nie tyle nam samym, co niedopasowaniu między różnymi cechami i elementami środowiska a naszymi możliwościami i potrzebami.

Neuroróżnorodność i projektowanie inkluzywne wykraczają poza społeczny model niepełnosprawności. Biorą pod uwagę fakt, że wszyscy jesteśmy neuroróżnorodni. Termin ten dotyczy różnorodności funkcjonowania ludzi na poziomie neuronalnym, która przekłada się m.in. na różnice w reaktywności na bodźce, w percepcji, koncentracji uwagi, uczeniu się, przetwarzaniu informacji czy reakcjach na sytuacje społeczne.

Natomiast określenie „neuroatypowość” odnosi się do osób, które przejawiają atypowy sposób funkcjonowania układu nerwowego, stanowiący biologiczną podstawę różnych zaburzeń. Neuroatypowość może być uwarunkowana genetycznie, wynikać z zaburzeń neurorozwojowych (np. ADHD, spektrum autyzmu, ADD, dysleksja, dysortografia, dyskalkulia i dyspraksja), neurodegeneracyjnych (np. choroba Alzheimera, choroba Parkinsona, demencja), nabytych chorób (np. powodujących zaburzenia pracy nerwu błędnego, który decyduje o możliwościach utrzymania równowagi). Ponadto wiele osób mierzących się z trudnościami w funkcjonowaniu w środowisku społecznym nie ma formalnej diagnozy zaburzeń w przetwarzaniu bodźców.

Niektóre z tych osób są diagnozowane dopiero w wieku dorosłym, a do tego czasu zmagają się z trudnościami w funkcjonowaniu bez znajomości ich przyczyn i bez wsparcia w niwelowaniu tych trudności.

W odniesieniu do środowiska, w którym żyjemy, nasza neuroróżnorodność i neuroatypowość może objawiać się w reaktywności na bodźce z otoczenia. Każdy z nas ma charakterystyczną dla siebie wrażliwość na różne bodźce. W przypadku osób neuroatypowych częściej niż u reszty populacji występuje nadwrażliwość (*hypersensitivity*) lub niedowrażliwość (istotnie niższa wrażliwość na bodźce, *hyposensitivity*). Szacuje się, że w populacji osób neuroatypowych większość doświadcza nadwrażliwości. W związku z tym, kształtując środowisko zapewniające komfort, większą uwagę poświęca się nadwrażliwości na bodźce i unika przestymulowania. Komfort, rozumiany jako optymalna stymulacja, nie oznacza tych samych warunków dla nas wszystkich.

Wiemy już, że ludzie mają różny poziom wrażliwości na bodźce. Zastanówmy się, jakie są źródła tych bodźców, które wpływają na nasze funkcjonowanie w środowisku.

Wyróżniamy trzy główne źródła stymulacji doświadczanej w kontakcie ze środowiskiem: zmysły, ruch i sytuacje społeczne. Możemy na nie wpływać bezpośrednio lub pośrednio poprzez to, jak kształtujemy środowisko. Dodatkowo, komfort naszego funkcjonowania w danym otoczeniu zależy od łatwości przetwarzania informacji na jego temat i efektywnego działania w nim. Konieczna jest zrozumiałość tego środowiska, poruszania się po nim, znajdowania drogi. Dlatego też do podstawowych źródeł stymulacji, które odnoszą się do fizycznych reakcji naszego organizmu, dodajemy orientację przestrzenną, która wpływa na nasze procesy poznawcze – przetwarzanie informacji o środowisku.

Świat osób neuroatypowych jest pełen barier. Nie chodzi tu o przeszkody będące fizyczną przegrodą czy blokadą utrudniającą dostęp do danego miejsca (jak np. brak podjazdu dla osób poruszających się na wózkach lub nieoznaczone i nieodróżniające się od reszty podłoża przejście dla pieszych, stwarzające zagrożenie dla osób niewidomych i słabowidzących). Barierami dla osób neuroatypowych są takie własności środowiska, które komplikują lub uniemożliwiają funkcjonowanie w danym miejscu – utrudniają przetwarzanie informacji, wykonywanie zaplanowanych czynności i uczestnictwo w życiu społecznym.

Mechanizm barier w kontekście neuroróżnorodności

Wysoka wrażliwość sensoryczna w odpowiedzi na różne bodźce i ich natężenie może prowadzić do wysokiego, wykraczającego poza strefę komfortu, poziomu pobudzenia – przeciążenia. To nadmierne pobudzenie w konsekwencji wywołuje stres środowiskowy. Na poziomie fizjologicznym może objawiać się on podwyższonym pulsem, spłyceniem i przyspieszonym oddechem, wzrostem ciśnienia tętniczego, poczuciem dezorientacji, lękiem. W stanie stresu środowiskowego (napięcia wywołanego czynnikami środowiskowymi) obniża się sprawność

w przetwarzaniu informacji (np. rozumienie komunikatów pisemnych, słownych i dźwiękowych), pogarsza się orientacja przestrzenna i koncentracja uwagi. Mamy też trudności z wchodzeniem w interakcje społeczne i nawiązywaniem relacji z innymi.

W przypadku osób neuroatypowych – zwłaszcza tych w spektrum autyzmu – przeciążenie wywołane stresem środowiskowym może prowadzić do skrajnej sytuacji, w której układ nerwowy nie jest w stanie poradzić sobie z nadmiarem stymulacji ze środowiska. Skutkuje to załamaniem nerwowym, które jest równocześnie mechanizmem ochronnym organizmu przed dodatkowymi bodźcami z zewnątrz. Jedną z form takiego załamania jest meltdown, w dosłownym tłumaczeniu: roztopienie, w czasie którego występują bardzo intensywne reakcje – choćby werbalne, jak np. krzyk, czy ruchowe, np. zachowania agresywne i autoagresywne. Drugą skrajną formą załamania w odpowiedzi na przestymulowanie jest shutdown – zamknięcie. Polega ono na odcięciu się od otoczenia, wycofaniu z aktywności i zaprzestaniu kontaktowania z innymi.

Obydwie te skrajne reakcje na przeciążenie są mimowolnymi mechanizmami obronnymi organizmu chroniącymi układ nerwowy przed nadmiarem bodźców. Są przy tym bardzo wyczerpującymi fizycznie i bolesnymi (też psychicznie) doświadczeniami.

Celem projektowania inkluzywnego, wrażliwego na neuroróżnorodność i specyfikę funkcjonowania osób neuroatypowych, będzie zatem kształtowanie środowiska tak, by minimalizować przekraczanie poziomu pobudzenia generującego stres środowiskowy (by nie doprowadzać do przeciążenia – przestymulowania), a tym samym ułatwiać funkcjonowanie w środowisku i możliwie pełne uczestnictwo w życiu społecznym. Trzeba przy tym pamiętać, że projektując inkluzywne środowisko, które odpowiada na potrzeby osób neuroatypowych, nie poprawiamy komfortu funkcjonowania wyłącznie tej grupy użytkowników, lecz nas wszystkich. Środowisko, zwłaszcza miejskie, na co dzień „bombarduje” nas różnego rodzaju bodźcami i informacjami. Poszukiwanie sposobów zmniejszania intensywności stymulacji, która często w przestrzeniach publicznych jest nam narzucana, stanowi korzyść dla nas wszystkich.

Rodzaje barier do zaadresowania w projektowaniu inkluzywnym

Rodzaje barier, które chcemy zredukować, by zminimalizować stres środowiskowy, wynikają wprost z wymienionych wcześniej źródeł stymulacji sensorycznych, ruchowych i społecznych oraz z naszego funkcjonowania przestrzennego – orientacji przestrzennej.

Bariery sensoryczne

Zmysłami istotnymi z punktu widzenia kształtowania środowiska i funkcjonowania w nim są: wzrok, węch, słuch i dotyk (zmysł haptyczny) oraz propriocepcja i kinestezja – świadomość ciała, jego pozycji i ruchu w przestrzeni (wiążą się one zarówno z umiejętnością zachowania

równowagi, związaną z pracą układu przedsionkowego, jak i ze świadomością lokalizacji i pozycji części ciała). Dla osób neuroatypowych, zwłaszcza w spektrum autyzmu, bardzo istotne jest też odczuwanie temperatury.

W odniesieniu do stymulacji zmysłowej podstawową zasadą będzie dążenie do minimalizacji nadmiernie intensywnych bodźców oraz zbyt dużego ich natłoku. Cel ten można osiągać, dostarczając narzędzia kontroli źródła bodźca (np. umożliwiające zmianę barwy i natężenia światła, wyłączenie źródła dźwięków, regulację temperatury w pomieszczeniu) lub stwarzając możliwość odizolowania od bodźców, jeśli nie da się manipulować samymi ich źródłami.

W przypadku oddziaływania środowiska na nasze ciało w zakresie kinestezji i propriocepcji, ważne jest stwarzanie warunków, które stymulują układ przedsionkowy i doświadczenia z ciałem, takie jak poczucie ruchu i zmiany pozycji ciała, równowagę i orientację w przestrzeni czy odczuwanie zmian temperatury i tekstur, wpływające pozytywnie na rozwój psychoruchowy i funkcjonowanie układu nerwowego. Równocześnie istotne jest unikanie przestymulowania, prowadzi ono bowiem do trudności z utrzymaniem równowagi wtedy, gdy człowiek się tego nie spodziewa, lub ma z tym trudności, jak np. osoby z dyspraksją.

Bariery wynikające z ruchu

Bariery ruchowe mogą tworzyć efekty nadmiaru lub niedoboru. Nadmiar koniecznego ruchu przy realizowaniu swoich działań i potrzeb w danym miejscu wiąże się z większym niż konieczny wysiłkiem. Może on wynikać z barier architektonicznych utrudniających mobilność, jak np.: zmiany wysokości posadzki, brak lub zbyt długie rampy i podjazdy, zbyt wąskie korytarze, skomplikowane układy przestrzenne stref komunikacyjnych, które wydłużają trasę lub mogą powodować błędzenie. Nadmiar ruchu mogą generować też rozwiązania zaburzające równowagę.

Odczucie niedoboru jest wypadkową zapotrzebowania na ruch, które jest cechą indywidualną. Na przykład osoby z ADHD mogą mieć większe zapotrzebowanie na aktywność ruchową niż te neurotypowe. Natomiast osoby w spektrum autyzmu mogą potrzebować stymulowania, czyli wykonywania powtarzalnych ruchów rękami lub całym ciałem, które ma na celu redukcję stresu, napięcia i przeciążenia bodźcami ze środowiska.

W sytuacjach, gdy miejsce zmusza do nadmiaru ruchu, celem jest redukcowanie wysiłku, upraszczanie przemieszczania się i dostarczanie możliwości wyboru form poruszania się. Celem w redukowaniu niedoboru ruchu będzie zaś taka aranżacja przestrzeni, która umożliwi realizowanie indywidualnych potrzeb ruchowych przy jednoczesnym zaznaczeniu ich społecznego wymiaru.

Bariery społeczne

Redukowanie tych barier sprowadza się do poszukiwania odpowiedzi na pytanie, jak aranżacja i wystrój danego miejsca mogą wspierać nasze funkcjonowanie i tym samym uczestnictwo w życiu społecznym.

Dla osób neuroatypowych interakcje międzyludzkie potrafią być ogromnym wyzwaniem i wiązać się z wysokim poziomem stresu. Żeby środkami architektonicznymi i przestrzennymi ułatwiać wchodzenie w interakcje międzyludzkie, a przynajmniej dodatkowo ich nie utrudniać, potrzebujemy w rozwiązaniach projektowych zapewnić komfort w obrębie komunikacji werbalnej, kontaktu wzrokowego, dystansu – bliskości fizycznej i prywatności – oraz przewidywalność sytuacji społecznych i łatwość ich odczytania, a więc zrozumienia zasad postępowania.

Orientacja przestrzenna

Orientacja przestrzenna jest umiejętnością określania swojego położenia względem innych elementów środowiska. Jej efektywność i umiejętność znajdowania drogi są z jednej strony uwarunkowane indywidualnymi możliwościami jednostki, z drugiej zaś zależą od właściwości przestrzeni, które mogą ułatwiać lub utrudniać funkcjonowanie w niej. Wyniki badań wskazują, że np. dzieci z diagnozą ADHD i osoby w spektrum autyzmu mogą mieć słabsze wyniki w orientacji i zadaniach przestrzennych niż osoby neurotypowe.

Cel ułatwiania orientacji przestrzennej i znajdowania drogi można realizować za pomocą rozwiązań projektowych odnoszących się zarówno do organizacji, a więc układu przestrzennego pomieszczeń i stref komunikacyjnych oraz czytelnego podziału stref funkcjonalnych, jak i artykulacji – detalu architektonicznego i systemu oznaczeń zwiększających spójność i zrozumiałość środowiska.

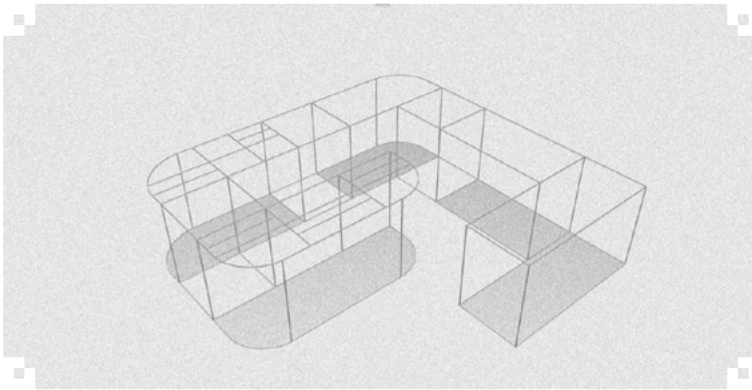
Strefowanie to ogólne zasady kształtowania środowiska, które redukują bariery wynikające ze stymulacji i orientacji przestrzennej.

Wśród ogólnych zasad wspierających funkcjonowanie osób neuroatypowych znajdują się: przewidywalność, różnorodność, stopniowanie i odizolowanie. Przewidywalność tego, co i gdzie może się wydarzyć, pozwala przygotować się na prawdopodobny poziom i charakter wrażeń w danym miejscu, ewentualnie podjąć decyzję o nie wchodzeniu w strefę oddziaływania danych bodźców. Stopniowanie poziomów i rodzajów pobudzenia, podobnie jak ich przewidywalność, umożliwia przygotowanie się i adaptację do rosnącej intensywności doświadczeń. Różnorodność wyboru możliwości pozwala jednostce znaleźć odpowiednie dla niej miejsce lub sposób spędzania czasu w danej przestrzeni. Dzięki niemu możemy mieć kontrolę nad tym, jakiego poziomu i rodzaju stymulacji chcemy doświadczać lub jesteśmy w stanie wy-

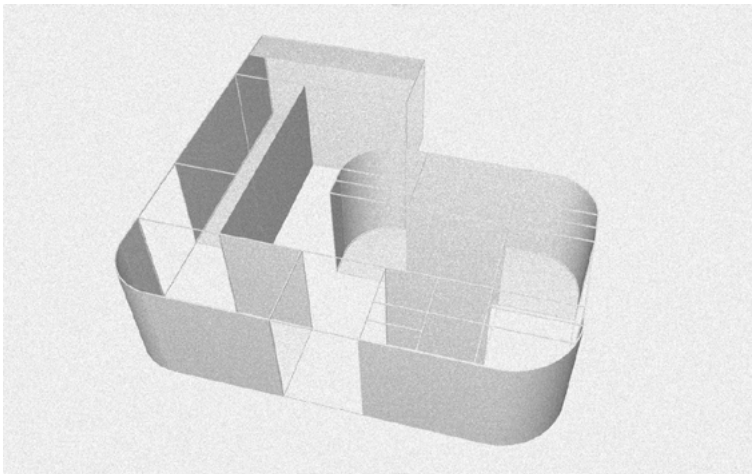
trzymać. Odizolowanie jest składową różnorodności. Polega ono na możliwości odizolowania siebie od otoczenia, które nas przestymulowuje, lub na odizolowaniu źródeł bodźców od nas.

Projekt NeuroDiver – Comfort Space LAB kwestionuje prymat „większości” w kontekście projektowania, koncentrując się na neuroróżnorodności. Jego celem jest wyznaczenie nowych kierunków w kształtowaniu przestrzeni publicznych jako dostępnych i bezpiecznych dla osób neuroatypowych.

Przyjęta formuła wystawy dostarczy widzom nie tylko doświadczeń i wiedzy, ale też narzędzi pozwalających uwzględniać potrzeby osób neuroróżnorodnych w procesie kształtowania środowiska.



Il. 1 NeuroDiver – Comfort Space LAB – Przestrzeń eksperymentalno-edukacyjna, źródło: materiał własny



Il. 2 NeuroDiver – Comfort Space LAB – Przestrzeń eksperymentalno-edukacyjna, źródło: materiał własny

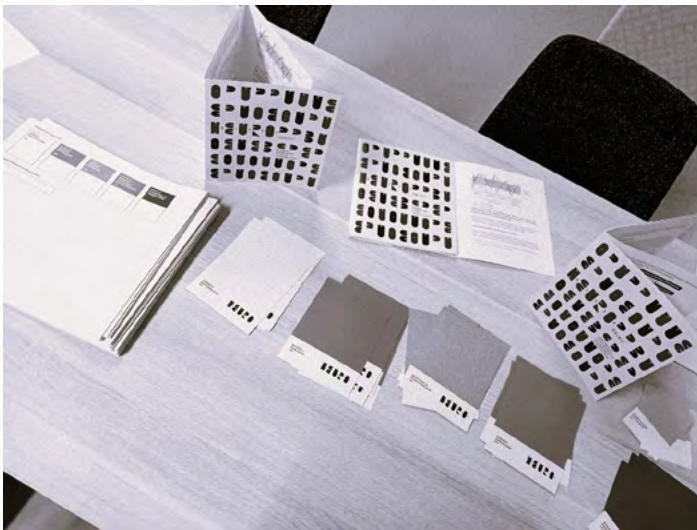
Przestrzeń składa się z trzech części, które przeprowadzają odbiorców przez empiryczny proces dochodzenia do inkluzywności w kształtowaniu środowiska. Proces ten przebiega w trzech stadiach – od braku poczucia bezpieczeństwa i przynależności będących doświadczeniem osób neuroatypowych, przez odzyskanie poczucia sprawczości w kształtowaniu środowiska, po „powrót do społeczeństwa” ze zdobytym doświadczeniem i wiedzą, które pozwalają budować poczucie przynależności. Te trzy stadia procesu są odzwierciedlone w trzech częściach wystawy.

Pierwsza, empiryczna część to przestrzeń zanurzenia w doświadczeniach osób neuroatypowych. Pozwala zwiedzającym doświadczyć środowiska w sposób możliwie najbardziej zbliżony do odczuwania przez osoby neuroatypowe trudności, z jakimi mierzą się w przestrzeniach publicznych. Przestrzeń ta prowadzi odbiorców przez kolejne strefy, w których ich uwaga nakierowywana jest na różne grupy barier (sensorycznych, społecznych, wynikających z ruchu i związanych z orientacją przestrzenną). Bezpośrednie doświadczenie perspektywy osób o innych wrażliwościach sensorycznych i możliwościach percepcyjnych jest nie do przecenienia zarówno w budowaniu świadomości i wrażliwości, jak i w kształtowaniu postaw i podejść do projektowania inkluzywnego środowiska zbudowanego. **Druga, edukacyjna część** to przestrzeń koncepcyjnych rozwiązań. Odbiorcy wystawy, a w szczególności projektanci i inni interesariusze procesu kształtowania środowiska, poznają w tym miejscu zasady inkluzywnego kształtowania przestrzeni publicznych. Mogą również przetestować koncepcyjne rozwiązania, pozwalające zniwelować bariery i zredukować trudności, których doświadczała w pierwszej części wystawy. To bezpośrednie przejście – od doświadczenia trudności do rozwiązań dostarczanych za pomocą środków architektonicznych – stwarza unikatowe warunki uczenia się. Pozwala przy tym na transformację bezradności doświadczanej w części pierwszej wystawy w poczucie sprawczości i bezpieczeństwa. **Trzecia, integracyjna część** to przestrzeń dyskusji i uczestnictwa w projektowaniu – jest miejscem zaangażowania społecznego i budowania poczucia przynależności. W ramach tego ostatniego etapu wystawy zapraszamy widzów do podzielenia się wrażeniami (udziału w dyskusjach i badaniu mierzącym oddziaływanie wystawy na jej odbiorców) oraz do prób zastosowania zdobytych doświadczeń i wiedzy w zadaniach projektowych. W tej części uczestnicy będą mieli też okazję przetestować opracowywane przez nasz zespół narzędzie edukacyjne (ToolKit) wspierające proces projektowania inkluzywnego wrażliwego na neuroróżnorodność.

ToolKit w swoich założeniach jest narzędziem do projektowania dla studentów architektury i architektury wnętrz, pewnego rodzaju zabawką edukacyjną wyjaśniającą problem projektowy, którego dotyczy całościowo nasz projekt badawczy.



II. 3 ToolKit architektoniczny, źródło: materiał własny



II. 4 ToolKit architektoniczny, źródło: materiał własny

Przyjęta przez nas formuła przestrzeni edukacyjno-eksperymentalnej stwarza unikalną okazję do integracji doświadczenia, teorii i praktyki. Odbiorcy wystawy będą mieli okazję wziąć udział zarówno w eksperymencie społecznym, jak również w procesie tworzenia inkluzywnych rozwiązań projektowych dla przestrzeni publicznych.

Proces projektowania wystawy oraz towarzyszących jej narzędzi i działań edukacyjnych realizujemy w paradygmacie projektowania opartego na wiedzy naukowej (*evidence-based design*). Pracom projektowym od samego początku towarzyszy program badań, które pozwalają pozyskiwać wiedzę zarówno od ekspertów, jak i samych osób neuroatypowych. Planowane działania edukacyjne mieszczą się w trzech obszarach: innowacji i badań naukowych, edukacji w projektowaniu i zaangażowania społeczności. W obszarze innowacji i badań projekt reprezentuje podejście interdyscyplinarne, łącząc neurologię, psychologię środowiskową i projektowanie.

Projekt NeuroDiver – Comfort Space LAB jest efektem utworzenia sieci współpracy między ekspertami z różnych dziedzin i wyrazem wspólnej odpowiedzialności za świat, w którym żyjemy. Ponadto, wystawa wraz z towarzyszącymi jej narzędziem projektowym i działaniami edukacyjnymi (wykłady, warsztaty, spotkania i partycypacyjne projekty artystyczne) oraz badawczymi prowokując zmianę w percepcji krajobrazu społecznego, uwrażliwiając odbiorców na neuroróżnorodność. Jednocześnie NeuroDiver – Comfort Space LAB dostarcza praktycznych rozwiązań, które pozwalają projektantom i innym interesariuszom kształtować środowisko na wcielenie projektowania inkluzywnego. Bez niego zaś nie można mówić o zrównoważonym społecznie środowisku.



Il. 5 NeuroDiver – Comfort Space LAB – Przestrzeń eksperymentalno-edukacyjna. Realizacja podczas Łódź Design Festival 2024, źródło: materiał własny

Poprzez różnorodność środków i metod projekt NeuroDiver – Comfort Space LAB ma szansę aktywizować i angażować różne grupy społeczne (włącznie z użytkownikami końcowymi projektowanych przestrzeni) w budowanie sieci współpracy wokół współtworzenia środowiska zapewniającego poczucie przynależności i bezpieczeństwa, wrażliwego na potrzeby mniejszości.



Il. 6 i 7 NeuroDiver – Comfort Space LAB – Przestrzeń eksperymentalno-edukacyjna. Realizacja podczas Łódź Design Festival 2024, źródło: materiał własny

Bibliografia:

D. Brisson i in., *Designing for Healing, Dignity, & Joy: Iterating on the Trauma-Informed Design Framework*, <https://shopworksarc.com/wp-content/uploads/2023/06/2023-TID-Framework-v3.pdf> [dostęp: 5.11.2024].

S. Grabowska i in., *Architectural Principles in the Service of Trauma-Informed Design*, <https://shopworksarc.com/wp-content/uploads/2021/10/Arc-Principles-in-the-Service-of-TID.pdf>, [dostęp: 5.11.2024].

M. Rzeszutek i in., *Exposure to self-reported traumatic events and probable PTSD in a national sample of Poles: Why does Poland's PTSD prevalence differ from other national estimates?*, „PLOS One” 2023, nr 18(7).

M. Rzeszutek i in., *Long-lasting effects of World War II trauma on PTSD symptoms and embodiment levels in a national sample of Poles*, „Scientific Reports” 2023, nr 13(1).

Substance Abuse and Mental Health Services Administration (SAMHSA), SAMHSA's Concept of Trauma and Guidance for a Trauma-Informed Approach, https://ncsacw.acf.hhs.gov/userfiles/files/SAMHSA_Trauma.pdf” https://ncsacw.acf.hhs.gov/userfiles/files/SAMHSA_Trauma.pdf, [dostęp: 5.11.2024].

The British Standards Institution, Design for the Mind - Neurodiversity and the Built Environment – Guide, <https://www.bsigroup.com/en-GB/insights-and-media/insights/brochures/pas-6463-design-for-the-mind-neurodiversity-and-the-built-environment/> [dostęp: 5.11.2024].



dr Dominika Zawajska-Kuriata

W 2012 r. ukończyła studia licencjackie w Akademii Sztuki w Szczecinie, specjalizując się w Architekturze Wnętrz i Przestrzeniach Wystawienniczych. Dyplom magisterski zrealizowała w 2014 r. na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu, na kierunku Architektura Wnętrz i Scenografia. W 2019 r. uzyskała stopień doktora sztuki na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu, badając adaptację wnętrz dworców kolejowych. Od 2019 r. była kierowniczką Katedry Architektury Wnętrz, a od 2021 r. dziekanem Wydziału Architektury Wnętrz (dzisiaj Architektury Wnętrz i Scenografii) na Akademii Sztuki w Szczecinie. Jej projekty zostały zrealizowane m.in. w Szczecinie, Poznaniu, Warszawie i Berlinie, prezentowane na krajowych i zagranicznych wystawach indywidualnych i zbiorowych, a także na konferencjach architektonicznych oraz niejednokrotnie nagradzane w konkursach międzynarodowych. Specjalizuje się w projektowaniu architektury wnętrz, przestrzeni publicznej i wystawiennictwie.

In 2012, she completed her Bachelor's degree at the Academy of Art in Szczecin, specialising in Interior Architecture and Art Exhibition Spaces. She completed her Master's degree in 2014 at the University of Arts in Poznań in Interior Design and Set Design. In 2019, she obtained her doctorate in art at the University of Arts in Poznań, researching the adaptation of railway station interiors. From 2019, she was Head of the Department of Interior Design, and from 2021. Dean of the Faculty of Interior Design (today Interior Design and Set Design) at the Academy of Art in Szczecin. Her projects were realised, among others, in Szczecin, Poznań, Warsaw and Berlin, presented at national and international individual and collective exhibitions, as well as at architectural conferences, and frequently awarded in international competitions. She specialises in interior architecture, public space and art exhibition design.

Beata Ludwiczak

E. Geppert Academy of Art and Design in Wrocław

Interior design of Respite Home ,Kokoszka’ as an example of a multisensory space adapted to children with disabilities

Abstract

Between 2022 and 2023, the E. Geppert Academy of Art and Design in Wrocław carried out a research and implementation project involving the development of interiors and visual communication for the Respite Home ‘Kokoszka’ in collaboration with the Wrocław Hospice for Children Fund.

The project involved a team of 10 lecturers and 24 students from the Faculty of Interior Architecture, Design and Scenography, who, after an in-depth analysis and, in particular, detailed interviews with patients, parents and staff, designed and realised (or supervised the realisation of), among other things: eight themed rooms, two playrooms and four medical rooms, as well as additional room features.

During the realization of the project, the design team utilized the Human-Centered Design methodology to create a friendly space, enhancing the development and therapy of young people. The design of the interior and furnishings made use of, among others, various sensory stimuli.

Keywords

design, interior architecture, respite home, children with disabilities

Beata Ludwiczak

Akademia Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu

Projekt wnętrz Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka” jako przykład wielosensorycznej przestrzeni przystosowanej dla dzieci z niepełnosprawnościami

Abstrakt

Projekt wnętrz Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka” to projekt badawczo-wdrożeniowy zrealizowany przez zespół dydaktyków i studentów Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu we współpracy z fundacją Wrocławskie Hospicjum dla Dzieci.

Obejmował on opracowanie wnętrz oraz komunikacji wizualnej dla ośrodka opieki wyřęczającej. Podczas realizacji zadania zespół projektowy zastosował metodologię projektowania skoncentrowanego na człowieku, aby stworzyć przestrzeń przyjazną, wspierającą rozwój i terapię młodych ludzi. W projekcie i wyposażeniu wnętrz wykorzystano między innymi różne bodźce sensoryczne.

Słowa kluczowe

projektowanie, architektura wnętrz, dom wytchnieniowy, dzieci z niepełnosprawnością

Wstęp

Projekt wnętr Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka” było to przedsięwzięcie badawczo-wdrożeniowe zrealizowane przez zespół dydaktyków i studentów Wydziału Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu w okresie od listopada 2022 roku do lutego 2023 roku.

Projekt obejmował opracowanie wnętrza oraz komunikacji wizualnej dla powstającego na wrocławskich Sołtysowicach ośrodka opieki wyręczającej. Przy realizacji zadania współpracowano z fundacją Wrocławskie Hospicjum dla Dzieci.

W projekcie wykorzystano różne bodźce sensoryczne służące do zbudowania przyjaznej, kojącej, wspierającej rozwój i terapię przestrzeni.

1. Domy opieki wytchnieniowej jako nowa forma pomocy osobom chorym i ich rodzinom

Dopiero od niedawna w polskich programach usług wspomagających opiekę nad osobami niepełnosprawnymi funkcjonuje koncepcja opieki wytchnieniowej i to określenie jest stosowane w porządku prawnym naszego kraju (czasem bywa zastępowane „opieką wyręczającą”)¹.

Według autorów poradnika dla opiekunów osób niepełnosprawnych:

Opieka wyręczająca jest wspomagającą i czasową (krótkotrwałą) formą zewnętrznej pomocy dla opiekunów formalnych i nieformalnych osób niepełnosprawnych, polegającą na czasowym przejęciu odpowiedzialności i samej pieczy nad osobą wymagającą stałej opieki².

Istnieje kilka form opieki wytchnieniowej. Mogą nią być zapewnienie wytchnienia w ramach pobytu dziennego w miejscu zamieszkania osoby niepełnosprawnej lub w ośrodku wsparcia, jak również w ramach pobytu całodobowego w ośrodkach wsparcia lub w mieszkaniach chronionych³.

Autorzy poradnika podkreślają, że skuteczna opieka wyręczająca może odbywać się tylko w specjalnie do tego przeznaczonych ośrodkach, gdyż skuteczne wytchnienie wymaga separacji rodziców lub opiekunów od podopiecznych⁴.

1 K. Nawrocki, E. Zdebska, W. Glac, *Opieka wyręczająca nad przewlekłe i nieuleczalnie chorymi dziećmi*, Kraków 2019, s. 17, https://mhd.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Opieka_wyreczajaca-Nawrocki-Zdebska-Glac.pdf [dostęp: 10.06.2024].

2 K. Nawrocki, E. Zdebska, W. Glac, *Opieka wyręczająca...*, s. 17 i s. 21.

3 K. Nawrocki, E. Zdebska, W. Glac, *Opieka wyręczająca...*, s. 34.

4 K. Nawrocki, E. Zdebska, W. Glac, *Opieka wyręczająca...*, s. 35.

1.1 Domy opieki wytchnieniowej na świecie

Podobnie rozumiana jest opieka wyręczająca w innych krajach, także w tych, w których to pojęcie i usługi wprowadzono wcześniej niż w Polsce. Przykładowo według rozumienia stosowanego w Kanadzie:

Opieka wytchnieniowa to termin używany do określenia czynności pozostawienia ukochanej osoby ze szczególnymi potrzebami pod czasową opieką innej osoby lub osób. Zapewnia to opiekunowi okresową ulgę od fizycznych i emocjonalnych wymagań związanych z opieką nad bliską osobą oraz czas na zajęcie się innymi obowiązkami⁵.

Zbliżone interpretacje są stosowane w innych krajach, natomiast dostępność i standardy takiej opieki bywają różne. Organizatorzy opieki wyręczającej w USA podkreślają, że to państwo, którego populacja jest pięciokrotnie większa od populacji Wielkiej Brytanii, powinno posiadać 266 tego typu placówek, a tymczasem w chwili sporządzania opracowania było ich tylko sześć⁶.

Powoływanie się na Wielką Brytanię jest na pewno uzasadnione – to wzorcowy kraj pod względem zapewniania osobom niepełnosprawnym, w tym dzieciom, opieki wytchnieniowej. Brytyjska opieka wyręczająca obejmuje różnorodne formy usług, między innymi tzw. wakacje wytchnieniowe w specjalnie przystosowanych do pobytu dzieci ośrodkach⁷.

Ten ważny model opieki został zapoczątkowany w Anglii na początku lat 80. i obecnie Wielka Brytania posiada ponad 54 domy, z których mogą korzystać rodziny⁸. Inne kraje w Europie i poza nią korzystają z modelu brytyjskiego, stopniowo rozwijając ten istotny komponent wsparcia rodzin, opiekunów oraz samych osób chorych i z niepełnosprawnościami.

1.2 Domy opieki wytchnieniowej w Polsce

W naszym kraju placówki świadczące usługi pobytu całodobowego w ośrodkach wsparcia jako formę pomocy wyręczającej zaczęły powstawać w ostatnich latach, po wprowadzeniu odpowiednich norm prawnych.

5 „Respite care is the term used to denote the act of leaving a loved one with special needs in the temporary care of another party. This provides care-givers with temporary relief from the physical and emotional demands involved in caring for their loved ones, and time to attend to other responsibilities”. *Respite Care in Canada*, Ottawa 2012, s. 4, (za: K. Nawrocki, E. Zdebska, W. Glac, *Opieka wyręczająca...*, s. 21). Wszystkie tłumaczenia: B. Ludwiczak.

6 *Children’s Respite Homes of America*, <https://childrensrespitehomes.org/> [dostęp: 10.06.2024].

7 K. Nawrocki, E. Zdebska, W. Glac, *Opieka wyręczająca nad przewlekle i nieuleczalnie chorymi dziećmi*, https://mhd.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Opieka_wyreczajaca-Narwocki-Zdebska-Glac.pdf [dostęp: 10.06.2024], s. 36.

8 *Children’s Respite Homes of America...*: „These important care models started in England in the early 1980’s, and today the UK has over 54 homes providing access to families. Other countries including Canada, have also recognized the need and expanded access”.

Wspomniana wcześniej publikacja poświęcona opiece wyręczającej nad przewlekłe i nieuleczalnie chorymi dziećmi jest związana z realizacją usług przez Centrum Opieki Wyręczającej dla Przewlekłe i Nieuleczalnie Chorych Dzieci im. Hanny Chrzanowskiej w Krakowie. W internecie można znaleźć informacje na temat Centrum Opieki Wytchnieniowej w Gdańsku⁹, a także placówki w Poznaniu, na osiedlu Świerczewo¹⁰.

Fundacja Wrocławskie Hospicjum dla Dzieci we współpracy z powiatem trzebnickim stworzyła w Żmigrodzie pierwszy na Dolnym Śląsku Dom Opieki Wytchnieniowej, a następnie, we współpracy m.in. z władzami województwa dolnośląskiego, Dom Opieki Wytchnieniowej (DOW) „Kokoszka” we Wrocławiu.

Liczba tego typu ośrodków w Polsce na pewno nie jest wystarczająca. Istotnym zagadnieniem związanym z ich zakładaniem jest zapewnienie odpowiedniego środowiska przebywającym tam czasowo pacjentom.

2. Wpływ otoczenia pacjentów na ich dobrostan i proces leczenia

Współcześnie dominuje holistyczne podejścia do opieki medycznej. Chodzi w nim o zatroszczenie się nie tylko o najwyższe standardy terapii, ale także przemyślenie wszystkich aspektów doświadczenia chorej, hospitalizowanej osoby. Przyjmowanemu do szpitala, hospicjum lub ośrodka wsparcia dziecku powinno się minimalizować traumę związaną z chorobą oraz z przebywaniem w obcym, nieznanym środowisku. Dużą rolę ma tutaj do odegrania architektura wnętrza¹¹.

Otoczenie, w jakim przebywa osoba chora i niesprawna, wywiera istotny wpływ na pacjenta, szczególnie młodego pacjenta: (...) poprawia gotowość dziecka do przyjęcia terapii, redukuje lęk i niepokój, odciąga uwagę od choroby, wzbudzając pozytywne uczucia i przyspieszając proces leczenia¹².

9 Czym jest opieka wytchnieniowa?, <https://opiekawytchnieniowa.pl/o-nas/czym-jest-opieka-wytchnieniowa/> [dostęp: 10.06.2024].

10 T. Wierzbicki, *Dom Opieki Wytchnieniowej*, <https://swierczewo.poznan.pl/dom-opieki-wytchnieniowej/> [dostęp: 10.06.2024].

11 F. Vavili, *Children in hospital: a design question*, https://www.researchgate.net/publication/12117815_Children_in_hospital_a_design_question [dostęp: 10.06.2024].

12 „(...)enhance the child's ability to receive treatment, reduce their fear and anxiety and distract them from the disease, which provokes positive feelings and helps them to recover quickly” T. Mohamed Kaim, S. Hisham Hameed, *Sensory stimuli that support a child's recovery in the therapeutic environment*, „Journal of Namibian Studies”, 2023, nr 33S1, s. 1, https://www.researchgate.net/publication/370863485_Sensory_stimuli_that_support_a_child%27s_recovery_in_the_therapeutic_environment [dostęp: 10.06.2024].

2.1 Dobroczynny wpływ bodźców sensorycznych

W architekturze istnieje koncepcja „leczącej architektury”, czyli takiej, która „wpływa na proces leczenia u pacjentów poprzez zmianę parametrów architektonicznych oddziałujących na procesy lecznicze. Parametry te podzielono na trzy grupy: odnoszące się do ciała, relacji i bezpieczeństwa”¹³. „Parametry odnoszące się do ciała pozostają w relacji do zmysłów, a przez to bezpośrednio do dobrostanu pacjenta. Należą do nich dźwięk, oświetlenie i estetyka”¹⁴. Szczególnie w przypadku dzieci stymulacja sensoryczna zapewnia dobrą jakość pobytu w ośrodku, wspiera rozwój, pozwala się zrelaksować i odwrócić uwagę od stresujących doświadczeń.

Wiele projektów wnętrz uwzględnia terapeutyczną i uspokajającą rolę natury; w budynkach projektuje się okna z odpowiednim widokiem, rośliny czy sadzawki we wnętrzach, dba się także, aby odgłosy lub zapachy przyrody docierały do zmysłów pacjentów. Źródłem bodźców sensorycznych mogą być zjawiska naturalne, ale też elementy wyposażenia wnętrza, intencjonalnie wprowadzone przez projektantów i wykonawców.

2.2 Pokoje sensoryczne

W ramach zainteresowania dobroczynnym wpływem bodźców sensorycznych na człowieka rośnie popularność pokoi sensorycznych.

Pokój sensoryczny to specjalny pokój przeznaczony do rozwijania zmysłów danej osoby, zwykle poprzez specjalne oświetlenie, muzykę i przedmioty. Może być stosowany jako terapia dla dzieci z ograniczonymi umiejętnościami komunikacyjnymi¹⁵.

W wielu hospicjach i domach wytchnieniowych w Wielkiej Brytanii funkcjonują takie pomieszczenia. Jak podano na stronie internetowej hospicjum dziecięcego South West:

nasz pokój multisensoryczny może poprawić doświadczenia dzieci i młodych ludzi, dla których doświadczanie sensoryczne jest wyzwaniem. Pokoje są specjalnymi pomieszczeniami zaprojektowanymi tak, aby stworzyć stymulującą, a jednocześnie uspokajającą atmosferę dla dzieci i młodych ludzi z różnymi

13 „That architecture can influence the healing process in patients through alterations of the architectural parameters that affect the healing process. The parameters are placed into three groups: body, relations, and safety”, M. Poulsen, M. A. Knudstrup, P. Hoff, M. Lund, *Future design of a children's hospice*, s. 5, https://www.researchgate.net/publication/323129403_Future_design_of_a_Children%27s_Hospice [dostęp: 10.06.2024].

14 „For example, those of the body relate to the senses, and therefore relate directly to the wellbeing of the patient. These are factors such as sound, light, and aesthetics”, M. Poulsen, M. A. Knudstrup, P. Hoff, M. Lund, *Future design of a children's hospice*, kwiecień 2017, s. 5, https://www.researchgate.net/publication/323129403_Future_design_of_a_Children%27s_Hospice [dostęp: 10.06.2024].

15 „A sensory room is a special room designed to develop a person's sense, usually through special lighting, music, and objects. It can be used as a therapy for children with limited communication skills”, https://en.wikipedia.org/wiki/Sensory_room [dostęp: 10.06.2024].

schorzeniami. Obejmują łóżko wodne, lampę bąbelkową, wiele światel interaktywnych i miękkich miejsc do zabawy¹⁶.

Zalety pokoi sensorycznych są omawiane w prasie¹⁷, na rynku działa wiele firm oferujących wyposażenie, czy wręcz całościową realizację takiego pomieszczenia.

Jednak, jak zauważają autorzy przeglądu badań na temat skuteczności działania pokoi sensorycznych¹⁸, popularność tych pomieszczeń rośnie szybciej niż rozwój badań naukowych na ich temat. Niebezpieczeństwo polega na tym, że przeznaczane na urządzenie takich pokoi środki są wydawane dość przypadkowo, a planowania i użytkowania nie wspiera wiedza naukowa. Może to prowadzić do wydawania środków finansowych bez gwarancji otrzymania zadowalających rezultatów.

Jednakże wspomniany przegląd badań potwierdził też, że w pewnych sytuacjach tzw. środowiska wielosensoryczne okazują się przynosić obiecujące rezultaty. Dzieje się tak, gdy są elementem szerszego zakresu działań terapeutycznych, czy sposobem na poprawę nastroju i być może wyników w nauce. Sprawdzają się także jako bezpieczne przestrzenie do przyjemnego spędzania wolnego czasu przez ludzi z niepełnosprawnością intelektualną i trudnościami rozwojowymi czy ich rodzin¹⁹.

Polskie ośrodki opieki wytchnieniowej z reguły nie podkreślają zalet wystroju swoich wnętrz. Zdjęcia umieszczone w internecie pokazują pokoje umeblowane skromnie, z pewną liczbą kolorowych sprzętów czy zabawek²⁰. Na tym tle projekt wnętr Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka” stanowi godny podkreślenia wyjątek.

16 <https://www.chsw.org.uk/our-care/care-therapies/multi-sensory-therapy> [dostęp: 4.07.2024], „Our multi-sensory rooms can enhance the experiences of children and young people who have sensory challenges. They are very special environments designed to create a stimulating yet calming atmosphere for children and young people with a variety of disabilities. They feature a waterbed, a bubble lamp, many interactive lights and soft play areas”.

17 E. Abbott, *Multisensory room gives children respite from hospital treatments*, <https://www.wrvo.org/health/2012-12-28/multi-sensory-room-gives-children-respite-from-hospital-treatments> [dostęp: 4.07.2024].

18 A. Cameron, P. Burns, A. Garner, S. Lau, R. Dixon, Carly Pascoe & Michael Szafraniec, *Making Sense of Multi-Sensory Environments: A Scoping Review*, „International Journal of Disability Development and Education” 2020, nr 2 (67), s. 21-23, https://www.researchgate.net/publication/334068328_Making_Sense_of_Multi-Sensory_Environments_A_Scoping_Review [dostęp: 4.07.2024].

19 A. Cameron, P. Burns, A. Garner, S. Lau, R. Dixon, Carly Pascoe & Michael Szafraniec, *Making Sense of Multi-Sensory Environments...*, s. 23 [dostęp: 4.07.2024].

20 Fundacja Łaba, która zajmuje się prowadzeniem na Świerczewie Domu Diennej Opieki Wytchnieniowej dla osób z niepełnosprawnościami, podkreśla, że w pracy z pacjentami są wykorzystywane różne metody, m. in. hortiterapia, esteterapia, a także elementy integracji sensorycznej.

3. Projekt Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka”

3.1 Zakres projektu

Zakres projektowy DOW Kokoszka obejmował znaczącą powierzchnię około 1500m², w tym 8 pokoi tematycznych, 2 bawialnie, 4 gabinety lekarskie, salę konferencyjną, pokoje socjalne, korytarze, klatki schodowe, system oznakowania przestrzeni, a także dodatkowe elementy wyposażenia pokoi. Do współpracy zaproszono 10 wykładowców z ASP we Wrocławiu, specjalizujących się w architekturze wnętrz, projektowaniu produktu, w tym mebli i obiektów interaktywnych, zagadnieniach haptycznych i sensorycznych, a także komunikacji wizualnej. W zespole projektowym pracowało także 24 studentów studiujących na kierunkach architektura wnętrz, wzornictwo oraz projektowanie mebla.

3.2 Projektowanie skupione na człowieku

W podejściu projektowym zastosowano metodologię projektowania skupionego na człowieku (*human-centered design*, HCD). Przeprowadzono bardzo dokładną analizę zagadnienia, obejmującą określenie grupy docelowej, rozmowy z personelem w podobnym ośrodku w Żmigrodzie, wywiady z rodzicami/opiekunami potencjalnych pacjentów. Wywiady i ankiety były bardzo dokładne, a kontakt ze wszystkimi interesariuszami utrzymywano przez cały czas realizacji projektu. W ten sposób, zgodnie z przyjętą metodologią, koncepcje projektowe można było przez cały czas weryfikować i modyfikować na kolejnych etapach iteracji.

W wyniku przeprowadzonych analiz pojawiły się wnioski, z których najważniejsze zakwalifikowano do dwóch grup. Pierwsza dotyczyła obserwacji, że potrzeby pacjentów, którzy będą korzystać z domu opieki wytchnieniowej, są bardzo zróżnicowane. Dom opieki wytchnieniowej z definicji przeznaczony jest do krótkoterminowego pobytu pacjentów, których schorzenia obejmują bardzo szeroki zakres. Znaczącą jest również rozpiętość wieku korzystających z centrum osób – od pierwszych lat życia do około trzydziestu. Druga grupa obserwacji dotyczyła zróżnicowanych potrzeb personelu, jako osobnej grupy docelowej korzystającej z projektowanego wnętrza. Personel, oprócz dbania o zaspokojenie podstawowych potrzeb pacjentów, jak żywienie czy higiena, zajmuje się też rehabilitacją i kontynuuje prowadzone na co dzień leczenie. Wnętrza muszą zatem wspomagać optymalną realizację tych zadań i spełniać specjalistyczne wymagania medyczno-sanitarne.

3.3 Faza projektowa

Złożoność projektu, różnorodność aspektów, duża powierzchnia objęta projektowaniem oraz liczba zaangażowanych osób zdeterminowały podział całego zespołu na 4 grupy projektowe

i tzw. zespół ds. komunikacji wizualnej. Każda grupa pracowała pod kierunkiem opiekuna – pedagoga z ASP.

W wyniku rozmów z personelem placówki ustalono, że projektowane pokoje będzie cechować z góry założona, dostosowana do potrzeb ekspresja. I tak cztery pomieszczenia miały mieć charakter neutralny (pokoje Lama, Kot, Żyrafa i Foka), dwa – wyciszający (pokoje: Pingwin i Miś), i dwa – pobudzający (pokoje: Tygrys i Wiewiórka).

Zespół projektowy ds. komunikacji wizualnej pracował jednocześnie nad systemem modułowych elementów identyfikacji wizualnej, do zastosowania na korytarzach i klatce schodowej.

3.4 Faza realizacyjna

Na etapie realizacji projektu niezbędna była weryfikacja zapotrzebowania, które skonsultowano z opiekunami i personelem placówki, następnie weryfikacja rynku dotycząca sprzętu oraz selekcja i sprawdzenie dostępności materiałów spełniających wymogi sanepidu. Przeprowadzano także wizje lokalne na budowie. W warsztatach ASP wykonano część elementów wyposażenia – niektóre lampy, sufitowe elementy dekoracyjne, zabawkę Lamę czy parawan mobilny²¹.

4. Bodźce sensoryczne wykorzystane w projekcie Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka”

Projekt domu wytchnieniowego Kokoszka przewidywał wykorzystanie wielorakich bodźców sensorycznych we wnętrzu w celu osiągnięcia założonych celów, takich jak stworzenie domowej, przytulnej atmosfery, zainteresowanie pensjonariuszy, pobudzenie bądź też, przeciwnie, ukojenie i uspokojenie pacjentów.

4.1 Bodźce wizualne

Głównym zmysłem, do jakiego odnosi się projekt wnętrza DOW „Kokoszka”, jest wzrok. Na ścianach umieszczono kolorowe postaci zwierząt, tematycznie dopasowane do nazw pokoi. Jak pisze dr hab. Marta Płonka, jedna z kierowniczek projektu, zdecydowano się nie nawiązywać do żadnej postaci ze znanych kreskówek, między innymi ze względu na szeroką rozpiętość wiekową pensjonariuszy. Intencją zespołu projektantów było stworzenie wnętrza o uniwersalnym, nieinfantylnym charakterze. Sylwetki zwierząt zostały poprowadzone w sposób płaski, nierealistyczny, tworząc duże elementy wizualne przyciągające wzrok.

Jednocześnie charakter zwierzęcych postaci odpowiada różnorodnym funkcjom samych pokoi. Pokój Lama (Il. 1) jest neutralny, zatem został utrzymany w spokojnej tonacji beżów i brązów,

21 Finalista konkursu make me! na Łódź Design Festival 2024. Projekt: W. Lenart, A. Brożyna, J. Śliwowski, S. Iwanowska, M. Frąszczak. Producent: Akademia Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu.

ściany i sufit pokryto umiarkowaną liczbą motywów, dominują jasne powierzchnie ścian i uśmiechnięte postaci zwierząt przedstawionych w statycznych pozycjach. Dekoracje umieszczone na suficie nie odcinają się mocno od jego powierzchni, całość jest spokojna i kojąca.



Il. 1 Pokój Lama. Z prawej: zabawka Lama, źródło: Dom Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka”, fot. Jakub Bauke (Bauke Group)

Podobnie neutralny jest pokój Kot (Il. 2). Tutaj schematyczna sylwetka zwierzęcia zajmuje całą powierzchnię ściany, symbolicznie obejmując sobą lokatorów pokoju. Jedynym optycznie dynamicznym elementem jest falująca sierść kota, lecz jest to falowanie, czy raczej drganie, o niewielkiej amplitudzie, zachęcające do spokojnej obserwacji. Jasna kolorystyka potęguje wrażenie spokoju.



Il. 2 Pokój Kot, źródło: Dom Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka”, fot. Jakub Bauke (Bauke Group)

Jako neutralny zaprojektowano też pokój Żyrafa (Il. 3), w którym oprócz sylwetek zwierząt znalazły się na ścianach również uproszczone elementy roślinne, gałązki czy abstrakcyjne koliste kształty, oraz pokój Foka, udekorowany rzędem fok w pastelowych kolorach.



Il. 3 Pokój Żyrafa, źródło: Dom Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka”, fot. Jakub Bauke (Bauke Group)

Pokoje wyciszające to Pingwin i Miś, natomiast w wyraźnym kontraście do reszty pozostają dwa pobudzające pokoje – Tygrys i Wiewiórka. Sylwetka Tygrysa (Il. 4) została narysowana

w orientacji skośnej, a więc wyrażającej dynamikę – bieg lub skoki – i wypełniona mocnym, nasyconym pomarańczowym kolorem. Na suficie znalazły się wyraziste, energetyzujące zielone kształty, potęgujące wrażenie pobudzenia i energii. W pokoju Wiewiórka (Il. 5) zwraca uwagę burza mocnych kolorów i dynamicznych, ukośnych kształtów, choć samą wiewiórkę reprezentuje jedynie pomarańczowy, wystający zza drzewa ogon.



Il. 4 Pokój Tygrys, źródło: Dom Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka”, fot. Jakub Bauke (Bauke Group)



Il. 5 Pokój Wiewiórka, źródło: Dom Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka”, fot. Jakub Bauke (Bauke Group)

Ważnym elementem wzbogacającym stronę wizualną wnętrz są sufity. Stanowią wprowadzić naturalne dopełnienie dekoracji ścian, ale szczególny nacisk na ich zagospodarowanie wynika ze specyfiki pacjentów DOW „Kokoszka” – często to dzieci leżące. Ich oczy są nieustannie zwrócone ku górze, stąd bogactwo elementów dwu- i trójwymiarowych na powierzchni sufitowej każdego z pokoiów.

Sufit pokoju Kot otacza olbrzymi ogon tego zwierzęcia, jednocześnie pełniący funkcję „listwy”, w której ukryto ogólne oświetlenie. Na suficie pokoju Żyrafa znajdują się promieniście rozłożone trójkątne kształty, przywodzące na myśl promienie słońca, a lampy wiszące nawiązują do estetyki afrykańskich wyrobów. Sufit pokoju Miś przecięty jest brązową ścieżką sześciokątnych elementów, których kształt powtarzają lampy-plafoniery. Korona drzewa, za którym kryje się wiewiórka w swoim pokoju, rozciąga się na sufit, gdy tymczasem w pokoju Foki pod sufitem podwieszono przyciągające wzrok chmurki.

Projektanci twórczo wykorzystali możliwości oświetlenia, spełniając równocześnie wymogi placówki wykonującej funkcje medyczne, wymagające czasami bardzo dobrej widoczności. Ciekawym pomysłem jest wprowadzenie motywu lusterka, na który bardzo dobrze reagowali pensjonariusze oraz próby budowania atmosfery za pomocą oświetlenia w nawiązaniu do charakteru pokoju (afrykańskie słońce w pokoju Żyrafa).

4.2 Bodźce taktylne

W architekturze wnętrz często zdarza się, że realizacja różni się od uprzedniego projektu. Zmiany i modyfikacje są wymuszane przede wszystkim przez ograniczenia finansowe, bywają wynikiem negocjacji pomiędzy różnymi interesariuszami. Podobnie było też w przypadku DOW „Kokoszka”. Liderzy projektu zachęcali studentów do przygotowania koncepcji jak najlepszej i najpełniej, ale też do opracowania alternatywnej wersji – skromniejszej, możliwej do wdrożenia, gdyby klient nie zaakceptował budżetu. Należy tu dodać, że w związku z wysoką inflacją w Polsce w latach 2022–2023, projektanci i wykonawcy musieli zmagać się ze stale rosnącymi cenami nawet podstawowych materiałów, takich jak sklejka. Z tego względu część koncepcji związanych z działaniem wielosensorycznym nie została wdrożona, choć były uwzględnione w projekcie i stanowiły jego integralną część.

Przykładowo w pokoju Wiewiórka, na tzw. drzewie 3D planowano zawieszenie trójwymiarowych elementów, a sam ogon wiewiórki miał być włochaty, aby wzbogacić wnętrze o aspekt taktylności, choćby miał być odbierany przez pacjentów tylko wizualnie. „Jednak z uwagi na funkcje i charakter tego pokoju zrezygnowaliśmy z niektórych pomysłów, ponieważ to pomieszczenie przeznaczone jest dla dzieci w cięższym stanie, głównie leżących.”²²

22 Z rozmowy autorki z Karoliną Parys, jedną z projektantek.

Zabawkę taktylną udało się zrealizować w pokoju Lama. Był to pomysł studencki, który od razu został zaakceptowany przez cały zespół. Na ścianie umieszczono sylwetkę lamy wykonaną z wykładziny dywanowej. Do lamy można przyczepiać piłeczki, bawiąc się i nimi, i zmiennym wyglądem zwierzątka (Il. 1).

Trzeba podkreślić, że dla pacjentów leżących możliwości dotykania ograniczone są do zasięgu ramion. Dlatego do obiektów dotykowych można zaliczyć znajdujący się blisko pacjentów parawan mobilny, zaprojektowany i zrealizowany przez studentów pod nadzorem pedagogów. Parawan służy do dzielenia sali na mniejsze, zapewniające prywatność przestrzenie. Jest miejscem do przechowywania osobistych rzeczy, jak tablet, lusterko czy fotografie bliskich, może też służyć jako stojak na akcesoria medyczne, jak również do transportu niektórych obiektów. Znajdujący się blisko pacjenta parawan jest dodatkowym źródłem bodźców dotykowych dla osoby w dużej mierze ich pozbawionej (Il. 6).



Il. 6 Parawan mobilny, projekt: A. Brożyna, S. Iwanowska, M. Frąszczak, J. Śliwowski, źródło: Mateusz Frąszczak

4.3 Bodźce dźwiękowe

W projekcie DOW „Kokoszka” znalazły się propozycje oddziaływania na zmysł słuchu. Przykładowo w pokoju Wiewiórka współprojektowanym przez studentkę Karolinę Parys, miały pojawiać się delikatne dźwięki lasu.

Jeszcze ambitniejszym pomysłem miał być tak zwany soundscape lub słuchowisko dźwiękowe. Na korytarzu ośrodka, na wysokości głów pacjentów planowano umieszczenie głośników, które włączałyby się w momencie przejazdu osoby na łóżku. Pacjent słyszałby dźwięki natury, na przykład odgłosy lasu, szum drzewa, krople deszczu czy głos kukułki. Głośniki byłyby

umieszczone na niskiej wysokości, żeby nie nużyć pracowników, i włączałyby się w momencie pojawienia się ruchomego obiektu.

W realizacji tego projektu przeszkodziły, poza względami finansowymi, te natury praktycznej, a więc między innymi konieczność regularnego serwisu technicznego czy konieczność zamocowania balustrady na wysokości wcześniej planowanych głośników (dom wytchnieniowy musi spełniać rygory placówki medycznej).

W projekcie założono też wykorzystanie dźwięków wydawanych przez przedmioty czy zaprojektowane zabawki, na przykład w przypadku odczepiania kulek od zabawki naściennej Lama (Il. 1).

4.4 Inne – wyposażenie bawialni dużej i małej

Jeśli chodzi o inne bodźce sensoryczne, projektanci zaproponowali wyposażenie bawialni w sprzęty, które pozwoliłyby na działanie terapeutyczne również przez stymulację innych zmysłów, jak propriocepcja czy równowaga. Były to na przykład piłki do ćwiczeń, materace czy trampolina. Z zaproponowanych przez zespół projektowy propozycji kadra DOW „Kokoszka” wybrała te najbardziej odpowiednie pod względem funkcjonalnym i ekonomicznym.

W bawialni dużej zespół pod kierunkiem dr Patrycji Mastej zaprojektował okrągły basen z kulami, wykonane na wymiar materace w kształcie liści i tzw. interaktywną instalację magnetyczną.



Il. 7 Projekt dużej bawialni Domu Opieki Wyręczającej „Kokoszka” opracowany przez zespół projektowy w składzie: dr Patrycja Mastej, Wiktoria Białas, Joanna Furmanowicz, Gabriela Kordeusz. W tle projekt instalacji magnetycznej autorstwa dr Patrycji Mastej, zrealizowany we współpracy z Julią Zwolińską, źródło: Patrycja Mastej

Materace w kształcie liści zostały wykonane z pianki tapicerowanej łatwą do dezynfekcji skórą. Ich modułowe kształty pozwalają na użytkowanie w funkcji siedzisk lub ułożenie w większą powierzchnię przeznaczoną do leżenia. Z kolei interaktywna instalacja magnetyczna²³ – „ściana magnetyczna” – jest zabawką przeznaczoną zarówno dla dzieci chorych, jak i odwiedzającego je rodzeństwa.

Wyposażenie bawialni dużej i małej nie tylko zatem angażuje bodźce wzrokowe, dotykowe i dźwiękowe, ale także daje możliwość ćwiczenia propriocepcji czy równowagi.

Zakończenie

Zmiany w ustawodawstwie sprawiły, że w naszym kraju opieka wytchnieniowa zaczyna się dynamicznie rozwijać. Można założyć, że będzie powstawało coraz więcej ośrodków, których celem jest niesienie tego typu pomocy rodzinom i opiekunom chorych osób. Architektura i projekt wnętrz są kluczowe dla stworzenia odpowiednich i zachęcających do skorzystania z pobytu warunków. W przypadku małych pacjentów szczególnie ważne jest zwrócenie uwagi na sensoryczne bogactwo tworzonej przestrzeni, czego przykładem może być projekt Domu Opieki Wytchnieniowej „Kokoszka” we Wrocławiu.

Dziękuję paniom dr Adzie Brożynie, dr hab. Marcie Płonce, dr Patrycji Mastej i Karolinie Parys za podzielenie się ze mną wiedzą i refleksjami na temat projektu DOW „Kokoszka”.

23 Zrealizowana we współpracy dr Patrycji Mastej z Julią Zwolińską, umożliwia komponowanie zaskakujących połączeń wizualnych, mieszając ze sobą fragmenty zwierząt zilustrowanych przez Julię Zwolińską oraz części strukturalnych form roślinnych wg. algorytmu wizualnego przygotowanego przez dr Patrycję Mastej.

Bibliografia:

A. Cameron, P. Burns, A. Garner, S. Lau, R. Dixon, C. Pascoe i M. Szafranec, *Making Sense of Multi-Sensory Environments: A Scoping Review*, „International Journal of Disability Development and Education” 2020, nr 2 (67), https://www.researchgate.net/publication/334068328_Making_Sense_of_Multi-Sensory_Environments_A_Scoping_Review [dostęp: 4.07.2024].

T. Mohamed Kadim, S. Hisham Hameed, *Sensory stimuli that support a child's recovery in the therapeutic environment*, „Journal of Namibian Studies”, 2023, nr 33S1, https://www.researchgate.net/publication/370863485_Sensory_stimuli_that_support_a_child%27s_recovery_in_the_therapeutic_environment [dostęp: 4.07.2024].

K. Nawrocki, E. Zdebska, W. Glac, *Opieka wyręczająca nad przewlekłe i nieuleczalnie chorymi dziećmi*, Kraków 2019, https://mhd.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Opieka_wyreczajaca-Narwocki-Zdebska-Glac.pdf [dostęp: 10.06.2024].

M. Poulsen, M. A. Knudstrup, P. Hoff, M. Lund, *Future design of a children's hospice*, https://www.researchgate.net/publication/323129403_Future_design_of_a_Children%27s_Hospice [dostęp: 10.06.2024].

F. Vavili, *Children in hospital: a design question*, „World Hospitals and Health Services” 36 (2), https://www.researchgate.net/publication/12117815_Children_in_hospital_a_design_question [dostęp: 10.06.2024].



Dr Beata Ludwiczak

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Adiunkt w Katedrze Wzornictwa. Jej zainteresowania naukowe obejmują teorię i historię wzornictwa, a szczególnie semantykę w designie oraz jego aspekt społeczny. Praktycznym projektowaniem zajmuje się realizując projekty z zakresu projektowania usług,

zarówno dla organizacji społecznych, jak i komercyjnych. Do swoich aktywności badawczych zalicza kuratorstwo, które pozwala na pogłębioną analizę przedstawianych na wystawach projektów w relacji do tendencji we współczesnym i historycznym wzornictwie, jak również zjawisk i dylematów towarzyszących ludziom w XXI w. Organizowanie wystaw, wykłady i artykuły pozwalają jej też na edukowanie na temat dobrego wzornictwa, w co angażuje się z przekonaniem, że istnieje ku temu ważna społeczna potrzeba.

Dr Beata Ludwiczak

Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław

Dr Beata Ludwiczak – assistant professor in the Department of Design at the E. Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław. My research interests include design theory and history, particularly semantics in design and the social aspect of design. I do practical design by delivering service design projects for both community and commercial organisations. My research activities include curating, which allows for an in-depth analysis of the projects presented in exhibitions in relation to trends in contemporary and historical design, as well as the phenomena and dilemmas accompanying people in the 21st century. Organising exhibitions, lectures and articles also allows me to educate about good design, which I engage in with the conviction that there is an important social need for this.

Natalia Hudzik

Politechnika Opolska

Spaces dedicated to people with perceptual limitations

Abstract:

Through using senses the public buildings' users receive information about the space they are in. Owing to the sensory channels they understand and identify these spaces. People with perception limitations have difficulty and do not wholly function in spaces dedicated to able-bodied users. Contemporarily, there are approaches assuming that the target users are people with perceptual limitations. A case study of the Gallaudet University campus, the LightHouse organizational building in San Francisco and Hazelwood School in Glasgow was analyzed to assess the feasibility of such solutions in real space based on criteria in the context of perceptual systems. Conclusions enable us to define the common features of the analyzed examples and to indicate correct and wrong solutions in relation to a particular group and all users.

Keywords

space perception, multisensory, person with disabilities

Natalia Hudzik

Politechnika Opolska / Wydział Mechaniczny / Wydział Budownictwa i Architektury

Przestrzenie dedykowane osobom posiadającym ograniczenia percepcyjne

Abstrakt:

Użytkownicy budynków użyteczności publicznej za pomocą systemów percepcyjnych odbierają informacje na temat przestrzeni, w której się znajdują; rozumieją ją i identyfikują. Wykorzystują przy tym kanały sensoryczne. Osoby z ograniczeniami percepcyjnymi napotykają trudności i nie są dla nich funkcjonalne przestrzenie, które były projektowane dla pełnosprawnego użytkownika. Współcześnie istnieją podejścia, które za docelowych użytkowników przyjmują osoby posiadające ograniczenia percepcyjne. W celu oceny możliwości zastosowania takich rozwiązań w realnej przestrzeni i w oparciu o kryteria odnoszące się do systemów percepcyjnych, dokonano analizy studium przypadków kampusu Uniwersytetu Gallaudeta, budynku organizacji LightHouse w San Francisco oraz Szkoły Hazelwood w Glasgow. Wyciągnięte wnioski pozwolą na zdefiniowanie cech wspólnych analizowanych przykładów oraz na wskazanie dobrych i złych rozwiązań w odniesieniu zarówno do konkretnej grupy odbiorców, jak i ogółu użytkowników.

Słowa kluczowe

percepcja przestrzeni, multisensoryczność, osoby z niepełnosprawnościami

1. Wstęp

Człowiek za pomocą zmysłów pozyskuje informacje na temat przestrzeni, w której się znajduje. Już na etapie koncepcyjnym projektu powinno się dokonać analizy percepcji architektury. Zdaniem Katarzyny Stuchockiej „Skuteczny sposób kształtowania produktu, opiera się na wykorzystywaniu przez projektantów oraz producentów preferencji narządów zmysłów”¹. Zmysły są niezbędne w odbiorze informacji. W przypadku, gdy nie są w pełni sprawne, informacja może być błędnie przekazana lub nie zostać przekazana wcale. W przypadku przestrzeni użyteczności publicznej, docelowymi użytkownikami są osoby w pełni sprawne oraz te z ograniczeniami percepcyjnymi. Z tego powodu zauważa się możliwość występowania różnych utrudnień w jej odbiorze. Różnorodność form percepcji przez użytkowników przestrzeni oraz zastosowanych rozwiązań architektonicznych to zagadnienie, które jest przedmiotem niniejszej analizy.

2. Metodologia

Przyjęta metoda badań opiera się na analizie literatury poświęconej zagadnieniu sensorycznej percepcji przestrzeni oraz na bazującym na niej i ściśle z nią powiązanym badaniu licznych studiów przypadku architektury przeznaczonej do użytkowania przez osoby z niepełnosprawnościami. Wzorem definicji sformułowanej przez Niezabitowską², określono kryterium udziału zmysłów w stosowanych rozwiązaniach. Następnie poddano analizie wybrane realizacje architektoniczne z uwzględnieniem rodzaju niepełnosprawności docelowych użytkowników oraz możliwości wykorzystania wyników tejże analizy w odniesieniu do innych realizacji. Celem przeprowadzonych badań było również zdefiniowanie cech wspólnych oraz wskazanie słabych i mocnych stron rozwiązań w kontekście możliwości wykorzystania ich w innych projektach.

3. Stan badań

Sposób postrzegania przestrzeni zależy od posiadanych przez użytkownika możliwości percepcyjnych. Aleksander Asanowicz podaje kilka głównych aspektów postrzegania formy architektonicznej; wśród tych psychologicznych wymienia biologiczny system człowieka oraz jego możliwości antropologiczne. Informacje dobiegające przez kanały genetyczne mogą ulec zmianie pod wpływem zmiennych czynników, jakimi są indywidualne cechy osobowości człowieka, jego doświadczenie i przygotowanie do odbioru informacji. Możliwa jest przy tym pewna obiektywizacja stosunku do architektury, który prawdopodobnie jest wspólny dla pewnej grupy społecznej i określają go charakterystyczne dla każdej epoki czynniki socjalno-psychologiczne³. Percepcja możliwa jest przy udziale zmysłów, które definiowane są jako „zdolność

1 K. Stuchocka, *Zmysły w architekturze*, „Przestrzeń i Forma” 2020, nr 44 s. 170.

2 Por. E. D. Niezabitowska, *Metody i techniki badawcze w architekturze*, Gliwice 2014, s. 231.

3 Por. A. Asanowicz, *Percepcja jako czynnik kształtujący formę architektoniczną*, Białystok 1988, s. 17.

odbierania bodźców zewnętrznych”⁴. Zgodnie z tradycyjnym podziałem jest ich pięć: wzrok, słuch, smak, węch i dotyk.

Wiedzę na temat percepcji przestrzeni z wykorzystaniem zmysłów można odnaleźć w wielu publikacjach, w tym Agnieszki Kłopotowskiej oraz już wspomnianej Katarzyny Słuchockiej. Słuchocka opisuje znaczenie zmysłów w kontekście odbioru architektury. Odnosi się do haptyki, która dostarcza informacji na temat temperatury, poziomu chropowatości, płynności układu danej struktury oraz materiału, z którego została wykonana⁵.

Dotyk jest ważny dla poczucia bezpieczeństwa, ponieważ informuje o niebezpiecznych czynnikach np. wysokiej temperaturze. Wzrok powszechnie uznawany za najbardziej oczywisty zmysł, umożliwia dostrzeganie najmniejszych detali, zależności kolorystycznych, proporcji oraz rytmu⁶. Rozwiązania projektowe, które wspierają wykonywanie codziennych czynności przez osoby niepełnosprawne, przeważnie bazują na odbiorze wzrokowym, aczkolwiek nie powinny się one ograniczać wyłącznie do komunikatów wzrokowych. Niewskazane jest, by stosowane rozwiązania zbytnio przyciągały uwagę, powodując wyróżnienie osób z niepełnosprawnościami na tle pozostałych użytkowników⁷. Zapach jako element kształtujący i nadający charakter wnętrzu jest ważny w postrzeganiu przestrzeni – odbierany jako nieprzyjemny może negatywnie wpłynąć na percepcję i być przyczyną rozdrażnienia czy rozkojarzenia. Słuch zaś jest ściśle związany z ruchem i podejmowanymi czynnościami. Ruchy powodują powstawanie dźwięków, przez co dostarczają informacji na temat aktywności innych użytkowników, miejsca oraz czasu. Osoby niewidome wykorzystują te informacje do orientacji w przestrzeni. Ostatni zmysł – smak zdaniem Słuchockiej nie posiada powiązań z architekturą⁸.

4. Użytkownicy przestrzeni publicznej

Architektura użyteczności publicznej przeznaczona jest dla ogółu społeczeństwa, stąd ważne, aby była dostępna dla osób starszych, z niepełnosprawnościami, z ograniczoną mobilnością oraz dla innych użytkowników. Dostępność powinna być cechą architektury publicznej i przestrzeni publicznych miast. Ulice oraz place odgrywają znaczącą rolę w budowaniu tożsamości społeczności lokalnej. Kevin Lynch zauważa możliwość występowania różnic w postrzeganiu miasta w zależności od jego obserwatorów⁹. Inny sposób percepcji danej przestrzeni będą miały dzieci, osoby starsze, niepełnosprawne, pełnosprawni mieszkańcy czy osoby przyjezdne. Przestrzenie publiczne – zarówno te zewnętrzne (urbanistyczne), jak i wewnętrzne (architek-

4 Słownik Języka Polskiego PWN, <https://sjp.pwn.pl/slowniki/zmys%C5%82.html> [dostęp: 19.03.2024].

5 Por. K. Słuchocka, *Zmysły w architekturze...*, s. 172–173.

6 Por. K. Słuchocka, *Zmysły w architekturze...*, s. 172–173.

7 Por. A. Kłopotowska, *Architektura w przekazie pozawzrokowym. Kształtowanie świadomej percepcji*, „Czasopismo techniczne. Architektura” 106 (2009), z. 1-A, s. 332.

8 Por. K. Słuchocka, *Zmysły w architekturze...*, s. 173–174.

9 Por. K. Lynch, *The image of the city*, Cambridge 1990, s. 6–7.

toniczne) – muszą więc liczyć się z różnorodnością docelowych użytkowników. Wiedza na temat ich sposobu percepcji jest pomocna w projektowaniu wspomnianych przestrzeni i może przekładać się na rodzaj i ilość podejmowanych interakcji.

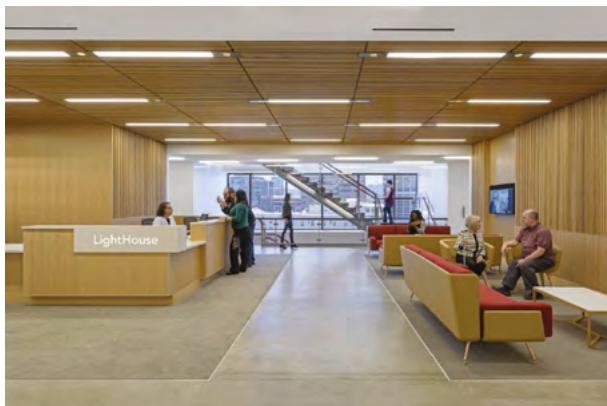
5. Case studies

W poniższym rozdziale omówiono rozwiązania zastosowane w wybranych obiektach, które świadomie odnoszą się do zmiennych, stałych i czasowych zdolności percepcyjnych użytkownika przestrzeni.

5.1 LightHouse, San Francisco

LightHouse to organizacja zajmująca się promowaniem niezależności oraz społecznej integracji osób niewidomych i słabowidzących. Projekt wnętrza budynku autorstwa Marka Cavagnero mieści się na trzech kondygnacjach wieżowca w centrum miasta. Każdy element przestrzeni został zaprojektowany z myślą o docelowych użytkownikach¹⁰.

Poprzez zróżnicowanie materiałów wykończenia podłogi użytkownicy informowani są o strefowaniu pomieszczeń¹¹. Stukot lasek osób niewidomych lub słabowidzących uderzających o beton będzie więc na przykład uprzedzał o osobach znajdujących się w pobliżu.



Il. 1 Informacją dla osób niewidomych są odgłosy stuknięć o metalowe listwy i betonową podłogę, źródło: Architecture MasterPrize

Metalowe listwy zaznaczają krawędzie stopni schodów i dzielą pomieszczenie na mniejsze strefy. Rozwiązania te poprawiają u osób niewidomych orientację w przestrzeni przy użyciu

10 Por. *Our new building*, <https://lighthouse-sf.org/about/facility/> [dostęp: 20.03.2024].

11 *Lighthouse for the blind and the visually impaired*, <https://architectureprize.com/winners/winner.php?id=60063&mode=hm> [dostęp: 03.04.2024].

laski¹². W projekcie dużą uwagę poświęcono akustyce, stąd też zastosowanie otwartej klatki schodowej, która przenosi dźwięki pomiędzy kondygnacjami, przez co informuje o aktywnościach użytkowników na pozostałych piętrach¹³. Ściany sal konferencyjnych wykończono panelami filcowymi w intensywnych kolorach, dzięki czemu są one zauważalne przez osoby niedowidzące¹⁴. Jednocześnie elementy te wpływają korzystnie na akustykę wnętrz.



Il. 2 Otwarta klatka schodowa przenosi dźwięki z pozostałych pięter, informując o aktywnościach innych osób, źródło: Architecture MasterPrize

5.2 Szkoła Hazelwood w Glasgow

Szkoła Hazelwood, której architektem jest Alan Dunlop to placówka edukacyjna przeznaczona dla dzieci i młodzieży z różnymi niepełnosprawnościami: wzroku, słuchu, ruchu oraz z zaburzeniem funkcji poznawczych. Ze względu na grupę docelowych użytkowników, których sposób percepcji wiąże się z potrzebą zastosowania dodatkowych udogodnień, realizacja projektu była wymagająca. Celem było stworzenie architektury wspierającej poczucie bezpieczeństwa oraz umożliwiającej samodzielnie funkcjonowanie docelowych użytkowników w jej przestrzeni¹⁵.

Zdaniem projektantów każdy element architektury może być pomocny w nauce. Zastosowano więc różne wskazówki haptyczne, wizualne i dźwiękowe. Dużą wagę przyłożono do zapewnienia łatwej orientacji w przestrzeni tak, aby wesprzeć samodzielność uczniów. Przykładem

12 Por. D. Barista, *A space for all: Lighthouse for the Blind and Visually Impaired*, <https://www.bdcnetwork.com/space-all-lighthouse-blind-and-visually-impaired> [dostęp: 03.04.2024].

13 Por. S. Rai-Roche, *Spaces designed for and by the blind*, <https://www.opticianonline.net/content/features/spaces-designed-for-and-by-the-blind/> [dostęp: 26.06.2024].

14 Por. D. Barista, *A space for all...*

15 Por. *Hazelwood School Glasgow by Alan Dunlop Architect*, <https://aasarchitecture.com/2016/09/hazelwood-school-glasgow-alan-dunlop-architect/> [dostęp: 19.03.2024].

takiego rozwiązania jest ściana sensoryczna wykonana z korka, która prowadzi w przestrzeni dotykające ją osoby i umożliwia samodzielne przemieszczanie się. Pełni podwójną funkcję – jest również ścianką magazynową. W projekcie unikano projektowania długich i ciemnych korytarzy, chciano zmaksymalizować poziom naturalnego światła we wnętrzach¹⁶.



Il. 3 Wielofunkcyjna ściana wspiera proces orientacji w przestrzeni, źródło: hundrED

Od strony północnej, obok terenu zielonego mieszczą się sale lekcyjne. Nad ścianami tworzo-
nymi przez zabudowę meblową znajdują się przeszklenia, które zdaniem nauczycieli są do-
brym rozwiązaniem – doświetlają pomieszczenie, nie rozpraszając przy tym uczniów z wadą
wzroku¹⁷.

16 Por. *Hazelwood School Glasgow* by Alan Dunlop...

17 Por. *Hazelwood School Glasgow* by Alan Dunlop...



Il. 4 Przeszklenie nad zabudową meblową dobrze doświetla wnętrze oraz nie rozprasza użytkowników, źródło: hundred,

Budynek posiada naturalną wentylację i izolację akustyczną, która znacząco wykracza poza wymagania krajowe¹⁸. Materiały zostały wybrane w oparciu o ich walory sensoryczne i uwzględniają odporność na starzenie się. Elewacje wykończono deskami modrzewiowymi, które z upływem czasu upodobią się do kory drzew. Pod wpływem czynników atmosferycznych posiadać będą mocne uziarnienie przydatne w haptycznej nawigacji¹⁹.

5.3 Uniwersytet Gallaudetta

Powstała na Uniwersytecie Gallaudeta koncepcja DeafSpace obejmuje projektowanie przestrzeni, której docelowymi użytkownikami są osoby niesłyszące. Hansel Bauman podjął się stworzenia przestrzeni przyjaznej dla osób niesłyszących, w pewnym zakresie słyszących lub używających aparatów słuchowych. Osoby te są docelowymi użytkownikami kampusu Uniwersytetu Gallaudeta zaprojektowanego w 1866 r. przez Fredericka Law Olmsteda. W ramach współpracy Baumana z pozostałymi projektantami zdefiniowano pięć zasad DeafSpace – zasięgu sensorycznego, przestrzeni i bliskości, mobilności i bliskości, światła i koloru oraz akustyki²⁰. Zgodnie z nimi powstała realizacja kampusu Uniwersytetu Gallaudeta²¹.

Rozmowa w języku migowym odbywa się za pomocą rąk, stąd zapotrzebowanie na większą niż u osób słyszących przestrzeń potrzebną do prowadzenia rozmowy. Ważna jest widoczność

18 Por. *Hazelwood School*, <https://hundred.org/en/innovations/hazelwood-school> [dostęp: 19.03.2024].

19 Por. *Hazelwood School*...

20 M. C. Florian, *Architecture Tailored for the Deaf and Hard-of-Hearing Community: Gallaudet University's DeafSpace Principles*, <https://www.archdaily.com/1017389/architecture-tailored-for-the-deaf-and-hard-of-hearing-community-gallaudet-universitys-deafspace-principles> [dostęp: 05.07.2024].

21 Por. H. Bauman i in., *Gallaudet University. DeafSpace Design Guidelines 1* (2010), s. 8.

mimiki twarzy rozmówcy, stąd ułożenie stołów w salach w kształcie litery „U”. Zapewniona została możliwość wyjścia naprzeciw grupy podczas prowadzonej dyskusji w celu wyrażenia swojego zdania²².



Il. 5 Wizualna łączność pomiędzy kondygnacjami dostarcza informacji na temat aktywności innych użytkowników przestrzeni oraz umożliwia przekazanie informacji w języku migowym, źródło: YouTube, DeafSpace Documentary

Możliwe jest prowadzenie rozmowy w różnych sytuacjach, w tym także w trakcie przemieszczania się. Zaprojektowano wnętrza, w których użytkownicy mogą się zatrzymać i bez obawy o potknięcie kontynuować rozmowę²³. Wchodzenie po schodach wymaga patrzenia przed siebie, utrudniając tym samym obserwację twarzy rozmówcy, który znajduje się obok. Zastosowanie szerokich i delikatnych pochylni oraz drzwi automatycznych umożliwia prowadzenie rozmowy bez jej przerywania²⁴.

W projekcie zadbano o wizualną łączność pomiędzy kondygnacjami. Przeszklenia informują użytkowników o znajdujących się w pobliżu osobach oraz umożliwiają przekazanie informacji w języku migowym. Przejrzyste i wykonane z tworzywa sztucznego wejścia oraz przebiecia w ścianach dają możliwość wglądu w głąb pomieszczeń i odczytania ich docelowej funkcji. W projekcie zadbano o zapewnienie użytkownikom zasięgu pola widzenia o kącie 180 stopni²⁵.

22 Por. H. Bauman i in., *Gallaudet University. DeafSpace Design Guidelines 1* (2010), s. 34–37.

23 Por. H. Bauman i in., *Gallaudet University. DeafSpace Design Guidelines 1* (2010), s. 39.

24 A. Hurley, *How Gallaudet University's architects are redefining deaf space*, <https://archive.curbed.com/2016/3/2/11140210/gallaudet-deafspace-washington-dc> [dostęp: 03.04.2024].

25 Por. H. Bauman i in., *Gallaudet University. DeafSpace Design Guidelines 1* (2010), s. 39–41, 46–55.



Il. 6 Widok zza transparentnych przegród to informacja o podejmowanych aktywnościach innych osób, źródło: YouTube, DeafSpace Documentary

Przy doborze materiałów wykończeniowych brano pod uwagę możliwość wykorzystania ich jako pomocy w percepcji przestrzeni. Subtelne refleksy wybranych materiałów pomagają uniknąć kolizji podczas równoczesnego przemieszczania się i prowadzenia rozmowy. Istotne było jednak również zachowanie umiaru w powierzchni płaszczyzn odbijających. Wsparciem dla niesłyszących są też zastosowane rytmy podziałów płaszczyzn, które informują o ciągłości przestrzeni. Ważnym elementem w przestrzeni jest kolor, który w przypadku ścian stanowi tło dla rąk zastępujących aparat mowy. Ciało człowieka jest więc widoczne i odpowiednio skontrastowane z otoczeniem²⁶. Wskazane jest dobre oświetlenie twarzy mówiącego – pożądane jest światło rozproszone, aby uniknąć przyciemnienia, podświetlenia, odbłasków i gwałtownych zmian poziomu natężenia światła²⁷. Kontrasty pomiędzy światłem naturalnym a sztucznym mogą powodować problem z odczytaniem mimiki twarzy rozmówcy stojącego na tle szyby. Poziome powierzchnie, prostopadłe do okien pasmowych znajdujących się blisko sufitu, odbijają światło wpadające przez przeszklenia i umożliwiają jego lepszą dystrybucję w głębi pomieszczeń. Użytkownicy tej przestrzeni często stosują aparaturę wzmacniającą odbiór dźwięków. Szumy urządzeń, hałasy z tła czy odgłosy przejeżdżających pojazdów wpływają więc negatywnie na poczucie komfortu, stąd usytuowanie sal z dala od ruchliwych ulic oraz hałaśliwych elementów m.in. urządzeń wentylacyjnych²⁸.

26 Por. H. Bauman i in., *Gallaudet University. DeafSpace Design Guidelines 1* (2010), s. 74.

27 Por. A. Hurley, *How Gallaudet University's architects...*

28 Por. H. Bauman i in., *Gallaudet University. DeafSpace Design Guidelines 1* (2010), s. 86–89.

6. Wnioski

Zauważalne są cechy wspólne dla trzech analizowanych realizacji architektonicznych. We wszystkich projektach wzmocnione jest oddziaływanie na pozostałe, sprawne zmysły użytkowników przestrzeni. Stosuje się analogiczne rozwiązania, jak np. haptyczna pomoc w naprowadzaniu w przestrzeni w budynku LightHouse oraz w szkole Hazelwood, z kolei w Uniwersytecie Gallaudeta jako główny wspierający zmysł potraktowano wzrok.

Zmysł	Zagadnienie problemowe	Architektura		
		Uniwersytet Gallaudeta	LightHouse	Szkoła Hazelwood
Dotyk	Naprowadzanie w przestrzeni		•	•
Wzrok	Strefowanie	•		•
	Wskazówki w orientacji	•		•
	Podnoszenie komfortu pracy	•		•

Tabela 1 Udział zmysłów w rozwiązaniach zagadnień problemowych wspólnych dla analizowanych przykładów

W kontekście występowania utrudnień i form wsparcia użytkowników przestrzeni, na Uniwersytecie Gallaudeta oraz w szkole Hazelwood przeważały sposoby oddziałujące na zmysł wzroku, a w budynku LightHouse wykorzystujące dotyk i słuch. Rozwiązania były stosowane w różnych celach, w tym do wydzielania stref wspólnych oraz w celu poprawy komfortu użytkowników. Nie zauważa się jednak przykładu wspólnego dla wszystkich analizowanych obiektów architektury. Stosowane rozwiązania nie są uniwersalne, lecz przeznaczone dla konkretnych grup osób, które posiadają specyficzne ograniczenia. Przykładowo informacja o czynnościach innych użytkowników przestrzeni dzięki transparentnym przegrodom jest dla niewidomych nieosiągalna. Zauważa się, że w analizowanej architekturze ważna jest multisensoryczność rozwiązań. Stosowanie kilku z nich równocześnie zmniejsza ryzyko wykluczenia którejkolwiek z grup osób. Niektóre z zastosowanych rozwiązań mogą być bezpośrednio wykorzystane lub zmodyfikowane pod kątem innej grupy użytkowników. Możliwe jest też połączenie kilku rozwiązań na raz.

Architektura	Rozwiązanie	Architektura			
		Dotyk	Słuch	Węch	Wzrok
LightHouse	Metalowe listwy w podłodze		•		
	Różnice w materiałach podłogi		•		
Szkoła Hazelwood	Elewacja wykonana z modrzewiowych desek	•			
	Ściana wykończona korkiem	•			
Uniwersytet Gallaudeta	Rytm w architekturze				•

Tabela 2 Oddziaływanie na zmysły rozwiązań służących do naprowadzania w przestrzeni

Wnioski:

Istnieje możliwość połączenia haptycznej orientacji w przestrzeni oraz rytmów w architekturze uzyskując multisensoryczne rozwiązanie.

Poprzez połączenie rytmów i dźwięków typowych dla danego materiału możliwe jest naprowadzanie osób niewidomych za pomocą konkretnych ścieżek.

Architektura	Rozwiązanie	Architektura			
		Dotyk	Słuch	Węch	Wzrok
LightHouse	Granice przestrzeni oznaczone metalowymi listwami		•		
	Zróżnicowanie materiałowe wykończenia podłogi		•		
Uniwersytet Gallaudeta	Wnęki w korytarzach				•

Tabela 3 Oddziaływanie na zmysły rozwiązań przy strefowaniu przestrzeni

Wnioski:

Istnieje możliwość dodatkowego oznaczania granic wnęk metalowymi listwami w posadzkach, aby równocześnie wykorzystać zmysł wzroku i słuchu.

Zastosowanie zróżnicowanych materiałów w wykończeniu ścian wnęk może informować o wydzielonych strefach dzięki dodatkowemu zaangażowaniu zmysłu dotyku.

Architektura	Rozwiązanie	Architektura			
		Dotyk	Słuch	Węch	Wzrok
LightHouse	Dźwięki przenoszone przez otwartą klatkę schodową		•		
	Stuknięcia lasek o betonową podłogę i metalowe listwy		•		
Uniwersytet Gallaudeta	Przeszklenia Półtransparentne przegrody				•
	Wibracje		•		

Tabela 4 Oddziaływanie na zmysły rozwiązań informujących o aktywnościach innych użytkowników

Wnioski:

Istnieje możliwość zastosowania przeszkleń nad zabudową meblową w celu uzyskania wizualnej łączności pomiędzy kondygnacjami – widoczne zapalone światło będzie informacją o osobach w pomieszczeniu, a równocześnie zostanie zachowana prywatność.

Architektura	Rozwiązanie	Architektura			
		Dotyk	Słuch	Węch	Wzrok
Szkoła Hazelwood	Haptyczne naprowadzanie przy użyciu ściany wykończonej korkiem	•			

Tabela 5 Oddziaływanie na zmysły rozwiązań, które wspierają samodzielność

Wnioski:

Przy haptycznym naprowadzaniu w przestrzeni możliwe jest zastosowanie różnych materiałów przypisanych do konkretnych ścieżek.

Architektura	Rozwiązanie	Architektura			
		Dotyk	Słuch	Węch	Wzrok
Szkoła Hazelwood	Przeszklenia nad zabudową meblową doświetlenie naturalnym światłem				•
Uniwersytet Gallaudeta	Widoczność twarzy rozmówców dzięki układowi stołów w kształcie litery „U”				•

Tabela 6 Oddziaływanie na zmysły rozwiązań służących poprawie komfortu pracy

Wnioski:

Istnieje możliwość zastosowania charakterystycznych układów stołów w innych realizacjach, które będą pomocą w orientacji przestrzennej także dla osób niewidomych.

Rozwiązanie	Mocna strona	Słaba strona
Układ stołów w kształcie litery „U”	Widoczność twarzy i dłoni rozmówcy podczas rozmowy w języku migowym	Brak
Wydzielone wnęki w korytarzach	Możliwość zatrzymania się w celu prowadzenia rozmowy Korzystne dla osób szybko męczących się	Brak
Transparentne oraz odbijające światło materiały	Informacja o aktywności innych osób	Nadmiar może powodować dekoncentrację oraz naruszać prywatność

Tabela 7 Słabe i mocne strony wybranych rozwiązań Uniwersytetu Gallaudetta w kontekście możliwego zastosowania w innych realizacjach

Rozwiązanie	Mocna strona	Słaba strona
Różnorodność materiałów wykończenia podłogi, zastosowanie metalowych listew	Informacja o wydzielonych strefach	Prawdopodobne różnice wysokości podłogi mogą utrudniać poruszanie się przez osoby na wózkach
Otwarta klatka schodowa	Informacja dźwiękowa o aktywności na innych piętrach	Ryzyko powstania zbyt dużego hałasu uniemożliwiającego skupienie
Panele filcowe w intensywnych kolorach	Zauważalność przez osoby niedowidzące Wyznaczanie charakterystycznych punktów	Możliwość rozproszenia uwagi osób widzących

Tabela 8 Słabe i mocne strony wybranych rozwiązań budynku LightHouse w kontekście możliwości zastosowania w innych realizacjach

Rozwiązanie	Mocna strona	Słaba strona
Haptyczne naprowadzanie w przestrzeni za pomocą ścian wykończonych korkiem	Intuicyjność i dyskretność rozwiązania	Nieemożliwe jest równoczesne prowadzenie rozmowy w języku migowym
Przeszklenie nad zabudową meblową	Doświetlenie wnętrza Brak ryzyka rozproszenia uwagi	Widok na teren zielony, który mógłby znajdować się za szafą, jest korzystny dla efektywności pracy

Tabela 9 Słabe i mocne strony wybranych rozwiązań szkoły Hazelwood w kontekście możliwości zastosowania w innych realizacjach

Analiza słabych i mocnych stron projektów wskazała na możliwość występowania problemów w odbiorze przestrzeni przez osoby o innym rodzaju niepełnosprawności. Wynika to z ograniczeń związanych z innym sposobem funkcjonowania – np. osoby niesłyszące nie są w stanie równocześnie prowadzić rozmowy w języku migowym i korzystać z haptycznego naprowadzania w przestrzeni. Konieczna jest więc analiza projektowanych rozwiązań w kontekście różnych sposobów percepcji. Zastosowanie kilku rozwiązań równocześnie zwiększa prawdopodobieństwo skorzystania z projektowanej pomocy przez użytkowników z różnymi potrzebami. Aby uniknąć przebudźcowania należy zachować umiar i dokonać właściwego wyboru rozwiązań.

Bibliografia:

- A. Asanowicz, *Percepcja jako czynnik kształtujący formę architektoniczną*, Białystok 1988.
- H. Bauman i in., *Gallaudet University. DeafSpace Design Guidelines 1* (2010).
- A. Kłopotowska, *Architektura w przekazie pozawzrokowym. Kształtowanie świadomej percepcji*, „Czasopismo techniczne. Architektura” 106 (2009), z. 1-A, s. 331–334.
- K. Lynch, *The image of the city*, Cambridge 1990.
- E. D. Niezabitowska, *Metody i techniki badawcze w architekturze*, Gliwice 2014.
- K. Słuchocka, *Zmysły w architekturze*, „Przestrzeń i Forma” 2020, nr 44, s. 163–176.
- D. Barista, *A space for all: Lighthouse for the Blind and Visually Impaired*, <https://www.bdcnetwork.com/space-all-lighthouse-blind-and-visually-impaired> [dostęp: 03.04.2024].
- M. C. Florian, *Architecture Tailored for the Deaf and Hard-of-Hearing Community: Gallaudet University's DeafSpace Principles*, <https://www.archdaily.com/1017389/architecture-tailored-for-the-deaf-and-hard-of-hearing-community-gallaudet-universitys-deafspace-principles> [dostęp: 05.07.2024].
- Hazelwood School*, <https://hundred.org/en/innovations/hazelwood-school> [dostęp: 19.03.2024].
- Hazelwood School Glasgow by Alan Dunlop Architect*, <https://aasarchitecture.com/2016/09/hazelwood-school-glasgow-alan-dunlop-architect/> [dostęp: 19.03.2024].
- A. Hurley, *How Gallaudet University's architects are redefining deaf space*, <https://archive.curbed.com/2016/3/2/11140210/gallaudet-deafspace-washington-dc> [dostęp: 03.04.2024].
- Lighthouse for the blind and visually impaired*, <https://good-design.org/projects/lighthouse-for-the-blind-and-visually-impaired/> [dostęp: 03.04.2024].
- Lighthouse for the blind and the visually impaired*, <https://architectureprize.com/winners/winner.php?id=60063&mode=hm> [dostęp: 03.04.2024].
- Our new building*, <https://lighthouse-sf.org/about/facility/>, [dostęp: 20.03.2024].
- S. Rai-Roche, *Spaces designed for and by the blind*, <https://www.opticianonline.net/content/features/spaces-designed-for-and-by-the-blind/> [dostęp: 26.06.2024].



Natalia Hudzik

Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, doktorantka Politechniki Opolskiej w dyscyplinie architektura i urbanistyka. Architektka wnętrz, z zamiłowania malarka. Obecnie zatrudniona na Wydziale Mechanicznym Politechniki Opolskiej, na kierunku wzornictwo przemysłowe. Jej zainteresowania naukowe koncentrują się wokół zagadnień dostępności, komunikacji wizualnej, wayfindingu oraz środków wyrazu plastycznego w architekturze wnętrz.

Natalia Hudzik – doctoral student at the Opole University of Technology in the discipline of architecture and urban planning, graduate of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków, interior designer, painter by avocation. Currently employed at the Faculty of Mechanical Engineering, Opole University of Technology, specialised in industrial design. Her research interests revolve around accessibility, visual communication, wayfinding and visual means of expression in interior design.



między- narodowa konferencja naukowa

8.  INTERNATIONAL
INTERIOR
DESIGN
BIENNIAL '24

 Wydział
Architektury Wnętrz
ASP w Krakowie

Aleksander Dynarek

W. Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź

Information Space

Abstract

In the world of Big Data, we live in a space saturated with information. Mobile and stationary devices collect data about our activities, creating a multidimensional map. All these parameters, located in three-dimensional space, form an n-dimensional tensor field, aggregating the information of interest in the form of a 'thermal map'. This article discusses how to use this emerging information field to design the surrounding space, by associating selected aspects of the design to specific data, and shows the author's design proposals.

Keywords

vector field, swarm intelligence, stygmergy, topology optimisation, self organising algorithms

Aleksander Dynarek

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi / Instytut Architektury Wnętrz

Przestrzeń informacji

Abstrakt

W świecie *big data* żyjemy w przestrzeni nasyconej informacjami. Urządzenia mobilne i stacjonarne zbierają dane o naszych aktywnościach, tworząc wielowymiarową mapę. Wszystkie te parametry, zlokalizowane w trójwymiarowej przestrzeni, formują n-wymiarowe pole tensorowe, agregując interesujące nas informacje w postaci „mapy termicznej”. Niniejszy artykuł omawia, w jaki sposób wykorzystać to powstające pole informacyjne do projektowania otaczającej nas przestrzeni poprzez związanie wybranych aspektów projektu z konkretnymi danymi i prezentuje projektowe propozycje autora.

Słowa kluczowe

pola wektorowe, inteligencja rozproszona, stygmergia, optymalizacja topologiczna, algorytmy samoorganizacji

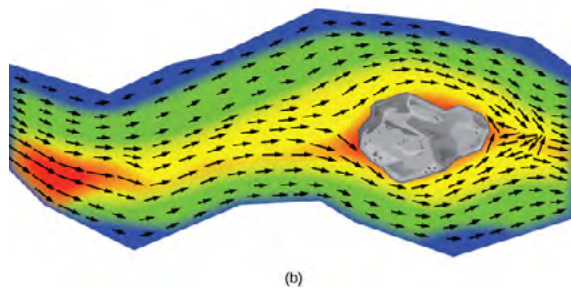
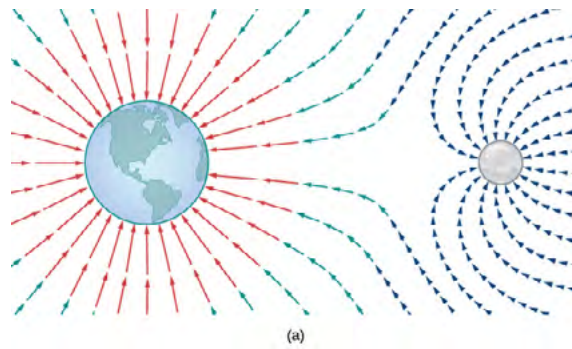
Wstęp

Prawdziwą, rzeczywistą przestrzeń, w jakiej żyjemy i projektujemy, możemy wyrazić za pomocą trójwymiarowego lub dwuwymiarowego modelu, podzielonego na siatkę kartezjańskich koordynatów. W ten sposób każda jednostka przestrzeni jest zaprezentowana symbolicznie przez punkt z wartością X, Y i Z: umiejscowienie w osi szerokości, długości i wysokości. Każdy taki punkt w przestrzeni może mieć przypisane różne wartości, wyrażające ważne informacje: temperaturę powietrza, natężenie ruchu samochodowego, działania sił fizycznych itp. W ten sposób otrzymujemy rodzaj pola wektorowego (lub tensorowego), które przechowuje informacje w przestrzeni i umożliwia dalsze ich procesowanie do stworzenia prawdziwie bogatych w informacje projektów, które są odpowiednio zaadaptowane do przestrzeni, w której powstają.

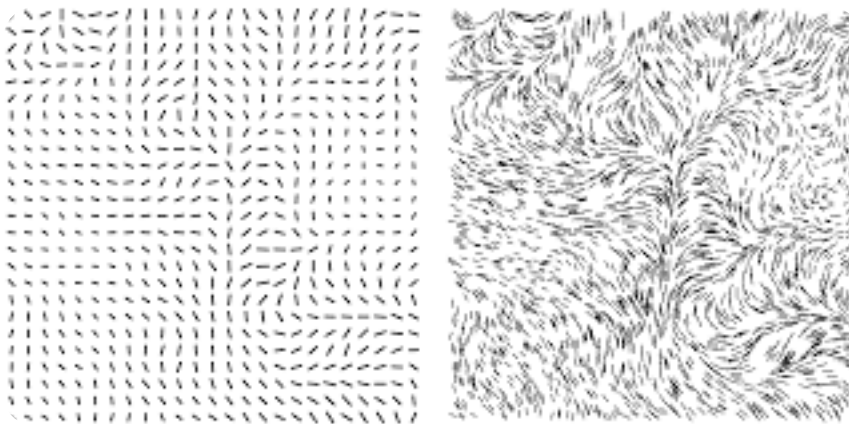
Pola wektorowe i tensorowe

Według encyklopedii PWN pole wektorowe jest zbiorem punktów w przestrzeni, w którym każdemu punktowi został jednoznacznie przyporządkowany wektor. W projektowaniu wektor można rozumieć jako obiekt matematyczny, który posiada zarówno kierunek, jak i wartość. Jest on często używany do reprezentowania wielkości fizycznych, takich jak siła, prędkość czy ruch w przestrzeni. Jednak wektory mogą być także bardziej abstrakcyjne, reprezentując dane wielowymiarowe lub zależności w modelach obliczeniowych. W polach wektorowych wektor jest przyporządkowany do każdego punktu przestrzeni, co pozwala projektantom modelować i wizualizować dynamiczne zachowania, przepływy oraz interakcje zarówno w kontekstach fizycznych, jak i abstrakcyjnych. Za pomocą pól wektorowych możemy wyrazić wiele cennych dla projektantów informacji: ruch samochodów do analiz urbanistycznych, ruch mas ludzkich do wytyczania komunikacji i topologii budynków, działanie sił do projektowania konstrukcji i wiele innych. Omówię różne zastosowania pól wektorowych, które pomagają wyrazić rozmaite dane na temat przestrzeni projektu za pomocą faktycznych, materialnych rozwiązań.

Dodatkowo można wspomnieć tutaj o tensorach, czyli wektorach mających więcej wymiarów, mogących przechowywać znacznie więcej informacji przypisanych do danego punktu w przestrzeni. Pola wektorowe i tensorowe można tworzyć, przechowywać i przekształcać w programach do projektowania 3D (takich jak np. Rhinoceros 3D). Możliwość cyfrowej pracy nad polem pozwala na tworzenie projektów w ścisłej, bezpośredniej relacji z nim. Dzięki temu powstające projekty są lepiej dostosowane do rzeczywistych warunków, w których będą funkcjonować. Takie podejście prowadzi do bardziej zoptymalizowanych i świadomych realizacji, które mogą efektywnie łączyć estetykę z funkcjonalnością, jednocześnie minimalizując ryzyko błędów i zapewniając większą elastyczność w procesie projektowania.



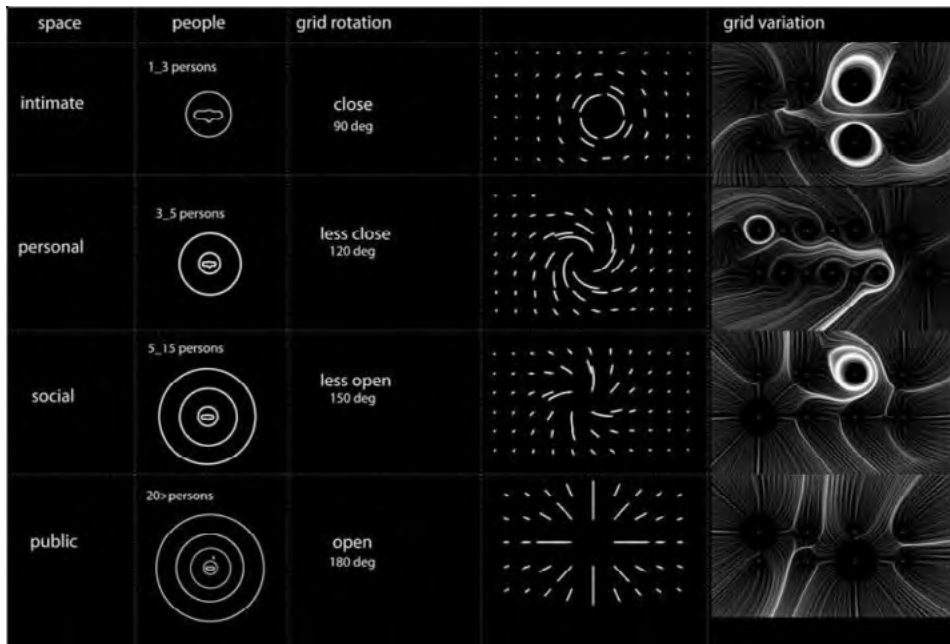
II. 1 Pole wektorowe, źródło: Gilbert Strang & Edwin Herman „Calculus”



II. 2 Pole wektorowe, „Example of a vector field visualization using glyphs with different seeding points distribution”, źródło: Vojtech Tomas „Visualization of a Vector Field”

Komunikacja

Pola wektorowe mogą służyć w projektowaniu topologii budynku, czyli tego, jak przebiega w nim komunikacja: jak różnego typu przestrzenie łączą się ze sobą. Zdaniem Patricka Schumachera¹ architektura jest materializacją, wyrażeniem komunikacji: bryła budynku umożliwia zaistnienie określonych sytuacji społecznych i powinna komunikować uczestnikom (aktorom społecznym) spodziewane interakcje. Wejście w konkretny typ przestrzeni oznacza podporządkowanie się pewnym regułom zachowania i określa zachodzące w tym miejscu relacje. Jego zdaniem dobra architektura to taka, której forma w czytelny sposób prowadzi odbiorcę i umożliwia mu dokonanie spodziewanych interakcji.

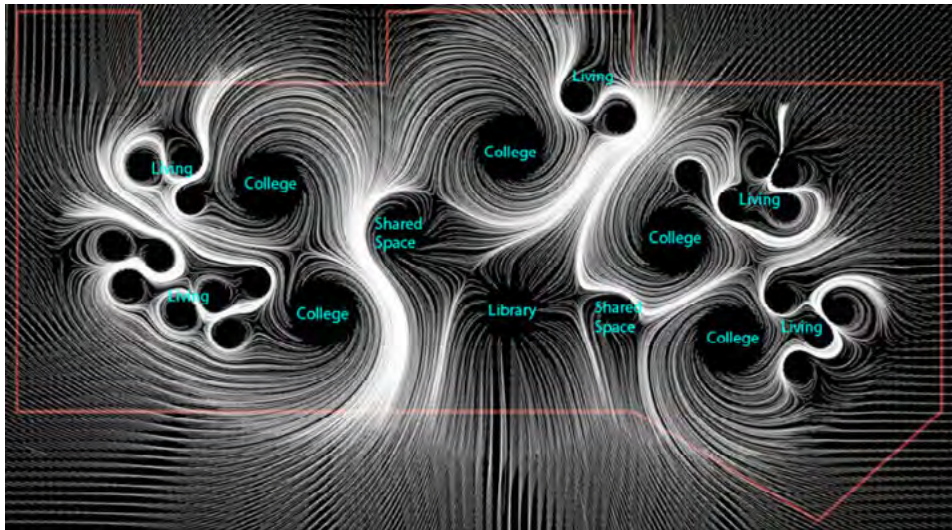


II. 3 Wizualizacje różnych stopni intymności za pomocą skreślenia węzłów pola wektorowego, Parametric Semiology: Semio-field, differentiation of public vs. private as parametric range. źródło: Patrik Schumacher, „Parametric Semiology – The Design of Information Rich Environments”

By móc symulować i analizować spodziewane interakcje, Schumacher proponuje wizualizowanie ich parametrów za pomocą pól wektorowych. W swoim artykule „Parametric Semiology – The Design of Information Rich Environments” wybiera parametr, jakim jest intymność danej przestrzeni, czyli to, na ile dane miejsce zapewnia prywatność i jest zamknięte a na ile jest

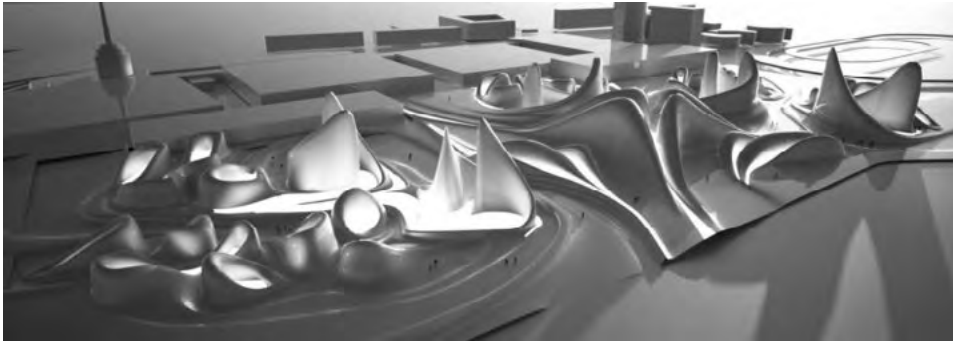
1 Por. P. Schumacher, „Parametric Semiology – The Design of Information Rich Environments”, [w:] *Architecture in Formation – On the Nature of Information in Digital Architecture*, red. P. Lorenzo-Eiroa i A. Sprecher, New York 2013.

publiczne i otwarte. Każde wybrane wnętrze wyraża węzeł pola wektorowego, działającego jak wir magnetyczny, o skrócie tym mniejszym, im przestrzeń jest bardziej otwarta. W ten sposób przestrzenie takie jak toalety czy prywatne pokoje stają się wizualnie zamknięte i trudno dostępne, a przestrzenie publiczne będą łatwo dostępne. Pole wektorowe tworzy złożoną, ciągłą siatkę linii komunikacyjnych, które prowadzą do otwartych przestrzeni, a oddalają od prywatnych.



Il. 4 Pole wektorowe będące wizualizacją planu komunikacyjnego między przestrzeniami o różnych stopniach intymności, Parametric Semiology: Semio-field, master-plan with program distribution.” źródło: Patrik Schumacher, „Parametric Semiology – The Design of Information Rich Environments”

Powstałe pole wektorowe jako cyfrowy obiekt można potem wykorzystać jako podstawę do kształtowania projektu. Wyjątkowo interesujące jest użycie tego obiektu w sposób parametryczny, tj. tak, by parametry projektowanych geometrii były zależne od danych zawartych w polu. Przykładowo, położenie ścian może wynikać z położenia linii pola, a ich wysokość od natężenia linii. W ten sposób emergentnie wyłania się plan obiektu, który naturalnie wyrasta z danych zawartych w przestrzeni i jest ich wyrazem.

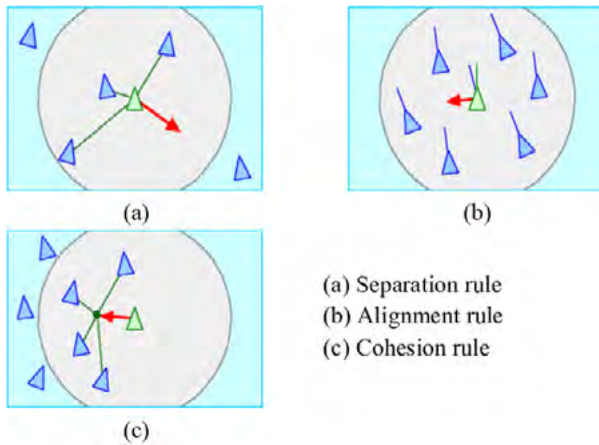


Il. 5 Geometrie wygenerowane na podstawie pola wektorowego, „Figure 3”. Vienna University of Applied Arts, Masterclass Hadid, Parametric Semiology: Semio-field. Project authors: Magda Smolinska, Marius Cernica, and Monir Karimi, źródło: Patrik Schumacher, „Parametric Semiology – The Design of Information Rich Environments”

Inteligencja rozproszona – roje

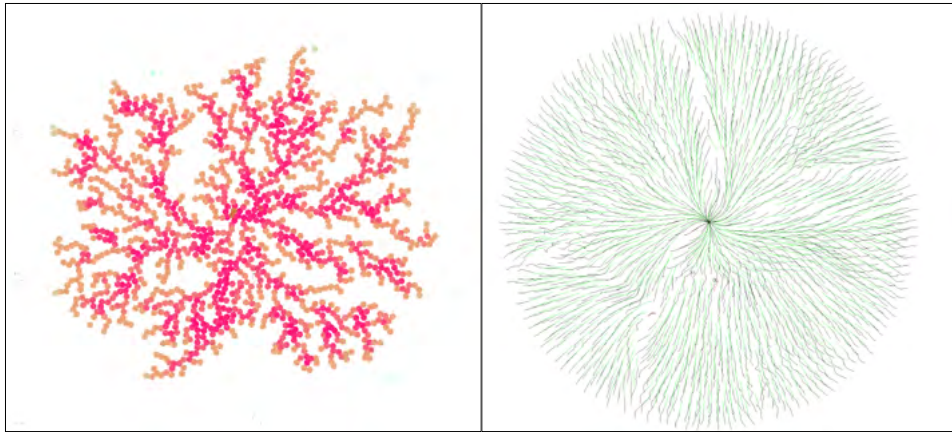
Ciekawym zagadnieniem związanym z polem wektorowym jest tzw. inteligencja rozproszona lub inteligencja roju (swarm intelligence). Jest to cyfrowa symulacja zachowań zwierząt stadnych – ptaków, mrówek, ryb, owiec – wykorzystująca algorytm autorstwa Craiga Reynoldsa o nazwie Boids² (od słów „bird” i „droid”). Powstał on z myślą o symulowaniu stadnych zachowań w obszarze rozwijających się wtedy animacji cyfrowych i gier, ale okazał się mieć znacznie więcej zastosowań. Jego działanie jest następujące: jeśli zwiualizujemy stado jako chmurę wyposażonych w wektory punktów, to każdy z nich będzie podlegał kilku prostym regułom, które przy dużej ilości punktów utworzą samoorganizujący się porządek. Punkty określa się mianem agentów, wskazując na ich sprawcze działanie. W klasycznym algorytmie Boids agenci działają według trzech reguł: przyciągania (w określonym zasięgu zbliżają się do najbliższej grupy sąsiadów), odpychania (starają się zachować minimalny dystans i nie zbliżyć się za bardzo) oraz kohezji (uśredniają swój kierunek ruchu względem sąsiadów w określonej odległości od siebie). Gdy liczba agentów liczy kilka tysięcy lub więcej, owe proste zasady prowadzą do wyłaniania się bardzo regularnych, złożonych systemów. Jest to zjawisko emergencji, czyli wyłaniania się porządku i reguł wyższego rzędu z prostych elementów. Co ważne, porządek tworzy się oddolnie: na żadnym etapie nie istnieje centralna, odgórna kontrola sterująca ruchem.

2 C. Reynolds, „Flocks, herds and schools : A distributed behavioral model”, [w:] *Proceedings of the 14th annual conference on Computer graphics and interactive techniques*, New York 1987.



Il. 6 Reguły zachowań agentów w algorytmie Boids, „The boids social rules”, źródło: Craig Reynolds, „Boids background and Update”

Algorytm ma interesujące zastosowania estetyczne, jednak głównym tematem artykułu jest jego wykorzystanie do organizowania i interpretowania przestrzeni. Boids umożliwia bardziej pogłębioną analizę pola wektorowego, ponieważ agenci dążą do optymalizowania ścieżek, jakie przemierzają. Dzięki temu wykorzystują inteligencję rozproszoną, by wygenerować najbardziej optymalny układ łączący wybrane punkty: korytarze w budynku, ścieżki w parkach, ulice w mieście. Rój w swojej naturze dąży do uporządkowania i optymalizacji. Agenci, przepływający po polu wektorowym, agregują się w coraz bardziej harmonijne i uporządkowane ścieżki. Na ilustracjach prezentuję swoje eksperymenty ze stosowaniem Boids do organizacji przestrzeni.



Il. 7 i 8 Systemy korytarzy wygenerowane z użyciem Boids, źródło: materiały własne

Algorytm Boids pozwala na kreatywne rozwijanie o inne zachowania agentów. Mogą być oni przyciągani do wybranych miejsc (atraktorów) lub odpychani, mogą poruszać się szybciej lub wolniej zależnie od miejsca w przestrzeni, mogą wreszcie obumierać czy namnażać się w czasie. Przykładowo da się przypisać agentom różne role społeczne i wynikające z nich zachowania, a dalej rozwinąć symulację o badanie wynikających interakcji. Patrik Schumacher³⁴ wraz ze studentami z AA DRL Studio Patrik Schumacher wykonali symulacje z agentami reprezentującymi pracowników korporacji różnego szczebla i ich zachowanie względem siebie w kawiarni. Otrzymane szlaki miały dużą wartość do analizy projektowanego wnętrza i podejmowanych decyzji projektowych. Podobnie badano też ruchy mas ludzkich w projektach centrów handlowych lub trasy ewakuacji⁵.

Stygmergia

Stygmergia⁶ to pojęcie z biologii, które oznacza niebezpośrednią komunikację owadów społecznych. Termin ten, zaproponowany w 1959 roku przez francuskiego zoologa Pierre'a Paula Grasségo, służył wyjaśnieniu paradoksu zachowań owadów żyjących w koloniach. Ówczesni badacze nie potrafili zrozumieć, w jaki sposób indywidualne owady, skupione na realizacji własnych potrzeb, są jednocześnie zdolne do tworzenia złożonych struktur społecznych i przestrzennych. Przykładem są perfekcyjnie zorganizowane mrowiska czy termitiery, które

- 3 X. Duan, „The Development of Agent-Based Parametric Semiology as Design Research Program”, [w:] *Proceedings of the 2020 Digital Futures*, red. P. F. Yuan, J. Yao i in., Cham 2021.
- 4 P. Schumacher, *Advancing Social Functionality Via Agent-Based Parametric Semiology*, „Architectural Design” 2016, nr 86 (2).
- 5 P. Schumacher, *Parametricism: The Next Decade*, „Architecture and Urbanism” 2020, nr 4 (595) [s. 40–48].
- 6 G. Theraulaz, E. Bonabeau, *A Brief History of Stigmergy*, „Artificial Life” 1999, nr 5 (2).

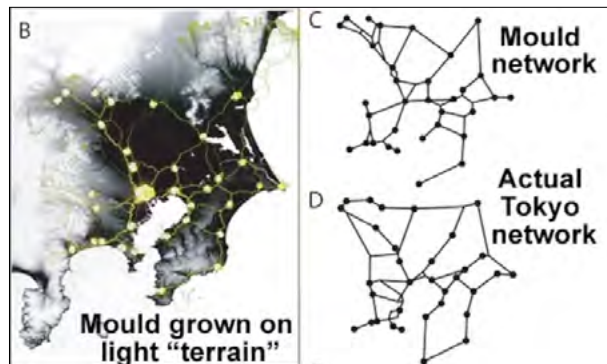
powstają w wyniku prostych interakcji jednostkowych organizmów, a mimo to tworzą skomplikowane, funkcjonalne systemy przestrzenne. Stygmergia to proces, w którym owady oznaczają swoje trasy różnymi feromonami, wyczuwalnymi w danym miejscu przez jakiś czas, przez co komunikującymi różne stany. Dzięki temu mrówki, które poszukują źródła pokarmu, po jego znalezieniu wracają do mrowiska, pozostawiając po drodze intensywny feromon, który potem przyciąga kolejne osobniki. W ten sposób trasy do źródeł pożywienia ulegają stopniowemu wzmacnianiu i optymalizacji – kolejne mrówki coraz mniej chaotycznie przebywają trasę i pozostawiają coraz więcej feromonu. Jest to przykład zjawiska samoorganizacji: bez odgórnego planu owady społeczne tworzą złożone struktury, bazując tylko na dostępnych im oddolnych, prostych zasadach.

Stygmergia prowadzi do powstawania znacznie bardziej rozwiniętych form niż sama inteligencja roju, chociaż ta ostatnia w sensie algorytmicznym może być postrzegana jako rozwinięcie Boids. By stygmergia mogła mieć miejsce, a więc dalej móc dokonać jej cyfrowej symulacji, agenci muszą pozostawiać w miejscu swojego położenia feromon, który się ulatnia wraz z upływem czasu, i jednocześnie konieczna jest ich zdolność wykrywania w polu widzenia i określonym zasięgu największego skupiska feromonów i kierowania się w jego kierunku. Podobnie jak w wypadku Boids, ruchy agentów wpływają na siebie nawzajem, tworząc porządek. Jednak – przeciwnie do algorytmu Reynoldsa – w stygmergii agenci nie widzą siebie nawzajem, a tylko swoje ślady.

Ciekawym przykładem stygmergii w przyrodzie jest śluzowiec *physarum polycephalum*. To protista, prosty organizm, którego proces wzrostu wspaniale ilustruje projektowe możliwości stygmergii⁷. Śluzowiec rośnie w taki sposób, by optymalizować szlaki łączące źródła pokarmu: początkowo pokrywa całą dostępną mu przestrzeń jednolitą masą, z której wyłania się pajęczyna rurek, które stopniowo obumerają lub wzmacniają się zależnie od ilości transportowanego pokarmu. Dzięki temu śluzowiec tworzy topologiczną siatkę najbardziej optymalnych połączeń pomiędzy lokalizacjami pokarmu, rozwiązując tzw. minimalne drzewo rozpinające, czyli graf o najmniejszej sumarycznej długości ścieżek, łączący wszystkie punkty⁸. Jest to złożony problem w projektowaniu, i dzięki temu śluzowce spotkały się z dużym zainteresowaniem projektantów inspirujących się biologią. Algorytm ten wykorzystano między innymi przy analizach metra w Tokio, gdzie posłużył znalezieniu optymalnej siatki połączeń pomiędzy dworcami.

7 J. Jones, „Multi-Agent Slime Mould Computing: Mechanisms, Applications and Advances”, [w:] *Advances in Physarum Machines. Sensing and Computing with Slime Mould*, red. A. Adamatzky, Cham 2015.

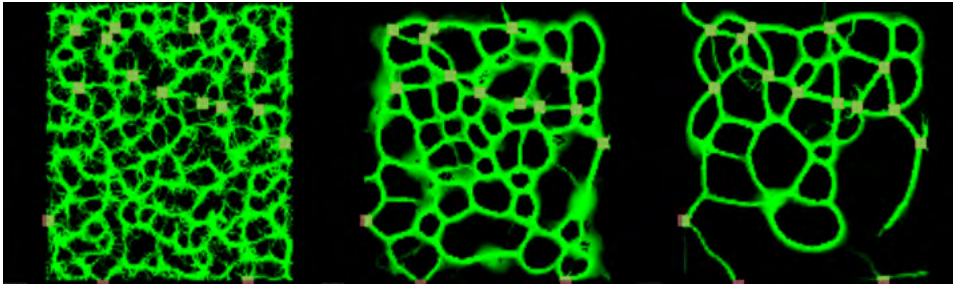
8 T. H. Cormen, Ch. E. Leiserson, R. L. Rivest, C. Stein. *Introduction to Algorithms*, Massachusetts 2001.



Il. 9 Model metra w Tokyo wykonany za pomocą śluzowca, źródło: Tim Wogan, SCIENCE/AAS
<https://www.science.org/>

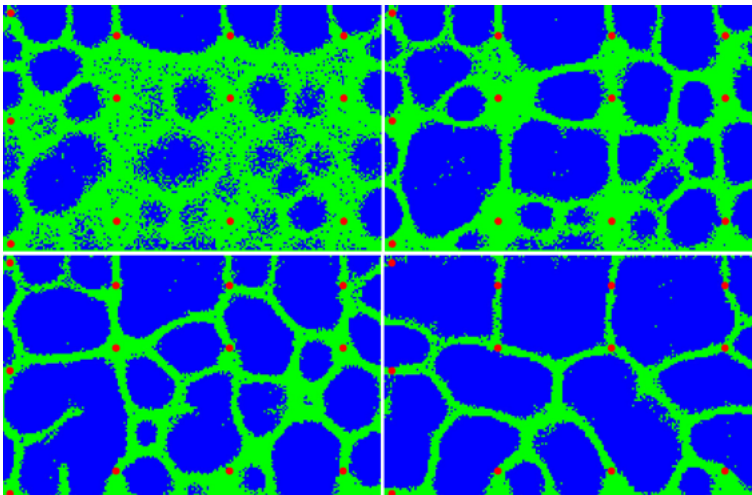
Szczegółową propozycję implementacji stygmergii w formie algorytmu zaproponował doktor Jeff Jones⁹. Na podstawie jego publikacji wykonałem swoją wersję algorytmu w środowisku Processing a potem w Rhinoceros 3D z użyciem języka programowania C#. Processing jest narzędziem programistycznym służącym do tworzenia grafiki generatywnej za pomocą kodu, a Rhinoceros 3D to oprogramowanie służące do precyzyjnego modelowania złożonych, krzywoliniowych powierzchni dla projektantów architektury i wzornictwa. Rhinoceros 3D posiada także wiele ułatwień dla programistów (API, Grasshopper), które umożliwiają łatwe korzystanie z własnych algorytmów napisanych w dowolnym języku programowania tak, by działały razem z podstawowymi geometriami i opcjami programu. Dzięki temu mogłem napisać swój algorytm stygmergii, wykorzystując geometrie istniejące w Rhinoceros 3D. Algorytm posłużył mi do wygenerowania serii animacji ilustrujących powstające złożone topologie i geometrie, pokazując w ten sposób proces emergencji i samoorganizacji przestrzeni. Podobnie jak miało to miejsce w przypadku śluzowców i metra w Tokyo, początkowo eksperymentowałem z generowaniem optymalnych szlaków połączeń pomiędzy punktami „pokarmu”.

9 J. Jones, *Characteristics of pattern formation and evolution in approximations of physarum transport networks*, „Artificial life” 2010, nr 16 (2).

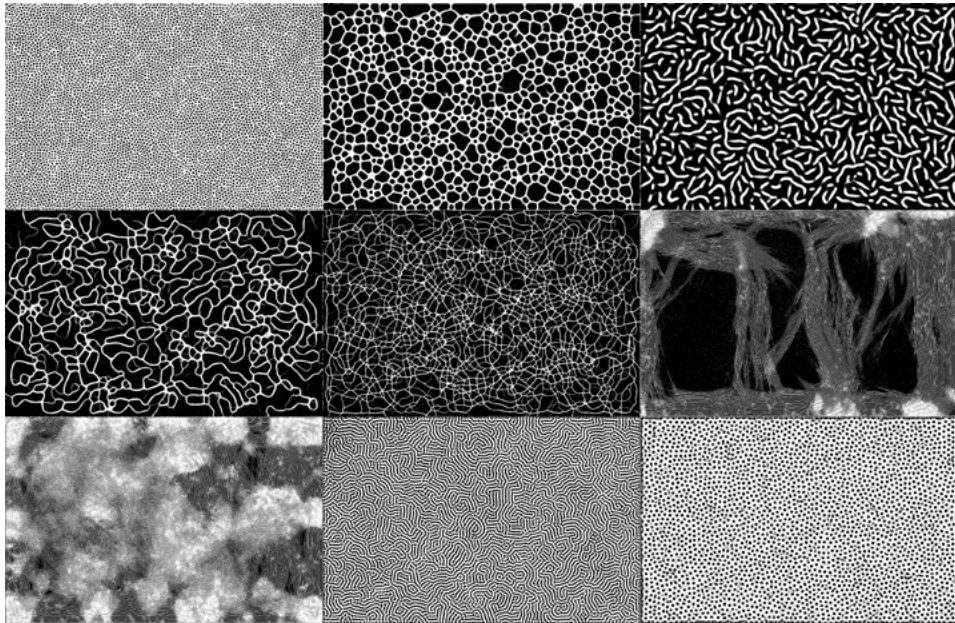


Il. 10 Eksperymenty z projektowaniem ścieżek komunikacyjnych z użyciem stygmergii, źródło: materiały własne

W dalszych etapach pracy analizowałem mniej oczywiste zachowania wykonanej przeze mnie cyfrowej symulacji śluzowca. Zmieniałem dostępne parametry – zasięg i kąt widzenia agentów, sposób podejmowania decyzji, a także to, czy feromony przyciągają agentów, czy odpychają. Rezultatami tych eksperymentów były całe serie artystycznych grafik przedstawiających złożone wzory i topologie, w rozmaity sposób ilustrujące samoorganizujące się systemy emergentne. Wykonane w ten sposób studium wzrostu i inteligencji rozproszonej zaprezentowałem w formie animacji „Język roju” na trzeciej edycji wystawy „Syntopia” organizowanej przez Akademię Sztuki ze Szczecina w Salonikach.



Il. 11 „Język roju”, Aleksander Dynarek, źródło: materiały własne



Il. 12 „Język roju”, Aleksander Dynarek, źródło: materiały własne

Konstrukcja: optymalizacja topologiczna

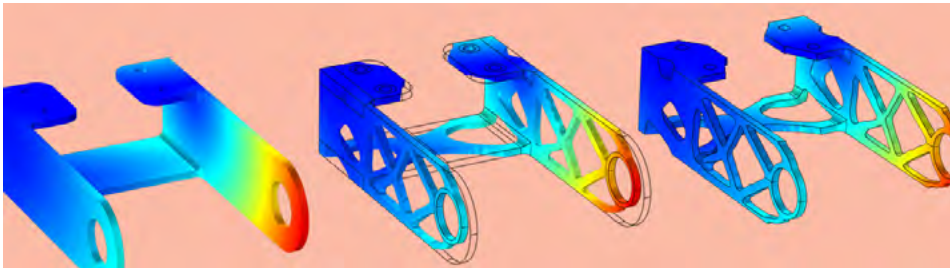
Oprócz wykorzystywania cyfrowych przestrzeni jako nośników informacji w projektowaniu i organizacji komunikacji istnieją także metody, które umożliwiają ich zastosowanie w optymalizacji konstrukcji i rozwiązań inżynierskich. Pola wektorowe mogą ilustrować układ sił działających na obiekty w przestrzeni. Optymalizacja topologiczna¹⁰ to metoda obliczeniowa optymalizująca rozłożenie materiału w danej przestrzeni przy zadanych obciążeniach i warunkach brzegowych. Technika ta jest szczególnie popularna w takich dziedzinach jak inżynieria lotnicza, budownictwo czy przemysł motoryzacyjny, ponieważ umożliwia zaprojektowanie najsilniejszych możliwych struktur potrzebnych do przenoszenia wymaganych obciążeń. Z punktu widzenia projektanta prowadzi też do powstania bardzo ciekawych, organicznych form, podobnych do kości ssaków lub drzew, ponieważ algorytm optymalizacji topologicznej naśladuje procesy zachodzące w przyrodzie.

Głównymi celami optymalizacji topologicznej są: redukcja masy (eliminacja zbędnego materiału z miejsc, w których nie jest potrzebny do przenoszenia obciążeń), zwiększenie wytrzymałości (optymalizacja materiału w taki sposób, aby konstrukcja mogła przenosić obciążenia) i efektywność materiałowa (tworzenie lżejszych i tańszych komponentów). Proces optyma-

10 O. Sigmund, K. Maute, *Topology optimization approaches*, „Structural and Multidisciplinary Optimization” 2013, nr 48 (6).

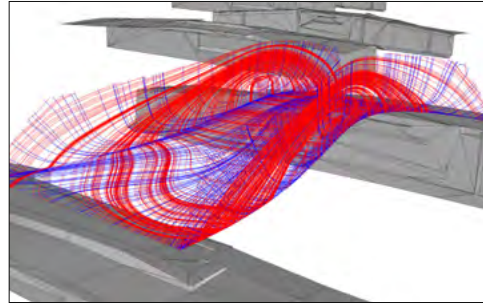
lizacji opiera się na różnych algorytmach i istnieje w kilku wariantach. Podstawowa logika działania wygląda następująco: projektant definiuje przestrzeń, w której materiał może być rozmieszczony, obciążenia, które działają na konstrukcję i punkty zaczepienia. Algorytm iteracyjnie usuwa lub przenosi materiał, zbliżając się w każdym kroku do coraz bardziej optymalnego rozwiązania.

Formy powstające w wyniku optymalizacji topologicznej często mają organiczny, obły kształt, ze względu na sposób działania algorytmów. Minimalizacja naprężeń rozmieszcza materiał tak, aby unikać ostrych krawędzi i punktów koncentracji, co naturalnie prowadzi do bardziej zaokrąglonych, płynnych form. W trakcie optymalizacji algorytmy nie narzucają też żadnych sztucznych ograniczeń geometrycznych wynikających z procesu produkcji. W masowej produkcji elementy często mają prostoliniowe i prostokątne kształty, ponieważ takie formy są łatwiejsze do wytwarzania na dużą skalę w fabrykach. Przy algorytmach optymalizacji topologicznej takie ograniczenie nie istnieje, dzięki czemu powstające elementy mają bardziej „biologiczne” formy. Nowoczesne metody fabrykacji takie jak druk 3D umożliwiają ich późniejszą produkcję.



Il. 13 Optymalizacja topologiczna, Kristian Ejlebaerg Jensen, *Performing Topology Optimization with the Density Method*, źródło: COMSOL Blog

Przykładem projektu opartego na optymalizacji topologicznej jest MX3D Bridge – most w Amsterdamie zaprojektowany przez Joris Laarman Lab, a wykonany przez firmy Arup i MX3D. Wykorzystano w nim optymalizację topologiczną do stworzenia płynnej, konstrukcyjnie zoptymalizowanej formy, która została następnie zrealizowana za pomocą druku 3D z metalu.



Il. 14 i 15 Most MX3D Bridge w Amsterdamie, źródło: mx3d.com

Innym przykładem projektu wykorzystującego optymalizację topologiczną jest Thallus, stworzony przez ZHA Code, zespół z biura Zaha Hadid Architects, który specjalizuje się w projektowaniu algorytmicznym. Projekt ten jest oryginalną, estetyczną interpretacją optymalizacji topologicznej, łącząc zaawansowane algorytmy z wyjątkową formą artystyczną. Jest to eksperymentalna rzeźba, struktura wykonana za pomocą druku 3D, którą budują linie splatające się w skomplikowane wzory. Linie są tym gęściej poskręcane i zagęszczone, im większe obciążenia musi w danym miejscu przenosić struktura. Wynik standardowej optymalizacji topologicznej podlega tutaj dodatkowej interpretacji, zgodnej z wizją artystyczną autorów. „Thallus” oznacza z greki plechę, co wskazuje na brak zróżnicowania korzeni, pędów i liści. Struktura plechy jest jednolita, i podlega zagęszczeniu lub rozrzedzeniu zależnie od potrzeb konstrukcyjnych i funkcjonalnych.



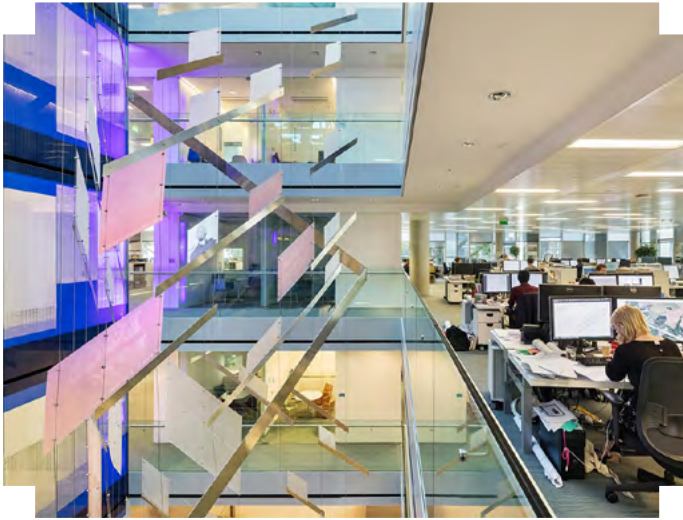
Il. 16 Thallus, Zaha Hadid Architects, źródło: <https://www.zaha-hadid.com/>

Znaczenie: Heart of Arup

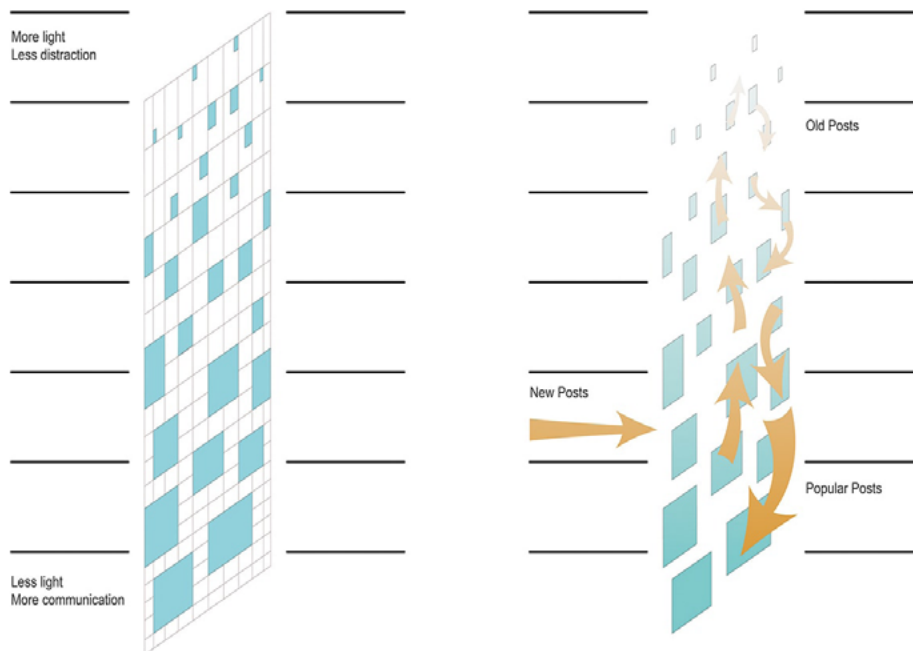
Przyporządkowanie informacji do konkretnych przestrzeni może mieć też wymiar semantyczny i przekazywać określone treści kulturowe. Dzięki nowoczesnym technologiom mapowania i współczesnym mediom społecznościowym możliwe są projekty przestrzeni o dużym zaangażowaniu społecznym.

Heart of Arup to projekt, w którego powstaniu uczestniczyłem podczas swojej praktyki zawodowej w biurze DaeWha Kang Design w Londynie. DaeWha Kang jest projektantem, który po latach pracy w biurze Zaha Hadid Architects jako jeden z głównych kierowników projektów założył własną praktykę, skupioną na awangardowych technologiach zrównoważonego projektowania i produkcji oraz tworzeniu zmysłowego doświadczenia. Heart of Arup to zwycięski projekt konkursu w 2016 r. dla młodych biur projektowych w Londynie na projekt zagospodarowania atrium głównej siedziby Arup w Londynie.

Projekt zakładał skonstruowanie wewnątrz atrium wysokiego na 8 kondygnacji żyrandola z formami nazwanymi „liście”, a będących płatkami wyciętymi ze specjalnego pleksi, na którym wyświetlany z projektorów obraz jest wyrazisty mimo przezroczystości materiału. „Liście” są umieszczone na miedzianej wstędze wijącej się spiralnie na całej wysokości i po obwodzie atrium. Projekt zakładał wyświetlanie na tej transparentnej i ażurowej instalacji obrazów z projektorów. Obrazy były dodawane przez pracowników firmy Arup za pomocą specjalnej aplikacji i dotyczyły aspektów ich pracy, którymi chcieli się podzielić z resztą społeczności: wygrana w konkursie, ciekawostka czy pomysł na rozwiązanie problemu. Dodatkowo, każdy umieszczony w ten sposób na instalacji post mógł z czasem stawać się coraz większy, jeśli cieszył się dużym zainteresowaniem odbiorców (klikane przyciski „lubię to” przy konsolach umieszczonych w atrium) lub stopniowo zanikał w przypadku braku zainteresowania. W ten sposób projekt realizował koncepcję „materializowania internetu” i socjalizacji pracowników poprzez wymianę informacji, zachęcanie do dzielenia się, a dzięki temu do integracji. Informacje z komputerów zespołów i pracowników są w ten sposób pokazywane w przestrzeni dostępnej wszystkim pracownikom, w której zachodzi najwięcej interakcji społecznych dotyczących całego zespołu.



il. 17 Heart of Arup, DaeWha Kang Design, źródło: <https://daewha.com/>



il. 18 Heart of Arup, DaeWha Kang Design, źródło: <https://daewha.com/>

Podsumowanie

Omówione metody i projekty ilustrują różne sposoby użycia cyfrowych pól danych do projektowania bogatego w informacje i projektowania świadomego kontekstu (*context aware design*). Pola wektorowe i tensorowe pozwalają na precyzyjne modelowanie przestrzeni i przypisywanie danych, takich jak siły czy przepływy, jednak wymagają zaawansowanych zasobów obliczeniowych, co ogranicza skalę ich użycia w mniejszych projektach. Inteligencja rozproszona umożliwia tworzenie dynamicznych struktur inspirowanych naturą, co jest przydatne w optymalizacji przestrzeni miejskich, jednak powstałe w ten sposób algorytmy są trudne do kontrolowania, co może stanowić wyzwanie w bardziej restrykcyjnych projektach. Stygmurgia, wzorowana na naturalnych procesach, optymalizuje połączenia w przestrzeni, ale jej wdrożenie wymaga czasu i zaawansowanej wiedzy. Optymalizacja topologiczna tworzy lekkie, wytrzymałe konstrukcje o organicznych formach, lecz wysokie koszty produkcji mogą ograniczyć rezultaty. Rozwój druku 3D może te niedogodnienia złagodzić w miarę masowej popularyzacji tej technologii. Projekt Heart of Arup angażuje pracowników w tworzenie dynamicznej, komunikacyjnej instalacji, co buduje wspólnotę, jednak wymaga także kosztownego wsparcia technicznego i odpowiedniej moderacji, by uniknąć nadmiaru informacji.

Perspektywy rozwoju są obiecujące, a integracja z algorytmami, większa moc obliczeniowa, nowe technologie produkcji (druk 3D) i metoda obliczeniowa (sztuczna inteligencja) zwiększą ich dostępność, pozwalając na bardziej elastyczne i efektywne zarządzanie przestrzenią projektu bogatą w informacje.

Bibliografia:

T. H. Cormen, Ch. E. Leiserson, R. L. Rivest, C. Stein. *Introduction to Algorithms*, Massachusetts 2001.

X. Duan, „The Development of *Agent-Based Parametric Semiology* as Design Research Program”, [w:] *Proceedings of the 2020 Digital Futures*, red. P. F. Yuan, J. Yao i in., Cham 2021.

J. Jones, „Multi-Agent Slime Mould Computing: Mechanisms, Applications and Advances”, [w:] *Advances in Physarum Machines. Sensing and Computing with Slime Mould*, red. A. Adamatzky, Cham 2015.

J. Jones, *Characteristics of pattern formation and evolution in approximations of physarum transport networks*, „Artificial life” 2010, nr 16 (2).

C. Reynolds, „Flocks, herds and schools : A distributed behavioral model”, *Proceedings of the 14th annual conference on Computer graphics and interactive techniques*, New York 1987.

P. Schumacher, *Advancing Social Functionality Via Agent-Based Parametric Semiology*, „Architectural Design” 2016, nr 86 (2).

P. Schumacher, *Parametricism: The Next Decade*, „Architecture and Urbanism” 2020, nr 4 (595).

P. Schumacher, „Parametric Semiology – The Design of Information Rich Environments”, [w:] *Architecture in Formation – On the Nature of Information in Digital Architecture*, red. P. Lorenzo-Eiroa i A. Sprecher, New York, 2013.

O. Sigmund, K. Maute, *Topology optimization approaches*, „Structural and Multidisciplinary Optimization” 2013, nr 48 (6).

G. Theraulaz, E. Bonabeau, *A Brief History of Stigmergy*, „Artificial Life” 1999, nr 5 (2).



Mgr inż. arch. Aleksander Dynarek

Ukończył architekturę na Politechnice Łódzkiej, studiował malarstwo w ASP w Łodzi. Pracuje na Wydziale Architektury Wnętrz w ASP w Łodzi w Pracowni Projektowania Detalu, Druku 3D i Fabrykacji.

Jego pasją są metody cyfrowe używane do tworzenia materialnej formy. Zajmuje się programowaniem narzędzi do projektowania w 3D, za pomocą których realizuje rzeźby i instalacje multimedialne z użyciem nowoczesnych metod fabrykacji. Fascynuje go połączenie high-tech z biomimetyką i artystycznymi

aspektami przyrody oraz nauki. Zajmuje się też malarstwem, w ramach którego interesuje go relacja człowieka z duchowością.

Pracował w Londynie dla DaeWha Kanga – architekta z biura Zahy Hadid. Obecnie w firmie Object zajmuje się programowaniem geometrii.

MA Eng. Arch. Aleksander Dynarek / W. Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź

His passion are the digital methods used to create material form. He's coding 3D design tools with which he realises sculptures and multimedia installations using modern manufacturing methods. He is fascinated by the combination of high-tech with biomimetics and the artistic aspects of nature and science. He is also involved in painting, where he deals with the human being in the face of spirituality. He graduated in architecture from the Technical University of Łódź, studied painting at the Academy of Fine Arts in Łódź, and worked in London under the supervision of DaeWha Kang, an architect from Zaha Hadid's studio. He works at the Faculty of Interior Design at the Academy of Fine Arts in Łódź in the detail design, 3D printing and fabrication studio, as well as at Object, where he does geometry programming.

Katarzyna Lewoc

The Strzemiński Academy of Fine Arts Łódź / Institute of Interior Design

Identification of spatial needs as a basis for universal interior design

Abstract

The satisfaction of human needs is a fundamental aspect of human existence, conditioning both biological survival and the psycho-physical well-being of the individual. A state of homeostasis, achieved through the proper satisfaction of needs, manifests itself through positive indicators of psychological and somatic well-being and life satisfaction. Needs deprivation, on the other hand, can lead to stress reactions, elevated levels of anxiety and negative emotional states.

The literature distinguishes four basic categories of needs: biological (physiological) needs, social needs (interpersonal), cultural (developmental) needs, instrumental (utilitarian) needs.

The purpose of this study is to present the concept of individual spatial needs. Both in the context of their implementation in the design process of universal spaces and as an extension of the above categories. The analysis presented is intended to serve as a theoretical foundation for the creation of ergonomic and functional design solutions that take into account the diverse requirements of users.

Key words

spatial human needs, universal design, human needs, interior design, well being

Katarzyna Lewoc

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi / Instytut Architektury Wnętrz

Identyfikacja potrzeb przestrzennych podstawą projektowania wnętrz uniwersalnych

Abstrakt

Zaspokajanie potrzeb człowieka stanowi fundamentalny aspekt egzystencji ludzkiej, warunkujący zarówno przetrwanie biologiczne, jak i dobrostan psychofizyczny jednostki. Stan homeostazy, osiągany poprzez właściwe zaspokojenie potrzeb, manifestuje się poprzez pozytywne wskaźniki dobrostanu psychicznego, somatycznego oraz satysfakcji życiowej. Natomiast deprywacja potrzeb może prowadzić do wystąpienia reakcji stresowej, podwyższonego poziomu lęku oraz negatywnych stanów emocjonalnych.

W literaturze przedmiotu wyróżnia się cztery podstawowe kategorie potrzeb: potrzeby biologiczne (fizjologiczne), potrzeby społeczne (interpersonalne), potrzeby kulturalne (rozwojowe), potrzeby instrumentalne (użytkowe).

Celem niniejszego opracowania jest przedstawienie koncepcji indywidualnych potrzeb przestrzennych. Zarówno w kontekście ich implementacji w procesie projektowania przestrzeni uniwersalnych, jak i jako rozszerzenie powyższych kategorii. Przedstawiona analiza ma służyć jako teoretyczny fundament dla tworzenia ergonomicznych i funkcjonalnych rozwiązań projektowych, uwzględniających zróżnicowane wymagania użytkowników.

Słowa kluczowe

potrzeby przestrzenne człowieka, projektowanie uniwersalne, ludzkie potrzeby, projektowanie wnętrz, dobrostan

„Zawsze istnieje łatwe rozwiązanie każdego ludzkiego problemu – zgrabne, wiarygodne i błędne.”¹

Ludzkie potrzeby są podstawą i motorem naszej egzystencji. Kiedy są zaspokojone, czujemy się szczęśliwi, zdrowi i zadowoleni. Ale kiedy odczuwamy ich brak, jesteśmy zestresowani, niespokojni i urażeni. W fundamentalnym dziele z zakresu psychologii rozwoju „Motywacja i osobowość” Abraham Maslow podzielił ludzkie potrzeby na pięć grup: potrzeby fizjologiczne, potrzeby bezpieczeństwa, potrzeby przynależności, potrzeby szacunku i potrzeby samorealizacji².

Niniejszy artykuł poświęcony jest przedstawieniu idei potrzeb przestrzennych i tego, w jaki sposób ich identyfikacja może pomóc projektantom w tworzeniu lepszych rozwiązań w zakresie projektowania wnętrz uniwersalnych.

Projektowanie uniwersalne

Podążając za definicją Centre for Excellence in Universal Design (Centrum Doskonałości w Projektowaniu Uniwersalnym), widzimy, że

Projektowanie uniwersalne (UD) to projektowanie i komponowanie środowiska w taki sposób, aby było ono dostępne, zrozumiałe i wykorzystywane w największym możliwym stopniu przez wszystkie osoby, niezależnie od ich wieku, wymiarów, zdolności lub niepełnosprawności. Środowisko (lub dowolny budynek, produkt lub usługa w tym środowisku) powinno być zaprojektowane tak, aby spełniało potrzeby wszystkich osób, które chcą z niego korzystać. Nie jest to specjalny wymóg, z korzyścią tylko dla mniejszości populacji. Jest to podstawowy warunek dobrego projektowania.

Jeśli środowisko jest dostępne, użyteczne, wygodne i przyjemne w użyciu, wszyscy odnoszą korzyści. Biorąc pod uwagę różnorodne potrzeby i możliwości wszystkich, projektowanie uniwersalne tworzy cyfrowe i wybudowane środowiska³, usługi, które spełniają potrzeby ludzi. Mówiąc najprościej, projektowanie uniwersalne to dobre projektowanie⁴.

Czytając powyższe, można zwrócić uwagę na kilka kluczowych elementów. Przede wszystkim trzeba podkreślić, że sama definicja jest bardzo trafna. Potrzeby wszystkich interesariuszy po-

1 H.L. Mencekn, *A Mencken chrestomathy*, New York, 1949, s. 443.

2 A. Maslow, *Motywacja i osobowość*, Warszawa 2013, s. 62–71.

3 Środowisko wybudowane (*built environment*) odnosi się do otoczenia stworzonego przez człowieka, w którym prowadzona jest ludzka działalność. Obejmuje ono budynki, infrastrukturę i przestrzenie zaprojektowane, skonstruowane i zarządzane przez ludzi, takie jak domy, szkoły, miejsca pracy, parki, systemy transportowe i obiekty użyteczności publicznej, takie jak sieci wodociągowe i energetyczne. Środowisko wybudowane kształtuje sposób, w jaki jednostki wchodzą w interakcje z otoczeniem, wpływając na zachowania, zdrowie i ogólną jakość życia. Obejmuje ono nie tylko struktury fizyczne, ale także sposób, w jaki te przestrzenie są planowane i organizowane w celu zaspokojenia potrzeb społeczności i społeczeństwa.

4 Centre for Excellence in Universal Design, *About Universal Design: Definition and Overview*, <https://universaldesign.ie/about-universal-design/definition-and-overview> [dostęp: 5.11.2024].

winy być brane pod uwagę podczas projektowania, również w procesie tworzenia architektury czy wnętrza. Definicja w jasny sposób wskazuje, co należy zrobić – tworzyć przedmioty, usługi i środowiska tak, „aby były dostępne, zrozumiałe i wykorzystywane w największym możliwym stopniu przez wszystkie osoby, niezależnie od ich wieku, wymiarów, zdolności lub niepełnosprawności. (...) aby spełniało potrzeby wszystkich osób, które chcą z niego korzystać”.

Sformułowanie „wszystkie osoby” zwięźle obejmuje złożony i różnorodny krajobraz ludzkich osobowości. Choć takie określenie jest odpowiednie dla formuły definicji, zastosowanie teorii w praktyce rodzi pytania o to, jak zebrać dane o zaspokojeniu potrzeb wszystkich osób, kogo dokładnie obejmuje pojęcie „wszyscy”, jakie potrzeby mamy na myśli oraz co decyduje o dostępności, zrozumiałości i maksymalnym wykorzystaniu projektowanych wnętrz.

Projektowanie uniwersalne to szeroka koncepcja obejmująca tworzenie produktów, usług oraz środowiska wybudowanego. Do pewnego momentu można analizować jego założenia całościowo, jednak dla zachowania trafności analizy, niezbędne jest zawężenie jej do konkretnego obszaru – w tym przypadku architektury wnętrz.

Obecna sytuacja prawna, czyli skąd wziąć dane dotyczące zaspokojenia potrzeb wszystkich osób?

Proces podejmowania decyzji projektowych jest złożony i uwzględnia wiele kluczowych czynników, takich jak: potrzeby i preferencje klientów, kontekst architektoniczny i przestrzenny, styl i zagadnienia estetyczne, budżet, kwestie zrównoważonego rozwoju czy funkcjonalność i użyteczność.

W dalszej części skupię się na omówieniu czynnika obligatoryjnego – obowiązujących norm prawnych, które określają konkretne rozwiązania wymagane przy projektowaniu wnętrz. Obecnie (wrzesień 2024 r.) na poziomie międzynarodowym obowiązują różne dokumenty prawne, które wspierają wdrażanie zasad projektowania uniwersalnego. Poniższa tabela przedstawia zestawienie kluczowych dokumentów.

Nazwa dokumentu	Data przyjęcia	Cel	Znaczenie
Konwencja ONZ o prawach osób niepełnosprawnych (CRPD)	2006 r., Polska ratyfikowała w 2012 r.	Zapewnia prawa osobom niepełnosprawnym i promuje równość, w tym dostępność przestrzeni publicznej, usług, transportu i produktów.	Zobowiązuje państwa członkowskie do wdrażania zasad projektowania uniwersalnego, aby zagwarantować dostępność w różnych aspektach życia.
Dyrektywa Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2019/882 w sprawie wymogów dotyczących dostępności produktów i usług (European Accessibility Act)	7 IV 2019 r.	Ustanawia wspólne ramy prawne dla dostępności produktów i usług na terenie Unii Europejskiej.	Zobowiązuje państwa członkowskie do wprowadzenia przepisów dotyczących dostępności produktów, usług cyfrowych oraz przestrzeni publicznych w oparciu o zasady projektowania uniwersalnego.
Europejska Karta Praw Osób Niepełnosprawnych	od 2003 r.	Promuje prawa osób niepełnosprawnych, w tym prawo do dostępności przestrzeni i usług publicznych.	Dokument wspiera zasady projektowania uniwersalnego w kontekście integracji społecznej i dostępu do usług publicznych.

Tabela 1. Kluczowe międzynarodowe dokumenty dotyczące wdrażania zasad projektowania uniwersalnego.

W Polsce dodatkowo funkcjonują następujące regulacje ogólne:

Nazwa dokumentu	Data przyjęcia	Cel	Znaczenie
Ustawa o zapewnieniu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami	9 VII 2019 r.	Nakłada obowiązek zapewnienia dostępności budynków, przestrzeni publicznych, usług oraz informacji dla osób ze szczególnymi potrzebami, w tym osób niepełnosprawnych, starszych i innych grup.	Określa konkretne wymogi dla instytucji publicznych dotyczące dostosowania infrastruktury i usług zgodnie z zasadami projektowania uniwersalnego.
Ustawa Prawo budowlane	7 VII 1994 r. (z późniejszymi zmianami)	Reguluje kwestie związane z projektowaniem, budową i użytkowaniem obiektów budowlanych, z uwzględnieniem dostępności dla osób niepełnosprawnych.	Nakłada obowiązek projektowania obiektów budowlanych w sposób, który zapewnia ich dostępność dla wszystkich użytkowników, w tym osób z niepełnosprawnościami.
Rozporządzenie Ministra Infrastruktury w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie	12 IV 2002 r. (z późniejszymi zmianami)	Reguluje szczegółowe wymagania dotyczące dostępności budynków publicznych i mieszkalnych dla osób niepełnosprawnych.	Określa warunki techniczne, jakie muszą spełniać budynki, aby były dostępne dla osób o ograniczonej sprawności ruchowej.
Polska Norma PN-ISO 21542:2021		Dotyczy budynków i ich dostępności dla osób niepełnosprawnych.	Ta norma techniczna definiuje wymogi dostępności budynków zgodnie z międzynarodowymi standardami, obejmując różne aspekty projektowania uniwersalnego.

Tabela 2. Polskie dokumenty dotyczące wdrażania zasad projektowania uniwersalnego.

Do dokumentów tych należy dodać rekomendacje, które nie są obligatoryjne, ale stanowią szczegółowe wytyczne np.: Standard Dostępności Szpitali (SDSz), który został opracowany w ramach projektu grantowego pt. Dostępność Plus dla zdrowia.

Analiza powyższych dokumentów unaocznia parę kwestii. Pierwszą z nich jest fakt, że większość z regulacji odnosi się do osób w jakimś stopniu niepełnosprawnych. Drugą, że powstały one w odpowiedzi na potrzebę zwiększenia dostępności zarówno do usług, jak i przestrzeni. Bez wątpienia, podstawowym wymogiem korzystania z budynków jest sama możliwość wejścia do nich i swobodnego poruszania się po ich powierzchni. Niezbędne i obowiązkowe są: dostosowanie rozmiarów otworów drzwiowych, niwelowanie barier architektonicznych oraz stosowanie czytelnych oznaczeń. Nadal, mimo szerokiego popularyzowania tematu dostępności, wiele pozostaje do zrobienia. Mają na to wpływ różne czynniki, takie jak brak funduszy na modernizację istniejących obiektów czy złożoność potrzeb użytkowników, szczególnie tych ze znacznymi niepełnosprawnościami, w tym z niepełnosprawnościami psychicznymi, jak i brak powszechnej wiedzy na temat powyższych.

Dla zobrazowania sytuacji podam parę przykładów. Toalety dla osób z niepełnosprawnością w miejscach publicznych często nie uwzględniają potrzeb osób sparaliżowanych wymagających asystenta. Wielkość i wyposażenie tych pomieszczeń uniemożliwia asystentowi wykonanie podstawowych czynności higienicznych. Toalety publiczne nie są wyposażone w przewijaki dla niemowląt czy miejsca na odłożenie torby z niezbędnymi rzeczami. Uniemożliwia to opiekunowi higieniczne przebranie dziecka. Gdy przewijak zlokalizowany jest w toalecie damskiej, wyklucza to możliwość wykonania czynności przez mężczyznę. Z kolei ostre światło, głośna muzyka i silne kontrasty barwne w przestrzeniach handlowych mogą stanowić barierę dostępności dla osób z autyzmem, gdyż za bardzo przeciążają ich układ nerwowy.

Brak zaadresowania potrzeb konkretnych użytkowników w konsekwencji często prowadzi do ich rezygnacji z korzystania z danej przestrzeni (brak potrzebnych rozwiązań powoduje, że nadal przestrzenie pozostają dla tych użytkowników niedostępne, mimo że spełniają podstawowe przepisy).

Dostępność można porównać do podstawy piramidy potrzeb Masłowa – jest fundamentem ludzkich potrzeb przestrzennych. Jednak, podobnie jak u Masłowa, stanowi ona tylko początek procesu tworzenia wnętrz wspierających ludzki dobrostan i uwzględniających szerokie spektrum pozostałych potrzeb.

Grupa odbiorcza, czyli kim są wszyscy?

Określenie grupy odbiorców jest kluczowym etapem, który wpływa na wszystkie dalsze fazy procesu tworzenia produktu. Dokładne zrozumienie, kto będzie użytkownikiem, pozwala na skuteczne projektowanie, testowanie, wprowadzanie na rynek oraz doskonalenie produktu.

Włączenie tego kroku w analizę i rozwój produktu zapewnia, że efekt końcowy jest dobrze dopasowany do potrzeb i oczekiwań.

Ale co zrobić, jeśli w centrum naszego zainteresowania są wszyscy? Przede wszystkim należy przejść od ogółu do szczegółu i w jak najbardziej precyzyjny sposób określić naszych użytkowników pod każdym możliwym kątem: wieku chronologicznego i biologicznego, płci, sytuacji materialnej, wykształcenia, zakresu niepełnosprawności itd. Jest to ogromna praca i zapewne właśnie dlatego nadal nie istnieje jedno źródło zmapowanych jednostek. Jedynie firmy takie jak m.in. Google czy Meta, pozyskujące dane bezpośrednio od swoich użytkowników, mają dostęp do tych szczegółów i niuansów, dzięki czemu kreują swoje produkty w jeszcze bardziej optymalny sposób. Jednak są to podmioty prywatne, których model biznesowy jest w głównej mierze oparty o te funkcjonalności, stąd ich upowszechnienie na pewno nie leży w interesie firm. Projektanci skazani są w tym wypadku na samodzielne poszukiwania. Często, ze względu na brak czasu, wytycznych i danych oraz dynamikę zlecenia, etap ten traktowany jest bardzo powierzchownie.

Teoria, czyli o jakich potrzebach mówimy?

Podstawowe potrzeby ludzkie są kluczowe dla przetrwania, zdrowia oraz rozwoju psychicznego i emocjonalnego jednostki. Ich zaspokojenie warunkuje prawidłowe funkcjonowanie człowieka, a środowisko wybudowane powinno być kształtowane w odpowiedzi na te wymagania.

Pośród wielu teorii definiujących najistotniejsze potrzeby człowieka, na potrzeby tego opracowania wykorzystam koncepcję Abrahama Masłowa. Jego teoria motywacji, znana jako piramida potrzeb, jest jedną z najbardziej wpływowych w psychologii rozwoju.

Maslow zaproponował model, w którym potrzeby ludzkie są uporządkowane hierarchicznie, a ich realizacja przebiega etapowo. Ta koncepcja stanowi użyteczne ramy do analizy, jak projektowane przestrzenie mogą odpowiadać na różnorodne aspekty ludzkiego funkcjonowania. Maslow wyszczególnił pięć typów potrzeb. Potrzeby fizjologiczne to podstawowe i niezbędne do przetrwania czynności biologiczne, takie jak jedzenie, picie, sen, oddychanie i schronienie. To one muszą być zaspokojone w pierwszej kolejności. Dopóki to nie będzie miało miejsca, jednostka nie jest w stanie koncentrować się na wyższych koniecznościach. Kolejną grupą są potrzeby bezpieczeństwa, które obejmują pragnienie stabilności, bezpieczeństwa oraz ochrony przed zagrożeniami. Są one związane z bezpieczeństwem fizycznym, finansowym, zdrowotnym i środowiskowym. Gdy podstawowe potrzeby fizjologiczne są zaspokojone, ludzie dążą do zapewnienia sobie poczucia bezpieczeństwa i stabilności. Potrzeby przynależności i miłości z kolei dotyczą pragnienia relacji społecznych, akceptacji i miłości. Obejmują potrzeby przynależności do grupy, budowania bliskich relacji i nawiązywania więzi emocjonalnych. Po zaspokojeniu potrzeb bezpieczeństwa, ludzie pragną być częścią społeczności, odczuwać miłość i akceptację od innych. Następną kategorią są potrzeby szacunku, związane z poczuciem wła-

snej wartości oraz szacunkiem ze strony innych. Obejmują one zarówno poczucie kompetencji, osiągnięć i uznania, jak i respekt i status społeczny. Po zaspokojeniu potrzeb przynależności, jednostki dążą do osiągnięcia uznania, szacunku oraz poczucia własnej wartości. Ostatnią składową teorii są potrzeby samorealizacji – najwyższy poziom w hierarchii, związany z dążeniem do pełnego wykorzystania potencjału jednostki, samorozwoju i realizacji osobistych aspiracji. Kiedy wszystkie niższe potrzeby są zaspokojone, ludzie dążą do realizacji swoich celów, pasji i osobistych wartości⁵.

Teoria Maslowa, mimo że była krytykowana i rozwijana przez badaczy, pozostaje jednym z podstawowych narzędzi w zrozumieniu ludzkiej motywacji i rozwoju. Środowisko wybudowane, od prywatnych domów po przestrzenie publiczne, odgrywa kluczową rolę w zaspokajaniu wszystkich poziomów hierarchii potrzeb Maslowa, zaczynając od zapewnienia podstawowych warunków do przetrwania, takich jak schronienie i bezpieczeństwo, aż po wspieranie więzi społecznych, samorealizacji i duchowości. Dobrze zaprojektowana przestrzeń może znacząco wpłynąć na jakość życia ludzi. Nasze potrzeby niejako materializują i ucieleśniają się w przestrzeni wybudowanej. Tym samym można pokusić się o stworzenie skrótu myślowego – idei, która odda w zwięzłej formule zadanie, które stoi przed projektantem: zadanie wypełniania potrzeb przestrzennych wszystkich użytkowników projektowanej przestrzeni.

By móc odpowiedzieć na te potrzeby, kluczowe jest nie tylko samo zdefiniowanie potrzeb przestrzennych, ale też ich identyfikacja w kontekście wszystkich użytkowników.

Definicja ludzkich potrzeb przestrzennych

Nowe kryteria projektowania muszą obejmować kompleksowe zrozumienie interakcji człowieka ze światem fizycznym i fenomenologicznym. Projektowanie musi ewoluować, aby zaspokoić pragnienia niematerialne, takie jak spokój ducha i prawdziwość. Chociaż istnieją narzędzia do ilościowego określania ludzkich potrzeb (zarówno fizycznych, jak i abstrakcyjnych), jak dotąd dysponujemy jedynie podstawami doświadczenia i wiedzy niezbędnej projektantowi do tworzenia dobrze zaprojektowanych, wspierających obiektów i przestrzeni⁶.

Tworząc definicję ludzkich potrzeb przestrzennych, oparłam się na wiedzy i własnym doświadczeniu między innymi z zakresu architektury, ergonomii czy psychologii środowiskowej. Starałam się uwzględnić różne aspekty relacji człowieka z przestrzenią. Kluczowe koncepcje pochodzą m.in. z obszarów:

5 Por. A. Maslow, *Motywacja i osobowość*, Warszawa 2013, s. 62-71

6 "The new criteria for design have to include a comprehensive understanding of how man interacts with the physical and the phenomenological world. Design must evolve to satisfy yearnings for the intangible, such as peace of mind and truthfulness. While the tools to quantify human needs (both physical and abstract) exist, thus far we have only the rudiments of experience and knowledge necessary for the designer to be able to produce well-designed, supportive objects and spaces.", S. Caan, *Rethinking Design and Interiors: Human Beings in the Built Environment*, London 2011, s. 37. Wszystkie tłumaczenia: Katarzyna Lewoc

- ogólnych zasad projektowania przestrzeni w architekturze i urbanistyce, które definiują funkcjonalność, estetykę i użyteczność przestrzeni;
- ergonomii – nauki o dostosowywaniu środowiska do fizycznych potrzeb człowieka, z naciskiem na komfort i bezpieczeństwo;
- psychologii środowiskowej – obszaru psychologii, w której bada się wpływ przestrzeni na samopoczucie, interakcje społeczne i zdrowie psychiczne;
- proksemiki – gałęzi nauki zajmującej się badaniem, jak ludzie używają i interpretują przestrzeń wokół siebie w kontekście komunikacji i interakcji społecznych;
- neuronauk – badań z zakresu oddziaływania przestrzeni i różnych bodźców na układ nerwowy człowieka i zmysły.

Definicja

Ludzkie potrzeby przestrzenne to fizyczne i psychiczne wymagania człowieka, które materializują się w konkretnych elementach środowiska wybudowanego. Obejmują one rozwiązania projektowe, mające na celu zaspokojenie tych potrzeb poprzez odpowiednie kształtowanie otoczenia. Właściwe dostosowanie środowiska wybudowanego do tych wymagań ma fundamentalne znaczenie dla komfortu życia, zdrowia oraz codziennego funkcjonowania człowieka.

Teoria w praktyce

Dla zobrazowania idei posłużę się paroma przykładami. Wraz ze studentami II i III roku studiów licencjackich w Pracowni Projektowania Wnętrz Uniwersalnych, którą prowadzę w Instytucie Architektury Wnętrz na Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, przeprowadziliśmy analizę cech specjalnych użytkowników w przełożeniu na konkretne potrzeby przestrzenne. W celu uwypuklenia konkretnych rozwiązań przyjęliśmy zawężoną grupę odbiorców. I tak zaprojektowaliśmy salon fryzjerski, myśląc tylko o osobach słabowidzących, restaurację tylko dla kobiet w ciąży czy piekarnię tylko dla osób z autyzmem.



Il. 1 i 2 Projekt salonu fryzjerskiego dla osób słabowidzących i niedowidzących, autorzy: Michał Janczyło, Patryk Zieliński. Wizualizacje i opracowanie: Michał Janczyło, Patryk Zieliński

Cecha specjalna	Potrzeba przestrzenna
Utrudnione poruszanie się	Oznaczenia dla niewidomych typu ścieżki komunikacyjne od wejścia do poczekalni po stanowiska fryzjerskie w <i>tactile paving</i>
Trudność w odczytywaniu informacji tekstowych	Użycie pinpada do płatności z przyciskami z wyczuwalnymi cyframi i symbolami oraz udostępnienie w poczekalni magazynów w alfabecie Braille’a.
Światłowstręt	Regulacja oświetlenia we wnętrzu
Trudność w rozróżnieniu poszczególnych kolorów i tonów	Zastosowanie wysokich kontrastów na ścianach, suficie i w elementach wyposażenia wnętrza
Utrudnione rozpoznawanie obiektów	Zróżnicowanie faktur w elementach wyposażenia wnętrza
Niezdolność dostrzeżenia przeszkód	Czytelny układ pomieszczenia oraz brak barier architektonicznych w traktach komunikacyjnych
Brak możliwości zweryfikowania kształtu fryzury	Głowy manekinów z różnymi stylizacjami (w druku 3D) przeznaczone do poznania dotykowego
Trudność w przejściu z miejsca strzyżenia do miejsca mycia głowy i odwrotnie	Fotele na kółkach umożliwiające przewożenie klienta z punktu mycia głowy do punktu strzyżenia włosów

Tabela 3. Analiza cech specjalnych użytkowników w przełożeniu na konkretne potrzeby przestrzenne w projekcie salonu fryzjerskiego dla osób słabowidzących i niedowidzących, autorzy: Michał Janczyło, Patryk Zieliński.



Il. 3 i 4. Projekt piekarni dla osób ze spektrum autyzmu, autorki: Olga Janiak, Agata Białek. Wizualizacja, opracowanie: Olga Janik, Agata Białek

Cecha specjalna	Potrzeba przestrzenna
Nadwrażliwy układ nerwowy	Mała ilość elementów i ich uporządkowanie, stosowanie stonowanych naturalnych kolorów i materiałów, brak wzorów, pokój do wyciszenia
Nadwrażliwy układ nerwowy	Elementy dodatkowe jak piłeczki lub panele ściennie z różnymi fakturami do dotykania i ściskania
Wrażliwość na ostre światło	Oprawy oświetleniowe rozpraszające światło, okna przyciemniające się w zależności od natężenia światła słonecznego wpadającego z zewnątrz, zastosowanie średniego natężenia światła, unikania materiałów odbijających światło, np. metalu
Potrzeba redukcji kontaktów międzyludzkich	Samoobsługowa część piekarni i kasy samoobsługowe
Dyskomfort przy zbyt dużej ilości dźwięków	Drzwi i okna wyciszające otoczenie zewnętrzne, słuchawki, które umożliwiają odcięcie się od dźwięków, brak świetlówek, które wydają dźwięk oraz lodówek, które wydają szum, brak muzyki w tle
Unikanie drażniących/nieprzyjemnych materiałów	Zastosowanie wyposażenia i gablot sklepowych oraz ścian w przyjemnym gumowym wykończeniu – laminacie/lakierze i z gładkim wykończeniem

Potrzeba przejrzystych i dokładnych informacji, potrzeba kontroli	Opis składu produktów, daty wypieczenia, kamery skierowane na półki z produktami, umożliwiające wybranie konkretnego produktu za pomocą kasy samoobsługowej, wybór produktów zarówno za pomocą obrazków, jak i opisów w kasach samoobsługowych
Potrzeba kontrolowania zapachów	Zapewnienie odpowiedniej wentylacji
Unikanie kolejek, potrzeba kontroli	Zastosowanie dwóch par drzwi, pozwalających na wybór drogi wejścia i wyjścia oraz możliwość uniknięcia kolizji z drugą osobą
Potrzeba przejrzystego podziału przestrzeni	Zastosowanie różnych materiałów i faktur oraz wydzielenie strefy poprzez obniżenie sufitu
Zachwianie priopercepcji i równowagi przestrzennej własnego ciała, potrzeba bezpieczeństwa	Zastosowanie huśtawek/hamaków, puf sensorycznych i koców obciążeniowych, wspomagających orientację w stosunku do świata wokół oraz zapewniających redukcję lęku; koce, pokój do wyciszenia się; miejsce wyciszenia jest zwrócone w kierunku przestrzeni obsługowej, co umożliwia użytkownikom łatwą obserwację; zapewnione miejsce plecami do ściany, dwie pary drzwi umożliwiając szybką ucieczkę; redukcja przedmiotów wokół (minimalistyczne, równo ułożone), przejście z przestrzeni większej/otwartej do mniejszej/zamkniętej

Tabela 4. Analiza cech specjalnych użytkowników w przełożeniu na konkretne potrzeby przestrzenne w projekcie piekarni dla osób ze spektrum autyzmu, autorki: Olga Janiak, Agata Białek.

Dlaczego stworzenie definicji „potrzeb przestrzennych” jest ważne?

Architektura wnętrz jest kierunkiem bardzo praktycznym. Często aspekty techniczne, wizualne lub ekonomiczne przyćmiewają głębię oddziaływania środowiska wybudowanego na naszą psychikę i dobrostan. Zbudowanie teoretycznych fundamentów jest kluczem do upowszechnienia pełnej wiedzy na temat konkretnych potrzeb przestrzennych, które każdy z nas ma. Człowiek realizuje swoje podstawowe cele w określonym środowisku. Wielkości pomieszczeń, akustyka, oświetlenie, dobór barw, zastosowane elementy aranżacyjne – w konkretnym otoczeniu materializują i ucieleśniają się nasze doświadczenia i przeżycia.

Nowe światło na znaczenie środowiska, w którym przebywamy, rzuca również rozwój zaawansowanych metod badawczych z zakresu neuronauk, czy rozwój takich dziedzin jak np. epigenetyka. Wiemy już, że

geny pomagają w tworzeniu języka istnienia, lecz to dzięki mechanizmom epigenetycznym są one aktywowane, ekspozowane lub wyciszane.

Innymi słowy, o ostatecznym sposobie ekspresji naszego potencjału genetycznego decydują doświadczenia życiowe. Chodzi nie o to, że geny nie mają znaczenia, albowiem z pewnością są ważne, lecz o to, że nie mogą one decydować o nawet najprostszych zachowaniach, nie mówiąc już o tym, iż nie tłumaczą one większości chorób, ani nie są źródłem informacji o możliwych lekach. Daleko im do bycia autonomicznymi decydentami naszych losów – geny reagują na swoje środowisko; bez sygnałów środowiskowych nie mogłyby funkcjonować. Co więcej, życie nie istniałoby, gdyby nie mechanizmy epigenetyczne, które „włączają” lub „wyłączają” geny w odpowiedzi na sygnały płynące z organizmu i z zewnątrz’.

Integracja badań epigenetycznych z projektowaniem wnętrz stanowi znaczącą zmianę w kierunku praktyk projektowych opartych na dowodach (*evidence-based design*), które priorytetowo traktują ludzkie zdrowie i dobre samopoczucie na poziomie molekularnym. Ta kształtująca się dziedzina obiecuje zrewolucjonizować sposób, w jaki wyobrażamy sobie, tworzymy i oceniamy przestrzeń wewnętrzną.

Nadanie nowego znaczenia sformułowaniu „potrzeby przestrzenne” unaocznia i włączy środowisko wybudowane w zakres naszych potrzeb do tej pory określonych i funkcjonujących np. w psychologii rozwoju. Pomoże to innym interesariuszom zrozumieć, jak ważne jest środowisko wybudowane i przestrzeń wewnętrzną. Definicje są kluczowym elementem w procesie rozwoju i ewolucji wiedzy zarówno naukowej, jak i branżowej. Dzięki nim możliwe jest jasne i jednoznaczne komunikowanie się w ramach danej dziedziny. Pomaga to w budowaniu teorii i terminologii, precyzowaniu zakresu badań, wspiera efektywną analizę i interpretację danych, a także ułatwia komunikację, edukację i rozwiązywanie kontrowersji. Precyzyjne definicje pomagają uniknąć nieporozumień i zapewniają, że wszyscy badacze czy uczestnicy dyskusji w ten sam sposób rozumieją kluczowe pojęcia. Definicje umożliwiają standaryzację terminologii i metodologii w badaniach naukowych. Dzięki temu wyniki badań mogą być porównywane i replikowane w odmiennych kontekstach i przez różnych badaczy. Standaryzacja wspiera porównywalność wyników, co jest kluczowe dla weryfikacji i rozwoju wiedzy naukowej. Pomaga również w integracji badań z różnych dziedzin.

W kontekście architektury wnętrz jest to zjawisko ważne nie tylko dla samego procesu projektowania. Co istotniejsze, jako przedstawiciele profesji architekta wnętrz powinniśmy stworzyć ustandaryzowany język zawodu, przekładalny na nowe przepisy, a tym samym zapewniający przestrzeganie zasad projektowania uniwersalnego.

7 G. Mate, D. Mate, *Mit normalności. Trauma, choroba i zdrowienie w toksycznej kulturze*, Warszawa 2023.

Jak mogliśmy zauważyć, czytając definicję autorstwa Centre for Excellence in Universal Design, przed jej stworzeniem nie było oczywiste, że w projekcie powinny być uwzględnione potrzeby wszystkich użytkowników. Dopiero ubranie idei w ramy definicji otworzyło drogę do budowania nowych standardów.

Podsumowanie

Ludzkie potrzeby znajdują swoje odzwierciedlenie w różnorodnych środowiskach, które tworzymy i zamieszkujemy. Jest to widoczne zarówno w przestrzeniach prywatnych, jak i publicznych, gdzie nasze wymagania fizyczne i psychiczne przekładają się na konkretne rozwiązania architektoniczne. Kształtowanie przestrzeni jest zatem nie tylko wyrazem naszych potrzeb, ale także sposobem na ich skuteczne zaspokajanie poprzez przemyślane i celowe projektowanie otoczenia.

Wpływ środowiska wybudowanego na jego użytkowników jest wielowymiarowy i niezwykle istotny. Oddziałuje ono na nas począwszy od najbardziej podstawowych aspektów życia codziennego, takich jak zapewnienie schronienia czy komfortu termicznego, aż po bardziej złożone potrzeby związane z poczuciem bezpieczeństwa i przynależności. Odpowiednio zaprojektowana przestrzeń może znacząco wspierać nasz dobrostan psychiczny, redukować stres, ułatwiać koncentrację oraz sprzyjać budowaniu relacji społecznych. Szczególnie istotne jest to w miejscach, w których spędzamy najwięcej czasu – w domach, miejscach pracy czy przestrzeniach publicznych.

Choć projektowanie wnętrz i architektura nie stanowią uniwersalnego rozwiązania wszystkich ludzkich problemów, ich rola w kształtowaniu jakości życia jest niepodważalna. Są one częścią większego ekosystemu czynników wpływających na nasze zdrowie i samopoczucie, obok takich elementów jak relacje międzyludzkie, styl życia czy dostęp do opieki zdrowotnej. Świadome i odpowiedzialne projektowanie przestrzeni może znacząco przyczynić się do poprawy naszego codziennego funkcjonowania, wspierając zarówno indywidualny rozwój, jak i harmonijne współistnienie w społeczeństwie. Dlatego tak ważne jest, aby tworząc nowe przestrzenie, uwzględniać nie tylko aspekty estetyczne, ale przede wszystkim ich wpływ na dobrostan użytkowników.

Bibliografia:

A. Bańka, *Spółeczna psychologia środowiskowa*, Warszawa 2003.

S. Caan, *Rethinking Design and Interiors: Human Beings in the Built Environment*, London 2011.

Centre for Excellence in Universal Design, *About Universal Design: Definition and Overview*, <https://universaldesign.ie/about-universal-design/definition-and-overview> [dostęp: 5.11.2024].

E. T. Hall, *Ukryty wymiar*, Warszawa 1997.

A. Maslow, *Motywacja i osobowość*, Warszawa 2013.

G. Mate, D. Mate, *Mit normalności. Trauma, choroba i zdrowienie w toksycznej kulturze*, Warszawa 2023.

H.L. Mencken, *A Mencken chrestomathy*, Nowy Jork: Knopf, 1949.



Dr Katarzyna Lewoc

Projektantka, wykładowczyni, badaczka, menadżerka projektów inwestycyjnych w branży nieruchomości.

Praktyczna i teoretyczna miłośniczka szeroko pojętego projektowania przestrzeni. Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. W 2019 r. otrzymała tytuł doktora sztuki i konserwacji dzieł sztuki na macierzystej uczelni, gdzie od 2023 r. prowadzi Pracownię Projektowania Przestrzeni Uniwersalnych. Od 2014 r. współprowadzi pracownię 2x3 studio, specjalizującą się w projektowaniu przestrzeni wystawienniczych i identyfikacji wizualnych. Od 2018 r. na stałe współpracuje z firmą OKAM Capital, liderem wśród firm deweloperskich, specjalizującą się w budownictwie mieszkaniowym i komercyjnym.

Katarzyna Lewoc – designer, lecturer, researcher, real estate investment project manager.

Katarzyna Lewoc – designer, lecturer, researcher, real estate investment project manager.

Practical and theoretical enthusiast of space design in the broadest sense. Graduate of the Academy of Fine Arts in Łódź. In 2019, she received her doctorate in art and art conservation at her alma mater, where she has been running the Universal Space Design Studio since 2023. Since 2014, he has co-managed the 2x3 studio, specialising in the design of art exhibition spaces and visual identities. Since 2018, she has been working on a permanent basis with OKAM Capital, a leading real estate developer specialising in residential and commercial construction.

Rafał Szrajber

Władysław Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź

What the space is humming about. Consciously shaping the language of communication for space

Abstract

Each space has its proper encoded way of communicating with its audience. Whether in a real or virtual environment, participants seek, even involuntarily, the message sent by their environment to achieve their goals. Video games allow us to look at this problem from the perspective of an interior designer and researcher because of the possibilities they offer in observing the user behaviour. Is there a common language of space? Does virtual space have certain patterns and conventions of language and can this be translated into the language of architecture? What can be learnt from video games and VR experiences about designing the space seen as a shared experience. The presentation will outline the attempts made to analyse space as an informative environment, mainly in video games, and the status of the author's research in this area.

Keywords

virtual space, video games, introspection of space

Rafał Szrajber

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

O czym szumi przestrzeń? Świadome kształtowanie języka komunikacji z wirtualną przestrzenią

Abstrakt

Każda przestrzeń ma zakodowany w sobie sposób porozumiewania się z odbiorcą. Czy będzie to rzeczywiste czy wirtualne środowisko, uczestnicy poszukują, nawet mimowolnie, komunikatu nadawanego przez otoczenie by zrealizować stawiane przed nimi cele. Gry wideo pozwalają spojrzeć na ten problem z perspektywy architekta wnętrz i badacza z uwagi na możliwości jakie dają w obserwacji zachowań użytkownika. Czy istnieje wspólny język przestrzeni? Czy przestrzeń wirtualna posiada pewne schematy i konwencje językowe i czy można przełożyć to na język architektury? Czego można nauczyć się z gier wideo i doświadczeń VR o projektowaniu wspólnego doświadczenia jakim jest przestrzeń. Wystąpienie przedstawi podejmowane próby analizy przestrzeni jako środowiska informatywnego, głównie w grach wideo, oraz stan prowadzonych autorskich badań tym zakresie.

Słowa kluczowe

przestrzeń wirtualna, gry wideo, introspekcja przestrzeni

Za każdym razem, gdy chcemy zrozumieć wirtualną przestrzeń, bierzemy udział w jej aktualizacji¹ poprzez akt obserwacji. Cyfrowa pustka wypełniana kolorami pikseli, zaczyna szumieć, wytwarzając pewien rodzaj symulacji, którą odbiorca interpretuje, przenikając do wykreowanego świata poprzez język wyłaniających się z szumu form, znaczeń i kontekstu, aktywując w ten sposób język komunikacji². Uświadomienie sobie procesu zaszumienia, głównie z uwagi na zmiany technologiczne, w kontekście współczesnych sposobów komunikacji, stanowi dość radykalny eksperyment, który zmusza do refleksji nad naturą nadmiaru informacji i ontologią wykreowanego dzieła sztuki, w tym wypadku cyfrowej. Przecież proces kreowania wirtualnych światów jest gestem artystycznym, filozoficznym i technologicznym – kwestionuje granice między tym, co realne, a tym, co niematerialne, zapewniając widzialność nieistniejącej przestrzeni³. Gdzie zatem przebiega granica pomiędzy zaangażowaniem w odbiór przestrzeni, chęcią nadania jej własnego znaczenia przez odbiorców a szumem, który jedynie wypełnia środowisko i w niewielkim stopniu angażuje w dialog odbiorcę. Poszukiwaniu odpowiedzi na to pytanie będzie służyła technologiczna podróż w czasie z wykorzystaniem światów gier wideo.

Analiza przestrzeni, także tej wirtualnej, jest nierozzerwalnie związana z percepcją, a także zdolnością do rozszyfrowania i zrozumienia jej struktury oraz powiązań znaczeniowych. Jednak w dobie nadmiaru informacji i wizualnego przesytu proces ten staje się coraz bardziej wymagający. Podobnie, jak zauważył w 1958 roku Władysław Strzemiński⁴, każdą rzeczywistość, w tym wypadku także wirtualną, odbieramy stopniowo, skupiając wzrok na poszczególnych „punktach zainteresowania”, stanowiących informacyjny aktywator. Dopiero suma spojrzeń pozwala nam zrekonstruować całościowy obraz, choć często jest on zaburzony przez informacyjny szum. Autor Teorii Widzenia podkreślał, że odbiór wzrokowy nie jest biernym procesem – to dynamiczne połączenie procesu widzenia z myślami, doświadczeniem i wiedzą o świecie, który aktywuje oko jako dominujący zmysł w procesie percepcji wirtualnych środowisk. Odnosząc tę teorię do nadmiaru informacji współcześnie zakodowanych w przestrzeni ekranu, łatwo o wniosek, że mamy coraz więcej danych do przeanalizowania. Nadmiar bodźców, podobnie jak dzieje się to we współczesnej komunikacji medialnej, utrudnia ten proces i może prowadzić do fragmentarycznego i powierzchownego odbioru przestrzeni, lub podążania za nieistotnymi informacjami⁵. Zapamiętywanie skupia się na obszarach interakcji jako punktach aktywujących zainteresowanie oraz relacjach, biernie obserwowanych, innych uczestników wirtualnych światów, przedkładając uczestnictwo w przestrzeni na jej oglądanie.

1 L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 367–377.

2 J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.

3 M. McLuhan, *Zrozumieć media: Przedłużenia człowieka*, tłum. M. Bucholc, E. Różalska, & B. Zielińska, Warszawa 2004, s. 143–168.

4 W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, Łódź 2016.

5 H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York 2006, s. 13–16.

To uogólnienie zastosowane dla wirtualnych światów odnoszących się do gier wideo, łącząc w sobie cały szereg możliwości kreacji powiązanych z rozwojem technologii, a ma na celu spojrzenia na zrozumienie przestrzeni wirtualnej właśnie przez pryzmat teorii postrzegania otaczającej nas przestrzeni zdefiniowanej przez Davida Marra. Została ona opisana w 1982 roku w książce zatytułowanej „*Vision*”⁶. Zmysł wzroku aktywuje proces przetwarzania otaczającego świata i dostarcza danych niezbędnych do kategoryzacji obiektów i tworzenia uszczegóławianych pojęć. Do naszego mózgu docierają więc dane wejściowe (bodźce) i wysyłane są zwrótnie dane wyjściowe (reakcje na bodźce), kształtując w ten sposób komunikację. Tworzy to obraz symulacji, w której jesteśmy obecni w zdefiniowanym przez dane środowisku. Odpowiednia ilość danych definiujących przestrzeń może zapewnić skuteczną komunikację, a przez to odpowiednie zaangażowanie w proces interpretacji i zrozumienia przekazu opisanego cyfrowym środowiskiem.

Patrząc na rozwój sztucznej inteligencji i bardzo podobny mechanizm, który kształtuje jej zasoby wiedzy, można przyjąć, że dla człowieka podstawowym zbiorem uczącym jest DNA, które przechowuje dane niezbędne do przetrwania oraz doświadczania rzeczywistości, czyli kształtowane podczas życia doświadczenia. Ludzie nie posiadają zbiorowej świadomości ani możliwości analizy tak dużej ilości danych jak sztuczna inteligencja, ale z drugiej strony DNA kształtowane na przestrzeni tysięcy lat stanowi swoisty dorobek poprzednich pokoleń i zapewnia dostęp do zmagazynowanej wiedzy, dając fundament pod ramy funkcjonowania. Otoczenie społeczno-kulturowe wpływa na ukształtowanie się naszego spojrzenia na życie, a tym samym relacji i postrzegania otaczającej nas przestrzeni⁷. Doświadczanie wirtualnych światów jest udziałem w odpowiednio wykreowanej symulacji. W naszym DNA nie ma też wiedzy o świecie wirtualnym, twórcy korzystają więc z szeregu uwarunkowań i zachowań zaczerpniętych z rzeczywistego świata, uzupełniając o doświadczenie pozyskane w innych symulacjach (wszystkich mediach, które przekazują informacje, wykorzystując przestrzeń, w tym w innych grach wideo).

Popatrzmy, jak zmieniło się zaszumienie przestrzeni światów gier przez pryzmat przygód najbardziej znanego archeologa popkultury. Przygodowa gra „*Raiders of the Lost Ark*”, wydana w 1982 r. na Atari 2600 w recenzjach okrzyknięta została „przygodowym kartridżem roku”. Operowała ona skromnymi możliwościami graficznymi, jednak grając, wyobrażenia uzupełniała szereg niedostatków, co pozwalało na interpretację ograniczonego technologicznie świata i postaci samego archeologa [Il. 1]. Drugim biegunem tego mechanizmu jest wydana w grudniu 2024 roku przygodowa gra akcji „*FPP: Indiana Jones i Wielki Krąg*”. Aktualne możliwości graficzne pozwoliły zaprojektować grę z wysokim poziomem fotorealizmu, pozwalając wiarygodnie zaprezentować świat lat czterdziestych XX wieku. [Il. 2].

6 D. Marr, *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*, San Francisco 1982.

7 M. Tegmark, *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. A. Nowak, Warszawa 2018.



Il. 1. Ekran z gry „Raiders of the Lost Ark” (Atari 2600, 1982). Ograniczona grafika wczesnych gier wideo wymuszała aktywne zaangażowanie wyobraźni gracza, co nadawało rozgrywce indywidualny, niemal literacki charakter. Dzięki niewielkiemu zasumieniu przestrzeni jej obraz uzupełniany jest w wyobraźni odbiorcy z wykorzystaniem jego aparatu interpretacyjnego, tworząc unikalną, subiektywną wizję świata.



Il. 2. Kadr z gry „Indiana Jones i Wielki Krąg” (PC, 2024). Współczesna fotorealistyczna grafika pozwala na odtworzenie pełnoskalowego fragmentu świata wraz z wszystkimi detalami, zapewniając immersję i obecność w cyfrowym interaktywnym środowisku. Szum, a więc ilość informacji, ogranicza autorską interpretację, kierując odbiorcę ku bardziej zunifikowanemu, zaprojektowanemu przez twórców doświadczeniu.

Gra także odniosła sukces i uznano, że przywróciła świetność wykreowanej przez scenarzystę George’a Lucasa postaci. Jak zauważa autor „Aesthetic Theory and the Video Game”, estetyka gier wideo nie sprowadza się jedynie do wiernego odwzorowania rzeczywistości, lecz stanowi złożony proces tworzenia doświadczenia, w którym ograniczenia technologii mogą być wykorzystane jako element narracyjny oraz artystyczny, prowokując gracza do uzupełniania braków

z pomocą wyobraźni i tworząc w ten sposób unikalny, subiektywny obraz świata przedstawionego⁸.

Przestrzeń wykreowana wirtualnie odpowiada możliwościom technologicznym czasu, w jakim powstała. Jednak, co warto podkreślić, współcześnie powstają gry, które nie tyle łamią tę zasadę, co u swojej podstawy stawiają na aktywowanie wyobraźni. Wyobraźnia i technologia są rekurencyjnie ze sobą powiązane, a rozrywka cyfrowa jest przykładem takiej synergii. Dążenie do fotorealizmu w grach wideo ma na celu odtworzenie rzeczywistości, co napędzane jest także przez rozwój technologii, ale pojawia się rozbieżny trend, który może mieć niezwykle wpływ na sposób artykułowania i doświadczania wyobraźni z wykorzystaniem przestrzeni, a także na sposób jej kreacji czy wręcz zrozumienia, pozostawiając więcej miejsca na kreatywną interpretację, stymuluje aktywne uczestnictwo i twórcze podejście do przestrzeni wirtualnej. Zaszumienie, a więc wprowadzenie większej liczby bodźców, przekierowuje naszą uwagę poza przestrzeń, gdzie staje się ona tłem interakcji, a jej uproszczenie przybliża użytkownika do przestrzeni, pozwalając często ją współtworzyć.

Obcowanie z grami wideo jest podobne do kontaktu ze sztuką świata rzeczywistego – należy ją ośwoić i umożliwić wzajemne oddziaływanie, czyli komunikację, głównie ze względu na jej interaktywny charakter. Podobnie jak podczas nauki języka najpierw poznajemy podstawowe słowa oraz towarzyszące im emocje, a wraz ze wzrostem umiejętności wypowiedzi i zakresu słownictwa coraz głębiej poznajemy dzieło podczas interakcji. Proces ten polega na poznawaniu przestrzeni utworu poprzez bezpośrednie obcowanie z nim, co prowadzi do budowania znaczenia opartego na chęci zrozumienia lub zinterpretowania przekazu, wspieranego przez naszą wiedzę, wrażliwość i doświadczenie. Podobne podejście odnosi się także do światów gier wideo – ich przekaz jest wielowarstwowy, a końcowe dzieło stanowi efekt pracy wielu artystów, ostatecznie kształtując opowieść przekazywaną graczowi. Wynikiem tego złożonego procesu kreacji gry, ukierunkowanego na interakcję użytkownika, jest dzieło sztuki oparte na „szumie” przeplatających się działań artystycznych.

Kontekst kulturowy i znaczeniowy jako przedmiot analizy i interpretacji przestrzeni pozwala odczytywać zawarte w niej informacje. Poszczególne bity informacji przekazywane w formie definiującej miejsce, świadomie zakodowane w strukturze i funkcji, a więc wprowadzone do przestrzeni w celu kształtowania i definiowania opowieści poprzez pojęcia, znaczenia i wydarzenia, w tym zapachy i dźwięki oraz ekspresje środowiskową, przestrzenną oraz emocjonalną, które powiązane są z wykreowanymi w przestrzeni opowieściami i stanowią strukturę narracyjną środowiska gry⁹. To jeden ze składników całości definiujących grę wideo jako medium o interaktywnym i immersyjnym charakterze z perspektywy projektanta. Tylko tutaj mamy

8 G. Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester 2011, s. 119–158.

9 R. Szrajber, J. Wojciechowska, *Odczytać wirtualną przestrzeń: komunikacja przez przestrzeń w grach wideo*, [w:] „Zeszyty Artystyczne” 2019, nr 3, s. 97–110.

okazję zaprojektować odgłosy, nie tylko towarzyszące przestrzeni, ale np. przypisać dźwięki poszczególnym materiałom, z którymi wchodzimy w interakcje. Tylko w grach wideo możemy też zaprojektować warunki atmosferyczne, zastane oświetlenie lub dynamiczną zmianę tych parametrów.

Wykreowanej, a więc zaprojektowanej i zrealizowanej przestrzeni – czy to wirtualnej, czy rzeczywistej – z natury towarzyszy szum. Bardzo rzadko zdarza się, że przestrzeń jest jedynym atraktorem naszej uwagi i aktywności. Gdy chcemy zapoznać się z audiowizualną historią – w kinie czy serwisach streamingowych – lub gdy nośnikiem opowieści są słowa książki bądź audiobooka, staramy się stworzyć odpowiednie warunki. Dobieramy środowisko i jego cechy, w tym także bierzemy pod uwagę obecność innych użytkowników, tak, aby jak najpełniej uczestniczyć w opowieści. Otoczenie jest jednym z kluczowych czynników wpływających na nasze zaangażowanie w narrację, a redukcja szumu zewnętrznego lub dostosowanie jego natężenia pozwala świadomie i w możliwie pełny sposób uczestniczyć w historii już na etapie rozpoczynania interakcji.

Konstruując tytuł artykułu, autor na potrzeby rozważań zestawiał „szumienie” wiersz – nawiązujące do powieści „O czym szumią wierzby” Kennetha Grahame’a, w której szum drzew skrywa wielowątkową opowieść i otwiera pole do indywidualnej interpretacji – ze współczesnym szumem informacyjnym. W przeciwieństwie do literackiego pierwowzoru, który buduje nastrój i prowadzi narrację, współczesny szum nie pogłębia wartości przekazu, lecz go rozmywa, zalewając odbiorcę natłokiem treści. Blokując dostęp do istotnych informacji, wplata liczne wątki i angażuje chwilowo, by zaraz potem popaść w zapomnienie. W ten sposób nie opowiada spójnej historii, lecz ją zaciera, rozpraszając uwagę i zawłaszczając czas odbiorcy.

Łącząc te dwa odległe światy – literacką symbolikę i realia informacyjnego chaosu – można dostrzec, że szum pełni podwójną rolę: z jednej strony może być narratorem prowadzącym przez opowieść, a z drugiej siłą, która dezintegruje przekaz i rozprasza odbiorcę.

W grach wideo możemy wyróżnić dwa rodzaje szumu. Pierwszy z nich pogłębia przekaz – niejednoznacznie buduje treści, otwierając pole do własnej interpretacji i umożliwiając głębsze zrozumienie świata, z którym obcujemy w symulacji, jaką jest gra. Drugi natomiast zakłóca komunikację, wprowadzając treści, które wzajemnie się „zaszumiają”, utrudniając odbiór przekazu, lub stanowią jedynie chwilową, nieistotną z perspektywy świata gry konsumpcję – jak choćby reklamy w grach mobilnych.

Jak zatem wygląda odczytywanie przestrzeni nie tyle w rzeczywistym świecie, co w grach wideo? Aby w pełni zanurzyć się w rozgrywce, najpierw redukujemy szum świata rzeczywistego, by nie zakłócał naszego uczestnictwa. Jednak samo medium gier wideo nie eliminuje szumu – wręcz przeciwnie, angażuje znacznie więcej kanałów transmisyjnych niż książka czy film. Dodaje do tego interakcję, a tym samym sprawczość i świadomość kształtowania przebiegu opowieści. Widać więc, że gry wideo generują szum nie tylko z uwagi na mnogość kanałów

komunikacyjnych, lecz także dlatego, że same opierają się na nakładaniu różnych sposobów przekazu w obrębie przestrzeni. Synchronizacja nadawanych treści odgrywa kluczową rolę w procesie projektowania – w danym momencie rozgrywki, a nawet w całej grze, należy określić priorytetowe sposoby komunikacji. To potwierdza, jak złożonym projektowo procesem jest opowiadanie historii za pomocą gier.

Opowiadanie historii poprzez środowisko jest bardziej subtelne i wielowątkowe niż tradycyjna narracja, ponieważ z natury nie jest liniowe ani powtarzalne. Jego przebieg zależy od zaangażowania użytkownika, czyli jego chęci odczytywania i łączenia informacji zakodowanych w przestrzeni. W interaktywnych światach gracze mają poczucie kontroli nad odkrywaniem historii, co wzmacnia ich więź z cyfrową symulacją świata¹⁰. Przykładowo, eksploracja opuszczonych budynków w „The Last of Us” pozwala graczom odkrywać historie ich dawnych mieszkańców. Dzięki temu przestrzeń staje się nie tylko tłem, ale także swoistym aktywnym narratorem, który buduje emocjonalne połączenie z odbiorcą. W przeciwieństwie do przerywników filmowych, narracja środowiskowa jest nienachalna – gracze mogą w swoim tempie odkrywać ukryte treści, co sprzyja immersji. Świat wirtualny oddziałuje na zmysły odbiorcy poprzez bodźce wizualne, dźwiękowe i przestrzenne, tworząc atmosferę sprzyjającą głębokiemu zanurzeniu w opowieść. Dobrym przykładem tego mechanizmu jest seria „BioShock”, gdzie architektura miasta Rapture i detale otoczenia nie tylko budują wyjątkowy klimat, ale także pełnią funkcję narracyjną, odsłaniając stopniowo historię tego miejsca.

Przestrzeń, zarówno wirtualna, jak i rzeczywista, jest nierozzerwalnie związana z historiami, które ją kształtowały. Podobnie jak architektura, narracja środowiskowa łączy estetykę z funkcjonalnością – zamiast trwałości (zgodnie z witruiwiańską triadą) wirtualne światy opierają się na wiarygodności. Definiowanie jej poziomów było przedmiotem analizy w artykule „Zaprojektować nieistniejące – od wiarygodności wirtualnej przestrzeni do materializacji elementów światów gier wideo”¹¹. Komunikacja, czyli sposób rozumienia otaczającej nas przestrzeni w interaktywnej narracji, wymaga aktywnego działania użytkownika. To on musi stworzyć odpowiednie warunki do optymalnego przyswajania informacji. Podobny mechanizm odnajdujemy w rzeczywistym świecie – muzea, archiwa czy biblioteki są projektowane tak, aby przestrzeń opowieści harmonizowała z treścią eksponowanych zasobów. Właściwie ukształtowane otoczenie wspomaga prawidłowy odbiór narracji i pozwala na jej pełniejsze doświadczenie¹². Widać więc, jak istotne jest środowisko, które przenosi nas do świata gry – jego poziom zaszumienia wpływa na zaangażowanie, intensywność doznań i świadomość przeżywanej przygody. Aby mogła zaistnieć skuteczna komunikacja, konieczna jest nie tylko gotowość gracza do jej

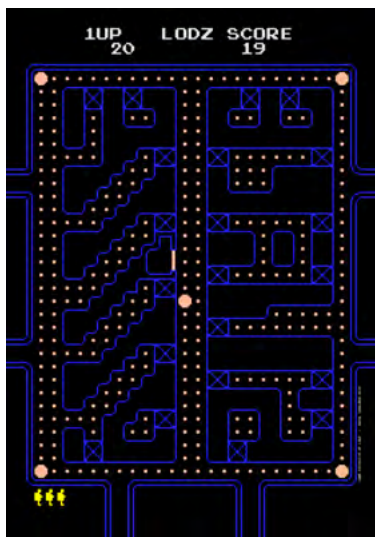
10 H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York 2006, s. 13-16.

11 R. Szrajber, „Designing the non-existent – from the credibility of virtual space to the materialization of elements in video game worlds”, [w:] *Multifaceted research in architecture*, t. 2, *Architecture against the challenges of the future – smart architecture*, Editor Klaudiusz Fross, Technical editor Barbara Urbanowicz, Gliwice 2022 r., s. 97–107.

12 M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge 2008, s. 159–203.

podjęcia, ale także odpowiednie warunki, które nie będą jej zakłócały. Kluczowe jest również oswojenie się z językiem gier wideo, czyli sposobami eksploracji i uczestnictwa w wirtualnym świecie.

Odczytywanie przestrzeni w grach wymaga zrozumienia języka, którym przemawia środowisko. Wraz z nabywaniem doświadczenia gracz stopniowo uczy się interpretować coraz bardziej złożone komunikaty, aż w końcu potrafi odczytać pełne opowieści. Język ten opiera się na narracji budowanej przez przestrzeń oraz na mechanizmach kształtujących wiarygodność świata gry, co zostało omówione w artykule „Zaprojektować nieistniejące...” (Szrajber, 2022). Jednak równie istotnym elementem tego języka jest doświadczenie i wiedza odbiorcy, które ułatwiają zrozumienie przekazu i pozwalają na głębszą interakcję z wirtualnym światem. Ta umiejętność rozwija się w praktyce, stopniowo zwiększając zdolność gracza do interpretowania narracyjnych treści ukrytych w przestrzeni gry. Dobrym przykładem tutaj mogą być dwa projekty zrealizowane przez autora, odnoszące się do interpretacji przestrzeni miasta Łodzi z wykorzystaniem gier wideo: „Game Districts” oraz „SteamRift”. W jednym i drugim przypadku, bazując na tkance miasta i jego charakterystycznych obiektach, autor wciąga odbiorcę w opowieść na dwa różne sposoby: poprzez mechanikę („Game Districts”) [Il. 3] oraz środowisko narracyjne („SteamRift”) [Il. 4].



Il. 3 Projekt Game Districts wykorzystujący ograniczoną formę graficzną opartą na obrazie tkanki miejskiej, wciąga gracza w dialog z miejscem poprzez charakterystyczne formy i lokalizacje. Odwołując się do estetyki wczesnych gier wideo, pozwala na subiektywną, a więc indywidualną interpretację znaczeń oraz topografii miasta.

Gry wideo od innych dzieł sztuki odróżnia mechanika rozgrywki, czyli interakcja oparta na regułach adekwatnych dla poszczególnych typów cyfrowej symulacji. Mechanika, która definiuje nam sposób aktywności i interakcji z wirtualnym środowiskiem, które przemierzamy, pozwala na oddanie sprawczości w ręce użytkownika i wpływa na jego zaangażowanie, także w ramach komunikacji z wirtualną przestrzenią. Warstwa narracyjna opiera się na bitach fabularnych, które operują tekstem, komunikatami dźwiękowymi, obrazem, przerywnikami filmowymi oraz światem gry, a więc otaczającą gracza przestrzenią.



Il. 4 Projekt SteamRift (Parowe Szczeliny). Narracyjnie zaprojektowane środowisko gry tworzy opowieść inspirowaną historią i strukturą miasta Łodzi. Eksploracja staje się środkiem poznania tożsamości miejsca poprzez starannie zaprojektowane, narracyjnie ukierunkowane doświadczenie.

Autor rolę przestrzeni definiuje na dwa sposoby. Pierwszy to postrzeganie przestrzeni wirtualnych światów w kategorii właśnie bitu fabularnego, a więc składowej opowieści. Zabieg ten wymaga dostrzeżenia i podjęcia eksploracji przestrzeni, a więc wyjścia poza główną rozgrywkę. Na drugi sposób składają się sytuacje, gdy taka aktywność (oparta o analizowanie zawartości informacyjnej przestrzeni) jest składnikiem gry i stanowi np. metodę odkrywania świata i jego historii czy procesu kreacji – w obu przypadkach stanowi element rozgrywki. Ta kategoria odpowiada dziedzinie, jaką jest *level art* (odnosząc się także do działań twórczych użytkowników). W projektowaniu gier to obszar, który jest najbardziej zbliżony do architektury wnętrz, gdyż koncentruje się na estetyce i atmosferze miejsca (lokacji świata gry wideo, a w szerokim ujęciu całego środowiska), nadając mu życie i charakter. W odróżnieniu do *level designu*, który odpowiada urbanistyce i architekturze oraz koncentruje się na funkcji i mechanikach poziomu, tworząc przestrzeń, która jest grywalna, intuicyjna i angażująca. Obie te funkcje się przeplatają się jednak, podobnie jak architektura wnętrz i architektura stanowią odmienne, choć uzupełniające się składowe procesy kształtującego przestrzeń.

Te dwie twórcze aktywności, odpowiedzialne za zaprojektowanie świata gry, mimo iż bliskie znaczeniowo, odnoszą się do nieco innych twórczych działań.

Level design to proces tworzenia struktury i układu poziomów w grze, w którym projektant koncentruje się na projektowaniu rozgrywki (*gameplay*), przepływu gracza (*player flow*) i funkcjonalności przestrzeni. Celem jest stworzenie poziomów, które są spójne z mechanikami gry, zapewniają odpowiednie wyzwania i angażujące doświadczenia, koncentrując się na wsparciu narracji poprzez rozgrywkę.

Level art zaś w projektowaniu gier to proces twórczy, w którym artyści wizualni projektują i aranżują środowiska gry, nadając im wiarygodność, estetykę, atmosferę i narracyjną spójność, przy jednoczesnym wspieraniu rozgrywki. To obszar działań artystycznych, który kształtuje opowieść gracza i środowiska z wykorzystaniem komunikatów wizualnych. *Level art* łączy elementy artystyczne i narracyjne z technicznymi wymaganiami rozgrywki, tworząc wizualne opowieści, które bazują na pracy *level designera*.

W większych zespołach te role są rozdzielone, natomiast w mniejszych studiach (np. w zespołach *indie*) często te same osoby odpowiadają za oba aspekty, co może prowadzić do „szumu twórczego”, jeśli oba te obszary nie zostaną odpowiednio wyważone twórczo.

Motywacja gracza to kluczowy element komunikacji z przestrzenią gry. Użytkownik może poddać się konstrukcji fabularnej i jak najszybciej ukończyć rozgrywkę, ale może także zdefiniować własny sposób poznania świata, a przez to zredukować część szumu i zdefiniować samodzielnie, które komunikaty ze środowiska chce odczytywać i w jakiej kolejności. Oznacza to, że strategie odbioru przestrzeni w grach różnią się w zależności od intencji gracza, co czyni ten obszar niezwykle interesującym polem badań nad interaktywną komunikacją z wirtualnym środowiskiem.

Konkluzja

Podsumowując rozważania o szumie i kształtowaniu komunikatów w przestrzeniach wirtualnych, warto wskazać na to, że szum, który wprowadza interaktywność gier do kształtowanej przez nie opowieści, jest nieodzowną składową tego medium. Wykracza poza funkcję kontemplacyjną, dominującą w przypadku odbioru obrazu czy rzeźby, definiując wyzwania, które łączą w sobie szereg aktywności poznawczych. Myślenie o grach w kategoriach jedynie fabularnych powoduje, że przeniesienie sposobów opowiadania historii z innych mediów ukierunkowanych na taką formę komunikatu wprowadza szum lub deprecjonuje alternatywne kanały komunikacji. Z drugiej strony to twórca gry decyduje, jaką formę opowieści chce stworzyć, dlatego ma pełne prawo rezygnacji z jednego z kanałów dystrybucji treści. Teatr czy film, mimo iż bazują na przestrzeni zdefiniowanej przez scenografię czy lokację filmową, nie pozwalają na ich samodzielną eksplorację przez widza, a przez to nie umożliwiają opowiedzenia wielu historii, czy spojrzenia na główny wątek z różnych perspektyw. W grach wideo przestrzeń

jest nośnikiem licznych opowieści i składnikiem wielu mechanizmów definiujących rozgrywkę, a jej elementy – czy to narracyjne czy kształtujące przepływ – są dopasowane do mechaniki, której celem jest spełnienie fantazji danej graczowi.

Gry jako medium w sposób ciągły piszą swoją opowieść, wiążąc się na stałe z rozwojem technologii. Projektowanie wirtualnej przestrzeni to obszar rozważań i badań, w którym warto poruszyć interpretowalność przestrzennej symulacji środowisk wirtualnych. Poddawało się jej już środowisko pierwszych gier, w których istotną rolę odgrywała wiedza o świecie przedstawionym, jak to miało miejsce w latach 80., a same gry i reprezentacja w nich przestrzeni bazowały na wyobraźni, która uzupełniała obraz ograniczony wymaganiami technologicznymi. Autor, będąc w zakresie tych rozważań badaczem i świadkiem historii zarazem, pamięta, jak grał w kolejne odsłony gier, które bazowały na przygodach słynnego archeologa (w większości wzorując się lub reprezentując bezpośrednio Indianę Jonesa). Przy czym, pomimo różnych stylów graficznych, w każdej odsłonie był pewien, że steruje właśnie postacią tego bohatera. Wyobrażenia zaś dopowiadała historię otoczenia i detale obiektów w odwiedzanych lokacjach. Współcześnie, w większości przypadków, to środowisko gry opowiada wiele historii (co nie znaczy, że musi być realistyczne), definiując w ten sposób eksplorowany świat. Wynika to z oczekiwań i przyzwyczajęń graczy oraz wyklucza potrzebę znajomości nie tyle przedstawionej historii, co kontekstu i czasu oraz miejsca akcji.

Kolejnym wnioskiem jest dostrzeżenie dwóch kluczowych obszarów projektowych w przestrzeniach wirtualnych oraz ich odpowiedzialności za kreowanie zarówno całego świata, jak i poszczególnych elementów gry jako opowieści. Porównanie ich do zakresu działań architekta i architekta wnętrz wydaje się istotne, ponieważ podkreśla zarówno wagę ich współdziałania, jak i różnice w umiejętnościach oraz zakresie odpowiedzialności za proces projektowy. Stąd zaś łatwo o konkluzję, jak ważne jest wprowadzenie projektowania przestrzeni wirtualnych do programów nauczania na kierunkach architektury wnętrz.

W sferze teoretycznej zauważalna jest zaś konieczność prowadzenia badań w obszarze introspekcji wirtualnych światów jako procesu refleksyjnej analizy przestrzeni cyfrowych. Obejmuje to zarówno ich charakterystykę formalną i znaczeniową, jak i wpływ na użytkownika, a tym samym ich rolę w rozrywce, funkcjonalność systemów cyfrowych oraz sposoby budowania relacji między użytkownikiem i wirtualnym środowiskiem, a także interakcje pomiędzy samymi użytkownikami.

Wirtualne światy – zarówno w grach, rzeczywistości rozszerzonej (AR), jak i rzeczywistości wirtualnej (VR) – oferują unikalne możliwości introspekcji. Są to przestrzenie zaprojektowane przez człowieka, które mogą symulować rzeczywistość, lub tworzyć zupełnie nowe światy, umożliwiając ich analizę pod kątem narracyjnym, mechanicznym i użytkowym.

Jako przestrzenie symulacji, pozwalają one monitorować zachowania użytkowników, analizować ich interakcje i zbierać oraz przetwarzać dane. Systemy analityczne wykorzystywane

w grach – zwłaszcza mobilnych – umożliwiają dynamiczne sterowanie przepływem rozgrywki, co bezpośrednio wpływa na sposób eksploracji i odkrywania świata. Mam nadzieję, że nakreślona problematyka i wskazane obszary badań powiązanych z wirtualnymi środowiskami pozwolą lepiej zrozumieć cały czas roszszerzającą się – nieistniejącą, a jednak zamieszkałą – cyfrową przestrzeń. Liczę też, że uwzględnienie projektowania przestrzeni wirtualnych w edukacji architektonicznej może poszerzyć kompetencje projektantów i otworzyć nowe perspektywy zawodowe.

Bibliografia:

- J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa 2005.
- H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York 2006.
- G. Kirkpatrick, *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester 2011.
- L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2006.
- D. Marr, *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*, San Francisco 1982.
- M. McLuhan, *Zrozumieć media: Przedłużenia człowieka*, tłum. M. Bucholc, E. Różalska, B. Zielińska, Warszawa 2004.
- M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, Cambridge 2008.
- W. Strzemiński, *Teoria widzenia*, Łódź 2016.
- R. Szrajber, „Designing the non-existent – from the credibility of virtual space to the materialization of elements in video game worlds”, [w:] *Multifaceted research in architecture*, t. 2, *Architecture against the challenges of the future – smart architecture*, Klaudiusz Fross, Gliwice 2022 r., s. 97–107.
- R. Szrajber, J. Wojciechowska, *Odczytać wirtualną przestrzeń: komunikacja przez przestrzeń w grach video*, [w:] „Zeszyty Artystyczne” nr 3, 2019, s. 97–110.
- M. Tegmark, *Życie 3.0. Człowiek w erze sztucznej inteligencji*, tłum. A. Nowak, Warszawa 2018.

Ludografia:

- MachineGames, *Indiana Jones i Wielki Krąg*, Bethesda Softworks, 2024
- Howard Scott Warshaw, *Raiders of the Lost Ark*, Atari, 1982
- Naughty Dog, *The Last of Us*, Sony Computer Entertainment, 2013
- Irrational Games, *BioShock*, 2K Games, 2007



Dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber, profesor uczelni

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Łódzianin, architekt, twórca, profesor Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi oraz Politechniki Łódzkiej. Zajmuje się naukowo architekturą w grach wideo oraz opowiadaniem historii poprzez przestrzeń, designem gier jako procesem kreatywnym oraz wykorzystaniem lokalnego dziedzictwa w nowych mediach jako sposobu na budowanie lokalnej wartości i tożsamości. Poszukuje w wirtualnym wymiarze relacji przestrzeni i człowieka, uwieczniając swoje wirtualne

podróże w ramach projektu Photo Mode Book. Ambasador edukacji branży gier i współpracy międzyuczelnianej, współorganizator konkursu ZTGK oraz ścieżki konkursowej Game Graphics Concept. Odkrywca podziemnego świata Parowych Szczelin. Współtwórca koncepcji Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 w Łodzi.

Dr hab. Eng. Arch. Rafał Szrajber, associate professor

Władysław Strzemiński Academy of Fine Arts in Łódź

Rafał Szrajber – a native of Łódź, architect, creator and professor of the Władysław Strzemiński Academy of Arts in Łódź and the Technical University of Łódź. His research interests include architecture in video games and storytelling through space, game design as a creative process and the use of local heritage in new media as a way of building local value and identity. He explores the virtual dimension of the relationship between space and human by immortalising his virtual journeys within the PHOTOMODEBOOK project. Ambassador for games industry education and inter-university cooperation, co-organiser of the ZTGK competition and the Game Graphics Concept competition track. Explorer of the underground world of the Steam Rifts. Co-creator of the concept for the EC1 Centre for Comics and Interactive Narration in Łódź.

Maja Piechowiak

Warsaw University of Technology

The Modern Flâneur: Exploring Urban Space

Abstract

The aim of this article is to explore how the figure of the flâneur, rooted in the literature and culture of 19th century France, has been reflected and reinterpreted in the context of contemporary urbanized space and cinema. Through an examination of the behavior of the flâneur – the urban wanderer who experiences the city – I intend to show how this character adapts to the social, cultural and technological changes of our time. My analysis will focus on two key aspects: the first will be contemporary cities with their complexity and diversity and the second will show how cinematography reinterprets and uses the idea of the flâneur to explore urban identity, alienation and a sense of social and spatial belonging.

Keywords

flâneur, urban space, city tissue, film, urban identity

Maja Piechowiak

Wydział Architektury Politechniki Warszawskiej

Szkoła Doktorska Politechniki Warszawskiej

Flâneur współczesności: odkrywanie przestrzeni zurbanizowanej**Abstrakt**

Moim celem jest zbadanie, w jaki sposób figura flâneura, zakorzeniona w literaturze i kulturze XIX-wiecznej Francji, znalazła odzwierciedlenie i jest reinterpretowana w kontekście współczesnej przestrzeni zurbanizowanej oraz w kinematografii. Poprzez badanie zachowań *flâneura* – wędrowca miejskiego, który doświadcza miasta, zamierzam ukazać, jak ta postać adaptuje się do zmian społecznych, kulturowych i technologicznych naszych czasów. Moja analiza skoncentruje się na dwóch kluczowych aspektach: pierwszym będą współczesne miasta z ich kompleksowością i różnorodnością, drugim zaś to, jak kinematografia reinterpretuje i wykorzystuje ideę flâneurystyki do opowiadania o miejskiej tożsamości, alienacji oraz poczuciu przynależności społecznej i przestrzennej.

Słowa kluczowe

flâneur, przestrzeń miejska, tkanka miejska, film, miejska tożsamość

Wstęp

Druga połowa XIX wieku to okres głębokich zmian społeczno-gospodarczych, które zrewolucjonizowały życie wielu europejskich metropolii. Na przykładzie Paryża można zaobserwować, jak dynamiczny rozwój przemysłu doprowadził do powstania nowoczesnej tkanki miejskiej, zmieniając nie tylko jej strukturę, ale i podejście człowieka do przestrzeni. Na skutek industrializacji oraz wzmożonej urbanizacji mieszkańcy miast zaczęli funkcjonować w nowym otoczeniu. Doprowadziło to do wykształcenia zjawiska znanego jako metropolitalna anonimowość¹. W przestrzeni miejskiej człowiek stał się zarówno uczestnikiem, jak i obserwatorem dynamicznego rytmu miasta. Zjawisko to stworzyło podstawy do introspektywnych eksploracji własnego wnętrza przez mieszkańców miast, stano wobec rosnącej złożoności życia. W ten sposób miasto przekształcało się nie tylko w przestrzeń do poznawania, ale także w arenę kształtowania się nowych form tożsamości oraz narracji, które sprzyjały refleksji nad kondycją nowoczesnego człowieka. W tym kontekście narodziła się figura *flâneura* – postaci o szczególnej wrażliwości, zdolnej do analizy relacji miasta i jego mieszkańców. Opisywana m.in. przez poetę i krytyka sztuki Charlesa Baudelaire’a, zaczęła się pojawiać w tekstach kultury, by opisywać introspektywność bohaterów i nowy sposób odczuwania przestrzeni. Miejski obserwator – *flâneur* reprezentował zatem nie tylko nowy sposób bycia w mieście, ale także formę czytania jego przestrzeni pełen wrażliwości i intuicji. Dzięki tej postaci czytelnicy zaczęli dostrzegać nowe aspekty życia w metropolii, gdzie zarówno anonimowość, jak i intensywność interakcji społecznych stawały się ważnymi elementami doświadczenia.

Z początkiem XX wieku doprowadziło to do przedstawienia figury *flâneura* również w sztuce filmowej. Kinematografia stała się doskonałym medium umożliwiającym rejestrację relacji w zurbanizowanych przestrzeniach w formie wcześniej niedostępnej. Kamera zaczęła pełnić funkcję „oka *flâneura*”², pozwalała śledzić widzowi rytm miasta – od tłumów na ruchliwych ulicach po kameralne sceny w zacisznych zaułkach. Za jej pomocą rejestrowano złożoność przestrzeni miejskiej, jej piękno i dynamikę. Umożliwiało to widzowi pełniejsze zrozumienie miasta, jego struktury i mieszkańców. Film dzięki swoim możliwościom narracyjnym i estetycznym nie tylko ukazywał realność miejskiego życia, ale także umożliwiał eksplorację głębszych zjawisk społecznych i kulturowych.

- 1 *Urban alienation, urban anonymity* – koncepcja powstała pod koniec XIX w., widoczna w twórczości m.in. Ernsta Ludwiga Kirchnera, która opisuje poczucie izolacji i odłączenia, jakiego doświadczają jednostki w środowisku miejskim, często z powodu szybkiego tempa i bezosobowego charakteru życia. Zjawisko charakteryzuje się brakiem interakcji społecznych i poczuciem przytłoczenia, co prowadzi do poczucia samotności i wyobcowania.
- 2 Oko *flâneura* nawiązuje do konceptu Dzigi Viertowa – Kino-oko, która polegała na badaniu możliwości przekazu obrazu rejestrowanego za pomocą kamery. W „Człowieku z kamerą” (1929) reżyser uchwycił dynamizm wielkomiejskiego życia radzieckiej metropolii.

Flâneur i wizerunek XIX-wiecznego miasta

Historia postaci *flâneura* w literaturze i kulturze ma swoje korzenie w dziewiętnastowiecznej Francji, gdzie termin ten został spopularyzowany przez Charlesa Baudelaire'a. Jednak geneza pojęcia w tradycji francuskiej nie rozpoczyna się w XIX wieku, lecz sięga około czterystu lat wstecz. W słowniku języka francuskiego pt. „Dictionnaire de bas-langage, ou des manières de parler usitées parmi le peuple” z 1808 roku wyraz ten ma nacechowanie pejoratywne, określa osoby leniwe, bez stałego miejsca zamieszkania czy celu w życiu. W 1806 roku ukazał się jeden z pierwszych tekstów poświęconych *flâneurowi* – anonimowy utwór zatytułowany „Flâneur au salon ou M Bon-Homme”, w którym postać tę przedstawiono jako osobę podejrzaną, wyłączonej z życia społecznego. W wydany w 1854 roku angielskim słowniku „Oxford English Dictionary” termin *flânerie* opisany jest jako bezcelowe marnowanie czasu na oglądanie witryn sklepowych. Prace Charles'a Baudelaire'a szczególnie „Malarz życia nowoczesnego” i poematy składające się na tom „Kwiaty zła”, charakteryzują się głębokim zainteresowaniem życiem miejskim Paryża XIX wieku. Baudelaire opisywał *flâneura* jako męską postać, która włóczy się po mieście, pochłonięta jego życiem i różnorodnością, ale pozostaje emocjonalnie odizolowana od otaczającej ją rzeczywistości:

Posiąść tłum – oto jego namiętność i powołanie. Wielka rozkosz dla prawdziwego *flâneura* i rozmiłowanego obserwatora: zamieszkać w mnogości, falowaniu, ruchu, w tym, co umyka, co jest nieskończone. Być poza domem, a przecież czuć się wszędzie u siebie; widzieć świat, być w środku świata i ukryciu zarazem, takie są drobne przyjemności tych umysłów niezależnych, namiętnych, bezstronnych, które słowo tylko nieudolnie potrafi scharakteryzować. Obserwator – oto książkę, który wszędzie zachowuje incognito³.

Dla Baudelaire'a *flâneur* był zarówno artystą, jak i outsiderem; kimś, kto potrafi obserwować i interpretować miejską tkankę. To obserwator życia spacerujący po ulicach i przyglądający się otaczającym go ludziom i zdarzeniom. Postać ta stała się silnie obecna w literaturze francuskiej, zwłaszcza w dziełach twórców takich jak Victor Fournel czy Edmond de Goncourt. Pojawiała się też w pracach m.in. Honoré Balzaca („Fizjologia małżeństwa” 1829), Emila Zoli („Dzieło” 1886, „Brzuch Paryża” 1873), Eugène Sue („Tajemnice Paryża” 1842) czy Gustave'a Flauberta („Szkółka uczuć” 1896) a także, za oceanem, choćby u Edgara Allana Poe („Człowiek tłumy” 1840). Obecność *flâneura* w literaturze i sztuce pomagała zrozumieć przemiany społeczne i gospodarcze, które zachodziły w tamtym czasie. Można stwierdzić, że postać ta, bląkając się po mieście, ukazywała nie tylko piękno i bogactwo nowoczesnego świata, ale również jego ciemne strony i społeczne nierówności. Dzięki niej literatura i sztuka zyskały nowe spojrzenie nie tylko na strukturę urbanistyczną miasta, ale i na człowieka.

3 Ch. Baudelaire, „Malarz życia nowoczesnego”, [w:] *Rozmaitości estetyczne*, tłum. J. Guze, Gdańsk 2000, s. 317.



Il. 1 Ulica paryska w deszczowy dzień, Gustave Caillebotte, 1877

Postać *flâneura* została wprowadzona do dyskursu socjologicznego za sprawą badań Siegfrieda Kracauera, Franza Hessela czy Henry’ego Mayhewa. Jednakże w szerszym kontekście refleksji nad kulturą *flâneur* zaistniał przede wszystkim na początku XX wieku w pracach Waltera Benjamina – filozofa, teoretyka literatury i sztuki, krytyka zjawisk kulturowych i cywilizacyjnych XIX i XX wieku. Benjamin rozwinął i zreinterpretował pojęcie *flâneura* w kontekście swoich badań nad aspektami kultury i sztuki masowej. W „Pasażach” szczegółowo analizował życie miejskie XIX wiecznego Paryża, używając metafory *flâneura* do badania związków między przestrzenią miejską, jej doświadczeniem a formą kultury. Według Waltera Benjamina figura ta pozwalała zrozumieć, w jaki sposób konsumpcjonizm i nowoczesne technologie zmieniają percepcję rzeczywistości oraz relację jednostki z przestrzenią miejską. Autor opisał *flâneura* jako postać współczesnego obserwatora miejskiego, detektywa-amatora i badacza miasta. Co więcej, według filozofa spacerowicz był oznaką alienacji jednostki. Dla Benjamina przegrał on wobec triumfu kapitalizmu i wszechobecnej konsumpcji. Koncept *flâneura* – miejskiego spacerowicza powraca w filozofii i teorii literatury do dziś. Jednym z jego wcieleni jest pojęcie „dryfowania” stworzone przez Guya Deborda. W swojej pracy „Teoria Dryfu” zdefiniował *dérive*, jako „całkowite przeciwieństwo klasycznej podróży lub spaceru. Technika pospiesznego przechodzenia przez zmienne scenerie i nastroje”⁴. Określił miasto jako strukturę, w której przemieszczanie stawało się wyrazem odkrywania nowych znaczeń i kontekstów urbaniczno-socjologicznych. W ten sposób miejsce to według Deborda przekształcało się nie tylko w przestrzeń do życia, ale także do kształtowania nowych form tożsamości oraz narracji, które sprzyjały refleksji nad kondycją nowoczesnego człowieka. W XIX wieku idea *flâneura* rozwinęła się w postać pełną tajemnicy i obdarzoną dużą dozą wyobraźni. Spacerując po ulicach, podziwiała pięk-

4 G. Debord, *Teoria Dryfu*, Warszawa, 1956, s. 1.

no architektury i zatrzymywała się przy eleganckich witrynach sklepowych odbijających blask miejskiego życia. Potrafiła zauważyć najdrobniejsze detale: cienie na fasadach budynków, gesty przechodniów, dźwięki ulicznych instrumentów. Jednak w tamtym czasie *flânerie* było postrzegane jako zajęcie niepotrzebne i drogie. Dlatego, jak zauważył Zygmunt Bauman: „spacerowanie było przywilejem wybranych, osób dysponujących znaczną ilością wolnego czasu oraz odpowiednimi zasobami, które umożliwiały życie w powolnym rytmie, życie *beztroskie*, nastawione na zbieranie wrażeń”⁵.

Flâneur i współczesne miasto

W przeciwieństwie do XIX-wiecznego wzorca, który podkreślał poszukiwanie ludzkiego wymiaru metropolii, współczesny *flâneur* skłania się raczej ku świadomemu wycofaniu, unikając tłumu i szukając pustych wnętrz oraz miejsc emanujących spokojem. Zamiast otaczać się zgiełkiem miasta, preferuje obserwację jego walorów w niemal samotnej kontemplacji. Odwołując się do koncepcji Gustave’a Le Bona, zawartej w jego dziele „Psychologia tłumu”, można dostrzec, że dla współczesnego spacerowicza tłum jest tworem bezosobowym i amorficznym, w którym jednostka całkowicie zatracą swoją odrębność oraz indywidualność. W tłumie zanika poczucie osobistej tożsamości, co prowadzi do powierzchownego odbioru świata. Spacerowicz zdaje się więc opowiadać za świadomą izolacją, wybierając samotne wędrówki jako sposób na ponowne zdefiniowanie swojego miejsca w mieście – takiego, które pozwala nie tylko obserwować, ale również wchodzić w głęboką interakcję z przestrzenią, pozostającą niejako poza czasem i codziennym zgiełkiem. Eksploracja staje się więc próbą odnalezienia własnego rytmu i przestrzeni w anonimowej strukturze współczesnej metropolii.

Nowoczesne miasta takie jak Szanghaj, Tokio, Nowy Jork czy Londyn pełne są eklektycznych przestrzeni i nieraz futurystycznych krajobrazów. Monumentalne drapacze chmur, minimalistyczna architektura czy historyczna zabudowa są wplecione we współczesną tkankę miejską. Tego rodzaju przestrzeń urbanistyczna pełna jest kontrastów – stare spotyka się z nowym, a chaos z harmonią. Poprzez przemierzanie tych struktur, spacerowicz dąży do głębszego rozumienia tożsamości miasta i zbadania, jak oddziałuje ona na ludzkie doświadczenie przestrzeni. Obserwuje nie tylko zmiany w architekturze, ale także ewolucję społeczną i kulturową widoczną w miejskim krajobrazie. We współczesnych metropoliach zacierają się także granice między przestrzeniami publicznymi a prywatnymi. Przestrzeń wspólna – jak parki miejskie czy place – stają się miejscami spotkań, demonstracji i kulturalnych wydarzeń, które są okazją do wielu przemyśleń na temat relacji międzyludzkich, tożsamości miejskiej oraz wpływu urbanizacji na jakość życia i integrację społeczną. W nowoczesnej przestrzeni urbanistycznej *flâneur* jest też odkrywcą miejskiej dżungli, analitykiem ulic, których układ ciągle ewoluuje pod wpływem zmian społecznych, kulturowych i technologicznych. Rozwój nowoczesnych technologii

5 Z. Bauman, Dwa szkice o moralności ponowoczesnej, Warszawa 1994, s. 23.

doprowadził do pojawienia się nowej formy *flâneura* – cyfrowego wędrowca. Dzięki smartfonom i mediom społecznościowym współczesny spacerowicz nie ogranicza się wyłącznie do fizycznych ulic oraz wnętrza – może przemierzać wirtualne przestrzenie, obserwując cyfrowe zjawiska i wchodząc w interakcje z globalną społecznością. Instagram, Google Maps, a nawet symulacje w grach komputerowych stwarzają nowe możliwości eksploracji, które wymagają innego rodzaju refleksji i interakcji z przestrzenią. Dzisiejszy *flâneur* nie ogranicza się więc do roli obserwatora, lecz uczestniczy aktywnie w życiu miasta, wykorzystując nowoczesne technologie do dokumentowania i dzielenia się doświadczeniami. Mają one również istotny wpływ na sposób, w jaki współczesny spacerowicz interpretuje miasto.



Il. nr 2 Dzielnica Shibuya, Tokio 2023, źródło: [https://unsplash.com/photos/people-gathered-outside-buildings-and-vehicles-alY6_OpdwRQ]



Il. nr 3 Superkilen, BIG Architects, Kopenhaga 2012, źródło: „materiały własne”

Flâneur, choć często postrzegany jedynie jako włóczęga, pełni istotną rolę krytyka pewnych zjawisk współczesnego świata. Nowoczesne metropolie stają się więc obiektem refleksji na temat alienacji jednostki, nadmiaru bodźców i utraty autentyczności. Jego wędrówki są zarówno melancholijne, jak i nasycone pragnieniem zrozumienia wpływu współczesnej cywilizacji na tożsamość. Choć jest raczej outsiderem, posiada głęboką wrażliwość na otaczającą go

rzeczywistość. Może zainspirować innych do tego, by zwolnić i refleksyjnie spojrzeć na miasto z perspektywy dystansu. Obecność *flâneura* przypomina, że miasto to nie tylko przestrzeń użytkowa, ale także miejsce, które można kontemplować, czerpiąc z niego inspirację.

Flâneur w wybranych przykładach kinematograficznych

Sztuka filmowa, będąc formą ekspresji audiowizualnej, dostarcza wielu możliwości do reinterpretacji i reprezentacji postaci *flâneura* oraz jego interakcji z przestrzenią miejską. Motyw spacerowicza w filmie często służy do rozważań na temat alienacji, samotności, poszukiwania tożsamości czy intensywności relacji międzyludzkich. Początkowo w kinie idea *flâneura* była obecna raczej w sposobie przedstawiania miasta i obserwacji człowieka, niż uosabiana w konkretnym bohaterze filmowym. Wczesne kino nieme – na przykład filmy braci Lumière „Wjazd pociągu na stację w La Ciotat” (1896) czy „Wyjście robotników z fabryki” (1895) – przedstawiały sceny z życia, umożliwiając widzom szczegółową obserwację aktywności miejskich. „Berlin, symfonia wielkiego miasta” (1927) Waltera Ruttmanna miasto czyni bohaterem, a kamera pełni tu rolę *flâneura*, snując się po ulicach i pokazując różne aspekty życia codziennego. Wędruje po Berlinie, rejestrując życie miejskie w jego codzienności i anonimowości. Film ten stał się jednym z reportaży z życia wielkich stolic, obok choćby „Człowieka z kamerą” (1929) Dzigi Wiertowa. Radziecki reżyser uchwycił przemierzających się przechodniów, tramwaje, pędzące pociągi – dynamizm wielkomiejskiego życia. Kamera znajdowała się w ciągłym ruchu, a w pewnym momencie, jakby uwolniona spod władzy operatora, zaczynała żyć własnym życiem, wykonując mechaniczny taniec. Takie zastosowanie formy odzwierciedla sposób postrzegania przestrzeni miejskiej w sposób charakterystyczny dla *flâneura* – z dystansem, ale i fascynacją otaczającą przestrzeń.



II. nr 4 Kadr z filmu *Człowiek z kamerą*, reż. Dziga Wiertow, 1929

W latach 50. i 60. XX wieku *flâneur* zaczął pojawiać się w kinematografii już jako wyrazista postać filmowa. Był wykorzystywany przez kino jako narzędzie badania kwestii miejskiej alienacji, samotności czy izolacji oraz poszukiwania tożsamości. Francuscy artyści Nowej Fali, szczególnie Jean-Luc Godard, tworzyli bohaterów o cechach typowych dla tej postaci – obserwatorów, outsiderów, często zbuntowanych i kontemplujących miejskie życie. W filmie „Do utraty tchu” (1960) Godarda główny bohater, Michel, spaceruje po Paryżu, przyglądając się jego codziennemu życiu, jednocześnie nie tworząc żadnych zobowiązań, ani nie przywiązując się do wartości społecznych. Reżyser ukazuje tu *flâneura* jako jednostkę zmagającą się z alienacją i poszukującą tożsamości. Film „Podróż do Włoch” (1954) w reżyserii Roberta Rosselliniego w subtelny sposób przedstawia problematykę egzystencjalną i psychologiczną. Fenomen *flânerie* – nieśpiesznego spacerowania i kontemplacji przestrzeni miejskiej – odgrywa istotną rolę w kreowaniu atmosfery filmu. Nie jest on jedynie elementem narracyjnym, ale stanowi fundamentalny aspekt budowania tożsamości postaci i głębi psychologicznej. Rossellini ukazuje, jak zanurzenie się w nieznanym otoczeniu prowadzi do wewnętrznej transformacji i pozwala postaciom konfrontować się z ich własnymi emocjonalnymi ograniczeniami. Federico Fellini czy Michelangelo Antonioni również tworzyli dzieła, w których eksploracja miejskiej przestrzeni odgrywała istotną rolę w budowie zarówno narracji, jak i warstwy psychologicznej postaci. Jednym z filmów wartych przypomnienia w tym kontekście jest „Noc” (1961) Antonioniego. Główna bohaterka wędruje samotnie ulicami Mediolanu, obserwując życie miejskie i wchodząc w interakcje z obcymi. Jej samotna eksploracja miasta podkreśla wyobcowanie i kryzys egzystencjalny. Natomiast Fellini w filmach takich jak „La Dolce Vita” (1960), „8½” (1963) czy „Rzym” (1972) określa *flâneura* jako bohatera poszukującego – zarówno w labiryncie i strukturze wielkiego miasta, jak i poprzez wgląd w siebie, badanie własnych uczuć i poszukiwanie odpowiedzi na pytania o tożsamość, cel życia i relacje z innymi. Twórczość Felliniego obfituje w motywy introspektywne i głęboko refleksyjne, a postać wędrowca i obserwatora miejskiego życia odgrywa w jego filmach istotną rolę. W „Cléo od 5 do 7” (1962) Agnès Varda przyjmuje intymną perspektywę, by zredefiniować pojęcie *flâneura*, nadając mu kobiecą tożsamość. Cléo, wędrując po Paryżu, przechodzi przemianę od próżnej kobiety do osoby gotowej zaakceptować nie tylko piękno życia, ale i jego niepewność. Film jest świadectwem tego, jak Varda potrafiła w swojej twórczości ukazać głęboką refleksję nad ludzką kondycją oraz rolę kobiet w społeczeństwie. Cléo, jako *flâneuse*, odbywa podróż wewnętrzną, która jest tak samo znacząca, jak ta zewnętrzna. Bohaterka prezentuje przy tym świeże spojrzenie na klasyczny motyw miejskiego wędrowca.

Jak widać zatem, w licznych dziełach filmowych postać *flâneura* staje się instrumentem analizy wpływu miasta na psychikę człowieka. Obrazy te ukazują jednostkę zagubioną w miejskim labiryncie, lecz równocześnie poszukującą zrozumienia i więzi z innymi. Nowy Jork, przedstawiony w „Nieustających wakacjach” (1980) Jima Jarmusha, jest miastem post-apokaliptycznym, odzwierciedlającym upadek i społeczną alienację. Tło urbanistyczne nie jest tylko miejscem

akcji, ale także integralną częścią psychiki bohatera. Zrujnowane budynki i opustoszałe ulice stają się przestrzenią do refleksji nad ludzką samotnością, bezdomnością i wyobcowaniem, których poczucie wzmacniają niepokojące dźwięki. Główny bohater, Allie nie tylko przechadza się po tej scenerii, ale też pozwala jej wpływać na swoje myśli i sposób, w jaki postrzega świat. Jest obserwatorem rzeczywistości, który szuka sensu w chaosie i pustce miasta.

Współczesne przedstawienia *flâneura* coraz częściej odchodzą od tych klasycznych, adaptując bohatera do realiów XXI wieku. W „Między słowami” (2003) Sofii Coppoli główne postacie, zagubione w nowym środowisku, przemierzają ulice Tokio w poszukiwaniu sensu życia. *Flâneuryzm* polega tu na poszukiwaniu znaczeń i indywidualności w strukturze ogromnej metropolii. Bohaterowie są nie tylko obserwatorami miasta, ale i samych siebie, zmagając się z poczuciem izolacji w każdej przestrzeni, w której przebywają. Również tytułowa „Frances Ha” (2012) z filmu Noaha Baumbacha jest spacerowniczką, która bezcelowo błąka się po nowojorskich ulicach, próbując odnaleźć swoje miejsce w świecie.



Il. nr 5 Kadr z filmu *Frances Ha*, reż. Noah Baumbach, USA 2012

Poprzez jej codzienne wędrówki, nieustanną niepewność dotyczącą kierunku oraz sensu życia i eksplorację Nowego Jorku reżyser przedstawia portret kobiety, która kroczy przez życie, poszukując własnego miejsca w nim i poczucia sensu. *Flâneur* we współczesnym kinie pozostaje zatem zarówno podmiotem dokonującym miejskiej eksploracji, jak i postacią, którą cechuje utrata tożsamości. „O północy w Paryżu” (2011) Woody’ego Allena to obraz ukazujący wrażliwego, poszukującego człowieka, który w swoich wędrówkach odkrywa siebie i piękno otaczającego świata. Bohater tego filmu, Gil Pender uosabia esencję *flânerie* – jego spacer po Paryżu inspirują do refleksji nad sensem życia, nostalgii i w końcu do akceptacji siebie i swojego życia. Allen sugeruje, że choć *flâneur* żyje w świecie marzeń, jego podróże mogą przynieść realne zmiany i głębokie zrozumienie samego siebie pod warunkiem, że będzie gotów zaakceptować zarówno przeszłość, jak i teraźniejszość. Podobny nastrój kontemplacji oraz akceptacji życia cechuje dzieło Paolo Sorrentino „Wielkie piękno” (2013). Główny bohater, Jep

Gambardella poszukuje piękna i sensu życia, przemierzając miasto pełne kontrastów: splendoru i pustki. Jego *flânerie* jest pełna melancholii, ironii i kontemplacji, a Rzym jako sceneria tej podróży jest figurą piękną i dekadencji. Paolo Sorrentino w postaci Jepa uosabia współczesnego wędrowca, który, mimo otaczającego zgiełku i powierzchowności współczesnego świata, próbuje odnaleźć głębszy sens i wartość życia. W „Ona” (2013) Spike’a Jonze’a *flâneurem* jest człowiek zagubiony w zglobalizowanym świecie. Theodore – mieszkający w Los Angeles główny bohater filmu – tworzy więź z systemem operacyjnym, który zastępuje mu ludzkie towarzystwo. Wielkie miasto to cyfrowo zorganizowana przestrzeń symbolizująca technologiczną alienację, wewnętrzne wyobcowanie oraz samotność. Postać Theodore’a jest więc wariacją na temat figury *flâneura* ery cyfrowej, którego obserwacje i społeczne interakcje są zależne od współczesnych technologii. Zmienia to znacząco sposób, w jaki odnajduje on siebie w realnej przestrzeni miejskiej oraz w strukturze społecznej.



Il. nr 6 Kadr z filmu *Ona*, reż. Spike Jonze, USA 2013

Innym przykładem „spacerowicza” jest tytułowy bohater filmu „Paterson” (2016) Jima Jarmuscha – kierowca autobusu i poeta, który przemierza codzienne trasy, obserwując pasażerów i swoje otoczenie. Paterson to współczesny *flâneur* w szerokim rozumieniu. W przeciwieństwie do bohatera filmu „Ona” potrafi bowiem kontemplować codzienność, odnajdując piękno w najprostszych rzeczach. Kamera podąża za nim, dokumentując subtelne aspekty życia, które zwykle pozostają niezauważone. Są to m.in. rytmiczność powtarzalnych czynności, fragmenty rozmów pasażerów, zmieniające się światło czy ulotne piękno chwil, takich jak poranna kawa czy spacer z psem. Te elementy umykają zazwyczaj uwadze ludzi pochłoniętych rutyną i pośpiechem współczesnego życia, ale Paterson dostrzega w nich coś nadzwyczajnego.

Przez lata przedstawienia *flâneura* w kinematografii ewoluowały. Początkowo mieliśmy do czynienia z biernym obserwatorem miejskiego tłumu, który stopniowo nabierał cech osoby refleksyjnej, często zagubionej w nowoczesnym, zglobalizowanym świecie. Obecność tej figury w sztuce filmowej to nie czysta wizja artystyczna, ale również manifestacja wolności, możliwości podróży i odkrywania nowego. *Flâneur* staje się wcieleniem marzyciela, buntownika oraz

romantyka, który eksploruje otaczający świat. Jego obserwacje mają charakter refleksji nad kondycją współczesnej cywilizacji oraz sposobem funkcjonowania jednostki w tłumie. Postać ta wzbudza też u odbiorców pragnienie wolności, poszukiwania prawdy i autentyczności. *Flâneur* służy też kinu do krytyki społecznej, unaocznienia, jak sama miejska przestrzeń może segregować czy izolować – a czasem odwrotnie, łączyć – jej użytkowników. Film wykorzystuje też tę figurę, by badać tematykę alienacji społecznej, tożsamości czy relacji międzyludzkich, z którą widzowie mogą skonfrontować własne doświadczenia. Zarówno w przestrzeni miejskiej, jak i w jej filmowych reprezentacjach *flâneur* ułatwia zrozumienie, jak ludzie doświadczają, interpretują i nadają znaczenie dynamicznemu środowisku miasta – obejmującemu zarówno fizyczne przestrzenie, takie jak ulice, place czy budynki, jak i społeczno-kulturowe interakcje, które w nim zachodzą. To spojrzenie na miasto jako na żywy organizm pozwala dostrzec jego znaczenie w codziennym życiu mieszkańców.

Wnioski

Przemiany gospodarcze XIX wieku zapoczątkowały erę szczególnie intensywnego rozwoju metropolii, a wraz z nim kształtowania się nowych form doświadczenia miejskiego życia. Figura *flâneura* w kinematografii stała się elementem analizy i interpretacji przestrzeni miejskiej oraz wpisanych w nią relacji międzyludzkich. Dzięki obserwacji spacerowicza, zarejestrowanej następnie kamerą, zrozumienie wielowymiarowości miasta oraz jego mieszkańców stało się łatwiejsze. Stanowi ono cenne źródło wiedzy o współczesnych relacjach społecznych. Analiza postaci *flâneura* pozwala także na zrozumienie, jak ewoluuje tożsamość miejsc oraz daje wgląd w dynamikę często skomplikowanych interakcjach międzyludzkich.

Wobec szybkiego postępu technologicznego oraz rosnącej roli cyfrowych mediów konieczne staje się poszerzenie perspektywy badawczej. Szczególnie interesujące wydaje się scharakteryzowanie roli, jaką odgrywają technologie w kształtowaniu doświadczeń miejskich. Współcześnie dochodzi do narastającej alienacji jednostek w zurbanizowanych przestrzeniach. Zjawisko to zastępuje powszechną dawniej społeczną tendencję do wchodzenia w relacje i budowania więzi międzyludzkich. Obecne trendy urbanistyczne, takie jak na przykład rozwój tzw. *smart cities*, przekształcają społeczne interakcje optymalizując przestrzeń miejską za pomocą technologii. Mogą również negatywnie wpływać na spontaniczne spotkania, ograniczając ich możliwości poprzez nadmierną organizację przestrzeni i digitalizację kontaktów, które zastępują naturalne interakcje. Dlatego też film jako medium rejestracji obrazu miejskiego stanowi istotny wkład w rozumienie współczesnych zjawisk społecznych i kulturowych. Dzięki dokumentacyjnym właściwościom przekazu wizualnego oraz możliwości przedstawiania ruchu, zmienności i ulotności miejskiego życia, kinematografia stała się nowym narzędziem interpretacyjnym relacji międzyludzkich. Widzowie mogą zatem poddać się iluzji zanurzenia się w mieście jako uczestnicy zdarzeń czy obserwatorzy, co sprzyja także głębszej introspekcji i pełniejszemu zrozumieniu wielu zachodzących w świecie zjawisk. *Flâneur*, u swych począt-

ków będący raczej obserwatorem, w dobie zaawansowanych technologii może coraz bardziej odcinać się od rzeczywistości, a jego wędrówka jest próbą odnalezienia sensu życia.

Bibliografia:

Ch. Baudelaire, „Malarz życia nowoczesnego”, [w:] *Rozmaitości estetyczne*, tłum. J. Guze, Gdańsk 2000.

Z. Bauman, *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*, Warszawa 1994.

A. Bazin, *What Is Cinema?*, Berkley, 1984.

W. Benjamin, *Charles Baudelaire: A Lyric Poet in the Era of High Capitalism*, London, 2023.

W. Benjamin, *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*, Cambridge, 2008.

W. Benjamin, *Pasaże*, Kraków 2005.

B. Brzozowska, *Spadkobiercy flâneura. Spacer jako twórczość kulturowa – współczesne reprezentacje*, Łódź 2009.

G. Debord, *Teoria Dryfu*, Warszawa 1956, <https://pl.anarchistlibraries.net/library/guy-debord-teoria-dryfu.pdf> [dostęp 12.10.2024].

G. Debord, *Spółeczeństwo spektaklu oraz Rozważania o społeczeństwie spektaklu*, Warszawa 2006.

M. Dzionek, *W stronę antropologii przestrzeni. Flâneur – szkic do portretu*, [w:] „Anthropos?”, 2003, nr 2–3.

B. Duda, *Współczesny flâneur?: postać spacerowicza w dyskursie turystycznym*, [w:] *Dyskurs i jego odmiany*, red. B. Witosz, K. Sujkowska-Sobisz, E. Ficek, Katowice 2016.

M. Kwaterko, M. Krzaczkowski, *Przewodnik dla dryfujących. Antologia sytuacjonistycznych tekstów o mieście*, Warszawa 2015.

K. Linda, *Flâneur – dystans jako forma uczestnictwa*, [w:] „Przegląd Kulturoznawczy” 2010, nr 1 (7).

A. Maharjan, *Estranged from the World: The Film Audience as the Flâneur*, [w:] „International Journal of Undergraduate Research and Creative Activities”, 2023, nr 2 (11).

M. Mesquita, *Flâneur: the film of the architecture of public space*, „Avanca Cinema Conference Proceedings” 2023, nr 14.

K. Michalak, *Flâneur*, [w:] *Słownik Antropologii i Socjologii Kultury, Obserwatorium Żywej Kultury Sieć Badawcza*, <https://ozkultura.pl/wpis/2912/16> [dostęp: 22.11.2024].

K. Nowacki, *Z filmem radzieckim na ty*, Kraków 1972.

Ł. Wojciechowski, *Spacer przez architekturę: Pierwsze kroki z psychologią środowiskową*, Wrocław 2023.

Filmografia:

Wjazd pociągu na stację w La Ciotat, reż. A. i L. Lumière, Francja 1886.

Wyjście robotników z fabryki, reż. A. i L. Lumière, Francja 1895.

Berlin, symfonia wielkiego miasta, reż. W. Ruttmann, Niemcy 1927.

Człowiek z kamerą, reż. Dz. Wiertow, ZSRR 1929.

Podróż do Włoch, reż. R. Rossellini, Włochy 1954.

Do utraty tchu, reż. J.-L. Godard, Francja 1960.

Noc, reż. M. Antonioni, Włochy 1961.

Cléo od 5 do 7, reż. A. Varda, Francja 1962.

Nieustające wakacje, reż. J. Jarmusch, USA 1980.

Między słowami, reż. S. Coppola, USA 2003.

O północy w Paryżu, reż. W. Allen, USA 2011.

Frances Ha, reż. N. Baumbach, USA 2012.

Wielkie piękno, reż. P. Sorrentino, Włochy 2013.

Ona, reż. S. Jonze, USA 2013.

Paterson, reż. J. Jarmusch, USA 2016.



Mgr inż. arch. Maja Piechowiak

Politechnika Warszawska

Doktorantka w Katedrze Projektowania i Teorii Architektury na Wydziale Architektury.

Prowadzone przez nią badania naukowe koncentrują się na zagadnieniu interdyscyplinarności architektury, a w szczególności na przenikaniu się architektury ze sztuką filmową. Interesuje ją wielowątkowość tych dwóch dziedzin oraz to, w jaki sposób tworzą i definiują przestrzeń architektoniczną. Ważną pozycję w jej rozwoju naukowym odgrywają również zagadnienia multimedialności, osadzone w szerszym kontekście kulturowym oraz społecznym.

Maja Piechowiak, MA

Warsaw University of Technology

Maja Piechowiak – PhD student in the Department of Architecture Design and Theory at the Faculty of Architecture, Warsaw University of Technology. Her research focuses on the interdisciplinarity of architecture – in particular the intersection of architecture and film art. She is interested in the multifaceted nature of these two disciplines, as well as how they create and define architectural space. Multimedia issues embedded in a broader cultural and social context also play an important role in her scientific development.





**Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818**



**Wydział Architektury Wnętrz
ASP im. J. Matejki w Krakowie**

Organizatorzy:

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Wydział Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Współorganizatorzy:

Małopolski Ogród Sztuki | Teatr im. J. Słowackiego w Krakowie

Patronaty honorowe:

Patronat honorowy Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego Bartłomieja Sienkiewicza

Patronat honorowy Prezydenta Miasta Krakowa prof. Jacka Majchrowskiego

Patronat honorowy JM Rektora ASP prof. Andrzeja Bednarczyka



**Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego**

Patronat medialny:

A&B

Magazif

Restart

WhiteMad

Point of Design

Kraków.pl



Sponsorzy:

KIAF

Polski Związek Firm Developerskich

Corian

Blum

MaxFliz

Quercus

Finsa

Barrisol

Nomet

Gorycki&Sznyterman

Architected Sound





redakcja naukowa | **dr Joanna Łapińska**

zespół redakcyjny | **prof. dr hab. Marek Błażucki**

| **dr Joanna Łapińska**

| **dr hab. Łukasz Sarnat prof. ASP**

recenzent | **prof. dr hab. Bogumiła Jung`**

redakcja językowa i korekta tekstów w języku polskim | **Magdalena Link-Lenczowska**

tłumaczenia | **Lingua Lab**

projekt graficzny i skład | **Joanna Łapińska**

zdjęcia | **Edyta Dufaj, Kamila Zacharek, Marek Błażucki, Elżbieta Pakuła-Kwak**

Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

pl. Jana Matejki 13

31-157 Kraków

e-mail: wydawnictwo@asp.krakow.pl

www.wydawnictwo.asp.krakow.pl

© Copyright by Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, 2025

Wydział Architektury Wnętrz, 2025

ISBN 978-83-67933-60-5

www.waw.asp.krakow.pl

www.iidb.pl

druk |

nakład | 200 egzemplarzy



**Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818**



**Wydział Architektury Wnętrz
ASP im. J. Matejki w Krakowie**