cd.

*Dwuzmysł miasta. Projektowanie tożsamości miasta*; *Polityka natury a ekologiczna baśń wystawy „Wiek półcienia". Esej wizualny*; *Co robi zdjęcie? Wystawa Główna w Muzeum Fotografii w Krakowie (MUFO)*; *Projekt – Wystawa. Między wizją autora, potrzebami odbiorców a realiami muzealnymi*, *Wystawiennictwo w sacrum – nowe zjawiska w obszarze architektury religijnej XXI wieku w Polsce*; *Projektowanie mediów audiowizualnych (AV) w przedsięwzięciu wystawienniczym na przykładzie wybranych wystaw muzeum Miasta Gdyni*.

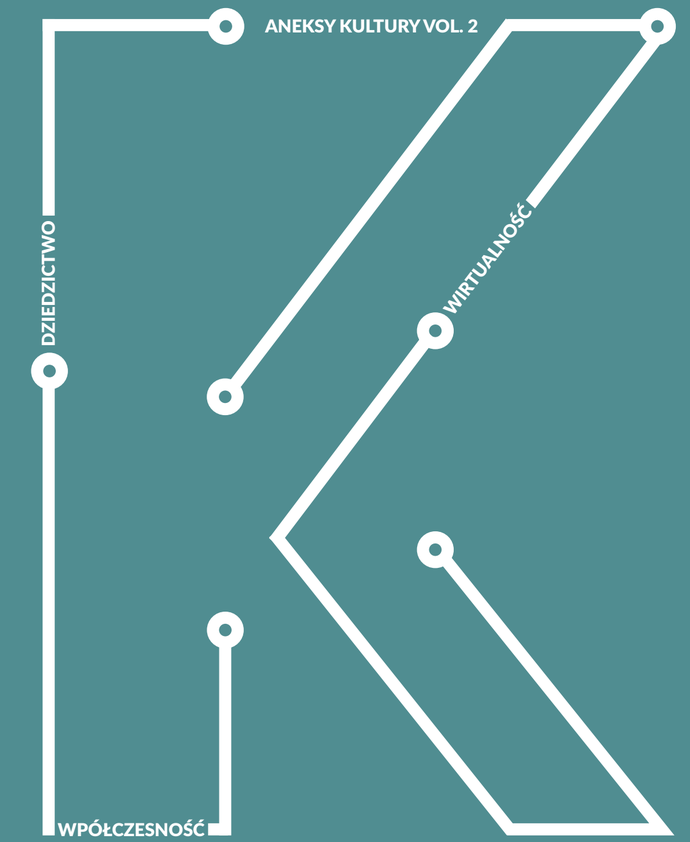
Szeroki wybór tekstów prezentuje zarówno krytyczne, jak i analityczne odniesienia do powstałych realizacji, zastanych bytów, rysuje wyzwania w projektowaniu przestrzeni ekspozycyjnych w kontekstach historycznych wystaw, przybliża innowacyjne poszukiwania przestrzeni responsywnych, odwołuje się do multisensoryczności człowieka, jego potencjału, akcentuje idee biofilii w projektowaniu. 11 artykułów niniejszej monografii prezentuje archipelagi poszukiwań z różnych perspektyw badawczych i twórczych, wskazując i uświadamiając obszerne korelacje w dziedzinie szeroko rozumianego projektowania przestrzeni ekspozycyjnych. Z tej szerokiej perspektywy na horyzoncie rysują się kontury nowych znaczeń słów: odpowiedzialność i współodpowiedzialność.

Konferencja „Aneksy Kultury. Dziedzictwo. Współczesność. Wirtualność, vol. 2" i interesująco przygotowana monografia stają się ważnym wydarzeniem i ważną publikacją na mapie wydarzeń artystyczno-naukowych zajmujących się interdyscyplinarnie zagadnieniami projektowania przestrzeni ekspozycyjnych. Głosem, a raczej wielogłosem zwracającym uwagę na złożoność problemową zagadnień w obszarze projektowania przestrzeni ekspozycyjnych. Cenną i zajmującą lekturą w trudnych, niepewnych czasach i znakiem czasów, w jakich żyjemy i tworzymy.

prof. dr hab. Katarzyna Podgórska-Glonti
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

ISBN 978-83-66564-68-8

ANEKSY KULTURY DZIEDZICTWO WSPÓŁCZESNOŚĆ WIRTUALNOŚĆ ANNEXES OF CULTURE HERITAGE PRESENT VIRTUALITY




Publikacja monografii pt. *Aneksy Kultury. Dziedzictwo. Współczesność. Wirtualność, vol. 2* jest rezultatem kolejnej edycji Ogólnopolskiej Konferencji Naukowej zorganizowanej w dniach 15 i 16 listopada 2021 roku przez Katedrę Projektowania Przestrzeni Ekspozycyjnych Wydziału Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie w ramach festiwalu artystycznego Open Eyes Festival. Opiekę merytoryczną nad całością sprawowali dr Patrycja Ochman-Tarka i prof. dr hab. Jacek Siwczyński.

Druga edycja konferencji stworzyła kolejny raz możliwość prezentacji rezultatów prac badawczych, artystycznych, projektowych. Założone cele wymiany doświadczeń, idei poszczególnych środowisk kulturotwórczych, podkreślając wartość współpracy pomiędzy projektantami współczesnych przestrzeni ekspozycyjnych i muzealnych oraz przedstawicielami instytucji kultury, nauki i sztuki, zostały w zajmujący sposób urzeczywistnione.

Wieloznaczność podtytułu publikacji: „Dziedzictwo. Współczesność. Wirtualność" wydaje się nie mieć granic. Artykuły monografii tego wydania to potwierdzają. Okoliczności, zdarzenia ostatnich kilku lat prowokują do pytań już dawno zapomnianych, gdyż oczywistych, często weryfikacji wielu dotychczasowych pewników. Wiedza na temat degradacji naturalnego środowiska i jej konsekwencji dla człowieka/społeczeństw, doświadczenie pandemii, wojny, kryzysów powoduje na nowo przeformułowanie dotychczasowych sposobów myślenia, otwiera uważność na inne podejście projektowania, działania, eksponowania, tworząc nowe wyzwania w tym zakresie, przesuwając akcenty na inne formy obrazowania, szersze perspektywy percepcji. Niektóre z nich dopiero dochodzą do głosu, inne wybrzmiewają coraz głośniej.

Ze zbioru tekstów o niezwykłej wartości merytorycznej przywołam jedynie kilka tytułów, zachęcając Czytelnika do zanurzenia się w poszczególne artykuły monografii.

cdn.

# ANEKSY KULTURY
# DZIEDZICTWO
# WSPÓŁCZESNOŚĆ
# WIRTUALNOŚĆ

# CULTURE ANNEXES
# HERITAGE
# MODERNITY
# VIRTUALITY

15. 16.11.2021

Ogólnopolska konferencja Aneksy Kultury • Dziedzictwo • Współczesność • Wirtualność • vol. 2

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH IM. JANA MATEJKI W KRAKOWIE
WYDZIAŁ ARCHITEKTURY WNĘTRZ
KATEDRA PROJEKTOWANIA PRZESTRZENI EKSPOZYCYJNYCH I MULTIMEDIALNYCH

# ANEKSY KULTURY
# DZIEDZICTWO
# WSPÓŁCZESNOŚĆ
# WIRTUALNOŚĆ
# VOL. 2

# CULTURE ANNEXES
# HERITAGE
# MODERNITY
# VIRTUALITY
# VOL. 2

THE JAN MATEJKO ACADEMY OF FINE ARTS IN KRAKÓW
FACULTY OF INTERIOR DESIGN
DEPARTMENT OF EXHIBITION AND MULTIMEDIA SPACE DESIGN

All-Poland scientific conference Culture annexes • Heritage • Modernity • Virtuality • vol. 2

15. 16.11.2021

**ORGANIZATORZY | ORGANIZERS**
**Katedra Projektowania Przestrzeni Ekspozycyjnych i Multimedialnych**
**Wydział Architektury Wnętrz**
**Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie**

**KOMITET NAUKOWY | SCIENTIFIC COMMITTEE**
**prof. Włodzimierz Dreszer | UAP Poznań**
**Honorowy Przewodniczący Komitetu Naukowego | Honorary chairman of the scientific committee**
**prof. dr hab. Józef Jurek | UAP Poznań**
**prof. Krzysztof Wołowski | ASP Wrocław**

**KOMITET ORGANIZACYJNY | ORGANIZING COMMITTEE**
**dr Patrycja Ochman-Tarka**
**prof. Jacek Siwczyński**

**dr hab. Marek Braun prof. ASP | moderator konferencji | conference moderator**

**PARTNERZY KONFERENCJI**
**Muzeum Fotografii w Krakowie**
**Open Eyes Art Festival**

**Druga edycja konferencji stwarzającej przestrzeń wymiany myśli i dialogu dla przedstawicieli środowisk naukowych, muzeów i instytucji kultury oraz twórców i artystów, dająca możliwość dzielenia się wiedzą w zakresie szeroko pojętej kultury, nauki, sztuki i projektowania.**

**The second edition of the conference creating a space for the exchange of ideas and dialogue for representatives of academia, museums and cultural institutions as well as creators and artists, providing an opportunity to share knowledge in the field of culture, science, art and design in its broadest sense.**

## Aneksy Kultury. Dziedzictwo. Współczesność. Wirtualność vol. 2

**W dniach 15–16 XI 2021 r. w auli gmachu głównego Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie odbyła się ogólnopolska konferencja „Aneksy Kultury. Dziedzictwo. Współczesność. Wirtualność vol. 2" zorganizowana przez Katedrę Projektowania Przestrzeni Ekspozycyjnych Wydziału Architektury Wnętrz. Celem konferencji było zebranie i wymiana doświadczeń środowiska życia kulturalnego, działającego w przestrzeniach muzealnych, promocja informacji o społecznym oddziaływaniu kultury oraz nawiązanie współpracy między projektantami współczesnych przestrzeni ekspozycyjnych, muzealnych, przedstawicielami instytucji kultury, nauki i sztuki. Poniżej krótko sygnalizujemy tematy poruszone na konferencji, natomiast pełny wybór wygłoszonych wykładów ukaże się drukiem w formie monografii naukowej w maju 2022 r. Nad całym wydarzeniem, merytorycznie i organizacyjnie, czuwali dr Patrycja Ochman-Tarka oraz prof. Jacek Siwczyński, panele dyskusyjne prowadził dr hab. Marek Braun, prof. ASP. Konferencja odbyła się w ramach festiwalu artystycznego Open Eyes Art Festival organizowanego przez Akademię Sztuk Pięknych im. J. Matejki w Krakowie, Fundację Gospodarki i Administracji Publicznej, Nowohuckie Centrum Kultury oraz Przedsiębiorstwo Społeczne Agencja Artystyczna GAP. Konferencja odbyła się w formie stacjonarnej oraz w formie streamingu online na żywo.**

## Culture annexes. Heritage. Modernity. Virtuality vol. 2

**On 15–16 November 2021, the auditorium of the main building of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków hosted the national conference Annexes of Culture. Legacy. Contemporaneity. Virtuality vol. 2 organised by the Chair of Exhibition Space Design of the Faculty of Interior Design. The aim of the conference was to bring together and exchange the experiences of the cultural life community operating in museum spaces, to promote information on the social impact of culture and to establish cooperation between designers of contemporary exhibition and museum spaces, representatives of cultural institutions, science and art. Below, we briefly signal the topics discussed at the conference, while a full selection of the lectures delivered will appear in print in the form of an academic monograph in May 2022. The entire event was supervised both in terms of content and organisation by Dr Patrycja Ochman-Tarka and Prof. Jacek Siwczyński, while the panel discussions were chaired by Dr hab. Marek Braun, Prof. of the Jan Matejko Academy of Fine Arts. The conference was held as part of the Open Eyes Art Festival organised by the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków, the Foundation for Economy and Public Administration, the Nowa Huta Cultural Centre and the Social Enterprise Artistic Agency GAP. The conference was held in a live format and was also streamed on-line.**

8–21 **Dorota Gorzelany-Nowak | Tadeusz Nowak**

**Nowe Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej – aranżacja wystawy a multimedialna opowieść o pomocy w czasach II wojny światowej**

The Remembrance Museum of Land of Oświęcim Residents – exhibition arrangement and a multimedia story about help during World War II

22–35 **Dominik Kuryłek**

**Co robi zdjęcie? Wystawa główna w Muzeum Fotografii w Krakowie (MuFo)**

What Does the Photo Do? Main exhibition at the Museum of Photography in Kraków (MuFo)

36–49 **Aneta Lehmann**

**Dwuzmysł miasta. Projektowanie tożsamości miejsca**

The city bisense. Design the identity of space

50–59 **Magdalena Lorenc**

**Polityka natury a ekologiczna baśń wystawy *Wiek półcienia*. Esej wizualny**

The politics of nature and the ecological fable of the exhibition *The Age of Twilight*. Visual essay

60–81 **Elżbieta Pakuła-Kwak / Joanna Łapińska**

**Wystawa *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* jako przestrzeń wielokrotnych odczytań**

The exhibition A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing as a space of multiple readings

82–101 **Patrycja Ochman-Tarka**

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

Responsive space. Touching space – imagining the unimaginable

102–131 **Tadeusz Pietrzkiewicz**

**Opuszki cyberprzestrzeni. Poszukiwanie humanistycznej wrażliwości w środowisku nowoczesnych technologii projektowych**

The pads of cyberspace. Searching for humanistic sensitivity in the environment of modern design technologies

132–141 **Anna Syczewska**

**Nowe przestrzenie projektowania i ekspozycji. Zastosowanie technologii VR w Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru na przykładzie wirtualnego showroomu i wirtualnego pokazu mody**

New spaces of design and display. Application of VR Technology in the Textile and Fashion Design Studio Using the Example of a Virtual Showroom and Virtual Fashion Show

142–157 **Dominika Treit**

**Projekt – wystawa. Między wizją autora, potrzebami odbiorców a realiami muzealnymi**

Project – Exhibition. Between the author's vision, the needs of recipients and the realities of the museum

158–169 **Joanna Walendzik-Stefańska**

**Wystawiennictwo w *sacrum* – nowe zjawiska w obszarze architektury religijnej XXI wieku w Polsce**

Art Exhibition in *Sacrum* – New Developments in the Field of Religious Architecture of the 21st Century in Poland

170–187 **Marek Zygmunt**

**Projektowanie mediów audiowizualnych (AV) w przedsięwzięciu wystawienniczym na przykładzie wybranych wystaw Muzeum Miasta Gdyni (MMG)**

Audiovisual (AV) Media DESIGN IN an Exhibition Project on the Example of Selected Exhibitions at the Gdynia City Museum

## DOROTA GORZELANY-NOWAK

**dr, kustosz dyplomowany w Muzeum Narodowym w Krakowie, autorka scenariuszy wystaw: Galeria sztuki starożytnej MNK, Muzeum Historyczne w Skierniewicach, Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej.**

## TADEUSZ NOWAK

**mgr arch. inż., projektant wnętrz i wystaw stałych m.in. w Muzeum 600-lecia na Jasnej Górze, Muzeum im. E. Hutten-Czapskiego, Muzeum Podgórza, Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej, jak również wnętrz Muzeum Krakowa w Pałacu Krzysztofory oraz Międzynarodowego Centrum Edukacji w „Starym Teatrze" w Państwowym Muzeum Auschwitz-Birkenau.**

# NOWE MUZEUM PAMIĘCI MIESZKAŃCÓW ZIEMI OŚWIĘCIMSKIEJ – ARANŻACJA WYSTAWY A MULTIMEDIALNA OPOWIEŚĆ O POMOCY W CZASACH II WOJNY ŚWIATOWEJ

**Renowacja budynku Lagerhausu w Oświęcimiu to inwestycja, której efektem będzie otwarcie dla publiczności w 2022 roku nowego Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej. Artykuł dotyczy efektów prac prowadzonych przez Pracownię Konserwacji Zabytków „Arkona" w Krakowie. W założeniach merytorycznych wystawy stałej przedstawiane treści oparte są na relacjach świadków i na materiale archiwalnym, co stanowiło podstawową trudność atrakcyjnego zaprezentowania unikalnych opowieści z czasów II wojny światowej dotyczących pomocy, jaką niosła lokalna ludność więźniom obozu KL Auschwitz i podobozów. Omówienie użytych środków przekazu połączone zostanie z pokazem projektów przebudowy budynku i etapów realizacji wystawy, a także przedstawieniem założeń aranżacyjnych i scenograficznych.**

**SŁOWA KLUCZE Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej, wystawa stała, obóz koncentracyjny, pomoc**

**Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej zostało powołane w 2018 roku jako instytucja samorządowa współorganizowana przez powiat oświęcimski i Ministerstwo Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu. Zgodnie z założeniami zawartymi w Statucie Muzeum zawartość merytoryczna wystawy stałej, która dotyczy Oświęcimia i Ziemi Oświęcimskiej w kontekście historycznym ujętym przez pryzmat losów mieszkańców tego regionu, ma uzupełnić tematykę ekspozycji prezentowanych w Muzeum na Zamku i w Ratuszu oraz w Państwowym Muzeum Auschwitz-Birkenau. Zasadnicza część wystawy odnosi się do czasów II wojny światowej i prezentuje bohaterskie działania lokalnej ludności mające na celu niesienie pomocy więźniom obozu koncentracyjnego. Wydarzenia te ujęte są w klamrę z jednej strony historyczno-geograficzną, sięgającą od okresu średniowiecza do czasów I wojny światowej, z drugiej zaś w retrospekcję powojennych losów ludzi zaangażowanych w niesienie pomocy. Te wątki nie dominują treści ekspozycji, mają charakter wprowadzający i zamykający jako strefy rozszerzające refleksje wypływające z głównej narracji wystawy. Metawartość Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej wypływa z idei stworzenia miejsca pamięci zbiorowej w oparciu o wspomnienia świadków, których głos powinien wybrzmiewać w historii regionu. Swoimi czynami dali bowiem świadectwo ludzkiego zachowania wobec potrzebujących, zachowania, które nie ogranicza się do czasu wojny, jest uniwersalne. W tym kontekście kształtowanie kompetencji społecznych staje się jednym z głównych zadań muzeum.**

**Na siedzibę muzeum przeznaczono umiejscowiony w pobliżu Muzeum KL Auschwitz zabytkowy budynek Lagerhausu pochodzący z początku XX wieku (il. 1). Początkowo znajdowała się w nim piekarnia, od 1924 roku magazyn surowca Zakładu Polskiego Monopolu Tytoniowego, w latach 1940–1944 przechowywano tam produkty zbożowe dla obozowej załogi SS, zaś w czasach powojennych należał do Okręgowego Przedsiębiorstwa Przemysłu Zbożowo-Młynarskiego Państwowych Zakładów Zbożowych w Krakowie. Projekt przebudowy i dostosowania Lagerhausu do funkcji nowoczesnego muzeum wykonany został w latach 2019–2020 przez Pracownię Konserwacji Zabytków „Arkona" z Krakowa[1]. Budynek, nieużytkowany przez wiele lat, wymagał kompleksowego remontu. Należało przeprojektować cały obiekt wraz z otoczeniem, uwzględniając przy tym jego lokalizację, zabytkowy**

1 Skład zespołu projektowego: arch. Tadeusz Nowak, arch. Magdalena Matejko, arch. Dorota Szostak (projekt architektoniczny), inż. Łukasz Ślaga (projekt konstrukcyjny), inż. Elżbieta Kordeusz, inż. Magdalena Kotynia (projekt sanitarny i klimatyzacji), inż. Piotr Sieradzki (projekt elektryczny), inż. Piotr Kozek (projekt instalacji słaboprądowych), inż. Marcin Hajost (projekt drogowy).

il. 1. Budynek Lagerhausu – Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej, fot. Dorota Gorzelany-Nowak

charakter, a także obowiązujące przepisy prawne dotyczące budynków użyteczności publicznej. Ze względu na małą powierzchnię pewnym wyzwaniem było połączenie funkcji administracyjnych i wystawienniczych. Te pierwsze zlokalizowane zostały w obrębie starej klatki schodowej z rozmieszczeniem zaplecza technicznego w piwnicy, pomieszczeń biurowych i magazynowych na pierwszym piętrze i pracowni konserwatorskich na poddaszu.

Trzypoziomowa przestrzeń wystawiennicza połączona jest dobudowaną klatką schodową powstałą przez wysunięcie z korpusu budynku ściany ryzalitu i przeszklenie bocznych partii nowej przestrzeni. Zaprojektowano również nowy portal wejściowy wraz z pochylnią i schodami. Jako wiodący zewnętrzny materiał wykończeniowy, użyty w nowo projektowanych elementach, zastosowano beton architektoniczny. Pozwoliło to w sposób dyskretny podkreślić ingerencję w zabytkową strukturę budynku, a jednocześnie harmonijnie połączyć odtworzoną historyczną kolorystykę ścian z elewacją dodanych elementów. We wnętrzach dominują stonowane odcienie: szarość posadzki polimerowo-cementowej i ścian przełamana jest barwą naturalnego dębu zastosowaną w elementach wyposażenia wnętrza oraz czerwienią i czernią, które odwołują się do kolorów występujących w logo muzeum.

Poziom parteru łączy funkcje recepcyjną, edukacyjną i wystawienniczą (il. 2). Przy wejściu umieszczono przy wspólnej ladzie stanowisko ochrony, kasę i sklep muzealny oraz, po przeciwnej stronie, szatnię wydzieloną lustrem weneckim. Korytarz w głębi hallu prowadzi

il. 2. Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej – parter, fot. Dorota Gorzelany-Nowak

**do toalety oraz do ogólnodostępnej biblioteki i czytelni. Na osi wejścia zaaranżowano niewielką kawiarnię, która w miesiącach letnich może zajmować też taras od strony ogrodu. Wielofunkcyjna sala spotkań została wyposażona zgodnie z wymaganiami inwestora w system szaf przeznaczonych na materiały pomocnicze, system przechowywania składanych krzeseł, a także w ruchomą ściankę, dzięki której łatwo podzielić pomieszczenie na dwie mniejsze sekcje używane jednocześnie do różnych celów. W obu zamontowano zestawy multimedialne pozwalające na niezależne prowadzenie działań edukacyjnych i upowszechniających.**

**Wystawa stała[2] podzielona jest na trzy wątki: strefa I na parterze obejmuje część historyczną do 1918 roku; w strefie II na pierwszym piętrze i na tzw. małym poddaszu pokazywane są materiały filmowe dokumentujące zmiany urbanistyczno-historyczne w Oświęcimiu w XX wieku oraz w podziale geograficzno-tematycznym prezentacje filmowe oparte na relacjach mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej w kontekście pomocy udzielanej więźniom obozu koncentracyjnego i podobozów; strefa III na tzw. dużym poddaszu zawiera prezentacje filmowe powojennych losów ludności regionu.**

2 W skład zespołu projektowego wystawy stałej weszli: dr Dorota Gorzelany-Nowak (scenariusz wystawy, filmów i multimediów oraz wybór eksponatów), arch. Tadeusz Nowak (projekt aranżacji), mgr inż. Mikołaj Cikuj (projekt AV), arch. Anna Wojnarowska, arch. Dagmara Gil, mgr szt. Weronika Cwanek, dr hab. Łukasz Sarnat (opracowanie).

il. 3. Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej – sala główna wystawy, fot. Dorota Gorzelany-Nowak

**STREFA I (PRZESTRZEŃ PARTERU)**

**Wstęp i tło historyczne do zasadniczej części wystawy odwołują się do dziejów Ziemi Oświęcimskiej do 1918 roku. Prezentacja na ekranie dotykowym pozwala zwiedzającemu na wybór informacji dotyczących miejscowości (Grojec, Poręba Wielka, Osiek, Polanka Wielka, Brzeszcze, Jawiszowice, Rajsko, Harmęże, Bobrek, Zator, Graboszyce, Brzezinka, Kęty, Głębowice), zabytków (kościoły oraz założenia pałacowe i dworkowe) i postaci historycznych. Dwie rzeźby ustawione w hallu: *Asklepios* Igora Mitoraja i *Rodzina z Auschwitz* Jana Staszaka prezentują symbolicznie pod względem treści i formy bieguny twórczości artystów wywodzących się z okolic Oświęcimia. Proponowane trasy zwiedzania regionu szlakiem opisanych zabytków mają być impulsem do szerszego zapoznania się z miejscem powszechnie postrzeganym wyłącznie przez pryzmat wydarzeń II wojny światowej. Centrum tej części hallu zajmuje ława w formie okręgu, nad którą „unosi się" sferyczna prezentacja filmu z widokami regionu. Do głównej sali wystawy prowadzi klatka schodowa z projekcją symbolicznego portretu mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej w formie kolażu zdjęć na tle historycznych map regionu.**

**STREFA II (PIERWSZE PIĘTRO I MAŁE PODDASZE DRUGIEGO PIĘTRA)**

**Główną narrację wystawy poprzedza materiał filmowy, prezentowany w pomieszczeniu poddasza w przybudówce, dotyczący rozwoju architektoniczno-urbanistycznego Oświęcimia**

il. 4. Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej – sala główna wystawy, fot. Dorota Gorzelany-Nowak

**i Ziemi Oświęcimskiej, historii powstania zabudowań obozowych oraz aspektów społecznych życia w przedwojennym Oświęcimiu. Uzupełnieniem przekazów multimedialnych są zespół przedmiotów codziennego użytku i materiałów archiwalnych z czasów przedwojennych i okupacji niemieckiej umieszczony w gablotach oraz zdjęcia dostępne dla zwiedzających w stylizowanych fotoplastykonach (il. 3).**

**W przejściu na główną salę wystawy wyświetlane są na ekranie parowym powiększone do naturalnych rozmiarów historyczne zdjęcia dzieci i dorosłych w różnych codziennych sytuacjach. Pozwalają one na doświadczenie bezpośredniego kontaktu z przeszłością i mają wprowadzić zwiedzającego w strefę filmów opartych na relacjach świadków.**

**Filmy wyświetlane są na ekranach wyposażonych w kierunkowe głośniki, zawieszonych w scenografii labiryntu, w wyodrębnionych pomieszczeniach w sali, tak aby zwiedzający w intymnej atmosferze prowadzony był kolejnymi relacjami przez poszczególne miejscowości Ziemi Oświęcimskiej. Każda z przestrzeni prezentacji relacji wydzielona została ścianami wykończonymi ciemnymi panelami akustycznymi, które wraz z wykładziną zapewniają odpowiednią separację dźwiękową każdej strefy. W ścianach wbudowane są gabloty na eksponaty tematycznie związane z daną relacją (il. 4).**

**Z założenia wystawa stała ma charakter opowieści. Od momentu założenia muzeum jego pracownicy starali się zebrać jak największą liczbę relacji od żyjących jeszcze osób, których udział w pomocy więźniom KL Auschwitz i podobozów ratował czyjeś życie bądź**

il. 5. Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej – poddasze, fot. Dorota Gorzelany-Nowak

**zdrowie, dawał nadzieję. W skupieniu na ofiarach II wojny światowej w wystawiennictwie muzealnym brakowało dotychczas miejsca na relacje o tych, którzy wiodąc pozornie normalne życie w najbliższym otoczeniu obozów, wykonywali heroiczną pracę na rzecz drugiego człowieka. Ich opowieści stworzyły muzeum pełne emocji, wspomnień i osobistych doświadczeń. Historie te nie zostały ubrane w naukowy język opracowania, ich prawdziwość ma stanowić zamierzony atut wystawy stałej. W plastycznym ujęciu reżysera Wojciecha Szumowskiego relacje świadków uzupełnione komentarzem nakreślającym tło zdarzeń, zdjęciami i dokumentami archiwalnymi, listami więźniów, prezentacjami sylwetek osób wspominanych w opowieściach i prowadzących działalność konspiracyjną tworzą poruszającą narrację, prowadząc zwiedzającego przez kolejne sekcje wystawy. Zebrane w schemacie geograficzno-tematycznym wątki dotyczą pomocy niesionej przez mieszkańców Oświęcimia; ludności z miejscowości Dwory, Bobrek, Babice, Monowice, przy których zbudowano fabrykę IG Farben; następnie Rajska, Grojca, Przecieszyna położonych przy podobozach gospodarczych; Brzeszcz i Jawiszowic, gdzie więźniowie pracowali i gdzie byli przetrzymywani w podobozie założonym przy kopalni węgla. Odrębne relacje dotyczą pomocy niesionej przez księży i ukrywania osób pochodzenia żydowskiego.**

il. 6. Muzeum Pamięci Mieszkańców Ziemi Oświęcimskiej – poddasze, fot. Dorota Gorzelany-Nowak

**Muzeum zatrzymuje i przekazuje pamięć o pomagających. Nie o wszystkich mówią prezentowane na wystawie filmy, co podyktowane było dostępnością materiałów archiwalnych możliwych do wykorzystania przez muzeum, ale przede wszystkim ograniczeniami czasowymi długości trasy zwiedzania. Aby uhonorować ponad tysiąc pomagających osób, ich nazwiska umieszczone zostały w reliefie na zewnętrznej powierzchni ścian labiryntu. Ponadto wszystkie relacje zgromadzone w muzeum dostępne są w pełnych wersjach przy dwóch stanowiskach multimedialnych ustawionych w narożnikach sali.**

**Narracja wystawy kontynuowana jest na poddaszu. W jego mniejszej części wyświetlany jest ostatni film z II strefy wystawy poświęcony działalności partyzanckiej i organizowaniu ucieczek więźniów. Głównym punktem aranżacji jest zrekonstruowany w narożniku sali strych – miejsce schronienia ciasne, ciemne, klaustrofobiczne, które daje zwiedzającemu możliwość odczucia przestrzeni, w jakiej musiał przebywać ukrywający się człowiek. Wewnątrz można odsłuchać fragmenty relacji Jana Wawrzyczka ps. „Danuta" (1912–2000), dowódcy oddziału partyzantów „Sosienki". Eksponaty w tej części wystawy umieszczone zostały w gablocie wzdłuż dłuższego boku sali, która pełni również rolę pulpitu dla prezentacji multimedialnej (il. 5).**

il. 7. Edukacyjna Ścieżka Superbohaterów, fot. Dorota Gorzelany-Nowak

**STREFA III (DUŻE PODDASZE DRUGIEGO PIĘTRA)**

**Pozostałą część drugiego piętra zajmuje ekspozycja odnosząca się do okresu powojennego (il. 6). Całość pomieszczenia ujęta jest w klatkę tak, że zwiedzający porusza się w zamkniętej przestrzeni oddzielonej od strefy ekspozycji – zamontowanych na ścianach ekranów, na których są wyświetlane relacje dotyczące końca okupacji niemieckiej, powrotu do życia w pokoju, sytuacji rodzin żydowskich, losów partyzantów w okresie PRL-u i powojennych poszukiwań osób, którym udzielono pomocy i schronienia w czasie wojny. Dwa elementy aranżacji akcentują oś sali. W głębi, przy prezentacji o tematyce żydowskiej, umieszczony jest obraz oświęcimianina Leona Schönkera, nawiązujący do opowieści o losach jego rodziny. Tuż przy wejściu zaś scenografia pokoju przesłuchań zaaranżowanego w obrębie klatki ewokuje temat powojennych represji Urzędu Bezpieczeństwa wobec partyzantów i innych osób pomagających więźniom obozów. Drzwi pokoju-celi odbierającej wojennym bohaterom godność i możliwość spokojnego życia stanowią symboliczny łącznik pomiędzy strefą II i III wystawy, a zarazem oddzielają przestrzeń ekspozycji z relacjami o pomocy możliwej w czasach wojny od narracji o opresyjnych konsekwencjach tych heroicznych gestów w okresie pokoju.**

**Przeciwwagą dla relacji na temat działań Urzędu Bezpieczeństwa jest upamiętnienie osób odznaczonych za swoją działalność w czasie II wojny światowej, co zostało wykonane w formie zamontowanych na kracie obrotowych tabliczek z nazwiskami. Ten element aranżacji kończący trasę zwiedzania wprowadza ponownie pozytywny akcent, łącząc się z przesłaniem głównej części wystawy.**

**Charakter historii zaprezentowanych w muzeum ma skłonić do refleksji na temat wartości rzeczy, którymi się otaczamy, i relatywizmu potrzeb. Przed wejściem na ekspozycję zwiedzający może wskazać swoje wartości, korzystając z aplikacji umieszczonej na ścianie naprzeciw wejścia. Po przejściu przez wystawę będzie miał możliwość skonfrontowania dokonanych wyborów dzięki analogicznemu panelowi dotykowemu. Aplikacja ma na celu weryfikację postaw społecznych w zależności od komfortu życia. W miarę użytkowania będzie prezentować coraz szerszą statystykę wyborów i wartości zarówno przed wizytą w muzeum, jak i po niej. Efektem aplikacji ma być edukacyjne oddziaływanie na sposób myślenia zwiedzających oraz ankietowanie realizacji założeń wystawy.**

## PRZESTRZEŃ ZEWNĘTRZNA – ŚCIEŻKA EDUKACYJNA DLA DZIECI

**W ramach prac projektowych[3] wykonano również zagospodarowanie terenu wokół budynku, gdzie utworzono przestrzeń edukacyjną dla dzieci, której celem jest kształtowanie twórczego myślenia, zdolności do empatii i rozwijanie wyobraźni.**

**Ścieżka edukacyjna – tzw. Ścieżka Superbohaterów (il. 7) – powstała z miejsc przeznaczonych do zabawy, tworzących swoiste „przystanki pamięci" mówiące o pomocy niesionej więźniom w czasie II wojny światowej. Odnoszą się one do konkretnych osób, które w czasie wojny były jeszcze dziećmi. Układ ścieżek zaprojektowanych między kompleksami spiętrzonej zieleni zapewnia swobodny dostęp do wszystkich stref. W każdej umiejscowione są postaci dzieci, wykonane w formie rzeźb artystycznych z brązu i opatrzone imieniem, a także obiekty przeznaczone do wypoczynku i zabawy z czytelnie zakomponowanym tekstem edukacyjnym bazującym na prawdziwych wydarzeniach z życia danej osoby. Spacer ścieżką ma skłaniać dorosłych do rozmowy z dziećmi, snucia opowieści opartych również na wspomnieniach członków własnej rodziny, wyjaśniania właściwych postaw. Jest to miejsce unikatowe na mapie muzealnych propozycji edukacyjnych, w którym wykorzystano podstawowe narzędzia dziecięcego poznania i gdzie kształcenie odbywa się przez zabawę; jest to miejsce, które ma stać się dla mieszkańców regionu przestrzenią ich własnej pamięci o przodkach.**

2 Autorami projektu są: Dorota Gorzelany-Nowak i Jadwiga Gumińska-Oleksy (koncepcja merytoryczna i scenariusz), Tadeusz Nowak (projekt architektoniczny), arch. Anna Wojnarowska, arch. Dagmara Gil, mgr szt. Weronika Cwanek (opracowanie), Michał Batkiewicz (projekt i wykonanie rzeźb).

*KEYWORDS /*

*THE REMEMBRANCE MUSEUM OF LAND OF OŚWIĘCIM RESIDENTS*

*PERMANENT EXHIBITION*

*CONCENTRATION CAMP KL AUSCHWITZ / AID*

**PhD DOROTA GORZELANY-NOWAK** **Graduated curator at the National Museum in Kraków, author of exhibition scenarios for the Gallery of Ancient Art of the National Museum in Kraków, Historical Museum in Skierniewice, Remembrance Museum of Land of Oświęcim Residents.**

**Msc. Eng. of Architecture TADEUSZ NOWAK** **Designer of interiors and permanent exhibitions at, among others, the Museum of the 600th Anniversary of the Jasna Góra, the E. Hutten-Czapski Museum, the Podgórze Museum, the Remembrance Museum of Land of Oświęcim Residents, as well as the interiors of the Kraków Museum in the Krzysztofory Palace and the International Education Centre in the 'Old Theatre' at the Auschwitz--Birkenau State Museum.**

*THE RENOVATION OF THE LAGERHAUS BUILDING IN OŚWIĘCIM IS AN INVESTMENT THAT WILL RESULT IN THE OPENING OF A NEW MUSEUM – THE REMEMBRANCE MUSEUM OF LAND OF OŚWIĘCIM RESIDENTS – TO THE PUBLIC IN 2022. THE PAPER PRESENTS THE RESULTS OF RENOVATION AND DESIGN WORKS CARRIED OUT BY THE „ARKONA" MONUMENTS CONSERVATION STUDIO IN KRAKOW. IN THE SUBSTANTIVE ASSUMPTIONS OF THE CORE EXHIBITION, THE CONTENT PRESENTED IS BASED ON THE ACCOUNTS OF WITNESSES AND ON THE ARCHIVAL*

# *THE REMEMBRANCE MUSEUM OF LAND OF OŚWIĘCIM RESIDENTS – EXHIBITION ARRANGEMENT AND A MULTIMEDIA STORY ABOUT HELP DURING WORLD WAR II*

*MATERIALS. THIS WAS THE MAIN DIFFICULTY IN PRESENTING IN AN ATTRACTIVE WAY THE UNIQUE STORIES FROM WORLD WAR II REGARDING THE HELP PROVIDED BY THE LOCAL POPULATION TO PRISONERS OF THE CONCENTRATION CAMP KL AUSCHWITZ AND THE SUB-CAMPS. THE DISCUSSION OF THE MEDIA USED WILL BE COMBINED WITH A PRESENTATION OF THE RECONSTRUCTION PROJECTS OF THE BUILDING AND THE STAGES OF THE EXHIBITION AS WELL AS THE PRESENTATION OF THE ARRANGEMENT AND SET DESIGN ASSUMPTIONS.*

## DOMINIK KURYŁEK

**Historyk sztuki, kurator. Autor pracy doktorskiej *Nihilizm w sztuce polskiej XX wieku*, którą obronił na Uniwersytecie Jagiellońskim. Zajmuje się sztuką neoawangardy i alternatywnymi praktykami artystycznymi stosowanymi przez twórców z Europy Środkowo-Wschodniej. Przez 11 lat pracował w Dziale Nowoczesnego Polskiego Malarstwa i Rzeźby w Muzeum Narodowym w Krakowie, gdzie był kustoszem zbiorów odpowiedzialnym za sztukę współczesną. Obecnie, od 2019 roku, pracuje jako Kierownik Działu Fotografii i Technik Fotograficznych w Muzeum Fotografii w Krakowie (MuFo), a od 2022 jest Głównym Kuratorem (MuFo). Odpowiada za kształtowanie polityki gromadzenia zbiorów, program wystawienniczy oraz strategię badawczą. Stał na czele zespołu tworzącego wystawę główną MuFo pt. *Co robi zdjęcie?***

# CO ROBI ZDJĘCIE? WYSTAWA GŁÓWNA W MUZEUM FOTOGRAFII W KRAKOWIE (MUFO)

**Tekst mówi o tym, jak powstała idea wystawy i jak przełożyła się ona na praktyczną realizację pokazu. Przybliżone w nim zostały: proces pracy merytorycznej nad wystawą, harmonogram działań i statystyki ostatecznej prezentacji. Przede wszystkim jednak w tekście zaprezentowano prace koncepcyjne zespołu kuratorskiego, który musiał odpowiedzieć sobie na tak podstawowe pytania: O czym jest ta wystawa? Jaki jest cel wystawy? Jaki powinien być tytuł wystawy? Co wystawa mówi o fotografii? Co wystawa mówi o Muzeum? Co to znaczy, że wystawa powinna być dostępna, a jej przekaz komunikatywny? Jaki wpływ na koncepcję mają normy konserwatorskie? Jak powinna być zagospodarowana przestrzeń sali, w której będzie zorganizowana wystawa? Jak widz ma poruszać się po wystawie?**

**SŁOWA KLUCZE fotografia, kultura wizualna, krytyczne myślenie, muzeum, dostępność, komunikatywność**

## WARSZTAT KURATORSKI

**Scenariusz wystawy głównej w Muzeum Fotografii w Krakowie MuFo pt. *Co robi zdjęcie?* został przygotowany w lipcu 2019 roku przez zespół kuratorski[1] pod moim kierownictwem. Był on podstawą do realizacji wystawy, która została otwarta 13 maja 2022 roku. W tekście tym chciałbym przedstawić, jak powstała idea wystawy i jak przełożyła się ona na praktyczną realizację pokazu. Pracując nad koncepcją wystawy głównej w nowo otwartym budynku przy ul. Rakowickej 22A, przede wszystkim musieliśmy odpowiedzieć sobie na podstawowe pytania dotyczące tego ważnego dla naszego muzeum przedsięwzięcia.**

## O CZYM JEST TA WYSTAWA?

**Po kilkunastu spotkaniach roboczych zdecydowaliśmy, że wystawa główna będzie obszerną prezentacją zróżnicowanych zbiorów MuFo, które do tej pory nie mogły być dobrze zaprezentowane ze względu na brak odpowiedniej infrastruktury wystawienniczej[2]. Zbiory muzeum są niezwykle obszerne, oryginalne i zdecydowanie godne popularyzacji. Składają się na nie kolekcje fotografii historyczno-społecznej, sztuki, sprzętu fotograficznego i kinematograficznego. Kolekcja fotografii historyczno-społecznej zawiera m.in. kolekcję fotografii amatorskiej, kolekcję fotografii atelierowej, kolekcję fotografii reportażowej i dokumentalnej. Zdecydowaliśmy, że na wystawie pokażemy zdjęcia tworzone od momentu narodzin medium po czasy współczesne, zwracając uwagę na ważnych fotografów i fotografki. Chcieliśmy też mówić o współczesnych możliwościach fotografii. Ostatecznie na wystawie zaprezentowaliśmy około 1000 obiektów, w tym około 600 fotografii zrobionych zarówno przez profesjonalistów, jak i amatorów. Zestaw materiałów został subiektywnie wybrany przez kuratorów MuFo, bazujących na swoim doświadczeniu i wiedzy[3].**

1 W zespole pracującym nad scenariuszem wystawy znaleźli się: Krzysztof Dudek, Marek Janczyk, Monika Kozień, Maria Masternak, Marek Maszczak, Marta Miskowiec, Wojciech Piotrowski, dr Agnieszka Olszewska, Andrzej Rybicki.

2 Przed otwarciem nowego budynku wystawienniczego przy ulicy Rakowickiej 22A, Muzeum Fotografii w Krakowie dysponowało niewielką przestrzenią wystawienniczą w willi zaadaptowanej na swoją siedzibie znajdującej się przy ulicy Józefitów 16 w Krakowie.

3 O wyborze prac na wystawę decydowali pracownicy Działu Fotografii i Technik Fotograficznych: Marek Janczyk, Monika Kozień, dr Dominik Kuryłek, Marta Miskowiec, Andrzej Rybicki.

### JAKI JEST CEL WYSTAWY?

**Pracując nad koncepcją wystawy, zastanawialiśmy się nad tym, jaki jest cel całego przedsięwzięcia. Wiedzieliśmy, że wystawa musi być zgodna z misją naszego muzeum. To ona pomogła określić kierunki naszego działania[4]. Celem wystawy stało się więc zachęcenie widzów do samodzielnego, krytycznego myślenia o fotografii oraz zgłębiania tego, jak działa fotografia – kluczowy element współczesnej kultury wizualnej, który towarzyszy nam w życiu codziennym. Idąc za tym, postanowiliśmy, że na wystawie będziemy zachęcać widzów do rozważania tego, jak zdjęcie powstaje, kto je robi, co się fotografuje, dlaczego się fotografuje oraz jak jest wykorzystywana, a także jak może być wykorzystywana w przyszłości. Wierzyliśmy, że pozornie nieskomplikowane zagadnienia staną się zachętą dla widzów do bardziej wnikliwej analizy medium, które zazwyczaj oglądamy, nie zastanawiając się nad tym, jak ono na nas wpływa.**

### TYTUŁ WYSTAWY

**Bardzo ważnym zagadnieniem było wybranie odpowiedniego tytułu. Wiedzieliśmy oczywiście, że powinien on odzwierciedlać główną ideę wystawy. Zależało nam także na tym, żeby uwzględniał lokalną specyfikę. Dlatego zdecydowaliśmy posłużyć się terminem „zdjęcie fotograficzne", który w języku polskim tożsamy jest ze słowem fotografia. Termin ten był używany w Polsce do lat 60. XX wieku. Oznaczał fotografowanie. Sformułowanie to wykształciło się z dawniejszego terminu „zdejmować wizerunek", oznaczającego wierne odwzorowanie czegoś, zazwyczaj za pomocą rysunku albo malarstwa. Czasownik „zdejmować" zaczął być używany w kontekście fotografii w XIX wieku w mowie potocznej, a na początku lat 30. XX wieku został oficjalnie uwzględniony w słownikach poprawnej polszczyzny. W tym czasie słowo „zdjęcie" zaczęło oznaczać nie tylko proces, lecz także obiekt wykonywany przez fotografa podczas pracy. Słowo to oznacza zatem przedmiot, ale zawiera w sobie także pamięć o czynności wykonywania fotografii. Spodobała nam się ta niejednoznaczność terminu. Co więcej, postanowiliśmy tę niejednoznaczność wzmocnić. Tytułując wystawę *Co robi zdjęcie?*, pytamy zatem nie tylko o to, kto i co zdjęcie wykonuje, lecz także o to, co składa się na czynność fotografowania. Tytuł wystawy skłania do refleksji nad kontekstem, który wpływa na przekazywaną przez fotografię informację. Ma on także charakter interaktywny. To znaczy, zachęca widza do poszukiwania odpowiedzi na postawione na wstępie pytanie. Pytanie to stwarza możliwość samodzielnego poszukiwania znaczeń fotografii. Zgodne to było z naszym założeniem, aby już na samym wstępie wystawa zachęciła do spojrzenia na fotografię z wielu różnych perspektyw, pokazując jednocześnie, że jesteśmy instytucją, która jest nastawiona na dialog z widzem, a nie na wygłaszanie tez *ex catedra*.**

4 Misja i statut MuFo dostępne są na stronie internetowej MuFo: https://mufo.krakow.pl.

## CO WYSTAWA MÓWI O FOTOGRAFII?

**Zanim zaczęliśmy praktycznie układać wystawę, wybierać obiekty, dzielić przestrzeń na „rozdziały", musieliśmy odpowiedzieć sobie jeszcze na kilka istotnych pytań. Bardzo ważne było określenie, co nasza wystawa będzie mówić o fotografii, a precyzyjnie rzecz ujmując: jak rozumiemy fotografię w MuFo i jak nasze rozumienie tego medium powinno przejawiać się na wystawie głównej?**

**Wierzę, że koledzy i koleżanki pracujący w MuFo zgodzą się ze mną, że fotografię uważamy za medium kształtujące dyskurs pomiędzy nami i rzeczywistością. Przy tym dostrzegamy, że jest to medium wyjątkowe, które poprzez to, że jest bardzo blisko tego, jak my sami widzimy świat, wywiera na nas bardzo duży wpływ. Pamiętamy przy tym, że relacja pomiędzy fotografią i rzeczywistością nie jest jednoznaczna, że fotografia mówi jednocześnie prawdę i nieprawdę o rzeczywistości. Świadomość tego wydaje nam się bardzo ważna szczególnie dziś, kiedy fotografia jest potężnym medium masowym, stanowiącym główny element globalnej rewolucji komunikacyjnej i jedną z najważniejszych form sztuki naszych czasów. Dlatego uważamy, że bardzo ważne jest krytyczne interpretowanie fotografii. Co ciekawe, można to robić także przy pomocy samego medium, ponieważ zdjęcie może być rozumiane nie tylko jako okno, poprzez które patrzymy na świat, lecz także jako lustro, w którym przyglądamy się nam samym, temu, jak prezentujemy rzeczywistość i jak na nią patrzymy. Pragniemy zatem w muzeum przypominać, że każde zdjęcie w momencie powstania jest tylko jednym z wielu wizerunków rzeczywistości, a nie jest z nią tożsame. Zachęcamy także do refleksji nad stwarzaną przez fotografię możliwością przenoszenia w czasie i przestrzeni do odległych miejsc, osób i zdarzeń. Predyspozycja ta umożliwia manipulację światopoglądem odbiorców od początku istnienia fotografii aż do dnia dzisiejszego. Przyczynia się do tego wyjątkowa zdolność fotografii do poruszania emocji wynikających z jej znaczenia jako „śladu wspomnienia". Pamiątkowy charakter tego medium sprawia, że bardzo łatwo utożsamiamy się z fotograficznym obrazem, który wpływa na naszą pamięć, wprowadzając nas w stan melancholicznej tęsknoty za tym, co dawno minęło. Nie zapominamy jednak w MuFo, że istotą fotografii było i jest nadal prozaiczne działanie polegające na wycelowaniu aparatu na świat i zwolnieniu w odpowiednim momencie migawki.**

## CO WYSTAWA MÓWI O MUZEUM?

**Wystawa wyrażająca nasze myślenie o fotograficznym medium siłą rzeczy jest także narracją na temat tego, jak rozumiemy instytucję muzealną dedykowaną fotografii. Wystawa główna ma zatem pokazywać, czym jest dla nas muzeum, jakie funkcje ma pełnić, do czego powinno służyć społeczeństwu. Przygotowując wystawę, chcieliśmy, aby wyrażała to, że MuFo jest instytucją transparentną, pokazującą, czym zajmujemy się na co dzień. Prezenta-**

cja ujawnia zatem, jak inwentaryzujemy obiekty, jak o nie dbamy pod względem konserwatorskim, jak je badamy i jak je udostępniamy. Chcieliśmy, aby wystawa wyrażała to, że MuFo chce być instytucją profesjonalną, centrum dobrych praktyk. Jedną z takich dobrych praktyk jest otworzenie się na potrzeby widza, zachęcanie go do współpracy i współdziałania na różnych polach. Chcieliśmy, aby wystawa zachęcała do interakcji, aktywnego poszukiwania wiedzy, a także do odwiedzenia kolejnych oddziałów, obejrzenia wystaw czasowych, wejścia na stronę internetową, wzięcia udziału w programach edukacyjnych, jednym słowem: dalszego poszerzania swojej wiedzy o fotografii i zaangażowania się w pracę samego muzeum. Bardzo ważne dla nas było, aby odwiedzający wystawę otrzymywali informację na temat tego, jak wystawa była przygotowywana, jakie były kryteria doboru obiektów, jakie mieliśmy ograniczenia, jakie stały przed nami wyzwania. Rozumieliśmy, że sama wystawa może mówić o tym w ograniczony sposób, dlatego już na etapie opracowywania koncepcji zakładaliśmy, że główna prezentacja w MuFo będzie mechanizmem możliwym do wykorzystania przez przewodników, edukatorów i opiekunów wystawy, którzy będą mieli konieczną wiedzę na temat kuchni kuratorskiej i będą przekazywać tę wiedzę naszym odbiorcom.

## DOSTĘPNOŚĆ WYSTAWY, KOMUNIKATYWNOŚĆ

Bardzo zależy nam na tym, aby generowany przez Muzeum komunikat docierał do jak największej liczby odbiorców. Dlatego już na etapie pracy nad koncepcją wystawy głównej podkreślaliśmy, jak ważna jest dla nas dostępność. Założyliśmy sobie, że z naszej wystawy korzystać będą osoby z niepełnosprawnościami. Opracowując koncepcję merytoryczną wystawy, wytyczne dla projektantów, wreszcie budując samą wystawę, dokładaliśmy wszelkich starań, aby wystawa spełniała normy dostępności. Pracując nad materiałami na wystawę, chcieliśmy, aby była ona atrakcyjna wizualnie, nie przeładowana treścią. Jednocześnie zdawaliśmy sobie sprawę z tego, że wystawa musi mieć duży potencjał edukacyjny. Powinna kompetentnie informować o wielu zagadnieniach związanych z fotografią. Mówić do widzów zainteresowanych tym medium w zróżnicowany sposób. Dlatego wyznaczyliśmy sobie trzy poziomy odbioru wystawy i to określiło sposób konstruowania na niej treści. Pierwszy poziom to oglądanie szybkie, skoncentrowane na wrażeniu estetycznym; drugi – oglądanie bardziej wnikliwie, zaciekawienie informacjami; trzeci – dokładne oglądanie z krytyczną weryfikacją przekazu i struktury wystawy. W pracy nad wystawą pomocne też było zdefiniowanie grup docelowych. Są to w kolejności: widzowie dorośli, młodzież, rodziny z dziećmi, seniorzy, osoby o ograniczonym dostępie do kultury w wyniku niepełnosprawności, społeczność lokalna, turyści z Polski i z zagranicy, miłośnicy fotografii, profesjonaliści i eksperci, odbiorca masowy. Biorąc powyższe pod uwagę, odpowiednio tworzyliśmy,

**redagowaliśmy i opracowywaliśmy graficznie i przestrzennie zarówno kształt, jak i zawartość merytoryczną wystawy.**

### NORMY KONSERWATORSKIE

**Z racji tego, że zdecydowaliśmy prezentować na wystawie oryginały, podczas pracy nad koncepcją musieliśmy brać pod uwagę normy konserwatorskie. Fotografia to medium bardzo wrażliwe (m.in. na światło, wilgotność, drobnoustroje), dlatego już na początku założyliśmy, że prezentowane na wystawie oryginały muszą być udostępniane zgodnie z zasadami dotyczącymi tego typu obiektów. Przede wszystkim zdjęcia nie mogą być intensywnie i przez dłuższy czas naświetlane. Fotografia bowiem rodzi się dzięki światłu, ale także w wyniku intensywnego działania światła „umiera". Prowadziło to do założenia, że obiekty na wystawie będą schowane za kotarami, drzwiczkami i w szufladach. Widzowie będą musieli je na wystawie odkrywać. W miarę upływu czasu, w zależności od specyfiki poszczególnych obiektów, będą one wymieniane. Stałe monitorowanie warunków ekspozycyjnych będzie pomagać w ustaleniu konieczności zmian. Ta, wydawałoby się, ryzykowna decyzja zmiany elementów szczegółowej narracji na wystawie nie była tak naprawdę trudna. Ochrona obiektów przed światłem, ich cyrkulacja świadczy o trosce, jaką roztaczamy nad zbiorami MuFo, które są podstawą istnienia muzeum.**

### KONCEPCJA PRZESTRZENI I RUCH WIDZA NA WYSTAWIE

**Pracując nad koncepcją wystawy głównej, nie mogliśmy bujać w obłokach. Nasza wystawa musiała być możliwa do zrealizowania i atrakcyjna dla widzów. Nie mogliśmy sobie pozwolić na opóźnienia w procesie realizacji wystawy wynikające z przedstawienia niemożliwego do zrealizowania pomysłu. Równie ważne było, aby projekt był atrakcyjny dla naszych widzów. Dlatego już na etapie opracowywania idei wystawy musieliśmy konfrontować jej kształt z przestrzenią budynku, do którego była ona dedykowana, oraz zakładanymi predyspozycjami naszych odbiorców. Korzystaliśmy przy tym z pomocy ekspertów zewnętrznych, którzy zajmują się teoretycznym i praktycznym projektowaniem wystaw[5]. Szczególnie ważne było dla nas opracowywanie takich rozwiązań, które umożliwiałyby praktyczne wdrażanie koncepcji dostępności wystawy. Zastanawiając się nad designem wystawy, od samego początku wiedzieliśmy, że powinien on współgrać z oryginalnym wnętrzem zaadaptowanego na potrzeby muzeum budynku dawnej zbrojowni. Jest to bowiem piękny przykład industrialnej architektury militarnej z końca XIX wieku.**

5 Przede wszystkim korzystaliśmy z pomocy projektantki wystaw specjalizującej się w aranżacjach dla osób z niepełnosprawnościami, dr Malwiny Antoniszczak.

Wystawa główna już „na papierze" została podzielona na części tematyczne, zajmujące przestrzeń na parterze i piętrze budynku. Projektując ruch widza na wystawie, założyliśmy, że będzie on przechodził po kolei z jednej przestrzeni do drugiej. Po przejściu *Prologu* wprowadzającego do wystawy odbiorca skieruje się do pierwszej właściwej części wystawy pt. *Technologia*, zwracającej uwagę na to, jak robi się fotografię. Po niej następować będą kolejno części: *Fotografujący* (zachęcająca do refleksji nad tym, kto robi zdjęcie), *Fotografowane* (zachęcająca do refleksji nad tym, co fotografujemy), *Informacja* (zachęcająca do refleksji nad tym, dlaczego się fotografuje). Następnie widz skierowany zostanie na piętro – poddasze, gdzie wystawa będzie kontynuowana. Tam widz dotrze do części pt. *Przyszłość* (zachęcającej do refleksji nad tym, jakie są możliwości fotografii), która jednocześnie będzie zakończeniem wystawy. Tam też będzie znajdować się wyjście z ekspozycji. Po zakończeniu zwiedzania widz będzie mógł zajrzeć do biblioteki, gdzie organizowane będą prezentacje księgozbioru nawiązujące do wystawy głównej, oraz dalej zejść po schodach do hallu głównego. Widzowie z niepełnosprawnościami po obejrzeniu pierwszej części wystawy na parterze będą korzystać z windy (w hallu głównym), żeby dotrzeć do dalszego etapu wystawy na piętrze.

## HARMONOGRAM PRAC I STATYSTYKA WYSTAWY

Nie jest to odpowiedni czas i miejsce, aby dokładnie opisywać każdą część wystawy głównej MuFo. Zachęcam do obejrzenia prezentacji, która jest już dostępna dla publiczności, i z satysfakcją mogę powiedzieć, że spełnia oczekiwania widzów. Podsumowując, chciałbym przedstawić harmonogram prac nad wystawą i kilka informacji statystycznych o tej prezentacji.

Wszystko zaczęło się w marcu 2019 roku, kiedy w muzeum powołany został zespół ds. opracowania scenariusza wystawy. Prace zespołu trwały cztery miesiące, do końca lipca. Po dopracowaniu szczegółów oraz edycji dokumentu został on wysłany do recenzentów[6]. Na początku 2020 roku, kiedy otrzymaliśmy recenzje, dopracowaliśmy materiał i zaczęliśmy przygotowywać się do ogłoszenia konkursu na aranżację wystawy. Konkurs został ogłoszony w marcu[7]. Jego rozstrzygnięcie nastąpiło 10 lipca. Wówczas mieliśmy przyjemność podpisać umowę ze zwycięzcą rywalizacji, firmą JAZ+Architekci[8]. Tutaj warto zwrócić uwagę, że od 20 marca trwał w Polsce stan epidemii, co bardzo utrudniło współpracę z projektantami. Zaznaczyć jednak muszę, że pomimo trudności prace przebiegały

6 Recenzje scenariusza wystawy napisali: dr Karolina Lewandowska i prof. dr hab. Stanisław Czekalski.
7 W składzie sądu konkursowego znaleźli się: dr Malwina Antoniszczak, dr Janusz Czop, prof. Czesława Frejlich, Adrianna Gębala-Pietras, dr Agnieszka Olszewska, dr Dominik Kuryłek, dr Karolina Lewandowska, Piotr Lewicki.
8 https://jazplus.pl/.

**sprawnie, a wspólna praca z kreatywnym zespołem dała nam dużo zadowolenia. Celem naszych prac było przygotowanie projektu wykonawczego, który był podstawą do ogłoszenia przetargu na realizację wystawy. Projekt wykonawczy powstał 21 grudnia. Przetarg na realizację wystawy został ogłoszony przez muzeum 12 lutego 2021 roku. Równolegle do naszych prac trwał ostatni etap adaptacji i przebudowy budynku przy ulicy Rakowickiej 22A, gdzie miała zostać zorganizowana wystawa. Jest to o tyle istotne, że nie ułatwiało nam to pracy nad projektem wykonawczym, który musiał być tworzony bez kompletnej wiedzy o ostatecznym fizycznym wyglądzie wnętrz nowego oddziału MuFo. Z satysfakcją muszę jednak powiedzieć, że udało nam się przezwyciężyć przeciwności i nie miało to znaczącego wpływu na realizację koncepcji naszej wystawy. Budynek przy ulicy Rakowickiej 22A został oddany do użytkowania w marcu 2021 roku. Po wyłonieniu wykonawcy w procedurze przetargowej rozpoczęły się prace nad budową wystawy. Firma Trias[9] i podwykonawcy zaczęli prace przy ulicy Rakowickiej 22A w lipcu 2021 roku. Otwarcie wystawy planowane było na koniec roku, jednak prace przedłużały się. Niemały wpływ na to miały trudności logistyczne związane z epidemią koronawirusa COVID-19. Otwarcie wystawy głównej musiało zostać przesunięte. Do końca roku jednak udało nam się udostępnić publiczności budynek oraz pierwszą wystawę czasową pt. *Tu zaszła zmiana*[10]. Prace nad budową wystawy głównej trwały jeszcze na początku 2022 roku. Szok polityczny, społeczny i gospodarczy spowodowany wybuchem wojny w Ukrainie 24 lutego 2022 roku nie pozostał bez wpływu na nasze prace. Ostatecznie wystawa główna MuFo pt. *Co robi zdjęcie?* została otwarta w piątek 13 maja 2022 roku. Całkowity czas pracy nad wystawą od pierwszych rozmów do otwarcia drzwi wystawy dla publiczności wyniósł zatem 27 miesięcy. W prace nad wystawą był zaangażowany cały zespół MuFo, a także eksperci zewnętrzni, wykonawca główny i podwykonawcy. Pieczę nad realizacją wystawy sprawował Bartosz Flak, producent o niezwykłych zdolnościach organizacyjnych. Bez niego całe przedsięwzięcie nie zostałoby zrealizowane.**

**Na wystawie głównej MuFo prezentujemy około 1000 obiektów: około 300 oryginalnych muzealiów fotograficznych (negatywy fotograficzne, odbitki fotograficzne na papierze, diapozytywy), około 300 zdjęć w formie projekcji, około 350 aparatów fotograficznych. Poza tym na wystawie udostępniono siedem prezentacji multimedialnych umożliwiających przeglądanie kolekcji fotografii z naszych zbiorów, które ze względów konserwatorskich nie mogą być stale udostępniane (negatywy kolodionowe, autochromy, strony albumów fotograficznych). Widzowie mają do dyspozycji aplikację bazodanową zaprojektowaną**

9 https://www.trias.pl/.

10 Na wystawie zostały zaprezentowane prace pochodzące z kolekcji MuFo, których autorami i autorkami byli: Bogusław Bachorczyk, Kuba Dąbrowski, Mikołaj Długosz, Alicja Dobrucka, Jan Dziaczkowski, Weronika Gęsicka, Maury Gomulicki, Nicolas Grospierre, Zuzanna Janin, Robert Kuśmirowski, Kobas Laks, Norman Leto, Szymon Rogiński, Tomasz Saciłowski, Andrzej Tobis, Bartosz Wajer i Wojciech Wilczyk. Kuratorką wystawy była Monika Kozień.

**specjalnie do przeglądania ponad 13 tys. fotografii wykonanych przez Jana i Janusza Bułhaków. Na wystawie prezentujemy sześć filmów animowanych przybliżających sposób wykonania zdjęć przy pomocy najważniejszych technik fotograficznych oraz dwa filmy animowane o narodzinach fotografii i wizycie w XIX-wiecznym studiu fotograficznym. Specjalnie na wystawę wykonaliśmy makietę pracowni fotograficznej Walerego Rzewuskiego, patrona naszego muzeum, która pozwala wyobrazić sobie sposób działalności XIX-wiecznego fotografa wykonującego zdjęcia w technice mokrego kolodionu. Prezentujemy tam także film dokumentujący pracę współczesnego studia fotograficznego – konkretnie naszej muzealnej pracowni fotograficznej. Poza tym specjalnie na wystawę przygotowaliśmy cztery filmy mówiące o współczesnym wykorzystaniu medium fotograficznego, film o sztucznej inteligencji „tworzącej" fotografie, film o Google Street View, film o fotografii wykonanej w świetle X, UV, IR, którą wykorzystuje się w konserwacji, oraz film o holografii. Na wystawie prezentujemy sprzęt do wykonania zdjęcia w technologii „bullet time", składający się z 12 aparatów ustawionych na specjalnym stelażu. Nie zapomnieliśmy o zaprezentowaniu *camera obscura* typu skrzynkowego, bez której nie byłoby fotografii. Na wystawie znajduje się siedem edukacyjnych elementów interaktywnych, jedenaście tyflografik dla osób z niepełnosprawnością wzroku oraz dwa stanowiska prezentujące katalog zbiorów MuFo. Wystawa składa się z sześciu części, zajmuje dwa piętra. Łączna powierzchnia wystawy to 687,76 m$^2$, z czego parter zajmuje 402,27 m$^2$, a piętro 285,49 m$^2$.**

**Od czasu, kiedy wystawa została otwarta dla publiczności, obserwujemy zachowanie widzów, słuchamy ich komentarzy. Pozwala nam to usunąć drobne błędy i wprowadzić niemożliwe do przewidzenia wcześniej rozwiązania. Pracujemy także nad katalogiem wystawy, który w naszej intencji ma mieć formę książki pogłębiającej tytułową kwestię wystawy z wielu różnych perspektyw. Ten swoisty katalog wystawy powinien zostać wydany do początku 2023 roku.**

*KEYWORDS /*

*PHOTOGRAPHY / VISUAL CULTURE*

*CRITICAL THINKING*

*MUSEUM*

*ACCESSIBILITY*

*COMMUNICABILITY*

**PhD DOMINIK KURYŁEK / Art historian, curator. Author of the doctoral thesis entitled *Nihilism in 20th Century Polish Art*, which he defended at the Jagiellonian University. He works on neo-avant-garde art and alternative artistic practices by artists from Central and Eastern Europe. He worked for 11 years at the Department of Modern Polish Painting and Sculpture at the National Museum in Kraków, where he was curator of the museum's collection responsible for contemporary art. He is currently working as Head of the Department of Photography and Photographic Techniques at the Museum of Photography in Kraków (MuFo) since 2019 and has been Chief Curator of MuFo since 2022. He is responsible for shaping the collection policy, the exhibition programme and the research strategy. He headed the team that created the MuFo main exhibition entitled *What Does the Photo Do*?**

***THE TEXT TALKS ABOUT HOW THE IDEA FOR THE EXHIBITION CAME ABOUT AND HOW IT TRANSLATED INTO THE PRACTICAL IMPLEMENTATION OF THE SHOW. IT OUTLINES THE SUBSTANTIVE WORK PROCESS ON THE EXHIBITION, THE TIMETABLE OF ACTIVITIES AND STATISTICS FOR THE FINAL PRESENTATION. ABOVE ALL, HOWEVER, IT TAKES A CLOSER LOOK AT THE CONCEPTUAL WORK OF THE CURATORIAL TEAM, WHICH HAD TO ANSWER SUCH BASIC QUESTIONS, SUCH AS: WHAT IS THIS EXHIBITION ABOUT? WHAT IS THE PURPOSE OF THE EXHIBITION?***

# *WHAT DOES THE PHOTO DO? MAIN EXHIBITION AT THE MUSEUM OF PHOTOGRAPHY IN KRAKÓW (MuFo)*

*WHAT SHOULD BE THE TITLE OF THE EXHIBITION? WHAT DOES THE EXHIBITION SAY ABOUT PHOTOGRAPHY? WHAT DOES THE EXHIBITION SAY ABOUT THE MUSEUM? WHAT DOES IT MEAN THAT AN EXHIBITION SHOULD BE ACCESSIBLE AND ITS MESSAGE COMMUNICATIVE? WHAT IMPACT DO CONSERVATION STANDARDS HAVE ON THE CONCEPT? HOW SHOULD BE ARRANGED THE SPACE IN THE PREMISE WHERE THE EXHIBITION WILL BE HELD? HOW SHOULD THE GUEST NAVIGATE THE EXHIBITION?*

## ANETA LEHMANN

**mgr, doktorantka na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, kulturoznawczyni, architektka wnętrz. Od 2011 aktywnie zaangażowana w trójmiejską kulturę. Kuratorka festiwalu architektury i miasta Open House Gdańsk, z którym związana jest od 2017. Pracuje w Europejskim Centrum Solidarności, gdzie realizuje działania społeczno-kulturalne. Ma kilkuletnie doświadczenie zawodowe jako architektka wnętrz. W swoich badaniach porusza się wokół miejskiej zmysłowości oraz współ-bycia w przestrzeni.**

# DWUZMYSŁ MIASTA. PROJEKTOWANIE TOŻSAMOŚCI MIEJSCA

**Miejskość przejawia się w szerokim spektrum zmysłowym i narracyjnym. Podstawowym obszarem interakcji mieszkańców, mieszkanek i użytkowników z miastem i ze sobą nawzajem, obszarem włączania ich we współ-bytowanie, jest dwuzmysł audialno-wizualny. Jakość obu tych warstw percepcyjnych, ich natężenie i ekspansywność są ważnymi czynnikami współtworzącymi tożsamość miejsca. Oddziałują na tu-i-teraz, ale jednocześnie pracują na rzecz budowania pamięci.**

**Rozwijające się współcześnie śródmieścia i tereny rewitalizowane zmieniają charakter miast, intensyfikują doznawanie miejsc i w sposób bezpośredni wpływają na lokalną codzienność. Projektując i planując – tak architekturę miasta, jak i działania kulturowe – należy mieć na uwadze zależność między dwuzmysłowością miasta a jego tożsamością, co szczególnie uwidoczniło się w doświadczeniu pandemii.**

**SŁOWA KLUCZE** zmysły, przestrzeń miejska, wspólnota, tożsamość miejsca, rewitalizacja

**Kultura projektowana w przestrzeni instytucjonalnej, galeryjnej – w miejscu o określonej formie, jest kulturą stosunkowo łatwą do okiełznania. Definiujemy granice jej bezpośredniego oddziaływania, panujemy nad zakresem, nadajemy ramy. Niezależnie od spektrum jej zmysłowości, jest zatem oswojona i przewidywalna w swojej ekspansji. Co jednak, jeśli decydujemy się opuścić instytucjonalne gmachy? Co z odpowiedzialnością za otoczenie i kulturalny rezonans, za czyjąś codzienność i potencjalne ingerencje? Czy kultura i rozrywka tętniące w gęstym, miejskim środowisku mogą zniekształcić lokalność, przeformatować tożsamość? Przyjrzyjmy się możliwemu oddziaływaniu (około)kulturalnej aktywności w kontekście miejskiego współ-bycia. Przewodnikami będą zmysły, a konkretnie dwaj przedstawiciele sensualnego spektrum dostępnego człowiekowi: wzrok i słuch.**

## „DWU-" WYŁANIA SIĘ Z „MULTI-"

**Żyjemy w kulturze nadal jeszcze zdominowanej przez wzrok. Zanurzamy się w mass mediach – wpatrując się, prześlizgując wzrokiem, przyglądając się lub biernie zerkając. Jeśli dotykamy, to po to, by patrzeć na przerzucane i scrollowane wizualia. „Nadal jeszcze", ponieważ współczesna humanistyka i praktyka projektowa coraz odważniej proponują namysł nad szerokim polem zmysłowości – analizując i tworząc z uwzględnieniem multizmysłowości. Jednym z głosów najsilniej nawołujących do wyrwania się spod dominacji wzroku na rzecz celebracji pełnosensualnej codzienności jest fiński badacz i architekt Juhani Pallasmaa. Kieruje on uwagę ku wyślizganej klamce, chropowatościom i temperaturze otaczającej materii. Gloryfikuje dłoń, doświadczenie skrajnie intymnego spotkania. Okulocentryzm został zatem pochwycony badawczo, w efekcie czego wzrok coraz częściej ustępuje miejsca pozostałym zmysłom. Na nowo odkrywamy dotyk, węch, słuch, a nawet smak, poszerzając wachlarz sensualnych możliwości i rozbudzając doznania, niemal zapomniane bodźce.**

**Zmysły dostępne człowiekowi mają w sobie pierwiastek relacyjności wobec zewnętrza, obiektu, osoby. Każdy z nich wymaga od podmiotów uczestniczących innego stopnia intymności i zaangażowania w wymianę komunikatów. Zmysłami powiązanymi z najbardziej prywatnymi sferami i najmniejszym z międzyludzkich dystansów są bez wątpienia smak i do-**

**tyk. Pracują intensywnie w sytuacji bezpośredniego zetknięcia, namacalnego spotkania. Jak wskazuje klasyfikacja wypracowana przez Edwarda T. Halla[1], są one kluczowe w dystansie intymnym (smak szczególnie w fazie bliższej) oraz, w przypadku dotyku, również w dystansie osobniczym obejmującym zakres rąk. Kolejnym etapem w stopniowalności zmysłowych dystansów jest doznawanie węchowe, które – o ile nie jest generowane przemysłowo i nie odbiega od akceptowalnych norm[2] – rozgrywa się pomiędzy jednostkami[3]. Węch staje się elementem społecznie zdystansowanych, publicznych interakcji stosunkowo rzadko. Należy jednak zaznaczyć, że doznania zapachowe cechują się ogromnym potencjałem w zakresie kreowania tożsamości miejsca. Mogą stać się podstawą silnych wrażeń i wspomnień powiązanych z włoskimi fasadami pokrytymi jaśminem czy miejskim ogrodem po deszczu.**

**W niniejszym tekście zamierzam skupić się na zależnościach i relacjach, które na gruncie zmysłowym zachodzą między ludźmi w przestrzeniach publicznych lub w powiązaniu stref publicznych z prywatnymi – a zatem w społecznym zdystansowaniu[4], które w sposób szczególny odczuliśmy w okresie zaawansowanych obostrzeń pandemicznych[5]. W tym obszarze kluczową rolę odgrywają słuch i wzrok, których zasięg jest na tyle duży, by zawiązać relacje nawet w przypadku całkowitej niemożności zetknięcia cielesnego.**

## WIDZIEĆ, SŁYSZEĆ: WSPÓŁ-BYĆ

**Życie wspólnotowe, współ-bycie[6] w miejskości zawiązuje się na dwóch sensualnościach: słuchu i wzroku. Nazywam je dwuzmysłowością – w tym przypadku dwuzmysłowością przestrzeni miasta. A zatem do docenianego, czasem nawet przecenianego oka dołączam ucho, jego równoważnego partnera w kształtowaniu tożsamości i powiązań. Oba osadzają jednostkę w społeczności oraz przestrzeni współdzielonej, choć każdy z nich realizuje to w odmienny i typowy dla siebie sposób. Wzrok jest zmysłem, nad którym panujemy dość skutecznie. Oko łatwo jest zamknąć, odcinając się od bodźców płynących z otoczenia.**

1 Wyniki badań opisują proksemikę typową dla Amerykanów. Należy zatem mieć na uwadze fakt, że dystans i zaangażowanie zmysłowe mogą różnić się w zależności od społeczności i warunków kulturowych.

2 Przykładem przekroczenia akceptowalnej normy są awaryjne sytuacje związane np. z wysypiskiem śmieci w pobliżu terenów zamieszkiwania: Szym, *Fetor z Szadółek „na 5". Przyczyną awaria wentylacji*, https://www.trojmiasto.pl/wiadomosci/Fetor-z-Szadolek-na-5-Przyczyna-awaria-wentylacji-n158576.html [dostęp: 13.01.2022].

3 Słabsze zapachy wyczuwalne są z odległości mniejszej niż 1 metra, intensywne zaś (np. perfumy) z dystansu nieprzekraczającego 3 metrów. J. Gehl *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, Kraków 2013, s. 64.

4 Posługuję się pojęciem dystansu publicznego w oparciu o terminologię Edwarda T. Halla. Badacz definiuje jego dwie fazy – bliższą (odległość wynosząca od 3,6 m do 7,5 m) oraz dalszą (7,5 m i więcej). E.T. Hall, *Ukryty wymiar*, Warszawa 2003, s. 157–162.

5 W związku z epidemią wirusa COVID-19 w 2020 roku w wielu krajach, w tym w Polsce, wprowadzono restrykcje obejmujące m.in. zakaz wychodzenia z domu poza celami zawodowymi, zdrowotnymi lub koniecznymi z przyczyn bytowych. W efekcie wprowadzonych zasad dystanse międzyludzkie stały się odczuwalne na poziomie indywidualnym, jak również widoczne gołym okiem w przestrzeniach publicznych.

**Wzrok możemy też kierować, kadrując krajobraz. Słuch natomiast „osacza" nas, silnie osadza w specyfice miejsca. Podobnie pisze o nich Juhani Pallasmaa:**

> **Wzrok izoluje, podczas gdy dźwięk włącza; wzrok ma charakter kierunkowy, podczas gdy dźwięk jest wielokierunkowy. Zmysł wzroku implikuje zewnętrze, podczas gdy za pomocą dźwięku tworzy się poczucie bycia wewnątrz[7].**

**Słuch i wzrok mają silnie zagospodarowany przez człowieka potencjał komunikacyjny, choć równocześnie wiążą się z generowanymi automatycznie i mechanicznie systemami życia publicznego: sygnalizacją, transportem. Pozostając jednak pomiędzy ludzkim odbiorcą i ludzkim nadawcą, to relacje miejskich aktorów opierają się właśnie na dwuzmyśle audialno-wizualnym[8]. Komunikaty odbierane przez oko i ucho w swojej atawistyczności wplątują człowieka w sieci zależności, bijąc na alarm, kiedy pojawia się potencjalne zagrożenie. Instynktownie reagujemy na bodźce, które w miejskiej codzienności kumulują się niekiedy do niezdrowej wręcz intensywności, zmuszając nas do pozostawania w trybie *stand-by*. W tym miejscu warto przywołać publikacje Światowej Organizacji Zdrowia (WHO) dotyczące ekspozycji na intensywność dźwiękową[9] czy też badania podejmujące zagadnienie zanieczyszczenia światłem[10].**

**Na gruncie urbanistyczno-architektonicznym do ciekawych wniosków doprowadziły badania Jana Gehla, które podsumował w książce *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*. Wskazawszy na znaczenie wzroku i słuchu w obszarze społecznych interakcji, autor jasno zaznacza, że „wiedza o zmysłach jest koniecznym warunkiem planowania, także w relacji do zrozumienia wszystkich innych form bezpośredniej komunikacji i ludzkiej percepcji warunków przestrzennych oraz wymiarów"[11]. Bazując na własnych obserwacjach, nawiążę ponownie do dwuzmysłowości miejskiej wplątującej we wzajemne zależności osoby zupełnie sobie obce, fizycznie i społecznie zdystansowane. A to oznacza,**

6 Zapis „współ-bycie" wykorzystałam po raz pierwszy w moim dyplomie magisterskim *Dobra samotność. Architektura współ-bycia i wspólnotowości* (Pracownia Projektowania Wnętrz Miejskich prof. Jacka Dominiczaka, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, 2019). Stosując tę formę, poddaję refleksji relację pomiędzy indywidualnymi potrzebami a wspólną przestrzenią fizyczną i społeczną oraz wzajemną odpowiedzialnością.

7 Juhani Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, Instytut Architektury, Kraków 2012, s. 60.

8 Analogiczny postulat wnosi Jan Gehl, wskazując na wzrok i słuch jako na zmysły związane *z najbardziej rozpowszechnionym rodzajem aktywności społecznej na wolnym powietrzu – kontaktami wizualnymi i słuchowymi*. Jan Gehl, *Życie między budynkami*…, s. 63.

9 Environmental Noise Guidelines for the European Region (2018), https://www.euro.who.int/en/health-topics/environment-and-health/noise/publications/2018/environmental-noise-guidelines-for-the-european-region-2018 [dostęp: 13.01.2022].

10 K. Błażejczyk, K. Czarnecka, T. Morita, *Characteristics of light pollution – A case study of Warsaw (Poland) and Fukuoka (Japan)*, https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S026974912101695X [dostęp: 13.01.2022].

11 J. Gehl, *Życie między budynkami*…, dz. cyt., s. 63.

**że niesie ona za sobą odpowiedzialność za drugiego. Dwuzmysłowość miejskiej przestrzeni jest ponadto jednym z kluczowych czynników kształtujących lokalną tożsamość oraz pamięć miejsca. Miasto wybrzmiewa swoim rytmem, nuci własną melodię. Koduje wizualne treści, które wraz z dźwiękiem tworzą kompleksowy, silnie oddziałujący na odbierających komunikat. Pozostają w pamięci w formie udźwiękowionych kadrów.**

## ODCZUWANIE MIEJSCA

**Te najbardziej uspołecznione zmysły odgrywają ogromną rolę w kształtowaniu jakości codzienności miejskiej. Wrażenia odczytywane poprzez wzrok i słuch mogą dostarczać danych kluczowych dla projektowania miejsca (kulturowo i materialnie) z uwzględnieniem jego szans i potencjałów, jak również zagrożeń wynikających z zastosowania poszczególnych rozwiązań. Stąd mój postulat dostrzegania dwuzmysłowości miejskiej w trosce o dobro wspólne i szerokie korzyści – bytowe, materialne, psychologiczne.**

**Stosowany powszechnie aparat badawczy dość skutecznie opanował wartości odczytywane przez oko, wskazując osie i rytmy, (a)symetrie, kompozycje barwne czy proporcje. Oko pozwala dostrzec obraz znajdujący się w ogromnej odległości, a w miarę zbliżania się odsłaniać kolejne jego detale. Nic zatem dziwnego, że dominuje w codzienności współczesnego człowieka, który dzięki technologii (tej najprostszej i tej zaawansowanej) jest w stanie oświetlić i odsłonić przed swoim okiem niemal każdą tajemnicę. Podczas gdy cechy wizualne znajdują się w regularnym polu zainteresowania badaczy i badaczek, dźwiękowość nadal pozostaje niedocenianym zagadnieniem[12]. Tymczasem dźwięk, podobnie jak wizualia, może ukoić i zachwycić, ale może też stać się narzędziem opresji – szczególnie w gęstym środowisku miejskim. Powołując się ponownie na badania Jana Gehla, odległość 7 metrów umożliwia utrzymanie rozmowy, zaś z odległości 35 metrów możliwe jest wysłuchanie wypowiedzi oraz wymiana pytań i odpowiedzi niebędących regularną rozmową. Większe dystanse nie wykluczają jednak audialnego oddziaływania – wówczas do odbiorcy docierają krzyki, a w przypadku odległości powyżej 1 kilometra nadal możliwe jest usłyszenie na przykład odrzutowca[13]. To potencjał, jak i zagrożenie.**

## ZMYSŁOWA ODPOWIEDZIALNOŚĆ

**Wiedza o charakterystyce dostępnych nam zmysłów powinna doprowadzić do refleksji nad siecią wzajemności, nad etycznym wymiarem korzystania z przestrzeni miejskiej. Jak ma się etyka do projektowania miasta oraz kultury splecionej z jego materialnością? Oko i ucho skutecznie tę zależność wydobywają.**

12 Szczególnie w kontekście planowania miejskiego, gdzie akustyka przestrzeni oraz powiązanie dźwiękowe wnętrza mieszkalnego z zewnętrzem miejsko-publicznym bezpośrednio wpływa na komfort codziennego życia.
13 J. Gehl, *Życie między budynkami*…, dz. cyt., s. 64.

Jeśli założymy, że moja wolność kończy się tam, gdzie zaczyna się cudza, wówczas treści odbierane za pomocą wzroku i słuchu stają się elementami mogącymi bez trudu te granice modelować i naginać, a w efekcie doprowadzać do dyskomfortu lub wręcz konfliktu osób współdzielących przestrzeń miejską. Oddziałując na aktorów i aktorki spektaklu codzienności, dwuzmysł wciąga ich w relacje niespodziewane i często niechciane. Nieświadomość jego ekspansywności może prowadzić do zawłaszczania przestrzeni wspólnej. Dlatego tak ważne jest, by mówić o tych zależnościach, by uwrażliwiać na sensualną oraz komunikacyjną odpowiedzialność.

## PRZYPADEK GDAŃSKA

Wątek dwuzmysłowości miasta przeniosę teraz na obecność kultury w przestrzeni wspólnej. Działalność artystyczna lub rozrywkowa poza murami instytucji działa na zupełnie innych zasadach niż w przestrzeniach klarownie zdefiniowanych i zamkniętych. Osiadając w zewnętrzach, ingeruje w otoczenie, przekształca je świadomie lub nie. Nierzadko ma to korzystny wpływ na lokalność – uwidacznia ją, celebruje i upodmiotawia. Bywa jednak, że nowe narracje stają w opozycji do zastanego kształtu, łamiąc niepisane zasady i przekraczając umowne granice.

Przykładem silnych napięć są gdańskie tereny postoczniowe, przechodzące obecnie wyrazistą przemianę. Położone są na północ od Głównego Miasta, tzw. starówki, i posiadają niebywały potencjał, by stać się naturalnym przedłużeniem ścisłego śródmieścia. Proces przekształceń tego obszaru trwa – momentami ze zwiększoną, a czasem z niewielką intensywnością – od ponad 20 lat. Zakład przemysłowy już niemal całkowicie ustąpił miejsca działalności okołokulturalnej i deweloperskiej. Część towarzyszącej mu struktury mieszkaniowej jednak pozostała, a wraz z nią – mieszkańcy i mieszkanki. Miasto jest organizmem stale zmieniającym się, poszukującym nowych form i tożsamości. Upadek, transformacja, kreowanie są zatem naturalnymi etapami w cyklu jego życia. Nic więc dziwnego, że architektura goszcząca niegdyś gdański przemysł stoczniowy dziś odpowiada lub niebawem będzie odpowiadać na zupełnie inne potrzeby (Il. 1. ).

Obecnie w historycznych halach oraz w ich sąsiedztwie działają podmioty o profilu kulturalno-rozrywkowym, artystycznym, rzemieślniczym, między innymi klub B90, Ulica Elektryków, 100cznia, Przesmyk, Mleczny Piotr, Crackhouse, Cumy, Plony, Luks Sfera. Wnoszą swoje narracje, jednocześnie z szacunkiem odnosząc się do zastanego kontekstu historycznego, do materialności będącej nośnikiem znaczeń i wspomnień. Mimo to styk dotychczasowego z napływowym wprowadza wyzwania i trudności. Do oswojonej codzienności mieszkanek i mieszkańców pobliskich kamienic zawitała obcość. A wraz z nią

Il. 1. Gdańskie tereny postoczniowe, sezon letni

**zwyczaje, rytmy i treści odstające od dotychczas przyjętych. Jej zasięg jest jednak znacznie większy niż sąsiednie ulice, a echo przekształceń tego terenu niesie się daleko – w sensie dosłownym i metaforycznym. Pandemia sprawiła, że ogrom miejskich aktywności przeniósł się w przestrzeń zewnętrzną, nieograniczoną przegrodami i barierami, a przez to wirusowo bezpieczniejszą. Tak się składa, że przestrzeń dawnej stoczni również nie jest ograniczona – fizycznie, a przez to percepcyjnie. Intensywność (przeważnie) nocnej kultury rozlewa się zatem po całej okolicy, sięgając swobodnie przez Stare Miasto aż do Głównego Miasta. Rozlewa dwuzmysłowo.**

## KIEDY IDZIE NOWE: WYZWANIA

**Brak konsekwentnej i zrozumiałej struktury przestrzennej, brak gestów architektonicznych chroniących strefę mieszkalną skutkuje wymieszaniem funkcji, światów, wrażliwości. Wymieszanie z kolei powoduje dyskomfort, a niekiedy również konflikt. W obszarze ulic Jaracza, Robotniczej i Jana z Kolna otulających zachowane przystoczniowe kamienice dzieje się wiele. Puste butelki, śmieci i infrastruktura plenerowa stały się elementem letniego krajobrazu. W odpowiedzi na brak świadomej architektury porządkującej przestrzeń pojawiają się tymczasowe ingerencje. Takie jak płot wydzielający przestrzeń kulturalno-rozrywkową od mieszkaniowej czy przenośne toalety. Wtóruje im udźwiękowienie sąsiedztwa, na które składają się donośne rozmowy lub okrzyki, pobliskie koncerty i im podobne treści. Wzrokosłuchowe odczuwanie otoczenia możliwe jest nawet bez wychodzenia z domu (Il. 2. ).**

Il. 2. Tymczasowa infrastruktura na terenie postoczniowym

**Stoczniowe życie niesie się zatem echem. Przelewa przez nieszczelne przegrody, nie napotyka architektonicznych sygnałów wskazujących na gradację prywatności. Dziurawa miejskość w połączeniu z niezagospodarowanym terenem oczekującym na inwestycje tworzy wrażenie nie-miejsca, które karnawał skutecznie sobie przysposobił. Nadał przy tym nowy, nawet jeśli tymczasowy, sens. Być może też uchronił historyczne pozostałości przed całkowitym zniszczeniem, o czym należy pamiętać.**

**Nie ma wątpliwości, że to, z czym spotyka się wzrok i ucho, współtworzy narrację miejsca, finalnie ugruntowując jego unikalną tożsamość. Jej równie istotnym elementem jest jednak lokalna społeczność wraz ze swoimi opowieściami, legendami, odciskami na materialności miejsca. Społeczność, której spoistość jest równie łatwa do naruszenia jak historyczna zabudowa. Na ubytki i jej stopniowy rozpad może wpłynąć przebodźcowanie, znużenie i poczucie wypierania. Znamy te schematy. Zagrożenie już zagościło na postoczniowej mapie i przybrało formę czterech wieżowców. Budząca silne emocje inwestycja deweloperska o nazwie Bastion Wałowa słynie z tego, że skutecznie traci stałych mieszkańców. W ich miejsce pojawiają się nowi – na dzień lub dwa. Co jednak, jeśli na wyprowadzkę zaczną decydować się ci, którzy okolicę zamieszkują od dekad? Ci, którzy noszą w sobie stoczniowe udźwiękowienie i krajobraz sprzed lat, bogatszy o kilka, kilkanaście dźwigów? A co, jeśli proces sięgać będzie dalej i dalej?**

## PODSUMOWANIE

**Kultura i architektura są sobie niebywale bliskie. Odpowiednio ukształtowane, osadzone w miejscu i zmysłowości mają potencjał twórczy i opiekuńczy. Potrafią się wspierać i uzupełniać. Warunkiem jest jednak świadomość sieci zależności, a tym samym zasięg odpowiedzialności we współ-byciu.**

**Piszę o tym wszystkim, by podkreślić znaczenie zmysłów w życiu miejskim – szczególnie wzroku i słuchu towarzyszących całemu wywodowi. Odpowiedzialni za jakość życia miejskiego jesteśmy my wszyscy – projektantki, projektanci, osoby zamieszkujące i odwiedzające. Niemniej to architekci i architektki proponują formy, w których następnie mości się życie. Tworzą przestrzenie wzajemnej widzialności i posłuchu. Architektura miejska ma potencjał kształtowania zachowań, gradacji publicznego i prywatnego. Potrafi zamknąć, otworzyć, nakierować i uwypuklić. Dlatego kluczowe są świadomość i wrażliwość. To dzięki nim możemy współkształtować przestrzenie wychodzące naprzeciw potrzebom, przestrzenie formujące postawy, podpowiadające właściwe zachowanie. Takie, które pomieszczą zarówno wyciszenie, jak i potrzebę intensywnych doznań. A także zmianę.**

## BIBLIOGRAFIA

**Gehl J.,** *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, **Kraków 2013.**

**Hall E.T.,** *Ukryty wymiar*, **Warszawa 2003.**

**Pallasmaa J.,** *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, **Kraków 2012.**

## ŹRÓDŁA INTERNETOWE

**Szym,** *Fetor z Szadółek „na 5". Przyczyną awaria wentylacji*, **https://www.trojmiasto.pl/wiadomosci/Fetor-z-Szadolek-na-5-Przyczyna-awaria-wentylacji-n158576.html [dostęp: 13.01.2022].**

**Błażejczyk K., Czarnecka K., Morita T.,** *Characteristics of light pollution – A case study of Warsaw (Poland) and Fukuoka (Japan)*, **https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S026974912101695X [dostęp: 13.01.2022].**

**World Health Organization,** *Environmental Noise Guidelines for the European Region (2018)*, **https://www.euro.who.int/en/health-topics/environment-and-health/noise/publications/2018/environmental-noise-guidelines-for-the-european-region-2018 [dostęp: 13.01.2022].**

*KEYWORDS /*

*SENSES*

*CITY SPACE*

*COMMUNITY*

*PLACE IDENTITY*

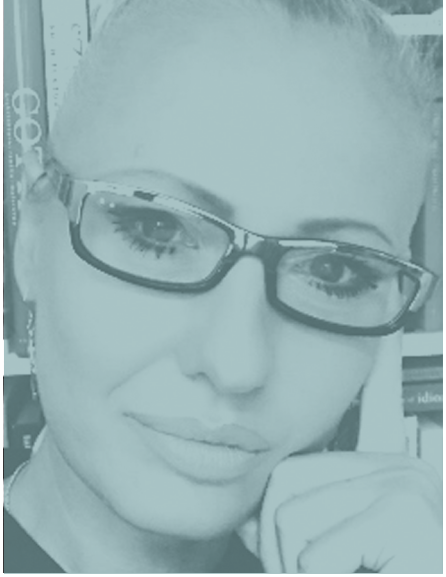
*REVITALIZATION*

**ANETA LEHMANN / Master in cultural studies, interior designers, doctoral student at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. She has been actively involved in Tricity cultural scene since 2011. Curator of the architecture and city festival Open House Gdańsk, with which she has been involved since 2017. She works at the European Solidarity Centre, where she carries out socio-cultural activities. She has several years of professional experience as the interior designer. Her research deals with urban sensuality and co-being in space.**

*URBANITY MANIFESTS ITSELF IN A WIDE SENSORY AND NARRATIVE SPECTRUM. THE MAIN AREA OF INTERACTION OF RESIDENTS AND USERS WITH THE CITY AND WITH EACH OTHER, THE AREA OF INCLUDING THEM IN COEXISTENCE, IS THE AUDIO-VISUAL BISENSE. THE QUALITY OF THOSE PERCEPTUAL LAYERS, THEIR INTENSITY AND EXPANSIVE-NESS ARE IMPORTANT FACTORS THAT CO-CREATE THE IDENTITY OF THE PLACE. THEY AFFECT THE HERE-AND-NOW, BUT THEY ALSO BUILD MEMORY OF THE PLACE.*

# *THE CITY BISENSE. DESIGN THE IDENTITY OF SPACE*

*DEVELOPING CITY DOWNTOWNS AND REVITALIZED AREAS ARE CHANGING THE CHARACTER OF CITIES, INTENSIFYING THE EXPERIENCE OF PLACES AND HAVING A DIRECT IMPACT ON LOCAL EVERYDAY LIFE. WHEN DESIGNING AND PLANNING – BOTH THE CITY'S ARCHITECTURE AND CULTURAL ACTIVITIES – ONE SHOULD TAKE INTO ACCOUNT THE RELATIONSHIP BETWEEN THE CITY BISENSE AND ITS IDENTITY, WHICH WAS PARTICULARLY EVIDENT IN THE EXPERIENCE OF THE PANDEMIC.*



## MAGDALENA LORENC

**politolożka i muzeolożka, doktor nauk humanistycznych w zakresie nauk o polityce (UAM) i absolwentka Podyplomowego Studium Muzealniczego (UW); adiunkt na Wydziale Nauk Politycznych i Dziennikarstwa UAM; wiceprezeska Zarządu Polskiego Towarzystwa Nauk Politycznych Oddziału w Poznaniu; członkini International Council of Museums (ICOM) – sekcja International Committee for Museology (ICOFOM); pełnomocniczka Dziekana WNPiD ds. Muzeum UAM; autorka prawie 40 publikacji naukowych. Jej aktualne zainteresowania koncentrują się na teorii i metodologii badań polityczności muzeów. Uczestniczka kilkudziesięciu konferencji międzynarodowych i ogólnopolskich oraz kilku zagranicznych wyjazdów studyjnych.**

# POLITYKA NATURY A EKOLOGICZNA BAŚŃ WYSTAWY *WIEK PÓŁCIENIA*. ESEJ WIZUALNY

**Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie pokazało w dniach 5.06–13.09.2020 roku wystawę *Wiek półcienia. Sztuka w czasach planetarnej zmiany*. Zaprezentowano na niej kilkadziesiąt prac artystycznych z okresu półwiecza z różnych stron świata. Zgodnie z deklaracjami duetu kuratorskiego Cichocki-Lewandowska, wystawa stanowić miała przestrzeń do dyskusji na temat „«zarządzania nieodwracalnym» oraz nowych form solidarności, empatii i bycia razem w obliczu kryzysu klimatycznego". Odpowiedź na pytanie „jak próbowano to osiągnąć?" stanowi cel niniejszego „słowobrazu" będącego eksperymentem z formą eseju wizualnego. Finalizacja prac nad wystawą przypadła na czas pandemii COVID-19. Internet, pierwotnie pomyślany jako przestrzeń komplementarna względem ekspozycji, stał się alternatywą dla obecności publiczności *in situ*. Wymuszona wirtualizacja wystawy czyniła aktualnym postulat Bruno Latoura o konieczności przedefiniowania kolektywu politycznego i uznania sprawstwa aktorów nie-ludzkich. Podobne intuicje znalazły wyraz w tych spośród zaprezentowanych na wystawie prac i decyzji kuratorskich, które po latourowsku uśmiercały Naturę, gdy reszta stanowiła świadectwo myślenia różnicą Człowiek (Kultura)/Natura – petryfikującego antropocentryzm i przesądzającego o baśniowości projektów ekologicznych. Niezależnie od wystawy, pandemii, kuratorów i publiczności, w przestrzeni pawilonu znalazły się też znaki (dosłownie), że latourowskie upodmiotowienie nie-ludzi już się dokonało. Wystarczyło je tylko po mirzoeffowsku „odwidzieć".**

**SŁOWA KLUCZE wiek półcienia, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, esej wizualny, słowobraz**

**Wystawa stanowić miała przestrzeń do dyskusji na temat „«zarządzania nieodwracalnym» oraz nowych form solidarności, empatii i bycia razem w obliczu kryzysu klimatycznego". Odpowiedź na pytanie: „czy się to udało?" stanowi cel wystąpienia. Z uwagi na okoliczności pandemii COVID-19 konieczne były zmiany w programie wystawy i część wydarzeń została przeniesiona do sieci.**

**Sytuacja pandemii COVID-19 stworzyła warunki do wykorzystania na szerszą skalę przestrzeni wirtualnej w realizacji wystawy *Wiek półcienia. Sztuka w czasach planetarnej zmiany*, która w założeniu stanowić miała przestrzeń do dyskusji na temat nowych form solidarności, empatii i bycia razem w obliczu kryzysu klimatycznego.**

**Muzeum Sztuki Nowoczesnej (MSN) w Warszawie w 2020 roku pokazało wystawę *Wiek półcienia. Sztuka w czasach planetarnej zmiany*. Ekspozycję ulokowano w pawilonie Muzeum nad Wisłą. Zaprezentowano na niej 71 prac artystycznych z ostatniego półwiecza, pochodzących z kilkudziesięciu państw.**

**Zgodnie z deklaracjami duetu kuratorskiego Cichocki-Lewandowska, wystawa stworzona została jako przestrzeń do dyskusji na temat „«zarządzania nieodwracalnym» oraz nowych form solidarności, empatii i bycia razem w obliczu kryzysu klimatycznego" (2020)[1]. W założeniach miała ona służyć realizacji postulatu Nicholasa Mirzoeffa, aby „«odwidzieć» [...] wpojone nam sposoby widzenia i zacząć sobie wyobrażać nową relację z tym, co zwykliśmy nazywać naturą"[2]. Odpowiedź na pytanie „jak próbowano to osiągnąć na warszawskiej wystawie?" stanowi cel tego „słowobrazu", inspirowanego formą esejów wizualnych Johna Bergera[3].**

**Finalizacja prac nad wystawą przypadła na czas pandemii COVID-19. Lockdown oraz utrudnienia w transporcie międzynarodowym wymusiły zmiany. Nie dotarły trzy prace, które zastąpiono innymi. Konieczna była korekta projektu aranżacji oraz errata do przewodnika po wystawie. Planowany na 20 marca wernisaż został odwołany. Do 4 czerwca wystawa dostępna była wyłącznie online przez stronę internetową oraz profil na Facebooku. Po tej dacie (od 5 czerwca do 13 września) w warunkach restrykcji sanitarnych otwarto**

1 S. Cichocki, J. Lewandowska, *Wiek półcienia. Sztuka w czasach planetarnej zmiany*, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, 5.06–13.09.2020, oficjalna strona internetowa wystawy: https://wiekpolcienia.artmuseum.pl/pl/globalna-sztuka-planetarnej-zmiany [dostęp: 15.08.2021].

2 N. Mirzoeff, *Jak zobaczyć świat*, tłum. Ł. Zaremba, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Kraków–Warszawa 2016 [2015]. Por. S. Cichocki, J. Lewandowska, *Wiek półcienia. Sztuka w czasach planetarnej zmiany*.

3 J. Berger, *Sposoby widzenia*, tłum. M. Bryl, Warszawa 2008 [1972].

fot. 1. „Drewniana" architektura ekspozycji,
fot. Magdalena Lorenc

**muzeum. Wirtualne kanały komunikacji potraktowano jako alternatywę (a nie format komplementarny, jak pierwotnie zakładano) dla obecności *in situ*.**

**Wymuszona pandemią wirtualizacja wystawy uczyniła ją dostępną dla szerszej publiczności (co ułatwiły tłumaczenia na język angielski, ukraiński i migowy), niezależnie od miejsca zamieszkania (pod warunkiem posiadania kompetencji cyfrowych). Działania te – choć nie dobrowolne – były przejawem aktywizmu ekologicznego poprzez z jednej strony ograniczenie podróży („śladu węglowego"), z drugiej – dążenie do zwiększenia świadomości społecznej na temat kryzysu klimatycznego. Konweniowało to z wyborem materiałów naturalnych (do recyclingu) przy budowie ekspozycji (fot. 1) oraz ze stworzeniem w zaroślach nieopodal muzeum domku dla owadów (fot. 3). W tym kontekście zasadne wydaje się pytanie o sens zużycia papieru na druk czterech (w tym trzech darmowych), liczących łącznie 140 stron, publikacji towarzyszących wystawie, zamiast ograniczenia się do przestrzeni wirtualnej. Osobną kwestią pozostaje proporcja między tekstem a pozyskanymi na wystawę pracami artystycznymi.**

**Według Mirzoeffa „Muzea i sztuka stały się obszarami refleksji nad możliwymi reakcjami na kryzys"[4]. Sebastian Cichocki i Jagna Lewandowska wpisali się w tę diagnozę,**

4 N. Mirzoeff, *Jak zobaczyć świat*.

fot. 2. *Hassliebe 1*. Człowiek/Natura, fot. Magdalena Lorenc – kadr z filmu J. de Andrade, *Ryby*, 2016

fot. 3. *Hassliebe 2*. Muzeum owa(dom), fot. Magdalena Lorenc – K. Maniak, *Rzeźba dla owadów*, 2019

**tworząc wstęp (*Wyczul zmysły*) i sześć sekcji przestrzenno-tematycznych (*Wprowadzenie/ Korytarz*; *Działania wspólnotowe, kontrkulturowe*; *Obserwacje/ Wizualizacje*; *Natura: eksploatacja vs współpraca*; *Instrukcje/Inspiracje*; *Siły przyrody vs siły człowieka*). Zaprezentowane w ich ramach prace podzielić można według kryterium zgodności lub jej braku z kontestowaną przez Bruno Latoura „nowoczesną Konstytucją”[5], ufundowaną na opozycji ludzkie i nie-ludzkie (Natura). Do pierwszej grupy zaliczyć należy prace przedstawione na fot. 2 i 3, a do drugiej – *Homo Anobium św. Franciszek 100% rzeźby*, 1680–1985 (fot. 5), jak również decyzję kuratorów o umieszczeniu instalacji dźwiękowej A. Kanngieser poza muzeum (fot. 4).**

**Pandemia wywołana przez wirusa SARS-COV-2 dowiodła sprawczości czynników nie-ludzkich. Antropocentryczny paradygmat myślenia o świecie uległ falsyfikacji, gdy ludzkość została najpierw zaskoczona (w większości), a następnie zmuszona do działania przez nie-ludzkiego latourowskiego aktora (aktanta). Równocześnie – *per analogiam* do kryzysu klimatycznego – indukowała ona mechanizmy wyparcia właściwe części cywilizacji zachodniej żyjącej w „wieku półcienia”. To ostatnie określenie, przyjęte przez kuratorów wystawy za Naomi Oreskes i Erikiem Conwayem[6], stanowiło krytyczne odwołanie do antyintelektualizmu „wieków ciemnych”. W opozycji do praktyk średniowiecza, Cichocki i Lewandowska**

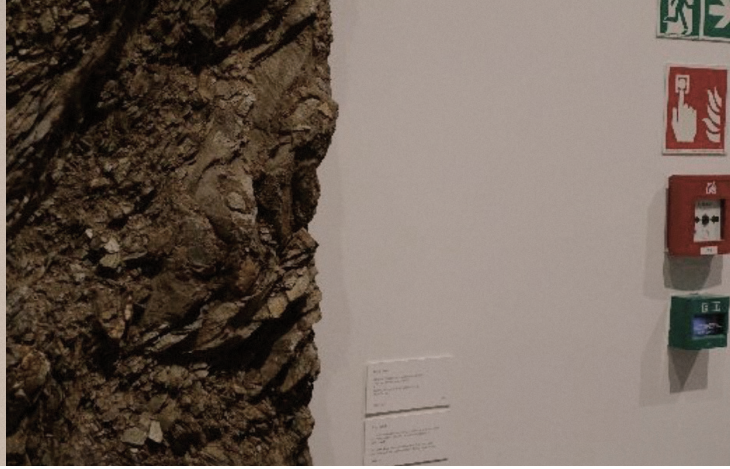
5 B. Latour, *Polityka natury. Nauki wkraczają do demokracji*, tłum. A. Czarnacka, Warszawa 2009 [2004].
6 N. Oreskes, E.M. Conway, *Upadek cywilizacji zachodniej. Spojrzenie z przyszłości*, tłum. E. Bińczyk, J. Gużyński, K. Tarkowski, Warszawa 2017 [2014].

fot. 4. Zarośla ekspozycji – wbrew podziałowi na Naturę i Kulturę,
fot. Magdalena Lorenc

**stworzyli więc wystawę wymagającą słownika (oprac. przez E. Bińczyk) dla zrozumienia takich pojęć, jak np. „cht(h)ulucen" czy „terraformowanie".**

**Niezależnie od wystawy i jej twórców, na ścianie pawilonu wystawowego widoczne były powszechnie zrozumiałe znaki bezpieczeństwa z piktogramami wskazującymi wyjście ewakuacyjne i przycisk alarmowy, którego należy użyć w razie pożaru – wizualne świadectwo traktowania ognia jako potencjalnego czynnika sprawczego, zdolnego wymuszać określone działania (fot. 6). Znaki te – „odwidziane" – to wizualny manifest latourowskiej „nowej Konstytucji" (odrzucającej „nowoczesną Konstytucję") w przestrzeni muzeum (i każdej innej). Stanowi ona propozycję różną wobec tradycyjnie rozumianej ekologii jako troski o środowisko naturalne, którą francuski socjolog uważa za błędną i nieefektywną. W zamian przedkłada projekt ekologii politycznej, w którym proponuje myślenie w kategoriach kolektywu aktorów ludzkich i nie-ludzkich (np. ognia), a tym samym „uśmierca" Naturę i opozycje: Człowiek/Natura, Kultura/Natura itd.**

fot. 5. Efekt prac kolektywu w składzie: nieznany rzeźbiarz, korniki drukarze, Czekalska+Golec *et al.*, fot. Magdalena Lorenc



fot. 6. Ogień jako potencjalny czynnik sprawczy – latourowski aktant, fot. Magdalena Lorenc

**BIBLIOGRAFIA**


**Berger J.**, *Sposoby widzenia*, **tłum. M. Bryl, Warszawa 2008 [1972].**

**Cichocki S., Lewandowska J.**, *Wiek półcienia. Sztuka w czasach planetarnej zmiany*, **Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, 5.06–13.09.2020, oficjalna strona internetowa wystawy: https://wiekpolcienia.artmuseum.pl/pl/globalna-sztuka-planetarnej-zmiany [dostęp: 15.08.2021].**

**Latour B.**, *Polityka natury. Nauki wkraczają do demokracji*, **tłum. A. Czarnacka, Warszawa 2009 [2004].**

**Mirzoeff N.**, *Jak zobaczyć świat*, **tłum. Ł. Zaremba, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Kraków–Warszawa 2016 [2015].**

**Oreskes N., Conway E.M.**, *Upadek cywilizacji zachodniej. Spojrzenie z przyszłości*, **tłum. E. Bińczyk, J. Gużyński, K. Tarkowski, Warszawa 2017 [2014].**

*KEYWORDS / AGE OF TWILIGHT / MUSEUM OF MODERN ART IN WARSAW*

*VISUAL ESSAY / WORD-PICTURE*

**PhD MAGDALENA LORENC / Political scientist and museologist, she hold a PhD in political sciences (Adam Mickiewicz University in Poznań) and is graduate of the Postgraduate Museum Studies (University of Warsaw); Assistant Professor at the Faculty of Political Science and Journalism at the Adam Mickiewicz University in Poznań; Vice-Chairwoman of the Board of the Polish Political Science Association, Poznań Branch; Member of the International Council of Museums (ICOM) – Section of the International Committee for Museology (ICOFOM); Plenipotentiary of the Dean of the Faculty of Political Science and Journalism at the Adam Mickiewicz University in Poznań for the Adam Mickiewicz University Museum; author of almost 40 scientific publications.**

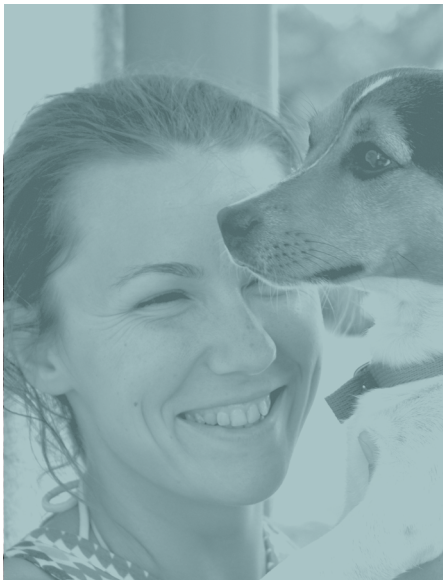
*IN THE PERIOD 5 JUNE – 13 SEPTEMBER 2020 THE MUSEUM OF MODERN ART IN WARSAW HAS SHOWN THE EXHIBITION THE AGE OF TWILIGHT. ART IN TIMES OF PLANETARY CHANGE. IT SHOWCASES DOZENS OF ARTWORKS FROM DIFFERENT PARTS OF THE WORLD, CREATED IN THE LAST HALF-CENTURY. ACCORDING TO THE DECLARATIONS OF THE CURATORIAL DUO CICHOCKI-LEWANDOWSKA, THE EXHIBITION WAS INTENDED AS A SPACE THAT WOULD OFFER DISCUSSION ON "'MANAGING THE IRREVERSIBLE' AND NEW FORMS OF SOLIDARITY, EMPATHY AND BEING TOGETHER IN THE FACE OF THE CLIMATE CRISIS". ANSWERING THE QUESTION "HOW WAS THIS ATTEMPTED?" IS THE AIM OF THIS 'WORD-PICTURE' WHICH IS AN EXPERIMENT WITH THE FORM OF THE VISUAL ESSAY. THE FINALISATION OF THE WORK ON THE EXHIBITION COINCIDED WITH THE COVID-19 PANDEMIC. ORIGINALLY CONCEIVED AS A SPACE COMPLEMENTARY TO THE EXHIBITION, THE INTERNET HAS BECOME*

# *THE POLITICS OF NATURE AND THE ECOLOGICAL FABLE OF THE EXHIBITION THE AGE OF TWILIGHT. VISUAL ESSAY*

*AN ALTERNATIVE TO THE PRESENCE OF THE PUBLIC IN SITU. THE ENFORCED VIRTUALISATION OF THE EXHIBITION MADE RELEVANT BRUNO LATOUR'S POSTULATE ABOUT THE NEED TO REDEFINE THE POLITICAL COLLECTIVE AND RECOGNISE THE AGENCY OF NON-HUMAN AGENTS. SIMILAR INTUITIONS WERE EXPRESSED IN THOSE AMONG THE WORKS AND CURATORIAL DECISIONS PRESENTED IN THE EXHIBITION, WHICH, IN A LATOURIAN MANNER, KILLED NATURE, WHILE THE REST WERE TESTIMONY TO THE THINKING OF THE MAN (CULTURE)/NATURE DIFFERENCE – PETRIFYING THE ANTHROPOCENTRISM AND JUDGING THE ECOLOGICAL PROJECTS AS FABLES. REGARDLESS OF THE EXHIBITION, THE PANDEMICS, THE CURATORS AND THE AUDIENCE, THERE WERE ALSO (LITERALLY) SIGNS IN THE PAVILION SPACE THAT THE LATOURIAN EMPOWERMENT OF NON-HUMANS HAD ALREADY TAKEN PLACE. THEY JUST HAD TO BE "UNSEEN" IN THE MIRZOEFFIAN MANNER.*

## ELŻBIETA PAKUŁA-KWAK

**prof. dr hab., architekt wnętrz, prowadzi I Pracownię Projektowania Architektury Wnętrz na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Projektuje wnętrza użyteczności publicznej, wnętrza mieszkalne, meble i elementy wyposażenia wnętrz. W pracy naukowej bada intertekstualne aspekty interpretowania i modelowania przestrzeni architektonicznej.**



## JOANNA ŁAPIŃSKA

**architekt wnętrz, doktor sztuki, adiunkt na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Projektuje wnętrza prywatne, wnętrza użyteczności publicznej, meble i elementy wyposażenia wnętrz. Bierze udział w badaniach naukowych. Wspólnie z prof. Elżbietą Pakułą-Kwak prowadzi projekt badawczy *Przestrzenie sztuki – przenikania. Intertekstualne działania twórcze w przestrzeni architektonicznej*.**

# WYSTAWA *A MYSTERY PLACE FOR DWELLING / WORKING / RELAXING* JAKO PRZESTRZEŃ WIELOKROTNYCH ODCZYTAŃ

**Artykuł *Wystawa „A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing" jako przestrzeń wielokrotnych odczytań* prezentuje wyniki rozważań dotyczących interpretacji i reinterpretacji działań włączających do projektowania architektury wnętrz zjawiska z obszaru natury, sztuki, architektury i technologii.**

**Pretekstem do namysłu nad przekształceniem przestrzeni tekstu zapisanego słowami i środkami sztuki była instalacja *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* zrealizowana w Galerii Fashion Start-up w Krakowie wiosną 2021 roku.**

**Wystawa i jej przetworzone obrazy stały się podstawą ukierunkowanej na kreację wielokrotnej analizy intersubiektywnych doświadczeń pod kątem idei, wartości estetycznych, struktury przestrzennej, podatności na zmiany, udoskonalenia lub zaprzeczenia, czy też świadomego odchodzenia od ustalonych rozwiązań.**

**Instalacja *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* składająca się z luźno powiązanych z podstawowym zadaniem projektowym poszukiwań i artystycznych rozstrzygnięć wielu autorek stała się przestrzenią wielokrotnych odczytań – doświadczeniem in-between – przestrzeni pomiędzy – obarczoną konsekwencjami przerwą, przestrzenią eksperymentu w ściśle ukierunkowanym, pragmatycznym działaniu projektowym.**

**SŁOWA KLUCZE wystawa, przestrzeń wielokrotnych odczytań, interpretacja**

Wystawa *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* to przestrzeń wielokrotnych odczytań, które polegały na tworzeniu sieci wymiany, związków oraz relacji między tekstami literackimi, popularnonaukowymi, naukowymi, tekstami przestrzeni i obrazów. Intertekstualny charakter działań poprzedzających wystawę i towarzyszących jej prowadził do otwarcia wielu interpretacyjnych okien, stworzenia nowych warstw znaczeniowych zarówno w realnej przestrzeni Galerii Fashion Start-Up przy ul. Piłsudskiego 21 w Krakowie, jak i w późniejszych wirtualnych przekształceniach.

Wielowątkowe działania inicjował metatekst – swoista matryca tworzona na bazie badań artystyczno-naukowych *Przestrzenie sztuki – przenikania. Intertekstualne działania twórcze w przestrzeni architektonicznej* prowadzonych przez autorki tego artykułu, obejmująca wszystkie fazy procesu projektowego, podlegająca ciągłym fluktuacjom i nawarstwieniom. Matryca ta określiła pośrednie i bezpośrednie środki sprawcze dla całego projektu, którymi były zagadnienia projektowe, idee, zawężone do obszaru sztuk plastycznych artefakty kultury, wątki literackie – fragmenty opowiadań Itala Calvino oraz biofilia – teoria i praktyka projektowa, jak również wskazówki wykonawcze, warsztatowe i zasoby materiałów. Między wierszami podstawowego tekstu – płaszczyzny odniesień – znalazły się trudno definiowalne pojęcia przestrzeni choratycznej i przestrzeni „pomiędzy".

Pojęcia te mogą zasilać twórczość, być interpretowane bardziej intuicyjnie, bardziej wrażeniowo czy bardziej obrazowo niż na drodze rozumowych dociekań. Nie-rozumienie może stać się inną drogą poznania, umożliwia poruszanie się pomiędzy wieloma możliwościami; zawiesza na jakiś czas podejmowanie pragmatycznych decyzji, daje wolność, której chwilowo nie trzeba dzielić z odbiorcami realnych, projektowanych przez nas artefaktów, miejsc i przestrzeni; pozwala na wyłanianie się obszarów tajemnicy.

Il. 2. *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* – wystawa

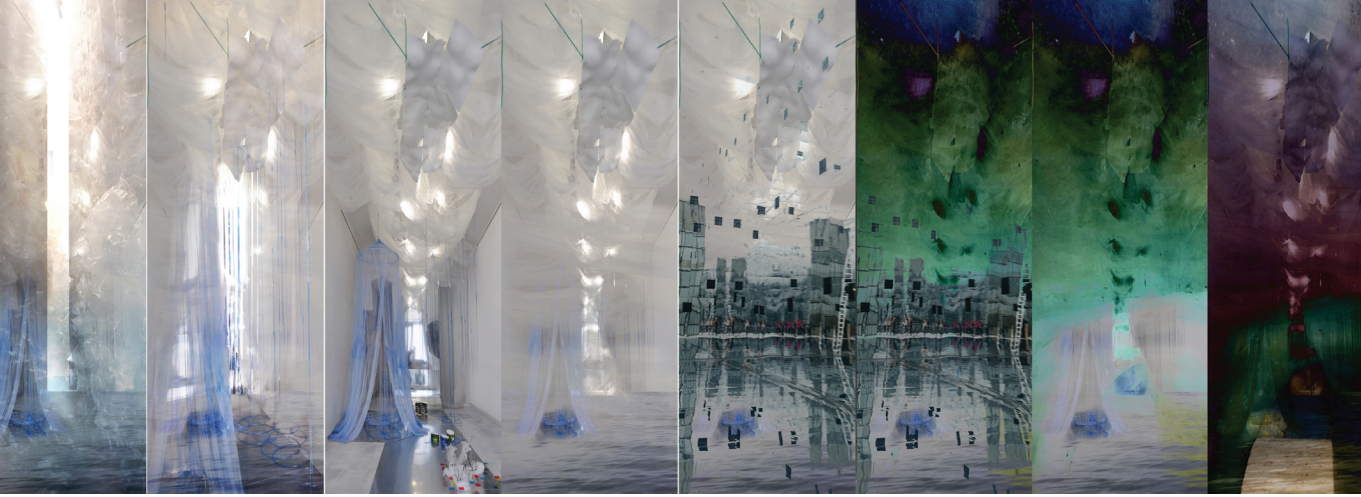
**Intuicja może być przeczuciem ogólnego porządku, ale jako droga poznania szczególnie narażona jest na niedoskonałości. Wybucha i zaraz znika. Poddaje się wewnętrznym nastrojom i zewnętrznym wpływom. Miesza się z uprzedzeniami i zwykłym ludzkim lękiem. Rozpala się i gaśnie. Intuicja ma naturę ognia[1].**

**Płomień i kryształ to emblematyczne figury, według których można rozpatrywać wszelkie logiczne i metafizyczne procesy; można nimi obrazować naturę wszechświata i naturę człowieka – jego codzienne życie, jak i wyższe formy artystycznej twórczości. Kryją wykalkulowaną pracę twórców spod znaku kryształu i żywiołowe, intuicyjne, pozbawione chłodnej doskonałości działania zwolenników płomienia. Italo Calvino, uznając siebie za zwolennika kryształu, który nie zapomina o znaczeniu, „jakie ma płomień jako sposób bycia i forma istnienia"[2], przestrzega, aby ci, „którzy uważają się za stronników płomienia, nie tracili z oczu spokojnej i trudnej lekcji kryształu"[3].**

**Trzeba mieć czas na swobodne, nieskrępowane składanie w nowe konfiguracje intuicyjnych skojarzeń i szczęśliwych przypadków i czas na zawężenie interpretacji, na logiczną, pragmatyczną eliminację rzeczy zbędnych, nie dość precyzyjnych, by osiągnąć chociaż chwilową pełnię – hipotetyczną całość. Ten czas przybiera różne rytmy, jest nieciągły, poszarpany, zawiera dziury i szczeliny, przez które wdzierają się impulsy pochodzące z pozornie niepowiązanych narracji, ale też punktowe koncentracje inwencji, które nadają światom rzeczywistym i fantastycznym nieoczywiste kształty.**

**W umownej matrycy jest szczelina, wgląd na pociągającą niedefiniowalność *chory* wplątanej w liczne sieci interpretacyjne tworzone na gruncie filozofii platońskiej. *Χώρα / Chora* Jacques'a Derridy jest tekstem otwierającym sferę „pomiędzy", pozwalającym na do-**

1 O. Tokarczuk, *Podróż ludzi księgi*, Warszawa 2019, s. 26.
2 I. Calvino, *Wykłady amerykańskie*, Warszawa 2009, s. 82
3 I. Calvino, *Wykłady amerykańskie*, dz. cyt., s. 82.



Il. 2. *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing – interpretacje*

**świadczanie osobistych zbliżeń do istoty choratycznej przestrzeni.**

> **[…] dyskurs na temat *chory* […] nie wywodzi się z *logosu* naturalnego lub prawomocnego, raczej z rozumowania hybrydycznego, nieczystego (*logismo notho*), a nawet zdeprawowanego. Wyłania się „jak z sennego marzenia" […], co może go zarówno pozbawić jasności, jak nadać mu moc wieszczenia[4]. *Chora* nie jest ani „zmysłowa", ani „inteligibilna", przynależy do „trzeciego rodzaju"[5] […]. Nie można nawet o niej powiedzieć, że nie jest *ani* tym, *ani* tamtym albo że jest *zarazem* tym i tamtym[6].**

**Wartość i znaczenie *chory* ujawnia się w bogactwie interpretacji. Określenie *chory* jako „środowiska przestrzennego"[7] może wydawać się bliższe naszemu rozumieniu i obrazowaniu świata, jak również funkcjonujące w sieciach interpretacyjnych przekłady samego słowa *chora* – „miejsce", „umiejscowienie", „usytuowanie", „okolica", „kraina", i – metaforycznie, według samego Timajosa – „matka", „żywicielka", „naczynie", „matryca". *Chora* pomyślana jako pierwotna otchłań, niewidzialna, pozbawiona zmysłowej formy, inaczej oddziałuje na wyobraźnię niż oswojona, bliska, taktylna „okolica".**

***Chora*, jako figura miejsca[8], wprowadzona w obszar umownej matrycy, staje się jednym z impulsów wzbudzających przeczucie, że istnieje coś obok/poza/pomiędzy, coś, czego nie**

4 J. Derrida, *Χώρα / Chor*a, Warszawa 1999, s. 11.
5 Jak Monodikos w opowiadaniu *Kalendarz ludzkich świąt*; O. Tokarczuk, *Opowiadania bizarne*, Warszawa 2020, s. 234.
6 J. Derrida, *Χώρα / Chora*, dz. cyt., s. 10.
7 J. Derrida, *Χώρα / Chora*, dz. cyt., s. 16–17 – Derrida odnosi się do określenia Luca Brissona, który analizuje Platona w inny sposób.
8 „Jest ona figurą miejsca, do którego wpisuje się *wszystko, co można wyróżnić w świecie*" – J. Derrida, *Χώρα / Chora*, dz. cyt., s. 48.
9 O. Tokarczuk, *Opowiadania bizarne*, Warszawa 2020, s. 234, opowiadanie *Kalendarz ludzkich świąt*.

Il. 3. *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* – wystawa

**można pominąć w zmaterializowanych, doraźnych działaniach – przynależy do trzeciego rodzaju, jest Monodikosem[9] z *Opowieści bizarnych* Olgi Tokarczuk – odnawiającym się w cierpieniu istnieniem, zawieszonym pomiędzy światem żywych i umarłych, pomiędzy rzeczywistym i wirtualnym, pomiędzy nieodgadnioną tajemnicą *sacrum* a wysoce technologicznym *profanum*.**

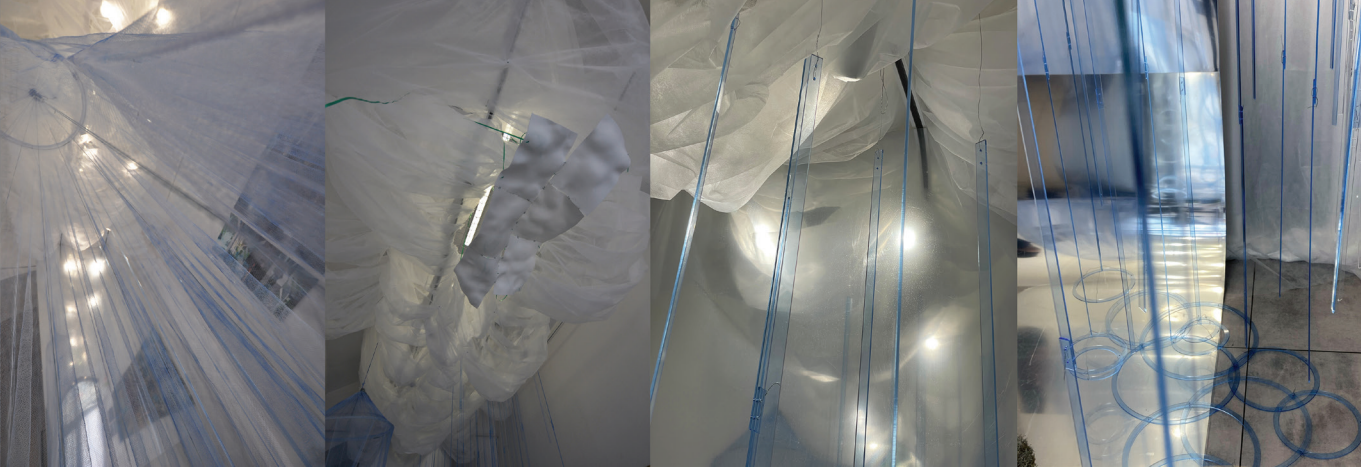
**Choratyczny bezkres przyjmuje wirtualną rzeczywistość – doskonałą, wyzwalającą z wszelkich przyziemnych zobowiązań. Cyfrowe interpretacje mieszają przeszłe rzeczywiste z przyszłym domniemanym, zmieniają wszystko, co znane i oswojone, w tajemniczo-niepokojąco obce. Tworzą przestrzeń iluzji, która może być przeczuciem nowego porządku, podłożem do projektowania innego, wzbogaconego o niecodzienne, abstrakcyjne zjawiska rzeczywistego miejsca. Dzięki pewnemu rodzajowi wrażliwości na nieoczywistość w procesie scalania wątków wysnutych z różnych obszarów sztuki i nauki, z różnych sygnałów świata może wyłonić się poczucie całości, sensu i logicznej harmonii.**
**Olga Tokarczuk mówi, że**

> **w tym wielkim, płynnym, migoczącym uniwersum, jakim jest świat, nic nie jest nowe. To odmienna konfiguracja ustawia rzeczy w odmienny sposób, tworzy nowe skojarzenia, nowe pojęcia[10].**

**Powinniśmy dać sobie prawo do tworzenia nowych opowieści, nowych pojęć i nowych słów [...]. A co powiedzielibyście na ognozję?"[11].**

> **Ognozja (ang. *ognosia*, fr. *ognosie*) – narracyjnie zorientowany, ultrasyntetyczny proces poznawczy, który odzwierciedlając przedmioty, sytuacje i zjawiska,**

10 O. Tokarczuk, *Czuły narrator*, Warszawa 2020, s. 28.
11 O. Tokarczuk, *Czuły narrator*, dz. cyt., s. 28.



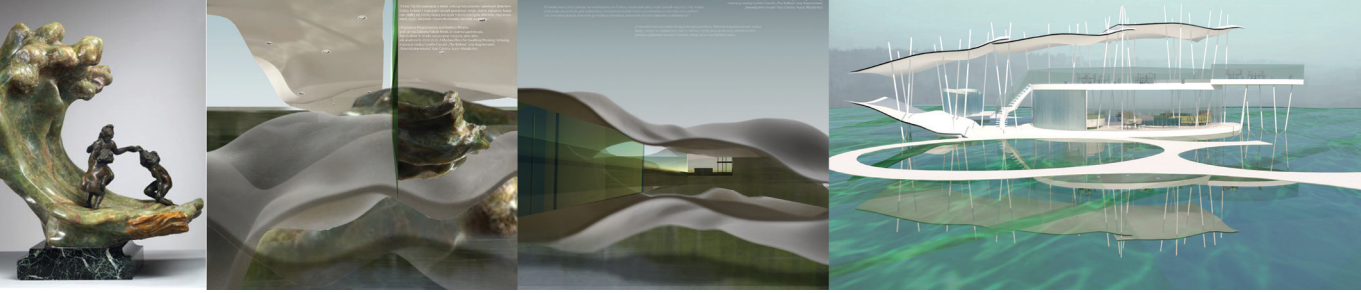
**próbuje uporządkować je w wyższy współzależny sens; → pełnia. Potocznie: umiejętność syntetycznego podejścia do problemów poprzez poszukiwanie porządku zarówno w samych narracjach, jak i detalach, drobnych częściach całości.**

**Ognozja skupia się na pozaprzyczynowo-skutkowych i pozalogicznych łańcuchach zdarzeń, preferując tzw. → spawy, → mostki, → refreny, → synchroniczności. Sugeruje się często związek ze zbiorem fraktali Mandelbrota oraz → teorią chaosu. Bywa postrzegana jako alternatywny rodzaj postawy religijnej, czyli → alterreligia, która upatruje tzw. siły scalającej nie w jakimś ponadbycie, ale raczej w bytach podrzędnych, „niskich", tzw. → drobnicy ontologicznej.**

**Upośledzenie w zakresie ognozji przejawia się niemożnością postrzegania świata jako integralnej całości, czyli widzeniem wszystkiego osobno; zaburzona jest wtedy funkcja → wglądu w sytuacje, syntezy i kojarzenia faktów pozornie zupełnie ze sobą niepowiązanych. W terapii ognozji często używa się metody leczenia powieścią (ambulatoryjnie stosuje się też opowiadania)[12].**

**Koncentracja nieskrępowanej inwencji i analitycznego myślenia dla uzyskania cząstkowych, indywidualnych całości – projektów przestrzeni o określonych właściwościach odbywała się w opisywanym przypadku w obrębie wyznaczonego pola projektowo-badawczego – wstępnej matrycy obejmującej etapy podstawowych tematów: *Przestrzeń mieszkalna* (II rok 1 stopnia) i *Hub'n'club – środowisko pracy* (III rok 1 stopnia i I rok 2 stopnia), ze szczególnym uwzględnieniem etapu środkowego – *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing*.**

12 O. Tokarczuk, *Czuły narrator*, dz. cyt., s. 28–29.



Il. 4. Natalia Kuś, *Pawilon Hub'N'Club na wodzie*

**Poszczególne autorskie rozwiązania będą przybierać różne postaci, jednak każde z nich ma swój wewnętrzny sens, jest całością, która mogła powstać dzięki wyodrębnieniu cech doskonale relewantnych z punktu widzenia projektowego celu. Włączenie działań badawczych z obszarów dotykających trudno definiowalnej choratycznej przestrzeni, sfery „pomiędzy", skłania do uznania za istotne te cechy, te właściwości projektowanej przestrzeni, na które w innym wypadku nie zwróciłybyśmy uwagi.**

**Matryca przyjmuje wszystko, co wiąże się z pewnym wycinkiem aktualnej rzeczywistości, włącza w obszar badawczy energie sztuki, natury i technologii. Jako fragmentaryczny układ odniesień ma otwartą formułę, oferuje i przyjmuje wiązki możliwości, umożliwia tworzenie serii zbliżeń do indywidualnie tworzonych dróg myśli; zapewnia czas, w którym presja precyzyjnej odpowiedzi na przedstawiony temat projektowy zostaje zawieszona.**

> **Rozum bardziej łaknie drogi niż jej końca[13].**
> **Ignorantka – dyscyplina naukowa badająca wiedzę o aktualnej niewiedzy[14].**

**Każda z uczestniczek wielowątkowego doświadczenia tworzyła niepowtarzalne sieci skojarzeń bezpośrednio i pośrednio związanych z matrycą zadania projektowo-badawczego. Indywidualne rozwiązania wywiedzione z metatekstu, zespolone w bezpośrednich związkach przestrzennych z artefaktami innych autorek, stworzyły nową całość, tym samym stały się nowym metatekstem – kolejną przestrzenią interpretacji.**

**Interpretacje są niejednoznaczne. Oscylują pomiędzy twórczą a odtwórczą rolą interpretatora, pomiędzy wydobywaniem sensu dzieła a jego zniekształceniem, pomiędzy obojętnym objaśnieniem a głębokim przeżyciem inicjującym nowe, nieoczekiwane znaczenia. Susan Sontag w eseju *Przeciw interpretacji* udowadnia, że rozkładanie dzieła na czynniki pierwsze zubaża je i nie pozwala na jego całościowy odbiór. Z kolei Umberto Eco twierdzi, że dzieło staje się w procesie interpretacji uwzględniającym intencje autora, czytelnika i samego dzieła. Według Olgi Tokarczuk**

13 S. Lem, *Wizja lokalna*, Kraków 2020, s. 394.
14 S. Lem, *Wizja lokalna*, dz. cyt., s. 454.
15 O. Tokarczuk, *Czuły narrator*, dz. cyt., s. 113.

Il. 5. Angelika Leś, *fireWORK*

> **akty interpretacji odkrywają kolejne warstwy świata – rację mają buddyści, ucząc, że świat tworzą powiewające w pustce zasłony Mai, Iluzji. Interpretacje mogą się wzajemnie wykluczać – nic to, wykluczanie jest przecież dopełnianiem! Związki między faktami rysują się intuicyjnie, zaczynają działać synchroniczności, skojarzenia, z których buduje się nagłe i oczywiste zrozumienie. Interpretacja nie jest inną percepcją, ale nadawaniem sensu. Wielu sensów. Tekst jest nieskończony…**[15]

**To, co pojawia się w wyniku interpretacji obszarów spoza kręgu bezpośrednich zawodowych uwarunkowań, jest poetycką, konceptualną, wyzwoloną z utartych konwencji badawczą pracą, która pozwala poszerzyć perspektywę poza stereotypy mówiące o tym, czym architektura wnętrz powinna być, jeśli nie na przykład manifestem kapitalistycznych łupów zaaranżowanych zgodnie z najnowszymi trendami. Być może sieciowe, wielowątkowe interpretacje są kluczem do zrozumienia złożoności świata poprzez architekturę i sztukę, kluczem do czynnego udziału w transformacji stylów życia zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju i biofiliczną praktyką.**

**W interpretacji metatekstu przez Natalię Kuś kuliście skłębiona *Fala* z onyksu i brązu autorstwa Camille Claudel nawarstwiła się na błękitne miasta – Fedory – zamknięte w szklanej kuli, których możliwość istnienia jest równie złudna co konieczność, i na Chloe – miasto powściągające namiętność, utrzymujące intensywne relacje w sferze domysłów. Fuzja inspiracji dziełem sztuki, literackim tekstem i przyjętych założeń projektowych zadania *Hub'n'club – środowisko pracy* przybrała formę kulisto-falujących zadaszeń nad elastyczną, biofiliczną przestrzenią, by w zadaniu projektowo-badawczym stać się trójwymiarowym modelem sklepienia – alegorią wody, chmur i mgły. Organicznie kształtowane niebiańsko-ziemskie sklepienie Natalii Kuś stało się kluczowym elementem – „meta-chmurą" – chimerycznego nieba wystawy *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing*.**

16 M. Czubińska, *Turner. Malarz żywiołów*, Kraków 2011, s. 15.

Il. 6. Weronika Majewska, *Co-working Kotlarska 11*, Kraków

**John Ruskin, wielbiciel twórczości Williama Turnera, nazywał obserwacje zmienności natury, jak i przedstawianie jej w malarskich wizjach, „służbą chmurom”[16]. „Służba chmurom” stała się niewyczerpanym źródłem interpretacji i odczytań wystawy, poprzez nawarstwianie zjawisk atmosferycznych – zmierzchu i świtu, morskich fal, chmur, mgły, wiatru i deszczu. Angelika Leś włączyła do obszaru poszukiwań swoistych właściwości projektowanej przestrzeni Hub'n'club obraz *Pożar parlamentu* Williama Turnera – najwybitniejszego malarza angielskiego romantyzmu – malarza Natury. Projektantka stworzyła własną fuzję żywiołów ognia i wody. Przestrzenną alegorią destrukcyjnej siły płomienia stała się w projekcie Angeliki wirująca kompozycja rytmicznie multiplikowanych elementów sufitu przeszywanych światłem. Zaczerpnięte z obrazu Turnera wyrafinowane kolory, atmosferyczność, zmienność, ulotność i płynne przenikanie form wyznaczyły kierunek kolejnych odczytań i interpretacji działań twórczych, zmierzających ku zespoleniu natury i architektury, zacieraniu granic między wnętrzem a zewnętrzem, szukaniu nowych wartości w przestrzeni „pomiędzy”.**

**Eksploracja trudno definiowalnej strefy *in-between* dotyczy przestrzeni określonej – odbywa się w płynnych granicach wyznaczonych przez dyscyplinę sztuk plastycznych, jakkolwiek znaczący wpływ na rozpoznanie i plastyczną interpretację postawionego problemu ma „lektura” literackich, filozoficznych i antropologicznych sposobów obrazowania i konceptualizowania świata. Włączenie działań badawczych dotykających przestrzeni „pomiędzy” skłania do uznania za istotne tych cech, tych właściwości projektowanej przestrzeni, na które w innym wypadku nie zwrócilibyśmy uwagi. Słowo „pobrane” z przestrzeni „pomiędzy” – pomiędzy przyrodą, antropologią a sztuką – może stać się źródłem tworzenia nieoczekiwanej sieci znaczeń.**

**Sieciowość, symultaniczność, przemieszczanie, przenikanie, zestawianie i płynność stały się kluczowymi słowami opisującymi współczesną rzeczywistość we wszelkich tekstach odnoszących się do zjawisk współczesności. Śledzenie ich znaczeń i interpretacji**

w różnych źródłach sztuki i nauki poszerza przestrzeń wiedzy i wyobraźni. Wątki wysnute z niebezpośrednio powiązanych obszarów budują przestrzeń iluzji, która może w znacznym stopniu zmaterializować się w doraźnym wymiarze – w projektowaniu nowych rzeczy, miejsc i przestrzeni.

Dzięki szczególnej otwartości na nieoczywiste zjawiska i idee, i dzięki wrażliwości artystycznej, wszelkie impulsy pochodzące z pozornie odległych światów mogą być przetworzone, wydobyte na powierzchnię i stać się jedną z pierwszych warstw, na którą zostaną nadbudowane, transformowane i przemieszczane kolejne warstwy złożonych, projektowych właściwości – społecznych, użytkowych, realizacyjnych.

W opracowaniu Weroniki Majewskiej fuzja żywiołu wody, dzieła sztuki i designu sprawiła, że wnętrze coworkingowego biura zyskało niezwykłą aurę. Koncepcja wnętrza inspirowanego obrazem *Ulica paryska w deszczu* Gustave'a Caillebotta zawierała odniesienia do atmosfery wilgotności, deszczu, melancholii i spleenu, ale też do parasoli[17] – atrybutów deszczowej pogody, które przybrały formę oświetleniowych kręgów. Ponowne odczytanie wątków formalnych i znaczeniowych, scalonych według własnego klucza interpretacyjnego, doprowadziło Weronikę do „zmaterializowania" deszczu i kałuż w autorskim fragmencie wystawy, współgrającym z pozostałymi elementami artystycznej instalacji, co następnie zostało przetłumaczone w projekcie środowiska pracy co-workingowej na elementy wyposażenia wnętrz, za których dobór i aranżację autorka otrzymała nagrodę w konkursie „Wnętrze, Światło, Cień" organizowanym przez Politechnikę Krakowską.

Praca ta pokazuje, że czas wyodrębniony z założonego rytmu procesu projektowego, przeznaczony na bardziej artystyczne, nie-projektowe przeżycie i doświadczenie pozwala na działania emocjonalne, intuicyjne, zwalnia z konieczności argumentowania, dzięki czemu wydobywamy z obszaru możliwości to, co przemawia najsilniej, co się nasuwa, dominuje,

17 Parasole w interpretacji W. Majewskiej były także odniesieniem do obowiązujących obostrzeń pandemicznych – wyznaczały przestrzeń prywatną użytkowników, pozwalając na kontakt z innymi z zachowaniem bezpiecznego dystansu.

Il. 7. Aleksandra Zima, *Coworking office. Wadowicka 3*

**otacza nas wyczuwalną aurą. Wchodzimy w płomienie, w ścianę deszczu, we mgłę, które zmieniają znane i oswojone miejsce w przestrzeń tajemną.**

**Tu warto zwrócić uwagę na fakt, że wyznaczone wspólnie przez uczestniczki warsztatów *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* pole interpretacyjne, wywodzące się z projektu *Przestrzenie sztuki – przenikania. Intertekstualne działania twórcze w przestrzeni architektonicznej*, zostało zdominowane przez Naturę. Nawet dzieła sztuki wybrane jako źródła inspiracji w przeważającej mierze zawierały odniesienia do różnych form natury – chmur, deszczu, wilgotności, kojącej zieleni roślinności.**

**Biofilicznie ukierunkowana interpretacja *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* otwiera się ku plantroposcenie – alternatywnej dla antropocenu teorii stworzonej przez Natashę Myers z York University, zgodnie z przeświadczeniem, popartym jej badaniami naukowymi, że rośliny są tym, co sprawia, że Ziemia jest zdolna do życia.**

**Działania badawcze i teoretyczne antropolożki stały się inspiracją dla niezwykłej instalacji artystycznej *Life* Olafura Eliassona zrealizowanej wiosną 2021 roku w Muzeum Fundacji Beyeler w Bazylei. Artysta w sposób bezprecedensowo bezpośredni połączył przestrzeń wewnętrzną muzeum zaprojektowanego przez Renzo Piano z zewnętrznym stawem i publicznym ogrodem, usuwając przeszklenie elewacji i zalewając sale wystawowe zieloną wodą. Zwiedzający mogli poruszać się po ekspozycji drewnianymi chodnikami przy akompaniamencie odgłosów owadów, ruchu ulicznego i innych ludzi, chłonąc zapachy roślin i wody. Środowisko sztuki, stworzone między różnymi rzeczywistościami, między muzealnymi ścianami odartymi z obrazów a wodnym pejzażem, zostało poddane zmiennej pogodzie, oscylacji światła i mroku, jako że muzeum dostępne było w dzień i w nocy. Artystycznym tworzywem stały się esencje i wartości natury – woda, powietrze, rośliny, zwierzęta i ludzie zanurzeni w pełni współistnienia[18].**

18 https://www.fondationbeyeler.ch/en/olafur-eliasson-life [dostęp: 14.12.2021].
19 https://publicdelivery.org/joseph-beuys-7000-oaks/ [dostęp: 14.12.2021].

„Czas zarazy" zmienił nasze oczekiwania w stosunku do przestrzeni publicznych i prywatnych. Posadzenie drzewa w mieście czy przyniesienie bukietu kwiatów do domu nabiera teraz innego znaczenia niż przed dwoma laty. Należy jednak pamiętać, że blisko 40 lat temu (1982, Documenta 7, *7000 Eichen – Stadtverwaldung statt Stadtverwaltung / 7000 Oaks – City Forestation Instead of City Administration*) Joseph Beuys zaproponował plan zasadzenia 7 tys. dębów w całym mieście Kassel, z których każdemu towarzyszył kamień bazaltowy. Olbrzymi stos kamieni ułożony przy Muzeum Fridericianum kurczył się za każdym razem, gdy zostało posadzone drzewo. Artystyczna interwencja, wynikająca z postrzeganej ekstensywnej urbanizacji miast, uważana była za jedną z najbardziej ambitnych, ale też kontrowersyjnych w tamtych czasach, miała obudzić społeczną świadomość i zapoczątkować działania w kierunku odnowy ekologicznej. Projekt trwał pięć lat i rozprzestrzenił się na inne miasta na całym świecie[19].

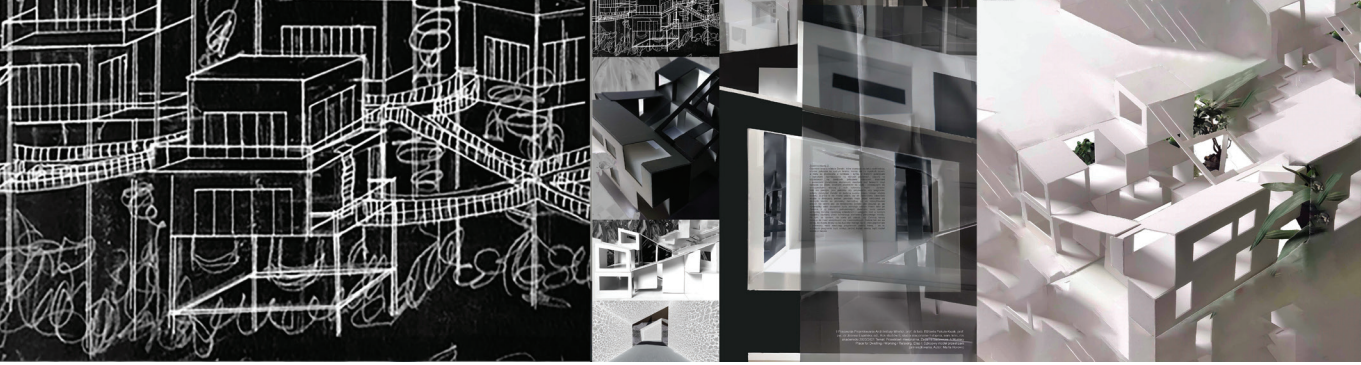
Od czasów „sztuki poszerzonej" Josepha Beuysa granice między sztuką, architekturą i designem zacierają się coraz bardziej. Sztuka przybiera różne formy – jej siła leży w płynności, w ujawnianiu głębokich, ważnych pytań o nasze bycie w świecie: czy będziemy w stanie żyć w harmonii z wszystkimi żywymi istotami na Ziemi?

> Artists need to create on the same scale that the society has the capacity to destroy[20].

Czy sztuka może poruszyć świadomość i wrażliwość ludzi do tego stopnia, że zaprzestaną procesu niszczenia?

*Biophilia Treehouse* – projekt Rebeki Mendez (prof. UCLA, Department of Design Media Arts in Los Angeles) i kolektywu Counterforce Lab. – jest wyrazistym znakiem zmiany

21 Tłumaczeniem angielskim tego tytułu jest *The Happy Accidents of the Swing*. Autorki tego artykułu wzięły udział w wystawie *Synteza. The Happy Accidents*, która odbyła się w Grecji, z kolażem ukazującym ich pierwszą interpretację wystawy.



Il. 8. Marta Horowic, *Przestrzeń mieszkalna. A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing*

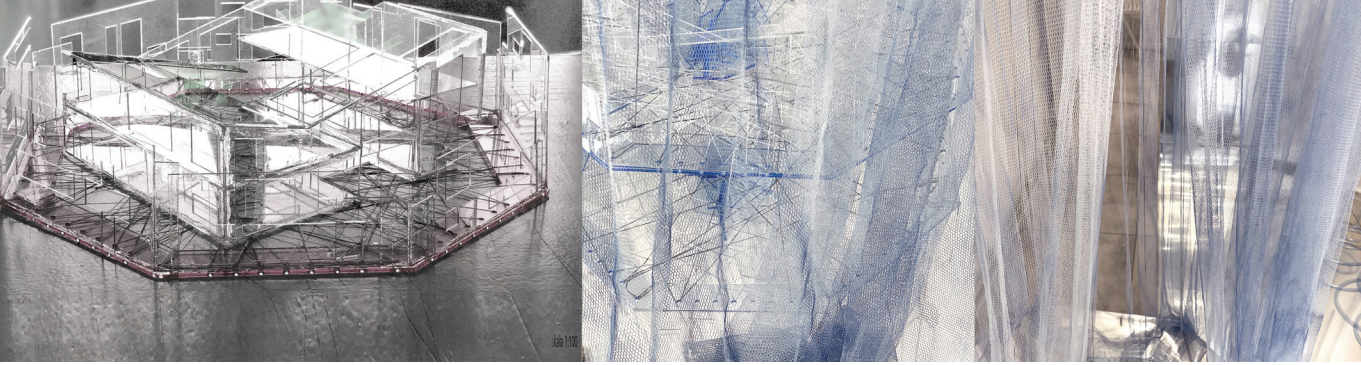
**postrzegania relacji środowiska zurbanizowanego i środowiska natury. Inicjatywa zespołu artystów i intelektualistów oparta jest na przeświadczeniu, że działania na styku sztuki, architektury i nauki mogą łagodzić straty w ekosystemie spowodowane przez człowieka. Brak możliwości prowadzenia proekologicznych „działań naprawczych" w wymiarze rzeczywistym chwilowo kompensujemy projektami studialnymi, które w różny sposób wnikają w istotę problemu. Aleksandra Zima stworzyła niezwykle sugestywną, zieloną, wilgotną i „oddychającą" przestrzeń w zwyczajnym wnętrzu biurowca. Tajemnicza, wręcz mistyczna aura miejsca pracy – Hub'n'club – została wywiedziona z obrazu Jeana-Honoré Fragonarda *Huśtawka*[21], jednego z arcydzieł epoki rokoko, które poza niewątpliwą wartością formalną kryło pikantną historię małżeńskiej zdrady. Siła oddziaływania dzieła sztuki, w którym mistrzowsko namalowana roślinność „obejmuje" kobietę w zjawiskowo ulotnej sukni (mniejsza o postaci męża i kochanka), została przetransponowana na środki wykonawcze stosowane w realizacji przestrzeni architektonicznej i spełniła tym samym zadania stawiane przez biofilię, szczególnie w zakresie analogii do świata natury, złożoności występującej w środowiskach naturalnych i tajemniczości. Praca otrzymała wyróżnienie specjalne za niecodzienną i oryginalną koncepcję w konkursie „Wnętrze, Światło, Cień" organizowanym przez Politechnikę Krakowską.**

**Eksploracja warstw metatekstu polegała na indywidualnym odczytaniu i interpretowaniu przez każdą ze studentek źródeł z obszaru sztuki, natury i nauki, na nakładaniu kolejnych warstw znaczeń w powiązaniu z przestrzenną, obrazową interpretacją. Świat obrazów, materii, faktur, barw, światła i cienia jest nam najbliższą formą twórczego działania, wyrażania emocji czy budowania relacji. Natasha Myers twierdzi, że kinestetyczne obrazy[22],**

22 Obrazy kinestetyczne powstały w ramach projektu *Becoming Sensor*, realizowanego przez Natashę Myers i Ayelen Liberonę.

23 Tekst oryginalny: „Crafting and reflecting on a kinesthetic image or sequence is a theoretically rich and generative process. We're mostly working with still images that we array in series in short video clips that allow us to animate our encounters. I'll sit with these artworks to propel my writing. There are so many stories that the work elicits. New vocabularies open up for me. I can get at deeper nuances and channel the words with greater clarity", https://culanth.org/fieldsights/becoming-sensor-an-interview-with-natasha-myers [dostęp: 14.12.2021].

24 O. Tokarczuk, *Opowiadania bizarne*, dz. cyt., s. 73–74.



które tworzy wraz z Ayelen Liberoną, na przykład *Dusk Magic* (2018 i 2019), są impulsem do działań naukowych[23]. Bohaterka opowiadania *Wizyta* Olgi Tokarczuk natomiast mówi:

> Nigdy nie jestem zadowolona zwłaszcza z tekstu, którym podpisuję rysunki. A jeżeli już jestem – to krótko; tekst przeczytany następnego dnia odsłania różne nieporadności i błędy. Wolę swoje obrazki. Bez względu na to, jak bardzo wyrafinowany byłby język, nasz mózg zamienia go w obrazy. Obraz wpływa w nasze doświadczenie wielką falą, tekst – cieniutką strużką. Wiedzieli o tym wielcy powieściopisarze, stąd te wszystkie podpórki i subtelne sugestie dotyczące obrazu, te „powiedziała, a jej oczy zalśniły gniewem", „odpowiedział obojętnie, moszcząc się na obitej głęboko niebieskim pluszem kanapie", które doczepia się do dialogów. Język, słowa tylko wtedy mają moc, kiedy stoją za nimi obrazy[24].

Konfrontacja tekstu literackiego i obrazów, wizje z pogranicza rzeczywistości i fantazji, fikcja literacka, powiązane z nią wizualne przedstawienia i aktualny cel projektowy dopełniają się wzajemnie.

W zadaniu badawczym Marty Horowic, łączącym różnorodne wątki, angażującym intuicję i przypadek, pojawiła się oscylacja między poczuciem wolności, otwartości a archetypiczną potrzebą schronienia; między geometrią przenikających się płaszczyzn, zamkniętych, półotwartych i otwartych przestrzeni a otulającym domostwo, metaforycznym kokonem – otwierającym się na zewnętrzny świat przez bezpiecznie uchylane szczeliny. Doświadczenie łączenia różnych tekstów – treści literackich, symbolicznych, celów projektowych oraz środków wykonawczych, wynikających z realnych możliwości materiałowych i warsztatowych zostało przeniesione do realizowanego obecnie przez studentkę tematu: *Przestrzeń edukacji artystycznej*. Koncepcja ta krystalizuje się jako płynna, biofiliczna, wielowarstwowa materia, nasycona zmiennymi emocjami, oferująca bogate doznania zmysłowe w wielowartościowych, atrakcyjnych formalnie i jednocześnie

Il. 9. *A Mystery Place for Dwelling / Working / Relaxing* – interpretacje

**elastycznych użytkowo przestrzeniach – wnętrzach płynnie łączonych z naturalną przestrzenią otwartą.**

**Środowisko pracy Hub'n'club autorstwa Karoliny Łubkowskiej zostało zdefiniowane przez odniesienie do obrazu *Broadway Boogie Woogie* Pieta Mondriana. Poziomy układ linii i płaszczyzn kolorów został przetransponowany na złożoną strukturę przestrzenną, odpowiadającą rozpoznanym w tekście o Niewidzialnym mieście „Chloe" motywom, strukturom i stosunkom międzyludzkim, takim jak przecinające się linie spojrzeń, które przywołane w aktualnej sytuacji tworzą z rzeczywistą substancją projektową nowe konfiguracje, łączą środowisko pracy ze środowiskiem natury. Dalsze autorskie interpretacje prowadziłyby zapewne do jeszcze bliższych przenikań, fraktalnych nawarstwień kształtów, zbliżających do różnorodności i złożoności form natury, multiplikujących obrazy w wielokrotnych odbiciach. Nowe doświadczenia, zdobyte w drodze rozproszonych, sieciowych poszukiwań, analiz i scalania, okazują się w końcu nowymi pytaniami, nowymi ścieżkami dociekań.**

Pandemia zdecydowanie utrudniła działania zespołowe, które w poprzednich projektach badawczych, zakończonych instalacjami: *Pomarańczowy deszcz / zbieramy się razem* w podwórzu kamienicy Rynek Główny 7 w Krakowie (listopad/grudzień 2018), *Miasto wyobrażone / dom idealny w oparciu o „Niewidzialne miasta" Italo Calvino* w ramach Nocy Muzeów – Projekt Cracovia #inadreamcracovia (Hotel Cracovia 17–26 maja 2019), *Otwarte / zamknięte – obiekt znaczący w przestrzeni miejskiej. „The Moon over the Lake of Meanings"* (Rynek Główny 7, Kraków, listopad 2019), *Imagine a Better Future. The Moon Over the Lake of Meanings* (VI Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz, MOS, Kraków, 7–31 marca 2020), zwielokrotniały liczbę połączeń i przestrzennych relacji, rozbijanych i scalanych w wyniku współpracy wszystkich uczestniczek. W obecnej sytuacji wyobrażona całość nie mogła być w pełni zrealizowana.

Swoistą rekompensatą braku pracy zespołowej i możliwości wykorzystania wszystkich zakładanych środków są wirtualne obrazy wystawy powstałe w wyniku retrospektywnego

oglądu, aczkolwiek – bez względu na warunki od nas niezależne – założenia i konstrukcja procesu projektowego w każdej sytuacji zakładają powroty do doświadczeń już przeżytych, przepracowanych, zachowanych w pamięci. Dalsze interpretacje pozostawiają miejsce i przestrzeń na to, co mogło się zdarzyć, jeśli tylko zostało wyobrażone; otwierają się na światy nie do końca rozpoznane, są przeczuciem nowego porządku, angażującego inne, również wirtualne środki intuicyjnego kreowania miejsc i przestrzeni – nakładanie przenikających się warstw obrazów wrażeniowych, będących projekcją przeczuwanego oddziaływania na zmysły.

Zebrane i zatrzymane w fotograficznych kadrach obrazy przestrzeni, odzwierciedlające indywidualne i zespołowe doświadczenia badania współzależności wybranych zjawisk z obszarów natury i kultury, tworzą zatrzymaną w czasie całość, która może otwierać się na inną interpretację, stać się początkiem odmienionych przez inne przeżycia i inne potrzeby odczytań, może rozpocząć nowy proces scalający.

Interpretacje tego, co zdarzyło się, co zostało zrealizowane w rzeczywistych warunkach galerii, prowadzone po upływie czasu, mogą znacząco odbiegać od początkowych intuicji, przemyśleń, fragmentarycznych i scalanych urzeczywistnień obrazów i przestrzennych form. Mogą je przekreślać, unieważniać. Poczucie niezadowolenia, rozczarowanie, uświadomiony błąd są równie ważne w procesie projektowym co poczucie satysfakcji. Trzeba mieć czas na zadawanie pytań, na retrospektywne projekcje, na powrót do myślenia poprzedzającego działania – powrót do niepokojącej *chory*, niedostępnej, wymykającej się wszelkiemu określeniu. Wirtualne obrazowanie jest wolne od zobowiązań wobec rzeczywistości.

Fluktuacja pomiędzy kolejnymi przybliżeniami, interpretacjami, powrotami do zaniechanych idei a wyłaniającym się poczuciem całości jest immanentną właściwością matrycy, która z założenia jest pulsującym, podatnym na transformacje zbiorem znaczeń, symboli, rzeczywistych i nierzeczywistych obrazów, jest choratyczną przestrzenią – niemal nieograniczoną potencją.

Jakiekolwiek próby łączenia w całość poplątanych wątków świata są skazane na niepowodzenie. By uporać się z rzeczywistością, muszą wystarczyć wstępnie zarysowane układy, kluczowe słowa wyzwalające nowe konfiguracje rzeczy i zjawisk oparte na tym, co znane, zaakceptowane, oswojone. Skrajnie różne impulsy zasilające twórczość mogą być przywołane i włączone w etyczno-estetyczne działania. Parafilozoficzne spekulacje nad abstrakcyjnymi pojęciami typu *chora* (przestrzenie choratyczne) czy *in-between* (przestrzenie pomiędzy) mogą nakładać się na uprzestrzennione obrazy literackich fikcji i przenikać z głęboko proekologiczną teorią i praktyką. Cząstkowe, fragmentaryczne całości lub znaczące węzły w sieciach możliwości mogą powstać dzięki wrażliwości artystów/projektantów, ich przenikliwości i precyzji w rekonfigurowaniu rzeczy i idei.

BIBLIOGRAFIA


Calvino I., *Wykłady amerykańskie*, Warszawa 2009.

Czubińska M., *Turner. Malarz żywiołów*, Kraków 2011.

Derrida J., *Χώρα / Chora*, Warszawa 1999.

Domus 1061, październik 2021.

Eco U., *Interpretacja i historia*, [w:] *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. Collini S., Kraków 2008.

Eco U., *Nadinterpretowanie tekstów*, [w:] *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. Collini S., Kraków 2008.

Eco U., *Pomiędzy autorem i tekstem*, [w:] *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. Collini S., Kraków 2008.

Grosz E., *Architecture from the Outside. Essays on Virtual and Real Space*, MIT 2001.

https://becomingsensor.com/ [dostęp: 14.12.2021].

https://counterforcelab.org/biophilia-treehouse [dostęp: 14.12.2021].

https://culanth.org/fieldsights/becoming-sensor-an-interview-with-natasha-myers [dostęp: 14.12.2021].

https://publicdelivery.org/joseph-beuys-7000-oaks/ [dostęp: 14.12.2021].

https://www.fondationbeyeler.ch/en/olafur-eliasson-life [dostęp: 14.12.2021].

https://www.itsliquid.com/mare-nostrum.html [dostęp: 14.12.2021].

Lem S., *Wizja lokalna*, Kraków 2020.

Sontag S., *Przeciw interpretacji i inne eseje*, Kraków 2012.

Tokarczuk O., *Czuły narrator*, Warszawa 2020.

Tokarczuk O., *Opowiadania bizarne*, Warszawa 2020.

Tokarczuk O., *Podróż ludzi księgi*, Warszawa 2019.

*KEYWORDS /*

*EXHIBITION / SPACE OF MULTIPLE READINGS / INTERPRETATION*

**Prof. ELŻBIETA PAKUŁA-KWAK /I nterior architect, leads the 1st Studio of Interior Design at the Faculty of Interior Design of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków. She designs public interiors, residential interiors, furniture and interior design elements. Her academic work explores intertextual aspects of interpreting and modelling the architectural space.**

**PhD JOANNA ŁAPIŃSKA / interior architect, Doctor of Arts, Assistant Professor at the Faculty of Interior Design of the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków. She designs private and public interiors, as well as furniture and interior design elements. She participates in academic research. Together with Prof. Elżbieta Pakuła-Kwak, she is running the research project Spaces of Art – Permeations. Intertextual creative activities in architectural space.**

*THE ARTICLE "A MYSTERY PLACE FOR DWELLING / WORKING / RELAXING EXHIBITION AS A SPACE OF MULTIPLE READINGS" PRESENTS THE RESULTS OF REFLECTIONS ON THE INTERPRETATION AND REINTERPRETATION OF ACTIVITIES THAT INTEGRATE PHENOMENA FROM THE FIELDS OF NATURE, ART, ARCHITECTURE AND TECHNOLOGY INTO THE DESIGN OF INTERIOR ARCHITECTURE. THE TRANSFORMATION OF THE SPACE OF TEXT WRITTEN IN WORDS, MADE BY MEANS OF ART, WAS INSPIRED BY THE INSTALLATION A MYSTERY PLACE FOR DWELLING / WORKING / RELAXING REALISED AT FASHION START-UP GALLERY IN KRAKÓW IN THE SPRING OF 2021. THE EXHIBITION AND ITS PROCESSED IMAGES BECAME THE BASIS FOR*

# *THE EXHIBITION A MYSTERY PLACE FOR DWELLING / WORKING / RELAXING AS A SPACE OF MULTIPLE READINGS*

*A CREATION-ORIENTED MULTIPLE ANALYSIS OF INTERSUBJECTIVE EXPERIENCE IN TERMS OF IDEAS, AESTHETIC VALUES, SPATIAL STRUCTURE, SUSCEPTIBILITY TO CHANGE, REFINEMENT OR NEGATION, OR A CONSCIOUS DEPARTURE FROM ESTABLISHED SOLUTIONS. THE INSTALLATION A MYSTERY PLACE FOR DWELLING / WORKING / RELAXING, CONSISTING OF THE EXPLORATIONS AND ARTISTIC RESOLUTIONS OF MANY FEMALE AUTHORS, LOOSELY RELATED TO THE BASIC DESIGN TASK, BECAME A SPACE OF MULTIPLE READINGS: AN IN-BETWEEN EXPERIENCE, I.E. A SPACE IN-BETWEEN, A GAP CHARGED WITH THE CONSEQUENCES, A SPACE OF EXPERIMENTATION IN A TIGHTLY FOCUSED, PRAGMATIC DESIGN ACTIVITY.*

## PATRYCJA OCHMAN-TARKA

**architekt wnętrz, doktor sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuk projektowych, wykładowca Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, asystent w Pracowni Projektowania Przestrzeni Ekspozycyjnych. Prowadzi badania w obszarze performatywności przestrzeni, poszerzając tematykę przewodu doktorskiego. Zajmuje się projektowaniem multidyscyplinarnie – projektuje wnętrza prywatne i publiczne, meble i elementy wyposażenia wnętrz, grafikę użytkową i instalacje interaktywne towarzyszące wydarzeniom kulturalno-artystycznym. Bierze udział w wystawach w kraju i za granicą oraz w konferencjach dotyczących projektowania przestrzeni.**

# PRZESTRZEŃ RESPONSYWNA. DOTYKAJĄC PRZESTRZENI – WYOBRAŻANIE NIEWYOBRAŻALNEGO

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

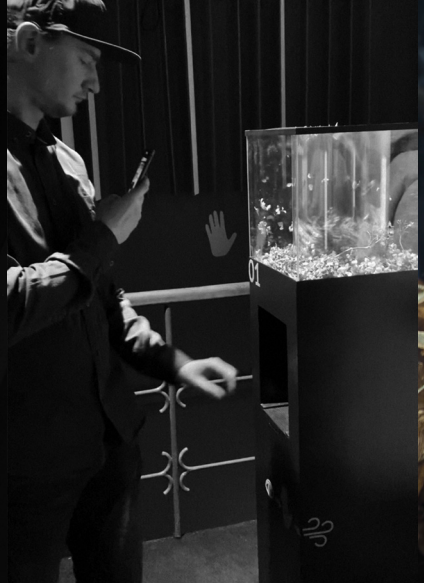
**SŁOWA KLUCZE projektowanie, metody projektowe, innowacyjne myślenie, responsywność, przestrzeń, zmysły, doświadczanie**

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

**Domy przedmieścia o podkrążonych oknach**
**domy kaszlące cicho**
**dreszcze tynku**
**domy o rzadkich włosach**
**chorej cerze…**[1]

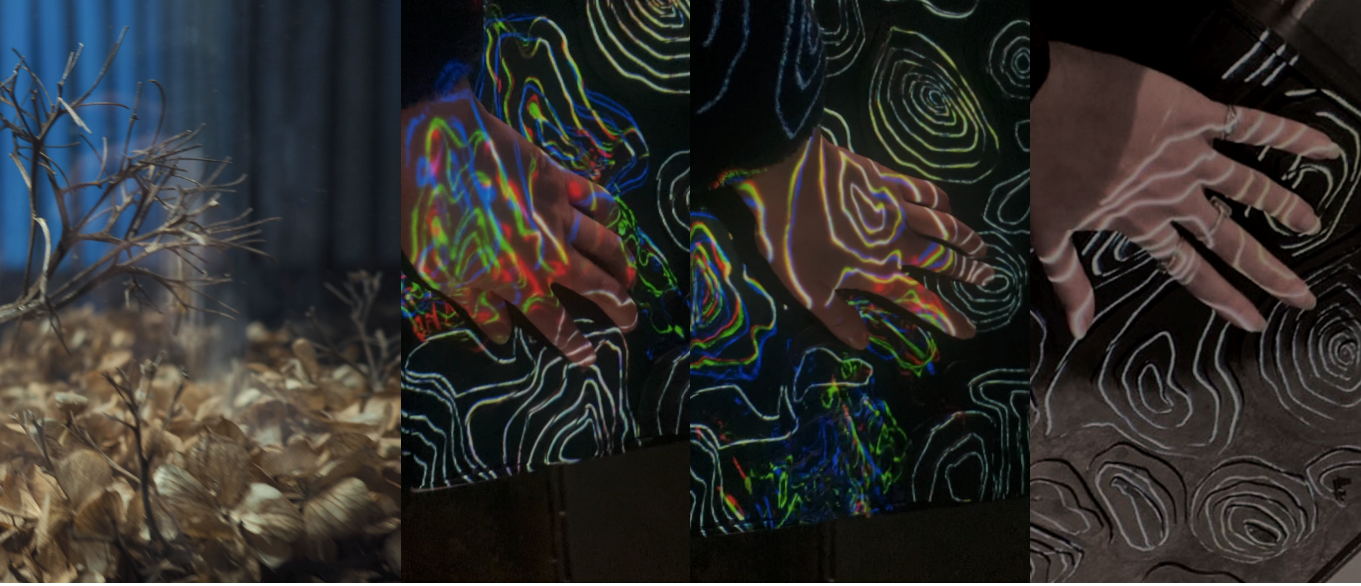
1 Z. Herbert, *Poezje wybrane*, Warszawa 1973, s. 117.

box 1: przestrzeń reaguje na obecność – odpowiada ruchem, dźwiękiem, obrazem



box 2: przestrzeń reaguje na dłoń – odpowiada powietrzem, wprawia w ruch

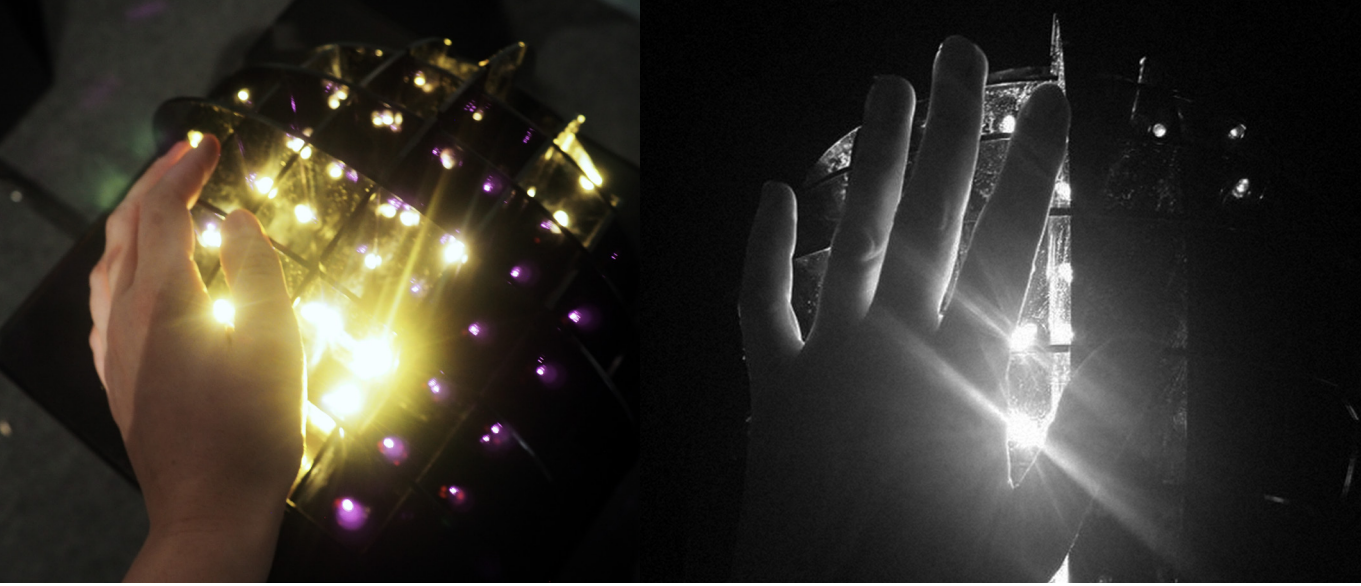
**Nadając w ten sposób miastu cechy ludzkie, otwiera nowe ścieżki interpretacji dla architektury, budynków jako niemych świadków naszych spacerów, zakotwiczonych w naszym życiu, współobecnych we wszystkich wydarzeniach. Zawarte w tytule wykładu zestawienia słów traktuję jako nazwy metod projektowych,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



box 3: przestrzeń reaguje na dotyk – odpowiada dźwiękiem

**Responsywność jako czułość przestrzeni określam w badaniu jako projekcję naszych emocji, wzruszeń, afektów na przestrzeń, z którą wchodzimy w interakcję, ale też sposób, w jaki reaguje ona na nasze gesty. W ramach badania tworzę eksperymentalne obiekty, które realizują poetyckie, pozornie niepotrzebne funkcje, po to by skupić odbiorcę na konkretnym działaniu, na tym, że będąc nadawcą komunikatu, ma sprawczą moc, wywołuje skutek w przestrzeni. Wszystko zaczęło się od idei zaprojektowania przestrzeni, która przyjmuje na siebie emocje swoich odbiorców, koncepcji stworzenia wnętrza, które szuka z nami płaszczyzny porozumienia, w którym dotyk inicjuje ruch. Ruch inicjuje zmianę, która responsywnie wypełnia zadany obszar i staje się reakcją na impuls – w myśl idei przestrzeni responsywnej, czyli takiej, która jest wrażliwa na swoich odbiorców i odpowiada na ich działanie, a powierzchnie wspólne, czyli te, wśród których żyjemy, zachowują się jak interfejsy dla tej przestrzeni.**

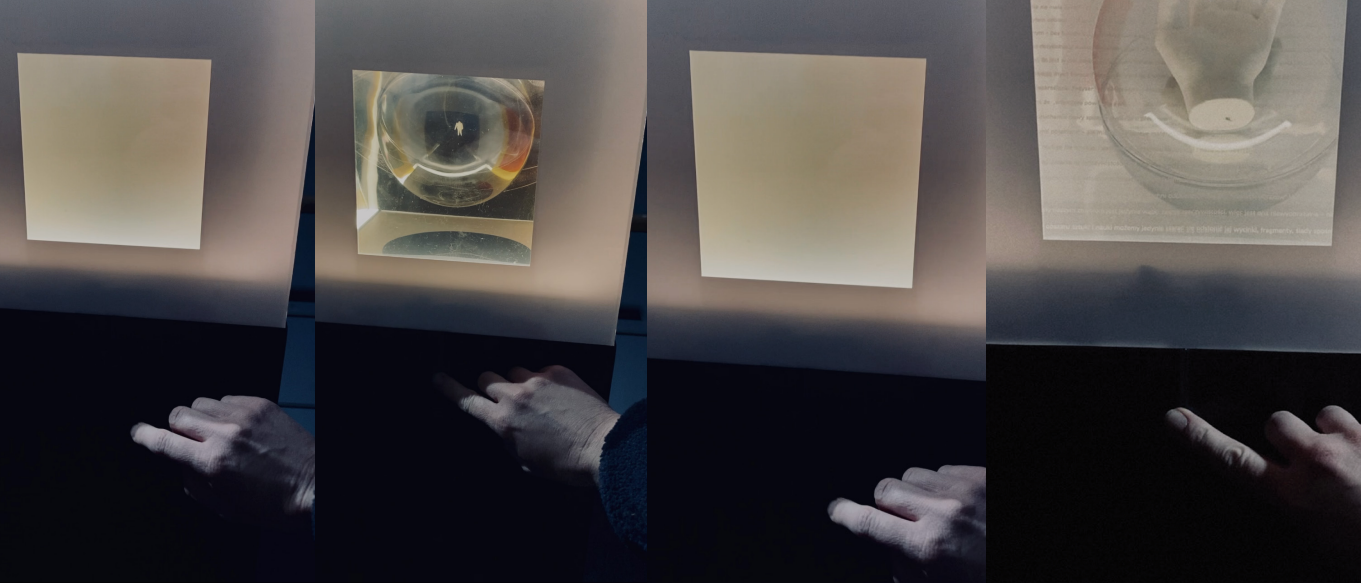
**Projektowanie responsywne to projektowanie doświadczeń, które rezonują z odbiorcami, bazując na tych zmysłach, które są najbardziej responsywne, które przejmują działanie innych zmysłów w sytuacji niepełnosprawności. Dotyk, tak jak powietrze, może być niematerialny. Dźwięk może wynikać z niematerialnego dotyku. Sprawczość względem przestrzeni wywołuje emocje, obiekty reagują w nowy, nieznany sposób, jakby coś tchnęło w nie życie, jakby dostały swój język, którym mogą się porozumieć z użytkownikiem. Sposób poruszania się po wnętrzu, krok w jakimś kierunku, ruch dłoni wypełniają**



box 4: przestrzeń reaguje na ruch – odpowiada światłem

**wnętrze dźwiękiem i światłem, które podążają za człowiekiem. Wnętrze, które przyjmuje na siebie nasze emocje. Wnętrze, które szuka z nami płaszczyzny porozumienia. Projektant, widząc pozytyw przestrzeni w postaci zanurzonych w niej rzeczy, rzeźbi jej negatyw, dotykając pustki. Siła może być niewidoczna, ale skutek jej działania może wypełnić całą przestrzeń reakcją na impuls. Przestrzeń responsywna jest wrażliwa na swoich odbiorców – odpowiada na ich działanie. Człowiek zanurzony w przestrzeni jest zaledwie cząstką większej całości. W ramach badania powstało siedem obiektów interaktywnych – interfejsów przestrzeni:**

- **box 1: przestrzeń reaguje na obecność – odpowiada ruchem, dźwiękiem, obrazem (podwieszone listwy, zamontowane na silniczkach krokowych, reagują sekwencją ruchową i mapingiem, które uruchamiają się, kiedy człowiek stanie w konkretnej odległości),**
- **box 2: przestrzeń reaguje na dłoń – odpowiada powietrzem, wiatrem, wprawia w ruch (wiatrak zamontowany w boksie uruchamia się na czujnik ruchu, który reaguje na ruch dłoni – pozycja dłoni wpływa na siłę wiatru, wiatr porusza liśćmi umieszczonymi w szklanym ekspozytorze),**
- **box 3: przestrzeń reaguje na dotyk – odpowiada dźwiękiem (reliefowe ukształtowanie terenu pokryte farbą przewodzącą prąd podpięte jest do komputera i głośników, dotyk dłonią wywołuje dźwięki różnej wysokości – w zależności od poziomu terenu, im większą płaszczyzną dłoni dotykamy, tym więcej dźwięków otrzymujemy),**

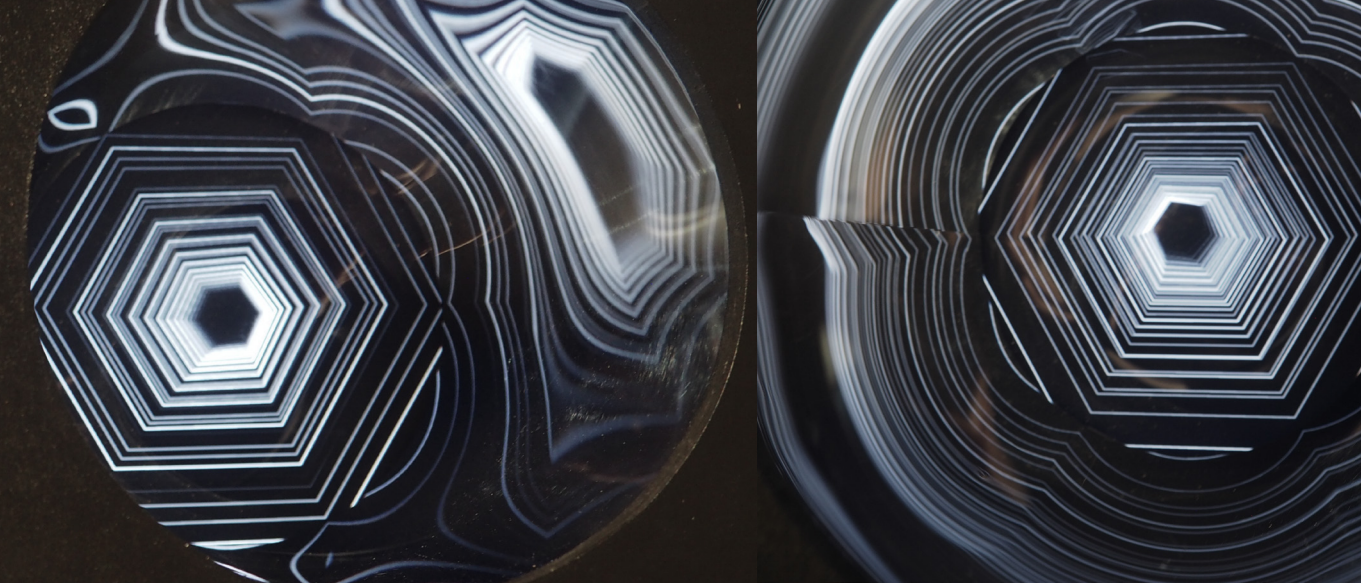


box 5: przestrzeń reaguje na dotyk– staje się przezroczysta

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

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

**Metody badania świata materialnego wspieram działaniami eksperymentalnymi, aby uzyskać materiał do dalszych analiz. Na ich podstawie powstają interaktywne modele**



box 6: przestrzeń reaguje na modyfikacje – odpowiada zmianą

**rzeczywiste, materializujące cechy przestrzeni responsywnych, dla których wyjaśnienia szukam w przestrzeni wyobraźni znanych twórców, którzy w tej materii badali nieznane obszary. Prototypy obiektów, które powstały w ramach badania, stanowią zaproszenie do dialogu, ale również materializację marzenia o stworzeniu instrumentów wyzwalających wyobraźnię, mechanizmów pozajęzykowych, którymi możemy porozumiewać się z przestrzenią, podejmować z nią interakcję. Projektowanie to obszar, w którym trzeba uruchomić wyobraźnię, zwłaszcza tę empatyczną, czyli – jak mówi Juhani Pallasmaa – taką, w której wyobrażamy sobie przestrzeń z pozycji drugiej osoby. Takiej wyobraźni nie da się wyuczyć za pomocą narzędzi komputerowych. Trzeba ją wydobyć za pomocą zmysłów, empatii, trzeba ją z siebie wyrysować, wyrzeźbić, opowiedzieć, wymodelować, ale nie w świecie wirtualnym, ograniczonym do dwuwymiarowego postrzegania przez płaski ekran – stanowiący mur, który sprawia wrażenie nieobecnego, a jednak jego obecność odbiera naszemu poznaniu umiejętność wielozmysłowego doświadczania. Dlatego każdy proces projektowy, który ma wyzwalać naszą wyobraźnię, powinniśmy zaczynać od języka, w którym jako twórcy wypowiadamy się najsprawniej: od szkicu, kolażu, rysunku, fotografii, filmu, zapisu myśli, obrazu, skomponowania utworu, performance'u, wiersza. Ważne, żeby starać się łączyć ze sobą początkowo przynajmniej dwie ścieżki, które nie mają ze sobą pozornie nic wspólnego. Wybrać wiersz i zapisać go w postaci filmu, wybrać**

box 7: przestrzeń reaguje na obecność – odpowiada odwzorowaniem kształtu

**myśl i wyrazić ją za pomocą koloru, wybrać funkcję i przedstawić ją za pomocą instalacji przestrzennej.**

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

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

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

kadry z filmu eksperymentalnego *Przestrzeń responsywna. Dotykając przestrzeni – wyobrażanie niewyobrażalnego*, aut. Patrycja Ochman-Tarka

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

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

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

**Wyzwaniem będzie połączenie w wyobraźni tych obrazów w płynną rzeczywistość, umieszczenie jej w granicach znanego nam, trójwymiarowego świata:**

> **[…] po obu stronach wysunęły się ze ścian siedzenia, wyglądało to, jakby wyrosły z niej najpierw nierozwinięte, jak pączki, rozpłaszczyły się w powietrzu i zaklęsnąwszy, znieruchomiały.**
> **[…] podłoga miękko ruszyła wraz z nami.**
> **[…] rzędy foteli, które zaczęły z wolna zwijać się, składać, jak jakieś mięsiste kwiaty, jedne szybciej, inne odrobinę wolniej.**
> **Oparcie fotela poszło za moimi plecami i objęło je elastycznie.**
> **Ściany stały się od jednego zamachu przezroczyste, a ponieważ siedziałem na pierwszym z czterech foteli […] – wrażenie było takie, jakbym leciał na krześle ustawionym wewnątrz dużej szklanki.**
> **Fotel źle to zrozumiał i prawie się rozłożył, jak łóżko.**
> **Żadnych ścian: biały, połyskliwy, wstrzymany na wysokości wybuch niewiarygodnych skrzydeł, między nimi kolumny, zbudowane nie z jakiegoś materiału, ale z zawrotnego ruchu.**
> **Miał kształt muszli, sfałdowany strop mżył ledwo dostrzegalną zielenią,**

kadry z filmu eksperymentalnego *Przestrzeń responsywna. Dotykając przestrzeni – wyobrażanie niewyobrażalnego*, aut. Patrycja Ochman-Tarka

**było to światło delikatnych żyłek, jakby luminescencja jednego, powiększonego i dygocącego liścia – we wszystkie strony uchodziły drzwi, za nimi ciemność i drobne, po drodze sunące literki.**
**Bezsufitowe, górą jakby w świecącym puchu zanurzone korytarze.**
**Zamiast sufitu [...] długie rzędy gorejących płomyczków.**
**Ściany z lodu; w nich – cyrkulacja ogników, pod oknem, kiedy do niego podszedłem, wychynął z niczego fotelik, podsunął mi się, już z góry opadał płaski blat, tworząc rodzaj biurka.**
**Meble wyglądały jak odlane ze szkliwa [...] – w półprzezroczystym tworzywie krążyły wolno roje świetlików.**
**Szukając łazienki, niechcący odnalazłem łóżko, było w ścianie i opadało perłowym, spęczniałym kwadratem, kiedy się coś tam nacisnęło.**
**[...] poruszyła ręką, ściemniało; podeszła do ściany i kilkoma gestami wyczarowała z niej wypukłość, która natychmiast zaczęła się rozwijać i utworzyła rodzaj podwójnego, szerokiego leża.**
**Z otwartej boazerii wychynął niski, zastawiony stolik i przybiegł do niej jak pies. Duże światła zgasły, kiedy nad niszą z fotelami – jakież to były fotele, nie mam na to słów! – nakazała gestem, by pojawiła się mała lampa, i ściana dała jej posłuch.**

> **Całe miasto przedstawiało się jak gigantyczna wystawa sztuki, popis mistrzów koloru i formy.**
> **[…] zobaczyłem odblask miasta na chmurach[4].**

**Zresztą nie tylko Lem abstrahuje przestrzeń z jej zastanych ram i pojęć. U Georgesa Pereca czytamy o pokoju nieużytecznym – bez funkcji[5], o „mieszkaniu, którego rozkład byłby oparty na funkcjach zmysłów […], gustatorium czy też audytorium, wizuar, węchownia czy też dotykalnia"[6]. Autor *Przestrzeni* pisze:**

> **Wyobraziłem sobie, że mieszkam w ogromnym mieszkaniu, tak ogromnym, że nigdy nie udało mi się zapamiętać, ile jest w nim pokoi […], wszystkie pokoje, poza jednym, do czegoś służyły[7].**

**Gdybyśmy teraz mieli sobie wyobrazić, jak wyglądają pokoje, które wypełniają myśli Pereca – te zbudowane pod kątem konkretnych zmysłów, pokoje tylko do dotykania, patrzenia, słuchania, pokoje, których liczba jest nieokreślona – czy znaczy to, że ciągle pojawiają się nowe, czy może ich liczba się nie zmienia, ale modyfikacjom ulega ich wewnętrzny układ, zmienia się ich kolorystyka, charakter, wnętrze? Myślimy o nich, tak jak o statku**

4 S. Lem, Powrót z gwiazd, Kraków 2016, s. 36, 40, 11, 10, 11, 13, 69, 21, 36, 75, 40, 77, 162, 88, 68.
5 G. Perec, *Przestrzenie*, Kraków 2019, s. 56.
6 G. Perec, *Przestrzenie*, Kraków 2019, dz. cyt., s. 54.
7 G. Perec, *Przestrzenie*, Kraków 2019, dz. cyt., s. 58.

kadry z filmu eksperymentalnego *Przestrzeń responsywna. Dotykając przestrzeni – wyobrażanie niewyobrażalnego*, aut. Patrycja Ochman-Tarka

**w eksperymencie myślowym Tezeusza – jeśli wymienimy wszystkie elementy jakiegoś złożonego obiektu na nowe, czy ostatecznie cały obiekt zostanie zastąpiony nowym, czy pozostanie on tym samym obiektem? Jak w obliczu tylu niezwykłych funkcji dla pokoi w głowie Pereca wyobrazić sobie pokój zupełnie nieużyteczny, bez funkcji – czy wystarczy pusty pokój? Tu pojawia się problem – jeśli można usiąść na podłodze, stanie się on pokojem do siedzenia. Zawsze można też rozmyślać o czymś w takim pokoju – czy to uczyni go pokojem do myślenia?**

**Reżyser Lech Majewski w swoim *Ukrytym języku symboli* pisze o „niewidzialnej świątyni wspartej na drgających słupach powietrza", o tym, że „wibrujące powietrze świątyni stanowi trójwymiarowy negatyw, przezroczysty odlew katedry z kamienia"[8]– podsuwając nam mimochodem niezwykły impuls, który uruchamia nowy sposób myślenia o przestrzeni, a jego następstwem, konsekwencją jest zmiana w metodzie kształtowania jej. Nie wypełniamy pustki zaprojektowanymi obiektami – ale mianujemy pustkę materią swoich działań. To wyobrażenie przywodzi na myśl kosmos, o którym myślimy jako o miejscu cichym, bo przecież dźwięk nie rozchodzi się w próżni. Nie ma nic bardziej mylnego – dzięki nagraniu przez Sondę Voyager fal elektromagnetycznych słonecznego wiatru rozbijającego się w magnetosferach planet i szumów powstających w wyniku zderzeń naładowanych cząstek pyłu wiemy, że ta pozornie pusta i cicha przestrzeń jest pełna ruchu i dźwięku. Ta wiedza znacząco zmienia perspektywę i sposób, w jaki wyobrażamy sobie wszechświat.**

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

Zmieniając skalę z pozaziemskiej na ziemską, możemy wyobrażać sobie miasto, traktując myśli, intencje, wyobrażenia, emocje emitowane przez zmysły w otoczeniu przestrzeni architektonicznych jako te zderzające się cząstki kosmicznego pyłu. Architektura miasta staje się wówczas nie tylko naczyniem na ludzkie życie, ale kliszą, na której zapisują się wszystkie słowa, wypowiedziane i pomyślane, bo przecież Lem w *Filozofii przypadku* pisze, że „dzieła (przez co rozumiem również architekturę) mogą służyć za «projekcyjne ekrany», na które rzutuje się emocje, nastawienia, oczekiwania, trwogi i nadzieje”[9]. U Majewskiego czytamy dalej, że kamera powinna pozostawiać akcję i aktorów poza kadrem, a oglądać przestrzeń poruszającą wyobraźnię. *Ukryty język symboli* to niemal manifest jego sposobu kodowania i rozkodowywania rzeczywistości – poszukiwania sensów, wieloznaczności, niuansów i znaczeń. Lektura tego dzieła to właściwie pchnięcie w nowy wymiar analizowania świata, który pozwolił Majewskiemu na zbudowanie uniwersum opartego na indywidualnej, twórczej metodzie projektowania filmowych światów, a nam daje możliwość wejścia w wyobraźnię mistrza, aby zacząć projektować, „dotykając” przestrzeni i wyobrażając sobie niewyobrażalne.

Paolo Sorrentino, znany włoski reżyser, kolejny twórca niewyobrażalnego, kiedy w wywiadzie z Anną Serdiukow[10] mówi o Rzymie – często obecnym w jego filmach – zaznacza, że to Rzym przefiltrowany przez to, co go w życiu ukształtowało, pełny miejsc, które nie istnieją w rzeczywistości. To Rzym, który powstał w jego głowie pod wpływem spotkań, przeżyć, rozmów. Również u niego wyobraźnia stanowi zatem bazę do kreacji.

9 S. Lem, *Filozofia przypadku*, t. 2, Kraków 1988, s. 198.
10 https://film.dziennik.pl/oscary/artykuly/450248,paolo-sorrentino-wciaz-poszukuje-wielkiego-piekna.html.

kadry z filmu eksperymentalnego *Przestrzeń responsywna. Dotykając przestrzeni – wyobrażanie niewyobrażalnego,* aut. Patrycja Ochman-Tarka

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

> **nieskończone wnętrze, w którym wiszące na ścianach obrazy zastąpione zostałyby czułymi panelami [...] pełniącymi rolę powierzchni odbiorczych dla przesyłanych obrazów[11].**

**W realizacji koncepcji ograniczała go wówczas technologia, ale na pewno nie wyobraźnia. Według jednego z sofistów, greckiego filozofa Protagorasa, dostępny naszym zmysłom jest jedynie wąski zakres rzeczywistości, więc cała „reszta" jest niewyobrażalna – niedająca się wyobrazić. Posługując się narzędziami z obszaru sztuki i nauki, możemy jedynie starać się odsłonić jej wycinki, fragmenty, ślady spośród tych jej parametrów, na które nasze zmysły pozostają nieme. Jak pisze Majewski, „jej ukryty wymiar odczuwa umysł posługujący się wyobraźnią, [a] dążenie człowieka do poznania głębszego wymiaru rzeczywistości wyrywa go z pułapki materialności"[12].**

**„Przestrzeń responsywna" jako badanie naukowe, wsparte działaniami eksperymentalnymi, prototypowaniem wynalazków, urządzeń, które w zadany wyobrażony sposób będą komunikować się ze swoimi użytkownikami, otwiera nowe ścieżki myślenia**

11 http://www.ecranosphere.ca/articles/2018/pdf/LaPlaca_n3.pdf.
12 L. Majewski, *Ukryty język symboli*, dz. cyt., s. 65.

o projektowaniu wnętrz. Poszerza skalę możliwości i kształtowania przestrzeni dla człowieka, która nie tylko będzie podążać w płynny, interaktywny, ale dyskretny sposób za podstawowymi potrzebami, ale też stanie się mniej „niemym" towarzyszem, nazwaną obecnością, która w miarę użytkowania będzie uczyć się swojego użytkownika, dostosowywać się do jego emocji, rytuałów, rytmu dnia i nocy.

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

## BIBLIOGRAFIA


Bergson H., *O bezpośrednich danych świadomości*, Warszawa 2016.

Herbert Z., *Poezje wybrane*, Warszawa 1973.

Lem S., *Filozofia przypadku*, Kraków 1988.

Lem S., *Powrót z gwiazd*, Kraków 2016.

Majewski L., *Ukryty język symboli*, Poznań 2020.

Perec G., *Przestrzenie*, Kraków 2019.

http://www.ecranosphere.ca/articles/2018/pdf/LaPlaca_n3.pdf.

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

*KEYWORDS /*

*DESIGN*

*DESIGN METHODS*

*INNOVATIVE THINKING*

*RESPONSIVENESS*

*SPACE*

*SENSES*

*EXPERIENCING*

**PhD PATRYCJA OCHMAN-TARKA / Doctor of Arts in the discipline of design arts, interior designer, lecturer at the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków, assistant at the Laboratory of Exhibition Space Design. She conducts research in the area of performativity of space, extending the theme of her doctoral thesis. She is involved in multidisciplinary design: she designs private and public interiors, as well as furniture and interior design elements, applied graphics and interactive installations accompanying cultural and artistic events. She participates in exhibitions in Poland and abroad, as well as in conferences on space design.**

*IT ALL STARTED WITH THE IDEA THAT I WOULD DESIGN A SPACE THAT TOOK ON OUR EMOTIONS. AN INTERIOR THAT SEEKS A PLANE OF UNDERSTANDING WITH US, WHERE TOUCH INITIATES THE MOVEMENT. THE MOVEMENT INITIATES A CHANGE THAT RESPONSIVELY FILLS A GIVEN AREA AND BECOMES A RESPONSE TO THE IMPULSE. A RESPONSIVE SPACE IS CHARACTERISED BY BEING SENSITIVE TO ITS RECIPIENTS: IT*

# *RESPONSIVE SPACE TOUCHING SPACE – IMAGINING THE UNIMAGINABLE*

*RESPONDS TO THEIR ACTIONS AND THE COMMON SURFACES; PLANES AND OBJECTS AMONG WHICH WE LIVE BEHAVE AS INTERFACES FOR THAT SPACE. RESPONSIVE DESIGN IS THE DESIGN OF EXPERIENCES THAT RESONATE WITH ITS RECIPIENTS BASED ON THOSE SENSES THAT ARE MOST RESPONSIVE, THAT TAKE OVER THE ACTIONS OF OTHER SENSES IN A SITUATION OF DISABILITY.*

## TADEUSZ PIETRZKIEWICZ

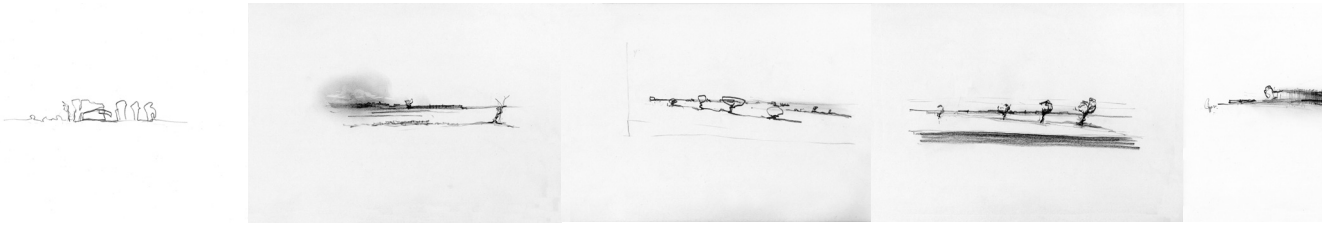
**profesor, architekt wnętrz, absolwent kierunku architektura wnętrz Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Prowadzi działalność twórczą w zakresie architektury wnętrz. Projektuje wnętrza hoteli, obiektów zabytkowych, domów, apartamentów, kościołów, a ponadto założenia pomnikowe oraz wystawy dzieł sztuki. Dziekan Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w kadencji 2016–2020. Prodziekan ds. Studenckich Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku w kadencji 2012–2016. Począwszy od 2012, kieruje III Pracownią Projektowania Architektury Wnętrz na kierunku architektura wnętrz Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, prowadząc dyplomy licencjackie i magisterskie. W ramach pracy badawczej zajmuje się teorią i etyką projektowania. Głównym obszarem jego zainteresowania są przestrzeń prywatna oraz architektura sakralna. Najważniejsze jest dla niego pytanie o sens – o istotę projektowania. Kolejne ważne pytania dotyczą indywidualizmu twórczego, sensu tworzenia ideału przestrzeni, a także ryzyka, bez którego podjęcia projektowanie nie istnieje – czyli eksperymentu twórczego. Pytać należy według niego również o ponadmaterialne, duchowe znaczenie miejsca, czyli również o dystans pomiędzy *sacrum* a *profanum* i obecność *sacrum* we współczesnej nam przestrzeni.**

# OPUSZKI CYBERPRZESTRZENI. POSZUKIWANIE HUMANISTYCZNEJ WRAŻLIWOŚCI W ŚRODOWISKU NOWOCZESNYCH TECHNOLOGII PROJEKTOWYCH

**Opuszki kończynowe to poduszeczkowate wyniosłości na powierzchni dłoni i stóp ssaków zawierające receptory dotykowe, a także pełniące funkcję amortyzatora wstrząsów. Podobnie wszechstronnej logice wyrażającej się wrażliwością oraz funkcjonalnością podlegał aparat twórczy projektanta rodzący się na drodze naturalnych relacji zwrotnych zachodzących pomiędzy poznaniem zmysłowym a manualnym procesem tworzenia. Wprowadzenie nowoczesnych technologii do projektowania nagle – i trwale w swoich skutkach – przerwało tę logikę budowania wrażliwości projektantów. Ogniwem spinającym w całość opisywany proces nabywania wrażliwości był człowieczy umysł. Jest on skłonny i zdolny do tworzenia wyobrażeń w swoim zakresie podmiotowych, a nie tylko przedmiotowych. Wydaje się, że nie musi się on ograniczać tylko do skuteczności, czyli rozstrzygania wtórnych problemów będących następstwami podmiotowych zdarzeń, jak sugeruje współczesny naukowy pogląd na rzeczywistość. Wrażliwość powiązana z manualnym projektowaniem przybliżała projektantów do tworzenia idei architektonicznych, czyli poszukiwania rozwiązań optymalnych dla architektury określonego czasu. Czy tego rodzaju podmiotowa rola umysłu może być ogniwem pozwalającym odnaleźć wspominaną humanistyczną wrażliwość i dojrzałość twórczą w środowisku nowoczesnych technologii?**

**SŁOWA KLUCZE** **architektura, architektura wnętrz, teoria projektowania, rysunek, etyka projektowania, odręczne technologie projektowe, nowoczesne technologie projektowe, wrażliwość twórcza, wartość dodana w projektowaniu**

„Konkret”, słynny: „konkret”. To określenie jest rodzajem sloganu używanego również w żargonie zawodowym projektantów. Poważnie traktuję jego obecność w środowisku projektowym, jako utrwalonego symbolu symptomatycznych dla współczesności oczekiwań wobec projektowania. Mimo że nie wiadomo, co oznacza ów „konkret”, to w dość powszechnym odczuciu intencja zawierająca się w tym zwrocie ma znaczący wpływ na standardy projektowania oraz – siłą rzeczy – określa także osobowość i cele projektanta. W efekcie tego rodzaju „konkretnego” postępowania rozumowanie projektantów miałoby być zwolnione z myślenia o przedmiocie architektury na rzecz skupienia się nad skutecznością i powodzeniem. Ta wyżej wspomniana tendencja lokowania celu naszego rozumowania staje się faktem, dość mocno usankcjonowanym sposobem współczesnego określania roli człowieczego umysłu, zarówno w procesie poznawczym, jak i ekspresji twórczej. Jeśli potrafię dobrze wyczuć znaczenie hasła „konkret”, to faktycznie rynek odbiorców projektowania oraz rynek związany z projektowaniem zarówno wnętrz, jak i architektury oczekuje od projektantów tego, co można by nazwać właśnie „konkretem”. Środowisko operujące na wspomnianym rynku czyni „konkret” mniej enigmatycznym, ponieważ wówczas nabiera on jasno określonych, twardych celów komercyjnych. W tym nurcie zawiera się również rozwój technologii jako docelowo szczególnie istotny cel, promieniujący także na projektowanie i wyrażający uprzedmiotowienie projektowania. To, co mieści się poza wspomnianym „konkretem”, bieżące życie zawodowe pominie, ponieważ to „coś” – siłą rzeczy – najprawdopodobniej aktualnie nie wchodzi w rutynę zawodu i codziennego życia. To „coś” jednak niewątpliwie powinno i musi być codziennością



twórczości. Jestem w stanie zepchnąć ten nadal enigmatyczny „konkret" na ostatni plan tworzenia architektury, właśnie ze względu na wspomniany powyżej charakter działań twórczych. „Konkret" oczekuje powielania i rozwijania schematów, a immamentną cechą człowieka, zwłaszcza twórczego, jest poszukiwanie w obszarze podmiotu, a nie skutków. Bez wspomnianej tu – nieprzerwanie poszukującej – człowieczej natury twórczej dotąd nie potrafilibyśmy być może pisać, ale cały ten czas moglibyśmy być bardzo „konkretni".

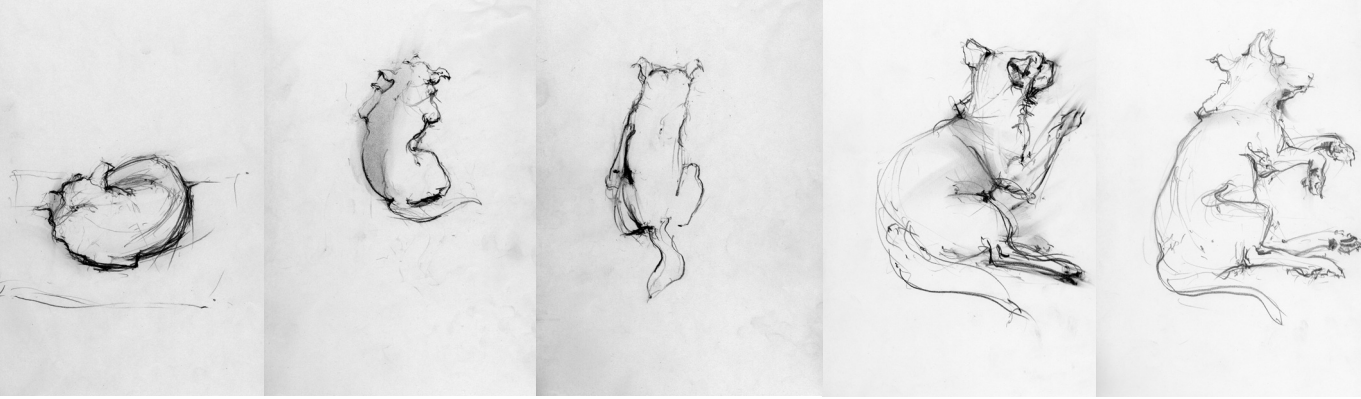
Opuszki cyberprzestrzeni. Opuszki kończynowe to poduszeczkowate wyniosłości na powierzchni dłoni i stóp ssaków zawierające receptory dotykowe, a także pełniące funkcję amortyzatora wstrząsów. Opuszki pozwalają naszym dłoniom komfortowo dotykać. Łączą tę cechę z niezwykłą czułością dotykową, uwrażliwiając nas na najdrobniejsze faktury i drgnięcia temperatury. Tworzą pole do szerokiego odbioru bodźców zewnętrznych. Mogą uderzać, a także dotykać z delikatnością muśnięcia jedwabiu. Dla tych cech wydają się właściwe do zbudowania porównania oddającego szczególny charakter wrażliwości, jaka krystalizuje się na drodze stosowania manualnej ekspresji twórczej. Biorą bezpośredni fizyczny udział w kształtowaniu się tejże wrażliwości. Ekspresja ta jest spójna z naszym procesem poznawczym. Rysując, modelując i rzeźbiąc dłońmi, spontanicznie przywołujemy w swojej świadomości to, co dotąd już zostało rozpoznane, ale także równolegle z tworzeniem nowej wartości nadal i nieprzerwanie – wciąż poznajemy. To sprzężenie zwrotne jest czymś bardzo zwykłym, naturalnym i oczywistym, ale jednocześnie przynosi nadzwyczajny efekt twórczy.

Zastosowana przenośnia w domyśle (poza dotykiem) obejmuje pozostałe zmysły, w tym także rolę wzroku, w sposób zamierzony łagodząc dominujące znaczenie tego wspomnianego w ostatniej kolejności. Warto dostrzec, że opisywana tu wrażliwość projektowa – jako całość tego zjawiska – sięga znacznie głębiej niż nawet najbogatsza wizualność. Integruje kompletny proces poznawczy z syntezą twórczą. Obejmuje również reasumpcję wniosków płynących z postrzegania czysto artystycznego, przenosząc je na projektową ekspresję twórczą. Moje pokolenie bardzo dobrze pamięta ten proces projektowania. Słowo „proces" jest tu zasadne. Należy jednak dodać, że zjawisko to było i jest

do tego stopnia naturalne, że jakakolwiek metodyka polegała głównie na dostrzeżeniu tej zależności, w głębszym bądź płytszym zakresie. Chodziło głównie o to, by nie przeszkodzić, tylko pomóc się tej zależności rozwijać. Jak przenieść tę wrażliwość w świat projektowania komputerowego? Czy jest to możliwe?

Należy się czytelnikowi jeszcze głębsze wyjaśnienie zastosowanego powyżej porównania. Mało tego, że opuszki pozwalają nam się uwrażliwiać na otoczenie na podstawie odbieranych bodźców i związanych z bodźcami doznań, są także amortyzatorem wstrząsów, czyli mają też przeznaczenie czysto fizyczne, funkcjonalne. W związku z tym szczególne uzasadnienie ma powiązanie struktury poznawczo-sprawczej naszych działań z fizyczną stroną funkcjonowania ciała. Dlatego też istniał i nadal istnieje związek motoryki ciała ze sprawnością i efektywnością rysunkową. Dobry rysownik, podobnie jak muzyk, nie może mieć skrępowanego aparatu motoryki ciała. Synchronizacja sprawności ciała i ducha jest podstawą wydobycia czystego dźwięku, jak i realnego oddania przedstawianej czy też projektowanej formy. Ponadto cała technika tworzenia manualnego jest zintegrowana z naturalnym systemem poznawczo-sprawczym, o czym już wspominałem, ale głębszego podkreślenia wymaga fakt, że technika ta – co prawdopodobnie jest najważniejszą jej cechą – naturalnie krystalizuje się od początków istnienia człowieka, obejmując kwestie plastyczne równolegle ze wszystkimi podstawowymi procesami życiowymi (czy też obok nich).

Pojawienie się nowoczesnych cyfrowych technik projektowania nagle przecięło opisaną powyżej logikę zdarzeń naturalnego budowania się świadomości twórczej i ekspresji tworzenia oraz jej spójności z językiem twórczego przekazu. Urządzenia przenoszące nas w rzeczywistość wirtualną zaczynają dominować w sposób niekontrolowany w swoich konsekwencjach. Z jednej strony niezaprzeczalnie dają możliwości epokowo przełomowe i bardzo potrzebne człowiekowi, ale z drugiej – używając przenośni – „ścinają białko", niejako zmieniają nasze DNA, rozdzielając sensoryczno-zmysłowy aparat poznania od aparatu ekspresji, również ekspresji twórczej. Nowoczesne technologie to żywioł, nad którym całkowicie nie potrafimy zapanować. Nie pierwszy to z żywiołów, z jakimi przychodzi się

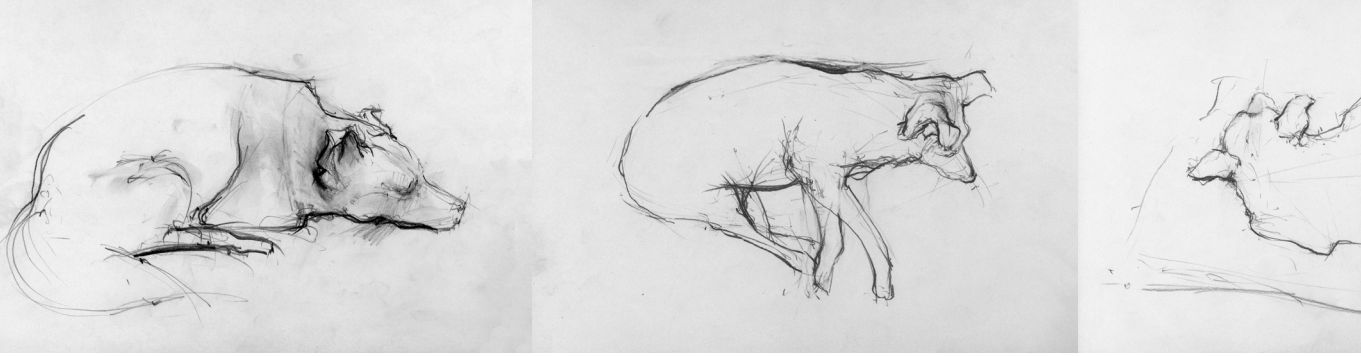


nam skonfrontować, ale dość wyjątkowy, ponieważ wytrąca nas z rzeczywistości i przenosi w świat realnie nieistniejący, i z tego powodu jest pozbawiony humanistycznej (naturalnej z punktu widzenia przyrodniczego) logiki sprawczej. Komputer w żaden sposób nie jest przedłużeniem ręki człowieka. Nie ma żadnego punktu stycznego z człowiekiem, nie ma związku z fizycznością ani duchowością człowieka. Jest urządzeniem nieomal perfekcyjnie dysharmonizującym z człowiekiem, a jednocześnie już mu nieodzownym.

Profesor Zbigniew Parandowski, u którego studiowałem i któremu asystowałem, kiedyś, dawno temu, uczulał nas na fakt, że przykładnica kreślarska w dużym stopniu ogranicza twórczo, wymuszając ortogonalność projektowanych form. Nie oznaczało to konieczności jej odrzucenia. Owszem, eksperymentowaliśmy, sprawdzając, co by było, gdyby przykładnica opuściła naszą deskę kreślarską. Po pierwsze, deska przestawała być „deską kreślarską". Stawała się miejscem pracy bez-przymiotnikowym i w ten sposób bardziej otwartym na różnorodne zdarzenia. Eksperyment wprawiał nas w zdumienie i zakłopotanie. Próbom towarzyszyło bardzo dziwne poczucie wystąpienia zagadkowej pustki wynikającej z nieograniczonej przestrzeni wolności. Odczuwaliśmy teoretyczną możliwość zrealizowania każdej wymarzonej formy. Mało z tego wynikało, bo nie potrafiliśmy tych marzeń zrealizować. Nie potrafiliśmy wykreślić tych swobodnie wymyślanych form. Porażało nas poczucie bezradności wobec bezkresu problemów natury geometrycznej. Ratunkiem było modelowanie, którego trzeba było się uczyć z mozołem porównywalnym do zaangażowania, jakiego wymagała geometria (*Nota bene*, modelowanie było i nadal jest kluczem do skuteczności w projektowaniu). Tego rodzaju doświadczenie zetknięcia się z żywą materią i formą naprawdę może wpędzić w kompleksy, jeżeli się tego rodzaju projektowania nie rozpozna w porę i się go nie oswoi. Kiedy już opanuje się jednak te narzędzia, otwierają one nieomal nieograniczone możliwości. Doświadczenie odstawienia

przykładnicy nauczyło mnie sporo pokory, ale też stało się istotnym świadectwem wagi uniezależnienia się od technik projektowania na rzecz przedmiotu projektowania.

Co można stwierdzić na temat nowoczesnych technologii, ich roli w projektowaniu? Możemy twierdzić o dehumanizacji i de-indywidualizacji, czyli unifikacji. Komputerowo generowane projekty są „wszystkie" jakby spod jednaj ręki. Nie jest to oskarżenie, to raczej szczery akt zdziwienia, ponieważ współczesna sztuka tak bardzo oczekuje indywidualizmu i go wymusza. Humanizm równie chętnie nośmy na swoich sztandarach. Dlaczego projektanci mają taki kłopot z nadaniem autorskiego charakteru projektom generowanym komputerowo? U studentów możemy podejrzewać, że czasowo może pojawić się jakiś kłopot w opanowaniu programów. Ale potem, gdy już opanują oprogramowanie, unifikacja nadal jest obecna? Czyżby ponad wszystkie podejrzenia braków w opanowaniu techniki wystąpił również brak potrzeby wykreowania indywidualnej wartości? Z perspektywy doświadczeń mojego pokolenia akt wyzbycia się własnego „znaku rozpoznawczego" w projekcie staje się zaprzeczeniem sensu podjęcia zadania twórczego. On był potrzebny ze względu na samorozwój, jak i rozwój projektowania jako dziedziny twórczej. Może aktualnie ekspresja twórcza przenosi się w jakiś inny rejon, przestając wchodzić w podobnie istotne relacje z wizualnością oraz autorską wizją, celem? Z drugiej strony, komputer daje swobodę operowania geometrią. Odczuwamy jednak beznamiętność materiałową budowanych cyfrowo form. W komputerze wciąż jest to jedna i ta sama anonimowa materia pozbawiona fizyczności konkretnego materiału. Mimo to faktycznie jest – istnieje na ekranie – i można projektowaną bryłę (formę) oglądać ze wszystkich stron. Patrząc na omawiany problem z innej strony, odręcznie bardzo szybko można podjąć wariantowanie założonej formy i szybko szkicować jej zamienne propozycje. Powyżej wspominana zasada obowiązuje do określonego poziomu skomplikowania inicjowanych form, zależnie od



możliwości personalnych panowania nad formą przestrzenną. W komputerze tworzenie coraz to nowych wariantów formy niejednokrotnie szybko zniechęca, bo wymaga stosunkowo skomplikowanych operacji, nawet w tych programach z założenia przeznaczonych do szkicowania. Dotyczy to zwłaszcza programów architektonicznych. Programy do konstruowania form niearchitektonicznych dają się swobodniej wariantować, ale ich zapis nie poddaje się rygorowi zdefiniowania pozwalającego na ich zbudowanie lub stworzenie metodami rzemieślniczymi przy udziale osób niebiorących udziału w projektowaniu.

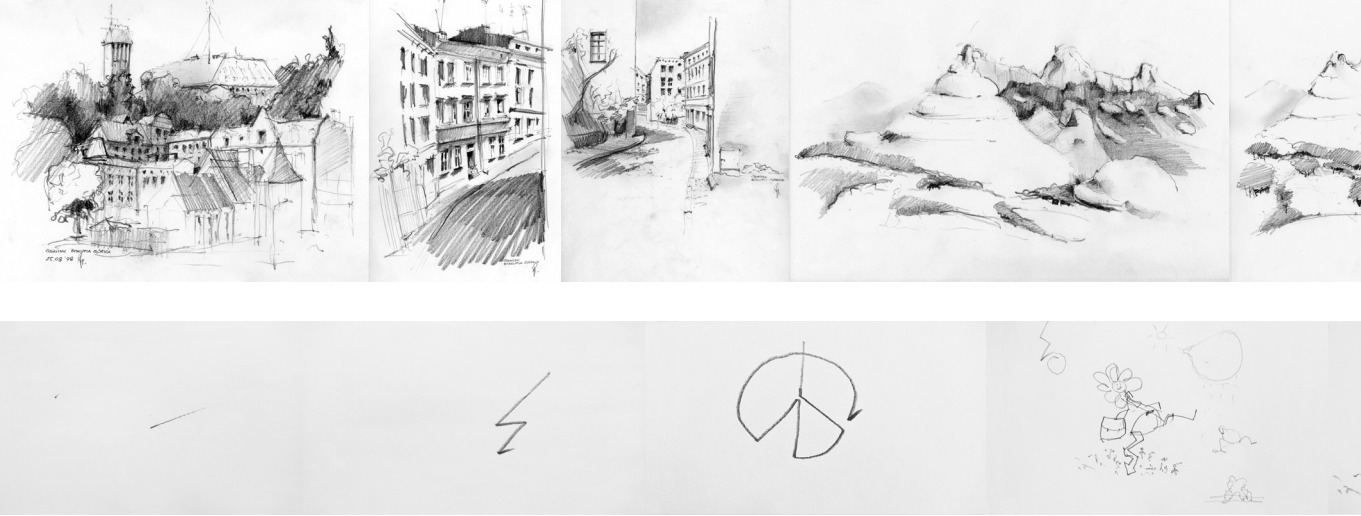
Zakładam, że bez wrażliwości wiążącej proces poznawczy i narzędzia projektowe z materią, zamiarem projektowym i samym projektantem, nie bardzo można mówić o kompletnym i świadomym projektowaniu. Bez tej wrażliwości pozostaje głównie fizjologia projektowa. Wobec środowiska wirtualnego wrażliwość projektowa musi zupełnie inaczej się rodzić i ustanawiać, niż było to przed jej dominacją. Ta odmiana wydaje się konieczna. Podczas dyskusji z dwiema młodymi projektantkami o programie Pracowni, którą współprowadzimy na kierunku architektura wnętrz Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, dociekałem, w jaki sposób zapanujemy nad rozwojem wrażliwości projektowej studentów. Chodziło mi o to, aby projekty nabrały właściwej dla każdej osobowości głębi estetycznej i ideowej, a może nawet stylu. W odpowiedzi usłyszałem, że czasy narastania projektów w miarę postępowania procesu projektowego zanikły wraz z postępem komputeryzacji. Prawdopodobnie są już nielogiczne i martwe (Nie umknął mojej uwadze i refleksji fakt powiązania wrażliwości projektowej z określoną formą procesu projektowania określonego jako „stopniowe narastanie". Ten fakt mógłby świadczyć o istotnym nieporozumieniu. Później wrócę jaszcze do tego wątku). Oczywiście, zgodziłem się z tym, że świat się zmienia, ale domagałem się dostrzeżenia problemu, że proces budowania wrażliwości projektowej powinien przebiegać inaczej, niż to odbywało się w czasach, gdy projektowało

się odręcznie, ale nie powinien zaniknąć. Z dalszej dyskusji wynikło, że nic nie powinno go zastępować, bo w aktualnej sytuacji najważniejsze jest, aby uzyskać właściwy efekt projektowy, czyli skuteczność, przy wykorzystaniu nowoczesnych technologii, ponieważ tego wymaga współczesna rzeczywistość – czyli aktualne realia (W domyśle: realia rynku projektowania). Na czym jednak ta „skuteczność" miałaby polegać? (W końcu potrzeba tej skuteczności zawsze istniała). Ona jest podobnie enigmatyczna jak omawiany w prologu: „konkret". Wniosek byłby taki, że wrażliwość projektowa miałaby być przeżytkiem. Po tej konwersacji na dłuższą chwilę odebrało mi mowę, ponieważ osiągnięcie dojrzałości i wrażliwości twórczej to zasadniczy cel studiów artystycznych – twórczych.

Całkowicie obok kwestii kształtowania się wrażliwości twórczej pojawia się problem utraty odmienności Akademii w stosunku do uczelni politechnicznych. Nie chcę niczego ujmować znakomitym uczelniom politechnicznym, ale Akademie Sztuk Pięknych zawsze oferowały „coś" odrobinę innego z obszaru architektury. To „coś" kształtowało się w nurcie humanizmu wspartego szczególną wrażliwością estetyczną. Trzeba by się zastanowić, na czym miałaby polegać teraz nasza odmienność jako uczelni artystycznych, kiedy już utracimy tę humanistyczną wrażliwość. To jest jednak już problem odmiennej natury w stosunku do poruszanego przeze mnie w tym tekście.

Trudno było odmówić pragmatyzmu tezie stawianej przez obydwie wspomagające mnie młode projektantki (Panie Darie[1]), ale nie potrafię odnaleźć w tej konkluzji nadziei na renesans wrażliwości twórczej. Ponad wszystko zdałem sobie sprawę z faktu, że dla młodszych pokoleń architektów nie jest już znana ani czytelna istota wrażliwości „opuszkowej". Mam wrażenie, że moje młode Koleżanki nie całkiem rozumieją, co się w niej

1 Mgr Daria Bolewicka i mgr Daria Skoczylas-Woźniak współprowadzą ze mną III Pracownię Architektury Wnętrz na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Poza dydaktyką, obydwie są czynnymi projektantkami, architektkami wnętrz, absolwentkami architektury wnętrz ASP w Gdańsku oraz wspomnianej III Pracowni Architektury Wnętrz.

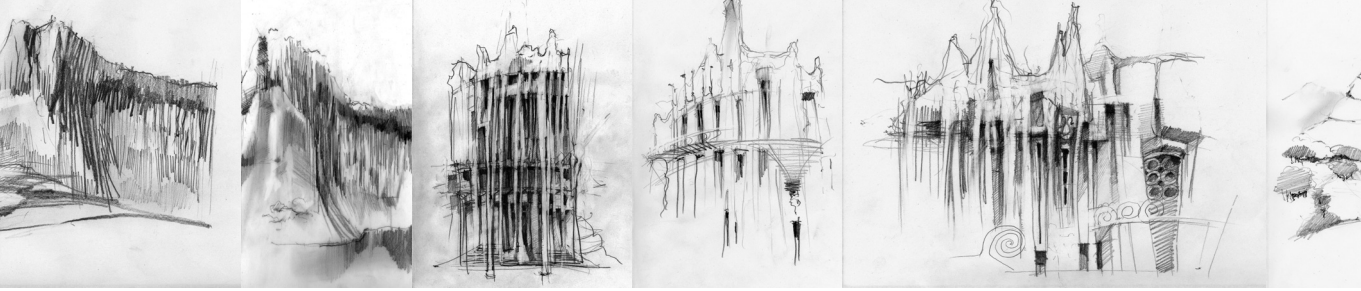


zawiera. Dla nich sprawy potoczyły się inną drogą, ponieważ – jak już wspomniałem – patrzą raczej przez pryzmat skuteczności niźli poszukiwanej wrażliwości dążącej do jakiegokolwiek świadomie przyjętego ideału projektowania, podmiotowego w stosunku do dziedziny. Uważam zatem, że jest tu coś ważnego do wyjaśnienia, a być może nawet do ponownego odkrycia. Tu następuje moment, aby powrócić do skojarzenia budowania wrażliwości twórczej z procesem „narastania projektu", jaki przywołały Panie Darie. Sens jest w tym, że wrażliwość projektowa działa w obszarze podmiotowym, a nie w przedmiotowym zakresie skuteczności. Efektem jej konstytuowania się będzie wzbogacenie narzędzi projektowania, ale nie na tym polega jej główna rola. Oznacza to, że młoda fala projektantów nie jest w stanie przyjąć już jako punktu wyjścia faktu, że działamy w obszarze przedmiotowym, a nie podmiotowym. Tu przypomina mi się, jak Profesor Parandowski zdumiony był, kiedy dostrzegł w opisie jakiegoś zawodowego projektu sformułowanie „branża: architektura". Słusznie twierdził, że z samego znaczenia słowa „architektura" nie może ona być branżą. Faktycznie takie sformułowanie to modelowa sprzeczność wewnętrzna, w pełni wyrażająca tendencję uprzedmiotowienia architektury.

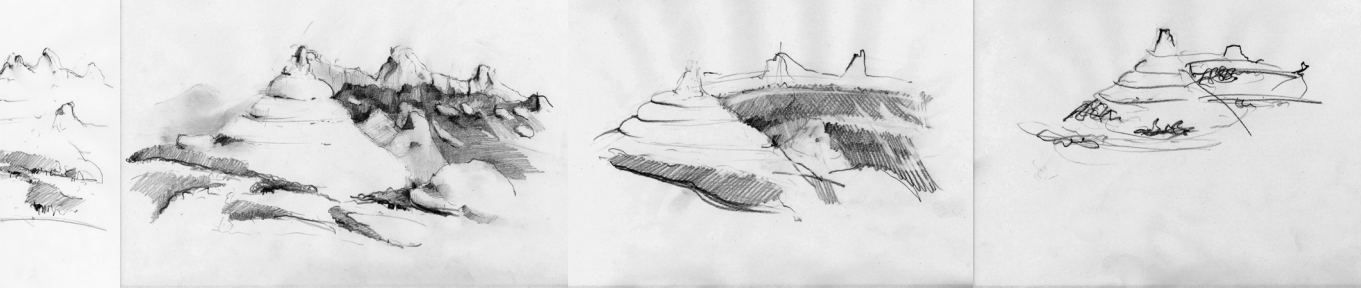
Biorąc pod uwagę dostrzeżony przeze mnie obszar kształcenia projektowego wart ponownego odkrycia, niniejszym trzeba by sobie wyobrazić – poniżej tu przytoczony – tok zdarzeń związanych z (być może) już minionym manualnym projektowaniem i jego kluczową rolą dla pozyskania wrażliwości i istoty siły twórczej… Dla wspomnianego wywodu adekwatny jest zarówno czas przeszły, jak i teraźniejszy… (Być może również przy-

szły). Z tego właśnie powodu w poniższym akapicie czas teraźniejszy – w sposób zamierzony – swobodnie miesza się z przeszłym.

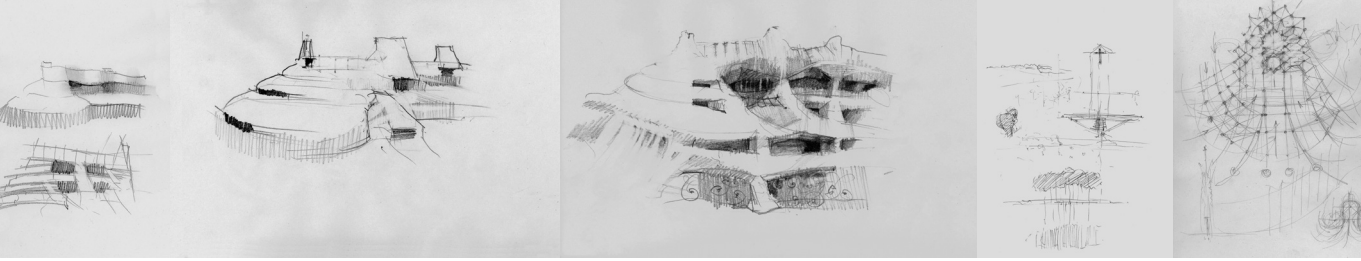
Z kartką papieru i ołówkiem łączyły nas doświadczenia zdobywane od wieku wczesnodziecięcego. Wiążą się one z uogólnieniem prowadzącym do korespondencji pomiędzy narzędziem pozostawiającym znak a podkładem. Rysowaliśmy, pisaliśmy, bazgraliśmy i „smarowaliśmy" po najróżniejszych płaszczyznach (materiałach) różnymi narzędziami, mniej lub bardziej – z zamysłu producenta – przystosowanymi do rysowania. Nasze dłonie i opuszki przez cały ten czas dotykały różnych gatunków podłoży, papieru i materiałów rysunkowych oraz narzędzi do rysowania, a informacje o ich doznaniu mknęły do „centrali" (mózgu), pozostawiając tam trwały ślad w postaci bagażu doznań i doświadczeń (O roli wzroku nawet nie wspomnę). Było to do tego stopnia aktywne działanie, że doskonale wiedzieliśmy nie tylko o tym, jak podkład i narzędzia działają, ale nawet o tym, jak one smakują. Wszystko to, co rysując, przedstawialiśmy, znaliśmy z tego samego dotyku oraz z wyglądu. Nabraliśmy doświadczenia w coraz bardziej biegłym wyrażaniu swoich zamierzeń przy użyciu tejże prostej techniki (Czasami byliśmy nią umazani, aż po same uszy). Na ten obraz nakładał się moment rozpoczęcia studiów projektowych. Wówczas nagle nakazano nam inaczej uchwycić dobrze znane narzędzie. Koniec trzonka ołówka wesprzeć należało o środek wnętrza dłoni, o nadgarstek – w ten sposób, by w efekcie zatemperowany koniec uchwycić palcami: serdecznym, środkowym, wskazującym i kciukiem (Bez sensu – prawda? Tyloma palcami naraz trzymać ołówek? Czy to jest normalne?



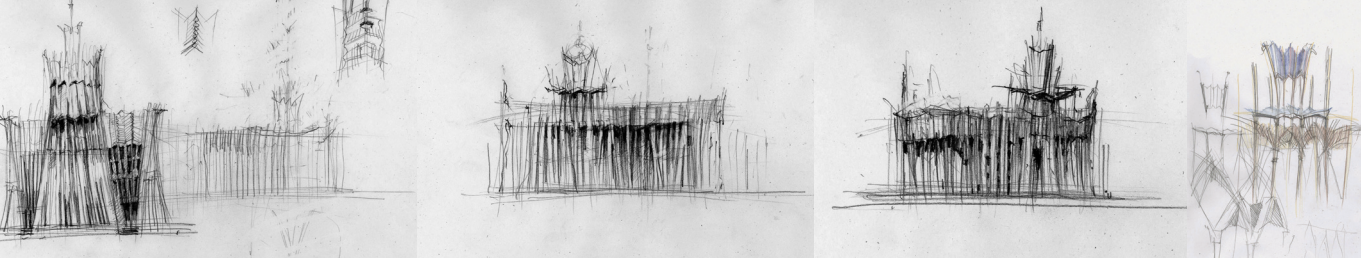
Ponadto cały ten układ staje się bardzo gibki, niestabilny i stanowczo nadto dynamiczny). Wówczas okazuje się, że tylko w takim układzie dłoń swobodnie zakreśli swoje łuki, a całe ramię inne, znacznie szersze kręgi i koła, a proste są już banalnie proste do osiągnięcia, w każdym, dowolnym kierunku prowadzone. Gdy podniesiemy się z krzesła i staniemy przed sztalugą (prawidłowo trzymając narzędzie), to okaże się, że całe ciało będzie brało udział w rysowaniu, aby jak najbardziej swobodnie wyrazić twórcze zamierzenia. Te opisane tu zabiegi wprost dowodzą prawdy o rysowaniu całym ciałem, ale i całym sobą – a głównie „z głową" – wiążąc rysunek z motoryką, ruchem. Wówczas głowa jako centrala wyświetlała sumę doświadczeń nabytych od zarania życia. W tym momencie – jakże wymownie – doświadczamy związku wspomnianego aparatu ciała z wrażliwością obserwacji natury i możliwością przetworzenia nabytych doznań i doświadczeń na rzecz ekspresji twórczej. Powyższe odbywało się dzięki swojego rodzaju niezwykłej syntezie oddziecięcych doświadczeń z dojrzałą (przynajmniej znacznie dojrzalszą niż w dzieciństwie) interpretacją i techniką rysowania – tworzenia. Kiedy to zdarzenie rozpoczynało się już w miarę swobodnie rozwijać, to równolegle (nie gubiąc kontaktu ze sztalugą) należało wrócić do stołu, krzesła i blatu (teraz: projektowej deski kreślarskiej), aby to nowe doświadczenie przełożyć na szkice i rysunki przedstawiające już nie interpretację natury, lecz własne



wyobrażenia nowych form, dotąd nieistniejących. To były bodajże najtrudniejsze momenty w zdobywaniu sprawności projektowej. Rysunek form wyobrażonych (czyli tworzenie form) jest zupełnie innym i nowym doświadczeniem w stosunku do notowania i interpretowania natury. Można go odnieść tylko do doświadczeń (uwaga!) z wieku dziecięcego, wspierając się nowo nabytym warsztatem. Na początku należy pogodzić się z pozornie nielogiczną naiwnością i nieudolnością swoich rysunków projektowych. Nielogiczną i upokarzającą, ponieważ przeczy ona faktycznie już nabytemu warsztatowi w tworzeniu obrazu przetwarzanego z natury. Rysunek jako komunikat projektowy nie musi być ładny. Musi być skuteczny, czyli czytelny. Najpierw dla samego projektanta, a dopiero później również dla odbiorcy. Kiedy się już udało cierpliwie przetrwać moment kryzysu, nagle powracała sprawność rysunkowa również w płaszczyźnie estetyki szkicu i rysunku projektowego, dzięki systematycznym i mnogim powtórkom podejmowanym przy kolejnych projektach i ich fazach. W efekcie projekty stają się dziełami – również plastycznymi, co przenosi się też na treści merytoryczne, ponieważ rysunek stawał się także źródłem inspiracji, czyli samo-inspiracji. Wartość estetyczna daje przyjemność ich oglądania, ale przede wszystkim przekazuje informacje o tym, jak projektowane obiekty mają oddziaływać na odbiorcę. Wspomniane implikacje miały zasadniczy wpływ na merytoryczną stronę



projektu i jego indywidualny charakter. Wszystko to, co zostało tu opisane, wspiera się na naturalnym systemie wykluwania się wrażliwości twórczej. Na drodze takiego uwrażliwienia nie ma dwóch podobnych do siebie projektów. Konstruowanie autorskiej idei na każdym poziomie znaczenia tego słowa jest oczywiste i naturalne. Być może właśnie to budowanie naturalnego indywidualizmu jest największą wartością, patrząc na sprawę z punktu widzenia współczesności i jej oczekiwań. Niewątpliwie mamy dziś kłopot z powtarzalnością i podobieństwem prowokowanym użyciem tych samych programów, silników renderujących, a także braku rutyny – ba, braku podstaw – do wyzwalania indywidualnej wartości w projektach. Osobnym problemem budującym się w kontekście opisywanego pejzażu jest natrętne stosowanie mebli i innych sprzętów z różnego rodzaju „bibliotek" dołączanych do programów komputerowych i dostępnych w Internecie. Wydaje mi się, że trzeba dać studiującym trudniejsze i bardziej ambitne zadanie kreowania świata zamiast natrętnego kopiowania gotowych elementów. W czasach techniki powyżej opisywanej przeze mnie nie byłoby możliwe to natrętne korzystanie z już gotowych wzorów. Stanowczo byłoby to uznawane za słabość projektanta, obnażającą nieumiejętność definiowania oczekiwań stawianych projektowanym formom i sprzętom… Najpierw samemu trzeba było odpowiedzieć na pytanie, czy mają to być lekkie szkieletowe konstrukcje, czy też powinny one stanowić monolityczne bryły. Od odpowiedzi na powyższe pytanie zaczynało się ich determinowanie, a dopiero później przybierały one coraz mniej szkicową formę. Cytowanie gotowych form sprzętów na etapie projektu koncepcyjnego było nieomal nietaktem. Na tego typu działania czas przychodził w ramach rutyny zawodowej. Rozpoczynając zawód, trzeba było mieć już we krwi zdolność autorskiego kreowania, a nie meblowania. To „meblowanie" budziło niesmak również pośród nas, ówczesnych studentek i studentów. Było *passe*.

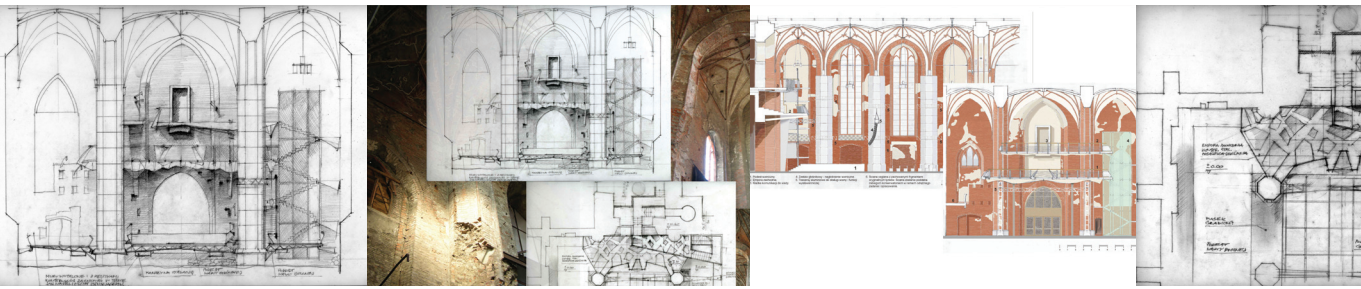


***

**Z założenia utopijnie, ale w pełni świadomie zacząłem szukać humanistycznej strony technologii cyfrowych, zawartych w związkach pomiędzy geometrią, matematyką a filozofią. Wszystko po to, aby wskrzesić „utraconą wrażliwość" w nowym wydaniu. Nowoczesne technologie, jak wiemy, opierają się na systemach cyfrowych. Zdając sobie sprawę z monotonii żmudnej pragmatyki zależności informatycznych tworzonych na bazie Systemu Binarnego rządzącego strukturą cyfrową komputerów, mimo to konsekwentnie kierowałem się przyjętym założeniem, wierząc, że wniesie to coś nowego – jakąś nową wartość. Może ta niepowstrzymana i dość desperacka nadzieja skłoni i innych, by poszukiwać neohumanizmu w zakresie pogłębienia wrażliwości projektowej. Uznałem, że nawet jeżeli wszystkie te moje założenia miałyby być chybione, obrana przeze mnie droga będzie przynajmniej formą prowokacji.**

**Czy w żarówce można się dopatrzyć magii i symboliki podobnej do niesionej przez żywe światło świecy? Podobno już się da. Ponadto „czy symbolika światła świecy i jej samej jest nam jeszcze znana?". Czy w komputerze można się dopatrzyć czegoś podobnie symbolicznego i poruszającego? Czy będzie to sinoniebieska łuna ekranu, czy też zapisany w pamięci obraz klawiatury żarzącej się ledowym światłem?**

**Łuk tęczowy tworzący przeponę pomiędzy nawą główną a prezbiterium oznajmiał nadzieję zbawienia poprzez ziszczenie się szczególnej formy powszechnej solidarności. Dziś większość zapytanych nie skojarzyłoby go z nadzieją na odkupienie tego, co się nam w życiu fatalnie nie udało, bądź tego, co systematycznie i nadal się nie udaje. Większość nie skojarzy go więc z powszechną nadzieją na zbawienie (wieczne oczyszczenie z konsekwencji zła), lecz z czymś zupełnie innym, zarezerwowanym tylko dla niektórych wybrańców. To znak naszych czasów i aktualnej sytuacji społecznej i kulturowej lub antykulturowej w stosunku do kultury śródziemnomorskiej. Jest to stan dystansujący nas od**

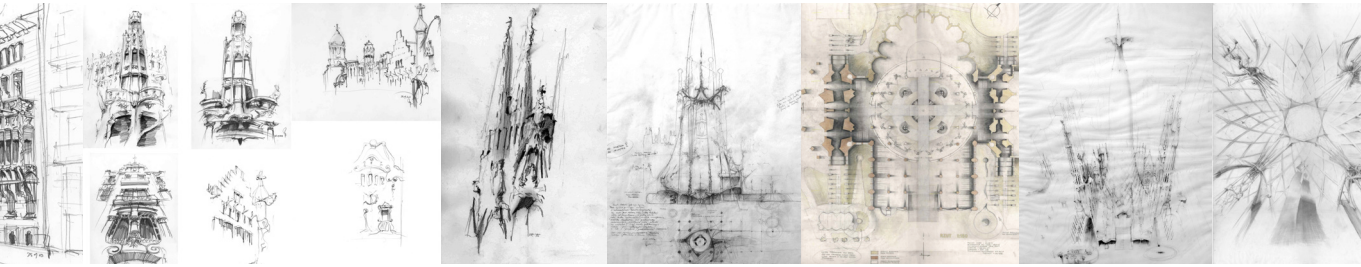


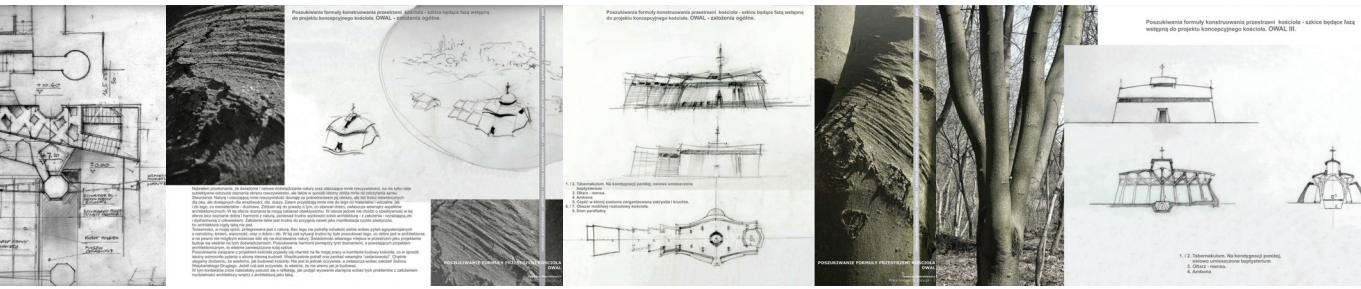
idei, od budowania utopii. Dystansuje on nas od kreatywnej aktywności umysłu. Może po doświadczeniu modernizmu należałoby stwierdzić, że architekci już dość się dotąd realizowali ideowo. Nim jednak z powodu naszych blokowisk nabierzemy chęci uczynienia z architektów trwałych impotentów ideowych, pamiętajmy o tym, by architektura skuteczności nie uwikłała wykształconych architektów tylko w nią samą – w skuteczność. Może nie warto marnować potencjału twórczego i szansy na to, by nasze otoczenie było formowane przez fachowców, a nie przez administratorów, urzędników i biznes. Wszak ci wymienieni tu przeze mnie specjaliści są powołani do zupełnie innych zadań.

***

Z przywoływaną skutecznością jest więc też pewien problem natury moralnej. Niesie on ze sobą echo etyki proponowanej przez greckich sofistów. Według sofistów – uogólniając – człowiek, by być szczęśliwy, miał osiągnąć jak najbardziej korzystną pozycję w hierarchii społecznej. Dążył do obranego celu za pośrednictwem umiejętności przekonywania do swojej osoby i poglądów. Do tego niezbędne było opanowanie sztuki retoryki. Skuteczność w argumentacji urosła do wartości samej w sobie, czemu służył również i sofizmat. Konsekwencją tego przekonania było to, że nikt nie musiał zabiegać o to, co

2 A. MacIntyre, *Krótka historia etyki*, Warszawa 2002, s. 46–50.



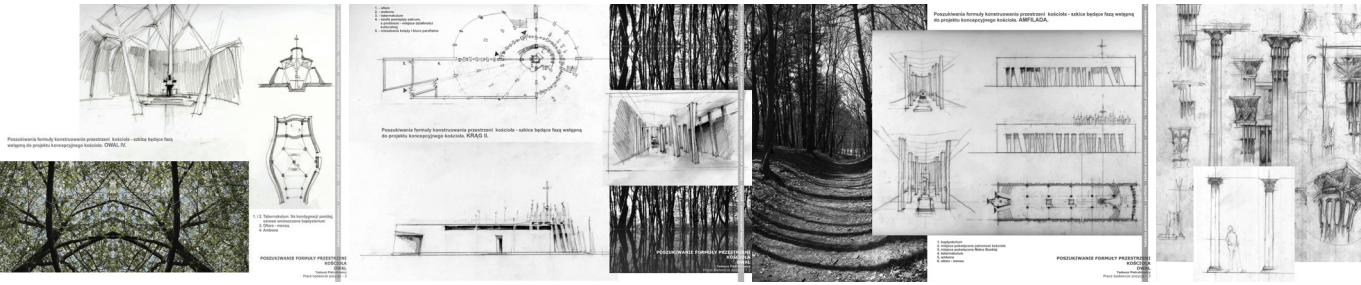


będzie z innymi, ponieważ to nikt inny, tylko właśnie ci „inni" mieli sami zabiegać o swoje własne szczęście (Czy sofiści lokalizują się blisko bram skuteczności we współczesnym rozumieniu?). Każdy miał zatem robić swoje. Trochę przewrotnie można by to nazwać „kapitalizmem etycznym". Odnoszę wrażenie, że wiek XXI bardzo chętnie korzysta z tego rodzaju redukcji etyki pomijającej wszelkie rozterki: Sokratesa, Platona, ich następców oraz całej reszty filozofii rozumianej jako myśl cywilizacyjna i kulturowa, a w tym – w szczególności – judeochrześcijańska[2]. Kłopot polega na tym, że my nie możemy żyć w warunkach demokracji bezpośredniej ze względu na skalę naszych społeczeństw, co czyni etykę sofistów jeszcze mniej skuteczną, niż to miało miejsce w starożytnej Grecji. Reasumując, to, że będziemy bardziej skuteczni dla siebie oraz reprezentowanych przez nas inwestorów, absolutnie nie oznacza, że będziemy robić cokolwiek dobrego dla całokształtu przestrzeni, dla jakości całokształtu naszego bezpośredniego otoczenia.

***

Powracając do zamysłu odniesienia się do humanistycznego aspektu świata cyfr, sięgnąłem po *Boga i geometrię* Michała Hellera, wiedząc, że znajdę tam sporo z tego, czego bym oczekiwał. Wyborem książki nie zawiodłem się, ale ścieżka poszukiwań nieoczekiwanie się rozwinęła...

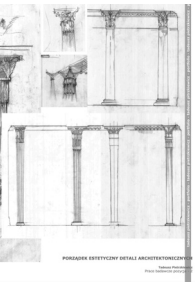
3 M. Heller, *Bóg i geometria. Gdy przestrzeń była bogiem*, Kraków 2015, s. 21.

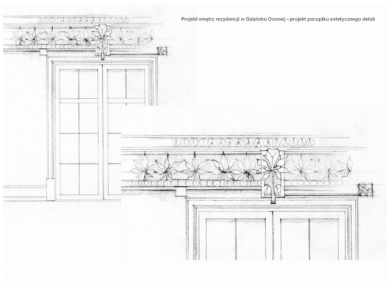


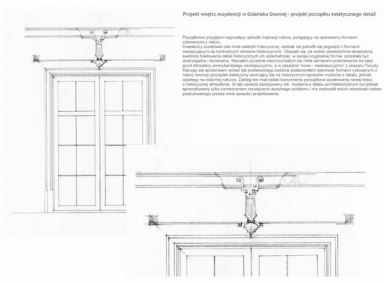
**Odkrycie, że proste prawdy geometryczne bądź arytmetyczne można zapisać przy pomocy różnych symboli, jest budujące – twierdzi Heller. Mogą to być znaki klinowe, hieroglify czy też binarny kod używany w komputerach. „Jedne z tych zapisów wyrażają prawdy, które wydają się banalne, inne porażają specjalistów swoją głębią”[3]. Myślenie matematyczne (logika cyfr) nakazuje przyjąć wynikanie odnoszące do przyjętej konkretnej zasady, twierdzenia tego, a nie innego. Choć nie ma przymusu, to należy przyjąć jakieś założone ograniczenie, by rozpocząć myśl, czyli: dociekanie – dowód. Tu należy wspomnieć o roli człowieczego umysłu, o roli rozumu, który prawdopodobnie jest uprawniony do tworzenia wyobrażeń – tez dotyczących przyczyn, a nie tylko skutków. „Na ogół źle znosimy ograniczenia naszej wolności, ale w przypadku matematycznej dedukcji nieuchronność wniosku daje nam poczucie bezpieczeństwa […] i związanego z nim intelektualnego komfortu, czasem nawet radości”[4]. Korzystając z powyższego pretekstu, nie mogę się powstrzymać przed konkluzją, że zarządzanie ograniczeniami to z pewnością jeden z synonimów projektowania. One, ograniczając w jednej płaszczyźnie, otwierają nieomal nieograniczone pole możliwości w innym obszarze.**

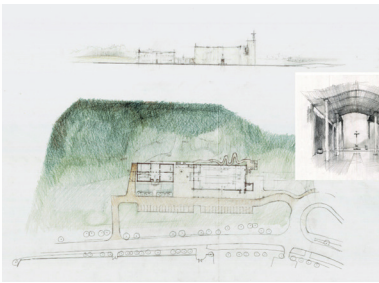
**„Już pitagorejczycy, choć niezręcznie, zrozumieli, że konieczności tkwiące w przyrodzie mają swoje źródło w liczbie, czyli w zależnościach matematycznych. Platon podniósł to przekonanie do rangi doktryny filozoficznej, sądził, że wystarczy zrozumieć piękno matematyki, by zrozumieć konstrukcję świata”[5]. Platon dostrzegł związek obiektów matematycznych ze światem idei bytujących. Rozumiał myśl matematyczną nie tylko jako rozstrzyganie o liczbach, ale jako drogę dążenia do jakiegoś wyrazu prawdy absolutnej. Ta mogłaby istnieć zupełnie samodzielnie. Propagator myśli platońskiej w matematyce Roger Penrose, współczesny brytyjski naukowiec, noblista (fizyk teoretyczny, matematyk, filozof nauki), wyraża przekonanie, że pojęcia matematyczne są wiecznymi, materialnymi bytami. Platon w swojej koncepcji idei bytujących faktycznie chętnie odnosił się**

4 M. Heller, *Bóg i geometria*, dz. cyt., s. 21.
5 M. Heller, *Bóg i geometria*, dz. cyt., s. 69.





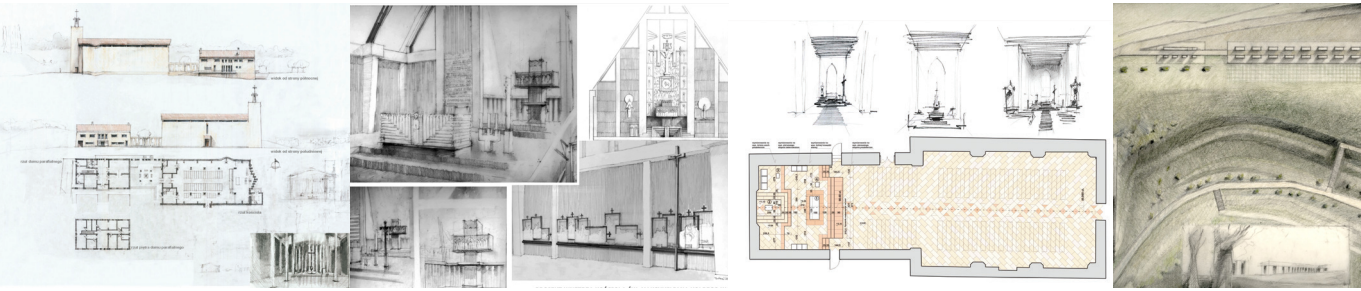




do przykładów z matematyki. W przypadku idei piękna powraca odniesienie do świata liczb. Platon rozpatruje relacje pomiędzy liczbami parzystymi i nieparzystymi jako przeciwieństwami podobnymi do tych, jakie wyrażają przeciwstawne żywioły. Nie zawierza doświadczeniu. Twierdzi, że zmysły mogą nas zmylić. Natomiast jeżeli umysł wniknie w świat idei, do których należą również elementy matematyczne, to uzyska wiedzę niezniekształconą, prawdziwą (*episteme*) (Proszę zwrócić uwagę na rozbieżność celów doświadczania i doświadczenia w stosunku do umysłu, który nie musi być od nich uzależniony, który je analizuje i wyciąga swobodne wnioski. To jest ważna konkluzja dla dalszego rozwoju niniejszego tekstu). Dlatego matematyki nie tworzy się. Ją się odkrywa. Dlatego też matematyczny obszar cyfr stosuje się do badania świata, ale można w nim również odczytać sens idei, jako samodzielnie istniejących bytów[6]. Podobnie o projektowaniu mówią architekci. Przykładem może być Antonio Gaudí, który twierdził, że niczego nie tworzy, tylko odkrywa to, co jest zapisane w naturze. Wielokrotnie dało się słyszeć od profesorów uczących moje pokolenie, że natura jest główną inspiracją dla projektantów. Dziś trochę o tym zapominamy i najczęściej pozostajemy po stronie inspiracji wtórnej. Pochylamy się głównie nad tym, co już zostało stworzone przez człowieka.

Monada to szczególne pojęcie stworzone przez filozofów greckich. Monada nie jest liczbą, jest elementem wyjściowym do tworzenia liczb. To swojego rodzaju „matka liczb". Służyła Grekom do określenia idealnej, bazowej wartości będącej podstawą dla wszystkich liczb. Określenie to występuje u Euklidesa, ale znajdziemy je również u Platona. Euklides w swoich rozważaniach dotyczących teorii liczb twierdzi, że liczba jest wielkością utworzoną z monad. Grecy zatem nie wyróżniają cyfry jeden, pierwszą cyfrą była dla nich dwójka. Również według Arystotelesa monada jest początkiem, zasadą wszystkich liczb. Liczby, na których dokonujemy różnego rodzaju rachunków i działań matematycznych, nie są liczbami idealnymi. Platon twierdzi, że liczby powstają poprzez dodanie monady do

6 M. Heller, *Bóg i geometria*, dz. cyt., s. 23–27.



liczby poprzedzającej ją. Ta zasada dotyczyła tylko liczb naturalnych. Ten fakt ograniczał monadę. W sposób oczywisty ograniczyłoby to również koncepcję liczb idealnych. Dlatego powstała grecka koncepcja proporcji pozwalająca wyrażać wartości nie do wyrażania na podstawie monad, czyli liczb naturalnych. Proporcja nie była dla Greków liczbą, ale można ją było określić mianem wielości monad. Taki stosunek mógłby zostać uznany za byt idealny. Z historii sztuki wiemy, że stosunek ten określał ideał proporcji form. W tej kwestii Michał Heller cytuje Bogdana Dembińskiego:

> Najistotniejsze jest, że „klisza" stanowi źródło określoności liczby matematycznej, sama nie jest liczbą, lecz miarą liczby i wyraża się jako proporcja (*logos*). Każda liczba matematyczna jest natomiast konkretną i ściśle określoną postacią owej „kliszy", stając się jednocześnie sposobem jej zobrazowania. Źródło, zasada bycia liczb idealnych jest jedno i to samo co i dla innych idei. Platon nazywa je Dobrem[7].

W powyższym cytacie „kliszę" należy rozumieć jako monadę. Naszkicowana tu wizja Platona była upraszczana przez jego uczniów. Speuzyp pominął problem liczby idealnej. Zajmował się liczbami matematycznymi, w nich postrzegając ideał. W jego rozumieniu to matematyka spełnia funkcję ontologii. W ten sposób idea niejako stała się narzędziem.

Koniecznie należałoby się jeszcze odnieść do obszaru wiążącego świat geometrii i cyfr z abstrakcją, jaka zapisana jest w pojęciu nieskończoności. Euklides stwierdził, że dwie proste równoległe przecinają się w nieskończoności. Czymże jest ta niezwykła nieskończoność, że potrafi złamać równoległość prostych, a jednocześnie da się wykazać geometrycznie? Oczywiście jest to pytanie o wydźwięku poetyckim. Nieskończoność jest zjawiskiem, nieomal narzędziem, funkcjonującym w geometrii wykreślnej i mającym również czysto praktyczne znaczenie. Anaksymander z Miletu wyodrębnił pojęcie *apeiron*, czyli

7 M. Heller, *Bóg i geometria*, dz. cyt., s. 28–29.
8 M. Heller, *Bóg i geometria*, dz. cyt., s. 74–75.

„nieokreśloności". Apeiron nie miał nic wspólnego z matematyką i geometrią. Był określeniem filozoficznym na „coś", co nie ma granic[8]. Owo „coś" wyrażało nieskończoność. Dla Greków nieskończoność była raczej przedmiotem lęku (*horror infiniti*). Jak wiadomo, zależało im na możliwie jak najbardziej ścisłym określeniu i opanowaniu obserwowanych zjawisk i pojęć. Nic dziwnego, że coś, co z założenia jest nie do określenia, budziło w nich lęk. Wszechświat według Platona jest matematyczny. Odpowiednikami podstawowych elementów wszechświata są według niego wielościany foremne. Euklides, podsumowując swoje *Elementy*, wskazał na istnienie podstawowych elementów: ziemia, woda, powietrze, ogień oraz piąty, który stanowił wszechświat. Ten ostatni zakładałby możliwość zaistnienia nieskończoności. Platon opanowuje trochę grecki *horror infiniti* związany z nieokreśloną nieskończonością, starając się zredukować ją do jakiejś nieznanej, ale ograniczonej liczby tychże światów. Arystoteles wyodrębnił dwa rodzaje nieskończoności: potencjalną i aktualną. Wydaje się, że to właśnie matematyka podszepnęła Arystotelesowi nieskończoność potencjalną, motywując ją możliwością na przykład dodawania liczb dzielenia w nieskończoność. Nieskończoność aktualna pojawiłaby się wówczas, gdyby wspomniana operacja działania okazała się skończona po jakiejś wyliczalnej bądź doświadczalnie osiągniętej liczbie działań. Inaczej na kwestię nieskończoności patrzył Filon z Aleksandrii. Był on zhellenizowanym Żydem, dlatego *apeiron* miał dla niego potencjalnie zupełnie inny wymiar wynikający z wrodzonej kultury judaistycznej, czyli bliższy metafizycznemu obszarowi. Plotyn skrystalizował pojęcie Jedni, która odpowiadała greckiej nieskończoności, ale także miała cechy Nieskończonego Boga, bo zrodziła się już także w okresie hellenistycznym. Jednia miała wyjaśniać wszystko i być przyczyną wszystkiego. Jest formą nieskończoności, która zawiera w sobie wszystkie inne. Jednia znajduje się poza zakresem naszego poznania. Jednia nie jest liczbą, ale jest przyczyną wszystkich liczb i w ten sposób determinuje świat liczb. Tą wytyczoną drogą neoplatonizmu będą później podążać

9 M. Heller, *Bóg i geometria*, dz. cyt., s. 76–85.

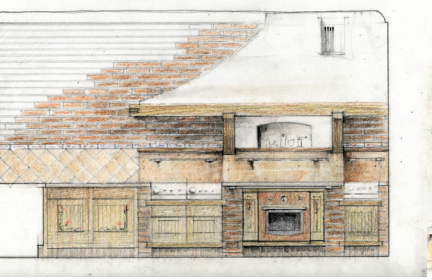
**Ojcowie Kościoła[9]. Oswajając grecki *horror infiniti*, identyfikują nieokreśloność i nieskończoność ze Świętą Trójcą. W ten oto sposób świat wyobrażeń i dociekań: filozoficznych, geometrycznych, matematycznych, czyli dotyczących świata liczb, prowadzi nas aż po wymiar transcendentny.**

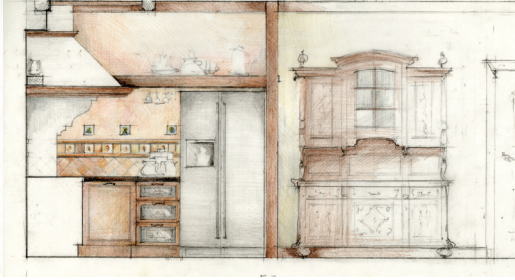
**Jakkolwiek pozornie wydaje się, że przedstawione przeze mnie poszukiwania z pogranicza filozofii związanej ze światem cyfr i liczb nie prowadzą do zadowalających wniosków, to uświadamiają znaczenie rozumu i siły rozumowania. Do przełomu XIX i XX wieku istniało wyraźne przyzwolenie (a nawet pewne zobowiązanie) na tworzenie tez filozoficznych o o wiele szerszym zasięgu i celowości, niż ma to miejsce współcześnie. Umysł odpowiadał za teorię poznania, aby dopiero później ulec doświadczeniu (empiryzmowi), ponieważ**

> **[…] pod koniec XIX wieku stało się jasne to, iż w myśleniu o świecie rozum przestał się posługiwać jednolitym systemem kategorii. […] Tym samym rozum utracił zdolność do samodzielnego usprawiedliwiania tego, co poznaje, jak i swoich działań[10].**

**Wcześniej ścierały się dwie inne idee nadające naszemu rozumowi o wiele większe kompetencje, których poznanie dałoby szansę młodszemu pokoleniu zrozumieć postulowane przeze mnie oczekiwania i tęsknoty do podejmowania problemów o podmiotowym znaczeniu dla architektury, czyniąc je skutecznymi i nade wszystko – chyba – dość konkretnymi (również w efekcie projektowania). Uważam, że nadal jesteśmy zdolni do tego, aby trochę efektywniej korzystać z narzędzia, jakim jest nasz umysł, nie tylko w zakresie czysto empirycznym, materialistycznym.**

10 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, Gdańsk 2001, s. 13–14.
11 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 22.
12 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 22.





> Według Goethego rozsądek (*Verstand*) rozpoznaje, tak jak u Kanta, związki formalne, dające się sprowadzić do praw, które ustalają się między zjawiskami. Tymczasem rozum (*Vernunft*) jest według niego – inaczej niż u Kanta – pojmowaniem procesów stawania się, poznawaniem przemian. Kant natomiast uważa, iż rozum jedynie przeczuwa dokonania przyrody lub sztuki, nie będąc zdolnym do tego, by czynić je zrozumiałymi i przejrzystymi[11].

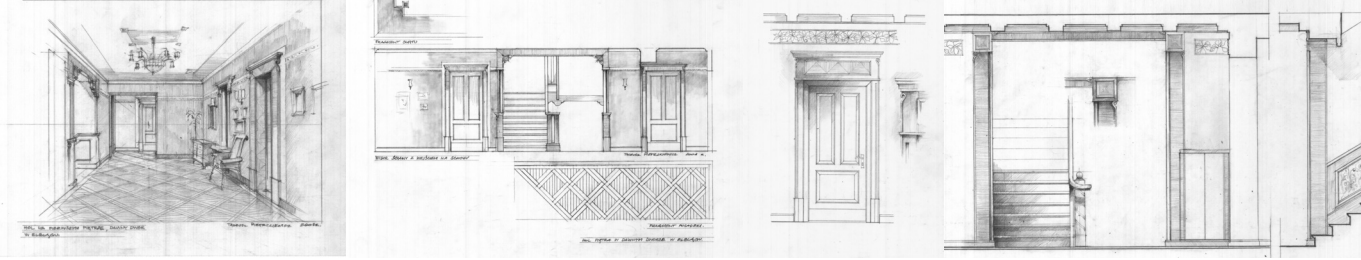
Bertrand Saint-Sernin (autor książki *Rozum w XX wieku*) rozwija ten wątek:

> Nie inaczej niż Arystoteles albo Goethe, Kant ustanawia tożsamość geniuszu przyrody i geniuszu artysty, który może to pierwsze po części przejąć, ponieważ sam jest cząstką przyrody[12].

Warto postrzegać naszą – człowieczą – obecność w przyrodzie w ten właśnie sposób, włącznie z podejmowaną przez nas aktywnością twórczą, wskazującą na to, że jako ludzie jesteśmy częścią przyrody, a nie jakimiś enigmatycznymi jej antagonistami.

Uprawniony wydaje się wniosek, iż w konsekwencji procesu za „opuszkową wrażliwością" stoi skłonność i domniemane prawo człowieczego rozumu do tworzenia wizji i kreowania ich. Tworzone wyobrażenia i wizje pozostawałyby więc w harmonijnej kooperacji z rozumem (umysłem), który nieprzerwanie poznaje, analizuje, wyciąga swobodne wnioski w obszarze podmiotowym dla dziedziny. Ścieżka naturalnych relacji zachodzących pomiędzy rozumem a kreacją twórczą, wsparta poznaniem, może przebiegać w rytm nauki lub niejako obok nauki, tworząc wyobrażania również tego, co dotąd nie mogło być

13 Raymond Aron (ur. 14.03.1905 w Paryżu, zm. 17.10.1983 w Paryżu) – francuski filozof, socjolog, teoretyk polityki i publicysta polityczny, wykładowca, m.in. na Sorbonie, profesor w École nationale d'administration w Paryżu.
14 Bertrand Saint-Sernin (ur. 30.12.1930 w Brześciu) – francuski profesor filozofii, specjalista historii nauki. Był pracownikiem naukowym uniwersytetów w Lille i w Paryżu.



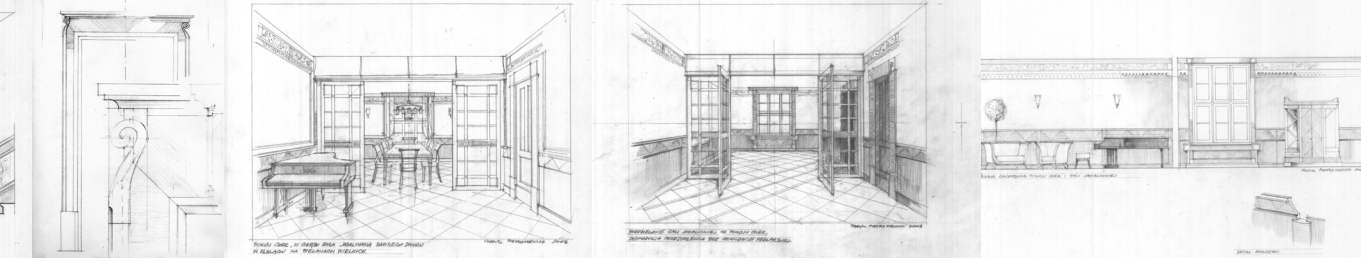
wyobrażalne. Być może także tego, co jest niemożliwe dla nauki. Wspomniane rozumowanie i wnioskowanie poza nauką nie musi i nie powinno oznaczać konkurowania z nauką bądź odbierania nauce jakichkolwiek pól działania, lecz formę wzajemnego uzupełniania się. To raczej naukowa, materialistyczna wizja poznania (głównie oparta na empirycznym, a nie rozumowym poznaniu) niejako jest skłonna zawarować swoje pozycje prawa do stanowienia i dość szczelnie ich broni. Ta skłonność sięga aż po miano naukowego światopoglądu i w ten sposób wkracza również na pole, które według filozofów można by nazwać religią świecką. Tak można by określić tę skłonność, idąc w ślad za rozumowaniem Raymonda Arona[13] oraz powołującego się na niego Saint-Sernina[14]. Oto przykład tezy postawionej przez Simon Weil[15] (również cytowanej przez B. Saint-Sernina):

> Termin „religia" może dziwić, gdy chodzi o Marksa; ale wierzyć, że nasza wola zbiega się z tajemniczą wolą, która działałaby w świecie i pomagała nam zwyciężyć, to myśleć w sposób religijny, to wierzyć w opatrzność. [...] Pod tym względem cały materializm, w tej mierze, w jakiej przypisuje materii automatyczne tworzenie dobra, należy zaliczyć do wewnętrznych postaci życia religijnego[16].

Postawiona teza brzmi przekonująco, bo część fundamentu materialistycznej wizji świata ma swój – jakże zagadkowy – aspekt metafizyczny. Mnie, jako człowieka, który wzrastał w realiach wewnętrznie sprzecznej, utopijnej i totalitarnej idei sowieckiego socjalizmu realnego, nie dziwi tego rodzaju wniosek.

Światopogląd naukowy oraz wizja nauki jako wspartej na empirycznym dowodzie miały zdominować poznanie i naukę XX wieku. Dominuje również i teraźniejszą.

15 Simon Adolphine Weil (ur. 3.02.1909 w Paryżu, zm. 24.08.1943 w Ashford w Anglii) – francuska filozof, mistyczka, autorka wielu publikacji, aktywistka polityczna. Wszystkie źródła podkreślają jej żydowskie pochodzenie.
16 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 293–294.
17 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 209.



> **Dla światopoglądu naukowego charakterystyczne są nie tyle jego własne tezy, co jego zasadnicze nastawienie, punkt widzenia, kierunek badań. Celem jest jednolita nauka. [...] Człowiekowi dostępne jest wszystko; człowiek jest miarą wszechrzeczy. [...] Światopogląd naukowy nie zna nierozwiązywalnych zagadek[17].**

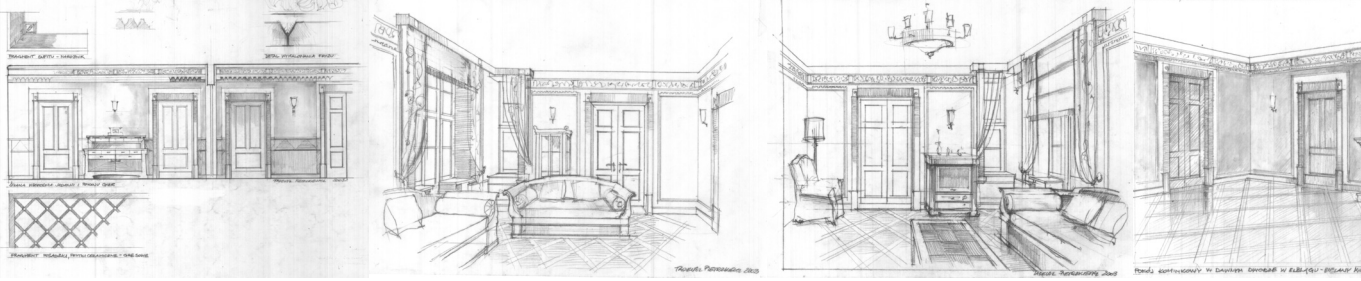
**Cokolwiek byłoby nieweryfikowalne empirycznie, okazuje się bez znaczenia. Niniejszy stan rzeczy wyraża kolejny cytat:**

> **W zasadzie nie chodzi o zmuszenie artystów i mistyków do milczenia, lecz o odmówienie im zdolności do mówienia o rzeczywistości, komunikowania poznania. [...] Właśnie na odrzuceniu syntetycznego poznania *a priori* polega teza nowoczesnego empiryzmu. Opis naukowy zawierać może jedynie strukturę (formę porządku) przedmiotów, a nie ich „istotę"[18].**

> **Wiek XX niejako wyrzekł się rozumu rozumianego jako wewnętrzne prawodawstwo. Wewnętrzne usankcjonowanie idei przez konieczność i oczywistość zastąpił sankcją zewnętrzną – przez działania i powodzenie[19].**

**Może z ustabilizowania się tego rodzaju przekonania płynie przeświadczenie młodszego pokolenia projektantów (wspominałem o nim wcześniej) o potrzebie „skuteczności" jako wartości nadrzędnej dla projektowania? Z drugiej strony spotkamy się z innym głosem.**

18 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 209.
19 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 200–201.
20 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 167 (za: C. Lévi-Strauss, *Myśl nieoswojona*).



> Z chwilą kiedy się osiągnie zrozumienie życia jako funkcji bezwładnej materii, odkryje się, że materia ta posiada własności zupełnie różne od tych, jakie przypisywało się jej poprzednio[20].

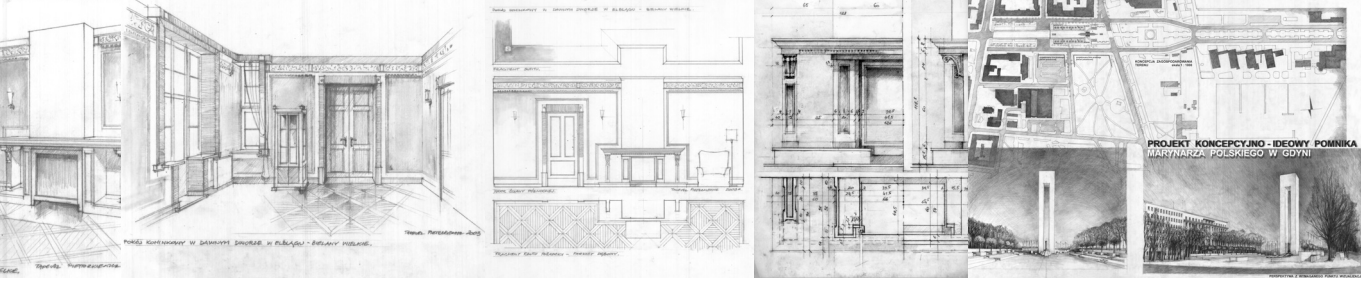
Tak wyraził swoje wątpliwości Claude Lévi-Strauss. Albert Einstein uczynił to trochę inaczej:

> Nadal wierzę w możliwość stworzenia takiego modelu rzeczywistości, który przedstawiałby same zdarzenia, a nie tylko problem ich następstwa[21].

Te ostanie dwa punkty widzenia poszukują bardziej otwartego spojrzenia na współczesną rolę człowieczych przemyśleń w stosunku do empiryzmu i naukowej wizji świata.

Warto szukać płaszczyzny do tworzenia dla umysłu obszarów, przestrzeni naturalnego poszukiwania ideału. Mam na myśli proces budowania relacji zwrotnych pomiędzy poznaniem, tworzeniem a wrażliwością twórczą, a także idącą z nią w parze wrażliwością w rozumieniu bardziej podmiotowym. Może się ona również stać paliwem dla epistemologii. W przytoczonym powyżej sposobie działania drzemią siła i wartości zarówno dla twórcy (projektanta), jak i dla odbiorców projektowanej przestrzeni, również dla przestrzeni i poszczególnych miejsc. Jest ona zatem racjonalna i możliwa do uzasadnienia, a także skuteczna w sposób praktyczny i mądry, zapewniając dobre projektowanie, czyli poszukujące tego, co faktycznie jest (dla jakiegoś powodu) dobre, a nie tylko oczekiwane, bądź spektakularne i skuteczne. Byłoby zatem również tym „czymś", co należałoby uznać za coś bardzo konkretnego.

21 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 115.
22 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 215.
23 B. Saint-Sernin, *Rozum w XX wieku*, dz. cyt., s. 308.




> Tam, gdzie filozofia nie może badać rzeczywistości za pomocą pojęć, poeta dociera do niej za pośrednictwem emocji i postaci[22].

Co i na jakiej drodze będziemy tworzyć, pozostaje kwestią całkowicie otwartą i oddaną człowiekowi. Być może nowa architektura ma kształtować człowieka poprzez przestrzeń, jaką mu oferujemy, a nie tylko siebie samą? Być może byłoby to zasadne, zważywszy na tego rodzaju myśl:

> Otóż u schyłku XX wieku dzieło nie polega już jedynie na przekształcaniu drzew w posągi, lecz na kształtowaniu człowieka[23].

BIBLIOGRAFIA

MacIntyre A., *Krótka historia etyki*, Warszawa 2002.
Heller M., *Bóg i geometria. Gdy przestrzeń była bogiem*, Kraków 2015.

*KEYWORDS /*

*ARCHITECTURE / INTERIOR ARCHITECTURE / DESIGN THEORY / DRAWING*

*DESIGN ETHICS / FREEHAND DESIGN TECHNOLOGIES*

*MODERN DESIGN TECHNOLOGIES / CREATIVE SENSIBILITY*

*ADDED VALUE IN DESIGN*

**Prof. TADEUSZ PIETRZKIEWICZ / Professor, interior architect, graduate of the Faculty of Architecture and Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk. He carries out creative activities in the field of interior design. He designs interiors for hotels, historic buildings, houses, flats, churches, as well as monumental settings and art exhibitions. Dean of the Faculty of Architecture and Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk for the 2016–2020 term. Deputy Dean for Student Affairs of the Faculty of Architecture and Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk in the 2012–2016 term. Since 2012, he has been directing the 3rd Interior Design Studio at the Interior Design programme of the Faculty of Architecture and Design at the Academy of Fine Arts in Gdańsk, supervising bachelor's and master's thesis.**

*LIMB FINGERTIPS ARE PAD-LIKE ELEVATIONS ON THE SURFACE HANDS AND FEET OF MAMMALIANS THAT CONTAIN TOUCH RECEPTORS AND ALSO ACT AS SHOCK ABSORBERS. THE DESIGNER'S CREATIVE APPARATUS, BORN OF THE NATURAL FEEDBACK BETWEEN SENSORY PERCEPTION AND THE MANUAL PROCESS OF CREATION, WAS SUBJECT TO A SIMILARLY COMPREHENSIVE LOGIC EXPRESSING SENSITIVITY AND FUNCTIONALITY. THE INTRODUCTION OF MODERN TECHNOLOGY INTO DESIGN HAS SUDDENLY – AND PERMANENTLY – INTERRUPTED WITH ITS EFFECTS THIS LOGIC OF BUILDING THE DESIGNER'S SENSIBILITY. THE LINK THAT BINDS THE DESCRIBED PROCESS OF ACQUIRING SENSITIVITY TOGETHER WAS THE HUMAN MIND. IT IS KEEN ON AND CA-*

# *THE PADS OF CYBERSPACE. SEARCHING FOR HUMANISTIC SENSITIVITY IN THE ENVIRONMENT OF MODERN DESIGN TECHNOLOGIES*

*PABLE OF FORMING IDEAS IN ITS SUBJECTIVE, NOT JUST OBJECTIVE SCOPE. IT SEEMS THAT IT DOES NOT HAVE TO BE LIMITED TO EFFICACY ONLY, I.E. THE RESOLUTION OF SECONDARY PROBLEMS THAT ARE THE CONSEQUENCES OF SUBJECTIVE EVENTS, AS SUGGESTED BY THE CONTEMPORARY SCIENTIFIC PERSPECTIVE ON REALITY. SENSITIVITY COMBINED WITH MANUAL DESIGN BROUGHT DESIGNERS CLOSER TO THE CREATION OF ARCHITECTURAL IDEAS, I.E. THE SEARCH FOR OPTIMAL SOLUTIONS FOR THE ARCHITECTURE OF A PARTICULAR TIME. CAN THIS KIND OF SUBJECTIVE ROLE OF THE MIND BE A LINK TO FIND THE ABOVE-MENTIONED HUMANISTIC SENSIBILITY AND CREATIVE MATURITY IN A HIGH-TECH ENVIRONMENT?*

## ANNA SYCZEWSKA

**Studia w University of Wolverhampton Design & Media Arts i na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie. Od wielu lat związana z Akademią, gdzie przez kilka lat była asystentem w Pracowni Kreacji Cyfrowej oraz Pracowni Rysunku na Wydziale Intermediów i jednocześnie prowadziła Pracownię Nowych Mediów na Wydziale Malarstwa. Od 2020 pracuje na Wydziale Architektury Wnętrz w Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru, gdzie oprócz zajęć dydaktycznych prowadzi także projekt Fashion Start-up. Obecnie przygotowuje się do obrony pracy doktorskiej z dziedziny sztuki performance i mody. Jest artystką interdyscyplinarną i projektantką. Obszar działania, w którym profesjonalnie się porusza, dotyczy zakresu szerokiego projektowania, gdzie wykorzystuje swoje wielowymiarowe doświadczenia artystyczne. Zawodowo zajmuje się przede wszystkim projektowaniem ubioru, a ponadto projektowaniem graficznym, web designem, filmem, fotografią oraz sztuką performance. Jest twórcą marki odzieżowej ANNISS, istniejącej na rynku polskim od 2011 roku, której estetyka sytuuje się na granicy ponadczasowej rockowej klasyki, futuryzmu i zreinterpretowanej elegancji. Jej twórczość prezentowana była na wielu festiwalach i przeglądach sztuki w Europie i na świecie, m.in. w Chinach, Meksyku, Kanadzie, USA, we Francji, w Hiszpanii, Niemczech, Holandii oraz podczas tygodni mody, m.in. London Fashion Week oraz wielokrotnie podczas Fahionphilosophy Fashion Week Poland.**

# NOWE PRZESTRZENIE PROJEKTOWANIA I EKSPOZYCJI. ZASTOSOWANIE TECHNOLOGII VR W PRACOWNI PROJEKTOWANIA TKANINY I UBIORU NA PRZYKŁADZIE WIRTUALNEGO SHOWROOMU I WIRTUALNEGO POKAZU MODY

**Artykuł porusza temat wykorzystywania wirtualnej rzeczywistości jako narzędzia dydaktycznego, w szczególności w projektowaniu. W Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru na Wydziale Architektury Wnętrz Fashion Start-up, którego celem jest wdrażanie nowych form kształcenia, wprowadza się nowe narzędzie dydaktyczne: *VR Fashion Design Workflow 1.0*.**

**Pracownia ta, funkcjonująca w Katedrze Projektowania Przestrzeni Ekspozycyjnych i Multimedialnych, jako pierwsza jednostka akademicka specjalizująca się w fashion design w Polsce i jedna z pierwszych w Europie, digitalizuje proces projektowania ubioru we współpracy z firmą Kontekst Retail Design. Proces ten rozpoczęty w przestrzeni fashion design jednocześnie wkracza w przestrzeń projektowania mebla, wnętrz i przestrzeni ekspozycyjnych.**

**Wirtualny rysunek żurnalowy, wirtualny showroom i wirtualny pokaz mody to efekty podsumowujące wdrożenie programu cyfrowego szycia i wirtualnej prezentacji mody w naszej pracowni. Zwieńczeniem pracy w ramach nowych technologii jest pierwszy dyplom w wirtualnej rzeczywistości opracowany przez naszą studentkę, będący reprezentatywną formą użycia nowego narzędzia w procesie projektowania ubioru.**

**SŁOWA KLUCZE wirtualna rzeczywistość, rozszerzona rzeczywistość, kreatywność, projektowanie ubioru, proces, narzędzie dydaktyczne**

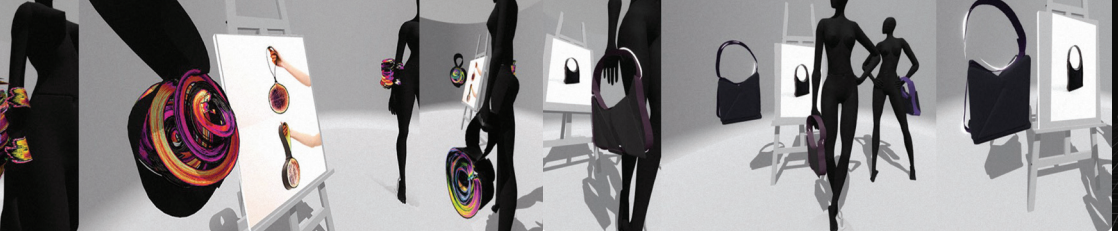
**W czasach, kiedy utrudnione są kontakty międzyludzkie, rzeczywistość jest mocno ograniczona przez system zakazów i rozporządzeń, funkcjonowanie w rzeczywistości cyfrowej (przestrzeni VR i AR) staje się z konieczności normą. W Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru (PPTiU) na Wydziale Architektury Wnętrz Fashion Start-up wprowadza nowe narzędzie dydaktyczne: *VR Fashion Design Workflow 1.0*. Pracownia ta, jako pierwsza jednostka akademicka specjalizująca się w fashion design w Polsce i jedna z pierwszych w Europie, digitalizuje proces projektowania ubioru. Wirtualny rysunek żurnalowy, wirtualny showroom i wirtualny pokaz mody to efekty podsumowujące wdrożenie programu cyfrowego szycia i wirtualnej prezentacji mody.**

**Fashion i VR (*Virtual Reality*) wydają się stworzone dla siebie nawzajem. Wirtualna rzeczywistość z wysoce graficznym interfejsem użytkownika jest idealnym środowiskiem dla procesu projektowania ubioru, prototypowania i prezentacji kolekcji.**

**Wdrożenie narzędzia dydaktycznego, jakim jest eksploatowanie wirtualnej rzeczywistości pod kątem tworzenia projektów ubioru oraz usytuowanie PPTiU jako pioniera we wdrażaniu tej dziedziny w program kształcenia w szeregu prestiżowych międzynarodowych jednostek akademickich specjalizujących się w projektowaniu ubioru, jest kluczowym zagadnieniem niniejszej analizy.**

**VR / AR / MR (*Virtual Reality / Augmented Reality / Mixed Reality*) z konieczności nabrały tempa rozwoju, pochłaniając coraz większe obszary naszego funkcjonowania. Wyszły już dawno poza obszar gier komputerowych, którym były początkowo dedykowane. Stały się nieuniknione. Pandemia wywołana wirusem COVID-19 i związane z nią realne ograniczenia dały tylko dodatkowy impuls, który zwolnił zawleczkę zapalnika. Fakt ten doprowadził do inwazji najnowszych technologii na obecną rzeczywistość.**

**Podstawowym pojęciem wskazującym różnice pomiędzy wirtualnymi technologiami jest poziom immersji. VR jako najbardziej immersyjna, z mocno graficznym interfejsem i wszechogarniającym wewnętrznym światem, daje możliwość totalnego zanurzenia się w otchłani wirtualnej przestrzeni. W dobie akceleracji technologii przez pandemię prognozowany fakt wkroczenia technologii VR / AR i robotyki do codziennego życia staje się jak najbardziej realny. Posthumanizm połączy kulturę i przemysł. Wirtualne światy staną się bardziej ekspansywne i wyrafinowane, napędzając kulturę i design oraz umożliwiając nowe sposoby ekspresji i doświadczenia. 2 Metaverse jako kolektywna wirtualna przestrzeń**



proces projektowania torebek VR 02

cyfrowe szycie, Balenciaga
źródło: www.balenciaga.com

**współdzielona, obejmująca sumę wszystkich wirtualnych światów, rzeczywistości rozszerzonej i internetu, stanie się faktem.**

***VR Fashion Design Workflow 1.0* został stworzony w 2020 roku z inicjatywy Fashion Start-up Wydziału Architektury Wnętrz ASP w Krakowie dla studentów Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru przez firmę Kontekst Retail Design w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018–2022", finansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR). Przedstawia metodę, w przypadku której współpracują ze sobą aplikacje *Tilt Brush VR* i *Marvelous Designer*, oraz autorską procedurę systemowego włączenia technologii VR i CAD 3D w proces projektowy. Prezentuje sposoby wykonania, za pomocą zestawu VR, koncepcyjnego modelu 3D na manekinie wystawowym; przenoszenia modelu VR do systemu CAD i do przeglądarek modeli 3D; wykonywania cyfrowego prototypu ubioru w systemie CAD w formie modelu 3D; dopasowywania ubioru na awatarze; symulacji fizyki tkanin; wirtualnej prezentacji; dodawania i usuwania w przestrzeni VR wielu modeli 3D wykonanych w systemie CAD; wykonywania korekt i wersji projektu; rejestrowania etapów pracy, zapisu foto i wideo bezpośrednio z przestrzeni VR.**

**Podsumowaniem VR Fashion Design Workflow 1.0 jest aplikacja *Virtual Fashion Showroom* oraz *Virtual Fashion Show*. Aplikacja ta to wirtualna przestrzeń prezentacji – wystawy zrealizowanych projektów. Obiekty eksponowane są tu na manekinach, których układ zaaranżowany jest w przestrzeni na mobilnych podestach. Scena daje możliwość różnych sposobów prezentacji obiektów, od aranżacji przestrzeni typu *catwalk*, aż po boksy wystawowe, gabloty ekspozycyjne czy multistudio fotograficzne. Tło przestrzeni *Virtual Fashion Showroom* podlega transformacji w zależności od nastroju sceny i charakteru prezentowanych kolekcji.**

**Niewiele jest podejść edukacyjnych promujących odkrywanie i kreatywność przy użyciu środowisk projektowych VR. Narzędzie tego rodzaju nie jest jeszcze szeroko dostępne i rozpowszechnione w programach nauczania projektowania ubioru. PPTiU jest pierwszą w Polsce jednostką akademicką specjalizującą się w dziedzinie fashion design, która już stosuje i szeroko propaguje użycie tego narzędzia w procesie projektowania.**

Virtual Showroom Pracownia Projektowania Tkaniny i Ubioru, wnętrze aplikacji

London Fashion Week

**Narzędzie dydaktyczne, jakim jest technologia VR, w projektowaniu ubioru stosowane jest jednostkowo przez niektóre prestiżowe uczelnie, między innymi London College of Fashion (LCF), University of Illinois Urbana-Champaign, Parsons School of Design w Nowym Jorku. Nie jest jednak jeszcze narzędziem szeroko rozpowszechnionym i standardowo stosowanym w programach nauczania. W większości przypadków metoda i program konkretnego zastosowania środowisk VR opracowywane są dzięki programom badawczo-rozwojowym przez specjalne jednostki powoływane przez te uczelnie. I tak między innymi London College of Fashion wprowadził technologię VR do programu nauczania dzięki Digital Anthropology Lab (https://digital-anthropology-lab.arts.ac.uk) i Fashion Innovation Agency (https://www.fialondon.com/projects); Parsons School of Design dzięki XREALITY Center (https://xcenter.newschool.edu), University of Illinois Urbana-Champaign poprzez IDEA Lab w Illinois.**

**Technologia VR i użytkowanie jej jako narzędzia stają się coraz powszechniejsze nie tylko w dydaktyce, ale również w pracy projektantów światowych marek i domów mody oraz prezentacji kolekcji komercyjnych.**

**Ponadto technologia VR niesie ze sobą inne realne korzyści, które nie pozostają bez znaczenia wobec nieustannie przyspieszającego postępu. Te najbardziej spektakularne to szybkość prezentacji, skrócenie procesu projektowego i pominięcie wielu jego etapów, które w rzeczywistej realizacji projektów były konieczne, ograniczenie kosztów produkcji, redukcja odpadów – zyskuje na tym środowisko. Kolejną zaletą jest nieograniczona dostępność, a co za tym idzie fascynacja publiczności – każdy widz jest w centralnym miejscu prezentacji, co więcej, może dowolnie się teleportować, jest wyróżniony, zawsze jest w pierwszym rzędzie. Nie ma selekcji, nie ma podziału na strefy dla widzów. Użytkownik może stać się uczestnikiem prezentacji, może znaleźć się w jej centrum, może nawet zajrzeć do wnętrza konkretnego obiektu albo obserwować scenę z oddali. Użycie tego typu narzędzia w projektowaniu komercyjnym i prezentacji ubioru jest spotykane coraz częściej.**

**Mocnym i bardzo aktualnym tego przykładem jest kampania kolekcji Balenciagi na sezon jesień/zima 2021. Ta francuska marka wykorzystała narzędzia VR do stworzenia wirtualnego pokazu mody, lookbooka oraz kampanii promującej kolekcję w postaci gry**

komputerowej *AFTERWORLD. The Age of Tomorrow*. Takie marki jak Gucci, Tommy Hilfiger czy Dior od dawna wdrażają VR w wachlarz swoich narzędzi, głównie marketingowych. Prezentacje ich kolekcji w przestrzeni VR odbywały się już kilka lat temu. W handlu detalicznym światy wirtualne poszerzają możliwości doświadczenia, otwierając cyfrowe place zabaw do odkrywania oferowanych produktów – Tommy Hilfiger i Burberry intensywnie eksploatują wykorzystanie technologii VR / AR w kreacji nie tylko wirtualnych butików.

Możliwość projektowania w VR to prawdziwy przełom, który otwiera zupełnie nowe perspektywy. Już od pierwszego etapu prac możemy w przestrzeni oglądać bryłę zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz, sprawdzać proporcje, układ, dopasowanie oraz wprowadzać zmiany na bieżąco w czasie rzeczywistym.

Stosowanie narzędzia, jakim jest technologia VR, staje się normą. Zarówno w dydaktyce, jak i przemyśle modowym. Stosowane już na etapie uczenia się pozwala dogłębnie poznać obecny warsztat pracy. Szkoląc przyszłych projektantów w technologii VR, dajemy im dodatkową, bardzo cenną w obecnych czasach umiejętność, która staje się mocnym atutem. Pozwoli im ona swobodnie funkcjonować we współczesnym świecie komercyjnym, gdzie technologie cyfrowe coraz szybciej zastępują fizyczny warsztat i tradycyjny proces twórczy. Branża modowa dostrzega potencjał technologii immersyjnych, które zrewolucjonizują każdy element jej tworzenia i komunikacji.

Projekt wdrażania technologii VR do programu nauczania Pracowni Projektowania Tkaniny i Ubioru pojawił się znacznie wcześniej, jeszcze długo przed zapanowaniem pandemicznego chaosu. Pomysł powstał z inicjatywy Fashion Start-up już w 2017 roku. Wizjonerski jeszcze wtedy plan wcielenia nowych technologii jako narzędzi dydaktycznych w proces projektowania autorstwa dr hab. Anny Pyrkosz – kierownika PPTiU i mgr Anny Hanysz – szefowej Fashion Start-up doprowadził do usytuowania pracowni w szeregu pionierów wdrażania technologii VR w proces projektowania ubioru.

Niedawne badania w dziedzinie edukacji w zakresie projektowania mody przeprowadzone w pierwszej połowie 2020 roku na Yonsei University w Seulu na wydziale Human Environment and Design skupiały się na potencjalnych korzyściach płynących z immersyjnego środowiska VR wykorzystywanego w projektowaniu ubioru. W badaniach przedstawiono instruktażowy proces projektowania i rozwoju programu edukacyjnego w zakresie projektowania mody, promującego kreatywność w środowisku VR. Ponadto przeprowadzono wielowymiarową ocenę, aby uzyskać więcej informacji pedagogicznych i opracować model instruktażowy oparty, podobnie jak w przypadku *VR Fashion Design Workflow 1.0*, na oprogramowaniu *Tilt Brush VR*. W konsekwencji odsłoniło to nowe spojrzenie na możliwości

**wykorzystania VR w promowaniu kreatywności w przyszłej edukacji w zakresie projektowania mody. Odnotowano wpływ immersyjnego środowiska VR jako narzędzia edukacji projektowej na działania poznawcze projektantów i zwiększenie kreatywności. Jednym z podstawowych wniosków był ogromny wpływ technologii VR na elastyczne myślenie i pomysłowość projektantów. Również studenci PPTiU podczas realizowanego programu warsztatów wielokrotnie zaznaczali, że narzędzie pozwala na ewoluowanie pomysłu. Niejednokrotnie założony wcześniej projekt sylwetki, po wprowadzeniu do przestrzeni VR, ulegał całkowitej transformacji, otwierając się na nowe możliwości i warianty.**

**Moda odzwierciedla czasy. To, co przedstawia, w jaki sposób się nosi, jak jest podawana i prezentowana. I wreszcie czy jest fizycznie obecna, czy nie, czy jest tylko w przestrzeni wyobraźni, gry, we śnie. Projektowanie w przestrzeni wirtualnej, digitalizacja tkanin, szycie cyfrowe odzieży, wirtualny proces tworzenia sampli, symulacja, animacja, wirtualny pokaz mody, gra. AR / VR w modzie pomaga zoptymalizować operacyjność, zredukować koszty stałe, przyspieszyć procesy, a do tego być częścią zrównoważonego rozwoju i opowiadać historię, dzięki której buduje się społeczność. Zapotrzebowanie na cyfrową odzież nieustannie rośnie, wymuszając bezkontaktowe środowisko w zastosowaniach edukacyjnych i przemysłowych.**

**Bycie projektantem mody w obecnych czasach to nie tylko robienie ubrań. Aby być dobrym „graczem" w tej superlidze, trzeba być platformą multimedialną. Trzeba tworzyć filmy, potężne lookbooki, symulacje i cyfrowo modelować. Trzeba umieć myśleć wirtualnie. Możliwość prezentacji projektów, które nie zostały jeszcze fizycznie wyprodukowane, staje się coraz bardziej pożądana. Projektanci już nie wysyłają influencerom fizycznych ubrań, tylko ich cyfrowe prototypy, i nie tylko dlatego, że tak im się bardziej opłaca i jest to zdrowsze dla środowiska czy zrównoważonego projektowania, ale też dlatego, że influencerzy to już CGI – Computer Generated Imaginery. Przestrzeń wirtualna coraz bardziej nas pochłania. Pojawia się wtedy pytanie, czy odzież jest nadal najważniejsza, czy stanie się efektem ubocznym treści wirtualnego, wieloplatformowego procesu projektowania ubioru?**

*KEYWORDS /*

*VIRTUAL REALITY*

*AUGMENTED REALITY / CREATIVITY*

*CLOTHING DESIGN / PROCESS*

*TEACHING TOOL*

**MA ANNA SYCZEWSKA /** **Holder of Master's degree, she studied at the University of Wolverhampton Design & Media Arts and the Academy of Fine Arts in Kraków. She has been affiliated with the Academy for a long time: working for several years as an assistant in the Digital Creation Studio and the Drawing Studio in the Intermedia Faculty and, she led, at the same time, the New Media Studio in the Painting Faculty. Since 2020, she has been working at the Faculty of Interior Design, in the Textile and Fashion Design Studio, where, in addition to teaching, she also leads the Fashion Start-up project. She is currently preparing to defend her doctoral thesis in performance art and fashion. She is an interdisciplinary artist and designer. The main area of her professional work includes the field of broadly understood design, where she applies her multifaceted artistic experience. Professionally, she works primarily in clothing design, but also in graphic design, web design, film, photography and performance art.**

*THE ARTICLE ADDRESSES THE USE OF VIRTUAL REALITY AS A TEACHING TOOL, PARTICULARLY IN DESIGN. FASHION START-UP, OPERATING AS PART OF THE TEXTILE AND FASHION DESIGN STUDIO AT THE FACULTY OF INTERIOR DESIGN WITH THE AIM TO IMPLEMENT NEW FORMS OF EDUCATION, IS INTRODUCING A NEW TEACHING TOOL: VR FASHION DESIGN WORKFLOW 1.0. THIS STUDIO, WHICH FUNCTIONS IN THE CHAIR OF EXHIBITION AND MULTIMEDIA SPACE DESIGN, IS THE FIRST ACADEMIC UNIT SPECIALISING IN FASHION DESIGN IN POLAND AND ONE OF THE FIRST IN EUROPE TO DIGITISE THE DRESS DESIGN PROCESS IN COLLABORATION WITH KONTEKST RETAIL*

# *NEW SPACES OF DESIGN AND DISPLAY. APPLICATION OF VR TECHNOLOGY IN THE TEXTILE AND FASHION DESIGN STUDIO USING THE EXAMPLE OF A VIRTUAL SHOWROOM AND VIRTUAL FASHION SHOW*

*DESIGN. THIS PROCESS, WHICH STARTED IN THE FASHION DESIGN SPACE, IS SIMULTANEOUSLY ENTERING THE DESIGN OF FURNITURE, INTERIORS AND EXHIBITION SPACES. A VIRTUAL FASHION MAGAZINE DRAWING, A VIRTUAL SHOWROOM AND A VIRTUAL FASHION SHOW ARE THE RESULTS SUMMARISING THE IMPLEMENTATION OF THE DIGITAL SEWING AND VIRTUAL FASHION PRESENTATION PROGRAMME IN OUR STUDIO. THE CULMINATION OF THE NEW TECHNOLOGY WORK IS THE FIRST VIRTUAL REALITY DIPLOMA DEVELOPED BY OUR STUDENT, A REPRESENTATIVE FORM OF THE USE OF A NEW TOOL IN THE CLOTHING DESIGN PROCESS.*

## DOMINIKA TREIT

**menadżerka kultury z wieloletnim doświadczeniem w zarządzaniu projektami, pierwotnie zdobywanym w obszarze biznesowym (Valeo, Price Waterhouse Cooper), a następnie kontynuowanym w instytucjach kultury (MNK, MiK). Zdobyte wcześniej w biznesie doświadczenie zawodowe stara się dostosować do potrzeb instytucji kultury. Od 2016 pełnomocnik dyrekcji ds. zarządzania projektami w Muzeum Narodowym w Krakowie. 2017–2021 kierowniczka Działu Organizacji wystaw MNK. Od 2022 kierowniczka Muzeum Stanisława Wyspiańskiego. Koordynatorka projektów kulturalnych i społecznych, zarówno w obszarze muzealnych projektów wystawienniczych, jak również projektów wymiany doświadczeń i wiedzy między pracownikami różnych instytucji kultury (w tym m.in. współpracy z Gruzją), prywatnie również projektów społecznych w obszarze współpracy z osobami niepełnosprawnymi. 2016–2019 wdrażała narzędzia zarządzania projektowego w obszarze Działu Organizacji Wystaw Muzeum Narodowego w Krakowie. Fascynatka pracy metodą *Design Thinking*. Zawodowo interesuje się implementacją narzędzi biznesowych z obszaru zarządzania projektami do zarządzania i optymalizacji procesów organizacyjnych w kulturze. Absolwentka stosunków międzynarodowych na Uniwersytecie Jagiellońskim.**

# PROJEKT – WYSTAWA. MIĘDZY WIZJĄ AUTORA, POTRZEBAMI ODBIORCÓW A REALIAMI MUZEALNYMI

**Jak pogodzić artystyczną wizję projektanta z zamysłem kuratorskim, potrzebami odbiorców i realiami funkcjonowania instytucji muzealnej? Artykuł na konkretnych przykładach, opartych na kilkuletnim doświadczeniu w realizacji wystaw w Muzeum Narodowym w Krakowie, pokazuje, w jaki sposób warto rozpocząć realizację koncepcji aranżacji wystawy. Jaka powinna być rola i jakie zasady współpracy projektanta aranżacji i kuratora wystawy? I wreszcie: kto powinien reprezentować interesy odbiorców, aby nie zgubić zasadniczego celu samej wystawy: upowszechniania sztuki, edukacji, doznań artystycznych oraz innych zdefiniowanych lub wciąż nieodkrytych potrzeb odbiorców kultury?**

**SŁOWA KLUCZE** **projekt wystawienniczy, odbiorca kultury, zarządzanie w muzeum, projekt aranżacji wystawy**

## PROJEKT ARANŻACJI WYSTAWY VS ODBIORCY

**W ramach tworzonego projektu aranżacji wystawy ważną rolę odgrywa dobra współpraca pomiędzy kuratorem i zarazem autorem scenariusza wystawy oraz jej projektantem. Pogodzenie idei merytorycznej kuratora z koncepcją artystyczną projektanta aranżacji jest fundamentem sukcesu wystawy i szansą na to, aby w ciekawy i atrakcyjny sposób przenieść w przestrzeń wystawy wiedzę kuratora i opowieść, jaką niesie ze sobą scenariusz. Zazwyczaj ta współpraca układa się dobrze, choć zdarzają się sytuacje, w których koncepcja kuratora może być przemyślana w szczegółach do takiego stopnia, że nie pozostawia przestrzeni na artystyczną wizję projektanta aranżacji i proponowane przez niego rozwiązania. W takich sytuacjach prace nad projektem aranżacji posuwają się bardzo wolno. Uzgodnienia pomiędzy stronami trafiają do ostatecznej decyzji zleceniodawcy, czyli w tym wypadku instytucji kultury przygotowującej projekt wystawy, która staje się arbitrem pomiędzy stronami. Sytuacja skrajnie różna od opisanej powyżej to taka, w której kurator zasadniczo koncentruje się na scenariuszu merytorycznym wystawy i liście obiektów, pozostawiając pomysły aranżacyjne całkowicie w rękach projektanta przestrzeni. Ten ostatni przypadek wydaje się optymalną sytuacją dla projektanta, gdyż potencjalnie zostawia mu wolną rękę w realizacji projektu aranżacji wystawy. Czy jest jednak korzystnym rozwiązaniem z punktu widzenia odbiorców przyszłej wystawy?**

**Ze względu na powodzenie projektu, najlepszym rozwiązaniem jest oczywiście sytuacja, w której obie strony aktywnie współpracują na rzecz przyszłej wystawy, godząc własne pomysły i proponowane rozwiązania. Pojawia się jednak naturalne pytanie: kto w ramach tej współpracy powinien zadbać o potrzeby odbiorców przyszłej wystawy i być ich reprezentantem? W trakcie wdrażania w latach 2016–2019 zarządzania projektowego w Dziale Organizacji Wystaw w Muzeum Narodowym w Krakowie to pytanie wielokrotnie powracało i nie znajdywało jasnej odpowiedzi. Praktyka w tym zakresie wskazuje na skrajnie różne rozwiązania, uzależnione od postawy głównych realizatorów projektu wystawienniczego oraz od stopnia „myślenia odbiorcą”[1] zarówno projektanta, jak i kuratora, ale także kierownika projektu.**

1 Ł. Gaweł, *Marketing w publicznych instytucjach kultury*, [w:] *Raport z projektu badawczego. Krakowski odbiorca kultury*, red. Ł. Gaweł, F. Skowron, A. Szostak, Kraków 2019, s. 127.

W metodyce zarządzania projektami *Prince2* definiujemy trzech podstawowych interesariuszy: głównego użytkownika, dostawcę (w naszym przypadku: kurator i projektant) oraz osobę odpowiedzialną „biznesowo" za projekt (instytucja kultury jako zleceniodawca na przykład w osobie kierownika projektu)[2]. „Głównym użytkownikiem" projektu są oczywiście odbiorcy, publiczność zwiedzająca wystawy. Powraca więc zasadnicze pytanie: kto powinien zadbać o potrzeby zwiedzających i „reprezentować" je na etapie tworzenia projektu aranżacji? Używając pojęcia „potrzeby odbiorców" w kontekście osób zwiedzających wystawy, zakładam szerokie rozumienie tych potrzeb: od potrzeb artystycznych, doznań estetycznych, poprzez poznawcze, edukacyjne, osobistego komfortu, aż po emocjonalne lub związane z „immersją sztuki", które jest pojęciem wciąż jeszcze nowym w muzeach, rozumianym jako poziom zaangażowania uczestnika w sztucznie wykreowane doświadczenie towarzyszące wystawie, i w ten sposób wczucie się w świat sztuki[3].

Wysoka frekwencja jest jedną z możliwych miar sukcesu wystawy. Warto zatem przeanalizować, w jaki sposób zorganizować pracę nad projektem wystawienniczym, tak aby efekt końcowy spełniał oczekiwania możliwie najszerszego grona odbiorców.

## KTO ZADBA O NASZYCH ODBIORCÓW?

Ciężar realizacji projektów wystawienniczych w instytucjach kultury opiera się zasadniczo na trzech wymienionych wyżej osobach: kuratorze wystawy, projektancie aranżacji oraz kierowniku projektu. W przypadku Muzeum Narodowego w Krakowie ten ostatni nazywany jest koordynatorem wystawy. W innych dużych muzeach można spotkać się z rolą kuratora organizacyjnego oraz kuratora merytorycznego. W mniejszych instytucjach kultury funkcja kuratora oraz organizatora bywa łączona lub też zadania organizacyjne realizowane są przez pracownika administracji. Czasami do ścisłego zespołu projektowego na stałe dołączany jest edukator – w takim przypadku to on właśnie powinien posiadać największą wiedzę na temat potrzeb odbiorców wystawy i zaproponować rozwiązania w przestrzeni wystawienniczej wychodzące im naprzeciw. Praktyka muzealna pokazuje jednak, że pracownicy działu edukacji często zostają włączeni do prac na rzecz wystawy na bardzo późnym etapie, podczas gdy

> odbiorcy muszą być „wdrukowani" w projekt od początku jego realizacji, w samą istotę jego tworzywa; nie sposób nawiązać autentycznej relacji z odbiorcami, jeśli zaczyna się o nich myśleć dopiero po zakończeniu pracy (np. nad muzealną wystawą)[4].

2 *PRINCE2 – skuteczne zarządzanie projektami*, 2018, s. 59.
3 O. Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Massachusetts 2003, s. 7, 15.
4 Ł. Gaweł, *Marketing w publicznych instytucjach kultury*, dz. cyt., s. 127.

**Z czego wynika niska reprezentacja odbiorców wystawy w zespołach projektowych? Po pierwsze, sama identyfikacja odbiorców, ich rzeczywistych potrzeb oraz oczekiwań, a następnie ich realizacja jest zadaniem trudnym i wymagającym doświadczenia. Po drugie, przyczyny należy szukać w niewystarczających i wciąż nieregularnych badaniach odbiorców, które w większości realizowane są w środowisku naukowym, a nie w samych instytucjach kultury. 43% instytucji kultury w Polsce prowadzi badania swojej publiczności sporadycznie, rzadziej niż raz w roku[5]. Z całą pewnością można jednak stwierdzić, że w tej kwestii obserwowany jest pozytywny trend i rosnące zaangażowanie ze strony instytucji kultury w badanie swoich odbiorców. Niestety sytuacja pandemiczna z wiadomych przyczyn wpłynęła negatywnie na ten trend. W artykule *Gdzie jest nasza publiczność? Jak, co i kogo badać. Doświadczenia Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie* Martyna Sowińska-Pasek vel Paszkowska dokonuje analizy powyższej kwestii:**

> **[…] muzealnicy nie docenili chyba wystarczająco znaczenia, jakie niesie za sobą możliwość bezpośredniego wejścia w kontakt z odbiorcą i śledzenia oraz analizowania jego reakcji w czasie rzeczywistym. Utrzymująca się jeszcze do niedawna zakonserwowana struktura jednokierunkowego ruchu turystycznego, schematyczność zwiedzania i brak możliwości realnej ekspresji wrażeń widza sprawiła, że muzea niemal utraciły kontakt z własną publicznością. O ile w ogóle kiedykolwiek go nawiązały.**
>
> **Z odsieczą w tej nieco patowej sytuacji przyszedł muzealny boom, który według dr Katarzyny Jagodzińskiej „w Europie Środkowej trwa nieprzerwanie od lat 90. XX w." […]. Zauważalne ożywienie inwestycyjne, realizacja nowych koncepcji wystawienniczych, zainteresowanie rolą muzeów i instytucji kultury w kontekście społecznym i ekonomicznym oraz ich wpływem na rzecz rozwoju lokalnego i regionalnego, jak również otwarcie europejskich mechanizmów finansowania dla realizacji definiowanych na nowo polityk kulturalnych, zaowocowały uruchomieniem zupełnie nowego, nieco spóźnionego dyskursu[6].**

**W ostatnich latach ogromny wkład w badanie publiczności muzeów wniosły projekty realizowane przez NIMOZ. Prowadzony od 2013 roku projekt *Statystyka muzeów* oraz trójetapowy projekt badawczy pod nazwą *Badania publiczności muzeów w Polsce* rozpoczęty**

5 P.T. Kwiatkowski, B. Nessel-Łukasik, J. Grzonkowska, *Publiczność muzeów w Polsce. Badania pilotażowe. Raport*, https://nimoz.pl/dzialalnosc/projekty/publicznosc-muzeow/publicznosc-muzeow-w-polsce-badania-pilotazowe-raport-2017.html, s. 25.

6 M. Sowińska-Pasek vel Paszkowska, *Gdzie jest nasza publiczność? Jak, co i kogo badać? Doświadczenia Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie*, „Zarządzanie w Kulturze", 2019 (20), z. 3, s. 341.

w 2017[7] roku wniosły ogromny wkład w poszerzenie wiedzy na temat publiczności odwiedzającej muzea w Polsce.

W dobie trwającego boomu muzealnego poznanie profilu oraz potrzeb publiczności muzealnej stało się jednym z podstawowych kryteriów określających zasadność tworzenia nowych instytucji i modernizowania istniejących. Pomimo to stan badań na ten temat pozostaje wciąż niezadowalający. Część polskich muzeów w ostatnich latach wypracowała własne metody poznawania publiczności, ale wyniki tych prac pozostają rozproszone. Wiele muzeów nie ma w tym zakresie doświadczeń, czasem z powodu tradycyjnego rozumienia swojej misji i koncentracji na zbiorach albo z uwagi na brak wiedzy o metodach badawczych[8].

Trudno dotrzeć do badań skoncentrowanych na osobach odwiedzających wystawy pod kątem oceny sposobów prezentacji treści, przekazu artystycznego, doboru obiektów i innych elementów składających się na wystawę. Regularne badania publiczności każdej organizowanej u siebie wystawy przeprowadza Muzeum Historii Żydów Polskich Polin. Bardzo dużo badań przeprowadza również Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie. Wciąż jednak w większości instytucji muzealnych, jeśli badania publiczności są przeprowadzane, to nieregularnie lub koncentrują się na konkretnej wystawie zrealizowanej w instytucji, uniemożliwiając wyciągnięcie wniosków ogólnych. Wciąż nie mamy danych statystycznych lub wyników badań, które mogłyby odpowiedzieć nam na najbardziej fundamentalne pytania: „Czy wystawa w muzeum powinna koncentrować się jedynie na prezentacji dzieł sztuki, czy wnosić dodatkowe treści, emocje, konteksty, walory edukacyjne?", „Czego oczekują nasi zwiedzający?", „Co pozwala im lepiej zrozumieć sztukę?", „Jakie są ich oczekiwania?" i ostatecznie: „W jakim kierunku będą one zmierzały w przyszłości?".

## ROZŁAM

Z całą pewnością nie jesteśmy w stanie wyjść naprzeciw wszystkim potrzebom osób zwiedzających wystawy, nawet gdybyśmy posiadali szczegółowe badania w tym zakresie. Warto natomiast zadać sobie pytanie, czy w ogóle podejmowane są próby definiowania tych potrzeb oraz czy potrzeby odbiorców stanowią punkt wyjścia dla głównych interesariuszy projektu. Sięgając na powrót do praktyki muzealnej, w tym wypadku konkretnie do Muzeum Narodowego w Krakowie, w latach 2016–2020 na około 90 wewnętrznych prezentacji scenariuszy wystaw przygotowanych przez kuratorów lub prezentacji projektów aranżacji wystaw, prezentowanych przez projektantów, zaledwie w dwóch przypadkach spotkałam się

7 *Statystyka muzeów. Raport NIMOZ*; https://nimoz.pl/dzialalnosc/projekty/statystyka-muzeow.
8 P.T. Kwiatkowski, B. Nessel-Łukasik, J. Grzonkowska, *Publiczność muzeów w Polsce. Badania pilotażowe. Raport*, dz. cyt.

ze szczegółową analizą potrzeb odbiorców przyszłej wystawy. W pierwszym wypadku takiej analizy dokonał kurator wystawy *Wajda* (6.04.2019–15.09.2019, frekwencja 58,2 tys.), dr. hab. Rafał Syska. Swoją prezentację koncepcji merytorycznej wystawy rozpoczął od analizy potrzeb odbiorców, sięgając do prostej metody stosowanej przy projektowaniu stron internetowych. W drugim wypadku analizy odbiorców projektowanej wystawy dokonali projektanci aranżacji Galerii Sztuki Polskiej XX i XXI wieku (otwarcie: wrzesień 2021 w Muzeum Narodowym w Krakowie): Natalia Jakóbiec, Katarzyna Pełka-Bura oraz Marcin Krater. Swoją analizę oparli na metodzie *Design Thinking*. Obie metody zostaną opisane w dalszej części artykułu.

W ramach prezentacji scenariuszy wystaw w Muzeum Narodowym w Krakowie kuratorzy najczęściej skupiali się na przybliżeniu postaci samego artysty oraz obrazów, obiektów zabytkowych i dzieł sztuki, które docelowo miały wypełnić salę wystawienniczą. Wizja kuratora, będąca zwieńczeniem jego pracy merytorycznej, koncentrowała się zasadniczo na aspekcie naukowym, pomijając sposoby upowszechniania wiedzy. Czasami scenariuszowi towarzyszył również materiał fotograficzny. Zwykle barwna opowieść kuratora o życiu i twórczości danego artysty, której towarzyszył bogaty kontekst z czasów, w jakich tworzył, nie znajdywała zupełnie odzwierciedlenia na sali wystawienniczej. Nie została do niej „przeniesiona". Zaprezentowane zostały jedynie dzieła sztuki i towarzyszące im podpisy w dobranej oryginalnej kolorystyce. Klimat opowieści, emocje, ciekawostki z życia artysty pozostały jedynie wspomnieniem z ciekawej prezentacji scenariusza wystawy.

Trwająca od lat wewnętrzna dyskusja w muzeach na temat sposobów prezentacji dzieł sztuki i jej upowszechniania tworzy wyraźny podział na tych, którzy zabiegają o prezentację obiektów wraz z towarzyszącym im kontekstem (artystycznym, społecznym i innym), oraz tych, dla których „obrazy i sztuka mówią same za siebie", a ich ochrona w ramach muzeum jest zadaniem nadrzędnym względem ich upowszechniania.

> Odpowiedzialność muzeum ogniskuje się na udostępnianiu kolekcji, a nie na widzach[9].

Z pełną świadomością używam słowa „upowszechnianie" zamiast „udostępnianie". Udostępnianie oznacza jedynie prezentację dzieła sztuki, a upowszechnianie obejmuje również aktywne działania na rzecz stworzenia ciekawej i atrakcyjnej formy prezentacji sztuki i tym samym zainteresowania nią większego grona odbiorców. Warto szukać balansu pomiędzy

9 J. Misiak, *Muzeum jako organizacja usługowa*, [w:] *Raport o stanie edukacji muzealnej. Suplement. Część 1*, red. M. Szeląg, Kraków 2014, s. 107.

**liczbą oryginalnych dzieł udostępnianych na wystawie a innymi sposobami prezentacji sztuki, które mogłyby wnieść do wystawy walor edukacyjny lub stać się źródłem pozyskania wiedzy czy wyjaśnienia pewnych zjawisk, trendów albo wyborów, jakich dokonał artysta – nie wykluczając również takich, na które liczyłaby współczesna młodzież, na przykład przenoszących zwiedzającego w przestrzeń wirtualną. Nowinki technologiczne (VR, AR), których wciąż bardzo boimy się w naszych muzeach albo na które po prostu nie stać instytucji kultury (są to często rozwiązania traktowane jako eksperymentalne), mogą paradoksalnie okazać się bardzo atrakcyjnym narzędziem edukacyjnym, przyciągającym ludzi młodych do muzeum. Niezwykle ciekawym przykładem będzie tutaj projekt *Dreams of Dali* prezentujący kolekcję Dali Museum na Florydzie[10] (5,3 mln wyświetleń w ciągu 5 lat) lub zaawansowana technologicznie eksperymentalna wystawa w Cleveland Museum of Art[11].**

**Ten wieloletni już dyskurs w środowisku muzealniczym opiera się na dwóch podejściach:**

**1. stale modyfikować sposób prezentacji treści i obiektów, dostrzegając zmiany w samym społeczeństwie;**

**2. utrzymać etos muzeum jako instytucji zarezerwowanej dla odbiorców mających wystarczającą wiedzę dla zrozumienia prezentowanej sztuki, „autorytarną i nastawioną wyłącznie na „wykwalifikowanego" odbiorcę, stanowiącą wyłącznie „miejsce dla elit". Postrzega się je jako bastion kultury elitarnej, która wiąże się z wąskim gronem odbiorców ze względu na trudny i często niezrozumiały charakter treści[12].**

## POKOLENIE C (CONNECTED)[13]

**W kontekście współpracy pomiędzy kuratorem reprezentującym tradycyjne metody prezentacji sztuki a projektantem aranżacji otwiera się ogromna przestrzeń do działania, tak aby projekt aranżacji choć w niewielkiej części spełniał oczekiwania tej grupy odbiorców, która liczy na wyjaśnienie i uzupełnienie ich wiedzy w zakresie zwiedzanej wystawy, tym bardziej że, jak pokazują badania, muzea współpracują z artystami i projektantami w zakresie co drugiej przygotowywanej wystawy (48,5%)[14].**

**Jak pokazują dane statystyczne, 34,6% zwiedzających stanowią dzieci i młodzież do 18 roku życia[15]. Wychowani w dobie telefonów komórkowych, smartfonów i największego boomu technologicznego, jakiego doświadczyła ludzkość, z przyczyn od nich samych**

10 https://thedali.org/dreams-of-dali-2/.

11 https://www.youtube.com/watch?v=XYRjaZl08lQ oraz https://www.clevelandart.org/artlens-gallery.

12 Por. A. Kamińska, *(Re)konstrukcje muzeum w kulturze współczesnej. Studium socjopedagogiczne*, Poznań 2015, s. 58.

13 M. Konkel, *Pokolenie C podbija rynek pracy*, „Puls Biznesu", 22.07.2019, s. 11.

14 M. Murzyn-Kupisz, *Społeczno-ekonomiczne oddziaływanie muzeów oraz ich relacje z otoczeniem*, [w:] *Statystyka muzeów. Muzea w 2018 roku*, Warszawa 2019, s. 43.

15 *Statystyka muzeów. Muzea w 2018 roku. Raport NIMOZ*, Warszawa 2019.

**niezależnych, nie będą stanowić elitarnej grupy odbiorców zainteresowanych wyłącznie dziełami sztuki i ich kontemplacją. Możemy „obrażać się" na młode pokolenie, że coraz rzadziej sięga do książek, przedkłada obraz nad tekst pisany, na każdym kroku robi sobie „selfie", ale nie zmieni to faktu, że to właśnie młodzi ludzie będą przyszłymi „klientami" muzeów. Nie umniejszając potrzeb zwiedzających, którzy znajdują się w elicie odbiorców wystarczająco wyedukowanych, aby czerpać satysfakcję z wizyty na wystawie prezentującej dzieła w tradycyjny sposób, nie powinniśmy pomijać rozwiązań aranżacyjnych wprowadzających elementy kontekstowe, nastrojowe, edukacyjne czy wręcz immersyjne. Istnieje bowiem ryzyko utraty szansy przyciągnięcia do muzeum odbiorców, dla których taki sposób prezentacji sztuki jest potrzebny lub wręcz konieczny.**

**W czasie jednej z dyskusji podczas cyklicznej międzynarodowej konferencji „We are Museum" organizowanej w roku 2019 w Polsce[16] w Muzeum Śląskim[17] młody człowiek podsumował dyskusję wokół przyszłych odbiorców stwierdzeniem, że jeśli nie zmienimy sposobów upowszechniania zbiorów w taki sposób, aby oferta wystawiennicza przyciągała swoimi rozwiązaniami ludzi młodych, to za kolejne 50 lat nie będziemy musieli trudzić się nad przygotowaniem oferty muzealnej, gdyż dzieła i obrazy będą tak nieznane społeczeństwu, że wizyta w muzeum będzie postrzegana jako nudny i nieatrakcyjny sposób spędzenia wolnego czasu. Oby etos muzeum mocno broniony przez samych jego pracowników nie przerodził się w brak gotowości na zmiany, tak potrzebne ludziom młodym korzystającym z nowoczesnych technologii, wciąż rzadko obecnych w polskich muzeach[18].**

## USER EXPERIENCE

**W jaki sposób możemy określić potrzeby naszych zwiedzających? Najbardziej optymalnym rozwiązaniem, choć trudnym do realizacji, byłoby zaangażowanie i przebadanie publiczności pod kątem przyszłej wystawy.**

> **W polskich warunkach wydaje się to szokujące, ale na świecie działają muzea, w których praca nad wystawą zaczyna się od dialogu z odbiorcami, zbadania ich potrzeb, marzeń, aspiracji, zapytania o preferencje w zakresie realizowanej ekspozycji[19].**

16 https://wearemuseums.com/.
17 https://muzeumslaskie.pl/pl/aktualnosci/we-are-museums-muzea-mysla-o-ludziach-srodowisku-naturalnym/.
18 https://www.clevelandart.org/artlens-gallery/about.
19 Gaweł Ł., *Marketing w publicznych instytucjach kultury*, dz. cyt., s. 125. Badanie przyszłych odbiorców, których czynnie zaangażowano do projektu, zostało na przykład przeprowadzone w Muzeum Historii Żydów Polskich Polin dla wystawy *W Polsce króla Maciusia*.
20 https://visual.ly/community/Infographics/how/designing-websites-skimmers-swimmers-and-divers.

W polskich warunkach bardzo rzadko kurator czy projektant będzie miał możliwość pracy nad wystawą poprzedzoną badaniami publiczności. Warto jednak skorzystać z prostych rozwiązań wykorzystywanych na przykład na potrzeby projektowania stron internetowych[20]. Prosta analiza bazująca na podziale odbiorców na trzy grupy, w zależności od typu zwiedzania i sposobów przyswajania wiedzy, może być dobrym punktem wyjścia do prac nad projektem aranżacji. Pierwszą grupę stanowią ci, którzy zwiedzają wystawę w sposób sensoryczny, emocjonalny, „wyławiając" jedynie krótkie, najważniejsze informacje (z ang. *Skimmers*). Nie skupiają się na szczegółach. Dla nich ważny jest ogólny odbiór wystawy, jej klimat. Skrajnie inne potrzeby mają odbiorcy czytający większość przygotowanych materiałów tekstowych oraz edukacyjnych (z ang. *Divers*). Chcieliby poszerzyć swoją wiedzę, zagłębić się w treści. Pośrodku zaś możemy zdefiniować grupę odbiorców pragnących poszerzyć swoją wiedzę, ale jedynie w zakresie możliwości czasowych i własnych zainteresowań, nastawionych na wychwycenie informacji ciekawych lub specjalistycznych (z ang. *Swimmers*). Dla nich szczególnie cenne mogą być na wystawie tzw. highlighty. Podejmując tego typu analizę, należy również pamiętać o odbiorcach ze szczególnymi potrzebami, między innymi o osobach starszych lub niepełnosprawnych, których potrzeby mogą wychodzić poza te trzy wyszczególnione grupy.

Bardzo ciekawym i coraz częściej spotykanym sposobem określenia potrzeb odbiorców jest metoda *Design Thinking*[21]. Do niedawna była to metoda wykorzystywana głównie w biznesie w obszarze tzw. UX (*User Experience*). Została opracowana na początku lat 90. XX wieku na Uniwersytecie Stanforda w Kalifornii. Początkowo służyła do projektowania produktów, wzornictwa i systemów teleinformatycznych. Obecnie coraz częściej wykorzystywana jest w obszarze projektów społecznych czy kulturalnych. Praca tą metodą nie wymaga wielogodzinnych badań statystycznych, a jedynie przygotowania tzw. wywiadów pogłębionych z wybranymi użytkownikami przyszłego produktu lub usługi. Następnie metodą warsztatową, grupową oraz poprzez prototypowanie identyfikowane są potrzeby odbiorców, nawet takie, których sami nie potrafią wprost opisać czy nazwać. Użytkownicy, z którymi należy przeprowadzić wywiad pogłębiony, powinni stanowić potencjalnych klientów produktu czy usługi (wystawy) lub wręcz przeciwnie – być jego zupełnymi przeciwnikami (*Heavy user*, *Non user*, *Unique User*). Jak mówi sama metoda, to właśnie ci, którzy są największymi krytykami lub czują się ekspertami, będą stanowić dla nas cenne źródło informacji. Bardzo ważny jest również sam sposób przeprowadzenia wywiadu, według ściśle określonych zasad, jakie dostarcza metoda.

21 https://www.dt-institute.pl/.

**Projektanci Galerii Sztuki Polskiej XX i XXI wieku w Muzeum Narodowym w Krakowie rozpoczęli swoją pracę od zaproszenia zespołu kuratorskiego i projektowego do uczestnictwa w uproszczonym warsztacie metodą *Design Thinking*. Warsztaty miały na celu uzmysłowienie całemu zespołowi, jak różne są potrzeby odbiorców przyszłej galerii. Efektem pracy projektantów jest stworzenie bardzo ciekawego rozwiązania aranżacyjnego starającego się wyjść naprzeciw obu stronom opisanego powyżej dyskursu muzealnego. To znaczy tym, którzy chcieliby widzieć w muzeum jedynie sztukę i możliwość jej kontemplacji, oraz tym, którzy potrzebują wytłumaczenia i kontekstu. Projektanci z większości sal wydzielili osobną przestrzeń, w której znajdują się informacje kontekstowe, opowiadające na przykład o kierunkach w sztuce, artystach czy życiu społecznym w czasach, w których tworzyli (w muzeum roboczo nazwane „kapsułami czasu"), zachowując przy tym główną część sali dla samych obiektów (roboczo nazywaną przestrzenią „sacrum"). Część kontekstowa nie towarzyszy bezpośrednio dziełom sztuki i skorzystanie z niej jest dowolne oraz nie zakłóca tradycyjnego odbioru sztuki. Z drugiej strony takie rozwiązanie nie pozostawia samym sobie tych, dla których sztuka współczesna jest za trudna do zrozumienia lub interpretacji. Projekt aranżacji wprowadził również ścieżkę zwiedzania dla dzieci oraz udogodnienia dla osób niepełnosprawnych, na przykład z dysfunkcją wzroku (tyflografiki czy sygnalizatory punktowe na ziemi zabezpieczające przed wejściem w ekspozytor czy gablotę). Na chwilę obecną nie znamy frekwencji dla tej wystawy, gdyż została otwarta we wrześniu 2021 roku. Z całą jednak pewnością pogodziła ona odmienne spojrzenie na upowszechnianie sztuki wśród pracowników samej instytucji. Przy założeniu, że informacja od znajomych[22] pozostaje wciąż drugim źródłem informacji o wystawach w muzeum, zaraz po stronie internetowej, można przypuszczać, że nowa galeria ma szansę stać się popularnym miejscem na kulturalnej mapie Krakowa.**

## MUZEUM DOBRZE ZARZĄDZANE

> **Realizacja idei muzeum otwartego, spełniającego ważne funkcje społeczne, jest jednak procesem złożonym. Wymaga, aby cały zespół, zarówno kierownictwo, jak i pracownicy, w nowy sposób spojrzeli na misję swojej placówki i uznali, że budowanie relacji z publicznością jest równie ważne jak gromadzenie i ochrona kolekcji oraz praca naukowa i działania edukacyjne. Tworzenie muzeum otwartego na publiczność wymaga zatem rozwoju kultury organizacyjnej instytucji oraz sposobu zarządzania nią[23].**

22 *Raport z projektu badawczego. Krakowski odbiorca kultury*, dz. cyt., s. 28.
23 P.T. Kwiatkowski, B. Nessel-Łukasik, J. Grzonkowska, *Publiczność muzeów w Polsce. Badania pilotażowe. Raport*, dz. cyt.

**Poziom rozwoju organizacyjnego i zarządczego samych instytucji kultury jest wciąż niski[24], a „dominujące w polskich muzeach (szczególnie w większych placówkach) biurokratyczne podejście do zarządzania nie sprzyja usługowemu charakterowi tych instytucji"[25].**

**Narzędzia i techniki zarządzania dostępne już powszechnie w obszarach biznesowych nie są adaptowane i wykorzystywane w instytucjach kultury. Wprowadzenie standardów zarządczych lub metodologii zarządzania projektami do działalności organizacyjnej muzeów mogłoby wspomóc lub wręcz narzucić rozwiązania, które uczyniłyby instytucję kultury bardziej partycypacyjną czy samouczącą się. Mowa tu na przykład o pracy zespołu projektowego, który wymusza podejmowanie decyzji w szerszym gronie, z uwzględnieniem różnorodnych opinii i punktów widzenia w miejsce decyzji jednoosobowych. Dobrą praktyką są również spotkania ewaluacyjne organizowane po zakończeniu wystawy, umożliwiające czy wręcz wymuszające korektę działań przy kolejnych projektach. To jedynie dwa najbardziej podstawowe przykłady spośród wielu innych narzędzi dostępnych i wykorzystywanych w zarządzaniu projektami. Kultura organizacyjna i zarządcza w muzeach pozostaje wciąż obszarem do nowelizacji i korekty. Jest to kolejny proces zmiany, przed którym stoją instytucje kultury. Być może trudniejszy do zrealizowania niż znalezienie kompromisu w opisanym w artykule dyskursie na temat sposobu upowszechniania sztuki, gdyż bezpośrednio wpłynie na zmianę dotychczasowych sposobów pracy osób zatrudnionych w muzeach. Jest jednak niewątpliwie warunkiem koniecznym do budowania muzeum otwartego, nowoczesnego i wychodzącego naprzeciw potrzebom odbiorców, w sposób bardziej systematyczny i strukturalny.**

24 M. Morris, *Managing People and Projects in Museums: Strategies that Work*, Lanham, Maryland 2017.
25 J. Misiak, *Muzeum jako organizacja usługowa*, dz. cyt., s. 112.

**BIBLIOGRAFIA**

**Gaweł Ł.**, ***Marketing w publicznych instytucjach kultury***, **[w:]** *Raport z projektu badawczego. Krakowski odbiorca kultury*, **red. Ł. Gaweł, F. Skowron, A. Szostak, Kraków 2019.**

**Grau O.**, ***Virtual Art: From Illusion to Immersion***, **Massachusetts 2003.**

**https://muzeumslaskie.pl/pl/aktualnosci/we-are-museums-muzea-mysla-o-ludziach-srodowisku-naturalnym/.**

**https://thedali.org/dreams-of-dali-2/.**

**https://visual.ly/community/Infographics/how/designing-websites-skimmers-swimmers-and-divers.**

**https://wearemuseums.com/.**

**https://www.clevelandart.org/artlens-gallery/about.**

**https://www.dt-institute.pl/.**

**https://www.youtube.com/watch?v=XYRjaZI08lQ oraz https://www.clevelandart.org/artlens-gallery.**

**Kamińska A.**, ***(Re)konstrukcje muzeum w kulturze współczesnej. Studium socjopedagogiczne***, **Poznań 2015.**

**Konkel M.**, ***Pokolenie C podbija rynek pracy***, **„Puls Biznesu", 22.07.2019, s. 11.**

**Kwiatkowski P.T., Nessel-Łukasik B., Grzonkowska J.**, ***Publiczność muzeów w Polsce. Badania pilotażowe. Raport***, **https://nimoz.pl/dzialalnosc/projekty/publicznosc-muzeow/publicznosc-muzeow-w-polsce-badania-pilotazowe-raport-2017.html.**

**Misiak J.**, ***Muzeum jako organizacja usługowa***, ***[w:] Raport o stanie edukacji muzealnej. Suplement. Część 1***, **red. M. Szeląg, Kraków 2014.**

**Morris M.**, ***Managing People and Projects in Museums: Strategies that Work***, **Lanham, Maryland 2017.**

**Murzyn-Kupisz M.**, ***Społeczno-ekonomiczne oddziaływanie muzeów oraz ich relacje z otoczeniem***, **[w:]** ***Statystyka muzeów. Muzea w 2018 roku***, **Warszawa 2019, s. 26–73.**

***PRINCE2 – skuteczne zarządzanie projektami***, **2018.**

**Sowińska-Pasek vel Paszkowska M.**, ***Gdzie jest nasza publiczność? Jak, co i kogo badać? Doświadczenia Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie***, **„Zarządzanie w Kulturze", 2019 (20), z. 3, s. 339–362.**

***Statystyka muzeów. Raport NIMOZ***; **https://nimoz.pl/dzialalnosc/projekty/statystyka-muzeow.**

*KEYWORDS /*

*EXHIBITION PROJECT / DESIGN THINKING*

*CULTURE RECIPIENT / EXHIBITION ARRANGEMENT DESIGN*

*MANAGEMENT IN THE MUSEUM*

**MA DOMINIKA TREIT /** **Cultural manager with multi-year experience in project management, originally gained in the business area (Valeo, Price Waterhouse Cooper) and then continued in cultural institutions (National Museum in Kraków, Małopolska Institute of Culture). She is trying to adapt the professional experience she previously gained in business to the needs of cultural institutions. Since 2016 plenipotentiary of the directorate for project management at the National Museum in Kraków. In the years 2017–2021, Head of the Exhibition Organisation Department of the National Museum in Kraków. Since 2022, manager of the Stanisław Wyspiański Museum. Coordinator of cultural and social projects, both in the area of museum exhibition projects and projects for the exchange of experience and knowledge between employees of various cultural institutions (including, among others, cooperation with Georgia); privately also involved in social projects in the area of cooperation with people with disabilities. In the years 2016–2019, she implemented project management tools in the area of the Exhibition Organisation Department of the National Museum in Kraków. Enthusiast of working with the Design Thinking method. Professionally, she is interested in the implementation of business tools from the field of project management to manage and optimise organisational processes in culture. Graduate in international relations at the Jagiellonian University.**

*HOW TO RECONCILE THE ARTISTIC VISION OF THE DESIGNER WITH THE CURATORIAL CONCEPT, THE NEEDS OF RECIPIENTS AND THE REALITIES OF FUNCTIONING OF A MUSEUM INSTITUTION? USING CONCRETE EXAMPLES BASED ON SEVERAL YEARS OF EXPERIENCE IN REALIZING EXHIBITIONS AT THE NATIONAL MUSEUM IN KRAKOW, THE ARTICLE SHOWS HOW TO BEGIN THE REALIZATION OF EXHIBITION ARRANGEMENT CONCEPT. WHAT*

# *PROJECT – EXHIBITION. BETWEEN THE AUTHOR'S VISION, THE NEEDS OF RECIPIENTS AND THE REALITIES OF THE MUSEUM*

*SHOULD BE THE ROLE AND PRINCIPLES OF COOPERATION BETWEEN THE EXHIBITION DESIGNER AND THE CURATOR? AND FINALLY, WHO SHOULD REPRESENT THE INTERESTS OF THE AUDIENCE SO AS NOT TO LOSE THE FUNDAMENTAL PURPOSE OF THE EXHIBITION ITSELF: THE DISSEMINATION OF ART, EDUCATION, ARTISTIC EXPERIENCES AND OTHER DEFINED OR STILL UNDISCOVERED NEEDS OF THE RECIPIENTS OF CULTURE.*

## JOANNA WALENDZIK-STEFAŃSKA

**prof. uczelni, absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie i Wydziału Architektury Politechniki Warszawskiej, od wielu lat profesor warszawskich uczelni artystycznych – Wydziału Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych i Wydziału Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Projektantka architektury i projektantka wnętrz. Projektowanie łączy z twórczością malarską i rysunkową. Specjalizuje się w architekturze i sztuce sakralnej. Jest autorką monumentalnych obiektów sakralnych, wnętrz kaplic, kościołów, unikatowych elementów wyposażenia, polichromii i wielu witraży. Realizuje przebudowy i rewitalizacje obiektów zabytkowych.**

# WYSTAWIENNICTWO W *SACRUM* – NOWE ZJAWISKA W OBSZARZE ARCHITEKTURY RELIGIJNEJ XXI WIEKU W POLSCE

**W kościele parafialnym małej leśnej miejscowości niedaleko Warszawy proboszcz kolekcjonuje relikwie… Kilkadziesiąt relikwiarzy, mniejszych, większych, mniej lub bardziej ozdobnych, połyskuje niczym sportowe puchary w zakamarkach wnętrza, w nawie, w prezbiterium z tyłu kościoła. W czasie nabożeństw niczym w sklepie jubilerskim podświetlone gabloty zaczynają dominować we wnętrzu. Relikwii przybywa… i, o dziwo, nikomu to nie przeszkadza.**

**Wykluczając takie ekstremalne zjawiska, można stwierdzić, że ekspozycja relikwii w kontekście wizerunku świętego czy błogosławionego to już pewien standard przeciętnego polskiego kościoła. Co jeszcze może pojawić się w kościele? Kopia całunu turyńskiego naturalnej wielkości? Ołtarz papieski przechowany od czasów pielgrzymki? A może ornat i ozdobna świeca przywiezione prosto z Watykanu? Z jakimi jeszcze wyzwaniami wystawienniczymi musi się zmierzyć projektant działający w obszarze *sacrum*? Jak zmienia się współczesne wnętrze sakralne?**

**SŁOWA KLUCZE** ekspozycja relikwii, *sacrum*, wnętrze sakralne, architektura religijna, projektowanie wystaw

**Problematyka ekspozycji przedmiotu w katolickiej przestrzeni sakralnej w ostatnich latach nabrała szczególnego znaczenia poprzez wzmocnienie pewnych form religijności polskiego społeczeństwa. Wśród form kultu wyróżniają się dwa zjawiska: kult oddawany świętym osobom i rzeczom oraz kult oddawany Bogu w formie adoracji.**

**Adoracja (z łac. *adoratio* – oddawanie czci, uwielbienie) oznacza oddawanie czci Bogu, Jezusowi Chrystusowi w postaci mistycznej – konsekrowanej hostii.**

> **Adoracja jest zasadniczą postawą człowieka, który uznaje się za stworzenie przed swoim stwórcą, wysławia wielkość Pana, który go stworzył[1].**

**W naszych niespokojnych czasach w Kościele katolickim na nowo odkrywa się wartość i potrzebę adoracji. W sanktuariach, katedrach, kościołach parafialnych, obiektach religijnych oraz niekiedy w wydzielonych przestrzeniach na ulicach miast powstają kaplice adoracyjne. Powstaje ich naprawdę wiele chociażby w porównaniu do lat 80. ubiegłego wieku, kiedy w Warszawie funkcjonowała jedyna kaplica wieczystej adoracji w kościele pw. Świętego Józefa na Kole.**

**W przestrzeni kościoła kaplica adoracyjna to miejsce szczególne i mistyczne. Zwykle wydzielone i wyciszone, to drugie po tabernakulum, najświętsze miejsce w przestrzeni świątyni katolickiej. W tym wnętrzu najważniejsza jest ekspozycja konsekrowanej dużej hostii, ekspozycja i jednoczesne zabezpieczenie przed możliwą profanacją.**

**Zabezpieczenie zwykle stanowi ozdobna krata, pancerna szyba lub wbudowanie monstrancji czy kustodii na stałe w ołtarz albo element rzeźbiarski (fot. 1–2). Zwykle element ten przyjmuje formę krzyża. Monstrancja i kustodia – cóż to takiego? Są to naczynia przeznaczone do przechowywania Najświętszego Sakramentu wykonane ze szlachetnych kruszców. Kustodia (z łac. *custodies* – strzec, pilnować) to puszka z szybką, która w środku ma tzw. melchizedek (lunulę) – metalowy element w formie półksiężyca, który podtrzymuje hostię w pozycji pionowej. Kustodię często umieszcza się w monstrancji (z łac. *monstrare* – pokazywać), ozdobnej konstrukcji złożonej z podstawy i okrągłego elementu do ekspozycji. Monstrancje pojawiły się w XIII wieku w związku z wprowadzeniem przez papieża Urbana IV święta Bożego Ciała).**

1 *Katechizm Kościoła katolickiego*, Poznań 1994, nr 2096–2097.

fot. 1. Kaplica adoracyjna w katedrze w Ełku

fot. 2. Kaplica adoracyjna w kościele pw. św. Teresy w Łodzi

**Z projektowanych przeze mnie kaplic adoracyjnych chciałabym wymienić dwie – jedną w obiekcie zabytkowym, łódzkiej archikatedrze, drugą we współczesnym budynku ośrodka parafialnego na warszawskich Bielanach. Oba projektowane wnętrza charakteryzuje nietypowa ekspozycja Hostii.**

**W Warszawie tradycyjna kustodia jest wstawiona w obrotową gablotę, która w czasie adoracji zwraca się do wiernych szklaną ścianką. Poza adoracją w kaplicy widzimy jedynie metalowy ozdobny element (fot. 3–4).**

**W kaplicy w łódzkiej archikatedrze Hostia wsunięta jest w metalowa tuleję zakończoną szklanymi denkami. Tuleja podświetlona od tyłu jest zamontowana w płycie z piaskowca (fot. 5–7). Wnętrze kaplicy zostało zaprojektowane w dawnej katedralnej zakrystii zlokalizowanej po lewej stronie prezbiterium.**

> **Wysokie, neogotyckie ściany i okna wnętrza skontrastowałam z nowymi poziomymi elementami: płytą z piaskowca z kustodią, naturalnej wielkości kopią Całunu Turyńskiego i panneau z tekstem aktu zawierzenia świata Bożemu Miłosierdziu przez Jan Pawła II w Łagiewnikach w 2002 roku. Dopełnieniem kompozycji są witraże z półprzeźroczystego szkła. Naturalną beżowo-szarą kolorystykę wnętrza uzupełniają akcenty czerwieni – światło wiecznych lampek i symboliczna smuga czerwieni w witrażu na osi wnętrza[2].**

2 J. Walendzik-Stefańska, *Współczesny Kościół katolicki i jego formy działania a potrzeba tworzenia nowych przestrzeni sakralnych*, „Architecture et Artibus", 2017, nr 1, s. 84.

fot. 3. Kaplica adoracyjna przy kościele pw. św. Ducha w Warszawie w czasie adoracji

fot. 4. Element ekspozycyjny zamknięty

**Czerwień w aspekcie symbolicznym ofiary nawiązuje do krwi Chrystusa. Linia czerwieni nad Hostią w pionie podkreśla oś wnętrza. Kaplica funkcjonuje od grudnia 2016 roku.**

**Omawiając problematykę kaplic adoracyjnych, warto też zwrócić uwagę na pewne nowe obiekty zastępujące tradycyjną ekspozycję Hostii w monstrancji. Pierwsze z nich to przenośne monumentalne, kosztowne i ozdobne, ołtarzowe konstrukcje projektowane przez Drapikowski Studio z Gdańska (idea „12 Gwiazd w Koronie Maryi"), powstałe w ramach akcji Stowarzyszenia Comunita Regina della Pace założonego w 2008 roku. Wspomniane stowarzyszenie od kilku lat propaguje kolejną akcję: „Gwiazdy na płaszczu Maryi", zalewając polski rynek obiektów sakralnych dość charakterystycznymi obiektami do adoracji. Szklano-metalowe elementy łączące wizerunek Maryi z ekspozycją Hostii są intensywnie promowane przez część biskupów. Wiązanie osoby Maryi z adoracją, czyli kultem Boga przeistoczonego (Jezusa Zmartwychwstałego), jest według teologów niepoprawne. Nigdy w historii Kościoła monstrancji nie dekorowano „maryjnie", ale już kilkadziesiąt takich obiektów pojawiło się w całej Polsce (fot. 8), co sugeruje, że rynkiem przedmiotów sakralnych też rządzą prawa mody. Co ciekawe, kaplica zaprojektowana przez Drapikowski Studio, z hostią pod sercem Maryi, jest też w Niepokalanowie (fot. 9). Można tu zażartować, że człowiek do kontaktu z absolutem potrzebuje „łącza". Religijność Polaków wydaje się religijnością obrazkową, niektórzy koniecznie potrzebują obrazu (wizerunku) czy przedmiotu do „modlitwy". Wnoszę to z ikonografii we współczesnych wnętrzach kościelnych, gdzie**

fot. 5. Montaż płyty piaskowca w czasie realizacji kaplicy

fot. 6. Kaplica w łódzkiej archikatedrze, widok ogólny

**realistyczne przedstawienia górują nad abstrakcją. Realizm jednak już nie wystarcza. Pojawia się potrzeba aranżowania miejsca w sposób scenograficzny za pomocą światła kreującego sztuczną mistykę przestrzeni.**

**Wracając do elementów, z których ekspozycją musi się zmierzyć projektant, przechodzimy do relikwii i innych świętych przedmiotów. Podczas pontyfikatu papieża Jana Pawła II wyniesiono na ołtarze wielu nowych świętych i błogosławionych, również polskich. Papież przekazywał wiele darów nie tylko rodakom w czasie swoich wizyt w Polsce, ale także odwiedzającym go wspólnotom w Watykanie. Dary papieskie – jak złote róże, stuły, świece, cenne dewocjonalia – znajdują się obecnie w wielu miejscach w Polsce i na świecie. Beatyfikacja i kanonizacja samego Jana Pawła II sprawiła, że w przestrzeni sakralnej pojawiły się też jego relikwie. Bez kultu świętych nie ma przecież kultu relikwii. Oczywiście, są też relikwie związane bezpośrednio z Chrystusem jako osobą Trójcy Świętej w jego ludzkiej postaci (Całun Turyński, chusta z Manoppello, kawałki drzewa Krzyża Świętego i inne) lub relikwie uzyskane w sposób cudowny w czasie cudów eucharystycznych (krew w Lanciano, korporał w Orvietto czy krople krwi z Santarem w Portugalii).**

**Łacińskie *reliquiae* oznacza pozostałości, resztki, spadek, spuściznę, pamiątkę, dorobek przekazany następnemu pokoleniu. Relikwie dzielimy według dwóch reguł. Pierwszy**

fot. 7. Kaplica w łódzkiej archikatedrze, ekspozycja kopii Całunu Turyńskiego

fot. 8. Obiekt zaprojektowany przez Drapikowski Studio

**podział to podział na relikwie I, II i III stopnia: relikwie I stopnia to fragmenty ciała i kości, włosy, zęby, krople krwi; relikwie II stopnia to przedmioty używane przez świętego, na przykład odzież, bandaże (jak w przypadku św. o. Pio); relikwie III stopnia to przedmioty, które były w kontakcie ze świętym, na przykład materiał potarty o jego zwłoki. Inna klasyfikacja to podział na relikwie: *ex ossibus* (z kości); *ex corpores* (z ciała); *ex indumentis* (z odzieży). Przepisy dotyczące relikwii znajdziemy w *Sanctorum Mater*, opracowaniu wydanym przez Kongregację Spraw Kanonizacyjnych w 2007 roku.**

**Co o kulcie relikwii mówi Biblia? W Starym Testamencie znajdujemy wzmianki na ten temat dwukrotnie. Pierwszy fragment to opowieść o człowieku, który czcząc ciało proroka, kazał się przy nim pochować („aby moje kości zachowane były dzięki jego kościom", 1 Krl 13,30–32). Drugi fragment to opowieść o zmarłym przywróconym do życia, gdy jego ciało wrzucone do grobu przypadkowo zetknęło się z kośćmi proroka Elizeusza (2 Krl, 13–12). Z Nowego Testamentu pamiętamy z kolei historię kobiety cierpiącej na krwotok, która została uzdrowiona po dotknięciu brzegu szaty Jezusa (Mk 5,25–34), oraz tekst o przepaskach i chustach św. Pawła uzdrawiających i przepędzających złe duchy (Dz 19,11–12).**

**Wzmożony kult relikwii rozpoczął się już w II wieku naszej ery. Pochodzący z drugiej połowy II wieku tekst *Męczeństwo św. Polikarpa* opisuje, jak zbierano cenniejsze od złota**

fot. 9. Kaplica adoracyjna w Niepokalanowie

fot. 10. Ekspozycja części kolekcji relikwii w kościele w Zalesiu Górnym

**kości świętego. Autor powstałych w III wieku *Apokryficznych Dziejów św. Tomasza Apostoła* opisuje historię króla Mizdajosa postanawiającego uzdrowić opętanego syna dotykiem kości apostoła. Apogeum kultu relikwii obserwujemy w średniowieczu, a XXI wiek jest dla relikwii w Polsce prawdziwym odrodzeniem. Jest to zjawisko odmienne niż na zachodzie Europy, gdzie często stare relikwiarze poniewierają się po kościelnych strychach, a wiele relikwii poddaje się weryfikacji.**

**Pomimo że kult ten nie jest kultem dogmatycznym, ma w Polsce wielu zwolenników. Niektórzy księża wręcz tworzą kolekcje, gromadząc relikwiarze i ozdabiając nimi kościelne wnętrza. Dawniej kaplice relikwii towarzyszyły obiektom cmentarnym (tak jak w Campo Santo w Pizie), obecnie relikwie wkroczyły do wnętrz sakralnych, gdzie niekiedy – jak w Zalesiu Górnym – otaczają miejsca, w których sprawuje się liturgię (fot. 10).**

**Ekspozycja jednego czy dwóch relikwiarzy nie jest w tym wypadku problemem. Ale co zrobić, kiedy relikwii jest kilkanaście czy kilkadziesiąt? Wykluczając takie ekstremalne zjawiska, można stwierdzić, że ekspozycja relikwii w kontekście wizerunku świętego czy błogosławionego to już pewien standard przeciętnego polskiego kościoła. Dominują tu**

fot. 11. Ekspozycja fiolki z krwią Jana Pawła II w ołtarzu w podziemiach sanktuarium Jana Pawła II w Krakowie

**relikwie s. Faustyny Kowalskiej uzyskane z grobu w krakowskich Łagiewnikach oraz papieża Jana Pawła II – głównie krople krwi (fot. 11).**

**Na koniec nasuwają się wnioski: człowiek współczesny nie różni się wiele od średniowiecznego, w swojej religijności potrzebuje obrazków – jak z księgi *Biblii Pauperum* – i świadectw świętości – jakimi są relikwie.**

## BIBLIOGRAFIA


***Biblia Tysiąclecia*, Pallottinum, wyd. 2, Poznań–Warszawa 1971.**

***Katechizm Kościoła katolickiego*, Poznań 1994.**

**Walendzik-Stefańska J., *Współczesny Kościół katolicki i jego formy działania a potrzeba tworzenia nowych przestrzeni sakralnych*, „Architecture et Artibus", 2017, nr 1, s. 79–84.**

*KEYWORDS /*

*RELIC DISPLAY / SACRUM*

*SACRED INTERIOR*

*RELIGIOUS ARCHITECTURE*

*EXHIBITION DESIGN*

**Prof. JOANNA WALENDZIK-STEFAŃSKA / Professor of the Academy of Fine Arts in Warsaw and the Faculty of Architecture at the Warsaw University of Technology, for many years lecturer at Warsaw's art schools: the Faculty of Interior Design at the Academy of Fine Arts and the Faculty of New Media Art at the Polish-Japanese Academy of Information Technology. Architectural and interior designer. She combines design with creative painting and drawing. She specialises in architecture and sacred art. Author of monumental religious buildings, interiors of chapels, churches, unique furnishings, polychromes and many stained-glass windows. She carries out reconstruction and revitalisations of historic buildings.**

*IN THE PARISH CHURCH OF A SMALL FOREST TOWN NEAR WARSAW, THE PARSON COLLECTS RELICS... DOZENS OF RELIQUARIES, SMALLER, LARGER, MORE OR LESS ORNATE, SHINE LIKE SPORTS CUPS IN THE NOOKS AND CRANNIES OF THE INTERIOR, IN THE NAVE, IN THE PRESBYTERY AT THE BACK OF THE CHURCH. DURING SERVICES, LIKE IN A JEWELLERY SHOP, THE ILLUMINATED DISPLAY CASES BEGIN TO DOMINATE THE INTERIOR. THE NUMBER OF RELICS IS CONSTANTLY INCREASING... AND, SURPRISINGLY, NOBODY SEEMS TO MIND. EXCLUDING SUCH EXTREMES, IT CAN BE SAID*

# *ART EXHIBITION IN SACRUM – NEW DEVELOPMENTS IN THE FIELD OF RELIGIOUS ARCHITECTURE OF THE 21ST CENTURY IN POLAND*

*THAT THE DISPLAY OF RELICS IN THE CONTEXT OF THE IMAGE OF A SAINT OR BLESSED IS ALREADY A KIND OF A STANDARD OF THE AVERAGE POLISH CHURCH. WHAT ELSE MIGHT APPEAR IN THE CHURCH? A LIFE-SIZE COPY OF THE SHROUD OF TURIN? A PAPAL ALTAR KEPT SINCE THE PILGRIMAGE? HOW ABOUT A CHASUBLE AND DECORATIVE CANDLE BROUGHT STRAIGHT FROM THE VATICAN? WHAT OTHER EXHIBITION CHALLENGES MUST BE FACED BY A DESIGNER WORKING IN THE AREA OF THE SACRUM? HOW IS THE CONTEMPORARY SACRED INTERIOR CHANGING?*

## MAREK ZYGMUNT

**Absolwent Wydziału Architektury i Urbanistyki Politechniki Gdańskiej. Artysta multimedialny, architekt wystaw i projektant rozwiązań audiowizualnych. Twórca filmowy i telewizyjny. Od 1995 realizuje postulaty filozoficzne, używając technik multimedialnych. Tworzy instalacje, filmy, performance'y, videoperformance'y, fotografie, muzykę eksperymentalną. Od 2000 równolegle z działalnością artystyczną prowadzi firmę wykonującą projekty wystaw i realizacje multimediów do wystaw oraz spektakli teatralnych. Od 2020 student Szkoły Doktorskiej ASP w Gdańsku, przygotowuje rozprawę *Wystawiennictwo oparte na wykorzystaniu elektronicznych narzędzi audiowizualnych* pod kierunkiem dr hab. inż. arch. Iwony Dzierżko-Bukal, prof. ASP.**

# PROJEKTOWANIE MEDIÓW AUDIOWIZUALNYCH (AV) W PRZEDSIĘWZIĘCIU WYSTAWIENNICZYM NA PRZYKŁADZIE WYBRANYCH WYSTAW MUZEUM MIASTA GDYNI (MMG)

**Przekazywanie treści wystaw rozszerzane jest tak w wystawach fizycznych, jak i prezentacjach wirtualnych. Proces ten trwa nieprzerwanie. Wraz z rozwojem multimediów i mediów komunikacyjnych autorzy wystaw świadomie wykorzystują rozszerzone możliwości prezentacji treści za pomocą urządzeń elektronicznych emitujących obraz i dźwięk. W ciągu ostatnich 20 lat ważnym kanałem stały się media społecznościowe, będące często jedynym źródłem poznawczym treści wystaw dla szerszego odbiorcy. W prezentacjach wirtualnych projektant treści audiowizualnych nakłada warstwę, która w skrajnych wypadkach może oderwać się od treści wystawy. Pożądane staje się zatem metodyczne projektowanie w tym obszarze, a projektanci i wykonawcy treści multimedialnych będący współautorami wystaw powinni dbać o przekazywanie treści, pozostawiając aspekt technologiczny w tle. W artykule zaprezentowane zostaną przykłady kompleksowego podejścia do projektowania treści AV opisane na podstawie trzech wystaw Muzeum Miasta Gdyni w latach 2014–2016 na tle specyfiki rozwoju mediów i stanu instytucji w danym okresie.**

**SŁOWA KLUCZE wystawiennictwo, wystawiennictwo rozszerzone, muzeum, ekspozycja, media audiowizualne, media społecznościowe, projektowanie, treści audiowizualne, AV**

**W ciągu ostatnich 20 lat wystawiennictwo w Polsce rozwija się dynamicznie w szczególności za sprawą rozwoju muzealnictwa, które jest wynikiem przemian ustrojowych i ekonomicznych po 1989 roku, ale i zjawisk zachodzących w muzealnictwie światowym. Proces ten szeroko opisuje Paweł Kowal w tekście *Społeczny, cywilizacyjny i polityczny kontekst polskiego boomu muzealnego*, zwracając uwagę na to, że „współczesny boom muzealny, renesans muzeów czasowo pokrywa się z najważniejszymi w historii ludzkości zmianami w sposobie komunikowania się społeczeństw”[1]. Do zmian komunikacji przyczynił się rozwój mediów elektronicznych. Owocem tego połączenia jest masowe wykorzystanie w przedsięwzięciach wystawowych mediów audiowizualnych – tak w wystawach fizycznych, jak i towarzyszących im prezentacjach wirtualnych. Obecnie najpopularniejszym kanałem wirtualnego przekazywania treści wystaw są media społecznościowe korzystające w dużej mierze właśnie z mediów audiowizualnych. Jak pokazują dane porównawcze dla trzech wystaw z lat 2014–2016 wymienionych w artykule, liczba odsłon utworów audiowizualnych dostępnych na kanałach Youtube i Facebook do 2021 roku prezentujących treści wystawy to 20% w stosunku do frekwencji mierzonej liczbą wydanych biletów na wystawy (dane pozyskane z Muzeum Miasta Gdyni, 2021). Stąd uzasadnione przypuszczenie, że dla dużej części odbiorców audiowizualne treści przekazywane wirtualnie są jedynym kanałem kontaktu z wystawami. W praktyce projektowej ważnym postulatem staje się zatem zachowanie treści wystawy na wszystkich polach eksploatacji mediów audiowizualnych i nieobudowywanie jej w zbędne ozdobniki. Ważna jest również realizacja postulatu wystawiennictwa rozszerzonego, aby kolejne media rozszerzające wachlarz form prezentacji używane były tak, by osiągać zupełnie nowe rezultaty i pokazywać to, czego nie można zrealizować innymi środkami. Niniejszy artykuł prezentuje wybrane aspekty tworzenia treści audiowizualnych, na które powinno się zwracać szczególną uwagę w praktyce projektowej.**

1 P. Kowal, *Społeczny, cywilizacyjny i polityczny kontekst polskiego boomu muzealnego*, [w:] *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. K. Wolska-Pabian, P. Kowal, Kraków–Warszawa 2019 (Muzeologia, t. 16), s. 44.

**Definicja wystawiennictwa sprzed pół wieku zawiera zdania:**

> **W projektowaniu wystaw stosuje się środki z zakresu architektury, architektury wnętrz, sztuk plastycznych, scenografii, a także muzyki, filmu i telewizji. Wystawiennictwo jest jednak nie tyle rezultatem syntezy sztuk, co połączeniem wszystkich możliwych form oddziaływania na psychikę zwiedzającego[2].**

**Widać, że o ile niezmienna jest pierwotna idea zjawiska, jakim jest wystawiennictwo, o tyle środki, którymi się posługuje, stale się rozszerzają. W cytowanej definicji brakuje wielu form przekazu związanych z rozwojem elektronicznych mediów komunikacyjnych, które pojawiły się w ciągu ostatnich 50 lat. U podstaw wystawiennictwa leży staranie się o jak największą siłę oddziaływania. Twórcy wystaw używają wszelkich dostępnych środków wyrazu wspierających ekspozycję obiektów. Możliwości te znacznie rozszerzają się wraz z użyciem nowych technologii. Projektanci nieustannie adaptują je, aby wzmacniać osiągane efekty. Postulat wystawiennictwa rozszerzonego jest zatem procesem ciągłym, w którym do sztuki projektowania adaptowane są nowe środki wyrazu, tak aby w coraz to nowy i atrakcyjniejszy sposób oddziaływać na psychikę zwiedzającego.**

**W cytowanym już opracowaniu Paweł Kowal wylicza trzy rewolucje komunikacyjne. Są to: rewolucja Gutenberga, rewolucja telewizji informacyjnych i rewolucja Zuckerberga. Niewątpliwie ta ostatnia, która wydarzyła się dzięki rozwojowi internetu, przebiegła błyskawicznie w czasie (biorąc pod uwagę odległości czasowe innych znaczących zjawisk, które do tej pory wyznaczały kamienie milowe rozwoju społeczeństwa), a na jej zaistnienie złożyło się również wiele wynalazków i wdrożeń technologicznych. Rewolucja Zuckerberga opiera się między innymi na szybkości i powszechności możliwości bezpośredniej komunikacji wszystkich (teoretycznie) ludzi, które realizowane są w formie tekstowej, obrazowej, jak i audiowizualnej.**

**W bardzo krótkim czasie, dzięki powszechności użycia smartfonów pozwalających odbierać, nagrywać i udostępniać własne treści AV, język audiowizualny stał się tak samo uprawniony w komunikacji społecznej jak przekaz mówiony czy komunikacja tekstowa. Dodatkowo dostępność i powszechność zapewniły przekazom AV media społecznościowe. Film wideo – bo tej formy dotyczy głównie przekaz AV – wszedł we wszystkie sfery życia. Wymiana pikami AV nabrała pełnoprawnych cech języka, którym można się swobodnie komunikować. Z konieczności, ale i z oczywistej potrzeby, zaadaptowały go także muzea. W tym samym czasie obok przemian w muzealnictwie, rewolucji audiowizualnej,**

2 *Wielka Encyklopedia Powszechna*, Warszawa 1969.

**przebiegała w Polsce rewolucja w obszarze kultury. Muzea wyszły z roli instytucji zajmujących się jedynie ochroną i udostępnianiem zbiorów. Przestały dokumentować, a stały się kreatorami zjawisk w kulturze. W pewnym momencie stały się pionierami wystawiennictwa rozszerzonego, eksperymentując na różnych polach przekazu i wykorzystując wiele zjawisk kulturowych.**

**W tak opisanych realiach Muzeum Miasta Gdyni w przedsięwzięciach wystawowych wykorzystało rozszerzenia. Nie są to już wystawy, ale właśnie kompleksowe przedsięwzięcia, które zawierały wielokanałową promocję, towarzyszyły im koncerty, wydawnictwa, działania edukacyjne, oprowadzania kuratorskie, spacery tematyczne itd. W tych przedsięwzięciach MMG stawiało również na nowe media, rozwijając kanały komunikacji z publicznością – również te audiowizualne. Każda wystawa miała swój trailer i relację, a większość wystaw zawierała filmy i projekcje multimedialne. W tym też czasie wzrosła popularność kanałów typu Youtube i Facebook, które usunęły w cień telewizję oraz tradycyjne media i stały się podstawowym źródłem informacji o wydarzeniach kulturalnych. W związku z tym z każdym dniem rosło zapotrzebowanie na tworzenie i udostępnianie treści promocyjnych. Odbiorca oczekiwał już stałości w przekazie oraz efektownych i zaskakujących form, łączących jednocześnie korzystanie z kanałów komunikacyjnych z rozrywką. Często zatem wykorzystywano atrybut kojarzenia przekazu audiowizualnego z rozrywką w celu zaskoczenia odbiorcy i wciągnięcia go w grę, w której przemyca się treści wystaw. Potrzeba zaspokojenia głodu treści mediów elektronicznych rodziła pewnego rodzaju patologie przekazu. Zauważalne stało się zjawisko walki o „lajki" i kliknięcia, które w wielu przypadkach skutkowało odejściem od realizacji misji statutowej instytucji. Pracownicy PR byli zazwyczaj młodymi ludźmi, świetnie poruszającymi się w mediach elektronicznych, nieposiadającymi jednak zaplecza do samodzielnego tworzenia treści związanych z działalnością statutową instytucji. Mieli oni w ręku doskonałe narzędzie, do którego brakowało treści. Próbowali stworzyć je sami, wypełniając tę pustkę, jednakże dodatkowym problemem była ich rotacja. Nie mieli dość czasu, aby zapoznać się, związać z instytucją i wypracować relacje z kuratorami, a strategia komunikacji rodziła się na bieżąco. Jednym z przykładów może być kilkuodcinkowa relacja z udziału zespołu pracowników MMG w wyścigach smoczych łodzi czy nagranie z losowania zwycięzcy konkursu z udziałem psa jednej z pracownic PR. Można się spierać, czy da się przekroczyć granice promocji instytucji jako pracodawcy, która także jest potrzebna, i czy żaden przekaz nie może stać w sprzeczności z misją statutową instytucji publicznej. W założeniu powołane do ochrony i udostępniania zbiorów muzeum może i powinno oczywiście na różne sposoby komunikować się z odbiorcami, jednak w przypadku przekazywania treści wystaw musi dbać o nie zgodnie misją, do której zostało powołane.**

*Narodziny miasta – gdyński modernizm w dwudziestoleciu międzywojennym* (2014) – kadry z filmu dokumentującego wystawę

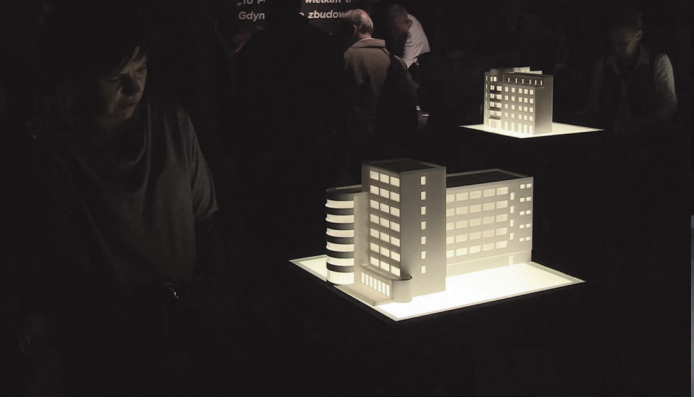
**Przy tworzeniu wystawy muzealnej to kurator tworzy treści, bezpośrednio opracowując koncepcję, pisząc teksty i opisy oraz wybierając obiekty, jak również pośrednio współpracując z projektantami grafiki i aranżacji. Powinien także bezpośrednio zadbać o treści audiowizualne – zarówno te pojawiające się na wystawie, jak i wychodzące w przestrzeń wirtualną. Media audiowizualne mają jednak szczególny atrybut. Odbiorca przekazywanej zawartości styka się z prezentacją przetworzoną przez autora lub wykonawcę treści multimedialnej, która jest wielowarstwowa, a każda z tych warstw tworzy nakładkę na przekazywane treści. I tu pojawia się problem dla kuratora, gdyż jest to bardzo rozległy obszar wymagający od autora, projektanta i wykonawcy nie tylko umiejętności posługiwania się tym medium, ale i sprawności technologicznej oraz całej rozległej wiedzy o mediach audiowizualnych rozciągającej się od projektowania graficznego, animacji, wiedzy o mediach itd., aż po dorobek sztuki filmowej. W przypadku projektowania katalogu, druków czy projektu aranżacji wystawy kurator uczestniczy czynnie i podejmuje kluczowe decyzje, pracując z jedną osobą. W projektowaniu mediów AV, jeśli nie powierzy pracy jednej osobie posiadającej wszystkie związane z mediami audiowizualnymi kompetencje, a tylko wykonawcy, to nie będzie miał realnego wpływu na projektowanie treści.**

**W opisywanych poniżej przykładach tworzone były zawsze trzy obiekty audiowizualne:**

**1. Trailer, czyli krótki film promocyjny przeznaczony do mediów społecznościowych, którego funkcja polega na wzbudzeniu zainteresowania i chęci odwiedzenia wystawy.**

**2. Film dokumentalny pojawiający się w przestrzeni ekspozycji, będący syntetycznym podsumowaniem i uzupełnieniem treści wystawy, który pozostaje po wystawie jako autonomiczne dzieło.**

**3. Relacja – forma dokumentująca wystawę fizyczną, jak i inne warte skrótowego przedstawienia obiekty, na przykład grafikę, obiekty, sylwetkę twórców. Relacja upubliczniona w połowie trwania wystawy spełnia podobną rolę co trailer. Ma zachęcić do odwiedzenia ekspozycji.**



Dwa ostatnie utwory w komunikacji audiowizualnej spełniają również funkcję dokumentacyjną, tj. uzupełniają i dodają nowe treści do tego, czym były tej pory katalog wystawy oraz dokumentacja fotograficzna ekspozycji i obiektów.

W następnej części artykułu opisano przykłady kompleksowego podejścia do projektowania treści audiowizualnych na podstawie trzech wystaw Muzeum Miasta Gdyni: *Narodziny miasta – gdyński modernizm w dwudziestoleciu międzywojennym* (2014), *10 Baltic Mini Textile* (2016) i *Marek Cecuła. Polskie Projekty Polscy Projektanci* (2016), w których projektantem i wykonawcą treści audiowizualnych był autor niniejszego opracowania.

NARODZINY MIASTA – GDYŃSKI MODERNIZM W DWUDZIESTOLECIU MIĘDZYWOJENNYM (2014)
Zespół kuratorski: Jacek Friedrich, Andrzej Szczerski
Autor aranżacji: Gary Johnson
Grafika wydawnictw i grafika do wystawy: Anita Wasik
Trailer, zapowiedź wystawy, Youtube MMG: https://youtu.be/v77RgUNtSn0
Relacja z wystawy, Youtube MMG: https://youtu.be/nU9XZpJqVns
Film do wystawy, Youtube twórcy: https://youtu.be/HpCOFX1hZMM

To klasyczna wystawa problemowa opowiadająca o dorobku architektonicznym i urbanistycznym pionierskiego okresu budowy Gdyni, w którego przypadku rozkwit modernizmu zbiegł się z budową portu i miasta. Zespół projektowy, mając świadomość, że tkanka, o której mowa, znajduje się tuż za murami muzeum, zwrócił uwagę na to, co odróżnia modernizm od klasycznej architektury w detalach, proporcjach, materiałach, ale przede wszystkim w założeniu. Narrację oparto na micie założycielskim Gdyni, czyli nowoczesności, amerykańskim tempie, skali przedsięwzięcia w planowaniu i technologiach. Znakomicie zachowaną czarno-białą dokumentację fotograficzną z tego okresu autor aranżacji zaprezentował

w dużej skali. Przestrzeń całkowicie wyciemnił, podświetlając intensywnie zdjęcia umieszczone w lightboxach lub wyłaniając światłem wydruki za szkłem. Jednocześnie na wystawie pojawiły się modele i mapy, także wydobyte światłem. Zabieg dawał wrażenie zanurzenia w czarno-białym filmie. Doskonale korespondowało to z rolą, jaką powierzono mediom audiowizualnym – eksponowane były na ekranach telewizorów zawieszonych na ścianach. Zaniechanie tworzenia aranżacji – zabudów, kiosków – wskazywało na rolę tych filmów jako „archiwaliów", odrywając je od znaczeń związanych z nośnikiem. W ten sposób zaprezentowano trzy obiekty (filmy), których rola polegała na uwiarygodnieniu tego, co przedstawione było dookoła. Pierwszym był fragment filmu autorstwa Ewy Curie, córki Marii Skłodowskiej-Curie, *Land of my Mother*. Analogicznie wyeksponowany był niemy zapis filmowy dokumentujący proces technologiczny budowy umocnień portowych. W przestrzeni znalazły się także współczesne relacje naocznych, żyjących świadków (notacje). Głównym obiektem audiowizualnym zawierającym przygotowany specjalnie na tę wystawę film dokumentalny był jednakże zaaranżowany obiekt – kino. W przeciwieństwie do opisanych wcześniej ekspozycji, tu forma kina – nowości w dwudziestoleciu międzywojennym – miała specjalne znaczenie. Przestrzeń wydzielono, opatrzono odpowiednim napisem, a wnętrze wyposażono w oryginalne klimatyczne składane fotele. Ten zabieg aranżacyjny wciągał widza w dłuższy odbiór. Kurator oczekiwał syntetycznego przedstawienia historii budowy portu i miasta z wyeksponowaniem aspektów architektonicznych i urbanistycznych. Miał porwać i emocjonalnie związać widza z tematem. Po wyjściu z kina naładowany energią i uniesieniem towarzyszącym pionierom – budowniczym miasta miał jeszcze raz wrażeniowo, emocjonalnie odczytać wystawę.

Film składał się z materiałów archiwalnych pochodzących ze zbiorów własnych MMG oraz takich, które należało pozyskać z zewnętrznych źródeł. Wskazanie obiektów należało również do mnie, jako autora treści AV. Co niezwykle ważne, w większości dostępne były materiały osierocone. Zdejmowało to z MMG wiele problemów z uregulowaniem majątkowych praw autorskich. W trakcie poszukiwań zdecydowałem się na użycie również fragmentów filmów fabularnych z tamtego okresu pokazujących Gdynię, ponieważ to także były archiwa filmowe w obrazie i dźwięku zawierające znak czasu. Były autentyczne, choć zawierały warstwę obcą w postaci gry aktorskiej. Ważne było to, że sceny grane były w naturalnych plenerach i oryginalnych scenografiach we współczesnym dla tej epoki kostiumie, z oryginalnym rekwizytem. Tekst lektorski napisany przez prof. Andrzeja Szczerskiego świetnie nadawał się do adaptacji. Był spójny, krótki i opisowo przedstawiał kolejne wątki. W wyborze muzyki oczywista wydała mi się decyzja, aby nie była „z epoki", ale by była to

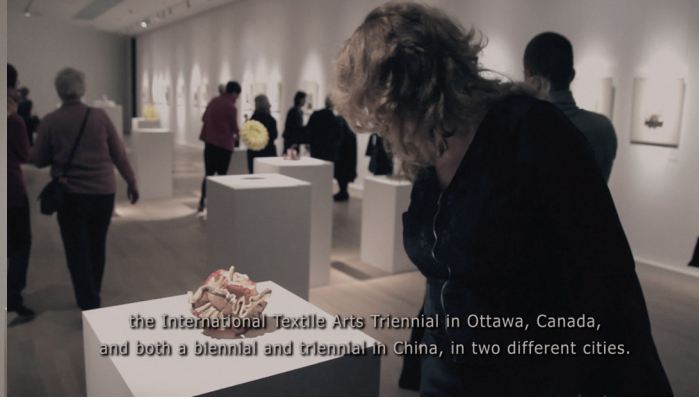
elektroniczna, tłowa, dynamiczna i bardzo współczesna kompozycja. Z pomocą przyszła koordynująca powstanie wystawy Barbara Frydrych, zastępca dyrektora, która zaproponowała autorskie kompozycje Igora Pudło, odnoszącego w tym czasie ogromne sukcesy z duetem Skalpel. To był bardzo dobry wybór, choć skutkujący później problemami z upublicznieniem filmu po wystawie. Igor zgodził się za zaproponowaną stawkę udzielić licencji jedynie na pokazy na wystawie.

Zaplanowanie prezentacji w przestrzeni wirtualnej w sposób dla mnie naturalny musiało opierać się na archiwalnych materiałach filmowych. Zasada, w myśl której w przestrzeni wirtualnej prezentowane są obiekty i treści spójne z wystawą fizyczną, w tym przypadku była prosta do spełnienia.

W tym czasie głównym kanałem komunikacji AV był Youtube i funkcjonowała jeszcze polityka Google dająca możliwość rozprzestrzeniania się tzw. virali. Twórcy trailerów stale poszukują atrakcyjnych „haków", które przyciągną uwagę widza i często w tym poszukiwaniu skręcają w rejony fantazji, gdzie nie ma treści. Dobrą praktyką jest na przykład animacja projektów graficznych wykorzystanych na wystawie (plakatu, zaproszenia). W tym przypadku oczywista była decyzja o użyciu archiwów filmowych. Urzekła mnie scena z filmu fabularnego *Rapsodia Bałtyku* z 1935 roku, w której dwóch oficerów marynarki stojących na okręcie wypowiada kwestię:

> Spójrz, jaka z tej Gdyni bije potęga! […] Szalony wysiłek narodu sprawił ten cud. Wiesz, czuję się dziwnie wzruszony, kiedy patrzę na tę naszą jedyną bramę na świat…

Ta nieco patetyczna kwestia aktorska miała także swoją wartość archiwalną. Taka była narracja przy budowie portu i miasta, w którą zaangażowano cały naród. W przypadku trailera, jak i późniejszej relacji, problem z muzyką rozwiązałem przez użycie utworów dostępnych na licencji CC. Chwytająca za serce kompozycja w zestawieniu z tym tekstem potrzebowała już tylko dalszego ciągu w postaci obrazów i haseł. Reszta została dopełniona animacją grafiki, która była autorskim dziełem Anity Wasik, tworzącej opracowanie graficzne do ekspozycji i katalogu. W trailerze pojawia się jeszcze jeden ważny element. Jest tam animacja linii nałożonych na budynek ZUS z 1936 roku. To ikona gdyńskiego modernizmu, w której jednym z charakterystycznych elementów są poziome linie okien biegnące wzdłuż całego budynku. Nawiązanie do architektury statków. W trailerze znalazła się animacja tych linii nałożona na zdjęcie.




*10 Baltic Mini Textile* (2016) – kadry z filmu dokumentującego wystawę

**10 BALTIC MINI TEXTILE (2016)**
**Kurator: Anna Śliwa**
**Autorzy aranżacji: Anna Śliwa, Marek Zygmunt**
**Grafika wydawnictw i grafika do wystawy: Anita Wasik**
**Trailer, zapowiedź wystawy, Facebook MMG: https://fb.watch/amBQD5wVJs**
**Relacja z wystawy, Youtube MMG: https://youtu.be/jLRBx-PtTCA**
**Film do wystawy, Youtube twórcy: https://youtu.be/l0FIURl2gOo**

**Na podstawie tej realizacji prześledzić można rolę projektanta treści audiowizualnych biorącego udział w projektowaniu i tworzeniu treści towarzyszących całemu przedsięwzięciu wystawowemu. *Baltic Mini Textile* jest wydarzeniem organizowanym w formule triennale. Na wystawie pokonkursowej prezentowane są prace wybierane dwuetapowo. Zwycięzców wybiera jury. Zostałem zaproszony do współpracy jeszcze przed drugim etapem konkursu. Mogłem przyjrzeć się wszystkim jego elementom, przeanalizować je i zaproponować w swojej dziedzinie nowe rozwiązania. Przede wszystkim zadałem sobie pytanie, czy wiem, czym jest miniatura tkacka. Czy mogło być w niej coś interesującego, intrygującego, odkrywczego? Wiele dała mi rozmowa z pomysłodawczynią projektu Aleksandrą Bibrowicz-Sikorską. W trakcie słuchania jej relacji mówionej nagrywanej do zupełnie innego projektu dokumentalnego ułożyłem w całość coś, co nazwałem właśnie „kompleksowym projektowaniem mediów audiowizualnych towarzyszących przedsięwzięciu wystawowemu". *Baltic Mini Textile* jest imprezą środowiskową przeznaczoną dla absolwentów i uczniów szkół artystycznych. Widzowie instytucji muzealnych są jednak specyficzną grupą, której motywacje są bardzo różne. Wywodzą się z wielu środowisk, grup społecznych i mają bardzo skrajne zainteresowania. Przychodzą ci, którzy lubią historię, przypadkowi turyści, ale i miłośnicy nowinek technologicznych. Jak zainteresować ich miniaturą tkacką? Zdecydowałem się wysublimować i z całości tego przedsięwzięcia wyprowadzić do przestrzeni wirtualnej**

**elementy budujące jej unikalną wartość artystyczną, a dające się dobrze sprzedać medialnie: historię opowiedzianą w materiale i detalu, ludzi stojących za miniaturą (artystów, kadrę akademicką) i to, co mają do opowiedzenia. Nadałem zatem miniaturze tkackiej twarz człowieka, który uwodził widza.**

**Mogłem dokumentować filmowo proces wyboru prac i przygotowanie wystawy. Najpierw obserwowałem rozpakowywanie nadesłanych prac oraz obrady jury. Wykonałem nagrania ludzi skupionych, dotykających i oglądających obiekty oraz nagrałem prace z detalami. Podczas obrad zarejestrowałem także serię wypowiedzi jej członków, którzy z pasją, zaangażowaniem, a przede wszystkim z ogromną wiedzą wypowiadali się o miniaturze tkackiej. W ten sposób wraz z dokumentacją fotograficzną z poprzednich edycji zgromadziłem bardzo ciekawy materiał. Dziesięciosekundowy trailer miał zaintrygować nieoczywistym detalem z prac. Pojawiała się także plansza: „Jak myślisz, co to jest?", a po niej druga: „Odpowiedź znajdziesz w Muzeum Miasta Gdyni". Finał to animowana grafika, która została stworzona do całego przedsięwzięcia. Podbita muzyką forma była bardzo intrygująca.**

**Film do wystawy oparłem na nagraniu opowieści profesjonalistów – członków jury. Był to jedyny utwór AV pokazywany w zaaranżowanej przestrzeni, w której naprzeciwko ekranu postawiono kilka siedzisk. Ułożone były na tyle niezobowiązująco, że można było obejrzeć fragment filmu bez siadania. Formy, które są w stanie przejąć uwagę widza na wystawie, mają swoją gradację według długości trwania. Każdy fragment filmu puszczanego w pętli musi zainteresować i wciągnąć widza, gdyż zwiedzając wystawę, rozpoczyna zwykle oglądanie w losowym momencie. Jeśli widz już się wciągnął, to mógł obejrzeć cały siedmiominutowy film. Stanowisko było ustawione w takim miejscu, że wchodzący na ekspozycję nigdy nie trafiał na film jako na pierwszy zobaczony obiekt. To bardzo ważna zasada w projektowaniu – najpierw ekspozycja, potem film. W ten sposób widz, podchodząc do obiektów z własnym zasobem wiedzy i doświadczeń, zderza się z obiektem, a po obejrzeniu filmu powraca do ekspozycji z nowym oglądem.**

*Marek Cecuła. Polskie Projekty Polscy Projektanci* (2016) – kadry z filmu dokumentującego wystawę

**W trakcie otwarcia wystawy nagrywałem materiał dokumentujący wernisaż, ale przede wszystkim ekspozycję. Obok krótkich fragmentów przemówień otwarcia zawarłem w niej również wypowiedzi członków jury, uznając tę formę za przewodnik po tym, czym jest *Baltic Mini Textile* dla kandydatów przed kolejnymi edycjami.**

**MAREK CECUŁA. POLSKIE PROJEKTY POLSCY PROJEKTANCI (2016)**
**Zespół kuratorski: Weronika Szerle, Anna Frąckiewicz**
**Autorzy aranżacji: Marek Cecuła, Dominika Janicka, Szymon Uberman**
**Grafika wydawnictw i grafika dla wystawy: Grupa Projektor**
**Trailer, zapowiedź wystawy, Youtube MMG: https://youtu.be/o-VWBkG7178**
**Relacja z wystawy, Youtube MMG: https://youtu.be/bV3NAVLhHhc**
**Film do wystawy, Youtube twórcy: https://youtu.be/B0ovOkW8-yo**

**Cykl wystaw *Polskie Projekty Polscy Projektanci* ma charakter retrospektywny. Pokazywani są twórcy z bardzo dużym dorobkiem, którzy wnieśli ważny wkład w polskie projektowanie (design). Na wystawie pokazywana była duża liczba obiektów z całego okresu twórczości oraz nowe projekty Ćmielów Studio. W odróżnieniu od poprzednich przykładów utwory audiowizualne uzupełniały ekspozycję, czyli pokazywały coś, czego nie ma na wystawie. Przykładem jest pokazanie procesu technologicznego obróbki porcelany. Ważna rola filmu polegała na prezentacji sylwetki artysty. Czym różni się pokazanie tego samego w formie utworu audiowizualnego od statycznego zdjęcia? Artystę można przecież zaprezentować sfotografowanego w pracowni z podpisem: „Marek Cecuła w pracowni", obok dając cytat z jego wypowiedzią i zdjęcie projektu, nad którym pracuje. To bardzo ważne pytanie o atrybuty mediów audiowizualnych. To również pytanie o wartości, które można zrealizować tylko za ich pomocą, nieosiągalne innymi metodami. W tym przypadku ważny jest aspekt nawiązania relacji widza z artystą.**

**Film dostarcza bodźców, które uruchamiają zupełnie inne emocje widza niż w przypadku statycznych obiektów. Nawiązujemy emocjonalną więź z człowiekiem, którego w ten sposób poznajemy. Słysząc tembr i artykulację głosu, widząc spojrzenie, gest, ruch ciała, ubiór, sposób zachowania, widz odbiera niewyrażalne inaczej informacje. Bohater nagrany był w Kielcach i w fabryce w Ćmielowie. W naturalnych dla siebie przestrzeniach zapraszał do pracowni, galerii, miejsc, w których znajdują się jego obiekty, a nawet do swojego domu. W filmie Cecuła pokazuje, tłumaczy, prezentuje. Jeśli widz nawiąże relację z bohaterem filmu i zacznie się z nim identyfikować, zapragnie poznać to, co ten chce mu przekazać. Patrzy przez pryzmat tej więzi na przestrzenie i obiekty.**

**Marek Cecuła jest ceramikiem, który wprowadził porcelanę do sztuki współczesnej. Wyjaśnienie tego fenomenu wymagało bez wątpienia spotkania z artystą, przybliżenia osobowości i poznania jako człowieka. Na tym właśnie oparłem film dokumentalny umieszczony w przestrzeni wystawy oraz trailer i relację. W trailerze w szybkim montażu wykonanym pod rytm akcentów muzycznych pokazałem kilka bardzo atrakcyjnych produktów Studia Ćmielów, by potem płynnie pokazać artystę pracującego na tle swoich wyrobów. Zabieg ten miał silnie zaakcentować spotkanie z artystą – realnym człowiekiem. Także relacja z wystawy powielała tę formułę, gdyż Cecuła mówił do odbiorcy w trakcie otwarcia wystawy i pojawiał się na tle aranżacji, rozmawiając z widzami. Do dziś film dokumentalny jest autonomicznym utworem funkcjonującym w przestrzeni wirtualnej prezentującym sylwetkę i dorobek Cecuły.**

**Wraz z rozwojem mediów komunikacyjnych autorzy wystaw dostrzegają i wykorzystują możliwości, jakie dają media audiowizualne, tak w obszarze prezentacji fizycznych, jak i wirtualnych. Traktowane są one jako element integralny całego przedsięwzięcia realizacji wystawy. Pożądane staje się projektowanie w tym obszarze. Projektanci i wykonawcy treści multimedialnych uznawani są za ważnych kreatorów i współautorów wystaw. Zapis**

AV pozostaje często ważną dokumentacją z przedsięwzięcia. Katalog, który nie zawiera dokumentacji aranżacji, jest o tę część uboższy. Ponadto dostępność zapisów AV sprawia, że można ich używać powszechnie w świecie cyfrowym i nadają się one do różnego rodzaju późniejszych zastosowań, tak dokumentacyjnych, jak i promocyjnych, komunikacyjnych czy twórczych.

BIBLIOGRAFIA

Kowal P., *Społeczny, cywilizacyjny i polityczny kontekst polskiego boomu muzealnego*, [w:] *Muzeum i zmiana. Losy muzeów narracyjnych*, red. K. Wolska-Pabian, P. Kowal, Kraków–Warszawa 2019 (Muzeologia, t. 16), s. 31–48.

*Wielka Encyklopedia Powszechna*, Warszawa 1969.

*KEYWORDS /*

*ART EXHIBITION / EXTENDED ART EXHIBITION*

*MUSEUM / EXHIBITION / AUDIO-VISUAL MEDIA*

*SOCIAL MEDIA / DESIGN / AUDIO-VISUAL CONTENT / AV*

**MA MAREK ZYGMUNT/ Graduate of the Faculty of Architecture and Urban Planning at the Gdańsk University of Technology. Multimedia artist, architect of exhibitions and designer of audio-visual solutions. Film and television artist. Since 1995, he has been implementing philosophical postulates using multimedia techniques. He creates installations, films, performances, video-performances, photographs and experimental music. Since 2000, in parallel with his artistic activity, he has been running a company making exhibition projects and multimedia productions for exhibitions and theatre performances. From 2020 a student at the Doctoral School of the Academy of Fine Arts in Gdańsk, preparing a dissertation Exhibition Design Based on the Use of Electronic Audio-visual Tools under the supervision of Dr hab. Eng. of Architecture Iwona Dzierżko-Bukal, Professor of the Academy of Fine Arts in Gdańsk.**

*THE COMMUNICATION OF EXHIBITION CONTENT IS EXTENDED IN BOTH PHYSICAL EXHIBITIONS AND VIRTUAL PRESENTATIONS. THIS PROCESS IS TAKING PLACE ON AN ONGOING BASIS. WITH THE DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA AND COMMUNICATION MEDIA, EXHIBITION AUTHORS ARE CONSCIOUSLY TAKING ADVANTAGE OF THE EXPANDED POSSIBILITIES OF PRESENTING CONTENT BY MEANS OF ELECTRONIC DEVICES THAT EMIT IMAGES AND SOUND. OVER THE PAST 20 YEARS, SOCIAL MEDIA HAS BECOME AN IMPORTANT CHANNEL, OFTEN BEING THE ONLY COGNITIVE SOURCE OF EXHIBITION CONTENT FOR A WIDER AUDIENCE. IN VIRTUAL PRESENTATIONS, THE DESIGNER OF THE AUDIO-VISUAL CONTENT IMPOSES A LAYER THAT,*

# *AUDIOVISUAL (AV) MEDIA DESIGN IN AN EXHIBITION PROJECT ON THE EXAMPLE OF SELECTED EXHIBITIONS AT THE GDYNIA CITY MUSEUM*

*IN EXTREME CASES, CAN DETACH FROM THE CONTENT OF THE EXHIBITION. THAT IS WHY METHODICAL DESIGN IN THIS AREA BECOMES DESIRABLE, AND THE DESIGNERS AS WELL AS PRODUCERS OF MULTIMEDIA CONTENT, WHO ARE CO-AUTHORS OF EXHIBITIONS, SHOULD TAKE CARE TO PRIORITISE THE CONTENT, LEAVING THE TECHNOLOGICAL ASPECT IN THE BACKGROUND. THE ARTICLE WILL PRESENT EXAMPLES OF A COMPREHENSIVE APPROACH TO AV CONTENT DESIGN DESCRIBED ON THE BASIS OF THREE EXHIBITIONS OF THE GDYNIA CITY MUSEUM BETWEEN 2014 AND 2016, AGAINST THE BACKGROUND OF THE SPECIFIC DEVELOPMENT OF THE MEDIA AND THE STATE OF THE INSTITUTION AT THE TIME.*

**PROJEKT GRAFICZNY** GRAPHIC DESIGN
**Patrycja Ochman-Tarka**

**REDAKCJA** DRAFTING
**Patrycja Ochman-Tarka**

**RECENZENCI NAUKOWI** SCIENTIFIC REVIEWERS
**prof. dr hab. Remigiusz Grochal**
**prof. dr hab. Katarzyna Podgórska-Glonti**

**KOREKTA** PROOFREADING
**Pracownia Wydawnicza AD VERBUM**

**TŁUMACZENIA** TRANSLATIONS
**Lingua Lab | www.lingualab.pl**

**WYDAWCA** PUBLISHER
**Wydawnictwo Akademii Sztuk Pięknych**
**im. Jana Matejki w Krakowie**
**pl. Jana Nowaka-Jeziorańskiego 3**
**31-154 Kraków**
**e-mail: wydawnictwo@asp.krakow.pl**
**www.wydawnictwo.asp.krakow.pl**
**© Copyright by Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, 2022**

**DRUK** PRINT
**SOFT VISION | Mariusz Rajski**
**70-001 Ustowo 39**

**NAKŁAD 100 EGZEMPLARZY**

**ISBN 978-83-66564-68-8**

**PATRONAT HONOROWY** HONORARY PATRONAGE

**JM Rektor Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie**
**prof. Andrzej Bednarczyk**

Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818

**ORGANIZATORZY** ORGANIZERS

**Katedra Projektowania Przestrzeni Ekspozycyjnych i Multimedialnych**
**Wydział Architektury Wnętrz**
**Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie**

Wydział Architektury Wnętrz
ASP im. J. Matejki w Krakowie

**PARTNERZY** PARTNERS

**Muzeum Historii Fotografii w Krakowie**
**www.mufo.krakow.pl**

MuFo
Muzeum Fotografii
w Krakowie

**Open Eyes Art Festival**
**www.oeaf.pl**

open eyes
artfestival

**ORGANIZATORZY OPEN EYES FESTIVAL** OPEN EYES ART FESTIVAL ORGANIZERS

Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818

AGENCJA ARTYSTYCZNA GAP

FUNDACJA GOSPODARKI I ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ

nowohuckie centrum kultury